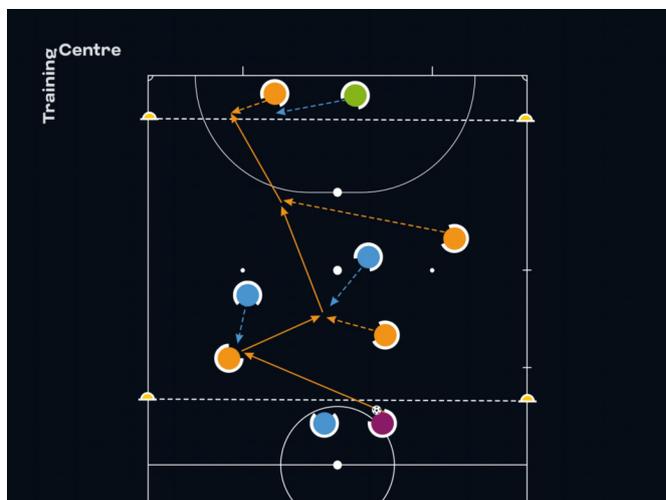


Futsal —•— Faire des passes vers l'avant



Organisation

- Utiliser une seule moitié de terrain.
- Diviser le terrain en trois zones.
- Délimiter une zone d'en-but qui commence à deux mètres de la ligne de but.
- Délimiter une autre zone d'en-but qui commence à trois mètres de la ligne médiane.
- La zone du milieu fait environ 18 mètres de long et couvre la majorité de la surface de jeu.
- Placer un gardien et un pivot de chaque équipe dans chaque zone d'en-but.
- Mettre en place une situation de 3 contre 2 dans la zone du milieu.
- Un joueur de l'équipe en infériorité numérique attend sur le côté du terrain et n'entre en jeu que si son équipe récupère le ballon.



Explication

- Le jeu doit se dérouler de manière fluide d'un bout à l'autre du terrain.
- L'équipe qui a le ballon évolue à 3 contre 2.
- Chaque équipe tente d'amener le ballon d'un en-but à l'autre en faisant des passes.
- La mise en jeu est effectuée par le gardien, qui peut passer le ballon à n'importe quel partenaire situé dans la zone du milieu. Tous les membres de l'équipe qui a la possession doivent toucher le ballon avant de pouvoir progresser vers la zone d'en-but.
- Si l'équipe en défense récupère le ballon, le jeu continue à partir du même point et elle passe en supériorité numérique.
- Un membre de l'équipe qui a perdu le ballon sort du terrain.
- Le nombre de touches de balles est illimité.

Variantes

- Variante 1 : si une équipe passe le ballon au pivot, elle conserve la possession et tente de se projeter vers la zone d'en-but adverse.
- Variante 2 : les gardiens jouent dans la zone du milieu pour travailler leurs contrôles et leur jeu de passe.

Éléments techniques

- Les joueurs doivent prendre soin du ballon, sous peine de perdre leur supériorité numérique et de devoir se battre pour récupérer le ballon.
- Les joueurs doivent privilégier les passes en avant, car elles leur permettent de progresser plus rapidement vers les zones d'en-but.
- Grâce à leur supériorité numérique, les joueurs de l'équipe qui a la possession doivent pouvoir créer plus facilement des lignes de passe pour le porteur de balle.
- Un mouvement constant et intelligent peut permettre de désorganiser l'équipe adverse, qui aura du mal à choisir sur quels joueurs défendre en raison de son infériorité numérique.