

LA TACTIQUE DU FOOTBALL

ORGANISATION DEFENSIVE

Une équipe est placée dans une situation défensive, lorsque l'adversaire est en possession du ballon. L'organisation défensive c'est l'orientation, la cohésion et la coordination des efforts du plus grand nombre possible de joueurs pour interdire l'accès du but.

Marquage, surveillance, couverture, soutien :

Marquer un adversaire c'est, d'une manière générale, se placer entre cet adversaire et son propre but en vue de *s'emparer* du ballon.

En règle générale, plus le ballon est proche, plus le marquage est serré et vigilant.

Si le ballon est éloigné, le marquage devient simple *surveillance*. Cette surveillance permet de couvrir, de soutenir, d'intercepter (Fig. 27).

Couvrir : c'est se placer de façon telle que l'on puisse :

- Attaquer le possesseur du ballon qui vient de « passer » un défenseur
- Pallier à une défaillance individuelle d'un défenseur proche.

La couverture assure une continuité dans l'action défensive.

L'intervention du couvreur devient *soutien* et déclenche :

- Un dédoublement défensif (remplacement et couverture du joueur « passé »)
- Un glissement des couvertures vers le ballon.

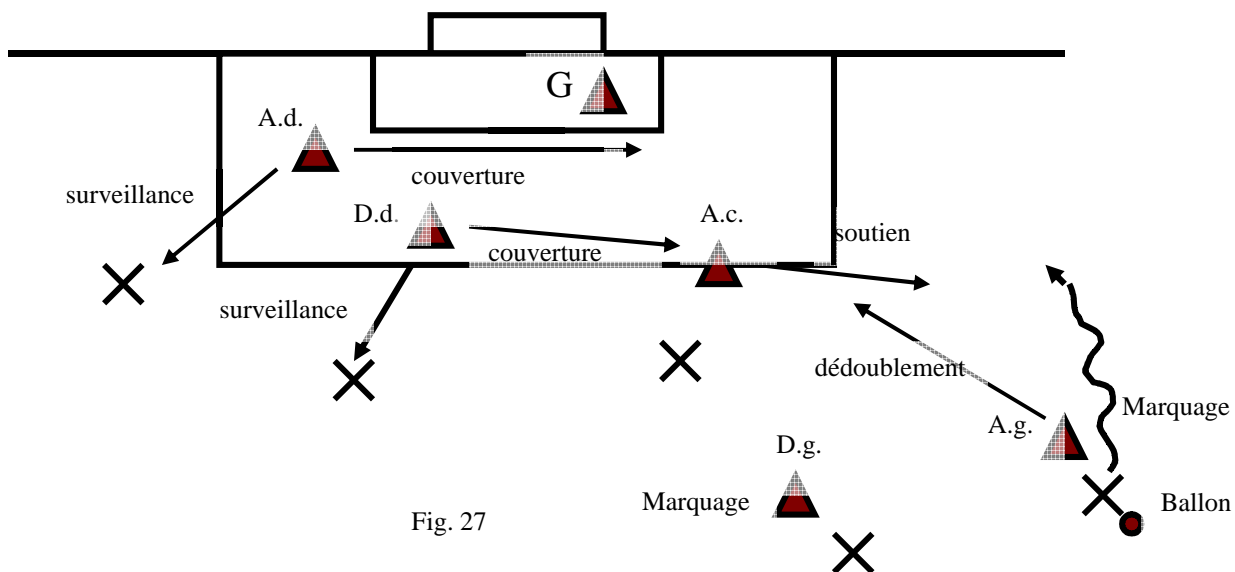


Fig. 27

Exemple (figure 27)

- L'arrière-droit (A.d.) surveille l'ailier-gauche et couvre le demi-droit (D.d.) et l'arrière-central (A.c.)
- Cet arrière-droit étant le plus éloigné du ballon est le plus rapproché de son but
- Le demi-droit (D.d.) surveille l'inter-gauche et est prêt à couvrir l'arrière-central
- Le demi-gauche (D.g.) situé près de l'action marque étroitement l'inter-droit
- Lorsque l'ailier-droit, possesseur du ballon a "franchi" l'arrière-gauche, l'arrière-central l'attaque (soutien), tandis que l'arrière-gauche vient se replacer en couverture (dédoublement définitif).

Tant que cet arrière-gauche ne s'est pas replacé, les couvertures des demi-droit et arrière-droit ont "glissé" en direction du ballon.

ORGANISATION OFFENSIVE

Une équipe est placée dans une situation offensive quand elle se trouve en possession du ballon.

On peut distinguer dans l'offensive menée à son terme normal 3 phases :

- Phase de contrôle
- Phase de préparation
- Phase de réalisation (tir)

Les principes de jeu :

Ce sont des principes simples qui expriment l'esprit même du jeu et sont valables quel que soit : le système de jeu adopté, l'évolution du football, le niveau de l'équipe et son originalité.

Leur observation est indispensable à un comportement utile pour l'équipe.

En voici quelques-uns, que tout footballeur se doit de méditer .. et d'appliquer :

- Qui est maître du ballon est maître du jeu
- Il faut jouer sans ballon : c'est-à-dire se placer, se démarquer
- L'espace est l'élément favorable à l'attaque ... alors que la densité est favorable à la défense
- Passer le ballon plutôt que le porter : le ballon va plus vite que le joueur
- Eviter de perdre le ballon sans pour cela multiplier exagérément les échanges
- En attaque : suggérer et solliciter par le mouvement
- Dribbler à droite, passer à gauche (et inversement)
- Passer et poursuivre son action
- Rechercher l'engagement bref et rapide en profondeur, préparé par des appuis et des relais latéraux et en retrait
- Savoir changer de rythme individuellement et collectivement
- Soutenir ses partenaires engagés dans l'action
- Occuper le terrain en largeur de façon rationnelle et permanente ; le faire en profondeur de manière subite et non pas constante
- Rechercher la supériorité numérique (1 contre 2, 2 contre 3) par la mobilité
- Etre constamment en état d'alerte
- Donner la préférence à l'esprit offensif et constructif.

Démarquage et passes :

Le démarquage est la base du jeu offensif. La passe est le mode collectif de progression sur le terrain ; la succession des dribbles et des passes doit amener le ballon en position favorable pour le tir.

Les passes ont un double aspect : la frappe et la réception par le partenaire. Cette réception sera d'autant plus facile que le joueur qui recevra la passe sera mieux démarqué.

Etre démarqué c'est être seul, libre et aussi accessible. Le possesseur du ballon doit pouvoir faire sa passe sans risques d'interception. Pour cela, le partenaire ne doit pas être trop éloigné du « passeur » et surtout se trouver dans son « angle jeu », là où il peut être vu et atteint.

Quand un partenaire est en possession du ballon, il convient de se démarquer. Plusieurs partenaires doivent le faire simultanément. Le choix de la passe reste à l'initiative du possesseur du ballon (Fig. 30).

Le démarquage se fait en tous les points du terrain, il est réalisé par les joueurs les plus proches de l'action.

Il peut se faire : latéralement, en retrait, en profondeur.

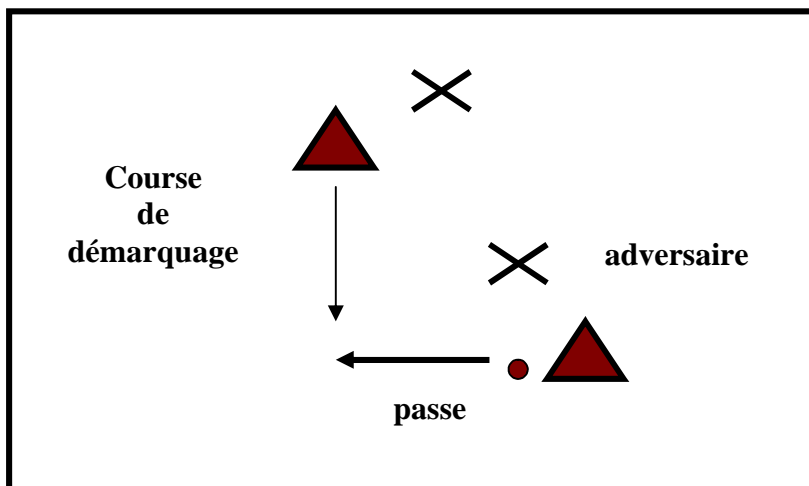


Fig. 30

Les appuis (jeu à 2) :

Trouver un appui, c'est passer le ballon à un partenaire avec l'intention de le recevoir à nouveau pour « franchir » un opposant ou pour trouver un espace libre.

Il s'agit donc de faire intervenir un intermédiaire qui ne fait que continuer l'action ébauchée par le possesseur du ballon. La forme type de l'appui, c'est le classique « UNE-DEUX », simple redoublement de passes courtes, rapides et sans contrôle.

- A passe le ballon à son partenaire B et part, en profondeur.
- B, sans contrôler, passe en A1. Ce « une-deux » permet à A de « franchir » son opposant M (Fig. 31).

Feinte d'appui : A feinte la passe vers B. Si M réagit en se dirigeant vers B, A conserve le ballon et part en dribble, en profondeur, dans l'espace libre.

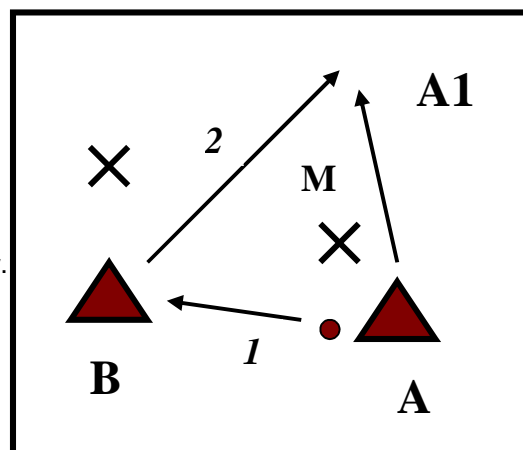


Fig. 30