

Question 1 : Définitions

Flottement : Déplacement défensif latéral dans le sens de la circulation de balle.

Changer : Modifier la répartition des responsabilités entre deux défenseurs proches, pour répondre au déplacement de leurs vis à vis en attaque. Rq : L'alignement défensif est indispensable. Permet de rester dans son secteur de défense.

Jeu au loin :

n.m. Jeu à distance du dispositif défensif en évitant les contacts avec l'adversaire. Rq : Favorise les grandes courses des joueurs de la base arrière pour déclencher les tirs à distance.

Jeu au près :

n.m. Jeu au contact de l'adversaire dans des espaces réduits. Rq : Permet la prise d'intervalle et les tirs à 6m.

Etagement : répartition des joueurs sur la longueur du terrain, la profondeur

Contre-attaque : Transmission directe de la balle par le GB, dans le dos du repli défensif, pour mettre le partenaire en situation de duel avec le gardien de but. Rq : Cette passe peut aussi être réalisée par un joueur après interception. Référence au jeu sur grand espace.

Jeu programmé :

n.m. Jeu dans lequel le joueur ajuste ses actions aux exigences du système défensif ou offensif retenu. Rq : S'oppose généralement à la notion de jeu en lecture. Appelé parfois jeu codifié.

Jeu en lecture :

n.m. Jeu dans lequel le joueur ajuste-adapte* ses actions en fonction des indices repérés dans le jeu de ses partenaires et des adversaires. Rq : Favorise l'initiative du joueur. Place la notion d'activité adaptative comme référentiel d'analyse de l'activité

Question 2 : Notion de pression temporelle

Notion de pression temporelle : rapport entre le temps requis et le temps disponible pour produire la réponse

Le temps requis comprend :

- Le **Temps de Réaction** : Celui-ci mesure la durée minimum des opérations de traitement depuis la présentation d'un signal d'exécution jusqu'à l'initiation du mouvement de réponse.
- Le **Temps de Mouvement** : Il mesure la durée de l'exécution du mouvement réponse et prend fin au moment de l'atteinte de la cible.

Conséquences : axes de progrès, d'entraînement

- améliorer le temps de réaction : ce sont les facteurs nerveux, peu modifiables... On peut néanmoins mettre le GB dans les meilleures conditions possibles : concentration, disponibilité mentale, motivation...
- améliorer le temps de mouvement : dépend des qualités physiques du gardien et n'est modifiable que modérément par l'entraînement... C'est le travail de vitesse / explosivité / pliométrie de la préparation physique (voir cours RP).
- les chiffres montrent que le GB aura toujours intérêt à anticiper, être en pré-action = pré-parade

Lien entre pré-parade et contrainte temporelle : plusieurs alternatives, cas de figure

- préparation neutre : le joueur ne détermine pas à l'avance une préparation en faveur d'un événement particulier. Le temps de réaction est long. Ce type de pré-parade peut être choisi quand le gardien estime que la pression temporelle associée au tir est relativement faible.
- partielle : le gardien se prépare à plusieurs réponses en préparant une plus que les autres. Il conserve ses chances d'intercepter à temps le tir qui avait été moins préparé.
- préparation totale : le joueur détermine à l'avance la réponse qu'il va produire lors de l'apparition du signal. Elle peut être instituée lorsque le gardien se rend compte qu'il devra agir extrêmement rapidement au tir adverse.

Tir de pivot

Le GB cherchera en permanence à respecter un compromis entre déplacement latéral et en profondeur. De cette position va dépendre l'angle du tireur. En jouant de cette position, le GB peut influencer le tireur

Avant le tir : Dans ce cadre, le GB doit chercher à repérer des indices significatifs chez le tireur pour deviner la trajectoire possible, notamment :

- la forme de la course d'élan, la forme du geste du tir : pour le pivot, l'endroit du tir qui détermine un angle plus ou moins ouvert. Si le tir a lieu entre def 1 et 2, cela ressemble à un tir d'aile avec un angle fermé. Si le tir a lieu entre def 2 et 3, l'angle est plus ouvert...
- les impacts habituels, les feintes préférentielles (lob, roucoulette...)
- le moment de déclenchement (rapide, selon l'impulsion qu'a pu effectuer le tireur... si le saut n'est pas très haut, le tireur a peu de temps, dans le cas contraire, il peut retarder, feinter)

- déplacement en fct de la balle comme def (flottement) : des déplacements sont préparatoires à parade (placement adopté au moment de la prise de balle du tireur) et sont accompagnés d'une activité perceptive de décryptage des futurs tireurs et impacts possibles
- placement : commence au moment de la prise de balle du futur tireur puis se poursuit par un déplacement éventuel pendant son porter de balle pour trouver un premier point d'arrêt = pré-parade. C'est le deuxième temps de prise d'information sur posture du tireur et sur le ballon.
- Parade proprement dite : conjugaison d'une action / extension globale du corps pour se projeter vers l'avant et d'actions

segmentaires avec trois segments libres (une jambe reste en appui si possible)

Enfin, deux notions théoriques étaient indispensables à mobiliser : notion de duel (rapport de force tireur / GB, feintes...) et de mode de jeu (réaction, fermeture d'angle, provocation, anticipation...)

Question 3 : déplacements en défense

Sur l'aspect technique / motricité :

Principes de déplacements :

Objectif : ne pas être déséquilibré, maintenir une distance de combat et un placement efficace (image du boxeur qui reste face à son adversaire et ne se fait pas acculer dans un coin, selon O. KRUMBHOLZ)

- en pas (petits) chassés ou alternés sur petite distance
 - en course normale si besoin de couvrir une distance importante
 - en gardant CG bas pour être prêt à réagir en rester en contact et pouvoir combattre, repousser adversaire, éviter de sauter...
 - gestion du rythme : alternance de temps faible pour contrôler, redescendre et accélération pour surprendre, monter sur PdB, réduire distance de combat, neutraliser
 - notion de triangle défensif : le déplacement du défenseur ne s'effectue pas sur une simple ligne pour monter au contact et redescendre...pour respecter le flottement, la descente ou la montée s'effectue en diagonale (externe/interne ou l'inverse)
 - les déplacements doivent permettre l'enchaînement des tâches : harceler/neutraliser PdB, aider/couvrir sur PVT, contrer...partir en CA.
- « Il faut mieux défendre en avançant plutôt qu'en reculant » JP DELMIAS

5 critères de réussite du marquage :

- distance de sécurité : pendant def de la distance de combat en att, dépend du rapport de force, de la position sur le terrain / zone
- décalage côté ballon :
- contrôle et amortissement à l'aide des bras
- flexion du tronc vers l'avant
- recherche constante des appuis d'équilibre : réajustement

On pouvait évoquer les savoir faire du contre :

- sur un tir, barrer le chemin du ballon avec un ou deux bras, en appui ou en sautant
- technique : déclenchement du saut avec bon timing
- position des bras pour se protéger et couvrir surface en collaboration avec GB

Sur l'aspect tactique : les intentions individuelles / collectives

- gêner / harceler
- dissuader / intercepter
- flotter / changer / couvrir / aider

- gérer la distance de combat en fonction des intentions de l'attaque, du crédit d'action, des intentions de défense (protection du but / recherche interception)
- la cohérence en fonction du système : Zone ou Homme à Homme (l'activité du défenseur n'est pas tout à fait la même)

Question 4 : enclenchement sur une 0-6

2 points était accordé pour la présentation d'un enclenchement avec :

- Principe général de l'enclenchement (exemple : croisé pour fixer d'un côté et renversement, entrée d'un deuxième pivot...)
- Clarté / précision
- Pertinence par rapport au dispositif : défense aplatie

Pratiquement tout le monde a eu la moyenne car à priori tout enclenchement fonctionne à partir du moment où il pose un problème à la défense, ici aplatie, soit en exploitant son point faible (peu de profondeur donc base arrière pour faire des croisés sans être gênée, espace libéré pour que le pivot glisse dès d'un défenseur monte) soit en neutralisant son point fort = couverture en largeur, mur de défenseur au contre donc en cassant ce mur avec un bloc d'un pivot, des passes de renversement à contre pied du flottement...

Les points supplémentaires étaient attribués en développant :

- Les sorties de balle possibles (choix de finition : jeu programmé)
- En fonction des réactions de la défense (aspect dialectique / lecture)
- L'adaptation au système si les joueurs se comportent plutôt en zone ou en H à H : cette deuxième partie de la question a été souvent peu développée...avec des imprécisions. Certains confondent système (H à H ou Zone) et dispositif (placement des joueurs)
- Deux cas pouvaient être évoqués :
- premier cas, la défense se comporte plutôt en H à H : donc priorité à la circulation des joueurs, des changements de secteur, exemple du pivot pour poser le problème de la répartition en défense
- Deuxième cas, la défense se comporte plutôt en zone, c'est-à-dire que les joueurs flottent et ferment, surchargent côté ballon...dans ce cas, le « petit jeu » devient plus difficile, les espaces se ferment côté pivot, côté balle, les duels compliqués donc la solution consiste souvent à renverser à l'opposé du point de fixation.
- Enfin, suite à l'enclenchement, surtout si c'est une entrée d'un deuxième pivot, la défense s'aplatie : dans ce cas, des tirs de loin sont possibles (sur écran des pivots), des renversements avec bloc d'un pivot pour gêner le flottement...

Attaque d'une 0-6 : défense aplatie

Caractéristiques de cette défense :

Points forts :

- couverture latérale sur toute la largeur avec souvent dissuasion sur les ailes
- organisation d'un contre à 2 ou 3
- peu d'espace pour le PVT

Points faibles :

- ne gêne pas la circulation de balle de la base arrière (sauf si montées inversées)
- vulnérable dès qu'il y a étagement de 2 défenseurs dans le même secteur

Objectif principal en attaque = désaligner la défense, la faire travailler dans la profondeur

D'une façon générale : mettre en place une circulation ample au niveau de la base arrière et chercher à faire monter cette défense en s'engageant pour pouvoir jouer sur

- tir de loin de possible
- passe au PVT
- passe de renversement ou jouer à l'opposé après création d'un point de fixation

Moyens à mettre en œuvre :

1- venir fixer l'intervalle proche du PVT pour faire monter un def

s'il ne monte pas : tir de loin

s'il monte : le PVT peut glisser dans l'espace libéré derrière

2- le PVT cherche à éclater le bloc def en faisant des blocs latéraux

Les def sont alors obligés de monter pour contourner le PVT

Le PVT gêne le flottement de la défense, dans le sens du flottement ou à l'inverse (renversement)

« Associer systématiquement un bloc et un renversement » Laurent BEZEAU

3- fixer fort dans un secteur pour sortir un ballon à l'opposé