

## TABLEAU NOIR



Par **Régis LE BRIS**,  
Directeur du centre de formation  
du FC Lorient.

# Comment affronter une

**Verticalité.** Affronter une équipe qui abuse du jeu long et joue systématiquement dans la profondeur : voilà bien une problématique courante - surtout en amateur - à laquelle un entraîneur doit pouvoir répondre. Mais comment ? Temps d'avance, phase de transition, récupération, coordination cadrage du porteur, couverture du partenaire... Régis Le Bris nous répond dans la plus pure tradition lorientaise.

Définissons au préalable les caractéristiques d'une équipe qui prône un jeu direct : il s'agit d'une formation qui utilise préférentiellement le jeu long pour "sauter" le milieu de terrain et atteindre rapidement le but adverse en un minimum de passes. Le jeu direct est pratiqué selon deux options majeures : appui sur des attaquants "pivots" (forts athlétiquement et habiles dans le jeu de corps/de tête) capables de conserver le ballon ou de le dévier sur des partenaires qui prennent la profondeur, ou jeu direct dans la profondeur pour des joueurs véloce à même de "dévorer" les espaces.

Pour l'équipe adverse, le premier problème posé par le jeu direct, quelle que soit l'option choisie, vient du fait qu'il laisse peu de place pour la récupération haute ou médiane, car l'équipe en possession limite de fait les risques de perte de balle sur des premières relances courtes. Son bloc ne se trouve pas (ou très peu) en situation de déséquilibre numérique à l'approche de sa propre surface. La construction (très limitée) du jeu induit qu'au moment de la perte, l'équipe présente toujours un nombre élevé de joueurs entre le ballon et son but (sécurisant du point de vue de la transition).

Le deuxième problème provient du rapport de force au point de chute. Si vos joueurs parviennent à gérer efficacement la retombée du ballon en le renvoyant loin ou en le récupérant, pas de souci. Mais s'il s'avère que ce même rapport de force (au point de chute) vous est défavorable, cela risque alors de devenir compliqué... Et pour cause, une formation qui utilise un jeu direct se montre souvent redoutable sur les deuxièmes ballons. Ses milieux apportent de la densité, et ses attaquants anticipent toutes les déviations et balles repoussées mollement par la

défense. Alors que faire ?

### **PHASE DE POSSESSION : posséder longuement et prendre un temps d'avance en anticipant la perte de balle**

Tant que votre équipe conserve le ballon, vous privez l'adversaire de munitions. Vous avez intérêt à optimiser cette phase si votre équipe a le potentiel... Car cela vous permettra de contrôler le match en limitant l'initiative adverse à sa source ! Par ailleurs, lorsque vous êtes en possession du ballon, il m'apparaît essentiel d'avoir un temps d'avance sur la perte de balle. Les joueurs doivent "penser le temps d'après" et se placer de telle façon qu'ils puissent anticiper une éventuelle récupération du ballon par l'adversaire, notamment en étant prêt à agir immédiatement sur la progression de celui-ci. Si, à l'inverse, durant cette phase de possession, votre équipe ignore des joueurs adverses positionnés entre deux lignes, et d'autres qui sont en mesure de prendre la profondeur, et qu'en plus vos milieux et défenseurs sont à l'arrêt et mal orientés... il ne manque plus que le porteur adverse agisse sans pression et tous les ingrédients sont réunis pour que votre équipe soit en grand danger au moment même où elle perd le ballon ! Notez qu'à haut niveau, certaines formations s'interdisent de le perdre dans certaines zones du terrain en utilisant au maximum sur les côtés ou en se montrant très rigoureuses sur la possession en zone médiane basse.

### **PHASE DE TRANSITION : presser haut pour rendre inconfortable la relance adverse**

Deuxième phase : au moment de la perte de balle, je demande à mes joueurs situés à proximité du porteur de le presser haut, très

## Une défense active en lecture du porteur

Face à une équipe qui pratique un jeu direct, le positionnement du bloc et l'animation de la ligne de défenseurs doivent être optimisés. Une défense basse qui limite les espaces derrière elle peut être un choix payant. Si le choix se porte sur une défense haute, il est nécessaire de proposer une défense active en lecture du porteur de manière à conserver à chaque instant un bloc court et étroit. Une fois que le porteur est cadré, je peux avancer pour être à proximité de ma ligne de milieux, réduire les distances et ainsi assurer une densité défensive éle-

vée. Si le porteur adverse n'est pas cadré, le défenseur anticipe la profondeur pour être dans le timing de contrôle des courses profondes. Souvent, le défenseur central coordonne le fonctionnement de cette défense afin que les joueurs soient synchrones et agissent ensemble sur la lecture des mêmes signaux. Si le hors-jeu n'est pas une arme à proprement parlé, une défense bien animée perturbe systématiquement le positionnement des attaquants, et permet occasionnellement la récupération du ballon après avis du corps arbitral !

# équipe qui prône un jeu direct ?

rapidement, de manière à rendre inconfortable voire impossible sa sortie de balle (**schéma 1**). La pression immédiate sur le porteur limite le temps, la précision, et le nombre de choix possible dans le cadre de la relance. Si les deux attitudes du temps d'avance et du pressing dès la perte sont combinées, vous enlevez des opportunités à l'adversaire et votre équipe sera à l'aise sur la transition. N'oublions pas que cette phase de transition, si elle n'est pas anticipée, demeure un moment de fragilité pour l'équipe qui vient de perdre la possession du ballon, d'autant plus que cela se produit à proximité de son propre but.

## PHASE DE RECUPERATION : couper les circuits préférentiels

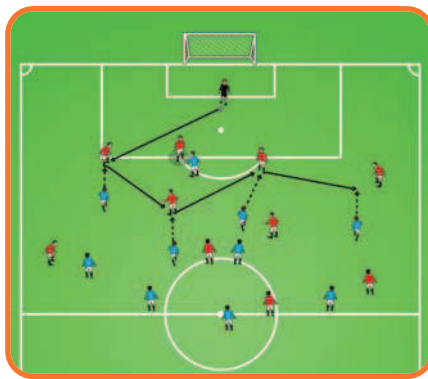
Lorsque l'équipe adverse, qui prône un jeu direct, a récupéré le ballon, elle va tenter de trouver rapidement la profondeur ou le jeu d'appui après un nombre limité de passes (éventuellement par son gardien). Dans le cadre de cette phase de récupération, il y a à mon sens deux choses à faire : gérer le porteur et gérer le receveur. Dans la mesure du possible, on peut orienter la relance du gardien. Si un joueur de l'équipe adverse joue systématiquement long et se montre très précis, il peut être bénéfique à minima de lui limiter ses possibilités ou, mieux, de lui "interdire" d'être servi par un partenaire. Derrière, on essaiera d'orienter le ballon vers les joueurs plus enclins à jouer court. Il y en a toujours ! En d'autres termes, l'idée est de repérer et de couper les circuits préférentiels adverses

en orientant le jeu vers le ou les défenseurs moins efficaces (**schéma 2**). S'il s'avère qu'ils jouent tous directement, une pression sur le porteur en utilisant les principes de la zone sera utilisée (cadrage-couverture). Bien souvent, l'entraîneur précisera une zone de terrain où ce pressing doit commencer à s'opérer. La seconde problématique consiste à gérer les receveurs et à sécuriser les points de chute et les deuxièmes ballons. Pour cela, j'attribue les rôles au sein de mon équipe. J'ai déjà défini celui de mes attaquants. Il sera d'orienter la relance adverse et de mettre une pression suffisamment intense pour la rendre inconfortable. Le rôle de mes milieux sera de dissuader le jeu long, en appui ou dans la profondeur. Les milieux de terrain ont régulièrement une propension forte à venir au contact des milieux adverses alors que, dans ce cas de figure, il faut qu'ils prennent de la distance de façon à ce que les premiers relanceurs aient envie de jouer court ! On peut alors défendre en avançant (**schéma 3**). S'ils sont dépassés par le ballon, ils doivent rapidement venir en soutien de leurs défenseurs situés théoriquement au point de chute (si l'animation a été bien réalisée) ils devront veiller à repousser le ballon loin des milieux de terrains adverses qui viennent jouer les deuxièmes ballons... Il convient ici d'engager les couvertures autour du partenaire en systématisant le cadrage/couverture. Enfin, le rôle du gardien sera d'agir avec sa défense pour gérer la profondeur. Il devra jouer haut car sa défense, à un moment ou à un autre, sera prise en défaut dans la profondeur. ■



**SCHEMA 1 : Phase de transition**

L'équipe bleue a la possession. Mais son joueur **A** perd le ballon face à son adversaire direct. Immédiatement, les joueurs **B** et **C** interviennent pour presser et cadrer le porteur, lui interdisant de jouer long sur l'attaquant qui est en train de prendre l'espace. Ici, "la pression immédiate sur le porteur limite le temps, la précision, et le nombre de choix possible dans le cadre de la relance".



**SCHEMA 2 : Phase de récupération (gérer le porteur...)**

L'équipe bleue a identifié le défenseur performant dans le jeu long (entouré d'une pastille sur le schéma). Aussi, sur la relance du gardien, l'attaquant le plus proche vient marquer ce même défenseur afin de dissuader le gardien (puis ses partenaires) de lui transmettre le ballon. On oriente donc le jeu vers des joueurs moins "efficaces". Sur le schéma, le gardien relance sur un côté. Les défenseurs sont "cadrés" à chaque fois par un joueur bleu. Ils finissent ici par perdre le ballon.



**SCHEMA 3 : Phase de récupération (... et le receveur)**

Même situation que le schéma 2. Mais ici, le joueur bleu **1** n'a pas pu intercepter la passe au défenseur latéral **3**. Par conséquent, le joueur bleu **1** prend quelque peu ses distances pour éviter d'obliger le latéral à jouer long. Dans le même temps, le joueur bleu **2** prend également ses distances avec le milieu de terrain **4** afin que ce dernier soit disponible pour recevoir une passe courte du latéral **3**... Ici, les joueurs **1** et **2** orientent le jeu de façon à ce que le latéral **3** ait envie de jouer court.