

**PRÉSENTATION ET ILLUSTRATION
DES PRINCIPES DE CIRCULATION OFFENSIVE**

FRANCE M16



STAFF FRANCE M16 2015 / 2016

PRINCIPES DE JEU

- AVANCER EN CONTINUITÉ EN ATTAQUE COMME EN DEFENSE :
 - **MENACER** ou **DEFENDRE** TOUT L'ESPACE (LARGE ET PROFOND) À LA MAIN ET AU PIED
 - **PRESSER** TOUJOURS L'ADVERSAIRE (ATTAQUE ET DÉFENSE)
- JOUER SIMPLE , VITE ET FORT
 - **JOUER DIFFÉREMMENT** LES TEMPS FORTS ET LES TEMPS FAIBLES
 - **AGIR ET REAGIR** INSTANTANÉMENT AU PASSAGE ATTAQUE/DEFENSE ET DEFENSE/ATTAQUE = ANTICIPER

AVANCER EN CONTINUITÉ EN ATTAQUE

- SUR LES PHASES D'ÉQUILIBRE, POUR MODIFIER LE RAPPORT DE FORCE EN SA FAVEUR :
 - **ATTAQUER** UNE ZONE EN SUPÉRIORITÉ NUMÉRIQUE
 - **LANCER** DES JOUEURS EN MOUVEMENT FACE À DES JOUEURS ARRÊTÉS
 - **IMPLIQUER** LES JOUEURS EN FONCTION DE LEURS POINTS FORTS (PUISSANCE, OU VITESSE)
 - **CRÉER** LA DYNAMIQUE DU MOUVEMENT ET LA MAINTENIR (MOMENTUM)
 - **IMPOSER** DES TEMPS DE JEU POUR DÉTRUIRE L'ORGANISATION DÉFENSIVE : LIBÉRER LES ESPACES OU FAIRE RECULER LA LIGNE DE FRONT
 - **MENACER** TOUTE LA LARGEUR ET LA PROFONDEUR
- SUR LES PHASES DE DÉSÉQUILIBRE :
 - **JOUER** DANS LES ESPACES LIBRES (PIEDS/MAINS)
 - **ATTAQUER** LES INTERVALLES
 - **JOUER** TOUS ESPACES (LES COTÉS FERMÉS)

ÉTAT D'ESPRIT EN ATTAQUE M16

MENACER PARTOUT TOUT LE TEMPS

UTILISER LES DIFFÉRENTES FORMES DE JEU (MAIN ET PIED) POUR
OPPRESSER L'ADVERSAIRE ET NOURRIR LES INITIATIVES

**S'IMPOSER LE DÉFI DU RYTHME DU JEU (INTENSITÉ, VOLUME
FRANCHISSEMENT, ENCHAINEMENT PERMANENT, RETOUR AU JEU
RAPIDE, TENIR DES SÉQUENCES LONGUES POUR CONCRÉTISER LES
INITIATIVES)**

VALIDER LES TEMPS FORTS EN MARQUANT **PLUSIEURS ESSAIS** PAR
MATCH

=

JOUER **VITE ET FORT** AVEC PERMANENCE

ÉTAT D'ESPRIT OFFENSIF

FRANCHISSEMENT

PASSE AU CONTACT

RUCK BALLONS « VERT »

PRIORITÉ « SENS »

RUCK BALLONS « ROUGE »

PRIORITÉ « FERMÉ »

VITE ET FORT
VITE ET FORT
AVEC PERMANENCE
AVEC PERMANENCE

RÈGLE D'ACTION EN ATTAQUE

- LAISSER EN PERMANENCE SUR LA LARGEUR DES JOUEURS SUR LES EXTÉRIEURS EN OPTION ET SE POSITIONNER SUR PROFONDEUR DU TERRAIN EN PLUSIEURS VAGUES OFFENSIVES
- REPRENDRE VITE LA PROFONDEUR APRÈS AVOIR PARTICIPÉ À UNE PHASE DE FIXATION ET SE REMETTRE DANS LA CIRCULATION. « TEMPS DE RETOUR AU JEU LE PLUS COURT POSSIBLE ! »
- LES JOUEURS SE PLACENT EN PERMANENCE (PAS DE GROUPE FIGÉ), POUR ÊTRE À DISTANCE DE PASSE ET/OU EN CAPACITÉ DE SOUTENIR
- TOUJOURS AVOIR UN SOUTIEN AXIAL LORSQU'IL Y A FRANCHISSEMENT
- LES JOUEURS « AXE » DOIVENT PERMETTRE TOUTES LES OPTIONS DE JEU (MAINTIEN D'UNE PROFONDEUR ADÉQUATE POUR PERMETTRE DE LONGUES PASSES)
- MIXITÉ DES « GROUPE » : AVANTS ET 3/4 DANS LES ZONES DE FRANCHISSEMENT ET DE COMBAT
- UN JOUEUR COURT DEVANT SES PARTENAIRES (LE 9 PAR EXEMPLE OU 3^{ÈME} LIGNE)
- 9, 10 ET 15 DOIVENT CIRCULER DE MANIÈRE À ÊTRE DANS DES ESPACES DIFFÉRENTS

CIRCULATION OFFENSIVE

LA CIRCULATION N'EST QU'UN
MOYEN DE POUVOIR MENACER EN
PERMANENCE TOUS LES ESPACES

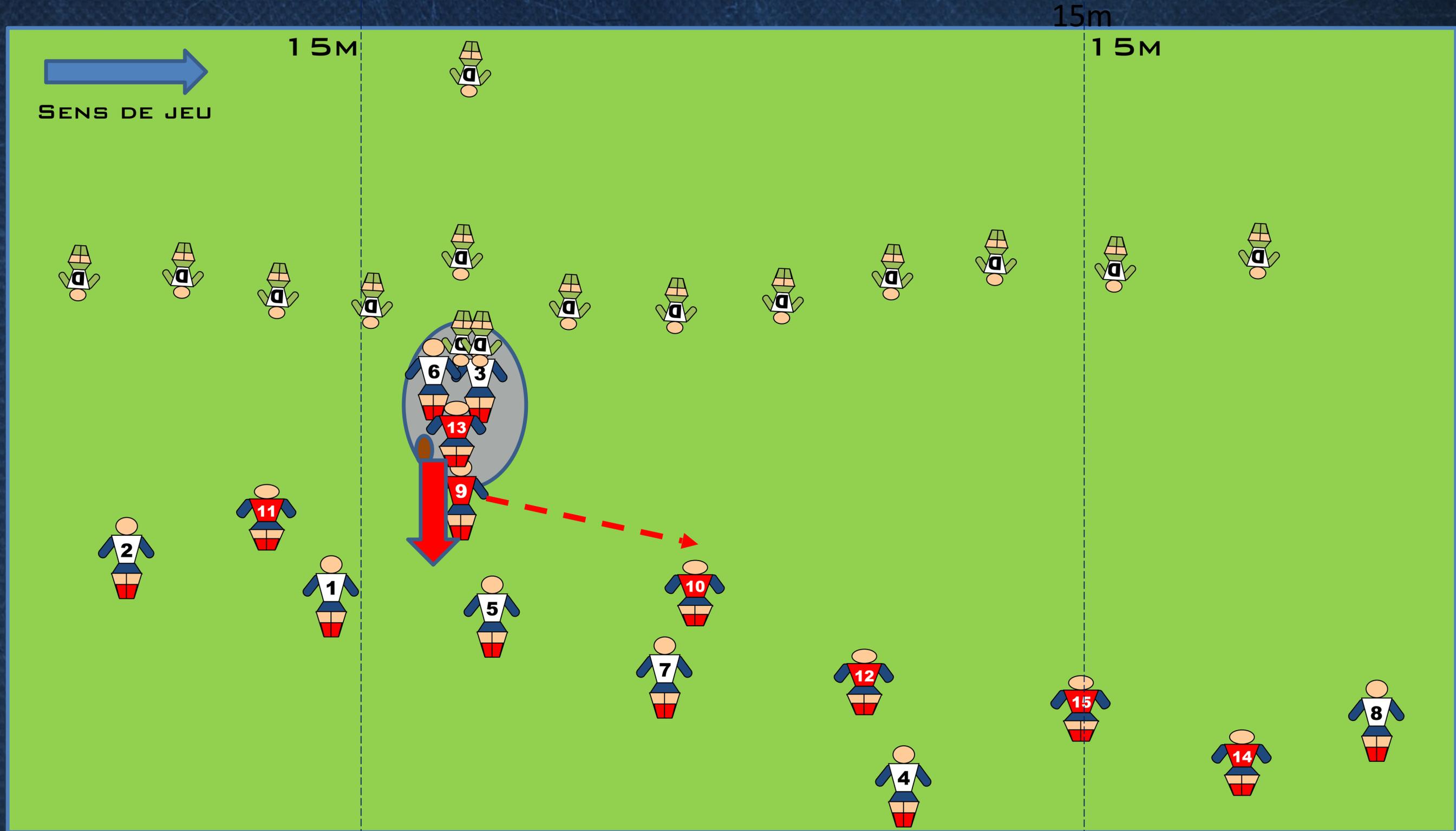
LES JOUEURS DOIVENT
COMPRENDRE QUE LEUR RÔLE
DÉPENDRA DU RAPPORT DE
FORCE : VIE DU BALLON ET
AVANCER POUR MARQUER





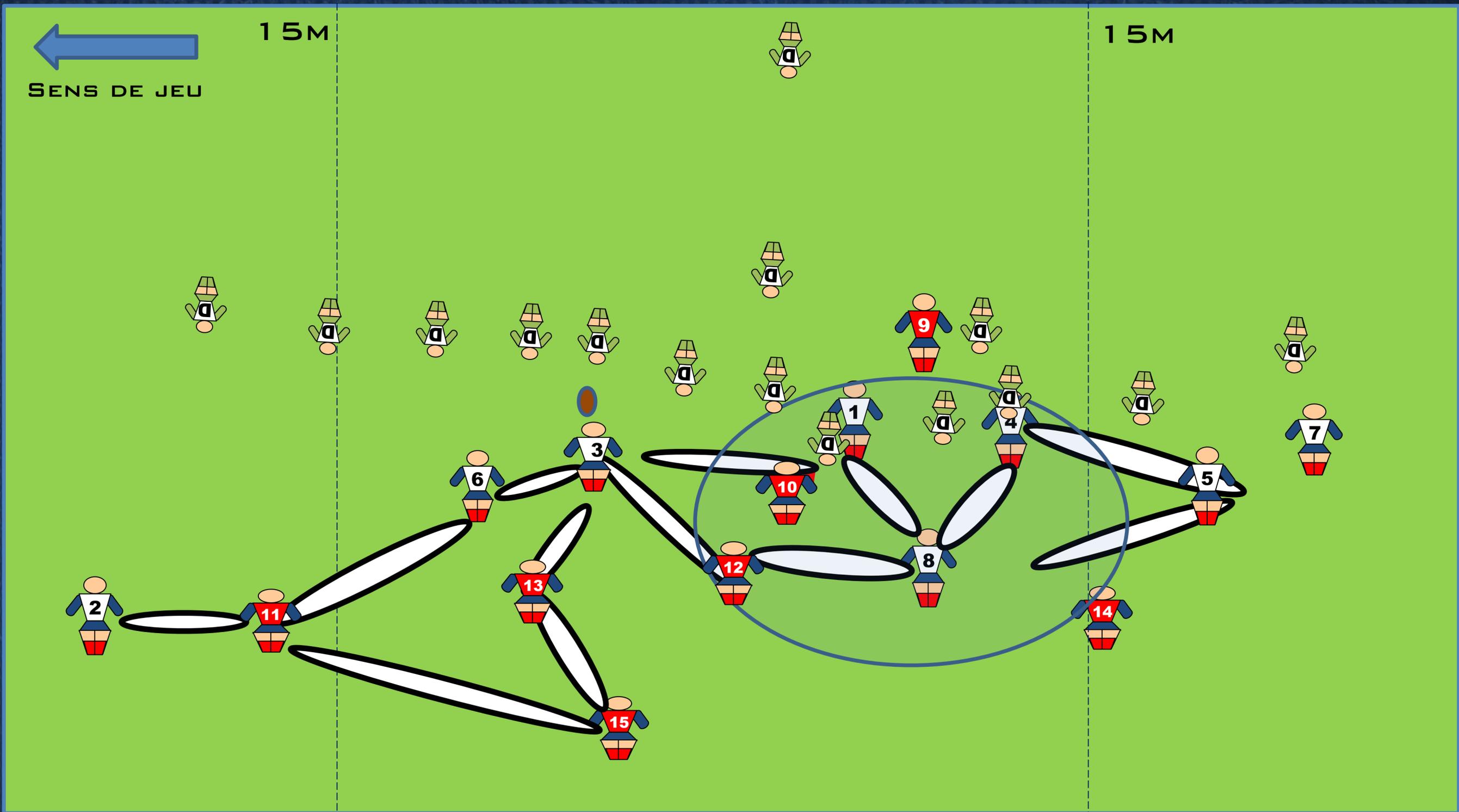
LAISSER EN PERMANENCE SUR LA LARGEUR DES JOUEURS SUR LES EXTÉRIEURS EN OPTION ET SE POSITIONNER SUR PROFONDEUR DU TERRAIN EN PLUSIEURS VAGUES OFFENSIVES

FINIR LES SENS DE JEU ET PRÉPARER LES RETOURS SI PAS FRANCHISSEMENT



REPRENDRE VITE LA PROFONDEUR APRÈS AVOIR PARTICIPÉ À UNE PHASE DE FIXATION
ET SE REMETTRE DANS LA CIRCULATION

« TEMPS DE RETOUR AU JEU LE PLUS COURT POSSIBLE ! »



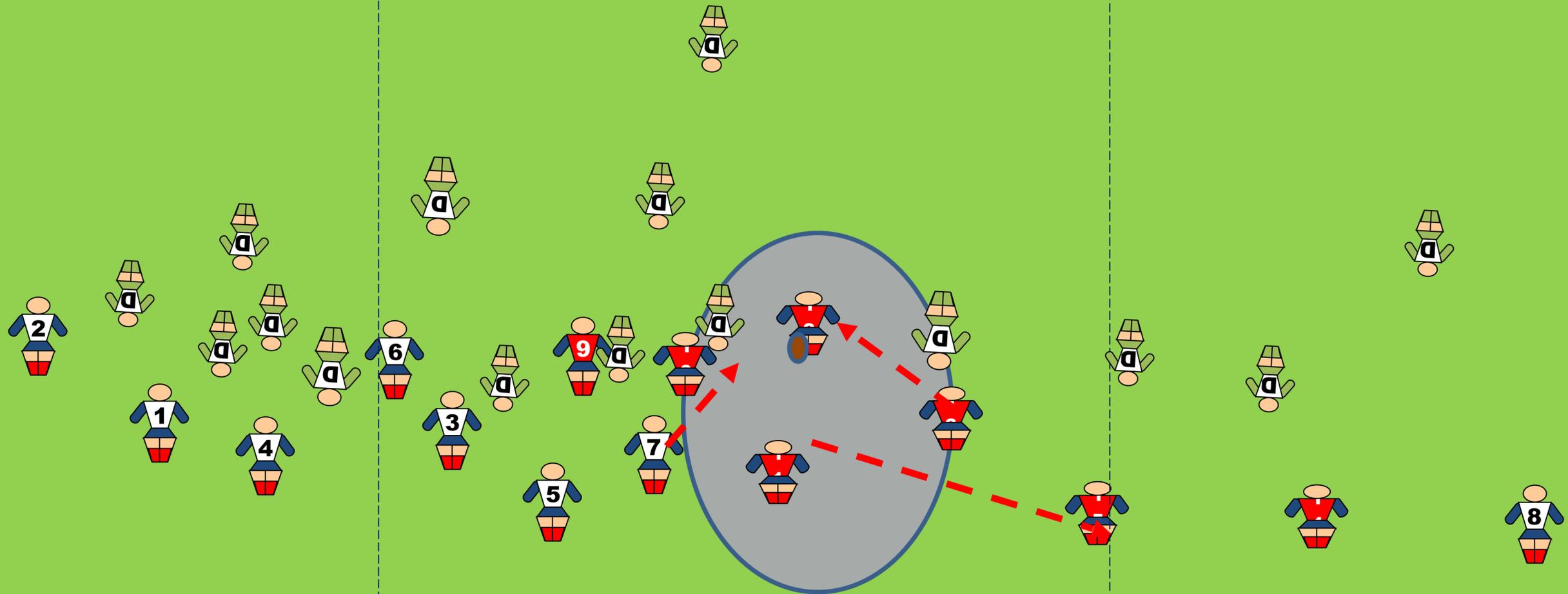
LES JOUEURS SE PLACENT EN PERMANENCE (PAS DE GROUPE FIGÉ), POUR ÊTRE À DISTANCE DE PASSE ET/OU EN CAPACITÉ DE SOUTENIR

ACTIVITÉ FORTE DES JOUEURS GROUPE RETARD PROCHE

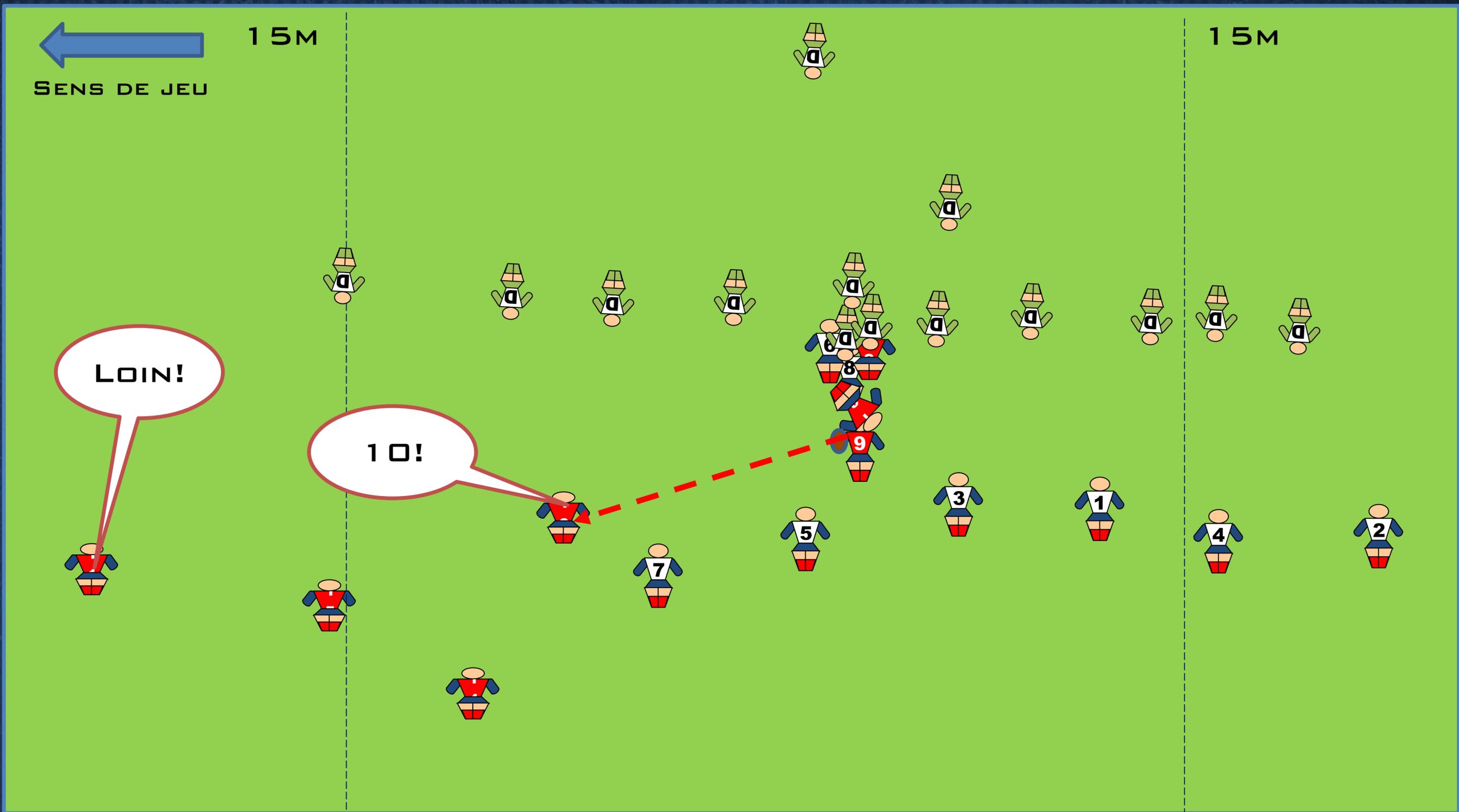


15M

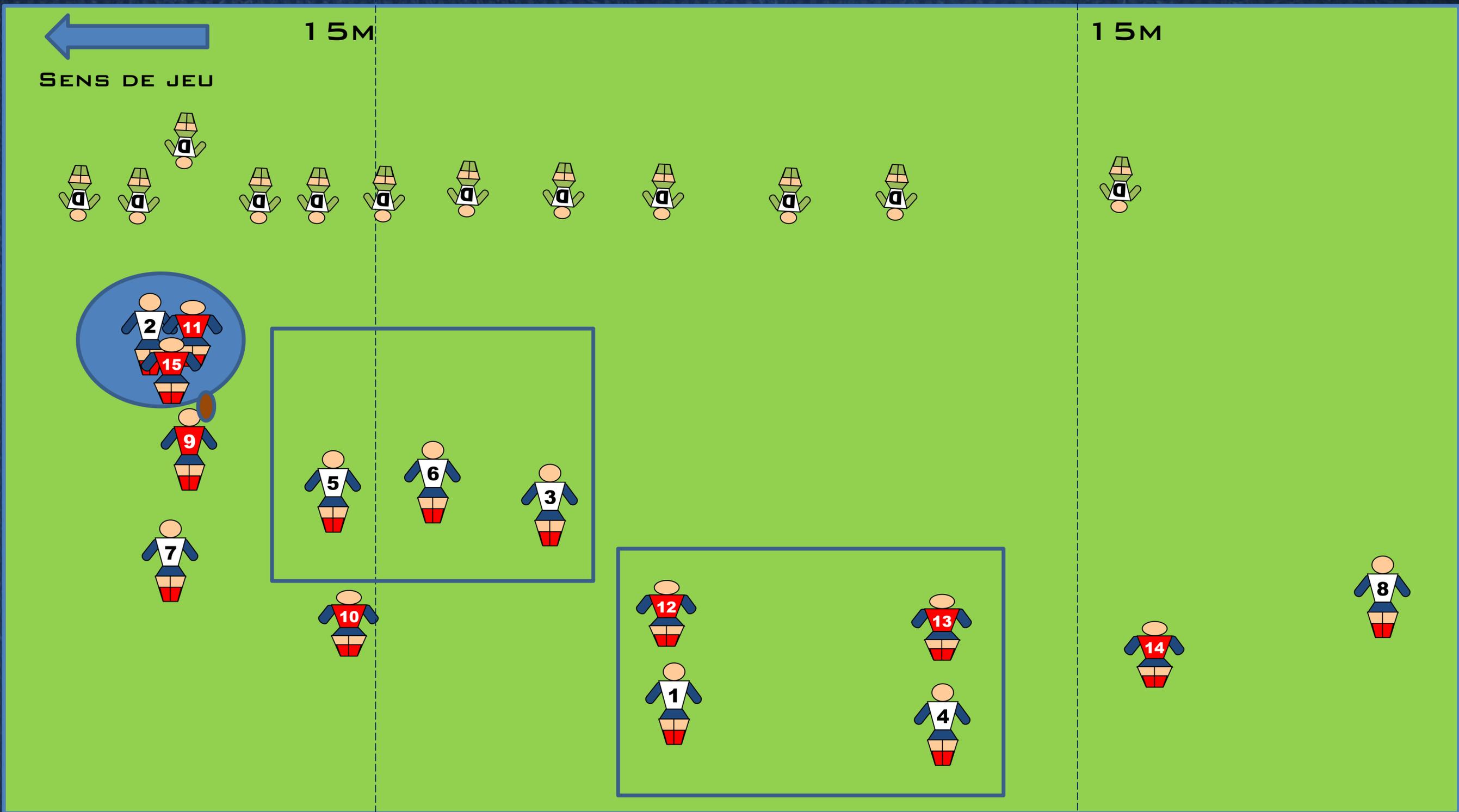
15M



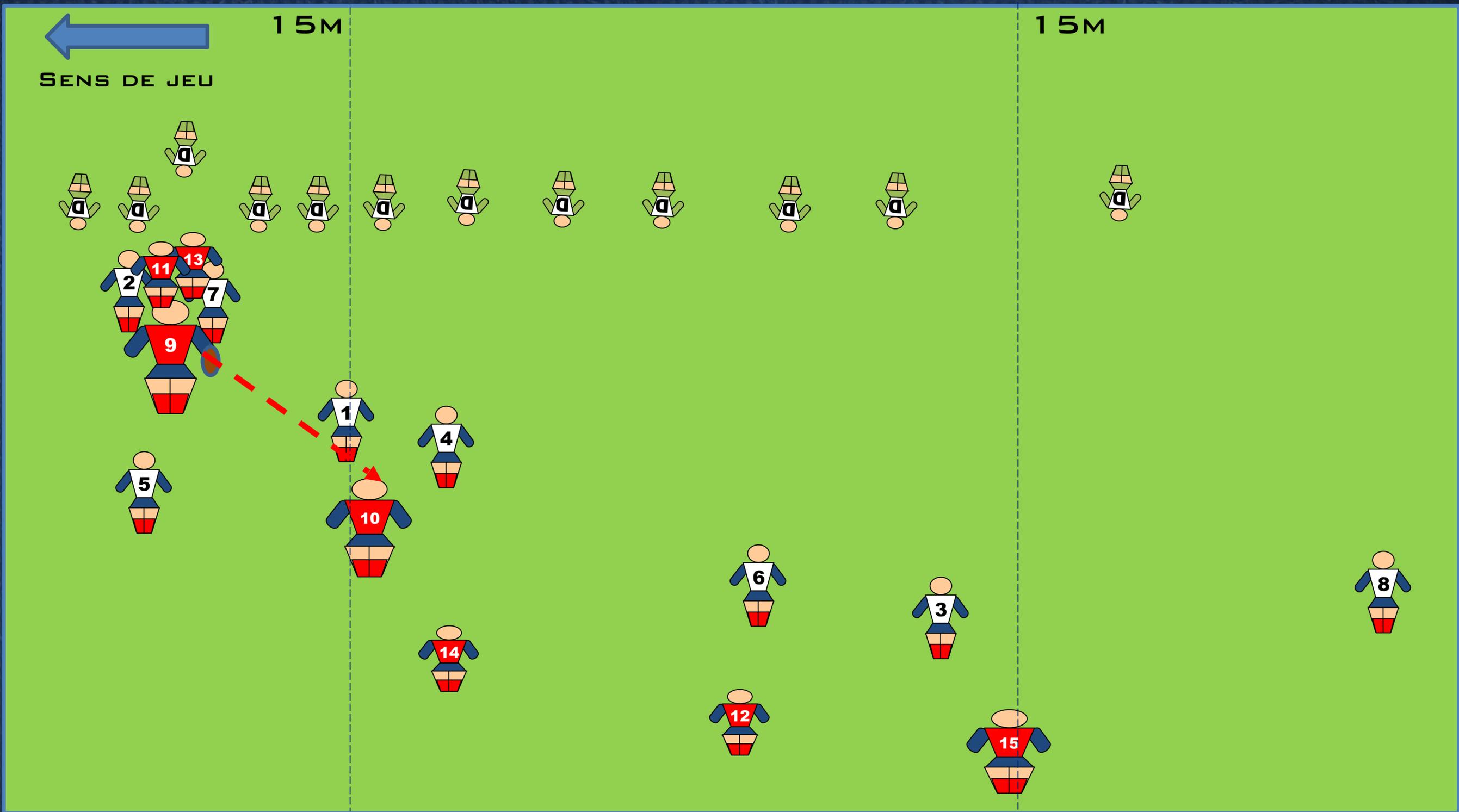
TOUJOURS AVOIR UN SOUTIEN AXIAL LORSQU'IL Y A FRANCHISSEMENT



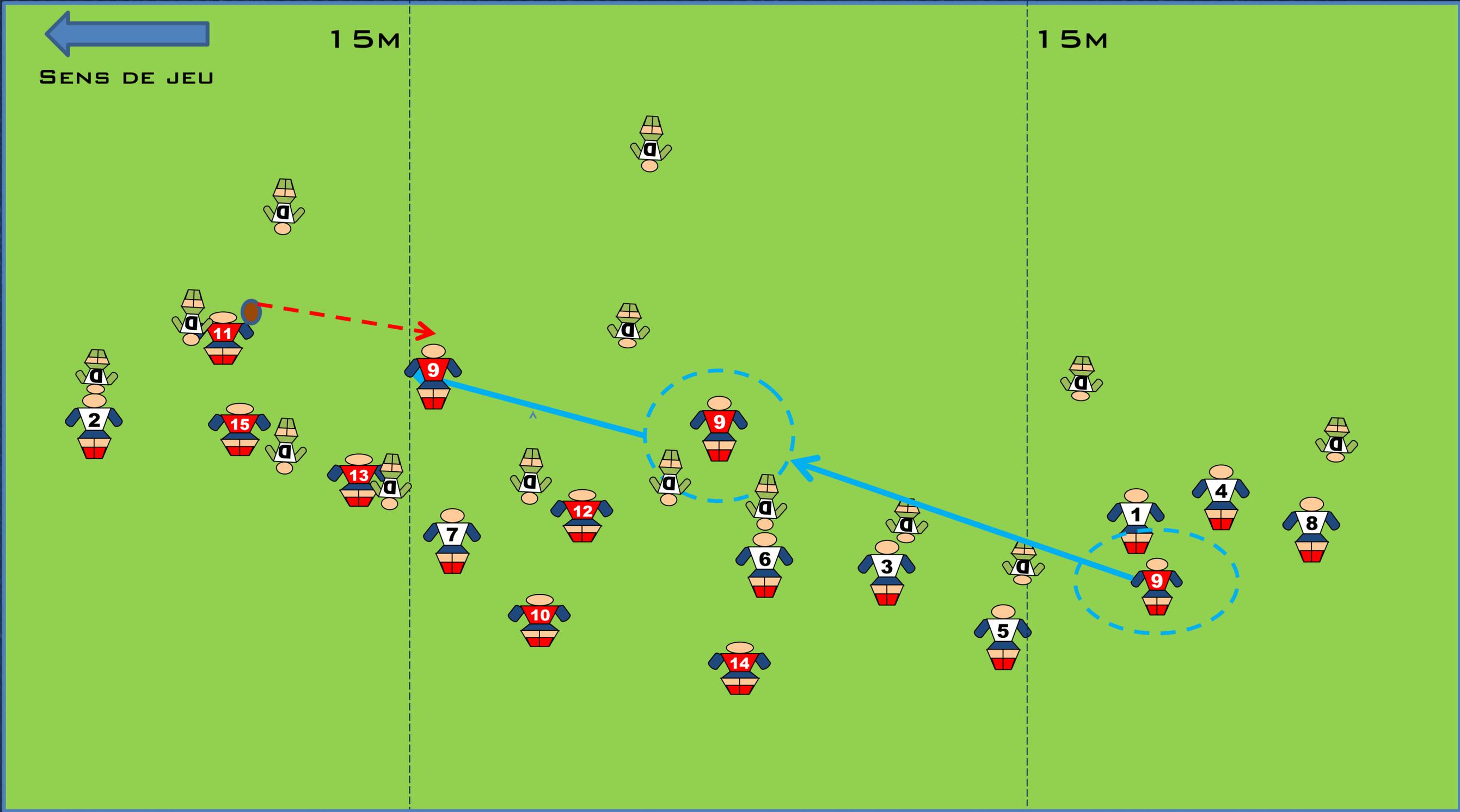
LES JOUEURS « AXE » DOIVENT PERMETTRE TOUTES LES OPTIONS DE JEU (MAINTIEN D'UNE PROFONDEUR ADÉQUATE POUR PERMETTRE DE LONGUES PASSES)



MIXITÉ DES GROUPES : AVANTS ET 3/4 DANS LES ZONES DE FRANCHISSEMENT ET DE COMBAT TOUT EN RESTANT CONNECTÉS



9, 10 ET 15 DOIVENT CIRCULER DE MANIÈRE À ÊTRE
DANS DES ESPACES DIFFÉRENTS



SENS DE JEU

15M

15M

UN JOUEUR COURT DEVANT SES PARTENAIRES
(LE 9 PAR EXEMPLE OU 3^{ÈME} LIGNE)



**DIRECTION
SPORTIVE**

STAFF FRANCE M16 2015 / 2016