

Accordez les appels de passe de votre équipe

Trois trajectoires, un accord fictif et une fiche vierge. Les noms et numéros sont des conventions d'équipe, pas un code universel.

Accordez le ballon, pas seulement son nom

Un appel utile précise à cette équipe la cible et la trajectoire attendues. Demandez au passeur et à l'attaquant sa signification avant de l'utiliser. Les dessins montrent le vol le long de votre filet, gauche et droite en lui faisant face de votre côté. Ni à l'échelle, ni un plan de formation.

Le timing décrit un accord à travailler, pas des secondes fixes, une course obligatoire ou un âge requis.

Exemple A : ballon plus haut vers l'aile gauche

Cible / trajectoire : arc plus haut du passeur vers une fenêtre de frappe convenue à gauche. L'aile désigne l'extrémité du filet ; convenez d'une cible accessible, pas du poteau.

Accord de timing : l'attaquant observe la sortie du ballon et adapte son élan au ballon réel. Convenez du repère ensemble ; ne poursuivez pas une passe injouable.

Exemple B : ballon court et plus rapide au centre

Cible / trajectoire : parcours plus court et bas vers une cible centrale proche du passeur, par rapport à l'exemple A.

Accord de timing : passeur et attaquant coordonnent une préparation plus précoce avec l'entraîneur. Répétez lentement et convenez d'une fenêtre de contact maîtrisable avant d'accélérer. Le dessin n'impose pas un instant de saut unique.

Exemple C : passe arrière vers l'aile droite

Cible / trajectoire : le passeur envoie le ballon derrière sa propre position vers la fenêtre de frappe convenue à droite.

Accord de timing : confirmez le repère de sortie et l'élan de l'attaquant, puis adaptez-vous à la réception. Ici « arrière » signifie derrière le passeur, pas automatiquement une attaque de ligne arrière.

Fiche fictive complétée — pas un dictionnaire

Équipe : débutants du mardi. Appel : CLOUD. Cette équipe l'utilise uniquement pour l'exemple A.

Cible : fenêtre de frappe à gauche convenue avec le passeur. Trajectoire : arc plus haut laissant le temps d'ajuster.

Repère de l'attaquant : observer la sortie, puis adapter l'élan. Lire le ballon au lieu de deviner à partir du mot.

Si le ballon prévu n'est pas possible : appeler Aide tôt et convenir d'une solution haute et jouable. Arrêter si l'espace n'est pas sûr.

Confirmation : passeur et attaquant décrivent la même cible et essaient un exemple maîtrisé avant le match.

Fiche vierge d'accord d'équipe

Équipe / date / passeur et attaquant : _____

Notre appel (mot, numéro ou signal) : _____

Cible / fenêtre de frappe accessible : _____

Hauteur / distance de trajectoire convenues : _____

Préparation et repère de sortie convenus : _____

Appel de secours / solution jouable : _____

Confirmation ensemble / un point à revoir : _____

Essayez l'accord avant de l'utiliser

Répétez d'abord l'appel sans ballon. Utilisez ensuite des envois maîtrisés dans un espace dégagé, avec une cible convenue à deux. L'entraîneur adapte la tâche aux joueurs ; la vitesse est facultative.

Ensuite : gardez la fiche avec le plan d'entraînement. Révisez-la si le passeur, l'attaquant ou l'appel change. Sur un échange désorganisé, utilisez le soutien convenu plutôt que de forcer le plan initial.