

SYSTÈME 1-1-3

FOOT EN SALLE



«À L'ATTAQUE !»

La répartition des joueurs sur le terrain se décompose de la façon suivante : 1 gardien de but, 1 défenseur central, 2 attaquants excentrés et 1 attaquant de pointe. Ce système n'est pas forcément conseillé pendant toute la durée d'un match. Il s'agit plus d'une variante du système «1-1-2-1» en phase offensive où les 2 milieux jouent comme des ailiers. Il peut convenir pour revenir au score en fin de match ou quand l'équipe adverse est beaucoup plus faible. En défense, on trouve 1 seul défenseur qui doit effectuer un gros travail de couverture et distribuer les ballons aux 3 attaquants. En attaque, on trouve 3 joueurs qui doivent être très mobiles et multiplier les appels, les démarquages et les permutations. Ils doivent également fournir de gros efforts défensifs afin d'empêcher les relances adverses et tenter de récupérer le ballon le plus haut possible. Ce système est certes un peu risqué au niveau défensif mais il permet d'exercer un gros pressing sur l'équipe adverse dès la relance.

LES + DU SYSTÈME

- * La présence des 3 attaquants rend très difficile les relances adverses.
- * Favorise les actions dangereuses grâce à une récupération rapide par les 3 attaquants à proximité du but adverse.
- * Attaques variées : par les ailes avec les 2 attaquants excentrés ou par le centre avec l'attaquant de pointe.
- * Force l'équipe adverse à jouer bas ce qui complique la construction de ses attaques.
- * Idéal si l'équipe adverse est plus faible ou si besoin de revenir au score rapidement.

LES - DU SYSTÈME

- * Grosse fragilité défensive par la présence d'un seul défenseur.
- * Facilite le jeu long de l'équipe adverse, le défenseur central ne pouvant pas balayer à lui seul toute la largeur du terrain.
- * Gros efforts de replis défensifs demandés aux deux attaquants excentrés.
- * Tout le travail de construction repose sur les seules épaules du défenseur central.
- * Gardien doit savoir jouer au pied hors de sa surface pour couper les balles longues adverses.