

Le Projet de JEU

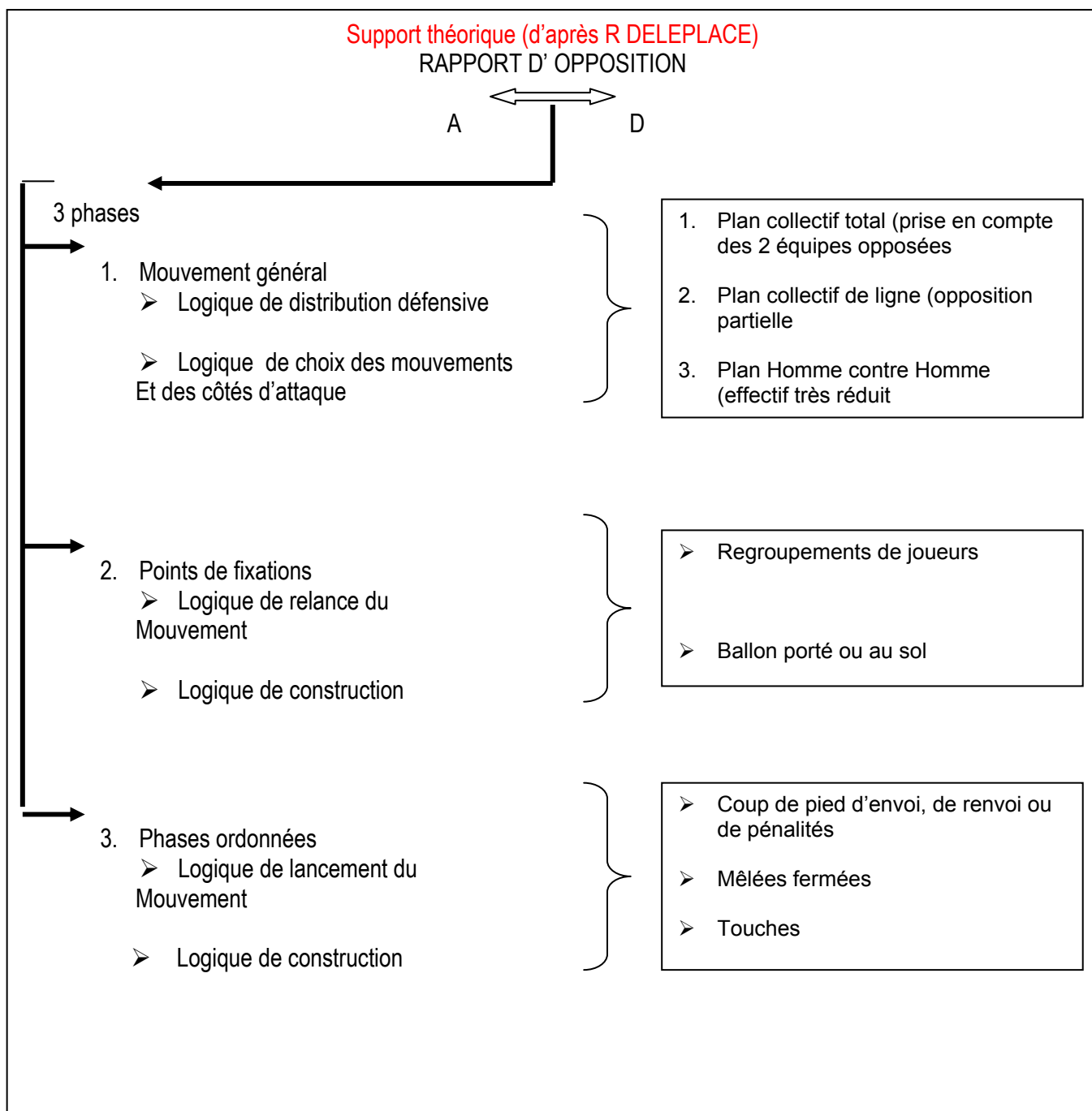
DEFINITIONS

1. **Un projet de jeu**, c'est un support théorique qui énonce un ensemble de principes tactiques et stratégiques, fondé sur l'analyse du jeu de haut niveau momentané. Cet ensemble va devenir un référentiel entre les joueurs et l'entraîneur permettant d'améliorer l'efficacité d'une équipe ou d'un ensemble d'équipes.
2. Il devient **projet d'équipe** lorsqu'on prend en compte, à partir des principes énoncés, les caractéristiques de l'équipe (forces et faiblesses), et que l'on bâtit des aspects stratégiques. Le projet d'équipe, c'est une personnalisation du projet de jeu. Mais quelle que soit sa pertinence, il ne peut suffire à faire progresser un groupe, et les lois qui régissent l'entraînement et la formation du joueur sont plus importantes que le contenu lui-même

L'objectif :

Un grand volume de jeu décliné à grande vitesse, généré par des initiatives individuelles et collectives :

- ❖ Jeu axé sur l'enchaînement des mouvements collectifs réalisés à la main ou au pied, sur tout l'espace de jeu
- ❖ Les enchaînements sont effectués sans rupture prolongée au moment des transformations pour conserver la dynamique du mouvement qui avance, génératrice d'efficacité.
- ❖ Le choix et l'alternance des formes de jeu sont fondés sur une logique née du rapport d'opposition et sur des principes de jeu pré établis (stratégie)
- ❖ Cette vitesse exige maîtrise gestuelle et comportementale



Pour mener à bien ce projet

Les valeurs humaines

- ❖ Solidarité
- ❖ Humilité
- ❖ Responsabilité
- ❖ Respect /Concurrence

Les Règles de vie du groupe

- ❖ Vie de groupe: ponctualité, tenue hors et sur terrain, respect des personnes, rapport aux arbitres,....
- ❖ Travail à l'entraînement
- ❖ Temps libre

Le Partage des données théoriques

- ❖ le projet de jeu doit se fonder sur des données théoriques comprises par tous

ASPECTS DEFENSIFS

Objectifs :

- Recherche d'une organisation visant à l'efficacité maximum pour répondre à toutes les intentions offensives à la main ou au pied.

Les principes :

- ❖ S'informer
- ❖ Communiquer
- ❖ Se placer
- ❖ Presser: gagner du terrain/ligne d'avantage pour réduire l'incertitude, l'espace et le mouvement
- ❖ Plaquer
- ❖ récupérer et jouer immédiatement

Comment ? :

- ❖ Constituer un R1 :
 - cadrage défensif + alimentation intérieure permanents.
 - La structure et l'orientation du R1 ne doivent jamais être rompues
- ❖ Assurer une alimentation ET réalimentation permanente de R2 et R3.

🚩 Au plan collectif :

1. Après les points de fixation.

- Reconstitution des rideaux liée à la position géographique du placage par rapport à la ligne d'avantage. C'est la vitesse de remplacement qui assure l'efficacité.
- **ou reconquérir le ballon par la récupération immédiate ou la poussée dans l'axe**
- Trois cas sont identifiables :

C1: placage dans camp défendant :

- désavantage positionnel et numérique
- retarder la sortie du ballon par blocage du ballon si possible debout pour permettre la réorganisation de la structure défensive de référence (cf placage en situation d'équilibre) Priorité au remplacement sur l'espace menacé (la plupart du temps, l'espace situé en avance)

C2: placage sur ligne d'avantage : Schéma 1

- situation d'équilibre
- Simultanéité entre l'intervention sur la zone de placage et l'alimentation de l'espace situé en avance par rapport au ballon
Tendre vers le respect de l'organisation de référence:
H. de Base 1 leader sens de jeu 1 leader source.
- Puis alimentation par « coulissage » de l'espace situé en retard par rapport au ballon (Insister sur le remplacement des joueurs les plus éloignés du point de fixation: enchaînement d'action, se resituer rapidement par rapport au jeu)
- Permutation dans ce premier rideau en fonction du temps de sortie du ballon ,les plus rapides se replacent sur les extérieurs (**en passant derrière ceux qui se rapprochent du ballon**)
- Forte densité de joueurs, structure compacte au centre de R1 et dans l'axe du ballon en laissant les extérieurs libres

- Monter ensemble de part et d'autre du point de rencontre prendre le terrain. (Toujours voir le joueur qui se situe en retard [Partenaire int.]
- C'est le 3ième défenseur latéral qui pointe le leader d'attaque (souvent le 10) et commande la montée (de l'intérieur vers l'extérieur)
- Les leaders gauche et droite (gardes) montent simultanément des 2 côtés (ils peuvent prendre la responsabilité de commander la montée défensive « GO »)
- Déclencher la montée dès que le règlement le permet
- Pour les leaders, pied côté point de fixation en arrière (perception du ballon) épaules et bassin orienté vers la zone ballon
- Pour les autres défenseurs, pied coté point de fixation en avant, bassin, épaules et regard vers le champ de jeu, cadrage épaule intérieure.
- Prendre la ligne d'avantage
- Avancer avant de Glisser
- Renforcer la communication de la part des gardes afin de pouvoir changer de zone de défense lorsque le ballon est en suspension (notion de « coulissage » alimentation se faisant toujours de la phase de Fixation vers l'extérieur).
- Ne pas se laisser consommer inutilement, si la balle n'est pas récupérable « j'intègre la ligne de défense le plus près possible de mon placement initial (action qui précède) et je me réorganise dans le collectif »

Constitution du R2 :

- il se construit pendant la montée défensive de R1.
- Montée défensive et constitution d'un R 2 alors que les joueurs sont en mouvement
- Mise en place d'un « libéro » pour constituer le deuxième rideau. le 9 peut assurer un rôle de « libéro », Si le 9 est pris dans R1 l'homme de base devient le libero après la 2ième passe

C3 : Placage dans camp attaquant :

- Mettre au sol adversaire (obligation de libérer)
- Avantage positionnel et numérique
- Priorité à la récupération du ballon (rôle prépondérant des gardes)
- Accentuation de la pression sur la zone de placage

Schéma1 : organisation défensive à partir des points de fixation, Répartition logique des joueurs sur le terrain sur une organisation à 3 Rideaux

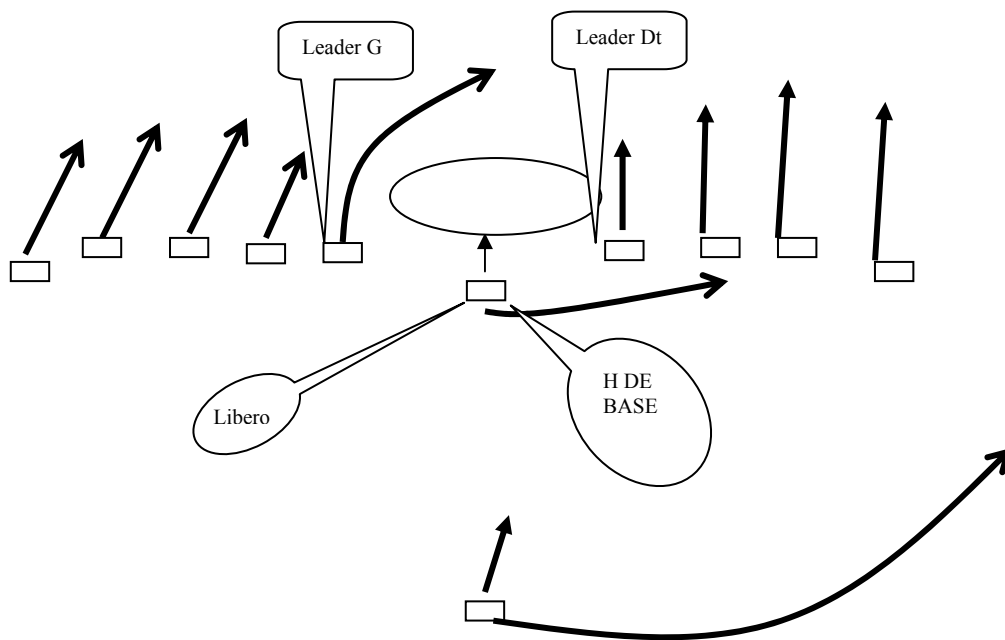


Schéma 2: Circulation des joueurs dans R3

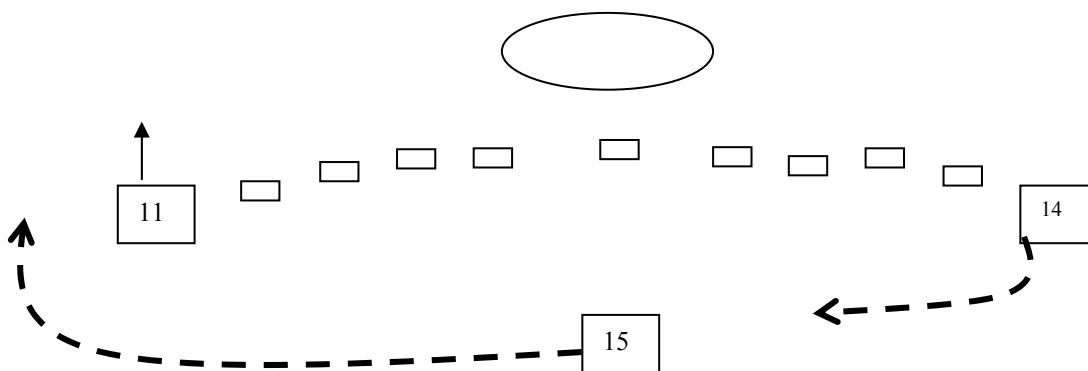
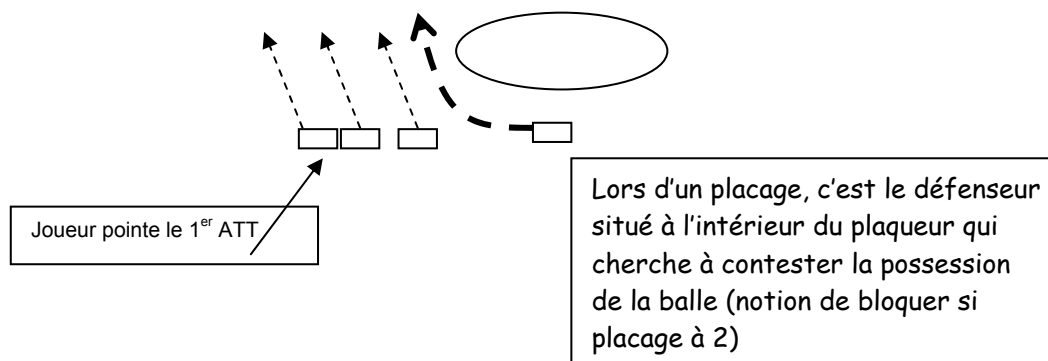


Schéma 3 : Couverture optimale de la Zone intérieure



2. Sur phases ordonnées

- Respect des mêmes principes, mais répartition claire et précise des tâches de chacun des défenseurs.
- Constitution du R1: à partir du cadrage défensif initial (situation en miroir) mise en place cohérente de l'alimentation intérieure par les joueurs investis dans les phases statiques.
- Constitution du R2 : il se construit pendant la montée défensive de R1. Cette organisation relève de la stratégie de l'équipe
- Constitution de R3 (cf. schéma 2) placé au commencement de la phase ordonnée
- Sur touches adverses dans les 22m, enlever un troisième ligne qui renforcera le R3 pour une meilleur Contre attaque.

✚ Au plan individuel : s'identifier cadreur ou garde « où suis-je utile ? »

1. Les cadreurs :

- Repérer son adversaire direct et l'agresser (gagner le duel et le terrain), annoncer « j'ai » ou « j'ai porteur »
- Après avoir gagné la ligne d'avantage, Ralentir pour lire et décoder la décision et le système adv.
- « Agresser » son vis à vis : il faut le marquer physiquement et le mettre rapidement au sol si la situation l'impose
- Ne jamais se faire prendre à l'intérieur (pied intérieur en avant au moment du déclenchement de la montée)
- Si placage subi faire tourner le plaqué autour de soi pour faciliter l'intervention du 2^{ème} défenseur chargé de récupérer le ballon
- Enchaîner les actions : « plaqueur-récupérateur »
- « Gratter » le ballon pour ralentir les sorties

2. Les gardes :

- Dès que l'adversaire direct passe la ballon, annoncer « j'ai inter » ou « inter »
- Après avoir défendu l'espace intérieur du cadreur s'investir réellement sur la zone de plaquage. Il est là aussi question de l'intensité des actions.
- Finir le plaquage
- Récupérer le ballon
- Mettre la pression sur la zone de plaquage (mêlée spontanée) pour reconquérir ou retarder la sortie « gratter »

✚ Placements défensifs sur phases ordonnées projet d'équipe

LES ASPECTS OFFENSIFS

Objectifs

- ❖ Marquer
 - Recherche d'une organisation visant à la main ou au pied :
 - A rentrer rapidement dans la défense (créer le déséquilibre : aspects stratégiques),
 - A conserver, accentuer ce déséquilibre favorable (lecture du jeu : aspects tactiques)

Les Principes

- ❖ Opposer le fort au faible
- ❖ Jouer en mouvement dans un cadre référencé (ensemble des repères)
- ❖ Créer du danger (certitude- incertitude : menaces latérale et profonde)
- ❖ Créer des espaces libres
- ❖ Utiliser des espaces libres
- ❖ Conserver le ballon

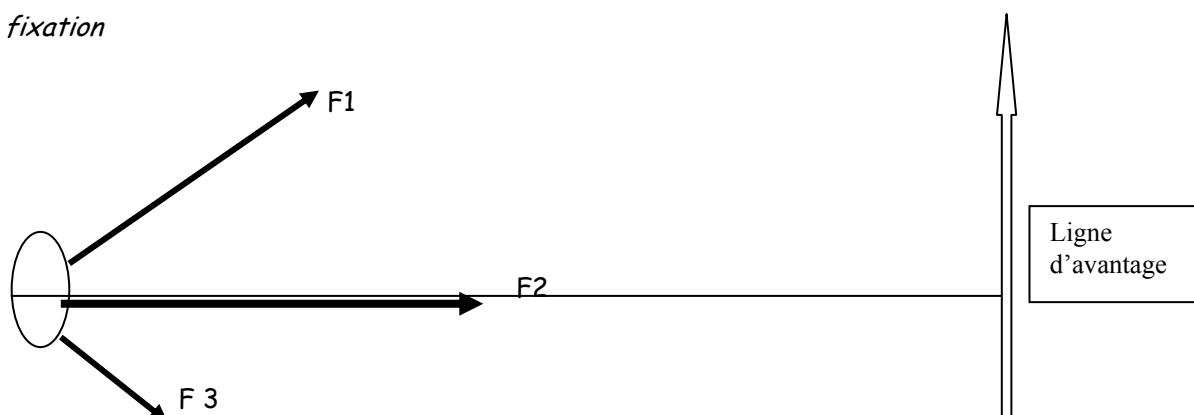
Comment ?

- ❖ En situation d'équilibre : Placer un joueur (le perforateur) dans un espace libre avec le maximum de vitesse.
 1. Au plan collectif
 - Jouer sans ballon (circulation des joueurs) n'est cohérent et efficace que si le but est **d'avancer** en maintenant le dispositif défensif sous **pression**, de continuer, de conserver, de marquer.
 - Identifier le point faible de l'adversaire.
 - Alternner des zones de pénétration.
 - Alternner des formes de jeu (main pied).
 - Organiser les déplacements afin que l'on retrouve sur toutes les zones de franchissement **4** joueurs minimum : un **créateur** (porteur), un **perforateur** et des **accélérateurs potentiels (axe, en avance, en retard): structure en losange.**
 - Amener le plus rapidement possible le ballon dans la zone de franchissement choisie. Exemple 9 10 12 ou 9 12 pour un franchissement milieu terrain mais aussi 9 12 15 pour un franchissement au large, Noter que les actions de démarquage et notamment des joueurs qui sont loin du ballon doivent s'opérer lorsque le ballon est en mouvement (prendre l'information sur l'adversaire et le ballon).
 2. Au plan individuel :
 - Pour le porteur de balle conditions d'efficacité :
 - S'informer
 - Prendre l'initiative
 - DEPLACER LE BALLON VERS LA ZONE FAIBLE
 - Ou
 - DEFIER : JOUER SON DUEL (recherche de l'intervalle)
 - AVANCER
 - FAIRE AVANCER (« passe à coup sûr »)
 - CONSERVER (« trop tard pour la passe »)
 - Peser sur la défense, même à distance:
 - direction de course.
 - vitesse de course,
 - Variation de rythme
 - variation d'appuis (« jouer sur les appuis »)

- Pour les soutiens conditions d'efficacité
 - Les soutiens n'ont pas à juger de la pertinence de l'action du porteur de balle mais à **réagir à la situation**
 - Le porteur de balle est responsable du ballon, le non porteur est responsable du porteur de balle
 - Réagir à partir :
 - des indices (perception) que lui donne le porteur de balle :
 - déplace le jeu ou défie : passe ou porte le ballon
 - Si défie : passe possible ou non, relaye, arrache ou nettoie)
 - de l'analyse du rapport de force momentanée (Favorable -équilibre- défavorable)
- Consignes « les plus proches assurent la continuité et la conservation » et notamment lorsque les points de rencontre se situent loin de la dernière phase de conquête. Les soutiens s'organisent en groupes : on place des « pions » sur l'échiquier pour l'action en devenir (notion de « groupes soutien »).
- Intervenir **vite** (avant l'adversaire) et avec **précision**:
 - identifier la tâche à assumer
 - accélérer avant l'impact,
 - respecter les exigences techniques.
 - Agressivité nécessaire pour que l'action soit efficace: ne pas laisser l'adversaire penser qu'il peut récupérer le ballon.
- ❖ Comment accentuer un déséquilibre alors que le jeu se situe dans la défense ? (R1 FRANCHI)
- Dans la défense la continuité du jeu se fera prioritairement en trouvant une solution de passes (latérales int. ,ext. ou axiales: passe avant le contact ou passe au contact (ceci n'exclut pas la continuité du jeu au pied quand l'opportunité se présente)
 - Les soutiens les plus proches **convergent** vers le porteur
 - Epuiser toutes les solutions de jeu dans l'axe (accentuer la concentration défensive et conserver le déséquilibre) avant de transformer le mouvement sur la largeur pour joueur(s) démarqué(s) qui se propose(nt) loin et à hauteur
 - Cette transformation doit avoir lieu avant que le mouvement ne s'arrête, soit de façon directe, ou indirecte.
 - Le blocage pose le problème de la conservation du ballon, de la transformation rapide pour la continuité du mouvement (relance)
 - Conservation et continuité sont assurées par les actions conjuguées du porteur de balle et des soutiens.
 - Que ce soit debout ou au sol le porteur mettra tout en œuvre pour garantir la disponibilité du ballon (agressivité au contact, refus de subir).
 - En règle générale les transformations indirectes se feront sans rupture de rythme pour conserver la dynamique du mouvement
- ❖ Procédures de conservation du ballon : la qualité de conservation du ballon dépend de 3 paramètres :
1. Vitesse d'intervention du soutien (Direction de course et anticipation)
 2. Technique d'intervention
 3. Nb de joueurs investis dans l'action
- Situations caractéristiques
- Porteur de balle debout tourné vers son camp :
- si pas de pression ballon visible 1^{er} soutien au ballon, pivot.

- Si forte pression ballon visible au blocage 1^{er} soutien arrache en épi en poussant, « tuteur »
 - 2^e soutien à l'intérieur
 - 3^e soutien à l'extérieur
 - Pts techniques
 - Porteur
 - Appuis ancrés au sol
 - Abaissement du CG
 - Lutter pour protéger le ballon (corps obstacle) « contact compact »
 - Soutiens
 - Visualiser la cible
 - dos plat, poussée de bas en haut, gainage à l'impact, petit pas, ancrage au sol avant impact.
 - se lier au partenaire et adversaire
 - Joueur debout ballon non visible
 - Les 1^{er} Soutiens s'organisent en position de poussée (emporter la structure) pour permettre au porteur de libérer le ballon en avançant par le sol
 - Porteur de ballon au sol
 - Lutter pour placer son corps entre adversaire et ballon (corps obstacle)
 - Si soutien éloignés sans présence d'adversaires, éjecter le ballon, si adversaires proches, retrouver le plus vite les appuis.
 - Libérer ballon vers son camp à distance de bras
 - Rôle des 1^{ers} soutiens (1^{er} dans l'axe (joueur à l'épaule), soutien ext)
 - Arriver avant l'adversaire sur le ballon
 - Si ballon disponible « pick and go »
 - Si présence adversaire :
 - Déblayer en enjambant plaqueur plaqué pour isoler le ballon : imposer la ligne de front au delà du ballon
 - Le 1^{er} couvre le ballon, debout sur ses pieds, et rentre en contact avec adversaire en poussant de bas en haut
 - Les suivants arrivent pour ceinturer et emporter les adversaires qui menacent la disponibilité du ballon
 - Cas particuliers (cf règlement)
 - Si un adversaire récupérateur a engagé les mains sur le ballon, le relever en engageant épaule et bras entre ses deux bras du bas vers le haut.
 - Si un adversaire plaqueur est tombé sur ou dans notre camp, et gêne la sortie du ballon laisser l'arbitre s'en occuper.
 - Dans les 2 cas les suivants se joignent en position de poussée sur le 1^{er} soutien.
- ❖ Repères à prendre en compte pour la relance du mouvement après blocage en attaque :
- Situation par rapport à la ligne d'avantage
 - Temps de sortie du ballon (lente ou rapide)
 - Nb d'opposants qui avancent en défense et sur quel côté
 - Nb d'utilisateurs disponibles capables d'intervenir efficacement
- Remarque :
- Plus le nb de regroupements augmente, plus les défenseurs se distribuent latéralement et moins les partenaires sont disponibles en soutien.

F : point de fixation



F1 avantage de position et numérique/ligne d'avantage (sortie rapide):

- jeu axial (surnombre profond)
- jeu même sens (surnombre latéral) : accentuer le déséquilibre par utilisation de la largeur

F2 Situation d'équilibre, réorganisation dynamique :

- Si sortie rapide: Jeu même sens de préférence
- Si sortie retardée : priorité aux lancements stratégiques (jeu dans les zones faibles ou délaissées volontairement par l'adversaire)

F3 Désavantage: de position/ ligne d'avantage et numérique

- Retarder la libération pour rééquilibrer
- Ou jouer vite côté opposé (souvent à moindre densité défensive)
- Ou jouer au pied (inverser la pression ou sortir le ballon du terrain)

SUR COUP DE PIEDS PENALITES

Les principes :

- ❖ Si besoin de points et convertible → JE TENTE
- ❖ Si moment fort → JE CONTINUE A JOUER A LA MAIN vite pour
 - profiter de la désorganisation de l'adversaire et accentuer le déséquilibre
 - gagner du terrain
 - « donner ou maintenir du rythme » au match
 - maintenir la pression
 - ❖ déséquilibre favorable → n°9 avance pour orienter jeu dans le même sens, donne pour un 2ème joueur qui fixe pour le 3ème qui pénètre
 - ❖ pas déséquilibre apparent → n°9 part en travers, croise avec 2ème joueur et c'est le 3è joueur qui pénètre
- ❖ Si moment faible → JE BOTTE EN TOUCHE
- ❖ Si besoin de revenir au score → LANCEMENTS CODIFIES
 - près des buts :
 - loin des buts :

PRINCIPES GENERAUX DE REDISTRIBUTION DES JOUEURS DANS LE JEU COURANT(application des principes de circulation)

- Joueurs en retard :

- Les plus près vont au ballon : Groupe 1.
- Les suivants restent disponibles pour le soutien, le nettoyage, ou la participation au jeu dans l'axe (2ième ligne d'attaque) : Groupe 2
- Les derniers restent en zone initiale en se rapprochant du ballon : Groupe 3
- Joueurs en avance
 - Loin du ballon se démarquent: groupe 4
 - Le 1^{er} joueur en avance peut converger : Groupe 5

PRINCIPES DE REDISTRIBUTION DES JOUEURS PARTICIPANTS AUX PHASES STATIQUES EN ATTAQUE ET DEFENSE HORS STRATEGIE PARTICULIERE

- MELEE : Groupes soutiens
 - Groupe 1 : 3ème ligne aile côté de jeu + n°8
 - Groupe 2 : 3ème ligne aile côté opposé + 2ème lignes
 - Groupe 3 : talonneur, piliers, restent près de la zone de conquête tout en se rapprochant du ballon
- TOUCHE: Groupes soutiens
 - Groupe 1: Verrouilleur et avant dernier à l'épaulement (non concernés par le saut=suppléance)
 - Groupe 2 : Les joueurs non concernés par le bloc de saut
 - Groupe 3 : lanceur et bloc sauteur concernés par la prise de balle restent sur le fermé tout en se rapprochant du ballon

Groupe 1	Tps de départ	Trajectoire de course	Rythme	Type d'intervention
J1	En fx de la zone de pénétration et de la Règle	Au plus court devant le ballon vers le pt de rencontre	Très vite sans dépasser le ballon	Au ballon conserve, Avance ou fait avancer Nettoie
J2	Idem	Au plus court // à J 1	Très vite sans dépasser le ballon	Avance ou fait avancer Nettoie
Groupe 2	Tps de départ	Trajectoire de course	Rythme	Type d'intervention
3 joueurs	Le plus tôt possible après gain de balle et après ne plus être soumis à la pression des partenaires	Fx de l'avancée du ballon, directe ou arrondie en ne dépassant pas le joueur qui le précède (colonne, épaulement int)	Progressivement accéléré fx urgence d'intervention.	Le plus souvent sur espace pour réutilisation sur ballon pour conservation si nécessaire
Groupe 3	Le plus tôt possible après gain de balle et après ne plus être soumis à la pression des partenaires	Fx de l'avancée du ballon, directe sur l'espace intérieur du ballon	Progressivement accéléré fx urgence d'intervention	Le plus souvent sur l'espace pour réutilisation sur renversement

NB

- ces organisations doivent permettre de réagir immédiatement pour passer du statut d'attaquant à celui de défenseur(Réversibilité)

PRINCIPES DE CONTRE ATTAQUE SUR PLAN PROFOND

- **redistribution des joueurs, en soutien, au réceptionneur**
- Les possibilités SELON LE LIEU DE RECEPTION DU BALLON:
 - Ballon venant dans axe du pt de fixation et le long de la touche :1er contre-attaquant déclenche course droite vers défense adverse: il sollicite un soutien dans l'axe pour rentrer dans la défense et y jouer
 - Ballon milieu terrain 1er contre-attaquant déclenche course en travers à l'opposé d'où vient le ballon pour étirer la défense: il sollicite un soutien qui vient pour ré-axer le mouvement avec ou sans passe croisée
 - Ballon en diagonale /au pt de fixation 1er contre-attaquant déclenche course vers milieu terrain pour se rapprocher des soutiens
 - jeu au pied pour remonter le ballon (presser et récupérer)

COUPS D'ENVOI ET DE RENVOI :

❖ RECUS :

Récupérer le ballon

- Blocs de réception (Un réceptionneur sur la trajectoire encadré par 2 soutiens) rationnellement répartis sur toute la largeur du terrain aux abords de la ligne des 10m + joueurs couvrant le plan profond
- Jouer :
 - Si pression faible Dynamiser le jeu
Exemple :-soit au 10 avec course rentrante pour faire jouer 8 + ailier
- soit au 15
 - Si pression forte → se structurer et privilégier jeu petit côté ou jeu au pied

❖ DONNES :

- Ne donner aucun repère à la défense
- Placer tous les joueurs sur la même ligne
- 2 sauteurs récupérateurs à G et Dte
- les plus rapides des avants à l'extérieur + les $\frac{3}{4}$
- botter sur joueur isolé
- Si perte de balle R1 déjà constitué

Exemple	11	12	7	5	4	3	10	1	2	6	8	13	14
			9								15		

- sur les 3/4 pour récupérer et jouer immédiatement
- au milieu et devant les 22 mètres en pressant pour les enfermer
- loin + montée en 2 vagues (1^{er} vague 6 joueurs rapides 2^{ème} vague 5 joueurs les moins rapides + le 9 entre les deux vagues + 3 joueurs en couverture profonde)
- sur la ligne des 15 mètres haut pour récupérer
-

