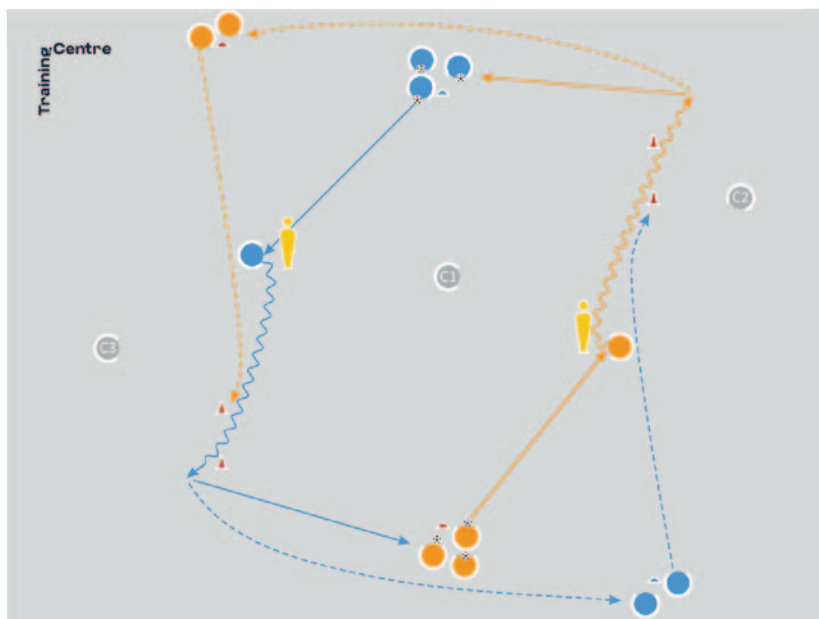


Programme d'encadrement des talents de la FIFA- recevoir le ballon sous pression et prendre l'espace



Organisation

- Placer deux mannequins, deux portes formées avec des cônes, deux « stations de passes » et deux « stations de pressing », comme indiqué sur l'image ci-dessus.
- Constituer deux équipes de 6 (orange et bleue).
- Placer trois joueurs orange à une station de passes et trois joueurs bleus à l'autre, et donner un ballon à chaque joueur.
- Placer deux joueurs orange à la station de pressing la plus proche de la station de passes occupée par les trois joueurs bleus.
- Placer deux joueurs bleus à la station de pressing la plus proche de la station de passes occupée par les trois joueurs orange.
- Placer un joueur de chaque équipe au niveau du mannequin situé le plus près de sa station de passes.

Explication

- Le circuit débute lorsque le joueur de la station de passes envoie le ballon à l'extérieur du mannequin où se trouve son coéquipier de façon à ce que ce dernier puisse prendre la profondeur.
- Le joueur placé au niveau du mannequin s'en écarte pour recevoir le ballon dans l'espace, effectue un contrôle orienté vers l'avant puis part en conduite vers la porte.
- Dès que la passe initiale est effectuée, le défenseur adverse sprinte depuis sa station vers le receveur afin de le mettre sous pression.
- Les joueurs changent de station en tournant dans le sens antihoraire.
- Le circuit s'effectue simultanément dans les sens horaire et antihoraire.

Éléments techniques clés

- Le passeur doit viser le pied avant du receveur (le plus éloigné de la pression) pour l'aider à se mettre dans le sens du jeu et à échapper au défenseur sur son contrôle.
- Effectuer une passe appuyée et précise est essentiel pour empêcher le défenseur de récupérer le ballon.
- Le receveur doit s'orienter de trois-quarts pour réaliser un contrôle vers l'avant et s'éloigner du défenseur.

Rôle des entraîneurs

- Entraîneur 1 : Dirige la séance et se place au centre du circuit afin de pouvoir conseiller les joueurs sur leur orientation et leur technique.
- Entraîneur 2 : surveille le temps depuis sa position sur un côté du circuit.
- Entraîneur 3 : observe l'orientation et la technique des joueurs depuis sa position, située du côté opposé à celui du deuxième entraîneur.