



## FUTSAL

# Passe et finition

**Pratique. Voici quelques exercices permettant de travailler les passes et la finition (de niveau "débutant" à "confirmé"). Des exercices extraits de l'ouvrage "Total futsal 5" signé Olivier Launois.**

### EXERCICE 1 : Niveau Débutant

#### OBJECTIF

Réaliser une montée de balle rapide en effectuant des passes aux joueurs en appuis et travailler la finition devant le but.

#### DEROULEMENT ET CONSIGNES

**B** et **C** sont des joueurs en appui (les changer toutes les 3 minutes). **A** passe au **B** qui contrôle de la semelle puis remet le ballon dans la course de **A**. Ce dernier fait une passe à **C** qui lui remet le ballon dans l'axe. **A** contrôle puis frappe avant la zone des 6 mètres. Précision : dès que **A** passe la ligne médiane, le joueur suivant peut réaliser sa passe pour démarrer la séquence suivante, etc...

#### CRITERES DE REUSSITE

- Réaliser des passes appuyées précises sur les joueurs en appui.
- Réaliser le parcours le plus rapidement possible.
- Cadrer sa frappe au but.

#### COMMENTAIRE

En fonction du niveau technique de votre groupe, vous pouvez complexifier en demandant aux joueurs en appui de remettre le ballon en une touche de balle (une-deux rapide). Pour une bonne réalisation de la situation, la qualité des passes est essentielle (passe appuyée, précise, au sol). Vous pouvez réaliser l'exercice sous forme de circuit en proposant la même situation dans l'autre sens.



### EXERCICE 2 : Niveau Débrouillé

#### OBJECTIF

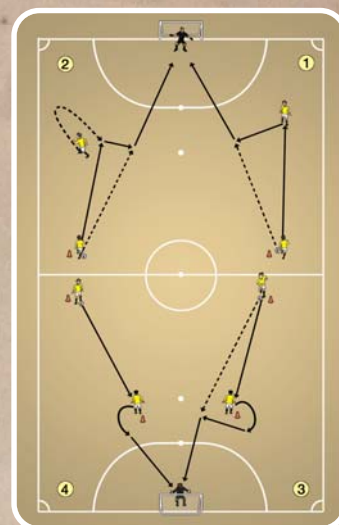
Passer au pivot et s'engager vers l'avant pour frapper.

#### DEROULEMENT ET CONSIGNES

1. Passe au joueur en pivot sur le côté, remise dans l'axe et frappe.
2. Appel en direction du point de corner et contre-appel vers l'axe, remise du pivot et frappe du joueur qui s'est engagé.
3. Passe au pivot qui se retourne pour centrer en retrait au joueur qui a suivi.
4. Passe au pivot qui passe devant le plot (pendant le temps de passe) et qui se retourne pour frapper.

#### COMMENTAIRE

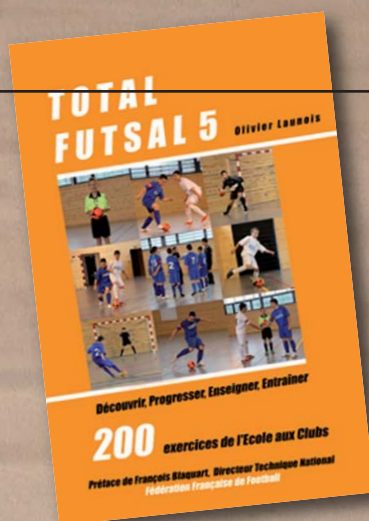
Il est préférable de proposer un seul enchaînement sur 4 ateliers pour augmenter la répétition des joueurs et faciliter les explications. Insister sur la qualité des passes, des contrôles (blocage semelle ou semi-blocage) et de la remise du pivot (dosier). Il est possible de proposer une multitude d'évolutions de cet exercice : appel / contre-appel du pivot qui se retourne pour frapper, passe au pivot qui remet au passeur en soutien qui remet au pivot (redoublement de passes), passe au pivot qui contrôle de la semelle et qui remet le ballon sur le côté à un 3ème joueur qui s'est engagé...



#### CRITERES DE REUSSITE

- Marquer le plus de buts possibles en respectant le circuit technique.





### EXERCICE 3 : Niveau Débrouillé

**OBJECTIF**

Passer en profondeur pour progresser vers l'avant et enchaîner sur un tir au but.

**DEROULEMENT ET CONSIGNES**

**A** passe au joueur **B** puis prend sa place. **B** passe à **C** puis prend sa place, etc... Dès que le premier ballon a franchi le milieu de terrain, le joueur suivant peut démarrer l'exercice. **A** la fin de la séquence, **F** oriente le contrôle vers le but et frappe à l'extérieur de la zone des 6 mètres.

**CRITERES DE REUSSITE**

- Parvenir à faire les passes à proximité des plots et orienter son contrôle en direction de la passe suivante.
- Cadrer sa frappe au but.

**COMMENTAIRE**

Après avoir frappé, le joueur va chercher le ballon. Il est intéressant de réaliser un retour actif en proposant aux joueurs de conduire le ballon sur la ligne de touche pour retourner au point de départ. Pour travailler les deux pieds, penser à changer le sens du circuit en zigzag. L'exercice doit être réalisé de manière rythmée et les passes doivent être appuyées. Il est préférable de demander au joueur qui a fait la passe de se déplacer en course arrière pour être prêt à recevoir le ballon suivant.



### EXERCICE 4 : Niveau Débrouillé

**OBJECTIF**

Passer dans la profondeur enchaînée par une frappe au but.

**DEROULEMENT ET CONSIGNES**

**A** passe dans la profondeur à **B** qui fait un appel de balle vers la zone en forme de triangle. Contrôle orienté en mouvement de **B** pour enchaîner sur une frappe au but.

**CRITERES DE REUSSITE**

- Le passeur doit doser sa passe pour atteindre la zone en forme de triangle.
- Le joueur doit arriver en mouvement dans le triangle pour enchaîner (bon timing).

**COMMENTAIRE**

Changer les rôles (passeur et frappeur). Il est possible de proposer l'exercice différemment : je fais la passe puis je deviens frappeur (changement de rôle permanent). Il est préférable de demander au passeur (**A**) de se mettre en mouvement avant de réaliser la passe en profondeur (exemple : éviter un plot dans le rond central en conduite de balle et enchaîner sur une passe en profondeur). Changer le sens de l'appel (appel du côté droit vers l'axe et vice-versa). En fonction du niveau de vos joueurs, vous pouvez adapter la taille du triangle (passe plus ou moins précise).





# FUTSAL

## EXERCICE 5 : Niveau Débutant

### OBJECTIF

Passes à deux pour progresser vers la cible adverse.

### DEROULEMENT ET CONSIGNES

En partant du milieu de terrain, les deux joueurs réalisent des passes entre les plots dans la course du par-tenaire. Un des deux joueurs tire au but. Le joueur qui récupère le ballon revient sur les côtés en faisant un slalom en conduite de balle (retour actif).

### CRITERES DE REUSSITE

- Réaliser les passes entre les plots sans arrêter sa course.
- Orienter son contrôle vers le but pour frapper et cadrer.

### COMMENTAIRE

Lors de cette situation, il est possible de faire varier la zone de frappe (dans les 6 mètres, à l'extérieur de la zone). Il est important que les 2 joueurs ne marquent pas de temps d'arrêt durant la progression vers l'avant. Il est possible de mettre une contrainte temporelle (exemple : 5 secondes pour tirer) ou de réaliser l'exercice sur la totalité du terrain pour augmenter le nombre de passes entre les deux joueurs.



## EXERCICE 6 : Niveau Confirmé

### OBJECTIF

Répéter des circuits de jeu préférentiels (animation offensive).

### DEROULEMENT ET CONSIGNES

**Circuit n°1 :** A passe à B qui oriente son contrôle pour faire une passe à C. Ce dernier passe en appui à D, lequel remet à C qui a poursuivi sa course et frappe. Après chaque passe, les joueurs suivent le ballon pour tourner au niveau des postes.

**Circuit n°2 :** A passe à B qui oriente son contrôle pour faire une passe à C. Puis remise de C en pivot puis passe du joueur B à D qui demande le ballon pour frapper. Après chaque passe, les joueurs suivent le ballon pour tourner au niveau des postes.

### CRITERES DE REUSSITE

- Réaliser le schéma de jeu le plus rapidement possible (en gardant la maîtrise du ballon).

### COMMENTAIRE

En gardant cette formule, il est possible de mettre en œuvre de nombreux circuits offensifs pour créer des automatismes chez vos joueurs. Penser à travailler le circuit des deux côtés. Le choix des circuits est dépendant des observations réalisées lors des rencontres. Dans les deux exemples ci-dessus, nous axons le travail vers la recherche du pivot pour mettre un attaquant en situation favorable de tir (dans l'axe).



Pour faciliter la réussite de vos joueurs dans la réalisation des situations de passes et de tirs veillez à la bonne réalisation des différents gestes techniques :

- Privilégier les passes de l'intérieur du pied (passes appuyées au sol)



Le pied d'appui (ici le pied gauche) doit être placé en direction de la passe et à côté du ballon. Le pied d'appui et le pied qui frappe le ballon doivent être perpendiculaires. Les yeux toujours fixés sur le ballon. Accompagner le ballon avec la jambe de frappe.

- Privilégier les frappes du coup de pied. En futsal, la réduction des espaces impose que les frappes soient soudaines (phase d'armée courte). Lors des situations de frappes il est important que vos joueurs cadrent un maximum de frappes et jouent le deuxième ballon (ballon relâché par le gardien).



Pointe de pied tendue vers le sol, verrouiller la cheville, corps en avant...

