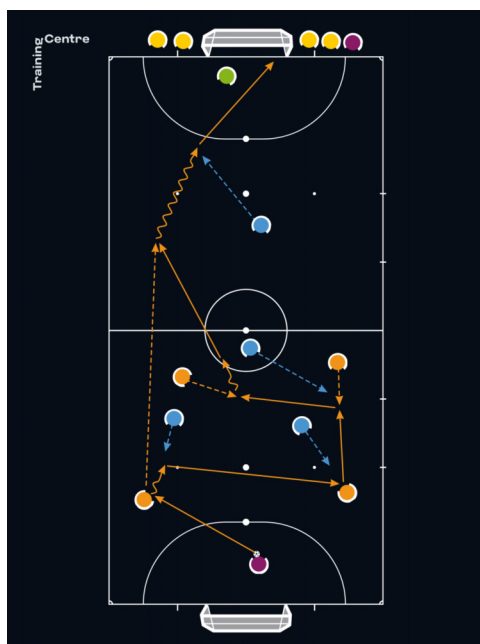


Futsal- Presser en infériorité numérique



Organisation

- Utiliser le terrain entier.
- Former trois équipes de 5 (4 joueurs de champ et un gardien).
- Disposer deux des équipes selon un scénario attaque contre défense.
- L'équipe qui attaque joue en 4-0.
- L'un des joueurs de l'équipe qui défend doit toujours rester dans sa moitié de terrain.

Explication

- Le ballon part du gardien de l'équipe qui attaque.
- L'équipe en possession doit profiter de sa supériorité numérique pour progresser et marquer.
- L'équipe qui défend doit empêcher l'adversaire de créer le surnombre.
- L'équipe qui attaque doit obligatoirement franchir la ligne médiane en conduisant le ballon – les passes sont interdites.
- Si le ballon sort, l'équipe qui n'avait pas le ballon quitte le terrain et la troisième équipe entre en jeu.
- Lorsqu'une équipe marque, elle quitte le terrain et la troisième équipe entre en jeu.

Variantes

- Variante 1 : le défenseur central qui lance l'action doit effectuer une course vers l'avant après avoir passé le ballon.
- Variante 2 : le dernier défenseur débute l'action aux abords du rond central, dans sa moitié de terrain. Dès que les adversaires ont enchaîné deux passes, il est libre de presser partout sur le terrain.

Éléments techniques

- Augmenter l'intensité du pressing lorsqu'une possibilité de récupérer le ballon se dessine.
- Définir les zones et les situations dans lesquelles un marquage individuel est approprié.
- Au moment d'aller presser le porteur du ballon, être sur ses appuis et maintenir la bonne distance avec son adversaire.
- Demander aux joueurs d'intensifier le pressing dans les moments importants.
- Lorsqu'elle se trouve près de son but, l'équipe qui défend doit chercher à réduire les risques d'erreur au pressing.