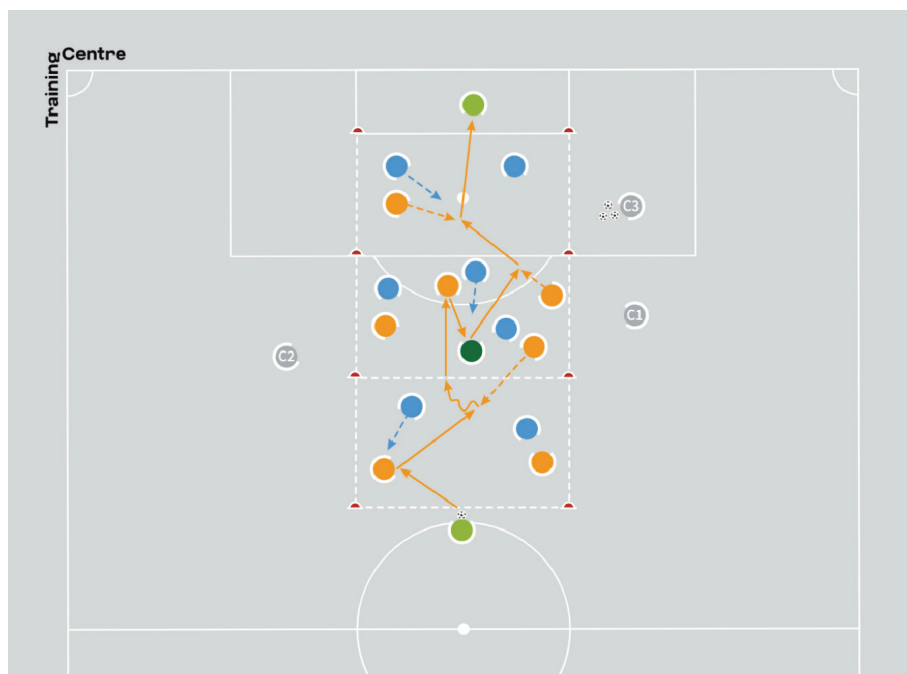


Programme d'encadrement des talents de — la FIFA- Jeu de possession à 7 contre 7 plus 3



Organisation

- Délimiter une aire de jeu de 45 x 20 m.
- Diviser l'aire de jeu en trois zones.
- Placer un gardien de but à chaque extrémité de l'aire de jeu.
- Organiser un 7 contre 7 plus 1 joker sur le terrain. L'équipe qui attaque évolue en 2-4-1, tandis que l'équipe qui défend joue en 2-3-2.

Explication

- Le ballon part de l'un des gardiens de but
- L'exercice démarre par une passe du gardien à un joueur orange.
- L'objectif de l'équipe orange est de progresser d'une zone à l'autre et d'alerter le second gardien de but, situé à l'autre bout de l'aire de jeu. Si elle y parvient, elle gagne un point.
- L'équipe bleue cherche à reprendre le ballon à l'équipe orange. Si elle y parvient, les rôles s'inversent et l'équipe bleue doit conserver.
- Les bleus ont toujours au moins 2 joueurs dans chaque zone.
- Les orange ont toujours au moins 1 joueur dans chaque zone.
- Situé dans la zone centrale, le joker joue pour l'équipe orange.
- Les joueurs orange qui évoluent dans la zone centrale peuvent revenir en défense pour recevoir et participer à la ressortie de balle.

Variante 1

- Dans chaque zone, un seul joueur de l'équipe en défense peut se déplacer d'une zone à l'autre sur le temps de passe pour presser dans le dos d'un adversaire.

Variante 2

- Si un défenseur conduit le ballon jusque dans la zone centrale et que son équipe parvient à solliciter le gardien côté opposé à l'issue de l'action, son équipe gagne deux points.
- Augmenter la largeur de l'aire de jeu de 5 m de chaque côté.

Éléments techniques clés

- Face à un bloc haut, les joueurs peuvent profiter des espaces qui s'ouvrent entre les défenseurs et alerter un coéquipier situé dans le dos de cette première ligne.
- Les receveurs ont tout intérêt à tenter de contrôler le ballon avec le pied opposé afin de se retourner plus rapidement pour exploiter d'éventuelles lignes de passe dans la formation adverse.
- Il est possible de limiter les risques d'interception en masquant ses passes, c'est-à-dire en regardant dans une autre direction que celle où l'on compte jouer.

Le rôle des entraîneurs

- Entraîneur 1 : dirige l'exercice et interrompt régulièrement le jeu pour donner des conseils sur la façon de recevoir ou de faire progresser le jeu plus efficacement.
- Entraîneur 2 : placé au bord du terrain en face du premier entraîneur, il encourage les joueurs et donne des conseils.
- Entraîneur 3 : renvoie les ballons vers le terrain pour fluidifier le déroulement de l'exercice.