



Jouer contre une défense renforcée ou une équipe ultra-défensive et...marquer.

Caractéristiques d'une défense renforcée → les problématiques qu'elle pose :

- *un bloc défensif compact et bas : soit 2 lignes de 4 joueurs qui restent en place, soit une défense à 5 joueurs plus le milieu de terrain.*
 - **Densité de joueurs importante surtout dans l'axe central du terrain.**
 - **Peu ou pas d'espace en profondeur (dans le dos de la défense)**

Exemples : - toutes les équipes dites "faibles" comme le Luxembourg ou les îles Féroé qui n'ont pas d'autres alternatives tactiques.

- celles qui choisissent une telle animation défensive, comme la Roumanie à l'Euro 2008 ou Nancy en Ligue 1.
- celles qui se repositionnent ainsi après avoir ouvert le score.

- *une équipe prête au "combat" physique et aux duels. Elle sait qu'un résultat passe par de la solidarité et une discipline tactique.*

→ **Elle sera prête mentalement.**

Solutions :

■ **Etirer et déplacer le bloc adverse : utiliser toute la largeur du terrain.**

- **Elargir la circulation de balle avec des joueurs dans les couloirs écartés au maximum.**

→ Fixer d'un côté pour jouer de l'autre. Fixer sur les côtés pour revenir dans l'axe : renversement (transversale côté opposé), alternance de jeu court et de jeu long

L'objectif est de déplacer le bloc latéralement et de profiter des intervalles ainsi créés ou de l'espace libéré côté opposé. Cela permet parfois de repiquer dans l'axe.

- **Passer par les côtés.**

→ L'animation dans les couloirs latéraux doit être dynamique. Participation des défenseurs latéraux qui combinent avec le milieu couloir ou l'attaquant : 1-2, dédoublement, jeu en triangle...

- Alternance de jeu court et de jeu long : jeu court pour fixer plusieurs joueurs adverse puis jeu long vers l'avant ou en diagonale.

■ **Changement de rythme : percussion et accélération.**

- **Circulation rapide du ballon :**

→ Si la circulation est trop lente, elle ne mettra pas en danger la défense et ne créera aucun déséquilibre.

Exemple de la France contre la Roumanie à l'Euro 2008 qui tenait le ballon loin du but adverse par une conservation beaucoup trop lente.

Un pourcentage élevé de possession de balle est intéressant uniquement s'il est accompagné de changements de rythme et de jeu vers l'avant.

→ L'objectif est également de pousser la défense à la faute (erreur de placement, retard...) en la déplaçant le plus possible et en la fatigant.

La répétition des efforts va amener une baisse physique et une baisse de la concentration. Subir reste une position délicate à tenir.

● Accélération du jeu :

→ elle se fait par un jeu vers l'avant avec peu de touches de balle. Elle nécessite aussi une accélération des courses de démarquage (appel dans les intervalles) et beaucoup de mouvement (permutation, dézouage, joueur entre les lignes).

→ utiliser des joueurs lancés qui apportent le surnombre.

● Percussion sur les côtés :

→ rechercher le décalage mais aussi le duel 1c1 si bon dribbleur dans l'équipe (ex : Messi ou C. Ronaldo). L'équipe adverse doit être sous pression et craindre d'être dépassée. Le 2^e objectif est d'amener des coups francs dangereux aux abords de la surface de réparation.

● L'agressivité offensive vise également à garder l'équipe adverse sous pression, de la pousser à la faute et à faire des fautes. Les cartons jaunes et la fatigue mentale doivent conduire à un relâchement de l'engagement et de la discipline tactique.

■ Une participation à l'animation offensive de plus de 4 joueurs.

Lors du premier match de l'équipe de France face à la Roumanie (Euro 2008), la participation offensive était bien trop timorée et prudente pour pouvoir obtenir un résultat. Pour nous, l'équipe a raté son Euro sur ce match. Une équipe qui attaque avec seulement deux ou trois joueurs ne compte que sur un exploit individuel ou sur les coups de pied arrêtés pour marquer un hypothétique but.

Est-ce que les joueurs avaient été bridés ?

NB : seulement 3 tirs cadrés, 3 corners obtenus et 3 cartons jaunes dans l'équipe adverse.

● Si l'équipe qui possède le ballon doit toujours conserver un équilibre collectif en anticipant une éventuelle perte de balle, cela ne doit pas l'empêcher de participer en nombre à la construction offensive.

Lorsque le ballon est à droite, les deux joueurs de couloirs doivent "travailler" ensemble.

Laisser une base de 3 défenseurs et d'un milieu défensif en place face à une équipe qui défend à 9 voire à 10 semble raisonnable.

● Avoir des joueurs dans la surface pour se trouver à l'arrivée de centres et peser sur la défense centrale.

● Coordination des appels des 2 attaquants dans un 4-4-2 par exemple : courses croisées, appel/contre-appel, décrochage/profondeur, jeu en déviation....

■ Importance des coups de pied arrêtés.

Parfois l'équipe qui met en place un bloc bas renforcé est tellement efficace notamment à haut-niveau que le salut passe par les coups de pied arrêtés.

Il faut d'abord les provoquer. Comme nous l'avons déjà signalé, provoquer balle au pied, passer par les côtés peut amener ces situations de coups francs ou de corners qui vont permettre de débloquent le score.

Les tireurs doivent (comme d'habitude !) prendre leur temps et s'appliquer.

■ Mais encore...

→ faire sortir le bloc adverse en reculant davantage (difficile quand l'adversaire a décidé de **ne pas bouger** !)

→ frapper au but de loin.

Patience : dans un tel match, les joueurs doivent être prêts à essayer encore et encore et à ne pas s'énerver. Souvent la décision se fait en 2^e mi-temps, voire en fin de match.

Il s'agit de ne pas confondre précipitation et accélération du jeu. Les longs ballons dans le "tas" ont peu de chance d'aboutir à une action de but.

Les équipes qui jouent derrière sont souvent connues à l'avance. C'est à l'entraîneur de donner les clés qui permettront à ses joueurs de les déstabiliser. Tous les principes de jeu peuvent être travaillés à l'entraînement. Reportez-vous aux fiches "Fondamentaux tactiques".

Privilégier les situations sous forme jouées où la défense est en supériorité numérique.