

DE LA STRUCTURE ORGANISATRICE AUX PRINCIPES FONDAMENTAUX DU JEU DE POSITION

IV – Concepts du jeu de positions ou éléments récurrents du jeu :

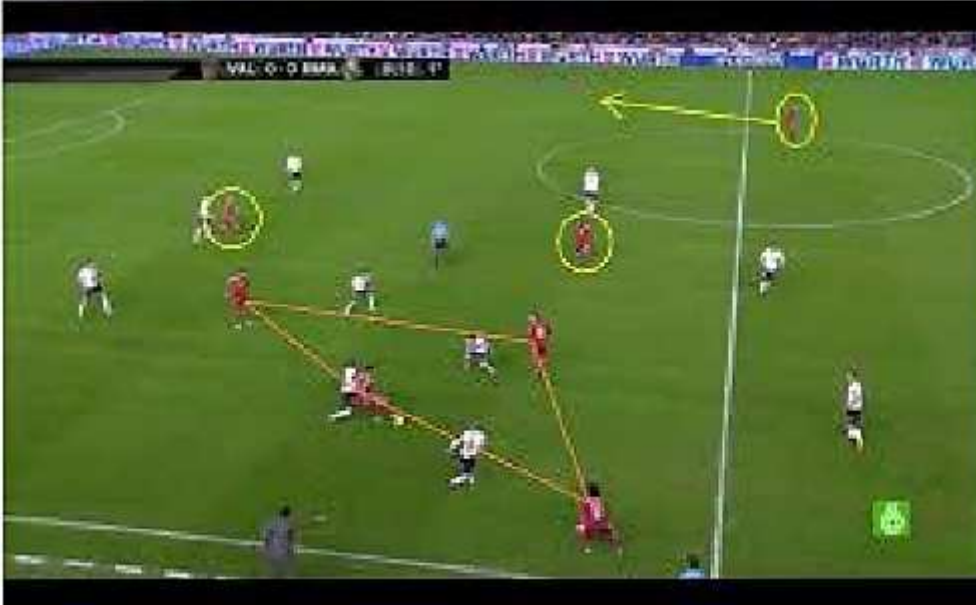
En abordant le jeu d'une manière globale, une fois la structure de l'équipe mise en place, elle va permettre d'organiser le jeu pour faire émerger la construction de différentes formes de supériorités.

L'émergence de ces supériorités font surgir une série d'éléments récurrents du jeu, l'apparition régulière de situations, d'intentions. Cette idée de jeu est tellement riche, complexe qu'un nombre important, voire infini de concepts peuvent être déclinés.

Au préalable, il est indispensable d'envisager le ballon, non pas comme un objet mais comme un outil, un instrument essentiel au travers duquel va se structurer l'équipe et mettre en œuvre son jeu. Cette notion est essentielle car elle permet de comprendre l'importance d'avoir la possession du ballon, non pas comme une statistique favorable (ou pas d'ailleurs) mais comme le moyen d'utiliser le ballon pour « manipuler » l'adversaire. Ainsi, il est primordial de ne pas « rendre » le ballon à l'équipe adverse, sous peine de lui donner par la même occasion notre instrument privilégié.

Voici une liste non exhaustive de règles, d'actions regroupés dans 3 grandes idées :

1- Il ne s'agit pas de faire circuler le ballon pour se passer le ballon mais de faire circuler le ballon pour faire bouger les adversaires (Idée fondamentale) :



1.a - Il n'existe pas de sous-phases distinctes dans le jeu au sens où l'on peut l'entendre puisque le jeu est un tout indivisible, aussi sur la phase de sortie du ballon le porteur du ballon est dépendant de ce que font (ou pas) les autres joueurs.

1.b - Il faut faire circuler le ballon jusqu'au moment où les lignes de passe apparaissent. Les lignes de passe s'ouvrent et se ferment, presque de façon « temporelle » et les joueurs doivent être capables de les voir.

1.c - La reconnaissance des situations de jeu, doit être interprétée par les joueurs. Cette interprétation doit résulter d'une certaine forme « d'éducation au jeu » qui va permettre aux joueurs de tendre vers une autogestion du jeu.

1.d - L'objectif n'est pas de sortir le ballon pour avancer mais de le sortir pour avancer ensemble, les uns à côté des autres.

1.e - Attirer et amener le maximum d'adversaires sur un côté pour ensuite trouver les partenaires libres éloignés. Partenaires éloignés de la densité, mais pas forcément sur le côté opposé dans un premier temps.

1.f - Il est indispensable de fixer l'équipe adverse sur la largeur comme la profondeur pour rendre plus difficile leur travail défensif. L'idée étant de proposer des dilemmes aux adversaires, je sors sur un joueur sur le coté, mais je suis obligé de délaisser celui qui est dans l'axe, mais si je ne sors pas sur l'adversaire dans l'axe, je laisse libre celui qui est sur le côté, etc.

*Depuis une traduction et une adaptation de l'article de Dani FERNANDEZ
Revue Tactical Room N°25 / Dossier Juego de Posicion
De la estructura organizativa a los conceptos basicos del juego*

2- Les éléments de communication sont fondamentales pour doter les joueurs de l'équipe d'un langage tactique commun qui permettra de mieux se comprendre entre eux et mieux comprendre le jeu.

Il faut d'abord prendre en considération au moins 4 éléments :

- *Toute communication dans le jeu est subordonnée au fait d'éduquer les joueurs à voir, plus encore à percevoir et idéalement de prévoir.*
- *Ma façon de me positionner est un acte de communication en lui-même, il faut donc mettre en adéquation mon positionnement (et non pas uniquement mon placement) avec les éléments du jeu.*
- *Tout acte de communication est accompagné d'une intention (plus ou moins bonne) dans le jeu.*
- *Créer notre propre langage commun va nous aider à identifier des situations de jeu.*

Dans toutes les relations dans le jeu, les interactions entre les joueurs, il y a un acte qui permet aux joueurs d'agir de façon coordonnée et collective, selon la situation et en fonction de mes possibilités d'intervention (aide mutuelle ou coopération).



Dans l'image ci-dessus on peut observer comment une communication coordonnée permet de créer une supériorité dans le jeu.

- a- *L'orientation, elle doit indiquer vers où je veux jouer.*
- b- *Se profiler, en me positionnant de façon adéquate je vais pouvoir obtenir une supériorité positionnelle qui me permettra de recevoir dans de bonnes conditions, d'aller vers l'avant ou d'éliminer un adversaire.*
- c- *Voir, percevoir et reconnaître une intention de mon partenaire, identifier celle d'un adversaire, comprendre qu'il existe un ordre dans le jeu qui va donner du sens à la vision du jeu.*
- d- *Timing, quelques joueurs reconnaissent de façon coordonnée une situation qui va leur permettre de se déplacer ensemble et de façon précise.*

*Depuis une traduction et une adaptation de l'article de Dani FERNANDEZ
Revue Tactical Room N°25 / Dossier Juego de Posicion
De la estructura organizativa a los conceptos basicos del juego*

3- Maitriser les principes fondamentaux du jeu de position.

Les principes fondamentaux vont émerger de l'interaction entre les différents espaces de jeu, la structure organisatrice de l'équipe, la nature de l'opposition proposée par l'équipe adverse et les caractéristiques des joueurs de notre équipe.

Principes de jeu groupales (une même ligne ou un même secteur) :

- a- Conduire pour attirer et passer le ballon.*
- b- Créer des situations de 2 contre 1.*
- c- Recevoir entre les lignes.*
- d- Se rendre disponible comme appui ou comme soutien.*
- e- Sauter une ligne pour être face au jeu.*
- f- Reconnaître et se reconnaître homme libre.*

Principes de jeu collectif :

- a- Sortir ensemble.*
- b- Attirer pour jouer ailleurs, à certains moments sur un côté pour jouer à l'opposé, à d'autres moments attirer dans l'axe les joueurs excentrés pour libérer nos joueurs de couloir.*
- c- Avancer en créant des supériorités.*
- d- Compenser et équilibrer.*
- e- Réorganiser la structure.*
- f- Créer des situations dangereuses dans la zone de finition.*