eJRIEPS

Ejournal de la recherche sur l'intervention en éducation physique et sport

Hors-série N° 2 | 2018

À propos de certaines bases théoriques et pratiques des sports collectifs

Le jeu en mouvement : avance / retard – barrage / poursuite – pénétrer / contourner

Jean-Francis Gréhaigne

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/ejrieps/507>

DOI : 10.4000/ejrieps.507

ISSN : 2105-0821

Éditeur

ELLIADD

Référence électronique

Jean-Francis Gréhaigne, « Le jeu en mouvement : avance / retard – barrage / poursuite – pénétrer / contourner », *eJRIEPS* [En ligne], Hors-série N° 2 | 2018, mis en ligne le 01 juillet 2018, consulté le 10 décembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/ejrieps/507> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/ejrieps.507>

La revue *eJRIEPS* est mise à disposition selon les termes de la Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Le jeu en mouvement : avance / retard - barrage / poursuite - pénétrer / contourner

Le joueur a-t-il le temps nécessaire pour jouer le bon coup qu'il vient de décider de faire ? Avec une approche dynamique des séquences de jeu, cette interrogation devrait-elle remplacer *a-t-il de l'espace* pour que son projet soit réaliste ? Au plan général, la notion de temps est d'abord caractérisée par sa double nature, à la fois continuité et succession. Elle renvoie à la durée d'une action, voire à chacune des phases successives de cette action. On mesure la durée, c'est-à-dire le temps écoulé entre deux actions. Un autre élément à souligner est le caractère linéaire et irréversible du temps, ce qui devrait nous pousser à le traiter de manière radicalement différente de l'espace. Du retard de l'attaque face à une défense en barrage, au temps d'avance d'une attaque avec une défense à la poursuite, voilà un beau défi pour une analyse renouvelée des sports collectifs. Longtemps les raisonnements à propos du jeu ont été basés uniquement sur l'espace voire, au mieux, sur le spatio-temporel, sans jamais vraiment caractériser les implications du vocable. Mais, face aux phénomènes temporels, la complexité repose bien sur le temps à disposition en relation avec le mouvement ou les accélérations pour dégager l'essentiel des données disponibles et décider quoi faire. Temps et vitesse deviennent ici des éléments cruciaux de la réussite et le nécessaire cadre de référence à toute analyse sérieuse.

Autour de ces notions, en rapport avec le temps, nous pouvons identifier différents concepts : « accélérer », « immédiateté », « avance », « retard », « jouer au temps juste », « rapport de vitesse », « décalage » etc. La notion d'état dynamique permet de mieux comprendre, à un instant donné, que les joueurs en défense sont en mouvement et peuvent constituer un barrage dynamique. Ils ont une position qui peut apparaître comme défavorable, mais qui est en train d'évoluer car ils possèdent une vitesse instantanée plus importante que celle des attaquants, ce qui leur laisse la possibilité de reconstituer un barrage « statique » entre la balle et la cible. Dans ce type de jeu en mouvement, les déplacements des attaquants ne se font pas tous dans la même direction et à la même vitesse, ce qui va modifier le rapport de forces et faire évoluer ce que nous avons dénommé une complexion du jeu (Gréhaigne, 2009). D'un point de vue tactique collective ou de tactique individuelle, il est nécessaire de bien différencier ce qui relève de « prendre de l'avance » de « utiliser l'avance ». « Prendre de l'avance » consiste à mettre la défense en retard car, pour l'instant, le rapport de forces est équilibré. « Utiliser l'avance » consiste à conserver le temps d'avance préalablement acquis sur le remplacement défensif par des choix appropriés. A cet effet, la forme des remises en jeu et les types de relance doivent faire l'objet de consignes claires à l'entraînement.

Pour mieux comprendre la défensive, on considère qu'une défense en barrage est positionnée entre le ballon et la cible et une défense à la poursuite est une défense momentanément hors de position qui cherche à se repositionner. L'avantage positionnel de l'attaque ou de la défense n'est que la conséquence d'une prise d'avance sur le remplacement des autres, mais l'avance ou le retard peuvent basculer dans l'instant avec, par exemple, une perte de balle.

Dans les jeux interpénétrés et de signes contraires (Jeu, 1977), une autre des propriétés de l'affrontement est de présenter une certaine élasticité, caractérisée par des séries de contractions et d'expansions en fonction des configurations de jeu. La défense peut choisir de s'adosser à sa ligne de but pour faire un barrage très difficile à mettre hors de position. L'espace en forte compression est réduit et produit des situations où le temps est encore plus compté du fait de la proximité des joueurs. En attaque, on peut choisir entre pénétrer, contourner ou passer par-dessus le système défensif adverse. Lorsqu'il est en forte expansion, des perturbations considérables sont créées avec une balle qui se déplace vite et des joueurs en mouvement avec des niveaux de vitesse différents. L'état initial et l'état final d'une attaque sont de bons indicateurs de ce qui s'est passé.

La description peut être abordée globalement sous deux angles : soit en considérant que le déséquilibre du système est antérieur à l'action étudiée et que l'attaque a toujours été en avance, soit en cherchant le point et le moment où l'équilibre a basculé. Les points de rupture de l'état d'équilibre entre l'attaque et la défense sont toujours des moments critiques. On peut utiliser ici le concept d'état dynamique (Gréhaigne, 2009) qui permet de mieux comprendre comment, à un instant donné, les joueurs sont en déplacement. Ils occupent assurément une position en train d'évoluer car chacun possède une vitesse instantanée différente produisant une évolution discontinue dans le temps. En fonction des configurations perçues du jeu, les rapports de vitesse deviennent prégnants, le démarquage et l'espace libre ne constituant alors que des conséquences du facteur temps : le temps dont dispose chaque joueur pour parcourir l'espace vide ou perdre son avance.

Récupération de la balle et organisation à double effet

Un autre élément tient une place importante dans la gestion temporelle du jeu : la récupération du ballon. Cette récupération peut être individuelle ou collective mais c'est toujours une prise de risque, car les joueurs courent le danger d'être consommés, mettant ainsi la défense en retard donc en déséquilibre (Duprat, 2005). Plus la récupération de la balle par la défense est « basse » (près de sa propre cible), plus l'ancienne équipe attaquante a toutes les chances d'être en barrage. Dans ce cas, il n'y a pas d'avance temporelle. Elle est donc à construire. Une récupération « haute » du ballon, c'est-à-dire le plus près possible de la cible adverse, constitue une option tactique très prometteuse. En effet, les attaquants possèdent un avantage positionnel qui se traduit le plus

souvent par un temps d'avance sur le remplacement défensif, sauf si l'équipe qui était en attaque a bien mis en place une situation à double effet en conservant une réserve défensive sur le chemin de son but. La situation à double effet (Deleplace, 1966 ; 1979 ; Gréhaigne & Dietsch, 2015) lie organiquement offensive et défensive en soulignant l'immédiateté du passage d'attaquant à défenseur. Être capable de passer de la phase offensive à la phase défensive (ou vice et versa) dans un temps très court et à n'importe quel poste en faisant les choix adéquats est un travail important à mener au niveau de l'apprentissage. Quand on est en défense, il faut prévoir déjà un ou des plans de jeu qui permettent de lancer la contre-attaque dès la récupération du ballon à l'aide de joueurs placés en avant. Si l'on est en attaque, les joueurs placés en soutien, c'est-à-dire en arrière du porteur de balle, doivent aussi considérer dans les actions qu'ils envisagent d'effectuer constituent également la première ligne défensive en cas de perte de balle.

Figure 1. Le jeu et le système des matrices en sport collectif.

Ainsi, dans le jeu en mouvement, les joueurs sont confrontés à l'immédiateté du passage du rôle d'attaquant à celui de défenseur. Cette réversibilité des situations représente un aspect fondamental des sports collectifs en rapport avec le fait que les équipes attaquent et défendent tour à tour. De ce fait, il y a toujours une part de défense dans l'attaque et une part d'attaque dans la défense (figure 1). Par conséquent, on peut parler d'une véritable « co-construction » du système attaque / défense, ce système se faisant et se défaisant au gré de l'action. Ce type d'organisation de l'équipe vise, quand on est en défense, à lancer l'attaque dès la récupération du ballon à l'aide des joueurs placés en appui. Si l'on attaque, les joueurs en soutien doivent penser qu'ils constituent la première défense contre la contre-attaque en cas de perte du ballon et s'y préparer en conséquence. La transition dans la situation à double effet est souvent un moment clé, en particulier lors de la récupération du ballon car dans cette phase de jeu, l'ancienne attaque devenue défense doit se réorganiser :

- soit s'opposer au front du ballon (recul frein) pour tenter de récupérer vite la balle ;
- soit en recul fuite pour reconstituer les rideaux défensifs dans la profondeur du terrain ;
- soit si les rideaux défensifs sont en place s'opposer aux pénétrations de l'adversaire.

Pour la défense devenue attaque, on vise :

- soit une contre-attaque avec peu d'échanges et de temps pour réussir ;
- soit un passage rapide si la défense est seulement en partie en barrage pour amener un but où là encore le temps est compté ;
- soit, en cas d'échec de l'action vers le but, un enchaînement vers d'autres modalités d'attaque où la conservation du ballon permet d'attendre une autre opportunité.

Enchaîner les temps de jeu en défense et en attaque et avoir une bonne organisation à double effet constituent un maillon important de la tactique collective en sport collectif. Dans la défense, l'aspect statique est constitué par la distribution des joueurs entre les rideaux défensifs. L'aspect dynamique est plus compliqué car il relève d'états dynamiques qu'il faut apprendre à décoder. L'équipe peut choisir soit de défendre au front du ballon privilégiant la récupération de la balle, soit de rester adossée à son but privilégiant la défense de celui-ci. En football, l'étude du jeu actuel montre un rideau défensif au front du ballon protégé par un dispositif étagé sur le terrain, soit en fonction du plan de jeu choisi, soit en conséquence d'un rapport de forces subi. La couverture défensive axiale et la réalimentation des rideaux constituent également des éléments importants de ces dispositifs.

Matrices et temps en football

Une des principales difficultés dans la formation à la tactique d'un joueur de sport collectif est de parvenir à enserrer la complexité entière du jeu dans un système de pensée formé du plus petit nombre possible d'axes fondamentaux.

Dans ce cadre, la matrice correspond à un système cohérent de représentation mentale de la totalité de la logique interne du jeu, une véritable « systématique » des décisions tactiques en jeu. (Deleplace, 1979). Pour chercher à bien saisir le mouvement dans sa totalité, il est nécessaire de considérer les déplacements du ballon et le mouvement des joueurs des deux équipes antagonistes.

En football, l'enveloppe générale de la logique du jeu est bâtie sur la caractéristique la plus fondamentale qui est le droit de jouer au pied mais surtout sans les mains. Il s'ensuit la possibilité de faire progresser le ballon soit en le poussant du coup du pied ou le dribblant en relation avec son pendant « la défense sur l'homme », soit de suivre un ballon libre que l'on peut capter en l'air ou intercepter au sol en relation avec son pendant « la défense sur la balle ».

Figure 2. Caractérisation des liens d'opposition en football (Gréhaigne, 2016).

La figure 2 illustre une modélisation des liens d'opposition caractéristiques en football. Le jeu qui est continu, ramassé de façon synthétique dans une « enveloppe générale », présente en opposition une « matrice défensive » et une matrice offensive ». Cela souligne que l'on peut analyser les liens d'opposition en faisant attention aux détails et qu'il est parfaitement possible de parvenir à les formuler pour leur mise en œuvre de façon consciente et méthodique, tant dans les exercices à l'entraînement que dans le jeu lui-même.

La matrice défensive

La matrice défensive est l'organisation collective de la défense, à la fois la plus simple et la plus générale (Deleplace, 1979). Elle permet d'enrayer le mouvement offensif tenté par l'adversaire momentanément en possession de la balle et ce, quels que puissent être sa forme, son déploiement, ses rebondissements successifs. La distribution des défenseurs entre les différentes lignes de force peut être ramenée à deux grands prototypes. À partir d'une étude portant sur les récupérations de la balle en football, Duprat (2005) identifie quatre règles fondamentales de la défense en football :

- Se placer en barrage par rapport au ballon et / ou son adversaire direct pour protéger son but. Conserver le jeu adverse loin de la cible.
- Avoir pour priorité la prise en charge du porteur de balle, le harceler sans être éliminé, en le poussant à la faute. Attendre le moment opportun (supériorité numérique) pour entrer dans l'action de reconquête.
- Interdire le jeu dans l'axe du terrain et l'orienter sur les côtés pour éloigner la balle de l'entonnoir et fermer les angles de tir.
- Conserver une attitude « combative » tout au long de l'action dans la pression exercée sur les adversaires. Faire preuve d'une vigilance sans faille (marquage bien compris) jusqu'à la récupération du ballon.

Par contre, si la défense est en retard ou à la poursuite, il est nécessaire de manœuvrer de manière à retarder l'offensive et permettre aux partenaires de revenir pour reconstruire un dispositif en barrage. Il est à noter que lors d'un centre en retrait (balle dans le dos des défenseurs) par exemple, les attaquants bien placés sont ceux qui sont rentrés en retard et se trouvent en arrière du porteur de balle. Les autres qui étaient en avance ont maintenant le ballon derrière eux et sont « hors du jeu » voire hors-jeu. Enfin, il ne faut pas oublier qu'en football, le gardien de but reste toujours en réserve dans l'axe profond.

Dans la figure 3, nous présentons une illustration des principales actions et configurations que l'on peut observer dans la défensive à l'aide des concepts « en avance » et « en retard » ainsi que « en

barrage et / ou à la poursuite ».

Figure 3. Matrice défensive : Illustrations des actions de jeu à l'aide des concepts "en avance" et "en retard" ainsi que "en barrage et / ou à la poursuite" (adaptée de Gréhaigne, 2007).

La matrice offensive

Pour l'offensive, Carnot (1810) prônait la primauté de l'attaque avec des actions par surprise, des décisions rapides et des actions de masse. La matrice offensive, à l'inverse de la matrice défensive qui est d'abord une organisation face aux éventualités offensives, est en premier lieu le choix affirmé d'une manière de pénétrer dans le système défensif adverse en fonction de sa configuration momentanée. Cela renvoie soit à une contre-attaque, soit à une action visant à attaquer la dimension momentanément faible de la défense adverse ou éventuellement à une attaque de la dimension forte des adversaires si l'on pense pouvoir la transformer. Selon les configurations défensives, le premier choix repose souvent, en fonction du lieu de récupération de la balle, sur l'alternative « pénétrer ou contourner voire percer ou forcer » le système défensif. Il s'agit donc, en utilisant les trajets des joueurs et les trajets et trajectoires de la balle, de créer un déséquilibre en prenant de l'avance sur le remplacement défensif adverse et réussir la réalisation. Ici, plusieurs cas sont à envisager. Tout d'abord, le déséquilibre n'existe pas. Il faut alors le créer soit en amenant le ballon en avant de l'espace de jeu effectif (E.J.E.) à l'aide d'un jeu direct, soit en récupérant la balle en avant de l'E.J.E. ou encore en attaquant dans la dimension momentanément faible de la défense. Quand le déséquilibre préexiste, les joueurs doivent l'exploiter en conservant cette avance avec, par exemple,

un jeu en peu de relais car le temps disponible pour marquer est réduit. La contre-attaque, qui est ici une option possible, est caractérisée par une grande vitesse, un nombre réduit de passes et une supériorité numérique ou, au moins, par un avantage positionnel ou dynamique. L'inscription d'un point par la contre-attaque détermine le renoncement aux autres phases de l'attaque que sont le passage lent en zone d'attaque et l'attaque de position sur une défense bien en barrage. Face à une telle défense, la prise d'intervalles, c'est-à-dire sur la capacité à percer une défense ou de la contourner, permet la réussite. Enfin, en l'absence de tout déséquilibre, il s'agit d'exploiter la moindre faute d'inattention des adversaires ou une défaillance individuelle ou les forcer à commettre des erreurs. Bien tirer parti des phases statiques constitue aussi un moyen de marquer avec une défense en barrage.

Figure 4. Matrice offensive : Illustrations d'actions de jeu à l'aide des concepts « en avance » et « en retard » ainsi que « pénétrer et / ou contourner » (adaptée de Gréhaigne, 2007).

Dans la figure 4, l'offensive est illustrée à l'aide des concepts « en avance » et « en retard » ainsi que « forcer-pénétrer et / ou contourner » (Gréhaigne, 2007). Toute analyse de l'organisation du jeu, tant en attaque qu'en défense, possède comme point de départ le va et vient incessant des trajets de joueurs et des trajectoires du ballon (Gréhaigne, Godbout, & Bouthier, 1999). Par exemple, la possibilité de « forcer le barrage défensif » a fréquemment pour cause l'étalement de celui-ci. Une circulation rapide du ballon permet de mettre la défense en difficulté car la vitesse d'une balle qui court ou vole est généralement plus importante que les vitesses des défenseurs engagés dans le premier rideau défensif.

La complexification croissante du système des matrices provient aussi de l'introduction de la dynamique du temps dans le jeu. Dans la matrice défensive, au principe de circulation entre les lignes défensives tout en évitant de se faire « consommer » correspond, pour la matrice offensive,

un principe de transformation des mouvements pour prendre de l'avance sur le remplacement des adversaires. De ce point de vue, les matrices offensives et défensives sont basées sur des principes dynamiques d'organisation en jeu. Dans le jeu, la couverture du terrain en défense ainsi que l'occupation dynamique de ce même terrain en attaque sont centrées autour de deux dimensions à tenir qui sont en partie contradictoires : la largeur et la profondeur. Le tout est bien sûr en relation avec l'étirement (dispersion) et / ou la concentration des joueurs de chaque équipe. En football, cela revient à tenir la largeur de façon constante et la profondeur de façon plus épisodique en fonction de l'organisation du jeu, voire en s'appuyant sur la règle du hors-jeu. D'un retard face à une défense en barrage, au temps d'avance dû au mouvement offensif, voilà un beau défi pour la formation en sport collectif.

Conclusion

Le temps est d'abord évolution et transformation irréversible. Face à ce défi, seul un prélèvement rapide et précis d'informations simples rend possible des réponses pertinentes. Ainsi, la succession et les déformations dans le temps de l'espace de jeu effectif ainsi que l'élasticité des formes du jeu constituent des indicateurs privilégiés de l'affrontement. Une défense étirée en largeur est fragile dans la profondeur. Une défense concentrée doit être contournée par la périphérie avec, par exemple, un centre en retrait ou franchie en tentant de passer par-dessus.

A l'entraînement, il faut familiariser les joueurs avec le jeu en mouvement, les habituer à des circulations rapides du ballon et des joueurs. Le formateur doit proposer des situations où l'avance préexiste et où il faut l'exploiter sans tarder pour conserver cette avance. Les joueurs sont confrontés de la sorte à des modalités qui sont très proches des véritables conditions du jeu où ils peuvent, par exemple, explorer différents de lancements de jeu, des déplacements longs du jeu et du remplacement sous forte contrainte temporelle. A cet effet, on peut proposer des situations d'apprentissage avec des défenses à la poursuite à l'entraînement. Classiquement, on fixe le point de départ de l'attaque avec un nombre de joueurs, une défense en barrage avec un gardien de but ou pas suivant le thème à travailler. Comme variante, il est possible d'envisager que le véritable point de départ de la situation jouée, soit l'instant où le ballon est récupéré par la défense, celle-ci devenant l'attaque. Les joueurs sont, de la sorte, confrontés à des modalités qui sont très proches des véritables conditions du jeu.

Bibliographie

- Carnot, L. (1810). *De la défense des places fortes*, Paris : Courcier.
- Deleplace, R. (1966) *Le rugby*. Paris : Colin-Bourrelier.
- Deleplace, R. (1979). *Rugby de mouvement, rugby total*. Paris : Revue EPS.
- Duprat, E. (2005). Approche technologique de la récupération du ballon lors de la phase défensive en football, contribution à l'élaboration de contenus de formations innovants. Thèse de Doctorat, École Normale Supérieure de Cachan.
- Gréhaigne, J.-F. (Ed.). (2007). *Configurations du jeu, débat d'idées et apprentissage des sports collectifs*. Besançon : Presses de l'Université de Franche-Comté.
- Gréhaigne, J.-F. (Ed.). (2009). *Autour du temps. Espaces, apprentissages, projets dans les sports collectifs*. Besançon : Presses de l'Université de Franche-Comté.
- Gréhaigne, J.-F. (2016). Le défi du football dans l'enseignement scolaire. *Revue EP&S*, 370, 44-46.
- Gréhaigne, J.-F., & Dietsch, G. (2015). Quelques aspects théoriques de la didactique des sports collectifs. Préparation aux concours de recrutement. *eJRIEPS*, Hors Série N° 1.
- Gréhaigne, J.-F., Godbout, P., & Bouthier, D. (1999). The foundations of tactics and strategy in team sports. *Journal of Teaching in Physical Education*, 18, 159–174.
- Jeu, B. (1977). *Le sport l'émotion l'espace*. Paris : Vigot.