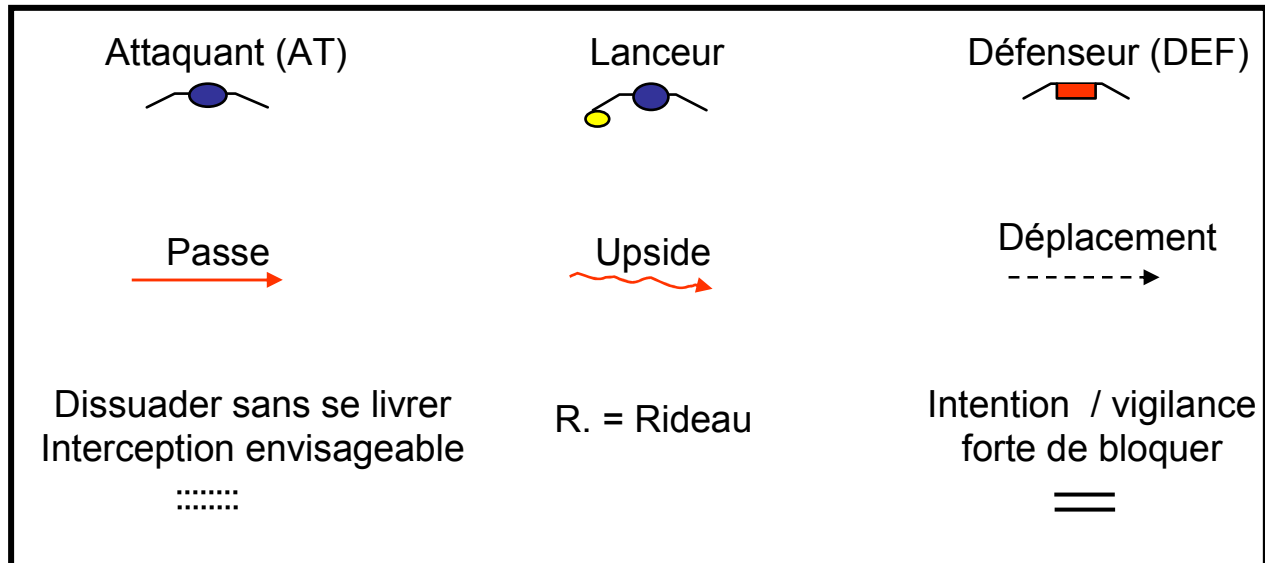


LEGENDE



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

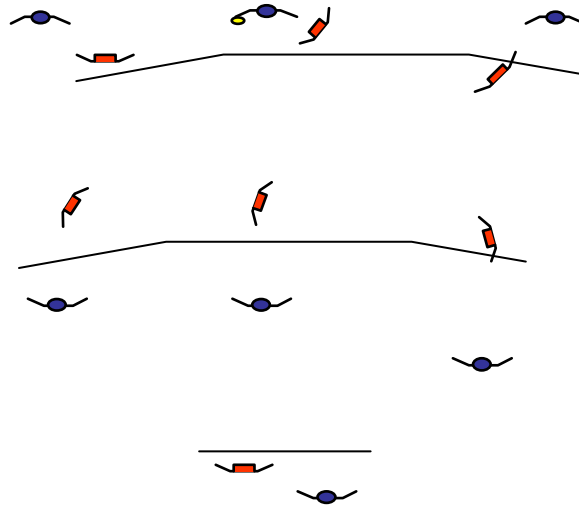


Enrichir et développer leur pensée tactique



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

LA ZONE A PLAT



C'est une organisation défensive à 3 rideaux



Elle est utilisée face à des équipes expérimentées lorsqu'il y a beaucoup de vent...



... Ou beaucoup moins



... Ou contre des équipes avec des lanceurs peu expérimentés lorsqu'il n'y a pas ou peu de vent.



A la différence la cup*, les trois joueurs du premier rideau sont physiquement moins sollicités car ils ne doivent pas autant suivre le frisbee dans ses déplacements.



Le rôle des joueurs des 2^{ème} et 3^{ème} rideau est de « cueillir » toute passe au-delà du premier R. en bloquant** ou dissuadant**



Les « fenêtres » du premier rideau sont plus importantes que dans le cas de la cup. Les 2^{ème} rideaux ont plus d'espace à couvrir

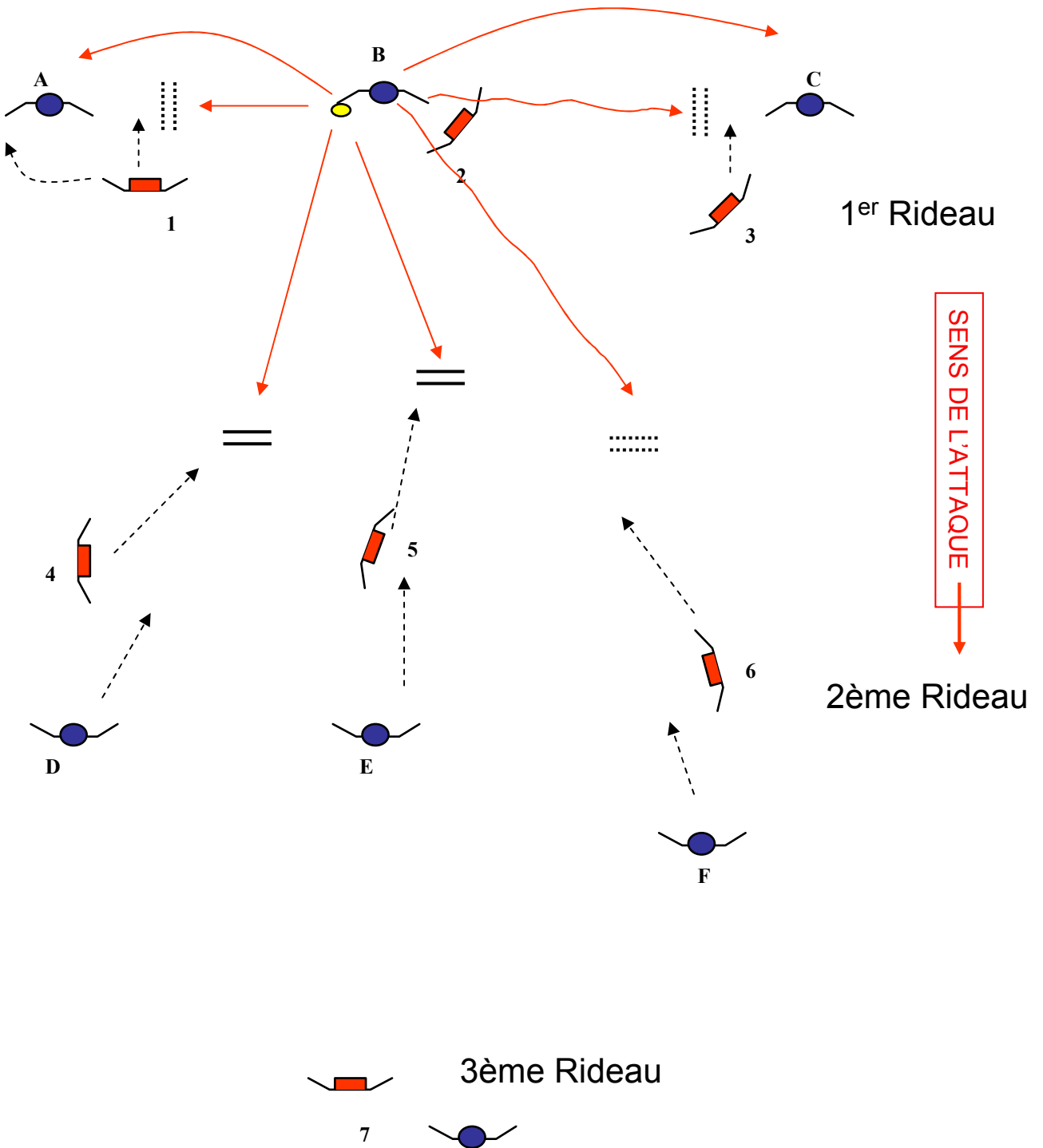
* fichier [Cup](#) à télécharger

** Voir la notion de distance d'intervention – fichier [surveiller un AT](#) à télécharger

DEFENSE A PLAT (1)

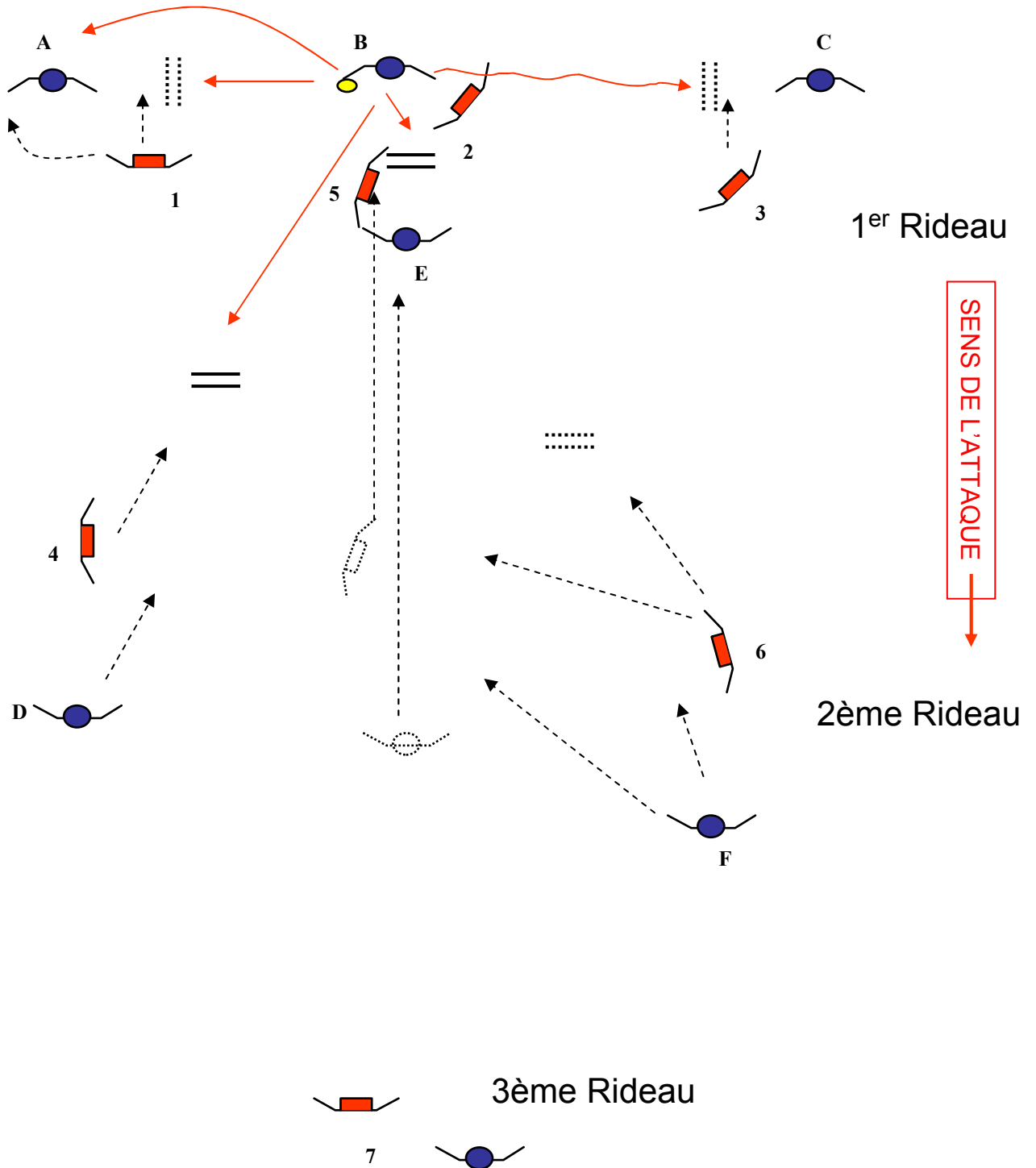
L'incertitude du côté où va partir le disque diminue mais existe encore.

D'autant plus que le lanceur possède un niveau d'expertise élevé.

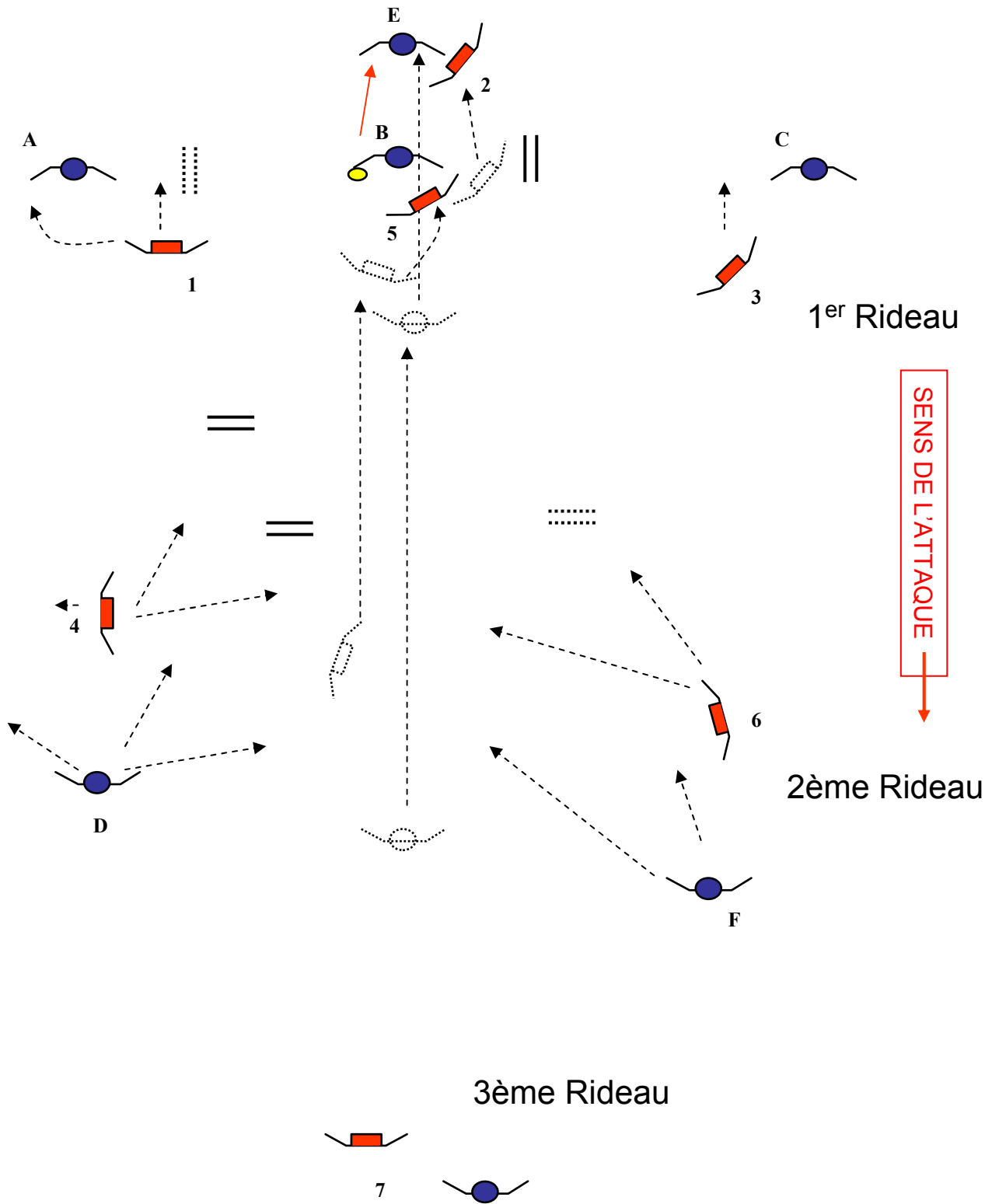


DEFENSE A PLAT (1.2)

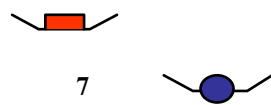
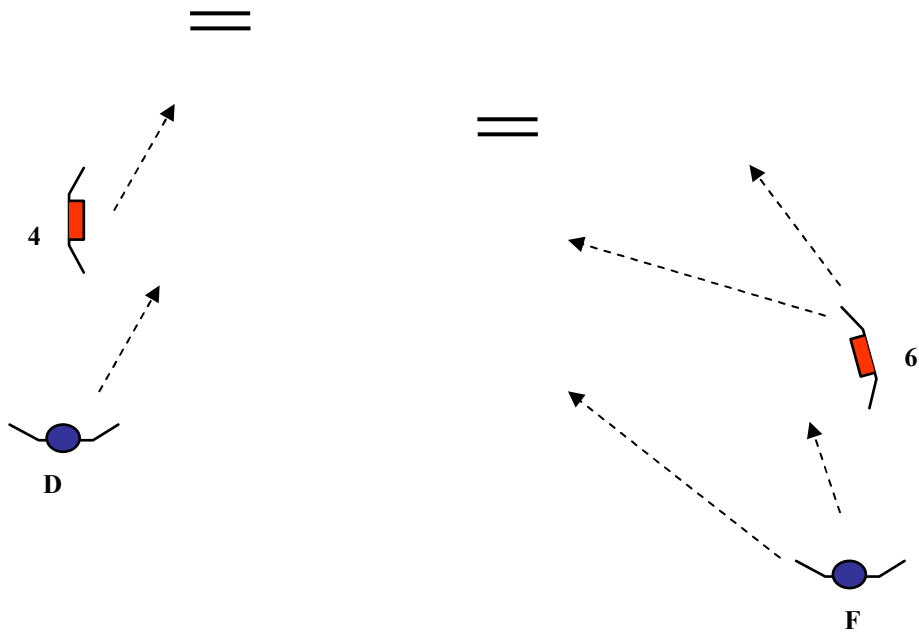
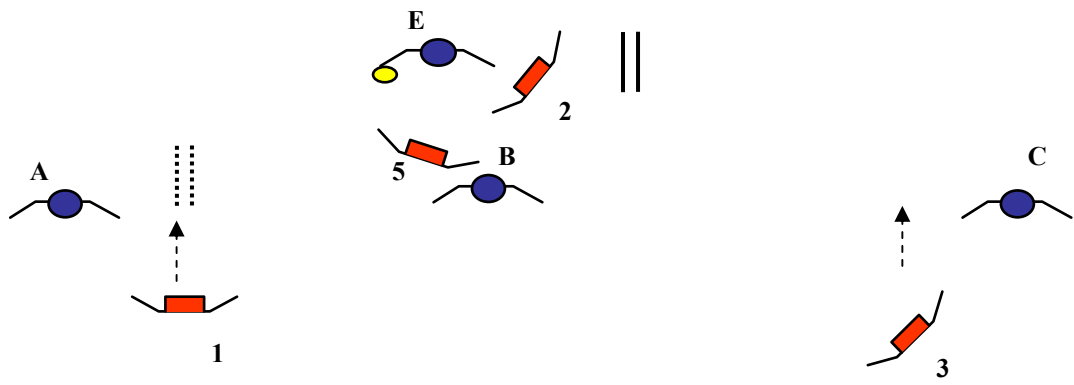
Les DEF du 2^{ème} R. ne doivent jamais de laisser devancer.



DEFENSE A PLAT (1.3)

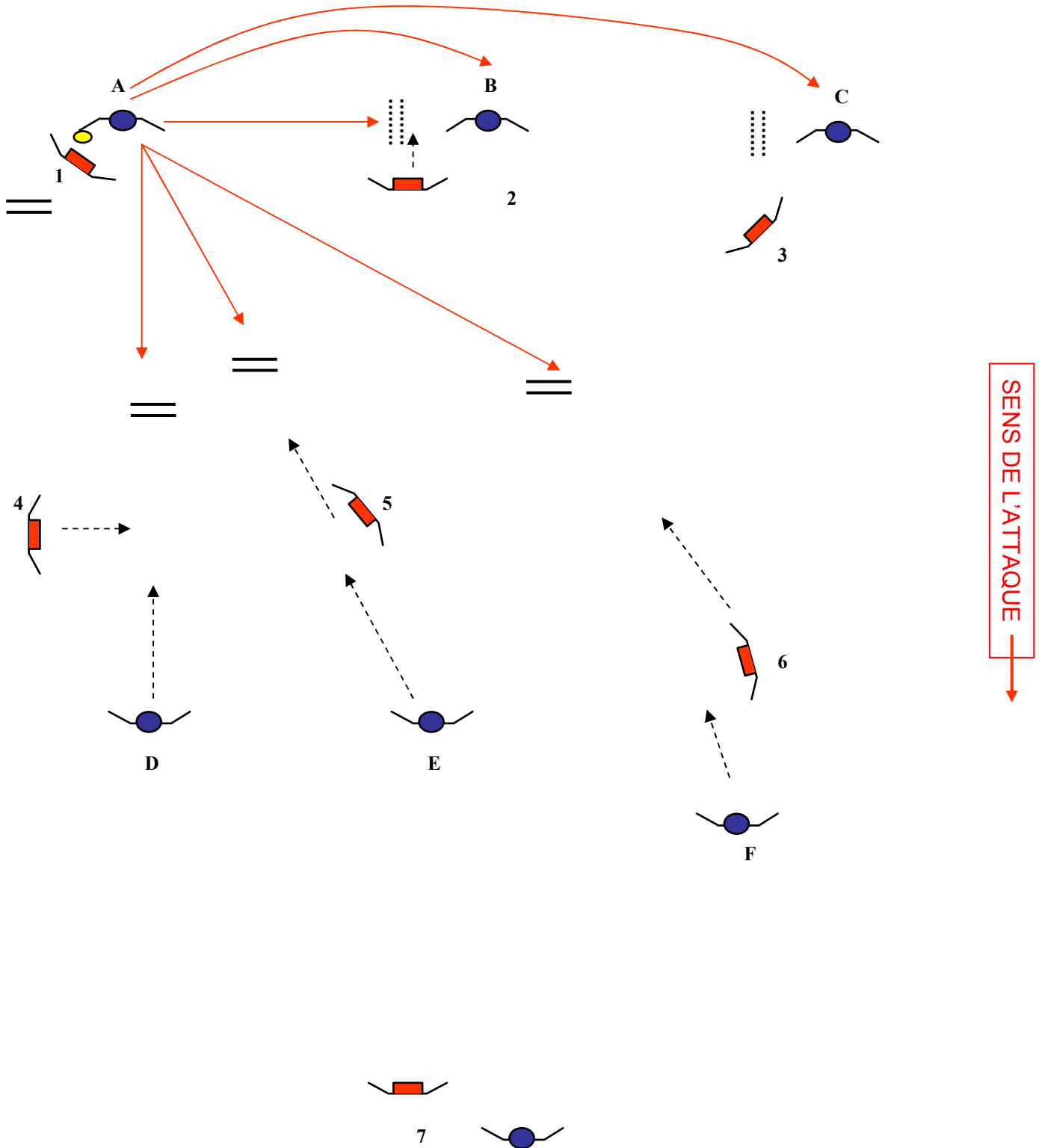


DEFENSE A PLAT (1.4)



DEFENSE A PLAT (2)

Les DEF du 2^{ème} R. ne doivent jamais de laisser devancer.



DEFENSE A PLAT (2.2)

Le DEF 5 ne jamais se laisser dépasser. Il doit suivre l'AT E et rester dans la zone du 1^{er} rideau tant que ce joueur y stationne.

