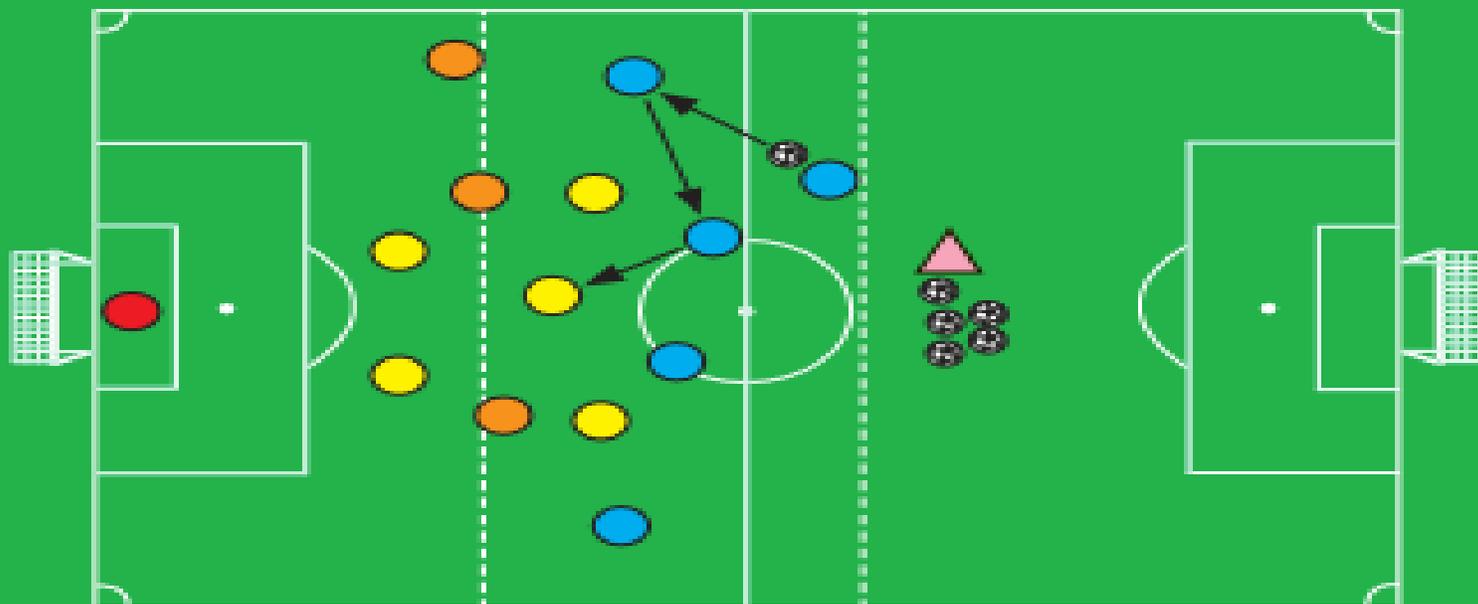


## L'ATTAQUE PLACÉE

## 8 ATTAQUANTS (5+3) CONTRE 5 DÉFENSEURS

**Points de correction :****Techniquement :**

## Milieux :

- Qualité et pertinence des démarquages
- Qualité des passes courtes
- Orientation du corps pour enchaîner

## Attaquants :

- Qualité et pertinence des démarquages
- Qualité de la conduite pour fixer le défenseur
- Qualité des combinaisons de passes pour déséquilibrer.
- Qualité de la finition (1 touche)

**Tactiquement :**

## Milieux

- Utiliser l'espace libre sur les flancs.
- Favoriser les combinaisons de passes par la supériorité numérique.
- Vérifier la création d'intervalles par la circulation du ballon
- Faire sortir le défenseur de sa position.
- Préparer la passe de déséquilibre pour les attaquants

## Attaquants

- Accélérer le jeu (marquer rapidement)
- Anticiper la passe des milieux par des appels préparatoires.
- Favoriser les 2v1 pour déséquilibrer la défense adverse.
- Changement de rythme (accélérer) pour déséquilibrer
- Finir en 1 touche

**Organisation :**

- ✓ L'équipe bleue attaque à 8 joueurs (5 bleus + 3 oranges).
- ✓ L'équipe jaune défend à 5 + GK.
- ✓ Surface délimitée + grand but

**Règles :****Déroulement :**

- ✓ L'équipe bleue cherche des solutions offensives dès le milieu de terrain pour entrer dans la zone d'attaque.
- ✓ Par la circulation du ballon, en zone centrale (5v3), après 6 passes obligatoires, on cherche les attaquants orange dans la zone d'attaque (ceux-ci ne peuvent pas revenir en zone centrale).
- ✓ À 3v2, les attaquants orange cherchent à marquer le plus rapidement possible.
- ✓ Si l'équipe jaune, qui défend en zone centrale, récupère le ballon, elle peut marquer 1 point en jouant long sur l'entraîneur (1<sup>ière</sup> passe).
- ✓ Si l'équipe en jaune récupère le ballon en zone défensive, elle joue sur son GK.
- ✓ Le jeu part toujours depuis l'entraîneur qui joue pour les bleus.

**Variante :**

N/A