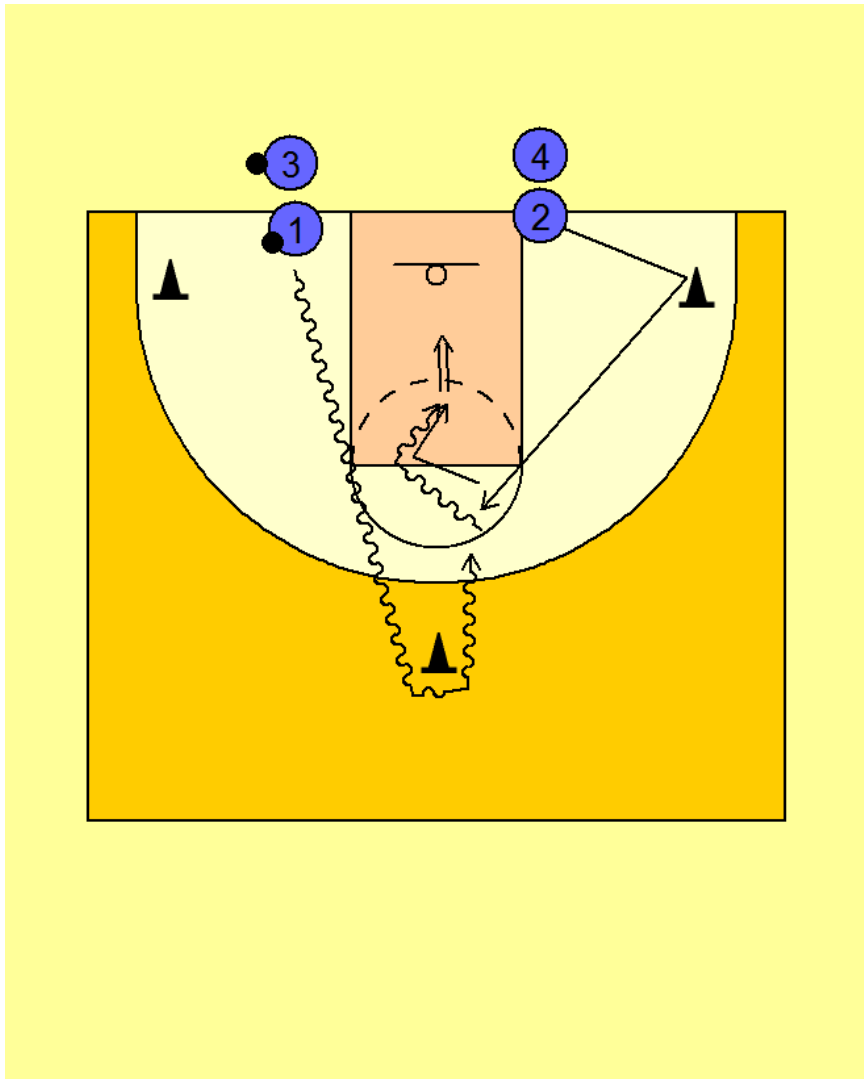




Opposition



Situation N°1

Le joueur 1 part en dribble et contourne le plot dans l'axe pour attaquer ensuite le cercle.

Le joueur 2 court toucher le plot de son coté puis va défendre sur 1.

Réinvestir les différents changements de main et finition vu à l'échauffement.

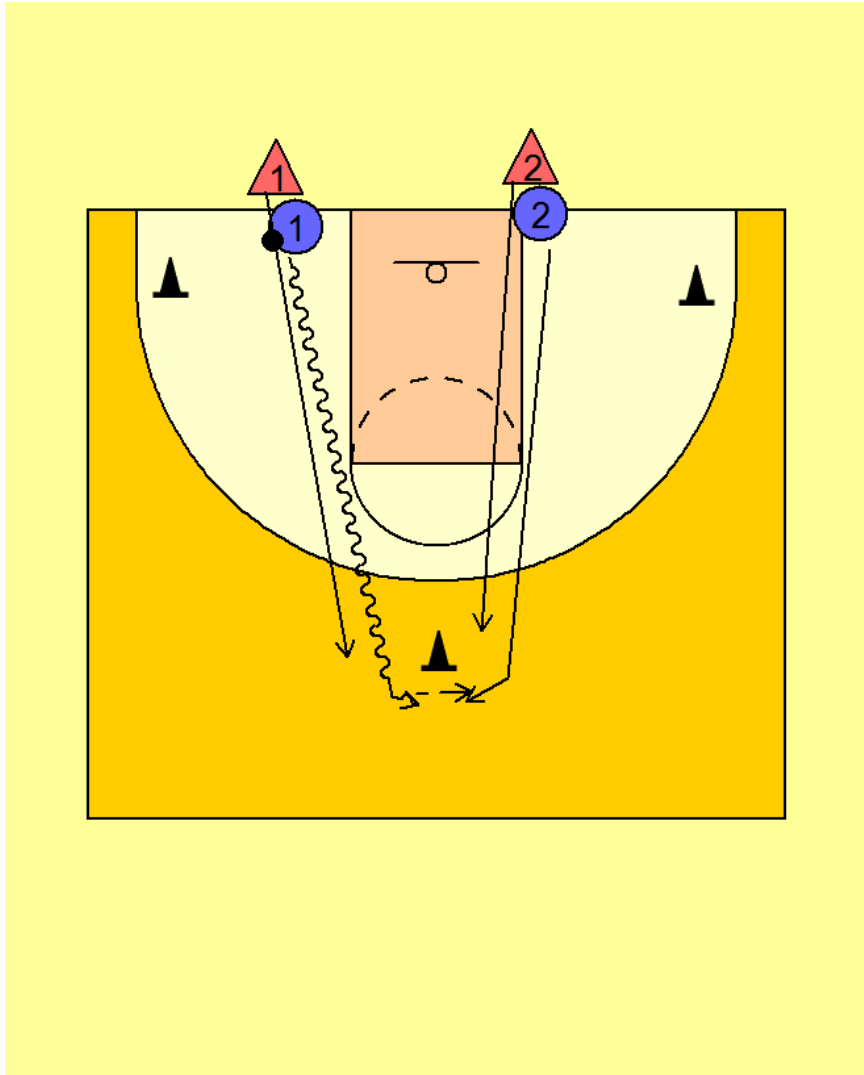
Insister sur la vitesse d'exécution et sur les choix pris par l'attaquant en fonction du défenseur.

Evolution:

Changer les distances des plots.

Imposer un temps d'attaque (un joueur restant sur la ligne de fond peut faire le décompte: X secondes pour déclencher un tir)

Partir avec le ballon à gauche.



Situation N° 2

Partir en 2 contre 2.

Les joueurs 1 et 2 sont attaquants.

Les joueurs 3 et 4 sont défenseurs et suivent leur attaquant respectif.

Après être arrivés au plot 1 et 2 font un main à main, puis partent attaquer le cercle.

Priorité d'attaque par le porteur de balle (jeu direct)

Solution de passe par le joueur 2.

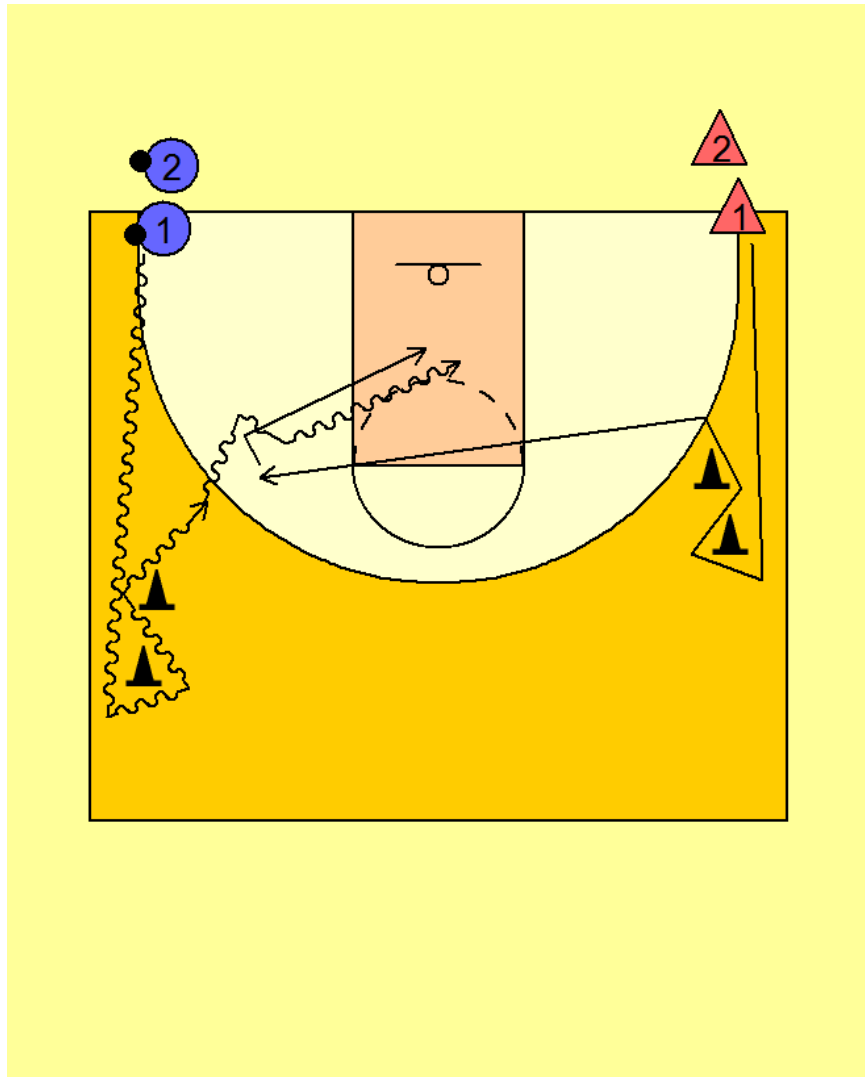
Les défenseurs ne changent pas de joueur.

Evolution:

Possibilité pour les attaquants de ne pas faire de main à main et de poursuivre la rotation.

Possibilité pour les défenseurs de changer de joueur (lecture de jeu pour les attaquants)

Partir avec le ballon à gauche



Situation N°3

Le joueur 1 sprinte en dribble jusqu'au plot le plus éloignés puis revient en passant entre les deux plots avant d'attaquer le cercle.

Le défenseur fait la même chose sans ballon (plots plus proches de la ligne de fond)

Priorité ligne droite pour attaquer le cercle si défense en retard.
Réinvestir les changements de directions et de rythmes si la défense est bien en opposition.
Réinvestir les différentes finitions.

Evolution:

Changer les distances des plots.
Donner un temps limite à l'attaquant pour déclencher son tir.
Changer de côté.