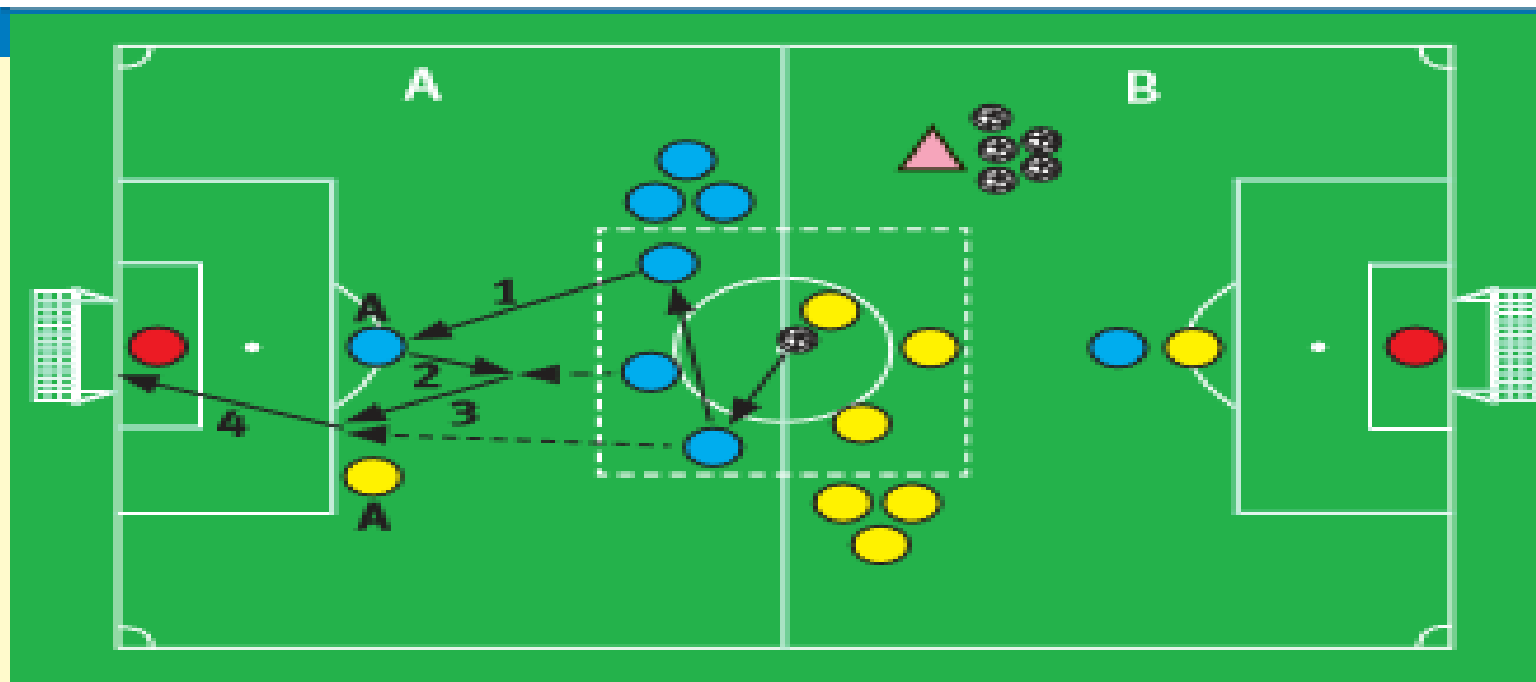


L'ATTAQUE RAPIDE

Attaque dans l'axe simple (passe en profondeur)



Points de correction :

- Appel de ballon en profondeur (voir vite et loin)
- Première passe vers l'avant (qualité de la frappe du ballon)
- Changement de rythme (une-deux/passe et va)
- Peu de touches de ballon.
- Attaquants de courses longues (40M), mais capable de gagner les duels.
- Dribble en profondeur.
- Conduite rapide.

Progression directe du ballon /opposition à la progression

- Le bloc défensif adverse n'est momentanément pas en place.
- Chercher à récupérer rapidement et le plus haut possible.
- Identifier la supériorité numérique.
- Attaquer avec peu de passes (3-4 max.)
- Attaquer à peu de joueurs (3-4 max.)
- Conserver l'avantage (espace, temps, nombre) sur la défense adverse.
- Attaque de moins de 10 secondes.
- Généralement, mais pas nécessairement, la première passe après la récupération du ballon est une passe vers l'avant.
- Zone pression (pression immédiate)
- Recul puis pression sur le porteur.

La finition

- Anticipation des trajectoires (couper les trajectoires).
- Timing
- Placement à la réception des centres.
- Coordination des courses.
- Valeur des courses croisées.
- Valeur du jeu de tête, du jeu de corps. Techniques de vitesse (gestuelle, d'appui, peu de touche de ballon)

Organisation :

- ✓ 8 joueurs par exercice + 2 GK.
- ✓ Jouer dans la surface délimitée.
- ✓ Travail sur les 2 buts et changer de côté à chaque action.

Règles :

Déroulement :

- ✓ Les 3 joueurs bleus et les 3 joueurs jaunes se font des passes en 1 touche.
- ✓ Au signal de l'entraîneur, le porteur du ballon joue en profondeur sur l'attaquant A de sa couleur qui décroche pour recevoir le ballon.
- ✓ Dès le contrôle, 2 ou 3 passes directes avant la conclusion par un des joueurs venant de la surface de jeu.
- ✓ Les 3 attaquants de chacune des équipes changent après chaque action.

Variante :

- ✓ Un défenseur fait opposition à l'attaquant.