

## Retour sur séance Eric Quintin / Rudy Bertsch : « Les fondamentaux de l'attaque »

Thème = attaque dans le jeu placé, comment mettre en place la base d'un projet de jeu offensif à de jeunes joueurs

Intro / rappel :

- l'objectif ultime de l'attaque est la recherche du surnombre
- celui-ci peut être quantitatif : l'attaque termine sur un 2 contre 1, un 3 contre 2 dans un secteur (souvent avec le pivot)
- celui-ci peut qualitatif : un enclenchement provoque un déséquilibre spatial d'un côté (notion d'ouverture d'espace) et ouvre, crée un espace libre pour un joueur qui doit en profiter pour conclure

ex : sur une def 1-5, le DC en attaque s'engage et fixe à droite du n° 3 avancé et ainsi crée, ouvre de l'espace côté opposé pour l'AR gauche

- rappel des phases : l'attaque placée débute dès la fin de la montée de balle et la transition... Quintin rappelle que cet enchaînement est de plus en plus rapide au Haut niveau : jeu rapide avec en permanence alternance temps faible et temps fort pour accélérer, surprendre.

Principes à mettre en place en attaque placée :

- l'attaque est une succession de temps, chaque temps correspondant à une circulation de balle dans un sens avec un 1<sup>er</sup> temps qui est la mise en place du décalage ou chaque joueur est dans son couloir de jeu direct et cherche à fixer, jouer dans la profondeur et cela, dans tous les temps « impairs ». Dans ces temps, les joueurs sont dans l'intervalle opposé à la balle (à gauche de son adv direct si la balle vient de la droite)
- les temps « pairs » sont des temps d'enclenchement : mouvement collectif pour créer un déséquilibre, exemple, un croisé, une rotation avec pour objectif = créer une ouverture d'espace que l'on va chercher à exploiter dans le temps impair qui suit en cherchant la profondeur.

Ces principes correspondent aux notions d'écartement et d'étagement : en permanence, il s'agit de chercher soit à écarter, ouvrir de l'espace en largeur, soit fixer, concentrer des joueurs d'un côté pour mieux renverser à l'opposé... en cherchant toujours à remettre de la profondeur pour être dangereux en permanence, pouvoir s'engager et accéder au but.

Pour Quintin, il s'agit de solliciter la défense en permanence, de l'user en enchaînant des « coups » comme le ferait un boxeur...

Mise en œuvre : les joueurs travaillent plusieurs types d'enclenchement dont certain autour

Asna : enchaînement d'un premier croisé interne puis d'un deuxième vers extérieur, la finalité étant de terminer par tir ou duel de l'Arrière ou plusieurs sorties de balle en fonction du contexte : décalage sur AL, ou passe au PVT

Yougo : commence par une rotation (croisé sans ballon) entre DC et ARG suivi d'un croisé ARG / ARD pour lancer l'AR opposé (le DC), celui ayant plus d'espace et d'élan pour jouer tir ou duel...

Et enclenchement dedans : entrée d'un AR comme deuxième PVT

Quintin rappelle les SF individuel à respecter pour que les enclenchements, les croisés fonctionnent :

- commence par fixation du premier joueur donc qui joue un duel
- et transmet la balle après « invitation », signal de passe (juste avant le duel pour ne pas se faire neutraliser par Def)
- et engagement du deuxième joueur, celui qui croise juste derrière lui, sur le point de fixation avec de la profondeur, en étant dangereux : appuis vers le but, pied G avancé pour un droitier pour pouvoir éjecter la balle avec force et précision
- donc respect des 3 fondamentaux : placement dans le bon intervalle, timing de la passe, organisation motrice pour être dangereux...

Démarche pédagogique :

- d'abord répétition des enclenchements à vide (objectif = automatisation en respectant les SF ind)
- puis avec un Def à l'endroit de la finition pour inciter le joueur qui termine à joueur en lecture, en fonction de la réaction du def : duel externe ou interne, tir ou sortie de balle...
- puis avec un PVT et un deuxième def = plus d'incertitude, plus de lecture...

Conclusion :

E. Quintin met en place du jeu programmé : apprentissage jusqu'à automatisation d'une série d'enclenchement pour être capable d'alterner temps faible / temps fort, créer un déséquilibre dans la défense qui se termine aussitôt par tir, duel ou une sortie de balle (décalage, passe au PVT)...en formant des joueurs maîtrisant des savoirs faire individuels capables de jouer en lecture, de s'adapter à la réaction de la défense (voir article de D. Constantini sur jeu programmé, jeu en lecture).

Jouer en attaque, c'est décider, respecter un projet collectif (certitude) en laissant la place à l'initiative individuelle (incertitude).