



## **TECHNIQUES et RAPPELS UTILES de la CRA**

Numéro 17 / 16 Janvier 2018

### **ALERTE - DU BON USAGE DE LA COURSE A RECOLONS**

Plusieurs observateurs signalent un recours trop limité à ce type de course alors que le ballon est en jeu.

Cette désaffection est d'ailleurs couplée à un désintéressement répandu et croissant pour garder effectivement le ballon et les duels en visuel.

La course à reculons est assurément lente et un peu artificielle. Mais elle permet :

- d'adapter son déplacement à l'exigence de suivre le jeu du regard = véritable outil d'ANTICIPATION
- de fluidifier les changements de direction, lorsqu'elle est associée à des pas chassés.

Elle ne devrait donc pas être cantonnée aux seuls placements sur coup de pied de but.



## JEU - QCM 17 FUTSAL

Une équipe joue à 4 suite à une expulsion.  
Après 1 min, elle encaisse un but.

- A. L'exclu peut revenir sur le terrain.
- B. Un autre joueur peut compléter l'équipe.
- C. L'équipe jouera encore à 4 pendant 1 min (2 min en tout), puis l'exclu pourra revenir.
- D. L'équipe jouera encore à 4 pendant 1 min (2 min en tout), puis elle pourra se compléter par un autre joueur.

Réponse et explications au prochain numéro.

**Réponse au QCM 16 FUTSAL:** Sortie de but. Le gardien passe le ballon à un partenaire. Ce joueur, pressé par un adversaire, rejoue avec son gardien. Celui-ci dégage le ballon du pied en ligne de touche.

Réponse **B**; Coup franc indirect.

Un seul passage par le gardien (ballon maîtrisé) est autorisé avant que l'équipe adverse ne touche le ballon.

## HOW TO - EVITER LES PROBLEMES DE MAILLOTS

Demander à voir effectivement les quatre maillots (joueurs de champ et gardiens) dès que possible.

Une simple information verbale, passée par un dirigeant, peut s'avérer finalement erronée ou incomplète, et entraîner des modifications de dernière minute stressantes.





## **ABECEDAIRE- S COMME SIMULATION**

Action visant à donner l'impression que quelque chose s'est produit alors que ce n'est pas le cas. Commise par un joueur pour tirer un avantage indu.

Quand un joueur plonge sans qu'il y ait eu le moindre contact avec l'adversaire, sa simulation relève clairement du comportement antisportif.

## **CITATION**

"Prévenez le mal avant qu'il n'existe. Calmez le désordre avant qu'il n'éclate"

Lao-Tseu