

# ANIMATION OFFENSIVE

## Principes généraux : la transition

1. phase offensive : équilibre dans le bloc = pas tous en attaque (3 Déf serrent dans l'axe + 1 Mil devant la déf) me situer en cas de perte de balle.
2. phase défensive : exploitation de la récupération : vitesse de la 1<sup>ère</sup> action = jeu vers l'avant (passe en profondeur ou conduite).

## Attaque placée Vs Attaque rapide

À la récupération au choix en fonction de

- Position et densité du bloc adverse (ex : équipe explosée, # de joueurs adverse derrière le ballon)
- Lieu de la récupération (loin ou proche du but adverse)

### 1. ATTAQUE RAPIDE (CONTRE-ATTAQUE)

- Si déséquilibre dans le bloc adverse (On a beaucoup d'espaces à exploiter)
- Surnombre offensif (on est plus que l'adversaire)
- Accélération dès la récupération (jeu en 1 touche et conduite rapide)
- Courses profondes et croisées des attaquants

### 2. ATTAQUE PLACÉE (BLOC ADVERSE EN PLACE)

- La remontée du ballon (la relance) souvent du 1/3 défensif
  1. Progresser du même côté (appui-soutien au porteur (type 4 c 2)
  2. progression rapide par passe courte et sécuritaire
- Construction-Préparation de l'attaque
  1. occupation de l'espace (ÉTIRER le terrain: largeur-profondeur)
  2. Synchronisme des déplacements (entre attaquants, entre milieu excentré et défenseur latéral...) et création d'espace
  3. Changement de rythme
  4. Renverser le jeu (c'est fermé d'un côté = aller de l'autre, contourner le bloc adverse)
- Finition
  1. Les centres : dans la course /couper les trajectoires
  2. Bien occuper la *surface* (1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, en retrait)
  3. Prise de risques dans les dribbles (ailiers) et les tirs
  4. Les attaquants doivent servir d'appuis pour des 1-2 pas juste fuir en avant (ex : cas du porteur qui va se faire cadrer)

Toujours accompagner l'attaque et ainsi mettre en place le **bloc équipe** pour la perte de balle éventuelle, faciliter la récupération et stopper les contres-attaques.