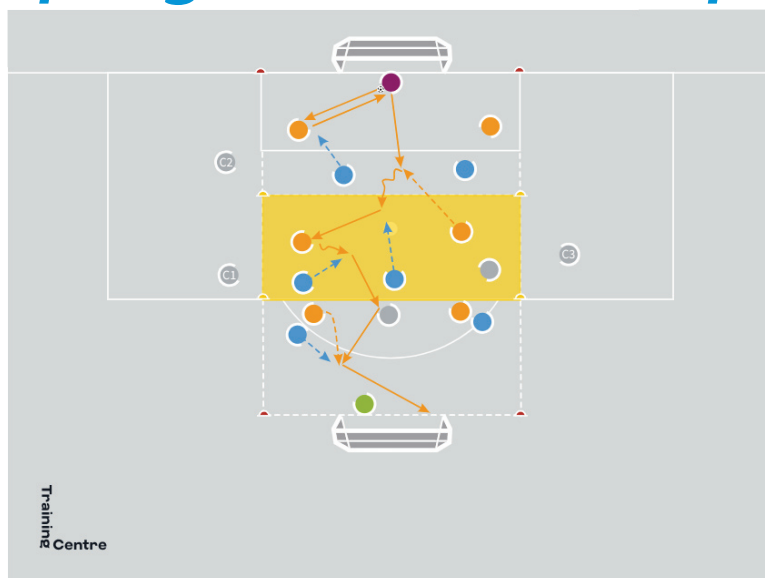


Programme d'encadrement des talents — de la FIFA- Match à 6 contre 6 plus 2 : progresser et marquer



Organisation

- Délimiter une aire de jeu de 25 x 15 m et placer un but de taille normale à chaque extrémité.
- Diviser l'aire de jeu en trois zones.
- Organiser un 7 contre 7 (plus 2 joueurs neutres).
- Disposer les joueurs de façon à ce que chaque équipe compte 2 joueurs dans chaque zone ; les 2 joueurs neutres peuvent circuler librement entre les zones.

Explication

- Le ballon part de l'un des gardiens de but.
- Il sert l'un des joueurs présents dans la zone de construction. L'équipe cherche ensuite à progresser d'une zone à l'autre pour aller marquer dans le but opposé.
- Les deux joueurs neutres soutiennent l'équipe qui a le ballon, mais doivent toujours se trouver dans deux zones différentes.
- L'autre équipe essaie de récupérer le ballon pour marquer.
- Tous les joueurs doivent rester dans leur zone de départ, à l'exception des 2 joueurs neutres.
- Un joueur de la zone médiane est cependant autorisé à redescendre dans la zone de construction pour créer le surnombre au lancement de l'action.
- La règle du hors-jeu s'applique. L'extrémité de la zone de construction à chacune des extrémités de l'aire de jeu marque la ligne de hors-jeu.
- Faire tourner les deux groupes pour permettre à tous les joueurs de tenir les différents rôles.

Éléments techniques clés

- À ne pas faire pour construire face à un pressing haut : les joueurs doivent éviter de se trouver sur la même ligne de passe, car le joueur le plus avancé devient alors difficile à alerter.
- À faire pour construire face à un pressing haut : Les joueurs verts sont bien répartis sur l'ensemble de l'aire de jeu, ce qui donne au gardien de but plusieurs solutions de relance. Dans ce cas, il opte pour une passe vers une zone centrale afin de casser la première ligne de pressing. Il profite ainsi d'une remise à laquelle participent les deux joueurs bleus.

Rôle des entraîneurs

- Entraîneur 1 : explique les règles et les objectifs de l'exercice, intervient de temps en temps.
- Entraîneur 2 : encourage les joueurs depuis sa position sur un des côtés de l'aire de jeu.
- Entraîneur 3 : encourage les joueurs depuis sa position sur l'autre côté de l'aire de jeu.