

**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 « GROUPES » : AVANTS ET 3/4 DANS LES ZONES DE FRANCHISSEMENT ET DE COMBAT
- UN JOUEUR COURT DEVANT SES PARTENAIRES (LE 9 PAR EXEMPLE OU 3<sup>ÈME</sup> 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

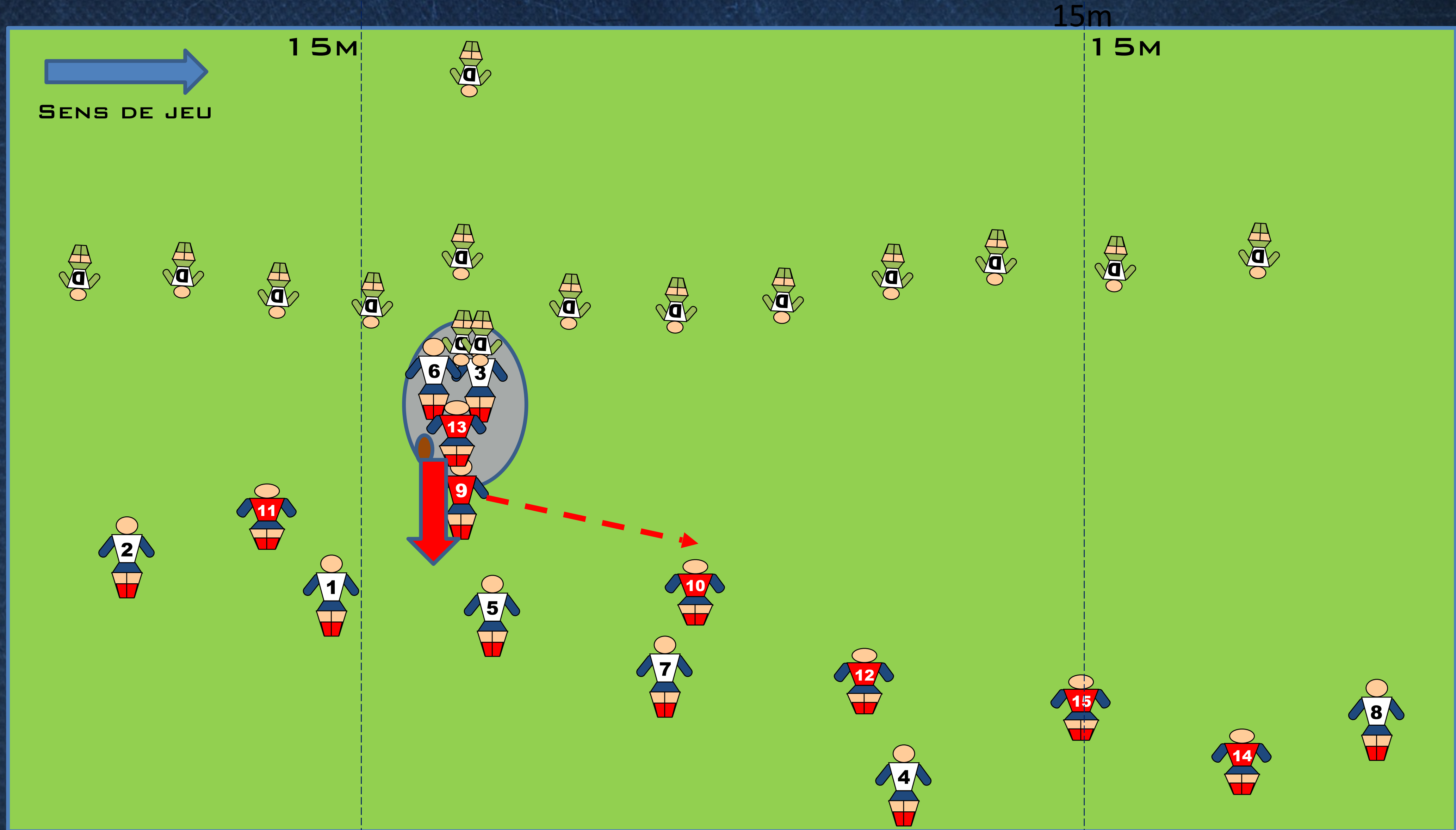




LAISSER EN PERMANENCE SUR LA LARGEUR DES JOUEURS SUR LES EXTÉRIEURS EN OPTION ET SE POSITIONNER SUR PROFONDEUR DU TERRAIN EN PLUSIEURS VAGUES OFFENSIVES

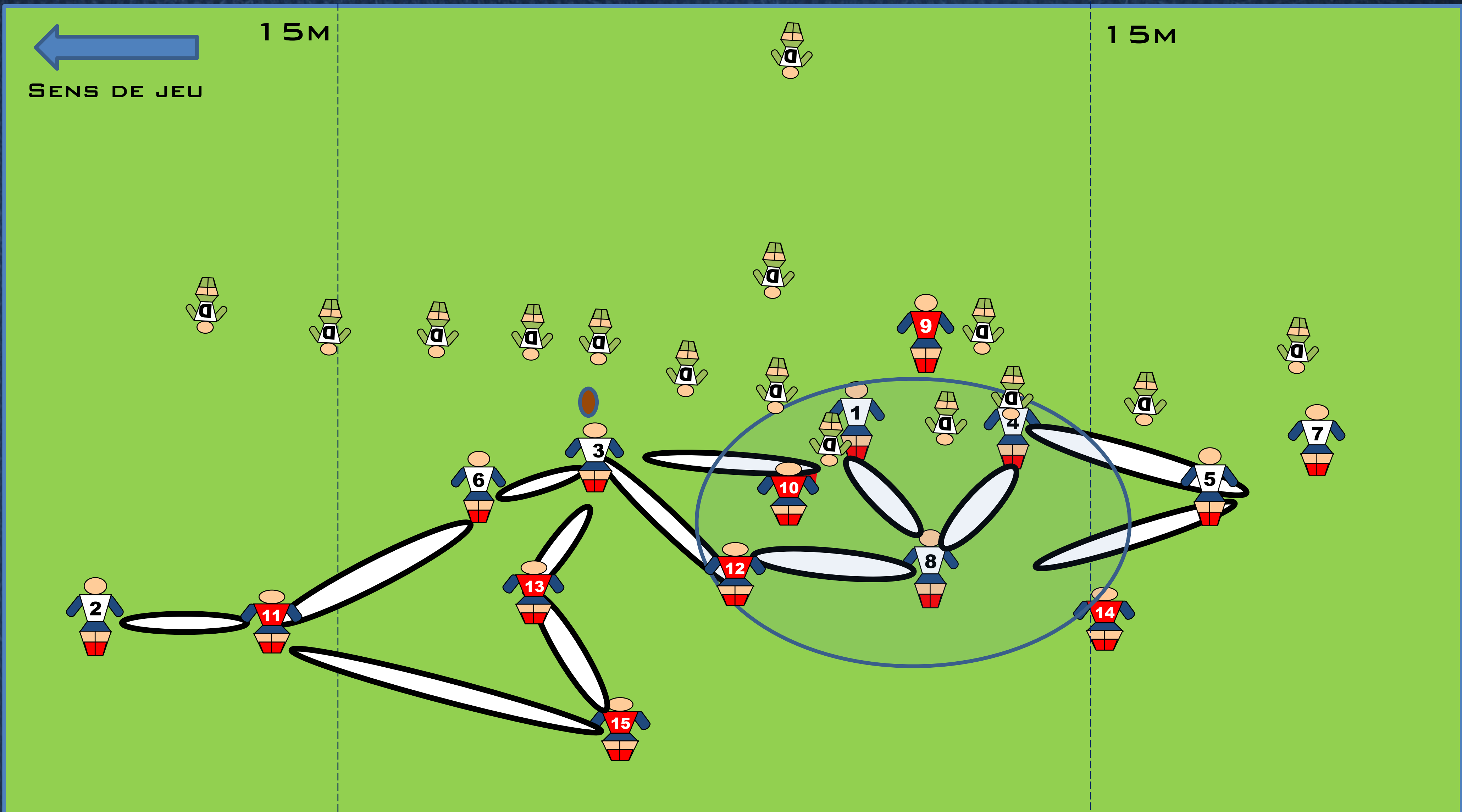
FINIR LES SENS DE JEU ET PRÉPARER LES RETOURS SI PAS FRANCHISSEMENT





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 ! »



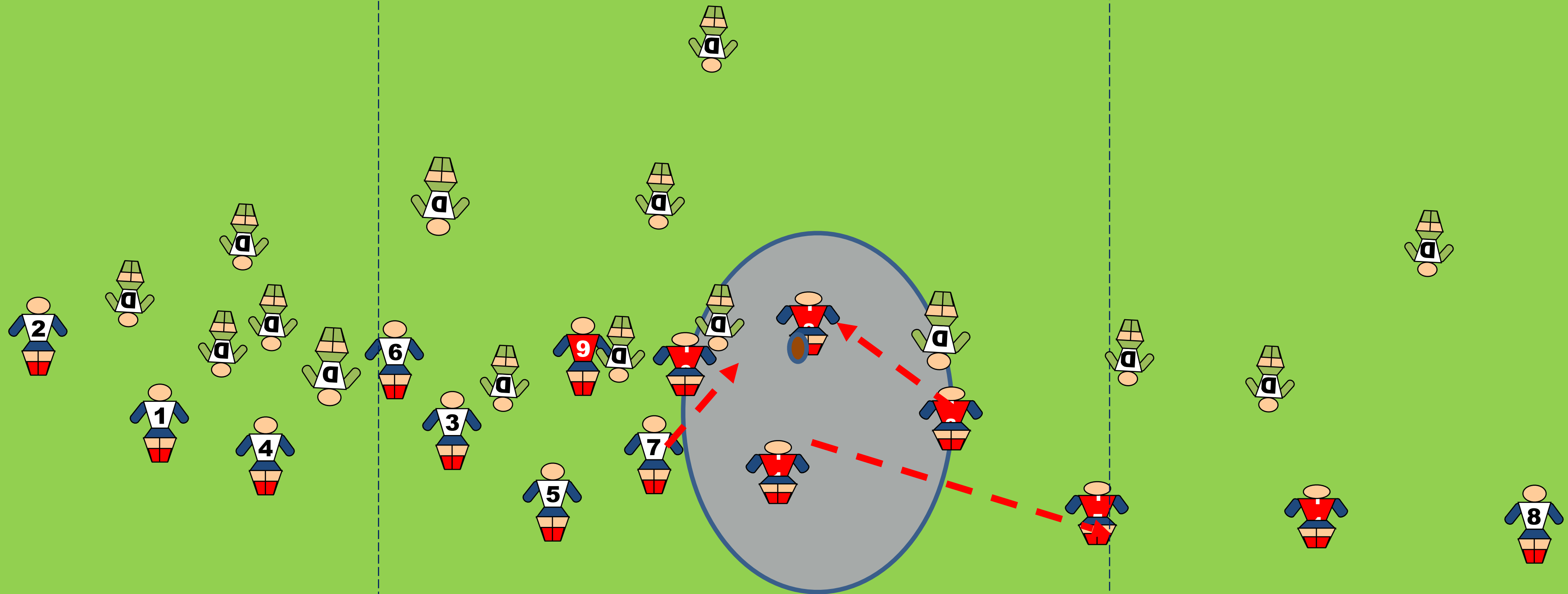
LES JOUEURS SE PLACENT EN PERMANENCE (PAS DE GROUPE FIGÉ), POUR ÊTRE À DISTANCE DE PASSE ET/OU EN CAPACITÉ DE SOUTENIR

ACTIVITÉ FORTE DES JOUEURS GROUPE RETARD PROCHE

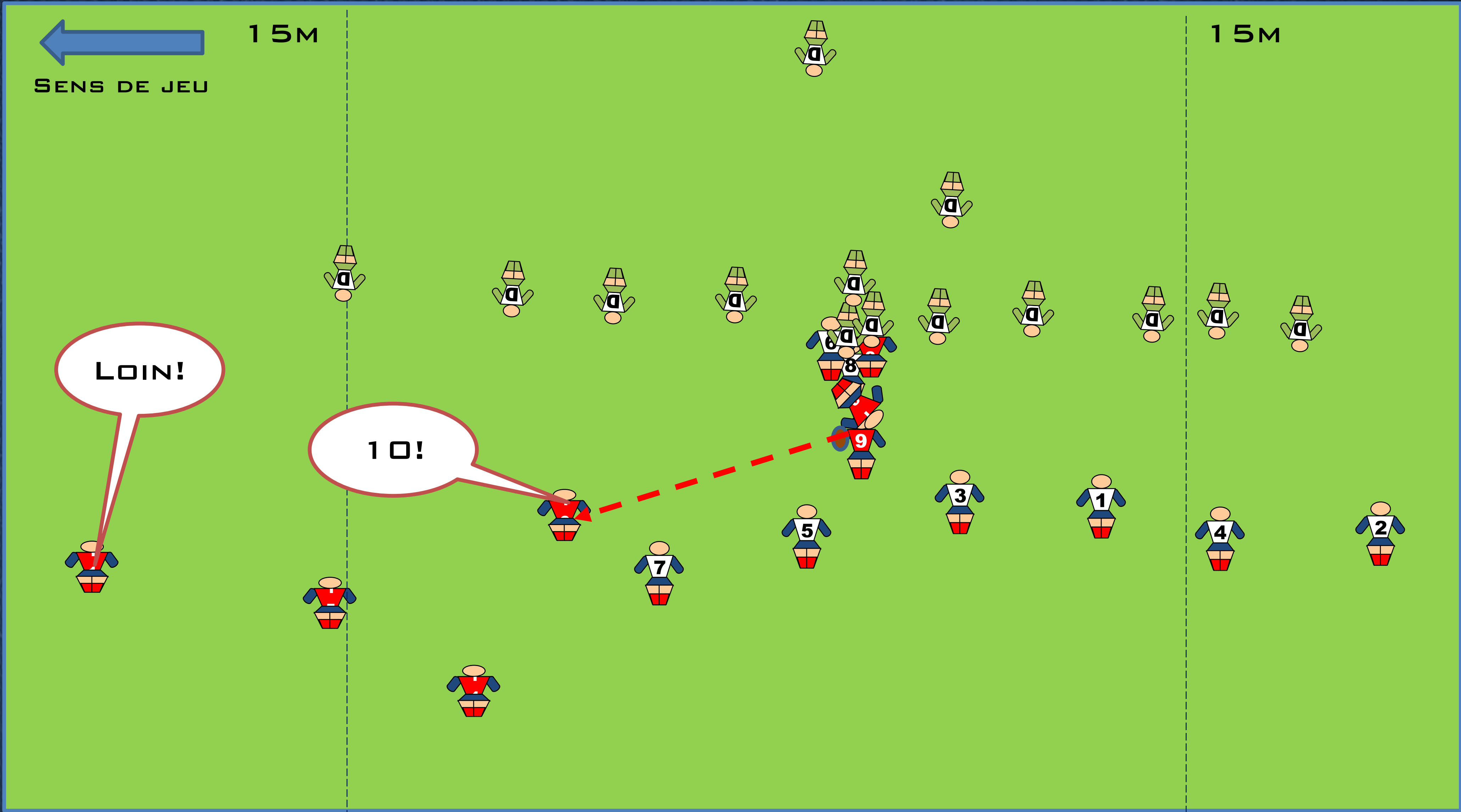


15M

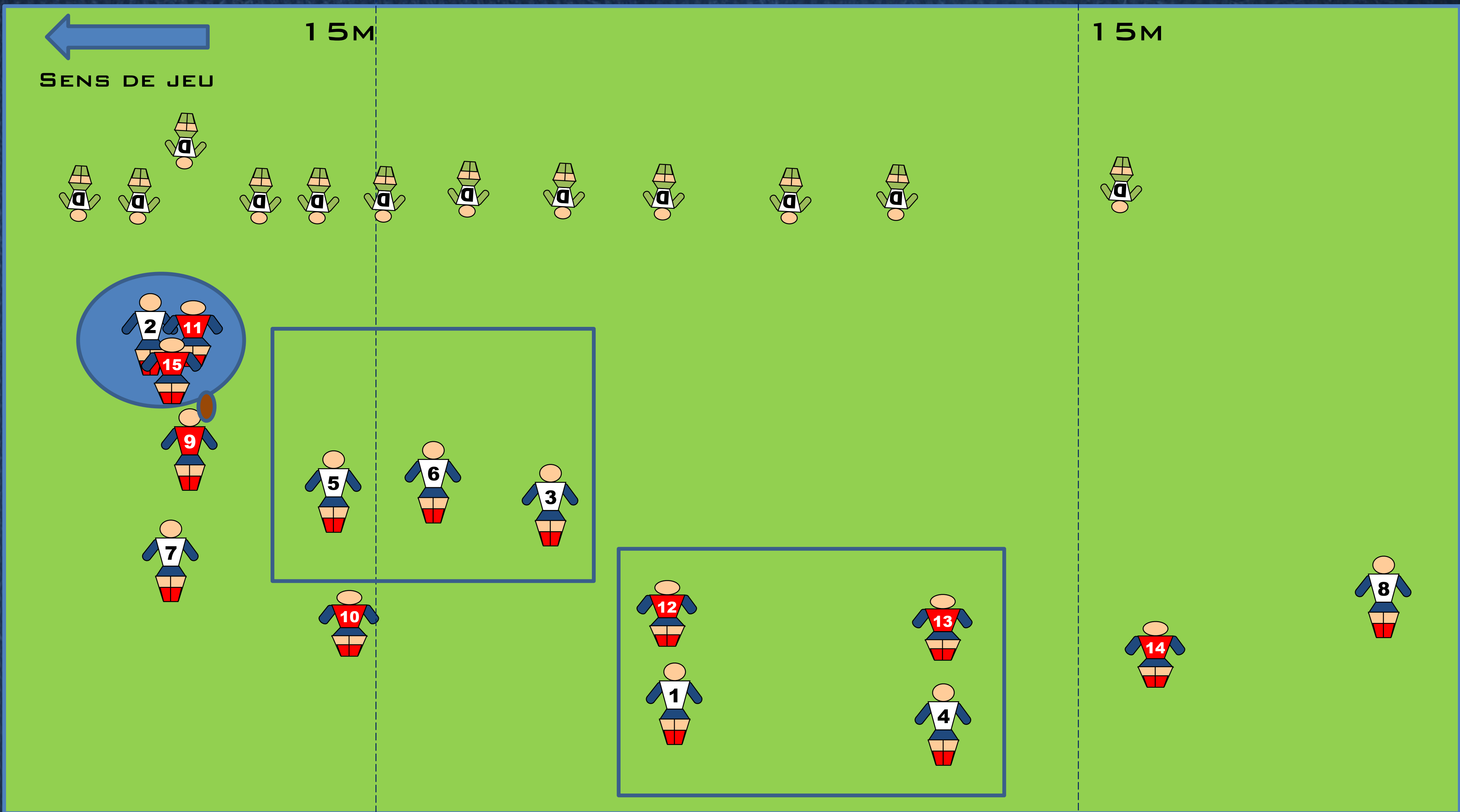
15M



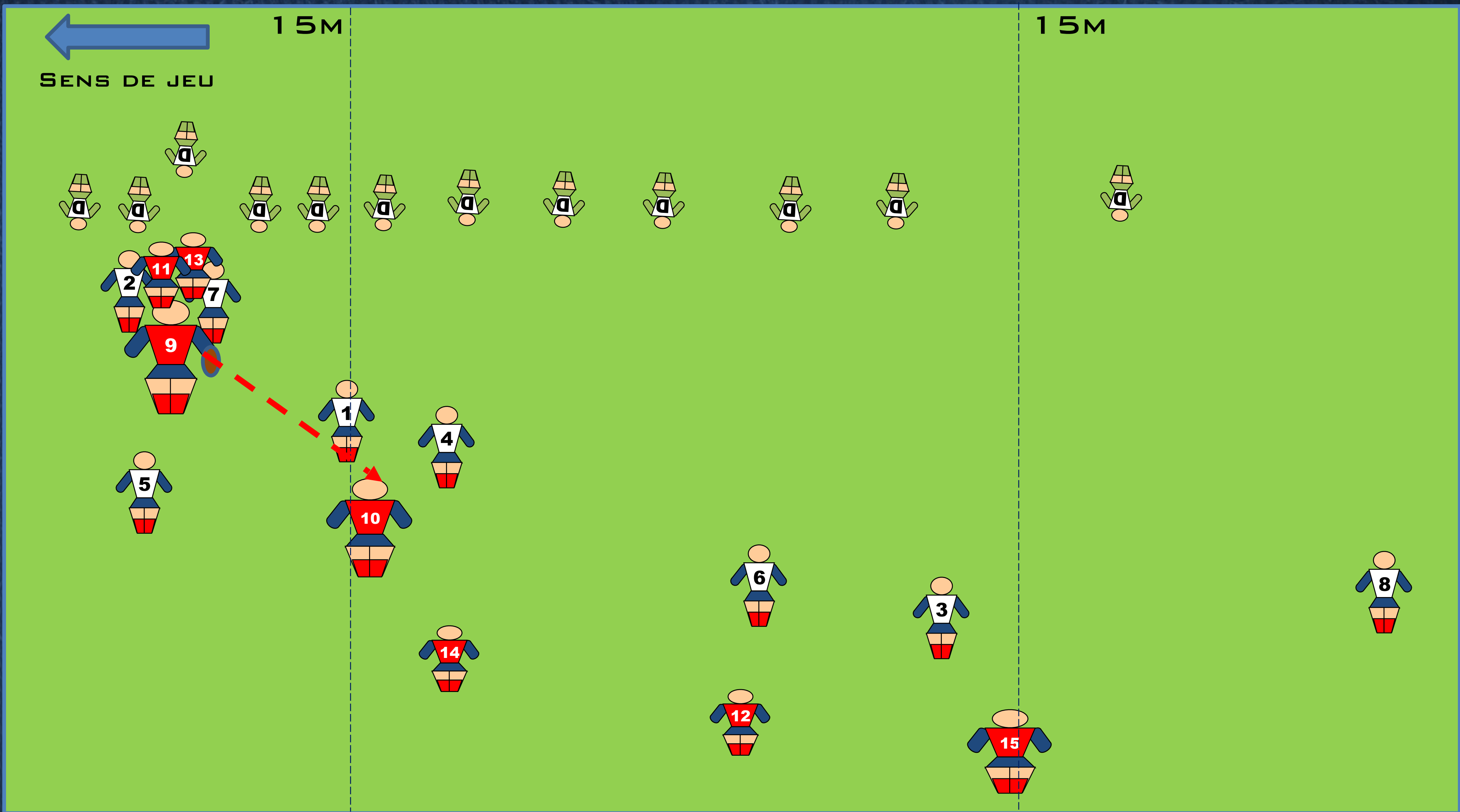
TOUJOURS AVOIR UN SOUTIEN AXIAL LORSQU'IL Y A FRANCHISSEMENT



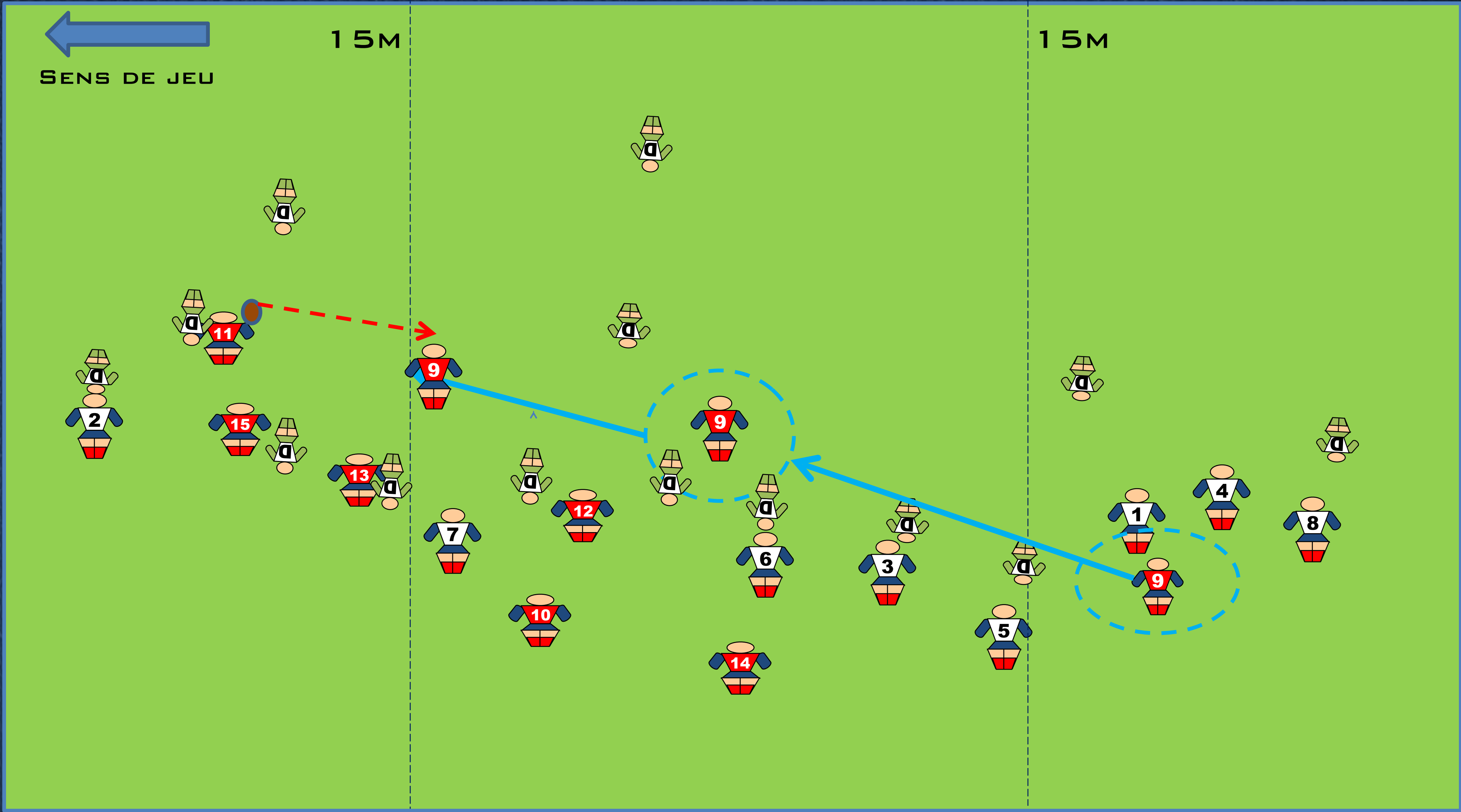
**LES JOUEURS « AXE » DOIVENT PERMETTRE TOUTES LES OPTIONS DE JEU (MAINTIEN D'UNE PROFONDEUR ADÉQUATE POUR PERMETTRE DE LONGUES PASSES)**



**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



UN JOUEUR COURT DEVANT SES PARTENAIRES  
(LE 9 PAR EXEMPLE OU 3<sup>ÈME</sup> LIGNE)



**DIRECTION**  
**SPORTIVE**

**STAFF FRANCE M16 2015 / 2016**