

Technique 2 Annexe 2 Défendre, c'est d'abord se placer par rapport au porteur du ballon et au non porteur du ballon

Placement par rapport aux joueurs de la base arrière

Les joueurs N°2 se placent en fermant le couloir de jeu direct aux arrières latéraux (ARG et ARD) .

Le joueur N°3 se place en fermant le couloir de jeu direct au demi-centre (DC).

Placement par rapport aux joueurs de la base avant

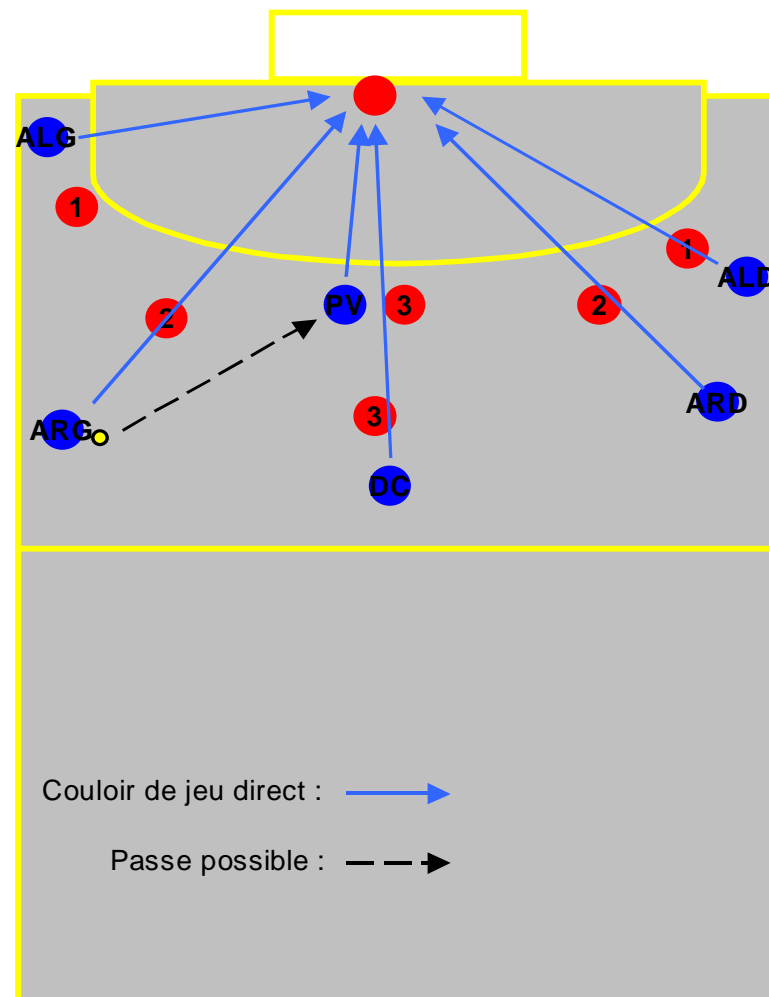
Le placement défensif par rapport aux joueurs de la base avant (ALG, ALD, PV) ne peut être le même.

Ceux-ci peuvent se trouver trop proches de la zone pour pouvoir leur fermer le couloir de jeu direct. L'objectif, dans ce cas, est de s'interposer entre eux et le porteur du ballon.

C'est ce que fait le défenseur N°1 sur l'ailier gauche (ALG).

Le joueur N°1, à droite, peut fermer le couloir de jeu direct de l'ailier droit (ALD) puisque celui-ci est assez éloigné de la ligne des 6 mètres.

Le joueur N°3 dans l'axe ne se place pas correctement par rapport au pivot (PV) puisque celui-ci peut réceptionner la passe de l'arrière gauche (ARG).



Structures de jeu

Situations de surnombre

Structure de jeu

L'espace de jeu délimité par l'ailier gauche (ALG), l'arrière gauche (ARG) et le pivot (PV) constitue une structure de jeu large dans laquelle le porteur du ballon peut facilement s'exprimer.

Si le pivot se rapproche du défenseur N°2 (le défenseur N°3 le suivra automatiquement), la structure de jeu va se resserrer et profiter d'avantage à la défense qu'à l'attaque.

Situation de surnombre

Dans cette situation, engendrée par un mauvais placement du défenseur N°3 sur le pivot (PV), le porteur du ballon peut avoir plusieurs solutions d'accès au duel avec le gardien.

Il peut:

- Passer dans l'espace entre les défenseurs N°1 et N°2 et accéder directement au duel avec le gardien.
- Il peut, dans cette course, si le défenseur N°1 s'interpose, transmettre le ballon à l'ailier (ALG) qui se trouve libéré.
- Il peut, si le défenseur N°2 s'interpose, donner le ballon au pivot (PV). Le défenseur N°3 ne peut empêcher le pivot d'accéder au but qu'en commettant une faute.

