

APPUI-SOUTIEN

Fondamentaux Tactiques >> Fondamentaux Offensifs >> Appui Soutien

1- LES FONDAMENTAUX DE L'APPUI ET DU SOUTIEN.

1) L'appui :

Un joueur se trouve en appui lorsqu'il se situe en avant du porteur de balle ou à sa hauteur.

Utiliser un joueur en appui sert à trouver un relais vers l'avant qui permet à l'équipe de progresser.

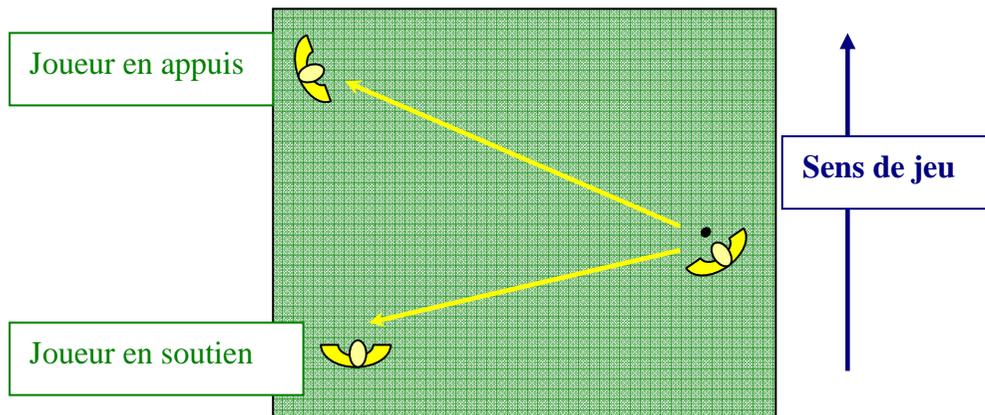
2) Le soutien :

Un joueur se trouve en soutien lorsqu'il se situe en retrait du porteur de balle.

Le porteur peut alors l'utiliser comme relais lorsqu'il lui est impossible de jouer vers l'avant ou lorsqu'il veut volontairement repasser par l'arrière (afin de faire ressortir l'équipe adverse ou quand la densité de joueurs est trop grande).

3) Se rendre disponible en appui ou en soutien :

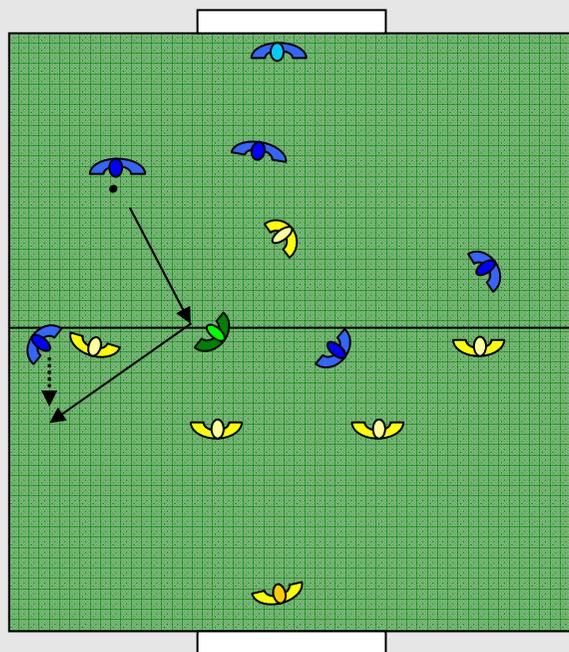
Afin d'être visible du porteur de balle en appui ou en soutien, le joueur doit demander le ballon dans un intervalle à distance de balle et en mouvement.



2- SITUATIONS D'ENTRAINEMENT DE L'APPUI-SOUTIEN.

Exercice 1 S'aider d'un joker offensif en appui

Objectif : appui - démarquage



Mise en place :

40m x 50m

5c5 +2 gardiens + 1 joker

Matériel : coupelles pour délimiter les 3 zones –
1 source de ballons à côté de chaque but.

Séries/Répétitions : 3x 6mn 2mn de récup

Consignes : Deux équipes s'affrontent. Elles peuvent s'aider en s'appuyant sur un joker offensif. Ce joueur (en vert sur le schéma) joue avec l'équipe qui a le ballon mais ne peut être trouvé qu'en jouant vers l'avant ou latéralement (en appui). Il a le droit à deux touches de balle.

Les passes s'effectuent au sol.

Critères de réussite/Buts :

Utiliser au moins une fois l'appui avant d'aller marquer.

Critères de réalisation/Corrections :

Ce qu'il y a à apprendre :

Pour les attaquants

Le porteur :

➔ rechercher la passe vers l'avant sur un appui (être patient : faire tourner si nécessaire)

Les non porteurs :

➔ se démarquer : lancer son appel dans un espace libre pendant un temps de passe.

Variantes :

❶ Rajouter un deuxième joker offensif.

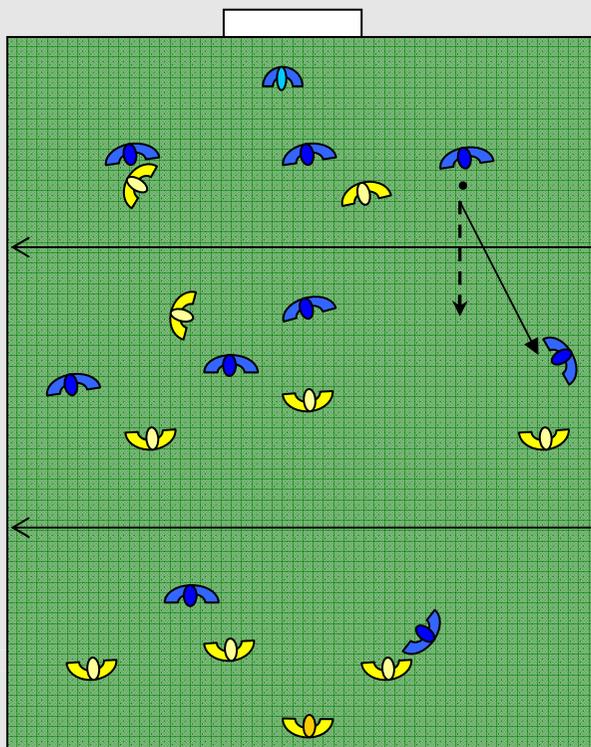
❷ Limiter le nombre de touches de balle à 3 ou à 2 pour tous les joueurs et à une touche pour le joker.

Simplification :

Complexification :

Exercice 2 Se démarquer pour être trouver en appui et poursuivre pour jouer en soutien

Objectif : appui - démarquage



Mise en place :

Demi-terrain

9c9 +2 gardiens

Matériel : coupelles pour délimiter les 3 zones –
1 source de ballons à côté de chaque but.

Séries/Répétitions : 3x 6mn 2mn de récup

Consignes : Chaque équipe est composée de 3 lignes : 3 défenseurs – 4 milieux – 2 attaquants.

Chaque joueur reste dans sa zone sauf lorsqu'il transmet le ballon à un joueur en appui dans la zone devant la sienne. Il peut alors poursuivre son action et apporter le surnombre. Les joueurs qui ont changé de zone reprennent leur place dès que la possession de balle s'arrête.

Les passes s'effectuent au sol.

Critères de réussite/Buts :

Créer un ou deux surnombres par possession de balle afin de déséquilibrer l'équipe adverse.

Critères de réalisation/Corrections :

Ce qu'il y a à apprendre :

Pour les attaquants

Le porteur :

➔ rechercher la passe vers l'avant sur un appui (être patient : faire tourner si nécessaire).

Les non porteurs :

➔ se démarquer : lancer son appel dans un espace libre pendant un temps de passe.

Variantes :

- ➊ Possibilité de sauter les lignes (jeu aérien possible).
- ➋ Limiter le nombre de touches de balle à 3 ou à 2.

Simplification :

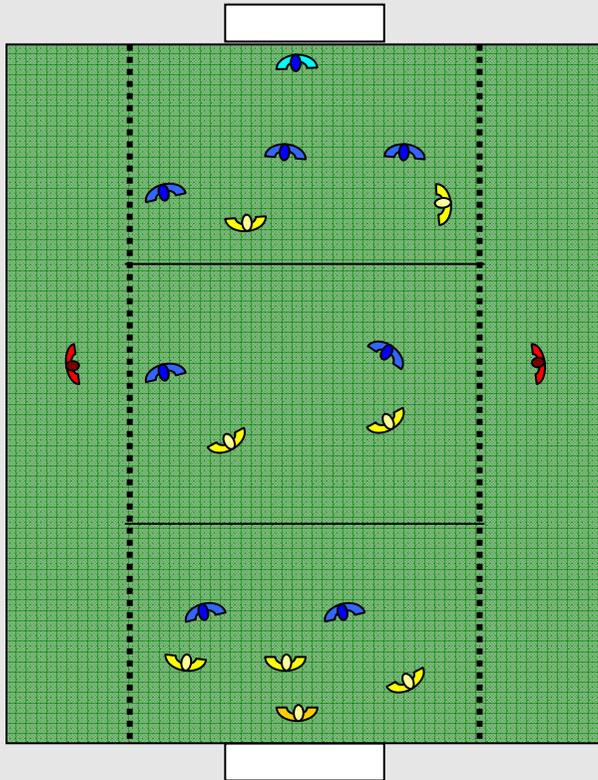
Enlever un joueur au milieu pour chaque équipe et rajouter un joker offensif qui joue avec l'équipe qui a le ballon.

Complexification :

Réduire l'espace ou imposer un marquage individuel dans la zone du milieu.

Exercice 3 Se démarquer pour être trouvé en appui vers l'avant ou en soutien en retrait

Objectif : appui (vers avant ou côté) - soutien - démarquage



Mise en place :

3/4 de terrain

9c9 + 2 gardiens + 2 appuis latéraux..

Matériel : *coupelles pour délimiter les 4 zones –
1 source de ballons à côté de chaque but.*

Séries/Répétitions : *4x 6mn 2mn de récup*

Consignes : Chaque équipe est composée de 3 lignes : 3 défenseurs – 4 milieux – 2 attaquants et un gardien.

Les deux équipes peuvent utiliser deux appuis (donc forcément vers l'avant) sur les côtés. Les appuis jouent en deux touches de balle.

Seul un joueur qui fait la passe peut changer de zone.

Critères de réussite/Buts :

Créer un ou deux surnombres par possession de balle afin de déséquilibrer l'équipe adverse.

Critères de réalisation/Corrections :

Ce qu'il y a à apprendre :

Pour les attaquants

Le porteur :

➔ rechercher la passe vers l'avant sur un appui (être patient : faire tourner si nécessaire).

Les Non porteurs :

➔ se démarquer : lancer son appel dans un espace libre pendant un temps de passe.

Variantes :

❶ Possibilité de sauter les lignes (jeu aérien possible).

❷ Laisser les joueurs changés de zone avec obligation de jouer vers l'avant ou avec les appuis latéraux.

Simplification :

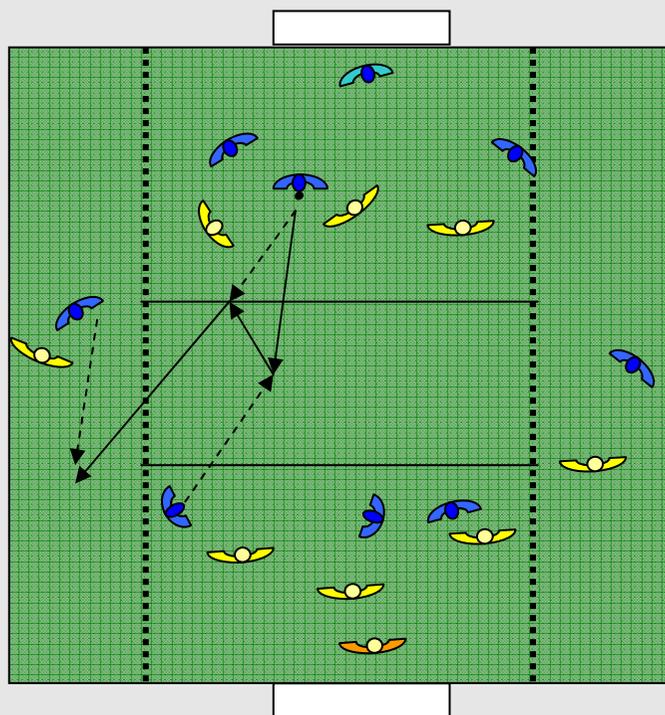
Enlever un joueur au milieu pour chaque équipe et rajouter un joker offensif qui joue avec l'équipe qui a le ballon.

Complexification :

Réduire l'espace ou imposer un marquage individuel dans la zone du milieu.

Exercice 4 Venir dans la zone neutre pour jouer en appui

Objectif : appui (vers avant ou côté) - soutien - démarquage



Mise en place : $\frac{3}{4}$ de terrain - 8c8 +2 gardiens.

Matériel : coupelles pour délimiter les 5 zones –
1 source de ballons à côté de chaque but.

Séries/Répétitions : 4x 6mn 2mn de récup

Consignes : Chaque équipe possède 3 joueurs dans la zone d'attaque, 3 joueurs dans la zone de défense et un joueur dans chaque couloir latéral. Un attaquant de l'équipe qui a le ballon peut faire un appel dans la zone centrale. S'il reçoit le ballon, il a obligation de rejouer en une touche ; le joueur qui lui a donné le ballon peut suivre et rentrer dans la zone centrale.

Les défenseurs ne peuvent pénétrer dans la zone centrale.

Critères de réussite/Buts :

Réussir un enchaînement passe-remise puis passe sur le côté ou en profondeur (axiale). Cela permet de doubler le nombre de points marqués si un but est inscrit dans la foulée.

Critères de réalisation/Corrections :

Ce qu'il y a à apprendre :

Pour les attaquants

Le porteur :

- ➔ rechercher la passe vers l'avant sur un appui (être patient : faire tourner si nécessaire).
- ➔ après avoir donné, poursuivre par un déplacement pour proposer un soutien.

Les non porteurs :

- ➔ se démarquer : lancer son appel dans un espace libre pendant un temps de passe.
- ➔ importance du timing : demander dans la zone centrale quand le porteur lève la tête.

Variantes :

- ➊ Imposer la recherche de l'enchaînement passe-remise puis passe sur le côté pour que le but soit valable.
- ➋ Obligation de jouer vers l'avant.

Simplification :

Enlever un attaquant en zone offensive pour les deux équipes.

Complexification :

Permettre à un défenseur de rentrer dans la zone quand un attaquant y fait un appel.