

# Le jeu sans ballon

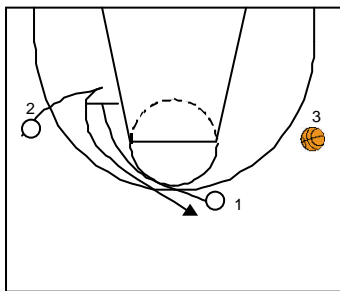
Dans les équipes faibles, on constate que le seul joueur en mouvement est le porteur du ballon, les 4 autres joueurs étant souvent réduits à l'état de simples spectateurs (joueurs immobiles), phénomène qui s'accroît plus on s'éloigne du ballon. Dans le haut niveau, c'est plutôt la tendance contraire ! Le jeu sans ballon est donc un des principaux facteurs d'appréciation du niveau d'une équipe.

Les déplacements du joueur sans ballon visent plusieurs objectifs :

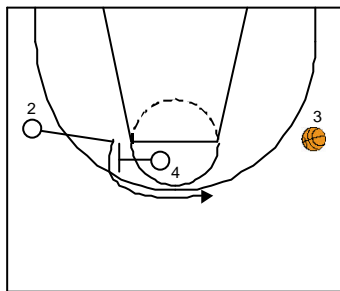
- ♦ **Se démarquer** : Travailler pour gagner une position préférentielle permettant de recevoir la balle en ayant la possibilité de tirer, de passer ou de dribbler (triple menace). Selon le poste de jeu, le démarquage sera statique (sur place) ou dynamique (après déplacement).
- ♦ **Fixer la défense** : Travailler pour retirer son adversaire du jeu (le dégager, le déplacer). Pour ce faire, l'attaquant doit être agressif et dangereux afin de solliciter l'attention de son vis à vis.
- ♦ **Equilibrer l'attaque** (occupation de l'espace) : Être capable d'occuper un autre espace de jeu par rapport à l'évolution du ballon et des coéquipiers; être capable d'assurer le repli défensif ou de prendre une position au rebond offensif.
- ♦ **Favoriser l'action du porteur de balle** : Libérer l'espace pour le 1 contre 1, rentrer dans le jeu direct, améliorer constamment les lignes de passes par rapport au porteur de balle, porter un écran sur le défenseur du porteur de balle.

## Le jeu à 2 côté faible

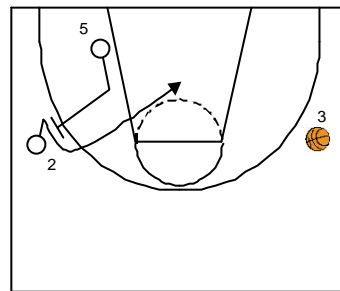
Le jeu à 2 côté faible s'organise la plupart du temps autour de l'utilisation d'écrans entre joueurs extérieurs ou entre un joueur intérieur et un joueur extérieur. L'objectif est de favoriser l'entrée dans le jeu direct d'un joueur situé à l'opposé du ballon (le bénéficiaire de l'écran) tout en mobilisant l'attention d'un autre défenseur (celui du poseur d'écran). Ce type de mouvement permet de limiter considérablement l'efficacité de l'aide défensive tout en libérant des espaces favorisant la réalisation de 1 contre 1.



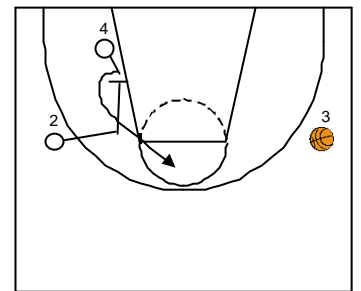
Ecran inverse d'un joueur extérieur pour un autre



Ecran horizontal d'un intérieur au poste haut pour un joueur extérieur



Ecran diagonal d'un intérieur au poste bas pour un joueur extérieur



Ecran vertical d'un joueur extérieur pour un intérieur au poste bas

## Organiser le jeu sans ballon

Tous les mouvements offensifs doivent favoriser les actions du porteur de balle, créer ou maintenir un rapport de force favorable à l'attaque et faire émerger un avantage de position pour tirer avec un haut pourcentage de réussite. A haut niveau, il est facile de constater que les déplacements des joueurs sont coordonnés, hiérarchisés et motivés par une intention tactique.

Trop souvent dans l'apprentissage, les entraîneurs, pour combler et/ou masquer cette incapacité à évoluer rationnellement sans le ballon, enferment les jeunes dans des circulations tactiques stéréotypées (systèmes de jeu), ce qui tend à standardiser leurs comportements. Il faut plutôt favoriser la mise en place d'un code, c'est à dire l'édiction de certains principes du jeu (qui se rapprochent de la philosophie des "passing game" américains), afin de hiérarchiser les déplacements par rapport aux partenaires, adversaires et/ou du ballon.

Voir - comprendre - décider (notion du choix) - agir sont les termes qui doivent guider les comportements du joueur, avec et sans le ballon. Le joueur apprendra alors à reconnaître des configurations qui induiront des actions (par exemple : je suis contesté - mon défenseur est sur la ligne de passe donc je joue back-door) et petit à petit, à les automatiser. La mise en place de principes de jeu couplée au développement ou au perfectionnement des qualités individuelles (fondamentaux) favorisera l'éclosion de joueurs susceptibles de s'adapter aux situations diverses auxquelles ils peuvent être confrontés, grâce à l'amélioration progressive de leur capacité à lire le jeu.