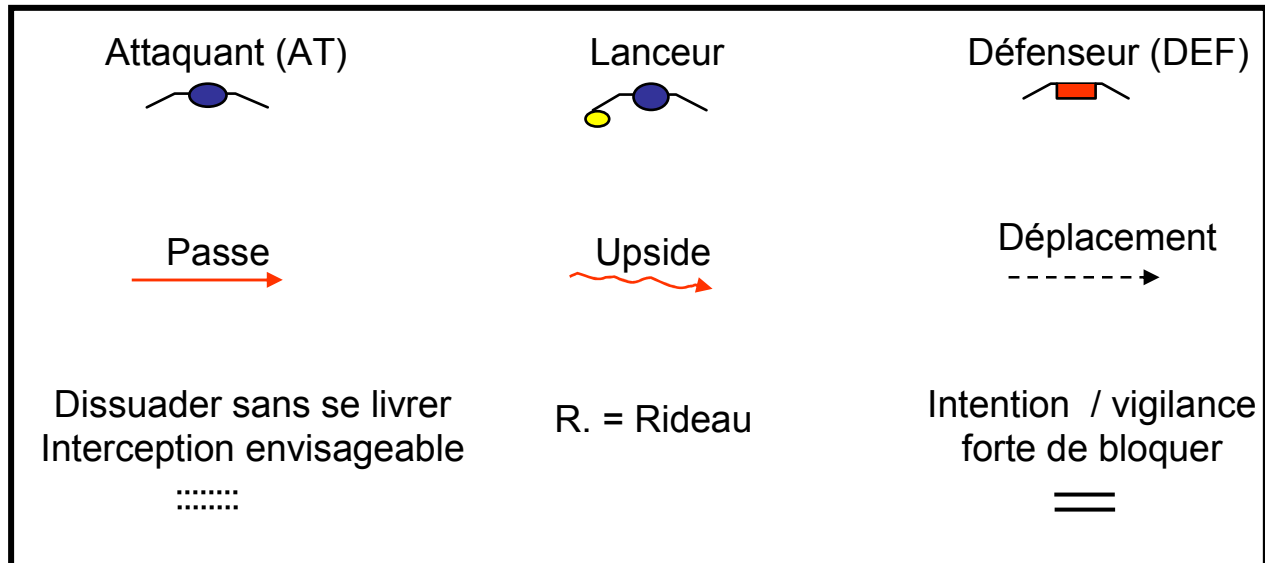


LEGENDE



REMARQUES

La réalité dynamique et adaptative du terrain ne pourra jamais être résumée et encadrée dans des simples schémas



Cependant, ils peuvent donner des points de repère aux joueurs en AT et en DEF



Enrichir et développer leur pensée tactique



Afin qu'ils puissent comprendre et parler le même langage sur et en dehors du terrain

Un lanceur peut avoir une ZRP élevée jusqu'à 40m. Mais s'il y a un vent fort contre lui, voir cette ZRP réduite à 10m.

(p. 4)

Inutile d'anticiper une longue si votre AT se place en dehors de la ZRP du lanceur

(p. 3)

Jusqu'où le lanceur est-il capable de lancer le frisbee compte tenu de ses compétences techniques, de la pression du marqueur, de son capital de confiance, de sa vision de jeu, et des conditions climatiques

Repérer la **Zone de Réussite Potentielle** (ZRP) du lanceur (p. 3)

Bloquer la passe directe et dissuader la longue

Évaluer votre rapport de force avec votre adversaire

Suis-je plus explosif ou non ?

Suis-je plus rapide ou non ?


Possède-t-il la capacité de faire des appels directs ?
(vers la zone de marque pour des longues)

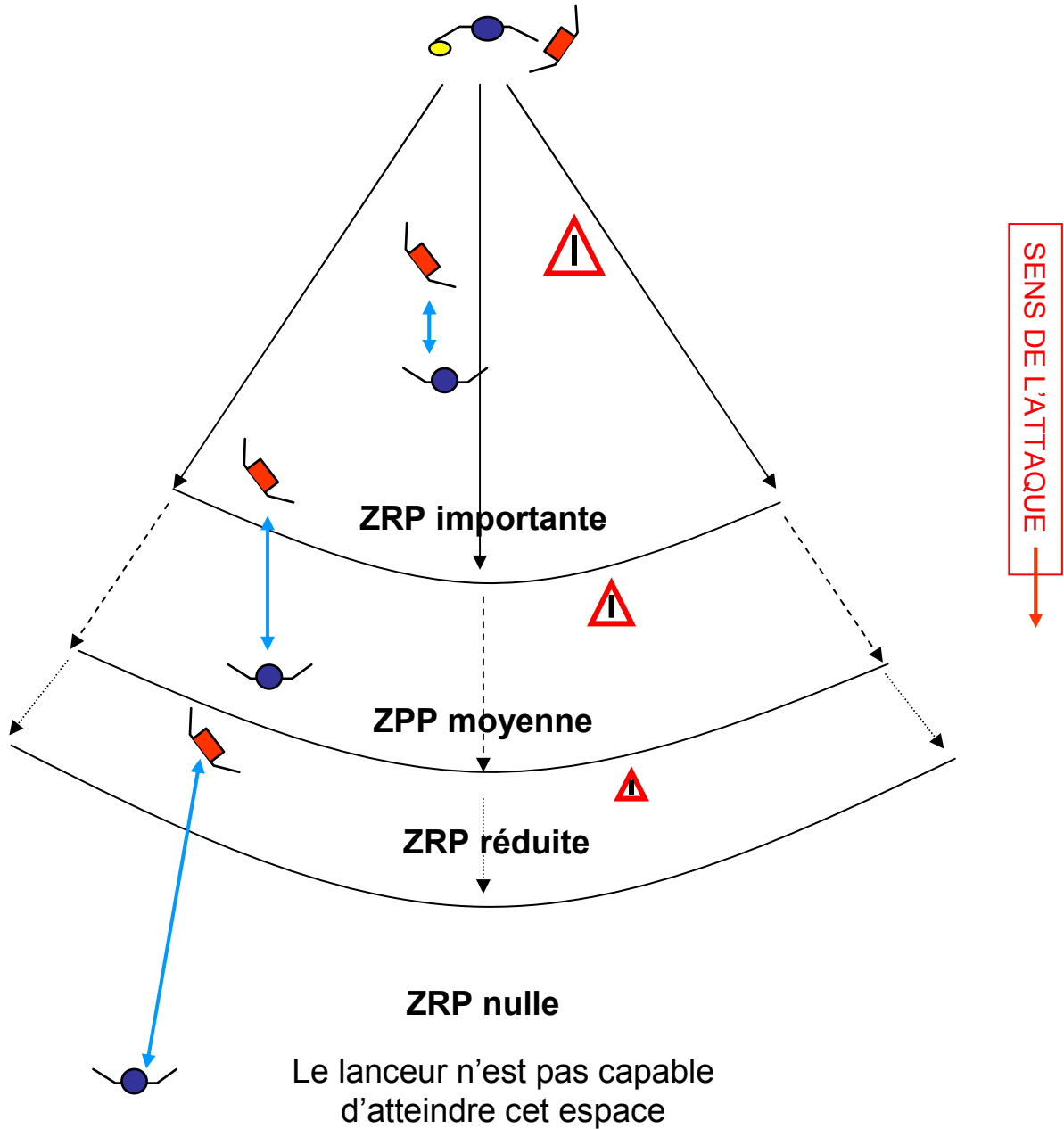
DISTANCE D'INTERVENTION du DEF (DI)

(pp. 5-6)

DISTANCE D'INTERVENTION du DEF (DI)



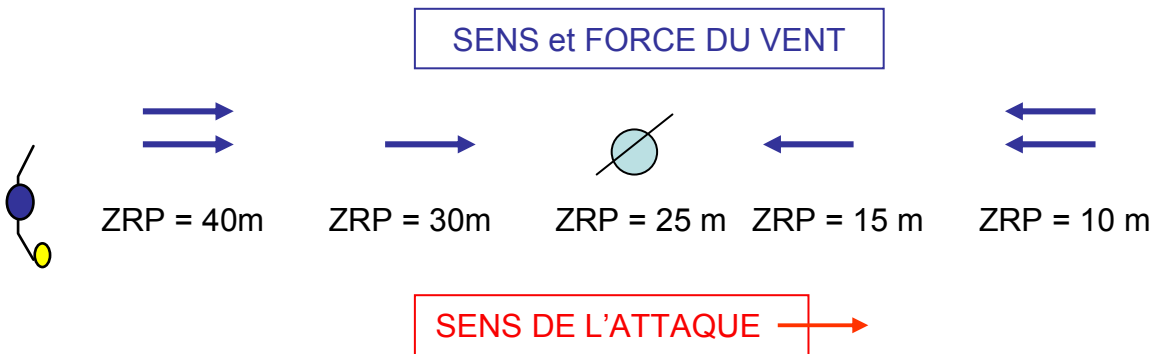
Distance  qui vous sépare de votre AT. Elle doit vous permettre de bloquer la passe directe et dissuader la longue..



EN CAS DE VENT

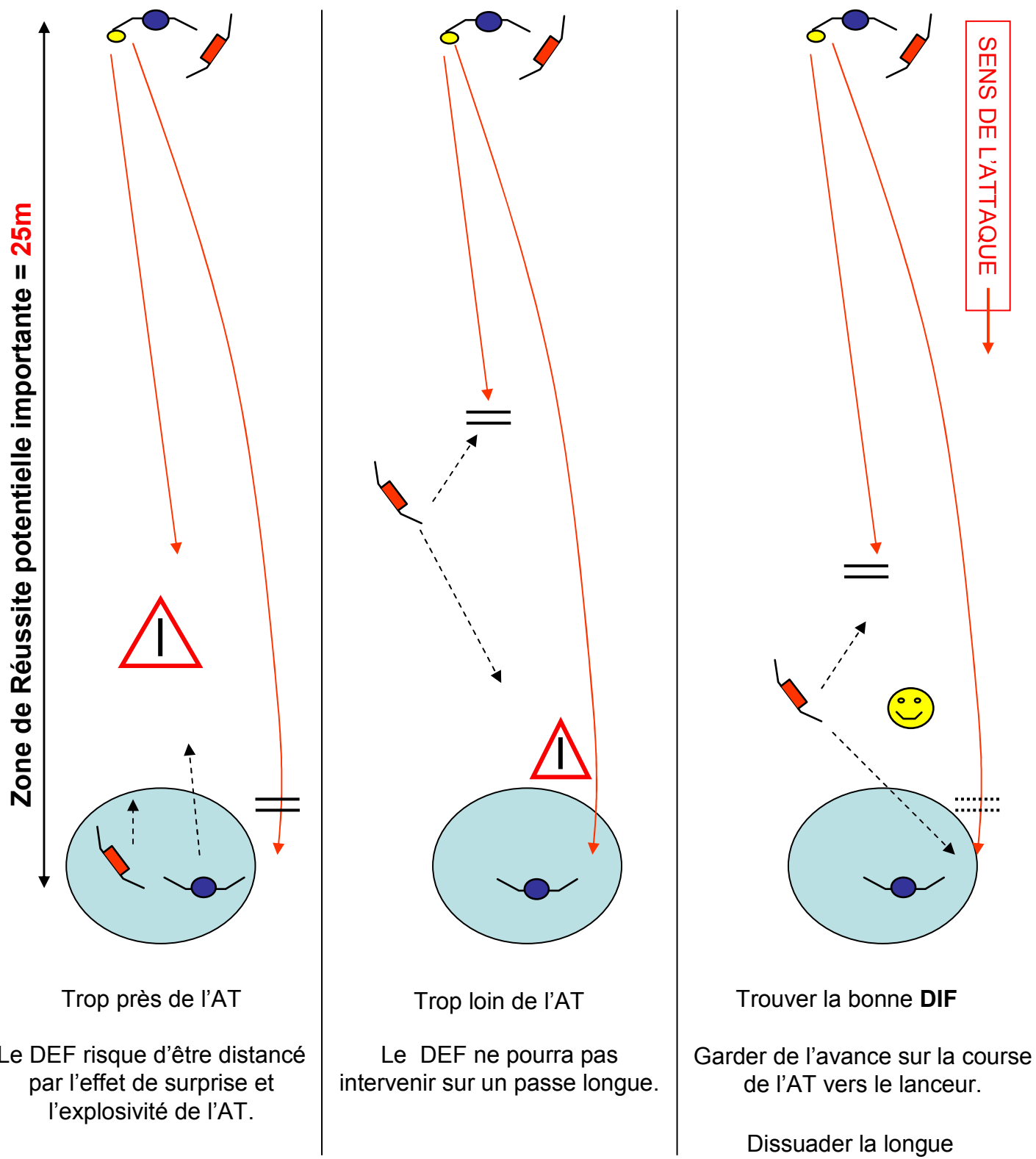


Un joueur peut avoir une ZRP élevée jusqu'à 40m avec du vent.
Mais s'il y a un vent fort contre lui, voir cette ZRP réduite à 10m.



Nous devons observer et mémoriser les compétences
et les limites de nos partenaires et de nos adversaires

TROUVER LE BON PLACEMENT DEFENSIF C'EST DETERMINER UNE DISTANCE D'INTERVENTION (DI) EQUILIBREE



TROUVER LE BON PLACEMENT DEFENSIF C'EST DETERMINER UNE DISTANCE D'INTERVENTION (DI) EQUILIBREE

Zone de Réussite potentielle = 15m

