



LES TYPES D'ANIMATION OFFENSIVE

1 - DÉFINITION

L'animation offensive d'une équipe : c'est une succession de **déplacements** coordonnés, qui visent à favoriser la **progression du ballon vers l'avant**, de la façon la plus rapide et la plus sûre possible.

L'objectif est d'amener un joueur dans la **position la plus favorable au tir** (se créer une occasion de but). **L'objectif ultime est de marquer un but.**

2- DEUX TYPES D'ATTAQUE

a) L'attaque placée (ou construite) :

le bloc équipe de l'adversaire est en place d'où la nécessité d'une progression plus lente de style indirect. C'est-à-dire faire circuler le ballon jusqu'à trouver la faille dans le système défensif adverse.

Les joueurs restent dans leur zone d'évolution habituelle prévue par l'organisation de jeu initiale. Il ne faut pas perdre de vue **l'objectif du jeu offensif qui est d'aller vers l'avant** pour se créer une occasion de but. Antagonisme entre la nécessité de ne pas perdre le ballon et la prise de risque pour ouvrir une brèche dans le dispositif adverse.

b) L'attaque rapide (le contre ou la contre-attaque) :

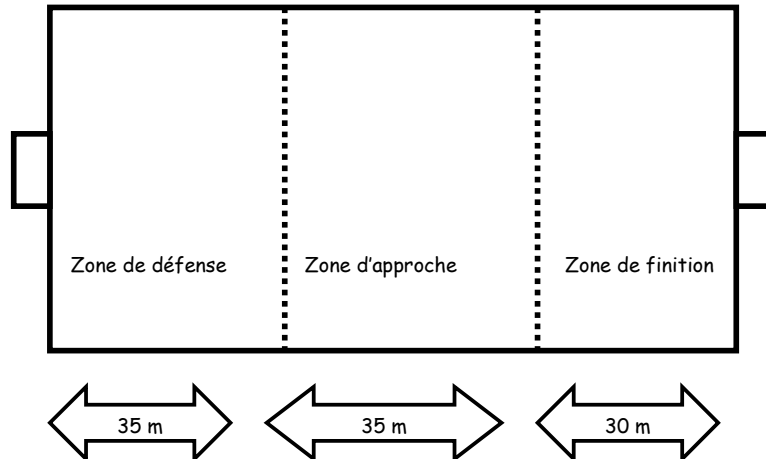
Le bloc équipe de l'adversaire en position offensive n'a pas eu le temps de se replacer. Il est surpris par une interception (pressing) ou par un duel perdu. Il existe beaucoup d'espace entre le bloc adverse et leur but pour se démarquer.

En une, deux ou trois passes maximum on arrive à mettre un joueur en position de tir. C'est le moment où l'équipe adverse est vulnérable.

3- DEUX PHASES DANS L'ANIMATION OFFENSIVE

a) L'approche : Dès récupération du ballon, c'est tout ce qui **prépare** la dernière passe et le tir.

b) La finition : La dernière passe et le tir.



a) L'approche :

L'approche peut s'effectuer de deux (2) façons. C'est le porteur du ballon qui, en fonction de l'analyse de la situation qui s'offre à lui, détermine le type d'attaque à construire.

1- En conservant le ballon collectivement : L'attaque placée (style indirect)

Principe de jeu :

- Souci constant d'aider le porteur du ballon
- Jeu sans ballon = multiplier les solutions au porteur
- Appui, appel, soutien, triangle, jeux à deux, à trois
- Jeu court en général mais alternance jeu long
- Remises pour préparer sur un côté pour terminer par une passe plus longue sur l'autre côté
- Créer la supériorité numérique
- Importance de l'attaquant pivot pouvant conserver le ballon dans de petits espaces. Prises de balle en mouvement.
- Valeur du changement de rythme notamment à l'approche de la zone de finition.

2- En accélérant l'approche : La contre-attaque (style direct)

C'est beaucoup plus facile lorsque l'équipe adverse est vulnérable après avoir perdu le ballon, quand elle n'a pas le temps de se replacer.

Pour accélérer l'approche :

- Importance de voir vite... et loin le partenaire qui a su se faire voir (démarquage)
- Importance des frappes longues : passes longues en profondeur, transversales
- Importance des courses longues pour appels longs (40 m) (Jeu sans ballon)

- Qualité des contrôles et passes en mouvement
- Recherche du joueur lancé, appels profonds
- Courses croisées pour se faire voir entre deux
- Valeur du changement de rythme après interception
- Il est important de posséder des attaquants dévoreurs d'espace, mais aptes également à gagner des duels.

b) La finition :

La qualité individuelle des défenseurs, et des organisations défensives s'étant largement améliorée, il devient de plus en plus difficile de marquer.

L'attaquant doit **agir vite dans un espace réduit**.

Principes de jeu :

- Déviations, remise, une-deux sans contrôle, tirs instantanés sans contrôle
- Importance du jeu de corps, jeu de tête
- Tous les centres travaillés sont également importants et les placements sur la réception des centres
- Valeurs des courses obliques, des courses croisées (provoquées par le porteur du ballon)
- Il est essentiel de posséder au moins un attaquant chasseur de but, qui ne pense qu'à marquer
- Importance également du tandem d'attaquants complémentaires
- Ils devront provoquer, guetter la faute du défenseur
- Les milieux sont également très concernés par la finition : danger venant de loin

4- L'ENTRAÎNEMENT

Les orientations de l'entraînement seront bien sûr déterminées par les observations en match. Ces observations devront être rigoureuses et s'attacher aux **constats d'efficacité**.

Occasions de but créées = efficacité de l'approche
Buts marqués par rapport au nombre d'occasions = efficacité dans la finition

En ce qui concerne l'approche, chaque équipe (à partir des bases de son organisation de jeu) doit posséder quelques schémas généraux d'animation offensive.

Ces schémas directeurs doivent faire l'objet d'une étude minutieuse à l'entraînement de façon à favoriser les automatismes entre les joueurs et à les aider à partir de ces bases à prendre des initiatives personnelles.

Ils pourront être étudiés :

- D'abord à rythme lent sans opposition
- Puis à rythme plus rapide toujours sans opposition
- Contre une opposition réduite (infériorité numérique)
- Enfin contre une équipe complète (difficile)

5- CHOIX DES SCHÉMAS D'ANIMATION TACTIQUE

Comme pour l'organisation de jeu, le **premier critère** qui doit guider l'entraîneur dans le choix des schémas de l'animation offensive : **c'est la qualité de ses joueurs et leur complémentarité.**

On ne joue pas longtemps contre nature et il doit donc s'efforcer de placer ses joueurs dans les meilleures conditions pour utiliser ses points forts et extérioriser son sens tactique.

L'**adversaire est le second critère** qui peut influencer le choix des schémas d'animation offensive. Il ne doit en aucun cas être prépondérant (sauf cas particulier) car cela équivaldrait à lui abandonner l'initiative dans le jeu offensif.

L'idéal est bien sûr de pouvoir contrer les points forts de l'adversaire tout en valorisant nos propres points forts.

D'autres critères peuvent être retenus en fonction du plan de match, ou de circonstances particulières :

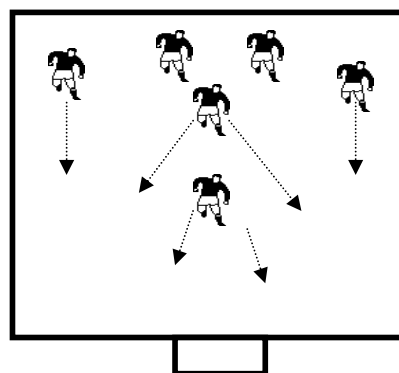
- Les conditions atmosphériques : vent, gel, pluie
- Les conditions du terrain : petit, grand, en bon ou en mauvais état
- L'évolution du score et du match

6- JOUER À 1, 2 OU À 3 ATTAQUANTS

Choix en fonction : des aspirations personnelles de l'entraîneur, de ses idées, de ses ambitions, de la qualité de ses éléments offensifs, de l'adversaire, du résultat, des conditions du terrain, etc...

a) Jouer à 1 attaquant

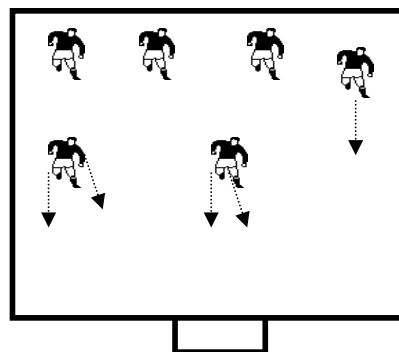
Certaines équipes jouent avec un seul attaquant en pointe. Elles par contre dans leurs rangs d'excellents milieux offensifs qui vont plonger dans les espaces libérés par l'attaquant. Très dur pour l'attaquant.



b) Jouer à 2 attaquants

1- 1 ailier + 1 avant-centre

Utilisation avec un ailier spécifique et un avant-centre travaillant le plus souvent possible dans l'axe du terrain, ou qui plonge dans la zone laissée libre pour permettre les infiltrations dans l'axe central d'un joueur du milieu de terrain



2- 2 attaquants centraux

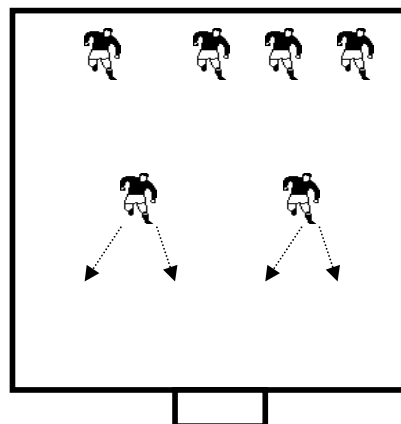
Recherche des courses croisées pour se libérer du marquage adverse.

Avantages :

- Marquage difficile pour l'adversaire quand les 2 attaquants permutent sur toute la largeur du terrain.
- Libération d'espaces libres pour les joueurs de milieu de terrain

Inconvénients :

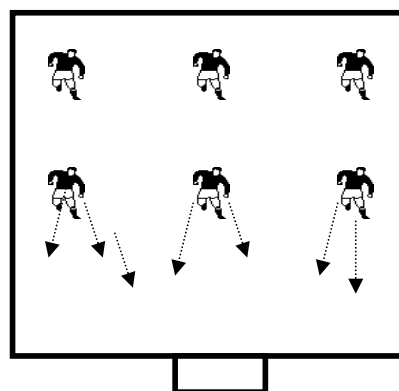
- Potentiel offensif moindre en l'absence de joueurs de milieu offensif qui plongent dans les espaces
- Demande des qualités physiques, morales et techniques importantes
- Les 2 attaquants sont livrés souvent à eux-mêmes



c) Jouer à 3 attaquants

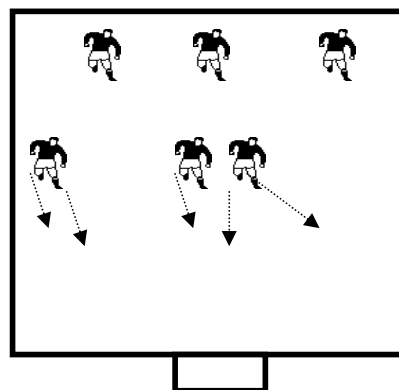
1- 2 vrais ailiers + 1 avant-centre

Organisation intéressante si on dispose de 2 ailiers spécifiques et d'un avant-centre travaillant uniquement dans la zone centrale.



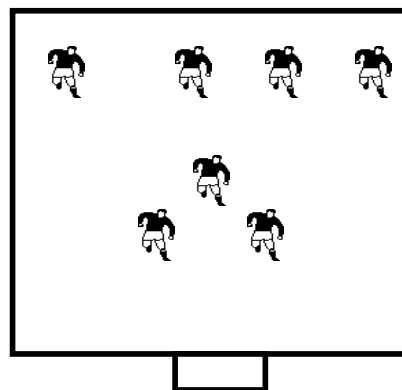
2- 1 ailier + 2 avants-centres

Zone libre occupée par des plongées de l'un ou l'autre des avants-centres. L'ailier reste plus souvent à son poste.



3- 1 demi-offensif placé derrière les 2 attaquants

Animation très populaire ces derniers temps. Le demi-offensif se place derrière les 2 attaquants. C'est le fameux 9 $\frac{1}{2}$ qui plonge dans les espaces créés par les 2 attaquants. Il joue un rôle de soutien permanent.



7- CONCLUSION

La qualité de l'animation offensive d'une équipe au-delà de toute considération technique et tactique est le résultat **d'un état d'esprit**.

Volonté de porter **rapidement le jeu en avant** et de profiter des moindres occasions pour provoquer l'adversaire, car même en situation de rapport de force défavorable, il y a toujours des situations dans le match qui méritent d'être exploitées avec la plus grande conviction.

Document de la F.F.F
(Fédération Française de Football)