









Les Grands principes

INTÉRÊTS

- RÉGULER PROJET DE JEU → ENTRAÎNEMENT
- ANALYSE ADVERSAIRE
↳ ADAPTATION
- APPORTS PERSONNEL / COLLECTIF
INDIVIDUEL

ATTENTES

- MAÎTRISER LOGICIEL → MONTAGE
- GAIN DE TEMPS
- AVOIR UN REGARD PLUS LARGE

UTILISER VOTRE FICHE D'ANALYSE COMME FUTUR PLAN DE MONTAGE

➤ Visionner à vitesse normale ou légèrement accélérée et relever les temps des séquences

➤ Ne pas hésiter à revenir sur une séquence si elle vous

ge qui vous semble intéressante (distance entre les lignes...) et

temps morts

h directement sur OPEN SHOT VIDEO EDITOR (exemple : VLC ou lecteur intégré à votre PC)

Nîmes

Système de jeu : 4-2-3-1.



Animation off

- ①
- ②
- ③

Animation def:

- ① Bloc médian / compact
- ② Zone press côté
- ③

Transition def/att:

Côté : Sortir dense par jouer à l'opposé
Axe : Projection / Chercher le jeu vertical.

Transition att/def:

- Récupérer Fort à la perte (-4s)
- Défendre en avançant (Pauze aduse)

Rodez II

Organisation = 3/5/2 5/3/2
OFF. DEF.

Animation Def.

Animation off.

- W sur la largeur
- relations joueur couloir



JFF
RÉSPICIT DU MATÉRIEL
VOUS ÊTES PRIÉS DE BIEN VOULOIR
SOULÉVER LE MOBILIER
(TAPIS & CHAISES)
ET VOUS DEVEZ LE DÉPLACER

CONFIRANT SUR VOTRE
COMPÉTENCES
&
VOTRE COLLABORATION



mac

Handwritten notes on a piece of paper on the desk.

Handwritten notes on a piece of paper on the desk.







Handwritten notes on a document, including a table with columns and rows of text.

Item	Value	Unit
1	100	kg
2	200	kg
3	300	kg
4	400	kg
5	500	kg