

### LA FORMATION INITIALE DU JEUNE JOUEUR

#### LE REDUCTEUR DE BUT

- Le but réduit rééquilibre les duels GB/Tireur favorisant d'autres comportements dans le jeu du GB et du tireur. Il s'agit ici d'élargir le registre des joueurs lors des duels GB/Tireur.

Pour plus de détails voir l'annexe « Modes de jeu du GB et du tireur »

#### LE GARDIEN DE BUT

- En agissant hors de sa zone le GB apprend à gérer la prise de risques dans ses choix d'action
- Faire vivre en alternance les expériences de GB et de tireur permet à un joueur d'enrichir sa connaissance du duel GB/tireur

#### LA TAILLE DES BALLONS

- La taille du ballon facilite l'enrichissement des « techniques » de sa manipulation

#### EN DEFENSE

- Face au P.B, le défenseur proche l'empêche d'accéder au but (fermeture du C.J.D) ET cherche à le mettre en difficulté en épuisant son crédit d'action<sup>2</sup> ET en appauvrissant ses possibilités de passes (perturber le R.E.P). Pour une description détaillée voir l'annexe « Les intentions défensives »
- L'évolution la plus favorable du duel défenseur proche/P.B consiste à récupérer le ballon en le subtilisant dans le dribble ou en provoquant une faute du P.B. Le défenseur proche recherche donc toujours à réduire le nombre de fautes qui redonnent l'avantage à l'attaque (ex. ceinturage)

#### EN ATTAQUE

- Le P.B crée l'incertitude chez les défenseurs en étant capable tout à la fois de (respect de la triple menace) : Déborder pour mobiliser des défenseurs ou accéder au duel GB/Tireur

Passer pour exploiter une zone faible de la défense (surnombre offensif dans un secteur) ou pour assurer la vie du ballon

Tirer (au travers, en suspension)

- Le partenaire du P.B (P du P.B) cherche à occuper les espaces libres en évitant les alignements balle-défenseurs-P du P.B afin de :

Recevoir la balle pour assurer la triple menace

Changer de secteur pour mobiliser des défenseurs et créer des failles dans le dispositif défensif Faire obstacle aux défenseurs pour libérer totalement ou en partie le C.J.D

#### SUR GRAND ESPACE

- Lors du repli, participer à la récupération active du ballon tout en contrôlant un attaquant
- Les défenseurs doivent saisir les opportunités d'action sur le R.E.P<sup>1</sup> et le C.J.D<sup>1</sup> pour récupérer le ballon et retarder la progression des attaquants
- Les défenseurs doivent anticiper le changement défense - > attaque et donc agir avant la récupération effective du ballon pour se projeter vers le but adverse
- Quelle que soit la situation (but ou pas), les attaquants cherchent à prendre de vitesse le repli défensif. Ils tenteront in fine de placer le porteur de balle (P.B) dans la situation la plus favorable pour affronter le GB à l'approche du but adverse. L'engagement rapide après un but doit donc être systématique

1 : Le Réseau des échanges possibles (R.E.P) : ensemble des possibilités de passes offertes au porteur de balle. Le Couloir de jeu direct (C.J.D) : couloir virtuel qui relie le porteur de balle au but. Le R.E.P et le C.J.D font parties des objets immatériels du jeu que le jeune joueur en formation devra apprendre à identifier et à prédire les évolutions (voir l'annexe "Les intentions défensives")

2 : Le crédit d'action (C.A) du porteur de balle correspond à l'ensemble des possibilités de tenue de ballon, de déplacement ballon tenu, de dribble dont il dispose. En harcelant le P.B, le défenseur direct vise à réduire le crédit d'action du P.B, augmentant ainsi sans commettre de fautes, les possibilités de récupération du ballon (neutralisations)

#### Préconisations défensives

- Dans les dispositifs autour de la zone : un défenseur a la charge d'un secteur ET contrôle à minima un attaquant
- En défense 3-3 : les 3 joueurs avancés cherchent à éloigner la base arrière du but en conservant un alignement haut leur permettant l'entraide

#### Préconisations offensives

- Les 2 postes d'ailiers et les 2 postes d'arrières latéraux doivent être constamment occupés (trapèze), sans interdire le mouvement de joueurs. Le respect du trapèze permet la conservation de la balle et la continuité du jeu
- L'objectif est de battre le défenseur avancé pour créer un surnombre sur le second rideau défensif