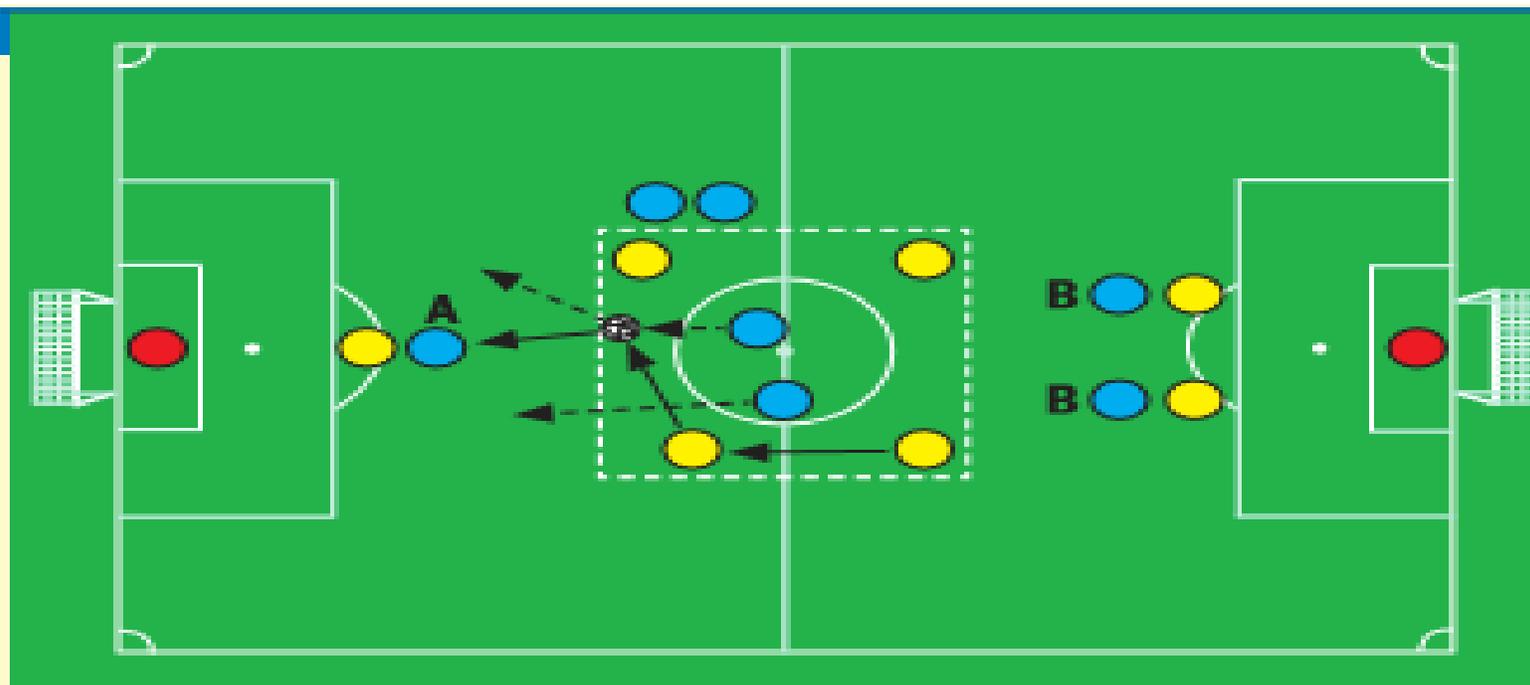


## L'ATTAQUE RAPIDE

## Attaque dans l'axe après récupération

**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 :**

- ✓ 6 à 8 joueurs **bleus** attaquent; 8 à 9 joueurs **jaunes** en défense + 2 GK.
- ✓ Travail sur les 2 grands buts.
- ✓ On joue dans la surface délimitée.

**Règles :****Déroulement :**

- ✓ Jeu à 4v2 à 1 touche de ballon dans la surface délimitée.
- ✓ À la récupération du ballon par un joueur bleu, on joue en profondeur sur l'attaquant **A** ou sur les 2 attaquants **B**.
- ✓ Choix selon le joueur qui intercepte le ballon. Les 2 bleus suivent la passe. On attaque à 3v1 ou 4v2.
- ✓ Les 4 joueurs jaunes restent dans la surface de jeu.

**Variante :**

- ✓ Finir l'action en maximum 10 secondes.
- ✓ Demander un repli défensif des jaunes.