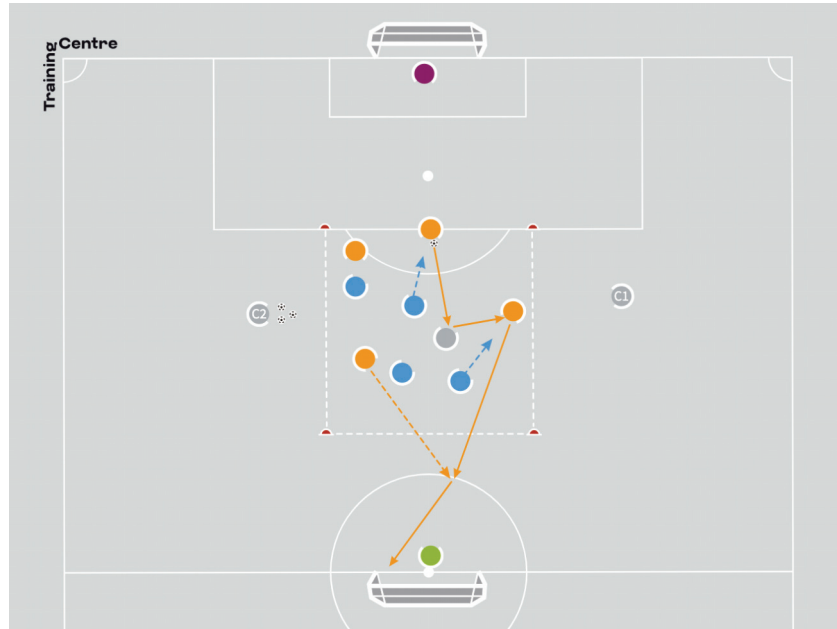


Programme d'encadrement des talents — de la FIFA- Match à 4 contre 4 plus 1 : jouer dans le dos et marquer



Organisation

- Utiliser une moitié de terrain. Disposer un but de taille standard à chaque extrémité de la surface de jeu. Placer un gardien dans chaque but.
- Délimiter une zone de 15 x 25 m au centre de la surface de jeu.
- Composer deux équipes de quatre joueurs plus un joueur neutre, qui évolue avec l'équipe en possession du ballon, dans la zone centrale.

Explication

- L'équipe en possession du ballon cherche à le conserver dans la zone centrale jusqu'à ce qu'elle soit en mesure d'effectuer une passe dans le dos de la défense adverse à un attaquant qui effectue un appel depuis cette zone vers la zone de finition.
- L'équipe qui n'a pas le ballon exerce un pressing et tente de récupérer la possession.
- Si l'équipe qui n'a pas le ballon le récupère, elle devient l'équipe qui attaque et peut lancer une contre-attaque.
- Une fois que l'attaquant reçoit le ballon dans la zone de finition, il essaie de marquer.
- Les défenseurs de l'équipe adverse et les coéquipiers de l'attaquant peuvent également entrer dans la zone de finition.
- Chaque fois qu'une action offensive se termine (c'est-à-dire lorsqu'un but est marqué ou que le ballon sort du terrain), le jeu reprend avec l'entraîneur qui donne le ballon à l'un des gardiens.
- La règle du hors-jeu s'applique.

Éléments techniques clés

- Les porteurs du ballon doivent chercher à combiner avec leurs attaquants en effectuant des passes verticales en profondeur dans la course diagonale de ces derniers.
- Les porteurs du ballon doivent chercher à combiner avec leurs attaquants en effectuant des passes diagonales en profondeur dans la course verticale de ces derniers.
- Les porteurs du ballon doivent chercher à combiner avec leurs attaquants en effectuant des unes-deux qui éliminent la défense adverse.

Le rôle des entraîneurs

- Entraîneur 1 : montre les actions à réaliser au cours de l'exercice et donne constamment des instructions et des encouragements aux joueurs.
- Entraîneur 2 : encourage et motive depuis l'autre côté du terrain.
- Entraîneur 3 : absent.