

Nom de la fiche	La passe redoublée	
Type de fiche	COLLECTIVE	ATTAQUE
Zone de jeu	Sur la longueur : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jaune</li> <li>• Vert</li> </ul>	Sur la largeur : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partout</li> </ul>
Techniques requises	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La passe</li> <li>• La vision périphérique</li> </ul>	
Niveau	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Débutant</li> </ul>	
Description courte	Technique permettant de créer un surnombre	
Rédacteur(s)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sébastien Chassande-Barrioz, <a href="mailto:chassande@gmail.com">chassande@gmail.com</a></li> </ul>	
Relecteur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erick Acker, <a href="mailto:erick.acker@orange.fr">erick.acker@orange.fr</a></li> </ul>	
Version	1.1	
Statut de la fiche	BROUILLON	
Date de dernière modification	Le 04/11/2012	

## I DESCRIPTION DE LA TECHNIQUE

### I.1 Objectifs

- Apporter un surnombre

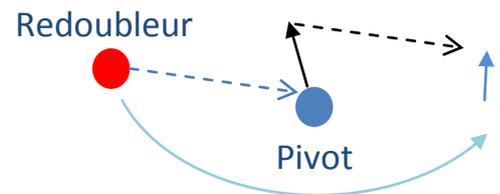
### I.2 Description

Le mouvement se réalise avec deux joueurs : le redoubleur et le pivot.

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

Les étapes sont les suivantes

1. Le redoubleur est en possession du ballon. Il annonce une passe redoublée (« double ») . Il effectue une passe vers le pivot.
2. Le pivot reçoit le ballon. Il a une course légèrement rentrante afin d'attirer son vis-à-vis vers l'intérieur.
3. Immédiatement après la passe, le redoubleur court en travers pour passer DERRIÈRE le pivot.
4. Le pivot effectue la passe au redoubleur.
5. Le redoubleur redresse sa course pour rentrer dans l'intervale



### I.3 Les points clés

- Le mouvement doit être très fluide
- Le pivot doit emmener le défenseur pour créer un espace
- Le pivot doit accélérer pour changer sa direction (diagonale)
- La passe est généralement faite ballon visible par l'adversaire
- Le redoubleur doit redresser sa course pour ne pas consommer tout l'espace (souvent il y a des partenaires)

## II ENSEIGNER

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

### II.1 Les étapes

Il y a 3 étapes dans l'apprentissage de la technique :

- E1 : La technique de base
- E2 : Un défenseur intelligent
- E3 : 3vs2

### II.2 Étape 1 : La technique de base

Matériel nécessaire	4 cônes rouges, 3 cônes bleus, 1 ballon pour 2 joueurs	Min/Max participant	2 / 24
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.

#### II.2.2 Plan de la zone

Dans cette première étape le déplacement des joueurs est balisé par des cônes.

Les joueurs se répartissent équitablement en deux files indiennes :

- Des redoubleurs derrière le cône R1
- Des pivots derrière le cône B1

Chaque redoubleur possède un ballon

Les distances entre les cônes sont les suivantes :

- R1 – B1 : 5m
- B2 – B3 : 2m,-1m
- R1 – R2 : 5m
- R2 – R3 : 7m
- B1 – B2 : 4m
- R3 – R4 : 2m

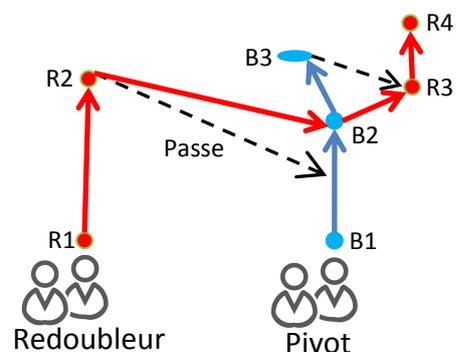
#### II.2.3 Description de l'exercice

L'exercice fonctionne en binôme : un redoubleur + un pivot.

1. Le redoubleur part en premier avec le ballon jusqu'au cône R2
2. Quelques instants après le pivot (sans ballon) court du cône B1 au cône B2.
3. Lorsque le redoubleur arrive au cône R2 il fait la passe au pivot. Puis il court vers le cône B2, puis B3.
4. Lorsque le pivot, avec le ballon arrive au cône B2, il change sa course pour aller en vers le cône B3. Le changement de direction est soudain pour tenter de surprendre l'adversaire
5. Lorsque le pivot arrive sur le cône B3, il effectue la passe au redoubleur qui doit se trouver sur le cône B3.
6. Enfin Lorsque le redoubleur reçoit le ballon il redresse sa course pour aller sur le cône R4

Après ce passage, les rôles du binôme s'inversent : Le redoubleur devient le pivot, tandis que le pivot devient le redoubleur (avec le ballon). Ils se replacent tous les deux dans leur file indienne. Le binôme suivant passe sur l'atelier.

L'atelier doit être travaillé aussi dans l'autre sens : passe vers la gauche.



Au-delà de 14 joueurs, il est conseillé de faire 2 ateliers en parallèle : 1 atelier passe à gauche et 1 atelier passe à droite. Cela diminuera le temps d'attente des joueurs et augmentera le nombre de répétition des joueurs.

## II.2.4 Évaluation de la maîtrise du geste

Les points à observer sont :

- Le mouvement doit être très fluide : Pas d'attente de joueur sur un cône (sauf R1 et B1 bien sur).
- Le changement de direction du pivot doit se faire en prenant appui avec la jambe extérieur.
- Pour chaque passe (du redoubleur et du pivot), le passeur regarde d'abord le récepteur avant d'effectuer la passe.
- Lorsque le pivot oblique sa course il doit observer la course du redoubleur.

## II.3 Étape 2 : Un défenseur intelligent

Matériel nécessaire	4 cônes rouges, 3 cônes bleus, 2 cônes verts, 1 cône noir 1 ballon pour 3 joueurs	Min/Max participant	3 / 24
Surface de pratique	10m x 10m	Durée	15min

### II.3.1 Objectifs de l'étape

L'objectif de l'étape est d'apprendre à maîtriser la redoublé face à un défenseur.

### II.3.2 Plan de la zone

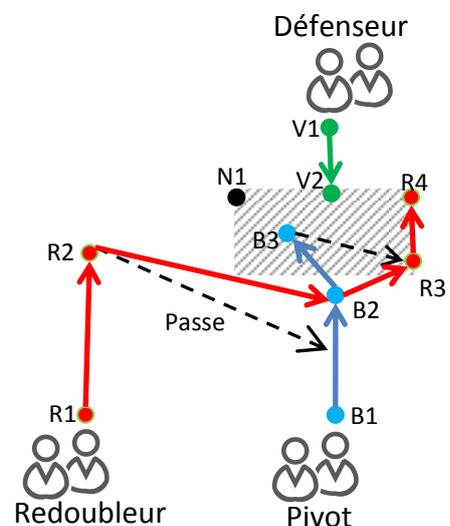
Les joueurs se répartissent équitablement en trois files indiennes :

- Des redoubleurs derrière le cône R1
- Des pivots derrière le cône B1
- Des défenseurs derrière le cône V1

Chaque redoubleur possède un ballon

Les distances entre les cônes sont les suivantes :

- R1 – B1 : 5m
- B2 – B3 : 2m,-1m
- R1 – R2 : 5m
- R2 – R3 : 7m
- B1 – B2 : 4m
- R3 – R4 : 2m
- V1 – V2 : 2m
- V2 – B2 : 3m
- N1 – V2 : 3m



### II.3.3 Description de l'exercice

L'exercice fonctionne en trinôme : un redoubleur + un pivot + un défenseur.

Le binôme en attaque (redoubleur + pivot) doit marquer derrière la ligne des cônes N1-R4. Soit le pivot marque sur le cône N1, soit le redoubleur marque sur le cône R4. Le défenseur doit toucher le porteur de balle avant l'essai. Cependant le défenseur n'a pas le droit de dépasser la ligne des cônes N1- R4.

Voici le déroulement de l'action

1. Le redoubleur part en premier avec le ballon jusqu'au cône R2
2. Quelques instants après, le pivot (sans ballon) court du cône B1 au cône B2.
3. Lorsque le redoubleur arrive au cône R2 il fait la passe au pivot. Puis il court vers le cône B2, puis B3.

4. Le défenseur part du cône V1 pour aller défendre sur le cône V2
  5. Lorsque le pivot, avec le ballon arrive au cône B2, il change sa course pour aller en vers le cône B3. Le changement de direction est soudain pour tenter de surprendre le défenseur
  6. Lorsque le pivot arrive sur le cône B3, il effectue la passe au redoubleur qui doit se trouver sur le cône B3.
  7. Enfin Lorsque le redoubleur reçoit le ballon il redresse sa course pour aller sur le cône R4
- Après ce passage, les rôles du trinôme s'inversent :

- Le redoubleur devient le défenseur.
- Le pivot devient le redoubleur (avec le ballon).
- Le défenseur devient le pivot.

Ils se replacent tous les trois dans leur file indienne. Le trinôme suivant passe sur l'atelier.

L'atelier doit être travaillé aussi dans l'autre sens : passe vers la gauche.

### II.3.4 Évaluation de la maîtrise du geste

Les points à observer sont :

- Tous les points de l'étape 1.
  - Le duo d'attaque doit marquer avant d'être touché et sans faire de faute (Touch N pass ou Passe en avant)
  - La difficulté est pour le pivot de maîtriser la distance entre lui et le défenseur pour faire la passe :
    - Une passe faite trop tôt, donc trop loin du défenseur laisse beaucoup de temps au défenseur pour revenir sur l'attaquant.
    - Une passe faite trop tard risque d'être interceptée ou de provoquer un Touch N Pass
- Le pivot doit analyser la vitesse de déplacement du défenseur et sa propre vitesse pour déterminer le moment de faire la passe.

### II.3.5 Répétition et niveau de difficulté

Le niveau de difficulté de l'exercice doit être modulé en fonction du niveau des joueurs. Voici quatre niveaux de difficulté :

Autorisation \ Niveau	1	2	3	4
Liberté latéral du défenseur	Entre les cônes N1 – V2	Entre les cônes N1 – V2	Entre les cônes N1 – R4	Entre les cônes N1 – R4
Obstruction de la passe par le défenseur (Une main dans l'intervalle de la passe)	Non	Oui	Oui	Oui
Liberté profondeur du défenseur	Jusqu'à la ligne	Jusqu'à la ligne	Jusqu'à la ligne	Toute la zone
Vitesse du défenseur	Lent	Moyen	Moyen	Agressif
Cônes à enlever	Aucun	B3	B2, R3	R2

Cette séance doit être répétée au moins 3 fois. L'objectif est d'atteindre le niveau 4 de difficulté lors de la dernière séance.

## II.4 Étape 3 : 3 contre 2

Matériel nécessaire	4 cônes rouges, 3 cônes bleus, 2 cônes verts, 1 cône noir 1 ballon pour 5 joueurs	Min/Max participant	5 / 25
Surface de pratique	15m x 10m	Durée	15min

### II.4.1 Objectifs de l'étape

L'objectif de l'étape est d'apprendre à maîtriser la redoublée à 3 attaquants contre 2 défenseurs.

### II.4.2 Plan de la zone

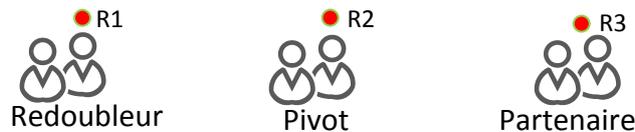
Les joueurs se répartissent équitablement en cinq files indiennes :

- Des redoubleurs derrière le cône R1.
- Des pivots derrière le cône R2.
- Des attaquants partenaires derrière le cône R3.
- Des défenseurs derrière les cônes V1 et V2.

Chaque redoubleur possède un ballon

Les distances entre les cônes sont les suivantes :

- R1 – R2 : 5m
- R2 – R3 : 5m
- B1 – B2 : 4m
- V1 – V2 : 5m
- V1 – N1 : 3m,3m
- V2 – N2 : 3m, 6m



### II.4.3 Description de l'exercice

L'exercice fonctionne avec un trinôme d'attaque contre un binôme de défenseur.

Consignes :

- Les attaquants doivent marquer dans la zone d'essai
  - Le pivot ne peut marquer qu'entre le défenseur D1 et le cône N1.
  - Le redoubleur ne peut marquer qu'entre les deux défenseurs
  - Le partenaire ne peut marquer qu'entre le défenseur D2 et le cône N2
- Les redoubleurs DOIVENT effectuer une redoublée.
- Les attaquants ne doivent pas reculer
- Aucun Touch n'est permis aux attaquants

L'atelier doit être travaillé aussi dans l'autre sens : passe vers la gauche.

### II.4.4 Points clés

**L'attaquant partenaire DOIT se décaler sur le côté pour laisser de la place entre lui et le pivot, pour le redoubleur.**