

## La supériorité numérique dans la phase de possession de balle

Attilio Tesser (entraîneur de Trieste série B)

Le football a subi, ces dernières années, une série de transformations rapides et soudaines. L'ajustement qui en a jailli a impliqué les adresses des joueurs et l'organisation offensive et défensive du jeu. Un jeu toujours plus frénétique et compétitif dans lequel les composantes physico - athlétique et l'organisation de l'équipe sont devenues fondamentales: Les espaces sont devenus de plus en plus resserrés et les temps d'action plus rapides. Dans ces conditions le joueur doit réussir à trouver le plus rapidement possible des solutions au jeu, sous la pression continue des adversaires.

Cela par conséquent à la modification de l'entraînement méthodique pour préparer les joueurs à un football plus "rapide", où technique, tactique et esprit de compétition doivent se développer de la meilleure manière. Les joueurs d'aujourd'hui doivent savoir non seulement utiliser leur bagage technique à un rythme soutenu quand ils sont en possession de la balle, mais aussi, et surtout, participer au jeu d'équipe, dans les deux phases de jeu. Le football d'aujourd'hui, en effet, plus que dans le passé est jeu d'équipe. En analysant les statistiques concernant la possession de balle d'un joueur, on a des données qui montrent que dans un match, le footballeur est en possession de balle seulement pendant une période de temps très limité. Cela souligne l'importance du jeu sans ballon, aussi bien en phase défensive qu'en phase offensive

Dans un match de 90 minutes on a à peu près 60 minutes de jeu effectif. La possession de balle d'un footballeur varie entre 40 secondes et 3 minutes et 40 secondes. Il devient, donc, indispensable, dans l'organisation de jeu d'une équipe dans la phase de possession de balle, de toujours donner soutien et appui au porteur de balle, en créant des situations de supériorité numérique de façon à offrir de plus en plus de possibilités au développement de l'action.

Du moment que l'interaction avec les partenaires est la condition de base pour pouvoir donner suite à l'action de chacun, il devient vital d'établir des règles de collaboration, à mon avis, prérogative obligatoire pour le jeu de chaque équipe. De telles règles de comportement, en devenant un patrimoine commun de toutes les composantes de l'équipe, permettent de comprendre les développements du jeu et les intentions des partenaires en créant ainsi les bases d'un collectif fonctionnel. Chaque joueur pour pouvoir les exprimer au mieux devra connaître, au-delà de son propre rôle et de ses propres compétences dans l'organisation de jeu de l'équipe, aussi celles des partenaires et leur adresse.

S'il est vrai que dans le jeu offensif la capacité technique de chaque joueur est essentielle, cela est d'autant plus vrai en étant une équipe constituée par 11 éléments, quand un de ceux-ci sera en possession de la balle, le jeu (mouvement) sans ballon des autres joueurs deviendra déterminant. Ce sera la qualité des mouvements sans ballon qui déterminera l'efficacité de jeu du porteur et, donc, de la continuité de l'action initiée, dans le respect des principes collectif offensif ci-dessous énoncé.

L'éducation au mouvement, et à l'initiative sans ballon, c'est un pas obligé dans le développement des capacités collaboratrices, et il permettra aux joueurs de comprendre comment se rendre utiles selon qu'ils se trouvent près ou loin du porteur ou derrière la ligne de la balle. Comme résultat évident, le jeu sans ballon est en liaison étroite avec la capacité de transmettre la balle et avec la capacité de la recevoir. Après avoir fait les précédentes considérations générales sur les particularités actuelles du jeu on peut passer à une analyse plus détaillée des principes de tactique individuelle (ou technique appliquée) et de tactique

collective. Les perspectives contenues énumèrent les principes pour les deux les phases de jeu.

### Principes de tactique individuelle (ou technique appliquée).

Phase de possession de balle	Phase de non-possession de balle
Démarquage Défense et protection de la balle Passe Conduite de balle Tir au but	Prise de position Marquage Interception e/o anticipation Duel Défense du but

### Principes de tactique collective

Phase de possession de balle	Phase de non-possession de balle
Échelonnement Pénétration Largeur Mobilité Imprévisibilité	Échelonnement Action retardatrice Concentration Équilibre Contrôle et limitation du risque

Le sujet de cet article étant centré sur la supériorité numérique en phase de possession de balle, nous procédons à l'analyse des aspects de la phase de possession de balle.

#### Technique Appliquée.

**Démarquage** : capacité de se démarquer en zone lumière, quand le partenaire est apte à me passer la balle et en diagonale, de manière que le corps couvre la balle.

**Défense et protection de la balle**: aller toujours au-devant de la balle. Sur balle aérienne je vais toujours sur le point de chute et dans les contrôles je mets le corps en protection

**Passe**: la passe doit être faite de manière précise et rapide: Les avantages par rapport à la conduite de la balle, sont de gagner de manière plus rapide des espaces et du temps, avec aussi une économie d'énergie et en évitant le risque duel avec l'adversaire.

**Guide de la balle**: feinte ou dribble.

**Tir au but**: la précision préférable à la puissance, tirer avec le genou sur la balle. Importance de la rapidité d'exécution.

#### Tactique collectif

**Échelonnement**: ne jamais se présenter en ligne par rapport à la balle. La disposition en triangle est la solution idéale parce qu'elle consacre plus de possibilités de jeu pour le porteur de balle. Se trouver aligné est donc une faute, parce qu'on facilite la passe horizontale, qui est très dangereuse.

**Pénétration (ou verticalisation)**: signifie chercher à arriver le plus vite possible au but adverse., ce qui ne signifie pas "mettre une balle longue et courir derrière", mais faire que les joueurs s'habituent à l'idée de conquérir les espaces devant eux.

**Amplitude de jeu**: il faut tâcher d'exploiter la largeur afin de faire s'ouvrir la défense adverse et, donc de pouvoir agir dans des espaces plus larges.

**Mobilité**: Le football est fait de mouvements, servant à ne pas donner de points de référence aux adversaires. L'important est de se déplacer, peu importe la manière et dans des espaces justes.

**Imprévisibilité:** c'est un facteur fondamental pour surprendre les adversaires. Dans le football il est important de ne pas être répétitif. Le jeu de l'équipe doit être apte à exprimer fondamentalement:

- a) les capacités techniques de chaque joueur
- b) les aptitudes intellectuelles
- c) l'organisation des collaborations.

- L'organisation des collaborations détermine:
- l'efficacité dans la phase offensive
- l'efficacité dans la phase défensive
- l'équilibre d'équipe

Le collectif permet d'utiliser de manière optimale, durant le match, les potentialités des joueurs en relation aux caractéristiques des adversaires, afin d'obtenir le meilleur résultat. Une équipe manifeste sa tactique à travers le jeu qui s'exprime sur le terrain. Le principal objectif de la tactique, en phase de possession de balle est de créer une condition de supériorité numérique vis-à-vis de l'adversaire, pour augmenter les possibilités de développement et de finalisation de la manœuvre et pour rendre inutiles et vains les doublages de marquage et la pression de l'adversaire.

De telles conditions sont à rechercher dans toutes les zones du terrain , dans les deux phases de jeu.

Par supériorité numérique on entend:

- a) Supériorité numérique dans le sens littéral du terme, par exemple 2 contre 1.
- b) En cas d'égalité numérique, avec un démarquage rapide on peut trouver pour quelque instant à se libérer du marquage et, donc, en situation de supériorité numérique.
- c) Avec un joueur supérieur à son adversaire , créant le surnombre par le dribble. Une équipe cherche la supériorité numérique avec des mouvements continus et coordonnés entre les différentes lignes et avec l'adresse technique de chacun des joueurs.

...

D'autres développements de jeu en phase de possession de balle sont énumérés dans le schéma suivant:

Développements du jeu offensif (phase de possession) lié aux débuts du jeu d'attaque	
-Recouvrement	- changement de rythme
-appui	- passe à l'intérieur
-course en diagonale	- faire bloc
-maintien de la possession de balle	- action à 3
-courses croisées	- soutien
-jeu dans la zone aveugle	- course de déviation
	- passe en retrait

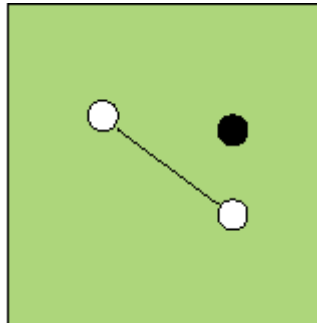
### **Exercices démonstratifs.**

En référence à la définition de supériorité numérique décrite dans les lignes précédentes, je voudrais illustrer par quelques exemples de base.

#### **Exercice 1**

Supériorité numérique 2>1:

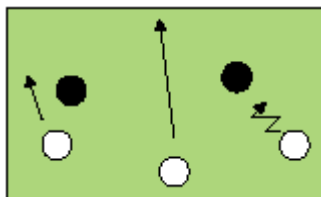
En situation de 2: 1 le joueur sans ballon doit constamment aller en zone visible



### Exercice 2

Supériorité créée avec des insertions

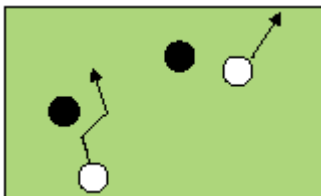
3>2: insertion d'un 3<sup>e</sup> joueur avec le porteur de balle qui va fixer l'adversaire et le troisième qui s'écarte pour créer l'espace



### Exercice 3

Supériorité créée avec du dribble 2>2:

Supériorité créée avec du dribble afin d'éliminer l'adversaire et, en même temps, mouvement du partenaire tendant à créer l'espace.



Exercices pour créer et exploiter la supériorité numérique en phase de possession de balle.

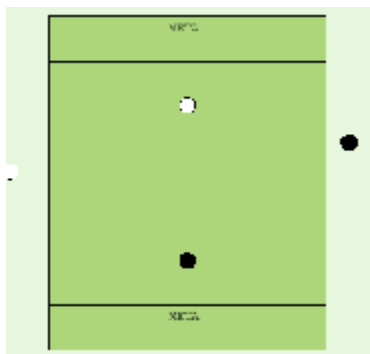
La qualité et la quantité des initiatives prises par chacun manifestent, au-delà des qualités techniques, aussi de la personnalité et de l'intelligence de jeu. Pour ce motif nous sommes partis sur des situations de base de 1 > 1 + 2 joueurs en appui dans lesquelles on doit comprendre la situation, lire les mouvements offensifs en exploitant la supériorité numérique sur l'adversaire.

Maintenant nous insérons des jeux, où les footballeurs transfèrent leurs adresses techniques acquises, en jouant de plus en plus en espaces resserrés, avec une grande pression et une intensité élevée.

### Exercice. 4

1 > 1:

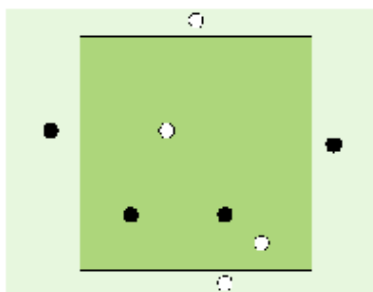
En tâchant d'exploiter la supériorité numérique avec le partenaire extérieur en phase de possession de balle, marquer un point en portant la balle en zone extérieure.



**Exercice. 5**

4 > 2 joueurs mobiles

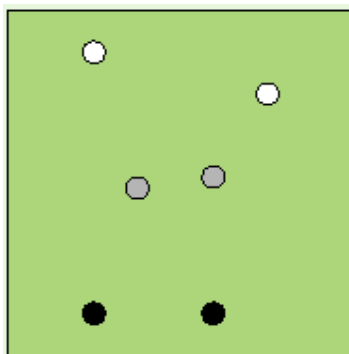
Jeu 2 > 2 à l'intérieur d'un carré, gagne celui qui réussit à faire 10 passes consécutives en s'appuyant aussi sur les extérieurs.



**Exercice 6.**

- 4 > 2 dynamique (taurillon):

3 couples avec des couleurs différentes s'affrontent en jouant 4 > 2 contre le couple qui a raté la passe.



**Exercice. 7**

- 2 > 2 avec appuis:

En tâchant d'exploiter la supériorité numérique des 2 joueurs extérieurs neutres en phase de possession de balle

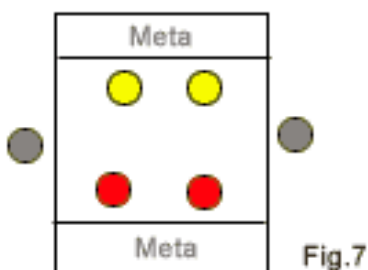


Fig.7

### Exercice. 8

- 3>3 + joker:

En tâchant d'exploiter la supériorité numérique du joueur joker en phase de possession de balle, marquer sur les 2 buts du même côté

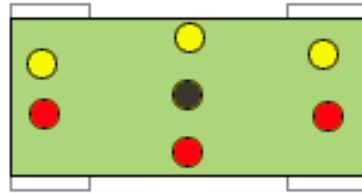


Fig.8

Exercices démonstratifs avec référence à la définition de supériorité numérique décrite dans les illustrations précédentes, je propose d'illustrer par quelques exemples de base sur tout le terrain

### Exercice 9.

- jeu 5>3 avec gardien

Sur chaque moitié de terrain on joue un 5>3. Les 5 attaquants doivent tâcher de marquer un but, les 3 défenseurs de reconquérir la balle et la passer rapidement à leurs 5 attaquants.

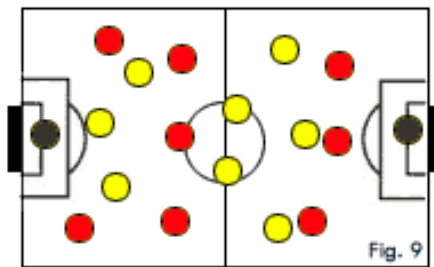


Fig. 9

### Exercice 10

- jeu 3>3 + 2 neutres extérieurs:

Tâcher d'exploiter la supériorité numérique des joueurs dans la zone de ligne de centre, obligation d'une possession de balle de 10 passes avant de pouvoir finaliser dans le but opposé.

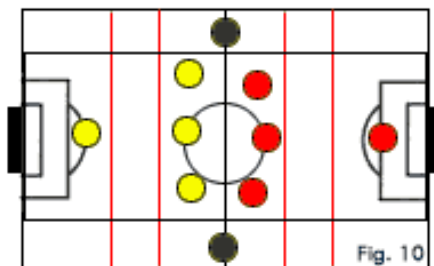


Fig. 10