

Nom de la fiche	La passe croisée	
Type de fiche	COLLECTIVE	ATTAQUE
Zone de jeu	Sur la longueur : <ul style="list-style-type: none"> • Jaune • Vert 	Sur la largeur : <ul style="list-style-type: none"> • Partout
Techniques requises		
Niveau	<ul style="list-style-type: none"> • Débutant 	
Description courte	Technique permettant d'apporter du sur nombre ou de simplement renverser le sens du jeu	
Rédacteur(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Sébastien Chassande-Barrioz, chassande@gmail.com • Erick Acker, erick.acker@orange.fr 	
Version	1.1	
Statut de la fiche	BROUILLON	
Date de dernière modification	Le 10/02/2013	

I DESCRIPTION DE LA TECHNIQUE

I.1 Objectifs

- Prendre à contre pied la défense par un changement de direction du jeu.

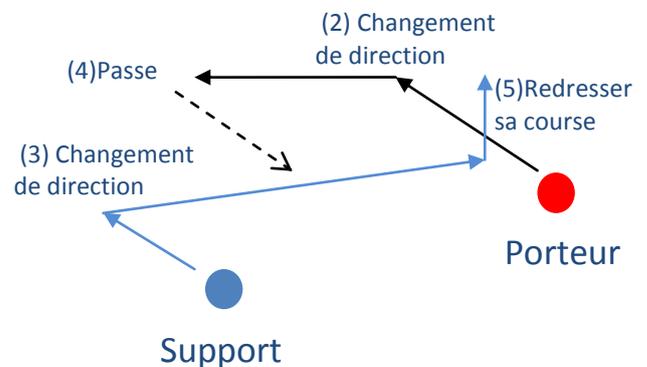
I.2 Description

Le mouvement se réalise avec deux joueurs : le porteur et le support. L'un ou l'autre peut proposer la passe. En règle générale, c'est le porteur du ballon qui propose la croisée s'il voit que le défenseur le suit. Ce sera le support qui proposera seulement en fonction de sa position sur le terrain (ailier qui ne peut plus courir car il est bloqué par la ligne de touche, ou autre joueur gêné par la réduction des espaces).

Les joueurs sont placés comme sur le schéma ci-contre.

Les étapes sont les suivantes

1. Le porteur et le support courent dans le même sens (diagonale).
2. Le porteur change sa course pour courir en travers pour proposer la passe croisée et attirer son défenseur
3. Le support change de direction pour proposer la passe croisée.
4. Le porteur effectue sa passe en montrant le ballon au support. La passe doit être faite devant le support en anticipant la trajectoire de course de ce dernier.
5. Lorsque que le support reçoit le ballon il redresse sa course pour prendre l'intervalle, au plus près du défenseur qui suit le passeur.
6. L'ancien porteur se replace en profondeur pour apporter une solution au nouveau porteur.



I.3 Les points clés

- Au début, le support court dans le même sens afin que la défense soit embarquée.
- Les courses sont initialement très en travers afin de déplacer la défense et ouvrir un intervalle.
- Le défenseur doit tourner ses épaules vers le porteur.
- Le support doit se situer très en profondeur : 5m au moins
- C'est le changement de direction du porteur qui initie le mouvement mais c'est le changement de direction du support qui va déclencher la passe croisée ou la feinte de passe croisée.
- La passe n'a pas besoin d'être vrillée, une passe sèche suffit.

II ENSEIGNER

L'objectif de ce chapitre est d'expliquer comment enseigner la technique de la passe croisée à des joueurs de Touch lors d'un entraînement

II.1 Les étapes

- La technique de base sans défenseur
- Un défenseur sur le porteur
- Deux défenseurs

Chaque étape est exécutée pendant au moins 2 séances au minimum.

II.2 Étape 1 : La technique de base sans défenseur

Matériel nécessaire	5 cônes rouges, 4 cônes bleus, 1 ballon pour 2 joueurs	Min/Max participant	4 / 12
Surface de pratique	10m x 10m	Durée	15min

II.2.1 Objectifs de l'étape

L'objectif de l'étape est d'apprendre la base du mouvement et de répéter jusqu'à que cela soit automatique et naturel. Cette étape permet d'apprendre les courses et les distances.

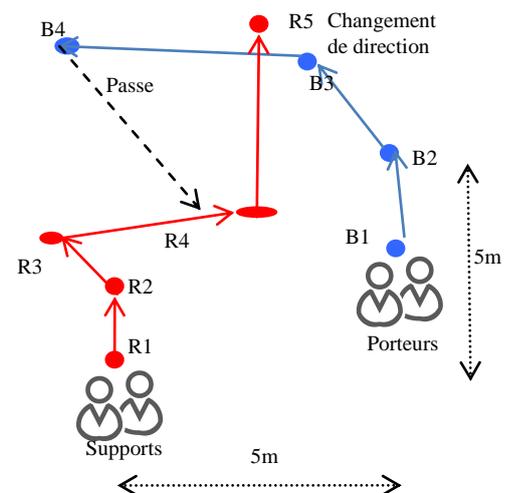
II.2.2 Plan de la zone

La zone de pratique est décrite par la disposition des cônes ci-contre. Le parcours est très précis afin que les joueurs prennent tout de suite les bonnes habitudes des courses. Les joueurs se répartissent en file indienne derrière les cônes R1 et B1.

II.2.3 Description de l'exercice

Par binômes, les joueurs suivent les cônes selon leur couleur. Chaque joueur doit passer au moins une dizaine de fois à chaque rôle.

Les 2 points importants sont les changements de direction du porteur en B3 puis du support en R3. Le joueur doit changer de direction en prenant appui sur le pied extérieur (droit en B3 et gauche en R3). On peut éventuellement disposer à terre un cerceau afin de forcer le joueur à prendre son appui dans le cerceau. Au fur et de la maîtrise, on enlève des cônes. Cependant lorsqu'il y a moins de cônes les joueurs ont tendance à courir plus en profondeur. En situation réelle ils seraient plus exposés aux défenseurs. L'exercice doit être pratiqué pour moitié de temps dans l'autre sens. Il est conseillé de préparer l'atelier symétrique à côté. Lorsque la maîtrise du mouvement est acquise, on passe à l'étape suivante.



II.2.4 Évaluation de la maîtrise du geste

Les points à observer sont :

- C'est le changement de direction du joueur support qui déclenche l'exécution de la passe.
- Lors de la passe le ballon est caché par le passeur. Pendant un bref instant les défenseurs ne doivent pas voir le ballon.
- Après la passe, le porteur de balle doit redresser sa course.
- Les deux joueurs se croisent mais à bonne distance (3m).

II.3 Étape 2 : Avec un défenseur

Matériel nécessaire	5 cônes rouges, 4 cônes bleus, 2 cônes verts, 4 cônes noirs, 1 ballon pour 3 joueurs	Min/Max participant	3 / 15
Surface de pratique	10m x 15m	Durée	15min

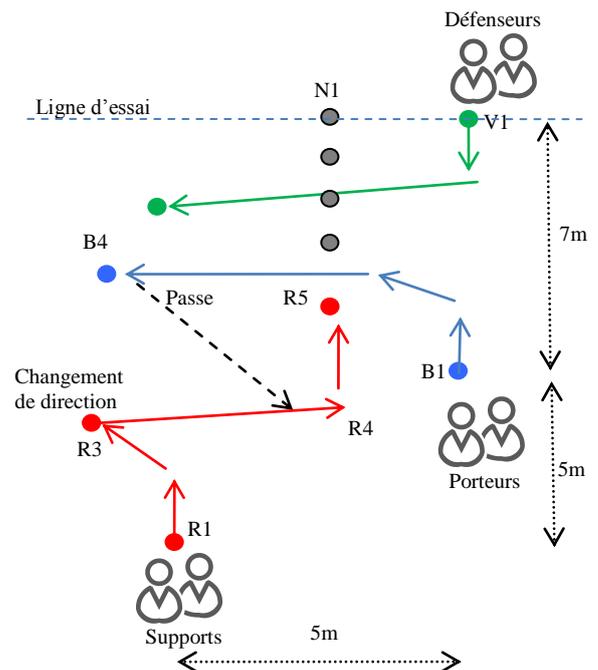
II.3.1 Objectifs de l'étape

L'objectif de l'étape est d'apprendre au joueur support quand faut il déclencher le changement de direction et donc proposer la passe croisée.

II.3.2 Plan de la zone

La zone de pratique est décrite par la disposition des cônes ci-contre. Le parcours contient encore quelques cônes pour fixer les points de passage primordiaux.

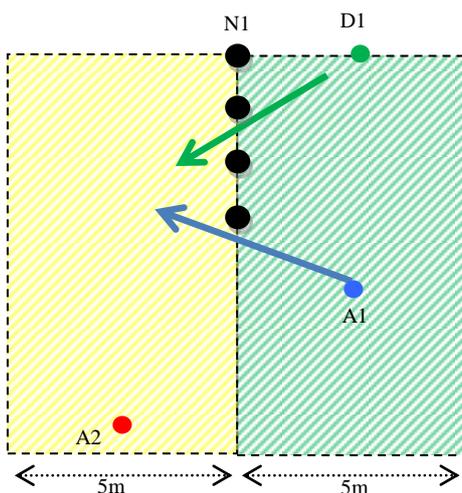
Les joueurs se répartissent en file indienne derrière les cônes R1 (attaquants supports), B1 (attaquants porteurs) et V1 (défenseurs sur le porteur).



II.3.3 Description de l'exercice

Les attaquants doivent marquer derrière la ligne d'essai avec les conditions suivantes :

- Le porteur A1 ne peut marquer qu'à gauche du cône noir N1.
- Le support A2 ne peut marquer qu'à droite du cône noir N1.
- Seule une passe croisée est autorisée.



Le point crucial de cet exercice est la prise de décision du support de changer de direction pour proposer la passe croisée. Pour l'aider à prendre sa décision voici un indicateur :

Le support propose la croisée dès lors que le défenseur opposé au porteur est sorti de sa zone ou lorsqu'il tourne les épaules en direction du porteur.

Le schéma ci-contre montre les zones gérées par les deux défenseurs (D1, D2) face aux attaquants (A1, A2). La zone hachurée en jaune est la zone défendue par le défenseur D2. La zone hachurée en vert est la zone défendue par le défenseur D1.

L'objectif de l'attaquant A1 est d'emmener D1 dans la zone jaune (celle de son voisin). L'attaquant A2 changera d'orientation dès que les joueurs A1 et D1 changent de zone.

Dans le schéma de la zone de jeu, la limite entre les deux zones est matérialisée par les 4 cônes noirs.

Cet exercice fait travailler les attaquants. Ainsi, au début, le défenseur ne doit pas être agressif ou anticiper la passe croisée. Les défenseurs ont pour consigne de choisir entre défendre sur le porteur ou défendre sa zone.

Si le défenseur reste dans sa zone le support ne propose pas la passe croisée. Le porteur peut aller marquer à gauche du cône noir N1.

Si le défenseur quitte sa zone (= va au-delà des cônes noirs) alors le support propose la passe croisée. Deux options s'offre à lui :

- Il effectue la passe croisée vers son support
- Il effectue une feinte de passe croisée et va marquer

Le choix entre ces deux options dépendra de la position du corps du défenseur. Si le défenseur a le corps, et en particulier les épaules orientées vers le côté, alors la passe croisée est la meilleure option. La feinte de passe croisée est une solution réalisable lorsque le défenseur est à une distance minimale de l'attaquant. En effet, il sera facile pour le défenseur de conserver une main « sur » le porteur tout en défendant sur le support.

Au fur et de la maîtrise, on enlève des cônes. Cependant lorsqu'il y a moins de cônes les joueurs ont tendance à courir plus en profondeur. En situation réelle ils seraient plus exposés aux défenseurs.

L'exercice doit être pratiqué pour moitié de temps dans l'autre sens. Il est conseillé de préparer l'atelier symétrique à côté. Lorsque la maîtrise du mouvement est acquise, on passe à l'étape suivante.

II.3.4 Évaluation de la maîtrise du geste

En plus des points de l'étape précédente, il faut observer les points suivants :

- L'attaquant support ne propose la passe croisée (en changeant de direction) que si le défenseur change de zone.
- Les attaquants doivent marquer
- Les courses initiales des attaquants sont parallèles.

II.4 Étape 3 : Avec deux défenseurs

Matériel nécessaire	1 cône rouge, 1 cônes bleu, 1 cône vert, 1 cône jaune, 1 cônes noir, 1 ballon pour 4 joueurs	Min/Max participant	4 / 16
Surface de pratique	10m x 15m	Durée	15min

II.4.1 Objectifs de l'étape

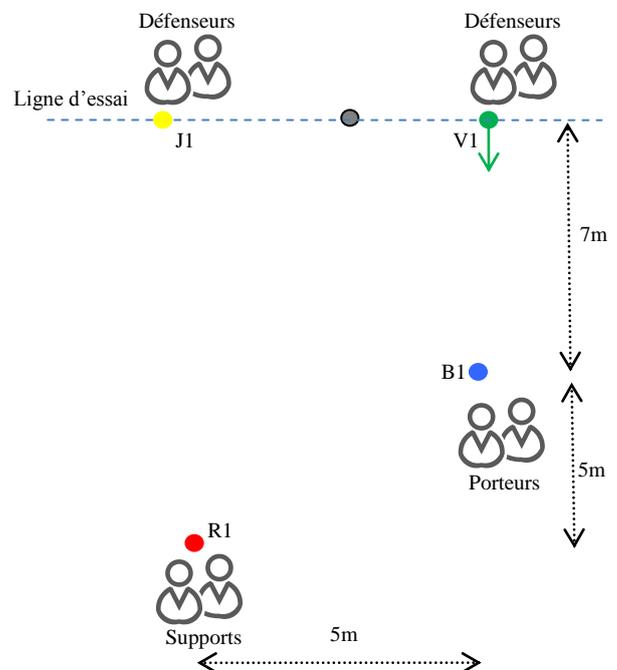
L'objectif de l'étape est de réaliser la technique au complet et en condition réelle, c.à.d. avec 2 défenseurs.

II.4.2 Plan de la zone

La zone de pratique est décrite par la disposition des cônes ci-contre. Le parcours n'est plus délimité par des cônes. Seuls existent les cônes de départ et le cône de séparation des zones des défenseurs.

Les joueurs se répartissent en file indienne derrière les cônes :

- R1 : attaquants supports,
- B1 : attaquants porteurs,
- V1 : défenseurs sur le porteur
- J1 : défenseurs sur le support



II.4.3 Description de l'exercice

Les attaquants doivent marquer derrière la ligne d'essai avec les conditions suivantes :

- Le porteur ne peut marquer qu'à gauche du cône noir.
- Le support ne peut marquer qu'à droite du cône noir.
- Seule une passe croisée est autorisée.
- Les défenseurs n'ont pas le droit de croiser.

II.4.4 Évaluation de la maîtrise du geste

En plus des points mentionnés au chapitre précédent, il faut observer les points suivants :

- Le mouvement doit être fluide.
- Le support doit être bien en retrait et hors de portée du défenseur
- La passe doit être faite dans l'axe de course du support et non sur le support.

Un exercice de 'One Touch' peut être proposé pour la mise en pratique de cette technique.