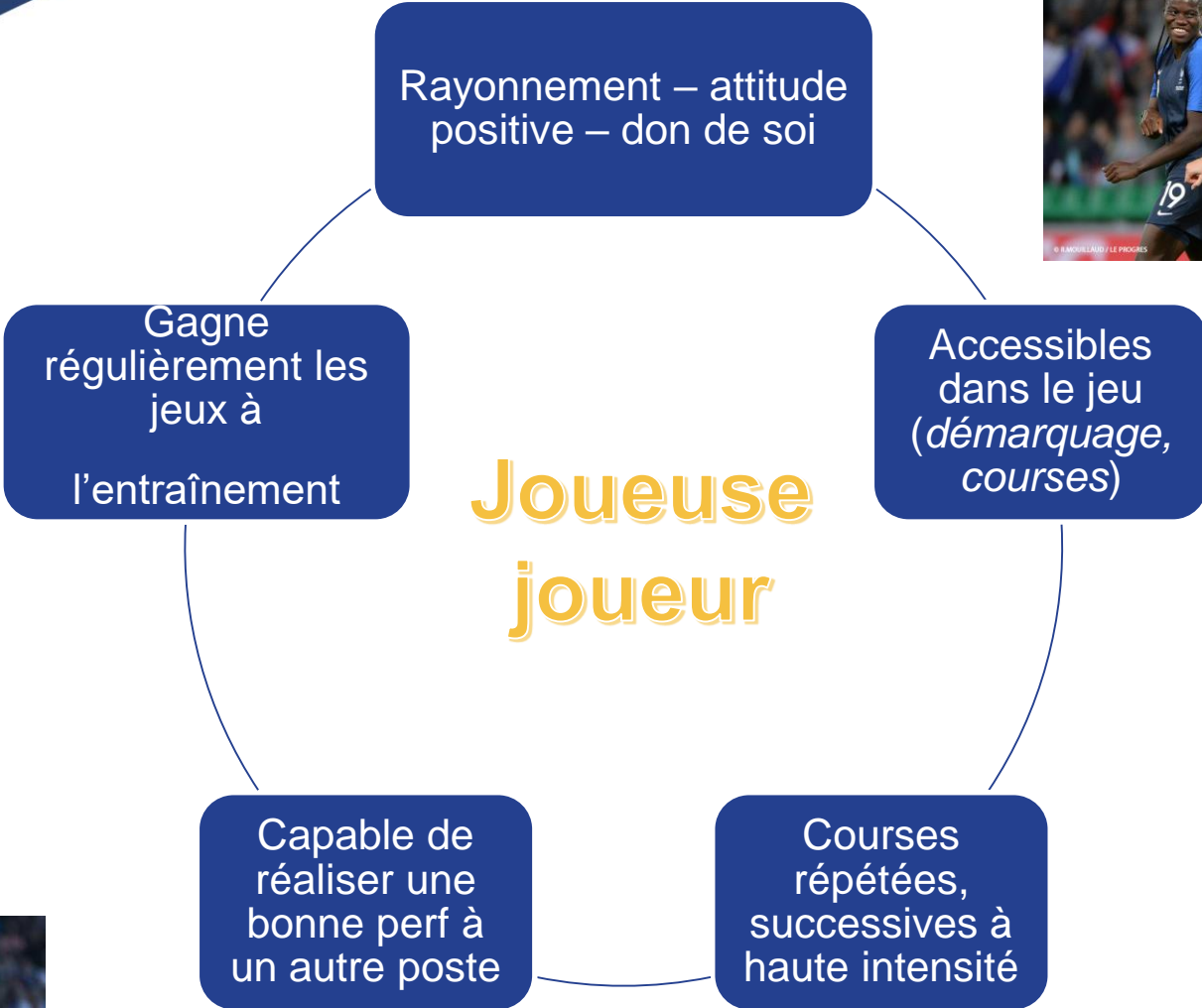




CRITERES POUR JOUEUSES ET JOUEURS EN SELECTIONS





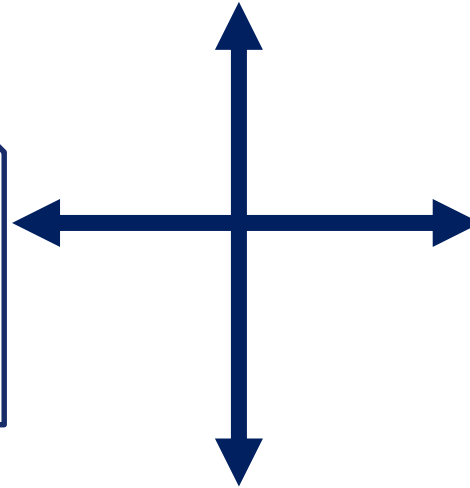
LES CRITERES DE DETECTIONS DE JEUNES



IMPLICATION COLLECTIVE
(Technique au service du jeu et de l'équipe)
Le JEU avant le JE !!

INTELLIGENCE DE JEU
(intentions, prise d'infos, intentions cachés, qualité des appels, des déplacements)

L'ACTIVITE
(courir, se déplacer, presser, se replacer)



DEPASSEMENT DE SOI
(Don de soi, goût de l'effort, Envie)



PROFIL DE JOUEUR DE HAUT NIVEAU

LES CRITERES DES SELECTIONS DE JEUNES

MENTAL
Vouloir courir
Enthousiaste
Passionné

ETAT D'ESPRIT
-Sens du collectif
-Vie de groupe
- Altruiste

ATHLETIQUE
-Pouvoir courir
-Répéter les efforts

**JOUEUR
SELECTIONNE**

TECHNIQUE
Au service du
jeu

INTELLIGENCE
DE JEU
-Savoir courir
-Réflexion
-Anticipation

COMPETITEUR
-Attitude
gagnante

COMPORTEMENT
-Authentique
-Honnête

VITESSE
MENTALE
-Voir vite
-Pour jouer vite

Critères de détection

Ce que nous observons



- S'informer du temps et de l'espace disponible.
- Jouer avec une intention / partenaires.
- Capacité à enchaîner les phases offensives et défensives... (transitions).
- Qualité de la 1^{ère} touche de balle.
- Capacité à jouer vers l'avant.
- Vitesse de jeu (enchaînements, passes...).
- Capacité à enchaîner et répéter les efforts.
- Qualité des 1ers appuis.

- 1 qualité forte / à l'ensemble

Prise en compte de la maturité (mois de naissance...)

Quels joueurs/quelles joueuses voulons-nous en sélection ?

Joueur/joueuse capable de résoudre des problèmes.
Joueur/joueuse intelligent(e).
Joueur/joueuse capable de se déplacer dans des espaces qui posent des problèmes (zones de lumière).
Des joueurs qui savent régler des problèmes autrement que par simplement le physique (maturité tardive ou pas).
Un joueur (ou joueuse) qui gère ses émotions.
Un joueur (ou joueuse) curieux, passionné, avec envie d'apprendre.
Un joueur (ou joueuse) éduqué.
Un joueur (ou joueuse) généreux.

Notre philosophie

Plaisir de la pratique - Exigence.
Chaque entraînement a un sens.
Le coach oriente, conseille et guide.
Droit à l'erreur comme apprentissage.
Place de l'optimisation de la performance dans les sélections.
Dire ce qu'on fait et faire ce qu'on dit.

LES INCONTOURNABLES :

- Capacité à avoir une **intention de jeu** et à éventuellement la modifier.
- Qualité de la **1^{ère} touche de balle**
- Capacité à **donner du « sens » aux passes** (en lien avec l'appel du partenaire).
- **Vitesse d'exécution et d'enchaînement technique.**
- Le **temps de latence** lors des actions de **transition** (+ -).
- Capacité à **répéter les efforts similaires, différents et consécutifs : 3 de suite.**
- Capacité à prendre les informations nécessaires : **temps et espace.**

LE GARDIEN DE BUT



- Position des **appuis décalés** dans les départs d'actions.
- Capacité à détacher son **regard** de l'action en cours (ex : centreur/receveur).
- **Interception** sur les passes profondes.
- Sur la relance, la capacité à **« sauter » 1 ou 2 lignes (derrière la ligne de pression)**.
- Jeu aux pieds **sous pression** – Accentuer la supériorité sur la 1^{ère} relance
- Efficacité : **DUELS ...**
- Capacité à **diriger**.



DÉFENSEURS LATÉRAUX

- A **distance d'intervention** : « à 1 bras tendu maximum » de l'adversaire.
- Capacité à **détacher le regard du sens de la course**.
- Capacité à réaliser des **courses intenses et répétées : def/off**.
- Réaliser des passes **obliques et traversantes**.
- Capacité à **être en éveil pour combiner avec les autres partenaires**.
- Efficacité : **DUELS ...**



- Etre à **distance d'intervention** : « **1 bras tendu** » entre le défenseur et l'attaquant.
- Différencier le **regard** du sens de la course.
- Réaliser des passes **obliques et traversantes**.
- Capacité à « **attaquer le terrain** » (balle aux pieds).
- Efficacité : **DUELS...**
- Capacité à **prendre les informations** sur son partenaire (ne pas être aligné par exemple ...).



- A **distance d'intervention** : « **1 bras tendu maximum** » de l'adversaire.
- S'orienter en **2 touches de balle maximum**.
- Réaliser des passes **obliques et traversantes**.
- Percuter l'intervalle – Demander ou redemander **le ballon derrière la ligne adverse**.
- **Activité** : courir de Surface / Surface.
- **Efficacité** : **DUELS ...**





- **A distance d'intervention : « 1 bras tendu maximum » de l'adversaire.**
- **S'orienter en 2 touches de balle maximum.**
- **Réaliser des passes obliques et traversantes.**
- **Percuter l'intervalle – Demander ou redemander le ballon derrière la ligne adverse et entre les lignes.**
- **Activité : courir de Surface / Surface – Dans la surface pour les actions de finition et assurer les retours défensifs.**
- **Efficacité : DUELS ...**



- Être à **distance d'intervention** : « **1 bras tendu maximum** » de l'adversaire - Capacité à aider à la récupération.
- S'orienter en **2 touches de balle maximum**.
- Réaliser des passes **obliques, traversantes et centres**.
- Capacité à réaliser des **courses intenses et répétées**.
- Capacité à s'orienter avec une **épaule vers le but**.
- Être dans la **surface** pour les **actions de finition**.
- Capacité à **éliminer et centrer : duels**.

- *Orienter 1 épaule en direction du but adverse.*
- *Etre capable de réaliser des courses consécutives et répétées.*
- *Donner un signal et être en timing pour recevoir (« connecté »).*
- *S'orienter en 2 touches de balle maximum.*
- *Capacité à garder le ballon dos au but.*
- *Etre accessible dans la surface et sur les actions de finition.*
- *En transition défensive, se replacer pour être utile à la récupération ou ralentir l'équipe adverse.*
- *Etre disponible dans la dos de la défense.*

- *Efficacité : DUELS...*



ROLES DANS L'ATTAQUE PLACEE

GB :

*Capacité à jouer vite (soit à la main – pieds). Prise d'informations.
Disponible pour être un soutien à l'équipe. Être connectée à l'équipe.*



Défenseurs latéraux :

*Occuper la largeur : long de la ligne de touche.
Etre disponible pour les DC et/ou GB d'abord dans les pieds.
Si jeu intérieur > être accessible dans l'espace profond (relation avec l'excentré).*

Défenseurs centraux :

*Faire circuler rapidement le ballon d'un côté à l'autre (limiter les touches de balle).
Fixer d'un côté pour aller à l'opposé.
Aller fixer l'espace libre et apport du surnombre à l'intérieur.*

Milieux défensifs :

*Etre disponible pour servir de relais à l'intérieur. Recherche des triangles.
Se déplacer pour « gagner le dos » de l'adversaire – se retrouver plus haut pour jouer de face >
occupation des zones de lumières.*



ROLES DANS L'ATTAQUE PLACEE

Milieux offensifs :

Se déplacer, être accessible entre les lignes.

Plonger dans les espaces libres – être dans les zones de lumière.

Etre capable d'aller fixer et percuter.



Attaquant(s) :

Toujours imposer la profondeur à l'adversaire.

Etirer les lignes (être haut > relais pied et/ou déviation).

Capacité à plonger dans le dos de la défense dans les espaces libres.

