

Attaquer en supériorité numérique



■ Par Jean-Marc FURLAN

Entraîneur professionnel

2 contre 1, 3 contre 2, 4 contre 3. Le travail d'attaque en supériorité numérique s'inscrit dans la formation tactique de base d'un joueur et d'une équipe. Un travail essentiel, à faire toute la saison !

Travailler les phases d'attaque en supériorité numérique revient à optimiser la relation à deux ou à trois joueurs. Un travail de base essentiel dans le cursus de formation du joueur, qu'il convient de répéter sous forme de piqûre de rappel tout au long de la saison. L'objectif ici est d'acquérir ou de perfectionner les automatismes, les savoirs faire techniques et tactiques individuels et collectifs, le tout face à une situation donnée. C'est aussi mettre en place des codes et des signaux communs en fonction du joueur, s'il est porteur ou non du ballon. En effet, l'accent est mis sur la direction et la vitesse des courses du non porteur (gestion espace/temps), sur le

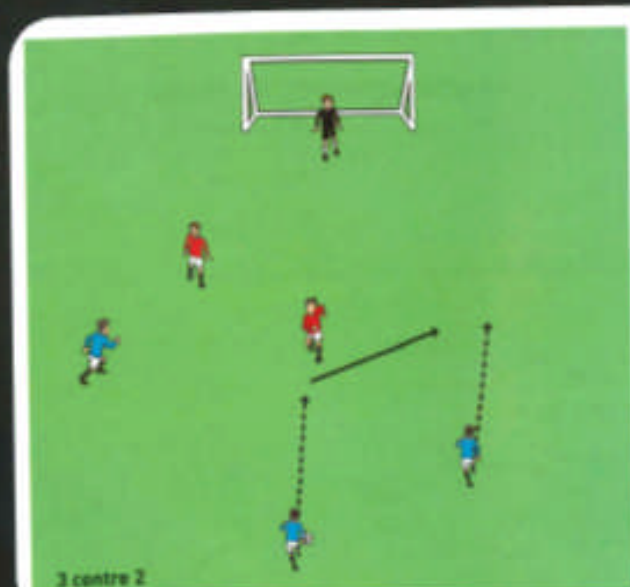
rythme et la direction des dribbles du porteur, et sur le sens du 'tempo' dans la passe. Appréhender efficacement une attaque à deux contre un, trois contre deux ou quatre contre trois, est beaucoup plus difficile qu'il n'y paraît. Même à un niveau professionnel, 80% des joueurs auront tendance à vouloir tout de suite provoquer le défenseur par un dribble. Dès qu'on leur impose de fixer le défenseur d'un côté pour libérer l'espace côté opposé, créer ainsi un déséquilibre, et donner un bon ballon

dans la course du partenaire, ça se complique... Surtout chez les footballeurs qui ne sortent pas d'un centre de formation, lesquels affichent la plupart du temps des carences sur le plan stratégique. D'où l'intérêt de travailler régulièrement ces situations à l'entraînement. Des exercices

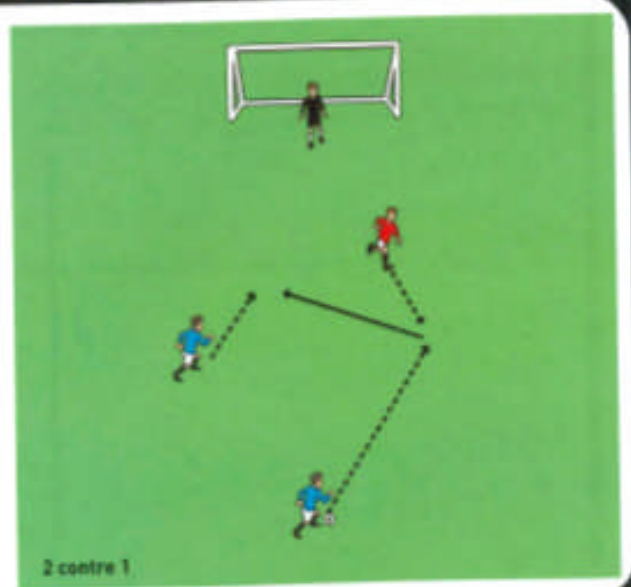
Perfectionner les automatismes, les savoir-faire techniques et tactiques individuels et collectifs, face à une situation donnée.

qui s'inscrivent aussi dans le processus didactique émis par l'entraîneur en direction du joueur, et qui visent à obtenir un répertoire de jeu (appelé 'fond de jeu'). Le tout, en ne perdant pas de vue que lors des

séances d'entraînement, l'alternance du global, de l'analytique, et du synthétique, paraît la méthode la plus sûre. Sur un demi terrain (analytique et synthétique), on peut proposer un travail offensif pour les attaquants et défensif pour les défenseurs. Il est possible également de faire des oppositions réduites à six contre six, sept contre sept ou huit contre huit, qui favorisent les situations de deux contre un, trois contre deux, et quatre contre trois. Enfin, notez que ces piqûres de rappel hebdomadaires, qui peuvent prendre la forme d'exercices de cinq à huit minutes, doivent impérativement être animées avec la volonté d'apporter des corrections aux joueurs. ■



3 contre 2



2 contre 1

Comment le travailler à l'entraînement ?

2 situations. Voici deux exercices, dont un [Situation 2] "mis en place à plusieurs reprises par Alex Ferguson pendant le stage d'observation de Jean-Pierre PAPIN à Manchester United", dicit Jean-Marc Furlan.

SITUATION 1

OBJECTIF : Attaquer à 3 contre 2

BUT : Marquer le but

REGLES : Un attaquant se place à proximité du rond central, dans le camp adverse, avec deux défenseurs dans le dos. Deux partenaires se positionnent en soutien, dans leur propre camp. Le gardien effectue un long dégagement sur l'attaquant. À la tombée, les défenseurs ne doivent présenter qu'une opposition modérée afin de permettre à l'attaquant de rendre le ballon en une touche à l'un de ses deux soutiens. Les 3 joueurs ont 10 secondes pour marquer.

CRITERES DE REALISATION : Dès la remise effectuée par l'attaquant, celui-ci doit se déplacer et apporter une solution "côté ballon" afin de jouer un 3 contre 2 avec le porteur situé "au milieu". Les défenseurs, eux, doivent chercher à orienter le porteur afin de l'éloigner de l'axe ballon but. Une fois que le but est marqué ou que le ballon n'est plus en jeu, ou qu'il est récupéré par un défenseur, on repart dans l'autre sens.

VARIANTES :

Suivant le niveau de pratique des joueurs, le gardien peut poser le ballon à terre pour frapper ou s'avancer et dégager à la main. L'attaquant, lui, peut jouer en 2 touches. On peut également augmenter la limite de temps pour marquer le but (15 ou 20 secondes par exemple).



SITUATION 2

OBJECTIF : Attaquer à 4 contre 3

BUT : Marquer le but

REGLES : 2 défenseurs et 2 attaquants situés à proximité de la zone de finition. Trois carrés de 4x4 mètres tracés le long de la ligne médiane. À l'intérieur, 2 défenseurs et 3 attaquants. Les 2 défenseurs jouent une conservation. Dès qu'un attaquant récupère le ballon (élément qui déclenche la situation), il sort du carré et doit "immédiatement" trouver un de ses deux partenaires en appui. Un deuxième attaquant sort du carré, ainsi qu'un défenseur (définis au préalable) afin de finir sur une phase à 4 contre 3. Les attaquants ont 10 secondes pour marquer. À la séquence suivante, on change de carré.

CRITERES DE REALISATION : Donner le ballon dans le bon tempo, maintenir le porteur dans l'axe du but, fixer et donner dans l'espace libre, cadrer le porteur et l'orienter pour l'éloigner de l'axe ballon but et favoriser la récupération du ballon par un partenaire...

VARIANTES : Selon le niveau de pratique des joueurs, on peut agrandir le carré, et augmenter le temps limite pour marquer (15 ou 20 secondes). Possibilité par ailleurs de faire sortir le deuxième défenseur (4 contre 4) dès que le temps limite est écoulé.

