

Réorganisation défensive lors des phases de fixation

La réorganisation défensive lors d'une phase de fixation comprend une défense en trois rideaux afin de maîtriser l'espace large et l'espace profond. Quelque soit l'endroit sur la largeur du terrain, il faut respecter des principes d'action et des règles d'action, et relever les indices pertinents.

1) Système défensif de base (rapport de force équilibré) :

Principes d'actions :

- maîtriser l'espace large
- maîtriser l'espace profond.

Règles d'action :

- un premier rideau dense où les joueurs sont à plat derrière les pieds du dernier participant du regroupement, exceptés ceux en bout de ligne, et ce de part et d'autre de celui-ci
- un joueur derrière le point de fixation (O0) qui peut faire le deuxième rideau ou qui peut renforcer le premier rideau
- un joueur dans l'espace profond (O5) constitue le troisième rideau, il peut intervenir dans le deuxième rideau
- les deux premiers joueurs de part et d'autre du regroupement (O1 et O2) lèvent la main pour aligner les joueurs de son côté et commandent la montée du rideau en criant « montée »
- les deux joueurs en bout de ligne sur chaque côté de jeu (O3 et O4) sont reculés en arrière par rapport au premier rideau, la profondeur est fonction de l'espace large à défendre (plus il est large plus il faut reculer), placés en deuxième rideau ils sont des « électrons libres » qui peuvent s'engager suivant l'action au niveau des trois rideaux
- tout joueur du premier rideau qui n'est plus concerné par le porteur de balle et ses soutiens proches (O6 et O7) peut décrocher de ce rideau pour renforcer le deuxième rideau
- les joueurs participant au regroupement peuvent renforcer le deuxième rideau.

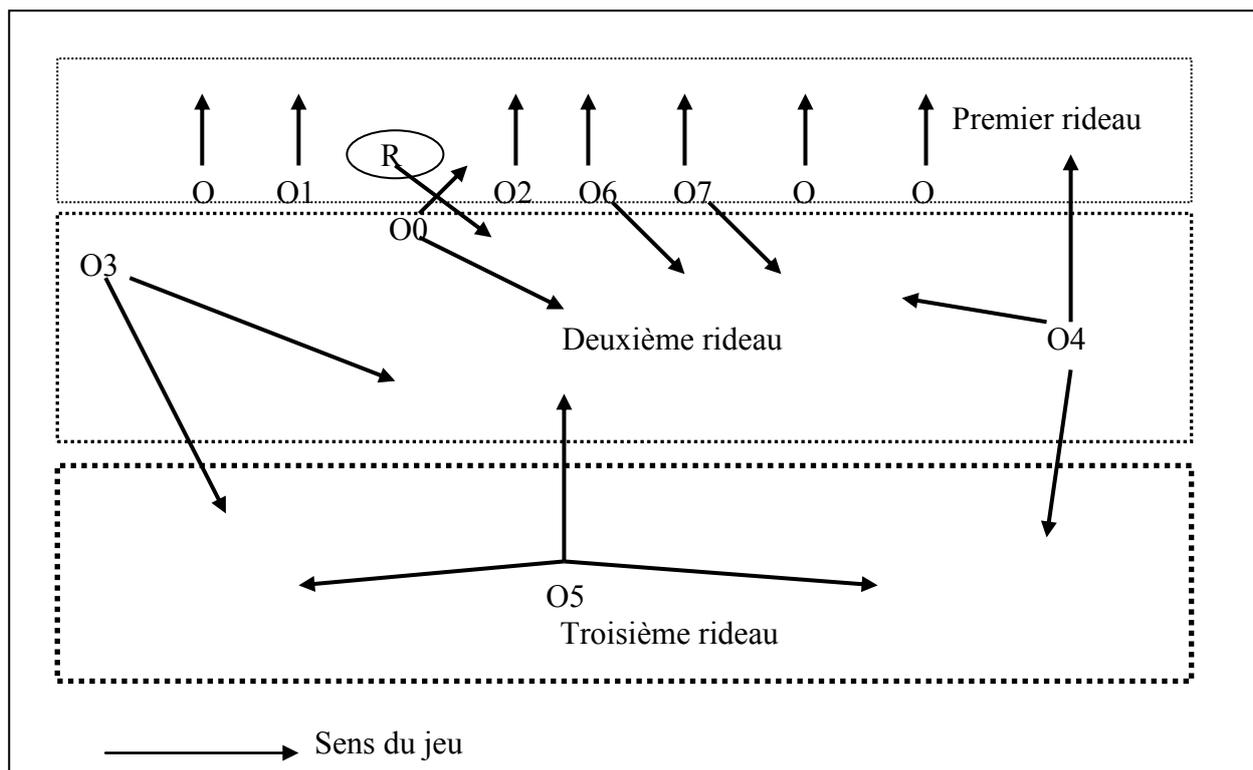


Figure 1 : Principales relations entre les joueurs et les trois rideaux défensifs en fonction du sens du jeu.

Suivant le placement des joueurs au niveau des rideaux, ceux-ci n'ont pas les mêmes indices (repères visuels) à prendre en compte.

a) Indices relatifs au premier rideau :

- chaque joueur est en face d'un utilisateur, il est légèrement sur son intérieur (par rapport au sens du jeu) pour lui monter sur son épaule intérieure \Rightarrow éviter de se prendre un crochet intérieur (**figure 2**)
- un joueur placé à l'extérieur doit absolument être en face de quelqu'un, le but du rideau n'est pas de prendre tout l'espace large mais de prendre tous les utilisateurs (**figure 3**)
- s'il reste de l'espace large, il faut être capable de l'occuper pendant l'action de jeu si les utilisateurs y jouent
- il est nécessaire de monter à plat et ensemble pour éviter d'ouvrir les intervalles (**figure 4**)
- il est important de monter rapidement pendant les temps de passe et de couper sa vitesse pendant qu'un utilisateur possède le ballon afin de réagir à son action
- le premier joueur du côté opposé à la sortie de balle (O1 dans la figure 1) monte automatiquement pour contrer d'éventuels renversements de jeu.

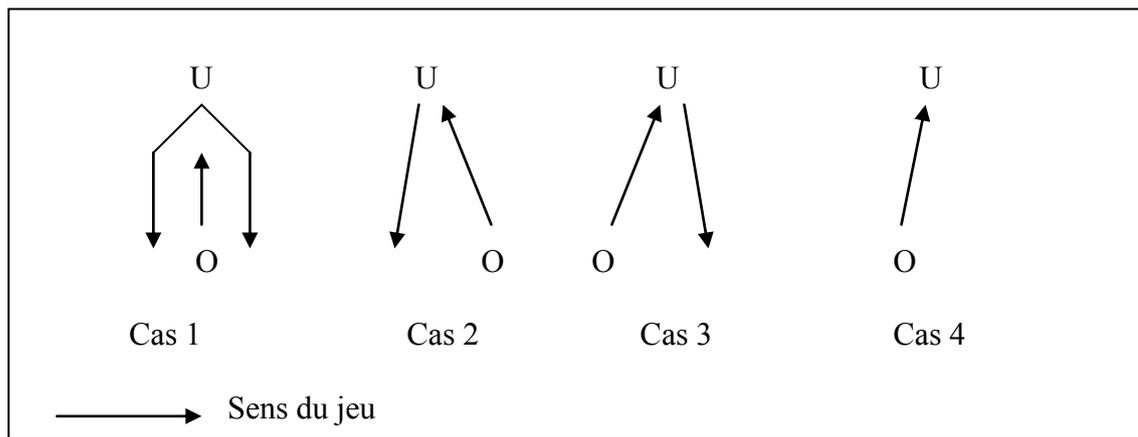


Figure 2 : les différentes montées défensives en fonction du sens du jeu.

Cas 1 :

L'opposant monte en face, il peut être pris à contre pied ou en débordement

Cas 2 :

L'opposant monte depuis l'extérieur, il peut être pris à contre pied.

Cas 3 :

L'opposant monte depuis l'intérieur, il peut être pris en débordement.

Cas 4 :

L'opposant monte légèrement depuis l'intérieur, il est difficile de lui échapper.

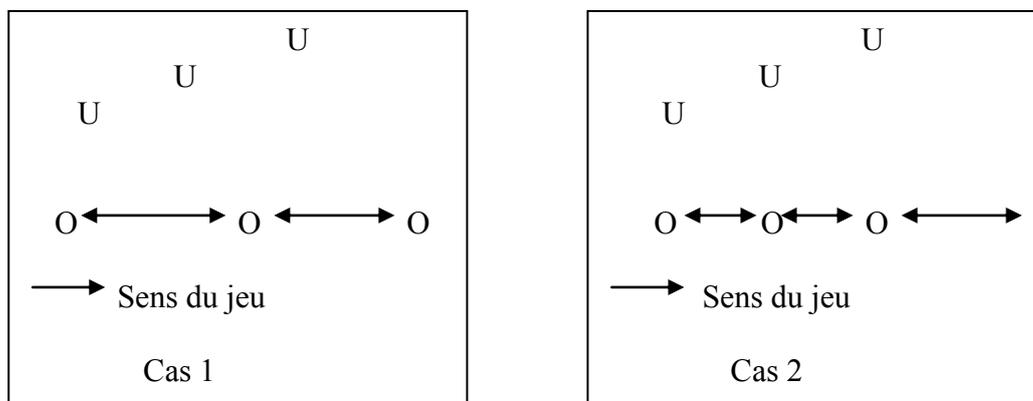


Figure 3 : Importance du placement défensif par rapport au placement offensif.

Cas 1 :

Les trois opposants sont placés en fonction de l'espace large, par ce biais ils ouvrent les intervalles entre eux et facilitent le jeu pénétrant.

Cas 2 :

Les trois opposants sont placés en fonction des utilisateurs, par ce biais ils diminuent les intervalles entre eux et laissent un espace large sur l'extérieur qu'ils occuperont si nécessaire.

Conclusion : il est plus facile de défendre sur l'homme et de les « pousser » vers la touche si nécessaire que de défendre sur des zones de jeu sans montée efficacement sur quelqu'un (risque de contre pied ou de débordement).

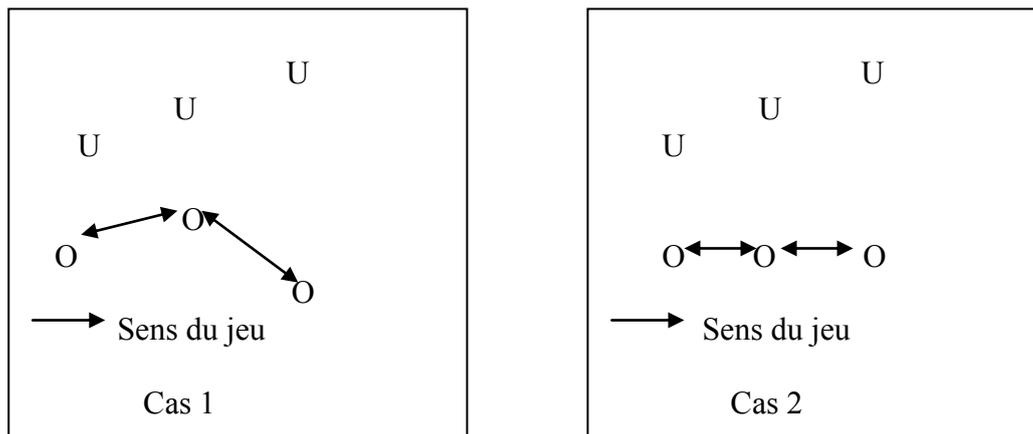


Figure 4 : Importance du placement défensif pour une montée efficace.

Cas 1 :

Les trois opposants sont placés en quinconce, par ce biais ils ouvrent les intervalles entre eux et facilitent le jeu pénétrant.

Cas 2 :

Les trois opposants sont placés à plat, par ce biais ils réduisent au maximum les intervalles entre eux.

Conclusion : il est plus facile de défendre sur des intervalles les plus restreints possibles.

b) Indices relatifs au deuxième rideau :

→ Pour les joueurs en bout de ligne (O1 et O2 sur la figure 5) :

Ils restent dans le deuxième rideau prêts à intervenir sur un jeu au pied court ou un franchissement du premier rideau (**figure 5**). Ce jeu au pied est souvent joué par les deux premiers (ou les trois) utilisateurs de la ligne d'attaque. Il faut donc rester vigilant sur ces joueurs.

Le joueur concerné par le sens de jeu monte pour renforcer le premier rideau avant que l'avant dernier utilisateur devienne porteur de balle (**figure 7**). Il est important de monter pendant les temps de passe.

Le joueur non concerné par le sens de jeu, se déplace vers le centre du terrain au fur et à mesure que le ballon va vers la touche opposée (**figure 7**).

Sur jeu au pied long type diagonale, les deux joueurs sont prêts à renforcer le troisième rideau (**figure 5**). Ce jeu au pied est souvent joué par le premier (ou le deuxième) utilisateur de la ligne d'attaque. Il faut donc rester vigilant sur ce joueur (ou ces joueurs).

→ Pour le joueur derrière le regroupement (OO sur la figure 5):

Il « suit » le ballon par une course en travers derrière le premier rideau. Il ne doit jamais dépasser le ballon pour éviter un contre pied en cas de franchissement du premier rideau ou de coup de pied court décroisé (**figure 5, 6 et 7**).

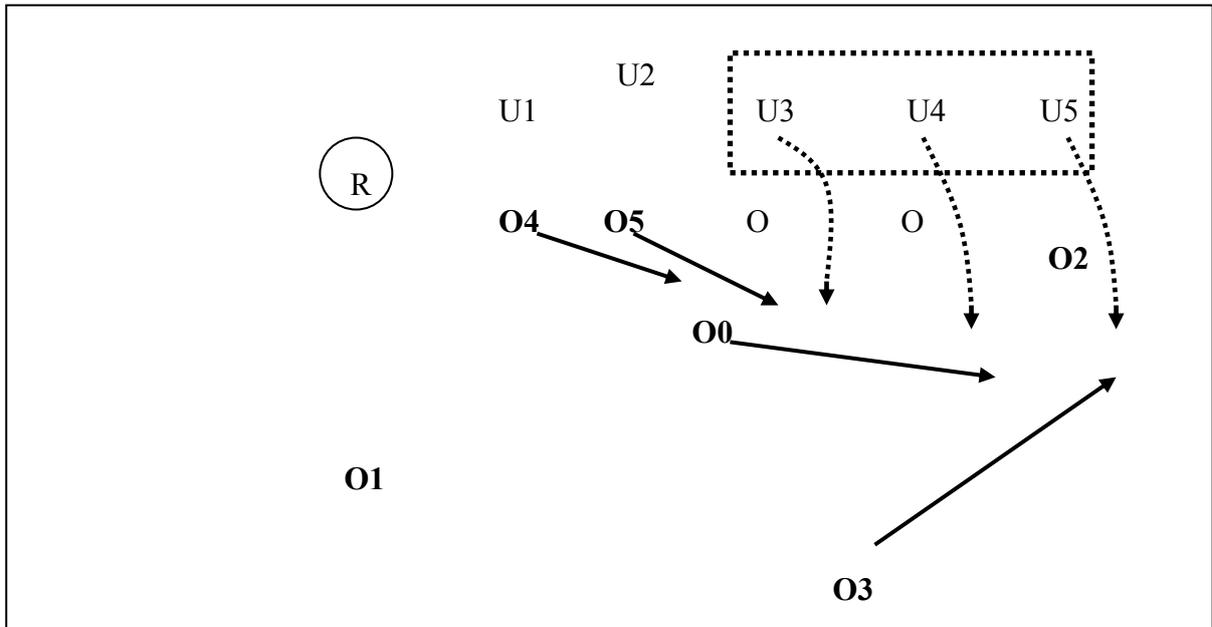


Figure 6 : Prise d'informations sur les autres utilisateurs pouvant jouer un coup de pied court au niveau du deuxième rideau.

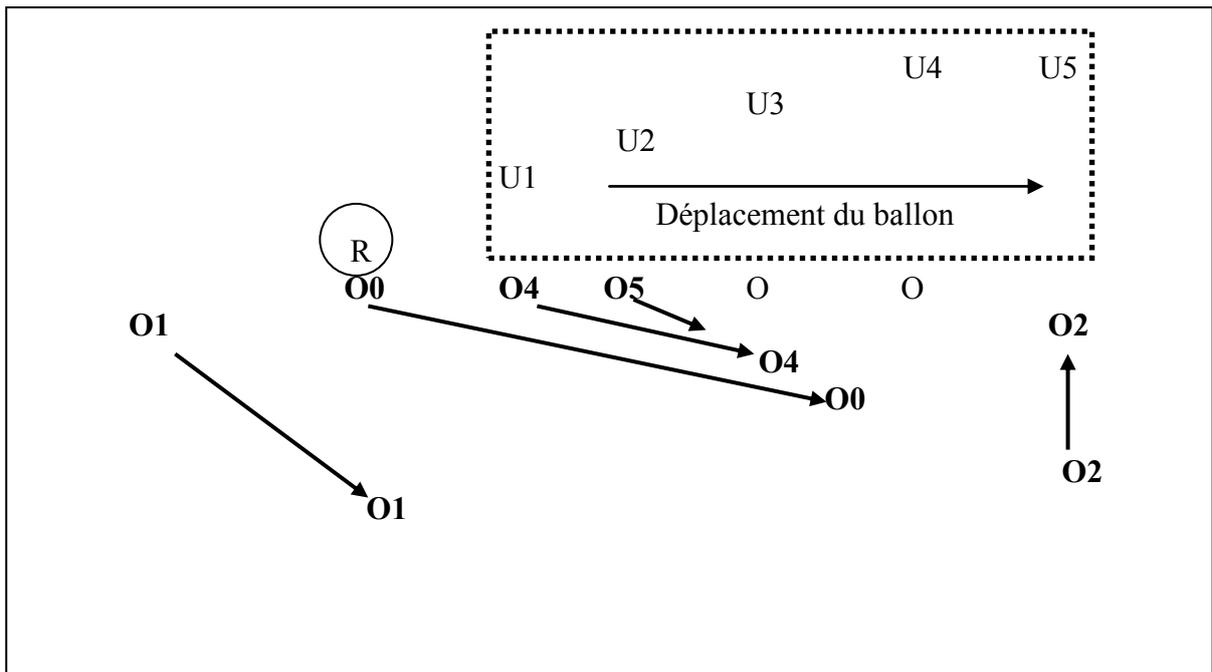


Figure 7 : Déplacement des joueurs dans le deuxième rideau au fur et à mesure du déplacement du ballon.

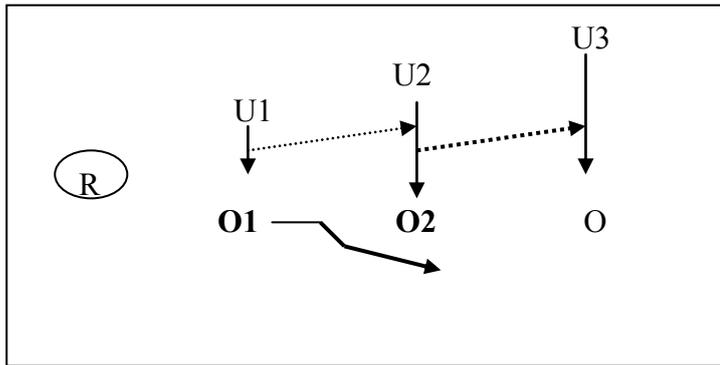


Figure 8: Renforcement du deuxième rideau par un joueur du premier rideau.

Commentaire de la figure 8 :

Pendant le temps de passe entre U1 et U2, O1 s'approche de O2 pour réduire l'intervalle O1O2 (flèche normale). Pendant le temps de passe entre U2 et U3, O1 « décroche » dans le deuxième rideau (flèche en gras) car sur le premier rideau il n'est pas concerné par la passe de U2.

c) Indices relatifs au troisième rideau :

→ Pour le joueur dans l'axe profond et les joueurs en bout de ligne :

Ils agissent tous les trois ensemble se suppléant à tour de rôle suivant l'action de jeu.

Lorsque qu'un joueur en bout de ligne intègre le premier rideau, le joueur dans l'axe profond le suppléer et le joueur en bout de ligne opposé supplée ce dernier (**figure 9**).

Sur un coup de pied très long, au moins deux de ces joueurs sont concernés, le troisième se rend disponible sur le reste de l'espace profond (**figure 10 et 11**). Il faut être vigilant sur les deux premiers utilisateurs de la ligne d'attaque.

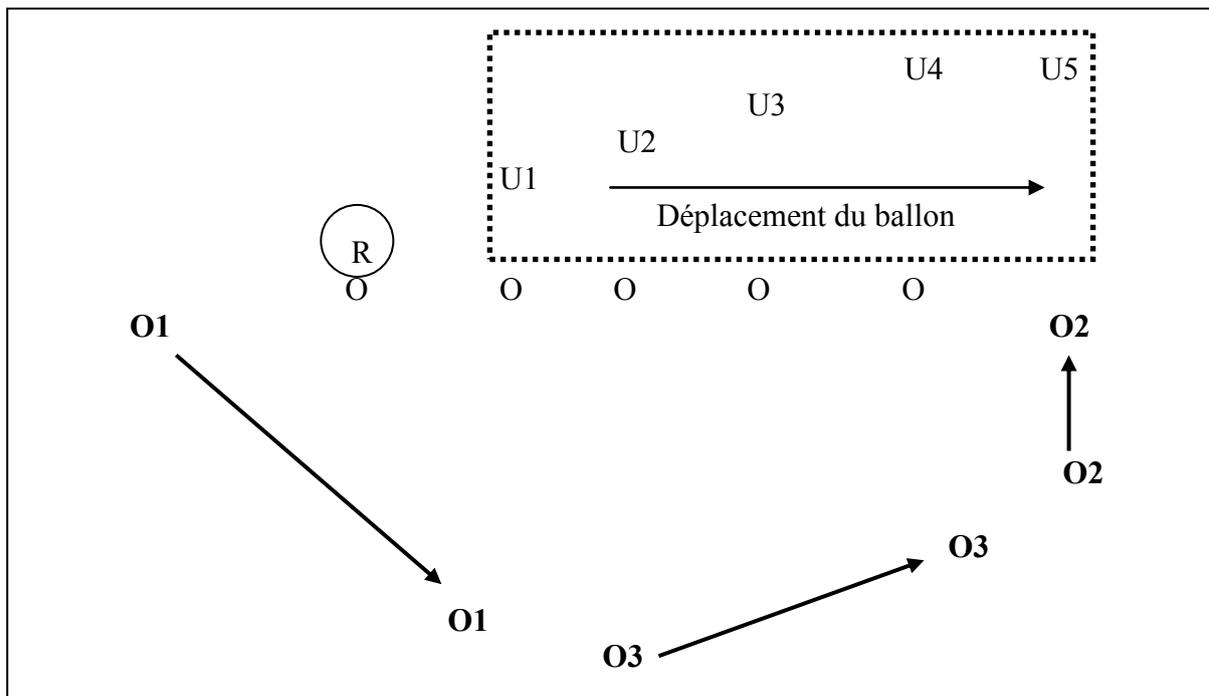


Figure 9 : Déplacement des joueurs dans le troisième rideau au fur et à mesure du déplacement du ballon.

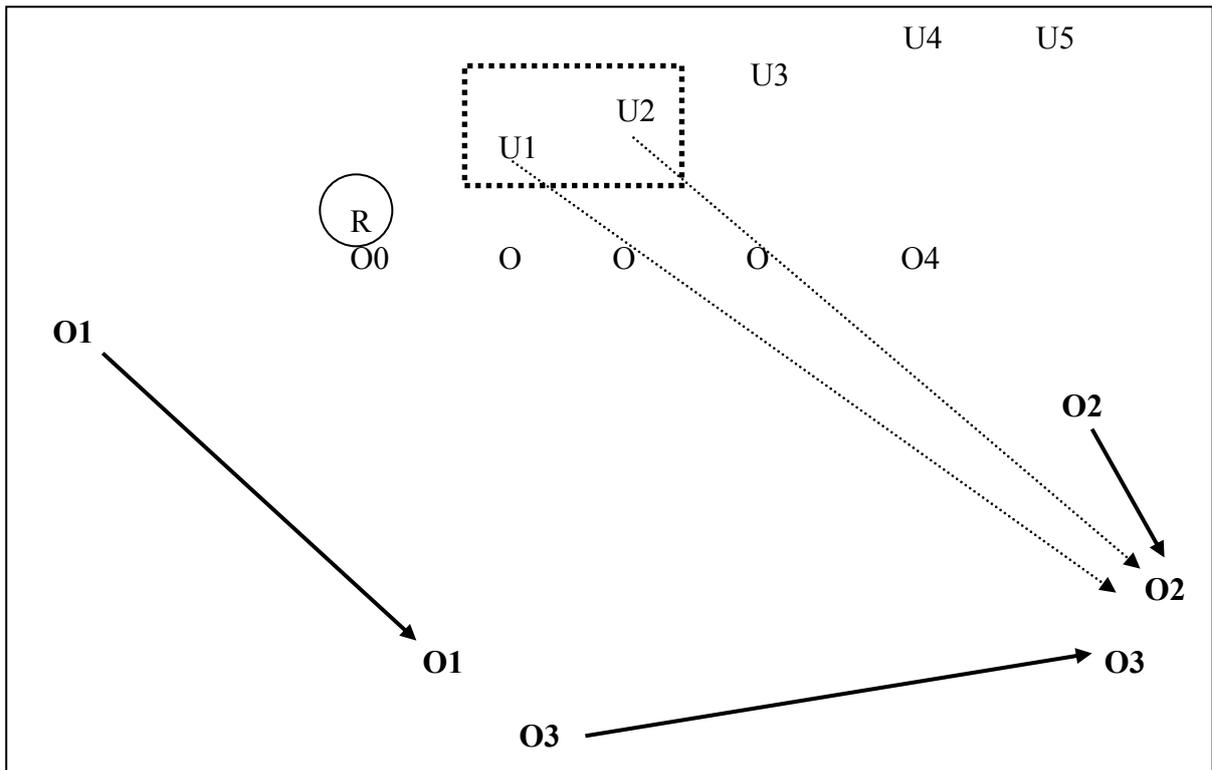


Figure 10 : Exemple de déplacements des joueurs concernés par le troisième rideau sur un coup de pied très long.

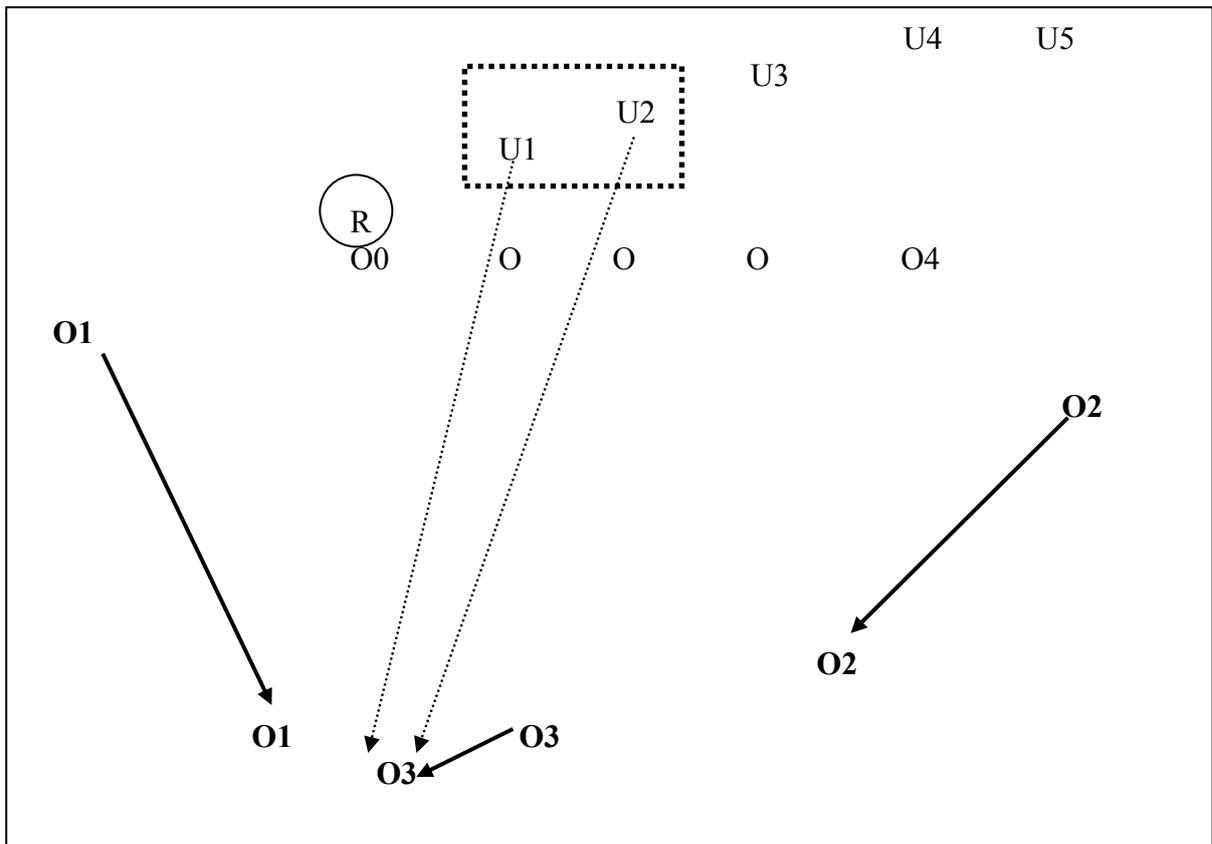


Figure 10 : Exemple de déplacements des joueurs concernés par le troisième rideau sur un coup de pied très long.

2) Systèmes défensifs adaptatifs :

La réorganisation des joueurs et leurs fonctions décrites précédemment représentent le système défensif de base où le rapport de force est équilibré. Cependant si celui-ci change dans un espace donné et en moment donné, il peut y avoir des circulations adaptatives des joueurs. **Ces circulations demandent une communication rapide et précise entre les joueurs.**

a) Système défensif où le rapport de force est défavorable :

Au niveau du premier rideau, dans un espace donné et à un moment donné, il arrive que les joueurs soient en sous nombre de un à plusieurs joueurs par rapport aux utilisateurs. Il faut donc renforcer ce rideau le plus rapidement possible. Pour cela, les joueurs les plus proches sont :

- le joueur dans l'axe du regroupement (**figure 11**)
- les premiers joueurs du côté opposé de l'espace concerné (**figure 13**)
- des joueurs issus du regroupement qui sont consommés inutilement (**figure 12**).

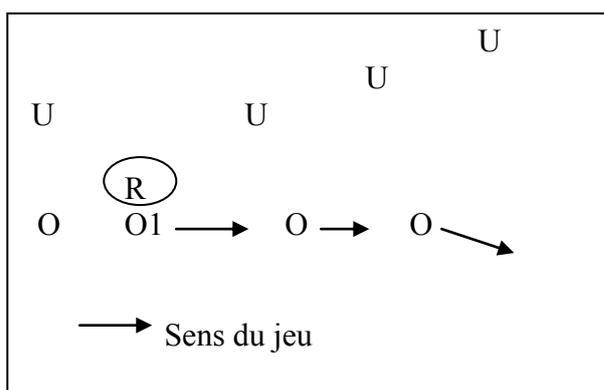


Figure 11 : Utilisation du joueur dans l'axe Pour renforcer le premier rideau.

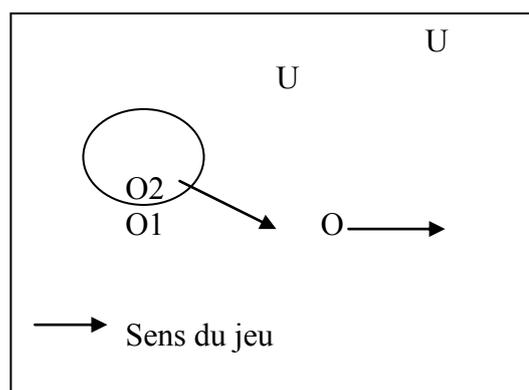


Figure 12 : Utilisation d'un joueur inutile du regroupement pour renforcer le premier rideau.

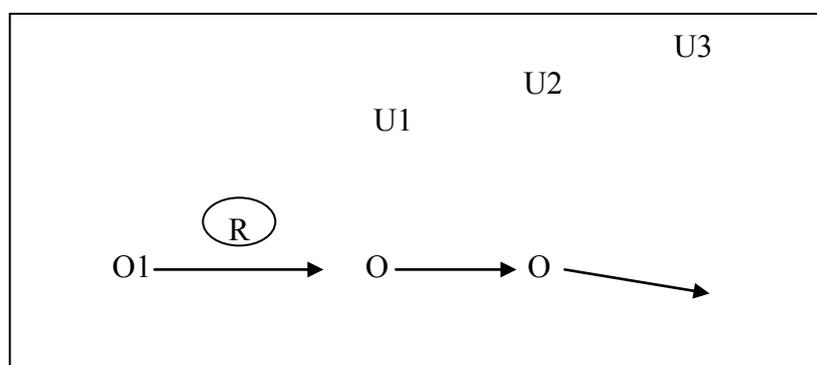


Figure 13: Utilisation d'un joueur coté opposé de l'espace déséquilibré pour renforcer le premier rideau.

Si les joueurs n'ont pas le temps d'équilibrer le rideau, il faut se placer face aux premiers utilisateurs et laisser celui (ou ceux) à l'extérieur. Le dernier joueur de la ligne n'est pas placé derrière en deuxième rideau, il intègre le premier rideau car il est trop faible. La montée est lente et oblique. Lente pour donner du temps aux joueurs en retard d'intégrer le rideau et pour ne pas se faire fixer par le porteur de balle (**figure 14**). Oblique pour être prêt à glisser dès que les utilisateurs se font des passes (**figure 15**).

Il est préférable de perdre du terrain pour rééquilibrer le rideau que d'en gagner et se faire contourner.

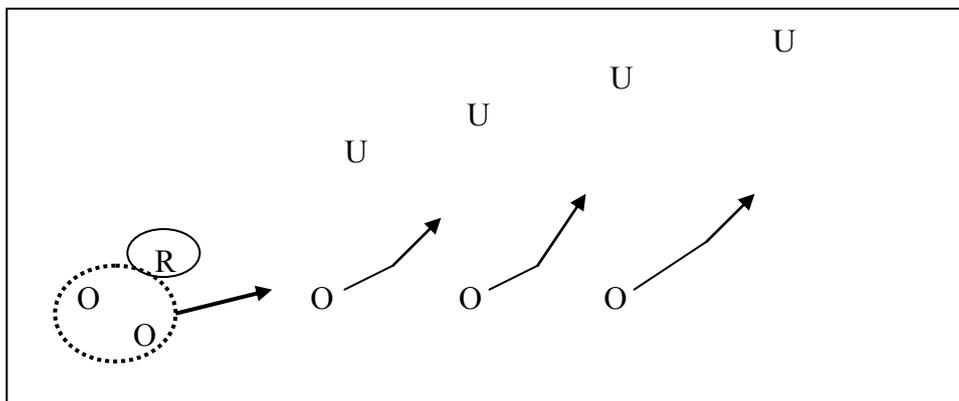


Figure 14 : Montée lente et oblique pour donner le temps aux joueurs en retard d'intégrer le premier rideau.

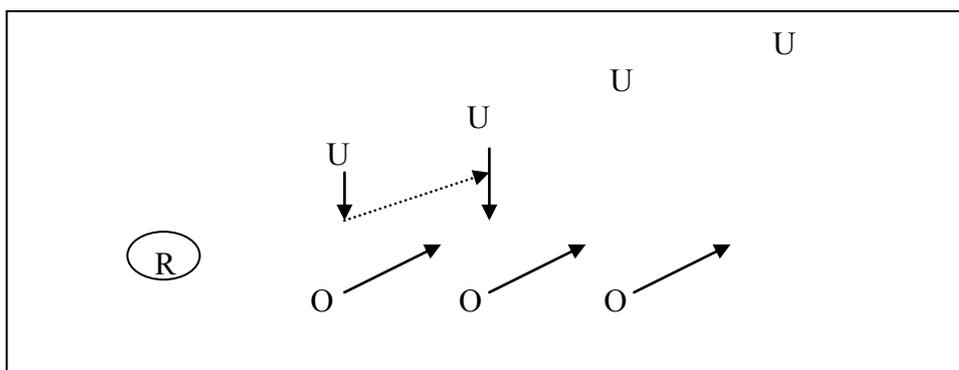


Figure 15 : Montée lente et oblique pour glisser lors de la passe du porteur de balle.

b) Système défensif où le rapport de force est favorable :

Au niveau du premier rideau, dans un espace donné et à un moment donné, il arrive que les joueurs soient en surnombre de un à plusieurs joueurs par rapport aux utilisateurs. Dans ce cas, le rôle du premier joueur (voir du deuxième suivant le surnombre) est de défendre la zone entre le regroupement et le premier utilisateur de la ligne d'attaque (**figure 16**). En effet, cette zone peut être utilisée par le relayeur, des avants, un arrière (ailier ou arrière) ou par un jeu en croisée de la ligne d'attaque.

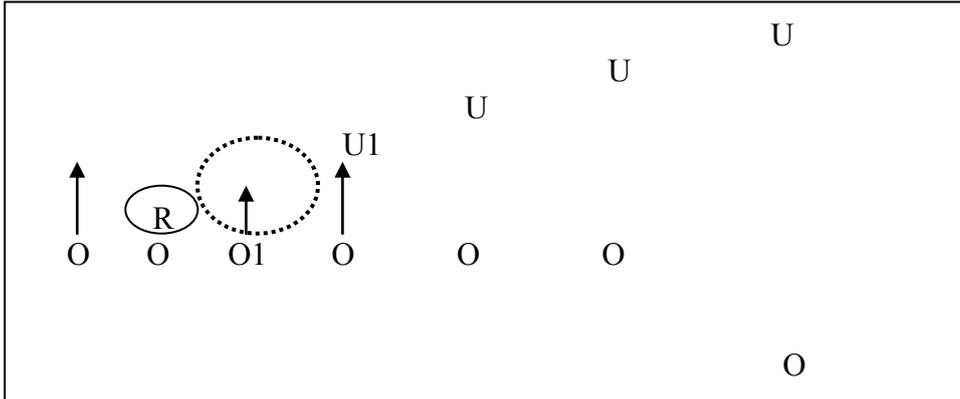


Figure 16: Utilisation du premier joueur du rideau pour garder la zone entre le regroupement et le premier utilisateur de la ligne d'attaque.