

FICHE FOOTBALL

N° EQUIPE:

Epreuve : match 6x6(5+1) en 2x 8min. 1 temps mort par équipe (1min.)

Couleur maillot :

	Maintient le rapport de force quand il est favorable			Exploite le rapport de force quand il est équilibré ou favorable					Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable				
	0,5	1	1,5	2	2,25	2,5	2,75	3	3,25	3,5	3,75	4	
Organisation collective offensive Note sur 4	Progression individuelle discontinuïté du jeu offensif		Organisation identifiable invariante. Jeu à deux au maximum	Utilisation du jeu latéral en milieu de terrain (peu de centres) occupation des espaces clés			Jeu rapide et jeu placé cherchant à déclencher un tir			Variation du rythme et des attaques (jeu court, centres) l'action déclenchée est unique.		Renversements sur attaque non abouties, repart de derrière. Remplacement pour la continuité des attaques.	
Organisation collective Défensive Note sur 4	Remplacement tardif		Organisation désordonnée certains en repli d'autres en récupération	Défense organisée et étagée, perturbe la progression dans l'espace de marque			Organisation défensive à 2 (harceleur récupérateur) perturbe sur 1/2 terrain.			Structurée, loin ou près de son but, entraide efficace		Stratégie évoluant en fonction du contexte de jeu et du score	
	0,5	1	1,5	2	2,25	2,5	2,75	3	3,25	3,5	3,75	4	

EFFICACITE INDIVIDUELLE			Noms et n° des joueurs													
A T T A Q U E	niveau	note	Indicateurs Attaque													
	Joueur ressource	6	Joueur ressource, crée le danger, crée des espaces libres. Appels croisés, permutations dédoublements.													
		5,5	Progressse avec pression déf, anticipe et enchaîne. Elimine par le dribble. Centres, transversales													
	Joueur engagé et actif	5	Fixe et décale , appels orientés, conserve sous pression. Toutes passes.													
		4	Démarrages étagés et latéraux. Passes courtes et moyennes.													
		3	Démarrages simples, passes courtes précises, tirs en zone favorable. Pas de fixation peu de dribble													
	Joueur intermittent	2	Déplacement vers l'avant , dans son couloir de jeu, pas non appuyée , initiative de tir non appropriée.													
		1	Joueur intermittent													
		0	Stratégie d'évitement, perte rapide													
	Note du joueur en attaque sur 6 points															
D E F E N S E	niveau	note	Indicateurs défense													
	Joueur ressource	4	Joueur récupérateur, Gagne ses duels													
		3,5	Joueur ressource, anticipe repli ou trappe. Technique propre frein recul,jaillissement													
	Joueur engagé et actif	3	Joueur actif, aide en situation d'urgence													
		2	Remplacement rapide, ralentit l'adv, presse le porteur, intercepte													
	Joueur intermittent	1,5	Marquage entre cible et adv, gêne le tir													
1		Marquage entre ballon et adv														
0		Non concerné														
Note du joueur en défense sur 4 points																

Résultats des matches :

Adv N°1 : -match N°1 : Gagné Perdu score :

Adv N°2 : -match N°2 : Gagné Perdu score :

Adv N°3 : -match N°3 : Gagné Perdu score :

Note sur 2 points	0	0,25	0,5	0,75	1	1,25	1,5	1,75	2	
EFFICACITE COLLECTIVE	Matches souvent perdus Des moments de domination sont repérables au cours du jeu				Matches perdus = matches gagnés Les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score			Matches gagnés Les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation font basculer le score en faveur de l'équipe		