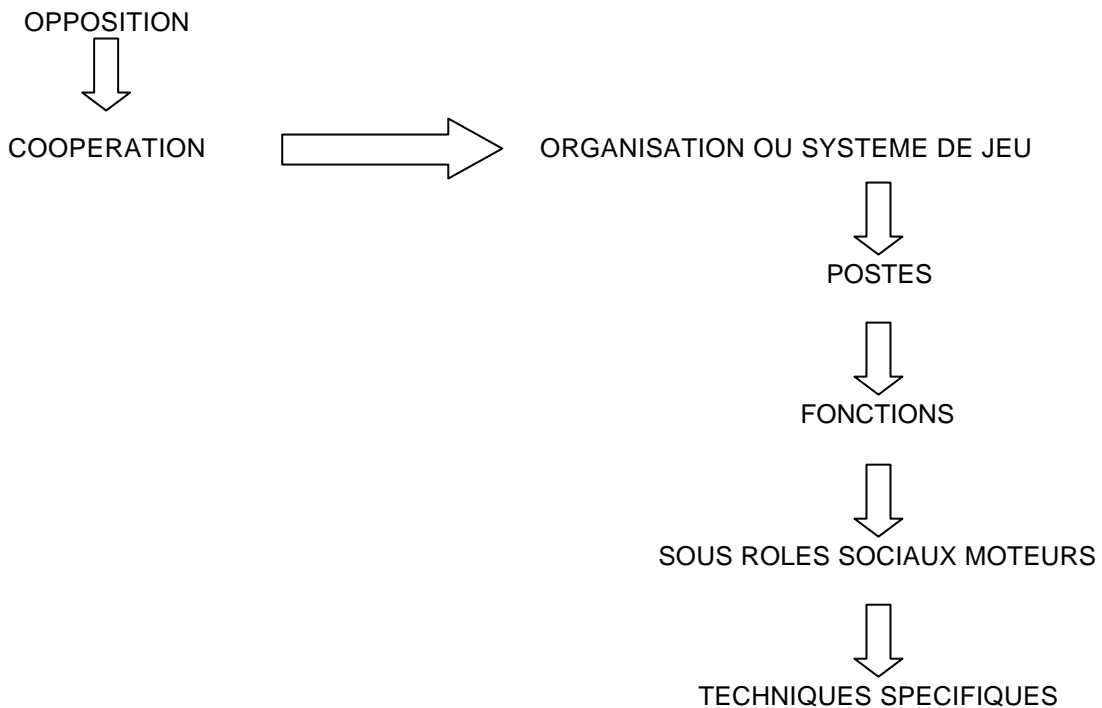


FOOTBALL : LA RELATION JOUEUR - EQUIPE

INTRODUCTION

La relation joueur-équipe envisage les Implications du joueur dans le système de jeu. Celui-ci définit les organisations et les stratégies habituelles ou ponctuelles de l'équipe.  
 Pour bien situer le problème posé il faut rappeler quelques éléments de la [logique de jeu](#), notamment la filiation des statuts aux [sous rôles socio-moteurs](#)



Il est également nécessaire de rappeler le concept de rapport de force et de pari : tout ce qu'une équipe perd l'autre le gagne.

L'organisation de l'équipe peut être analysée à partir des différentes phases qui s'enchaînent dans le déroulement du rapport : attaque / défense

Attaque	Défense
Phase de <b>contrôle</b>	Phase de <b>repli défensif</b>
Phase de <b>préparation</b>	Phase de <b>défense proprement dite</b>
Phase de <b>réalisation</b>	Phase de <b>récupération</b>

Remarque : Suivant les options tactiques de l'équipe, notamment en ce qui concerne le système défensif, l'ordre des différentes phases peut varier.

**1 : A PROPOS DE SYSTEME DE JEU**

Un système se définit par une structure (base de référence pour les joueurs), des fonctions et des intentions tactiques particulières ( plan de jeu )

Aujourd'hui, les systèmes utilisés dans le jeu à 11 présentent des caractéristiques communes :

- Renforcement du milieu de terrain.
- Renforcement de l'axe but-but.
- Défense haute
- Rôle des joueurs latéraux en défense et en attaque.
- Rôle des milieux dans la finition etc...

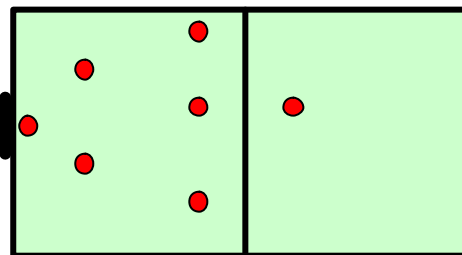
1.1. Structuration de l'espace.

Dans les jeux collectifs, l'analyse de l'organisation spatiale, c'est à dire la répartition des joueurs sur le terrain, ne peut se faire qu'après une analyse des conditions de jeu.

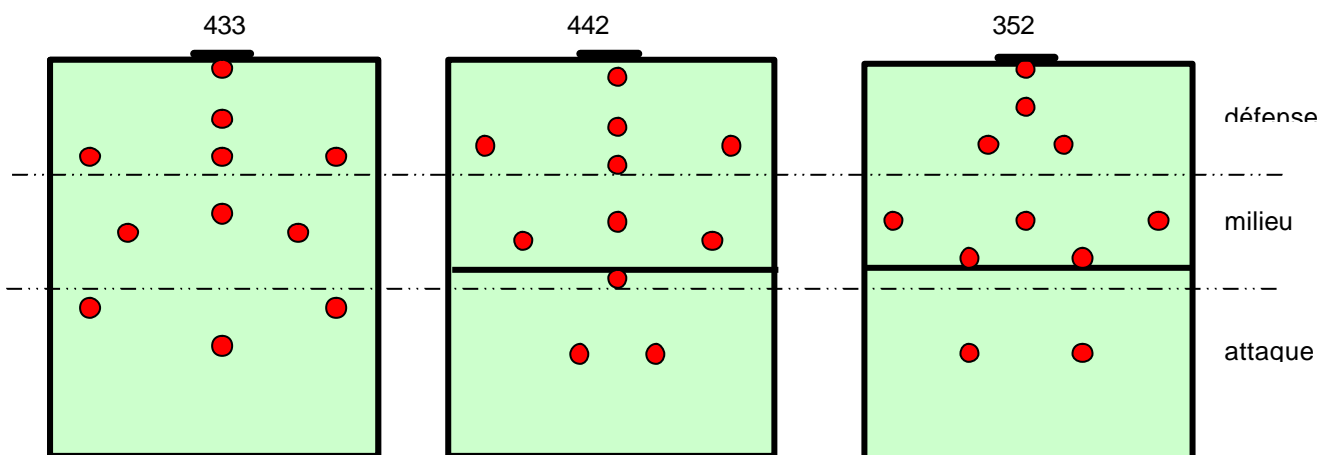
Ces conditions sont définies par les surfaces, les cibles et les règles principales de fonctionnement.

Exemple dans un jeu en 7 / 7

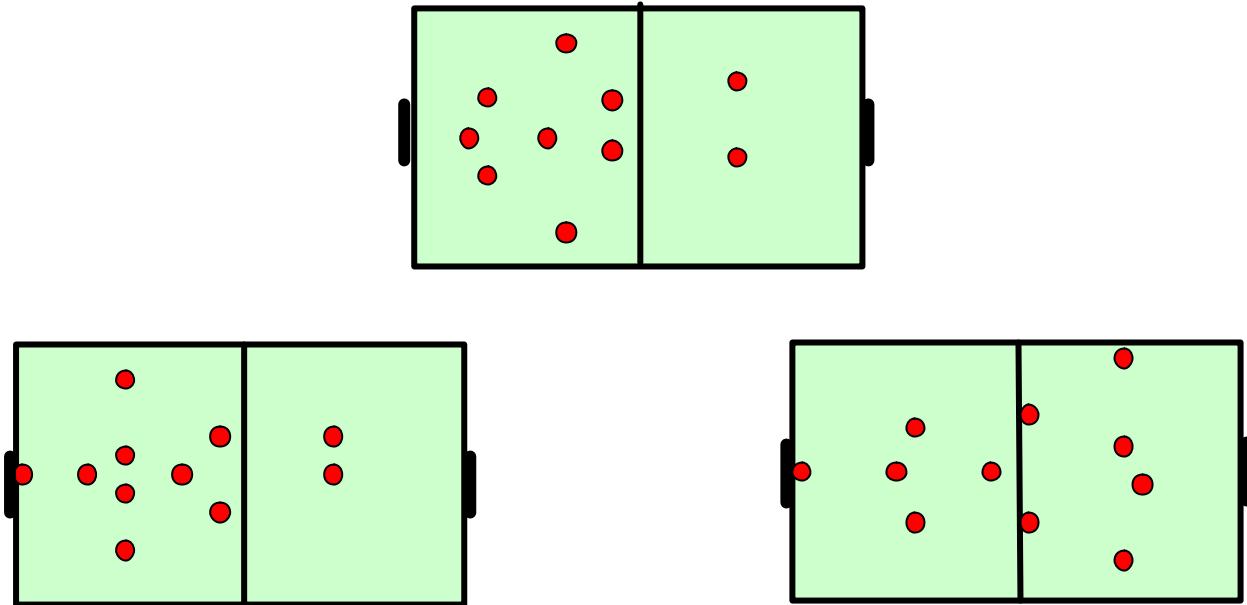
Structure en 2/3/1



Structures courantes dans le jeu à 11 :



Evolution d'un système : exemple du 3/5/2 qui se transforme en 5/3/2 ou en 3/3/4 en fonction du déplacement des joueurs de couloir.



1.2. Fonctions.

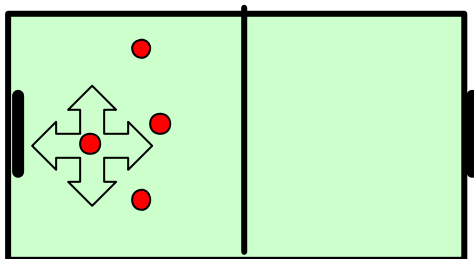
Chaque poste se définit par sa place sur le terrain et par sa situation par rapport aux autres joueurs. Il se caractérise par des fonctions principales et des fonctions secondaires.

Nous avons vu précédemment que chaque fonction ou rôle détermine ce que PARLEBAS nomme des rôles puis des sous rôles socio-moteurs. Ces derniers engendrent des comportements originaux et donc l'utilisation de techniques particulières.

Exemple : Rôles du libéro

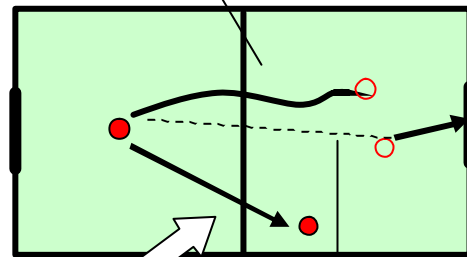
Fonctions principales

- Organiser la défense (base de référence)
- Couvrir ses partenaires



Fonctions secondaires

Créer des points de fixation



- Relancer
- Monter en attaque (corner par exemple)

1.3. : Plan de jeu : c'est la transformation prévue, souvent ponctuelle d'un système, soit par l'action particulière d'un joueur (défense individuelle sur un adversaire), soit par une modification collective de l'organisation dans un secteur du jeu.

## 2 : ORGANISATION DEFENSIVE

### 2.1. Le repli défensif

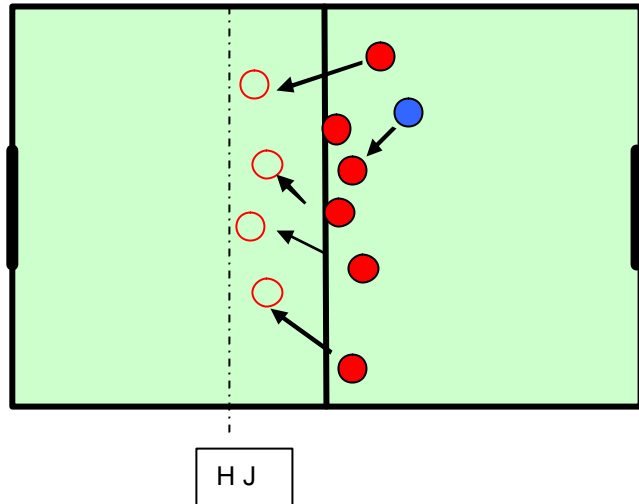
Il prend trois formes suivant les intentions tactiques de l'équipe.

Joueur porteur de balle ● Position 1 ● Position 2 ○

#### 2.1.1. Zone-press

Le principe d'action est "**d'étouffer**" le porteur

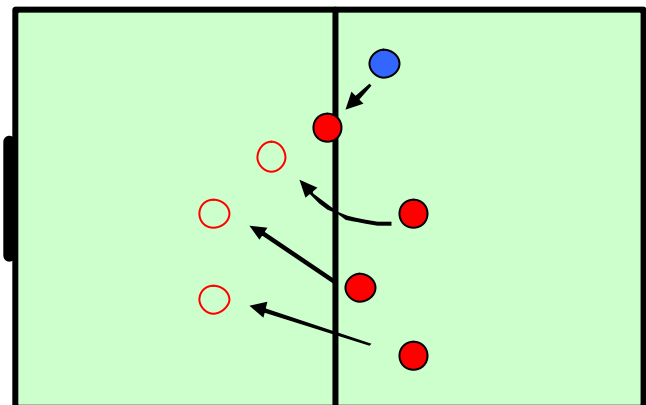
- Deux joueurs prennent en charge le porteur
- Les autres se replient en flottant côté ballon (bloc compact)
- S'ils constituent la ligne de défense (schéma ci-contre) ils s'appuient sur le hors jeu
- Ils gênent toutes velléités de passes en appui



#### 2.1.2. Recul frein

Le principe d'action est de **ralentir** le porteur voire de l'orienter.

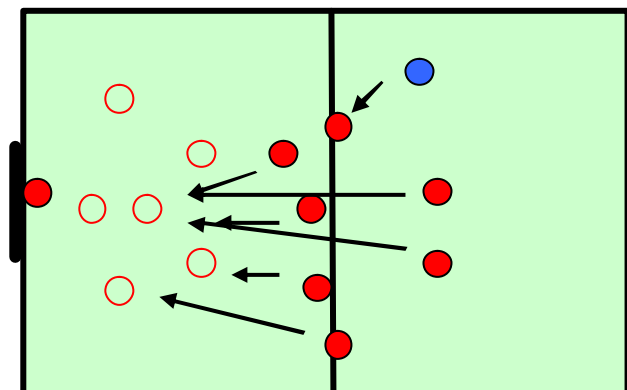
- Le harceleur flotte devant le porteur
- Les joueurs qui se replient s'échelonnent pour couvrir le harceleur
- S'appuient sur le hors jeu pour rester compact



#### 2.1.3. Recul fuite

Le principe d'action est de **protéger le but**

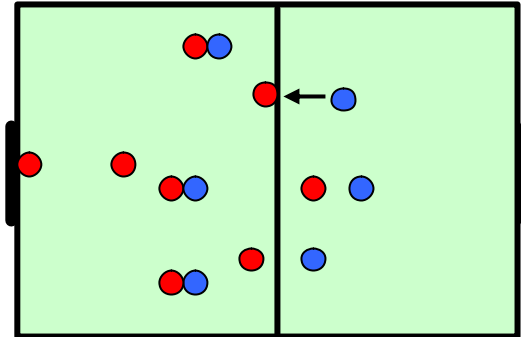
- Un joueur flotte devant le porteur
- Les autres se replient en défense basse autour du libéro
- Ils font "un mur" pour empêcher les tirs de loin et l'approche du but.



## 2.2. La défense proprement dite : trois types d'organisation pour défendre

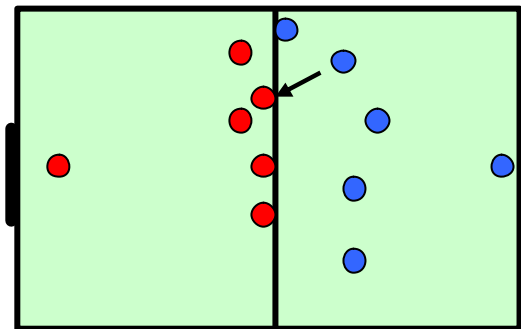
### 2.2.1. Défense homme à homme

Chaque joueur est responsable d'un adversaire, la plupart du temps seulement dans une zone limitée du terrain



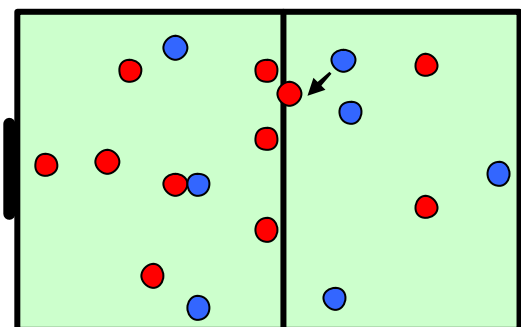
### 2.2.2. Défense de zone

Les joueurs ont la responsabilité d'une zone, et prennent en charge les adversaires qui y évoluent. En fait ils se placent et se déplacent à partir de deux repères : la balle et leur zone de responsabilité.



### 2.2.3. Défense mixte

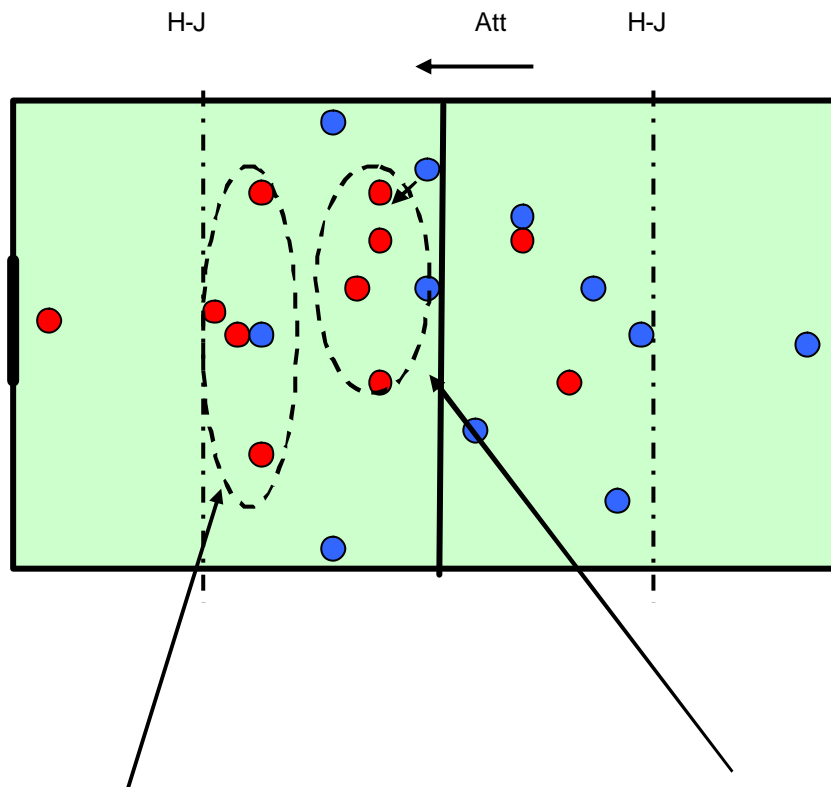
Dans cette dans cette organisation, une ligne (en général les milieux) jouent en zone ; une ligne (en général la défense) jouent une défense homme à homme.



2.3. : Organisation collective de la récupération de la balle (exemple dans un 442).

Organisation dont la finalité est de limiter les possibilités de jeu du porteur et de son entourage proche, afin de reprendre la balle.

Equipe rouge en défense



Défenseurs	Milieux
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La défense s'appuie sur le hors jeu</li> <li>▪ Le stoppeur marque le joueur au centre</li> <li>▪ Les arrières latéraux surveillent leurs ailiers</li> <li>▪ Le libéro se place coté ballon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Flottent coté ballon</li> <li>▪ Deux milieux harcèlent le porteur</li> <li>▪ Les deux autres "s'étagent" latéralement, surveillent les milieux adverses, sont prêt à "sortir" si la balle leur parvient.</li> </ul>

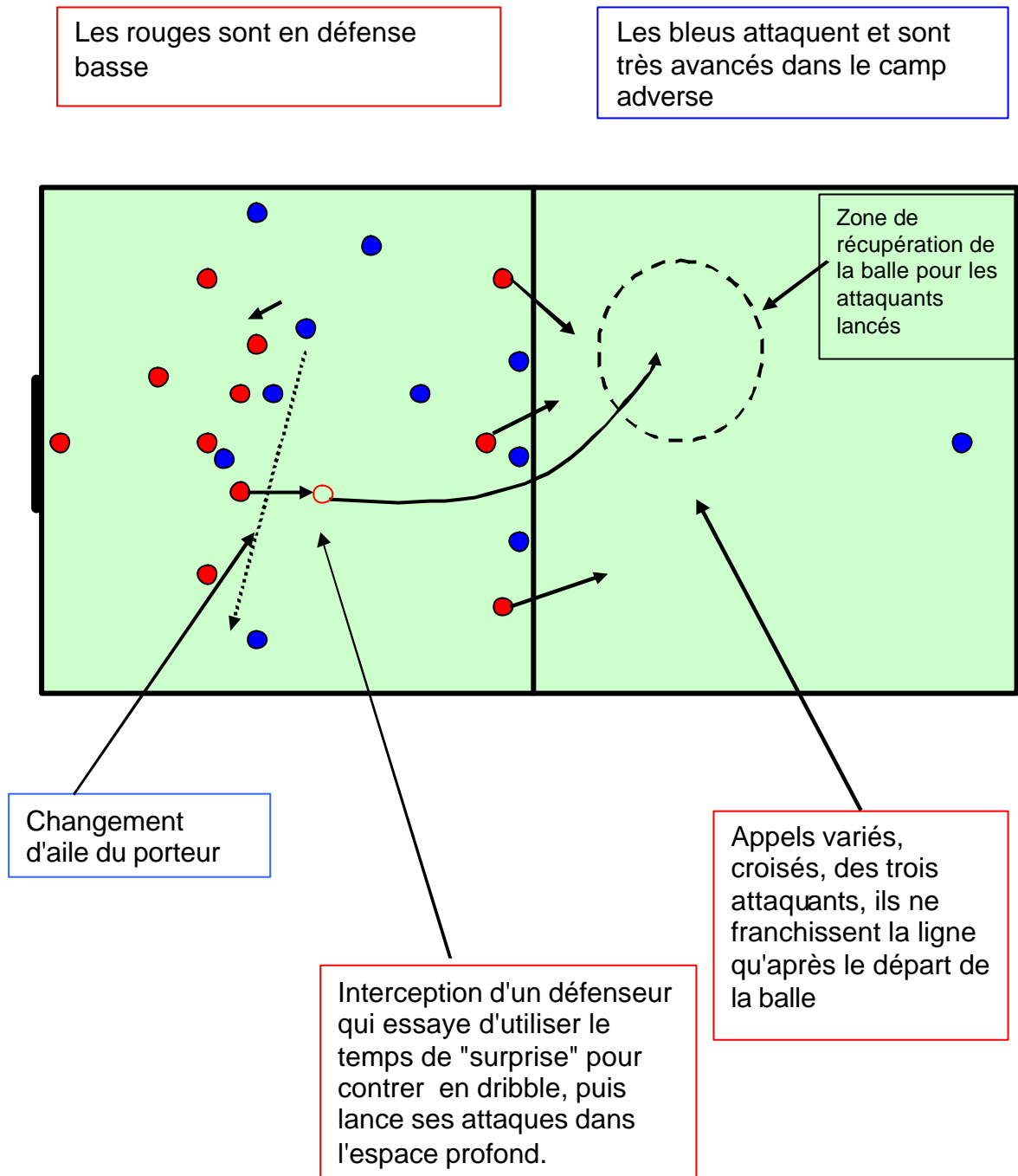


### 3.2. Phase de **préparation**



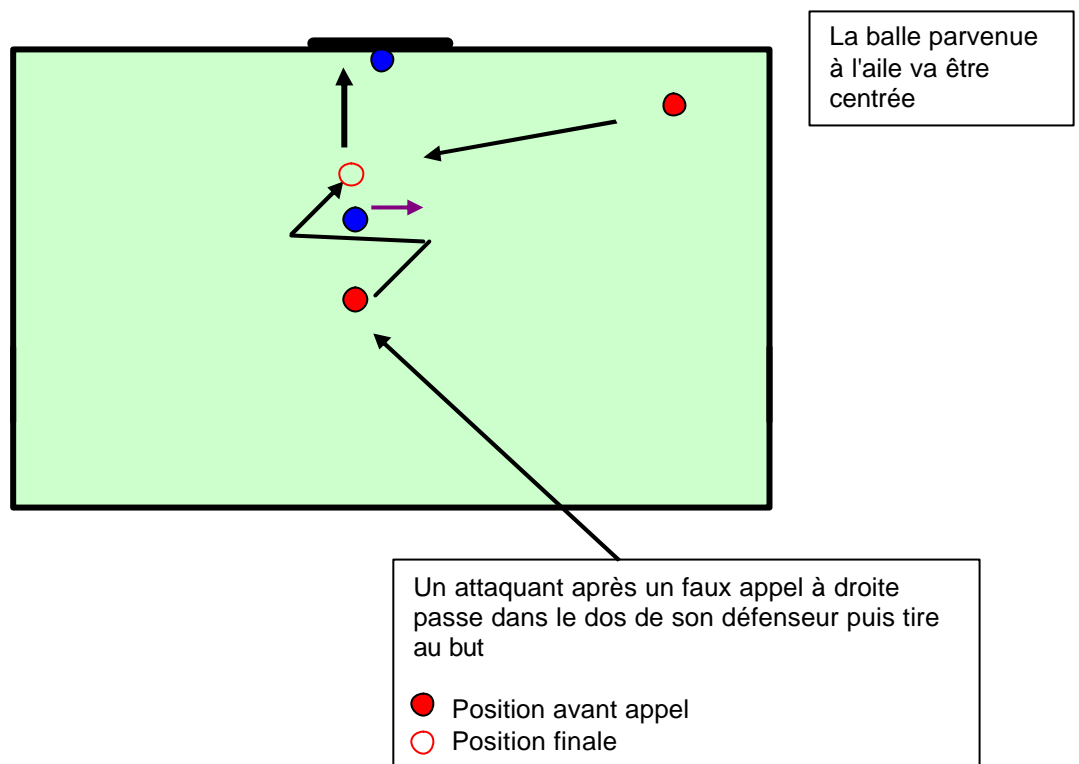
Le but de cette phase est de "monter" la balle le plus près possibles du but adverse. Pour cela il est nécessaire de conserver une organisation proche sécuritaire, et une organisation dans l'espace éloigné perturbante pour l'adversaire.

3.3. Contre-attaque



Le choix de lancer ou non une contre attaque dépend essentiellement de la position " trop" avancée des adversaires et de la récupération de la balle la plupart du temps sur interception afin de profiter momentanément de l'effet de surprise.

### 3.4. Phase de réalisation



L'objet de cette phase : action individuelle à la suite d'une prise de vitesse des défenseurs adversaires, afin de mettre en danger le gardien adverse

## 4 : RAPPEL DES PRINCIPES ET DES REGLES D'ACTION

### 4.1. Définitions simplifiées :

**Principe d'action** : savoirs théoriques qui orientent certaines actions et les rendent cohérentes par rapport à la logique du jeu.

**Règle d'action** : conditions à respecter, qui "opérationnalisent", c'est à dire rendent possible les principes d'action.

### 4.2. Principes

Jouer sur la **densité spatiale** : réduire en attaque, augmenter en défense.

Faire varier l'**incertitude** : forte incertitude pour l'adversaire, réduite pour les partenaires.

**Coordonner** les actions : coopérer en attaque et en défense dans le cadre du système de jeu choisi.

### 4.3. Quelques règles d'action en défense

Repli défensif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presser le porteur pour <b>ralentir</b> sa progression.</li> <li>▪ <b>L'orienter.</b></li> <li>▪ Organiser <b>plusieurs rideaux</b> défensifs devant le porteur.</li> <li>▪ Marquer ou <b>gêner les adversaires proches</b> susceptibles de recevoir la balle</li> <li>▪ <b>Serrer les lignes</b> pour se couvrir mutuellement.</li> </ul>
<b>Défense proprement dite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Réduire l'espace.</li> <li>▪ <b>Renforcer l'axe but-but.</b></li> <li>▪ <b>Couvrir.</b></li> <li>▪ Anticiper les actions offensives adverses.</li> </ul>
<b>Récupération</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>"Agresser"</b> le porteur.</li> <li>▪ Se cordonner entre défenseurs proches.</li> <li>▪ Se répartir dans l'espace éloigné en fonction du système de jeu.</li> <li>▪ Se Couvrir mutuellement entre les différentes lignes</li> </ul>

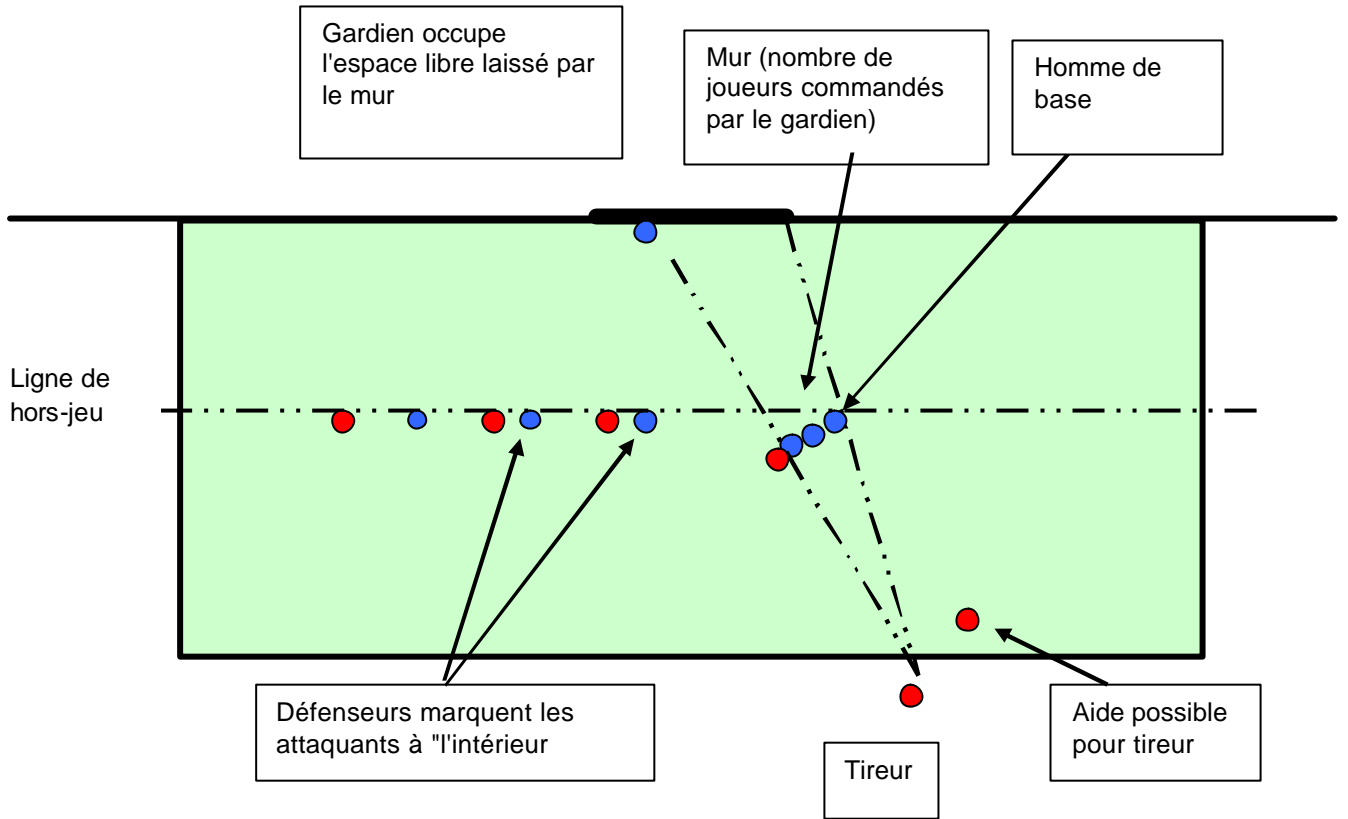
### 4.4. Règles d'action en attaque

<b>Contrôle et mise en sécurité</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aider latéralement et soutenir (à plat) le porteur.</li> <li>▪ Rechercher prioritairement la <b>sécurité</b> (donc balle jouée du centre vers la périphérie).</li> </ul>
<b>Phase de réalisation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Utiliser et créer des espaces libres</b> ( fixation collective ).</li> <li>▪ Coordonner le jeu sans ballon dans l'espace proche et l'espace éloigné.</li> <li>▪ Utiliser alternativement les deux espaces pour Fixer et déséquilibrer le jeu adverse</li> <li>▪ Combiner à 2 , à 3.. Créer des surnombres.</li> <li>▪ Se déplacer de façon variée dans l'espace éloigné pour perturber l'organisation défensive adverse.</li> <li>▪ Assurer l'équilibre défensif</li> </ul>
<b>Finition</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Accélérer le jeu</b> donc limiter les touches de balle et jouer en mouvement pour décaler un joueur.</li> <li>▪ Rechercher des <b>solutions individuelles.</b></li> <li>▪ Utiliser l'espace aérien et les espaces latéraux (centre en retrait)</li> </ul>

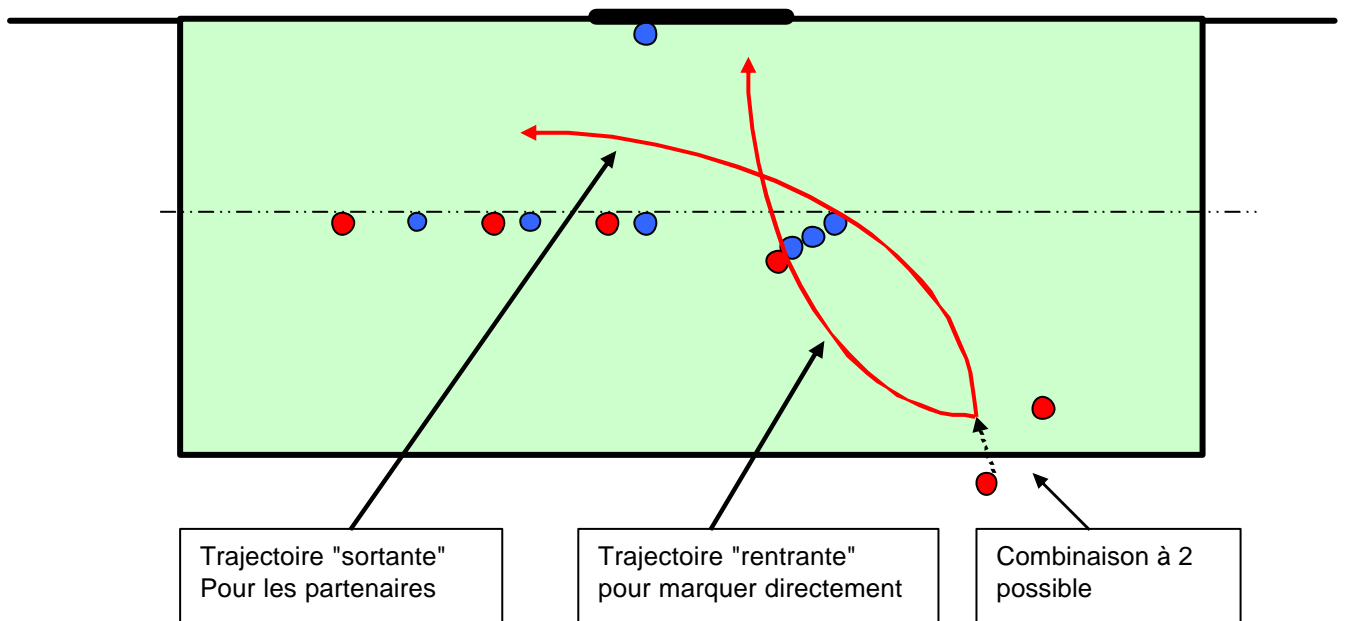
**5 : S'ORGANISER SUR LES COUPS DE PIED ARRETES**

5.1. Coups francs.

5.1.1. Organisation

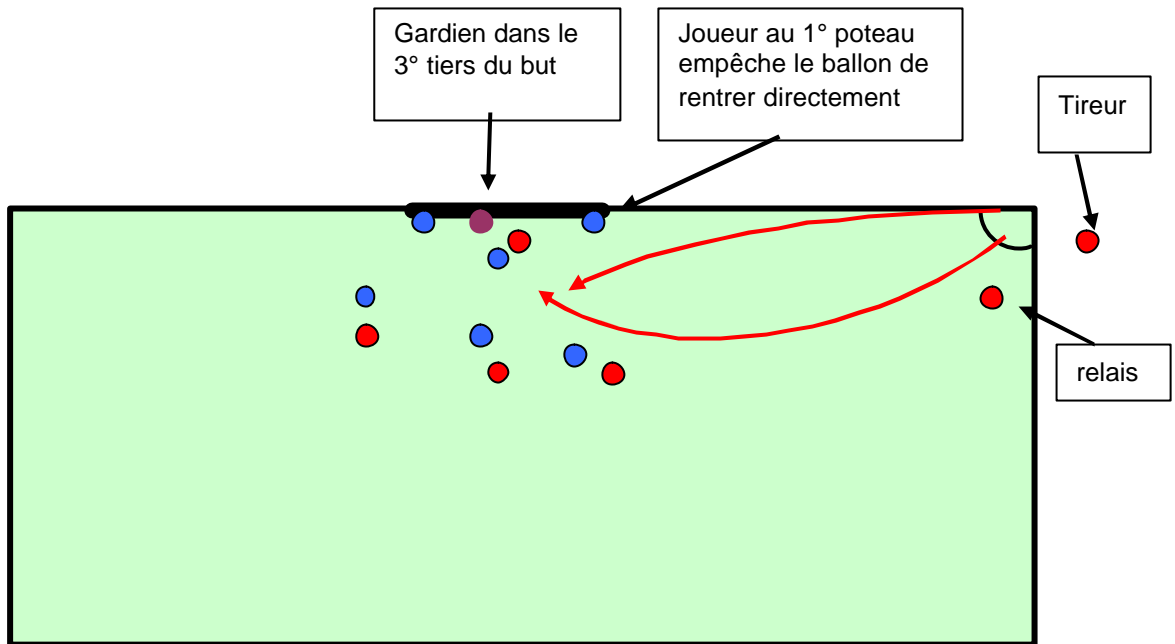


5.1.2. Types de trajectoires de balle

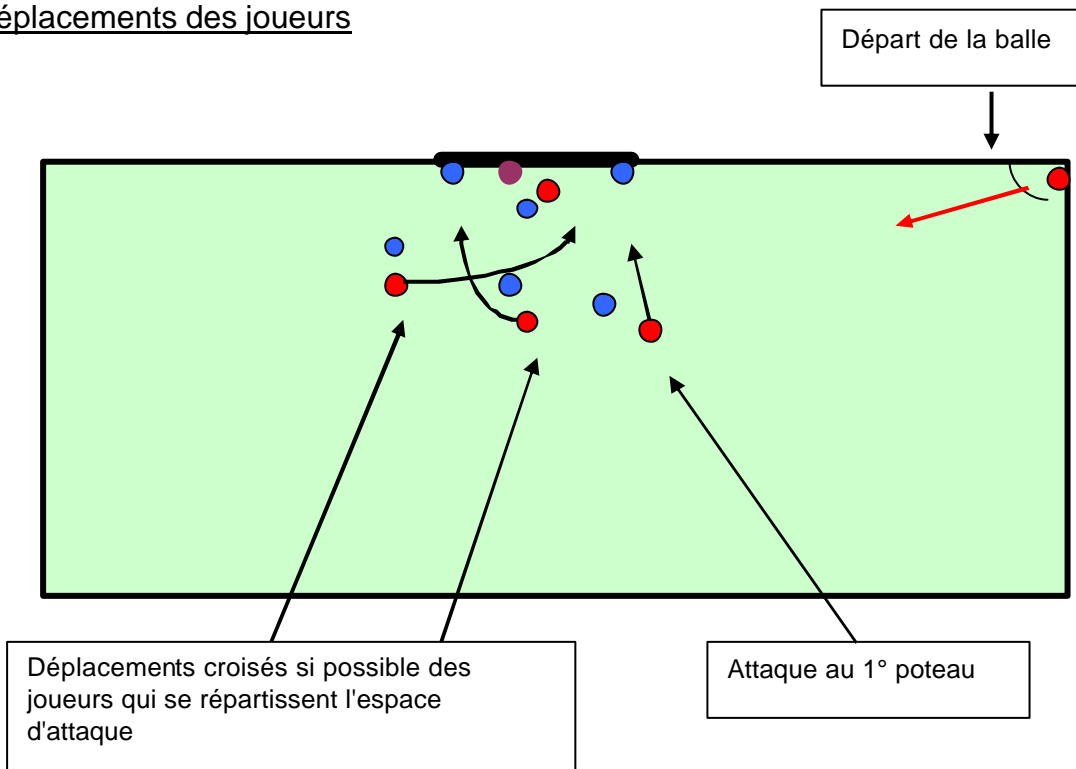


## 5.2. Corners

### 5.2.1. Organisation



### 5.2.2. Déplacements des joueurs



## 6 : ENSEIGNER / APPRENDRE.

### 6.1. Problématique :

S'organiser, c'est à dire créer un système de jeu, suppose :

- Une analyse collective de la situation,
- Le choix d'une répartition des fonctions c'est à dire des tâches spécialisées,
- Une adaptation à la fois des joueurs et des structures aux événements inattendus.

La difficulté pour les élèves est d'imaginer un projet cohérent, mais surtout **d'intégrer leur projet personnel** dans les décisions prises par l'équipe et donc de respecter les choix opérés.

### 6.2. Situation pédagogique.

- Proposer des situations qui posent un problème tactique particulier.
- Faire vivre c'est à dire expérimenter
- Faire analyser
- Formuler des solutions envisageables.
- Choisir, définir une stratégie
- Essayer d'appliquer les choix collectifs.
- Evaluer le résultat.