

Projet de Jeu : Football a 8 (U11/U13)

Objectif du projet de jeu :

Formaliser de manière précise les différents principes de jeu relatifs à l'animation défensive, offensive de nos équipes de manière à :

- créer des références communes pour tous les éducateurs afin d'assurer une continuité entre les différentes équipes de notre école de football.
- constituer une trame organisée sur laquelle s'appuyer lors des réunions techniques pour aborder les différents contenus à développer par nos éducateurs au sein de nos équipes.
- Constituer une base précise sur laquelle reposeront nos différentes grilles d'évaluations relatives aux attentes collectives et individuelles de nos éducateurs et de nos joueurs.

Contenus de base :

<u>Défensif</u>: - Former un bloc équipe défensif organisé capable de s'opposer en avançant pour ensuite récupérer le ballon.

- Presser avec un bloc équipe haut et agressif de manière à pouvoir récupérer le ballon rapidement et le plus près possible de la cage adverse.

Offensif: - Etre capable de progresser dans le terrain en optimisant les temps de conservations.

- Etre capable de mener une attaque rapide et d'accéder rapidement à une situation de finition

<u>Transition</u>: - Etre réactif à chaque changement de statut et se reconfigurer rapidement de la manière la plus spécifique à la phase de jeu suivante.

- Sur une perte de balle, Etre capable d'identifier collectivement si l'on doit aborder un pressing haut et agressif ou reformer un bloc équipe médian en zone press.
- Sur une récupération, Etre capable d'identifier collectivement si l'on doit se projeter rapidement sur une attaque rapide ou bien assurer une conservation pour ensuite pouvoir progresser.

Système de jeu et spécificités au poste : 2-4-1

Milieux excentrés

Off: Etre systématiquement jouable en largeur max bas dans le terrain pour conserver. Etre capable de déséquilibrer par ses courses en profondeur ou balle au pied sur les côtés.

Def : Fermer l'axe pour assurer un bloc équipe compact et défendre en avançant sur son visà-vis (milieu excentré adverse) sans jamais le laisser partir dans son dos.

<u>Défenseurs</u>

Off: Prioriser les relances au sol et vers l'avant en assurant une intensité élevée dans la conservation.

Def : Etre Capable d'identifier si le porteur de balle est cadré ou non pour gérer la profondeur. Suivre les décrochages pour empêcher l'attaquant de se retourner.

Milieu Défensif

Off: Etre disponible dans les intervalles pour ses défenseurs ou milieux excentrés. Jouer face à soi pour éviter les duels et fuire les zones de densité

Def : Etre le garant de l'équilibre défensif de l'équipe. Etre présent dans les zones de duels pour

Attaquant:

Off: Multiplier les courses en profondeur et décrochage. Etre capable de servir d'appuie profond (fixer la défense dans l'axe) et conserver les ballons dos au but pour ensuite alimenter sur les côtés avec des joueurs qui arrivent lancés.

Def : Maintenir les défenseurs adverses dans l'inconfort sur les relances.

Gardien de but

Off: Etre systématiquement jouable pour ses défenseurs et être capable de relancer sous pression (court ou long)

Def: Etre le plus haut possible dans le terrain pour couvrir la profondeur du bloc équipe.

Milieu Offensif

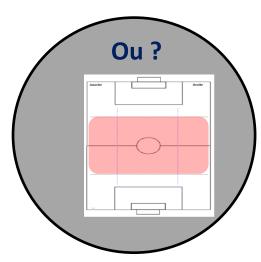
Off: Relais et appui haut dans le terrain capable de créer le déséquilibre grâce a des passes en profondeur ou dans le couloir de jeu opposé.

Apporte une supériorité numérique sur les côtés et constitue un soutien proche de l'attaquant.

Def : Starter de pressing sur le défenseur latéral

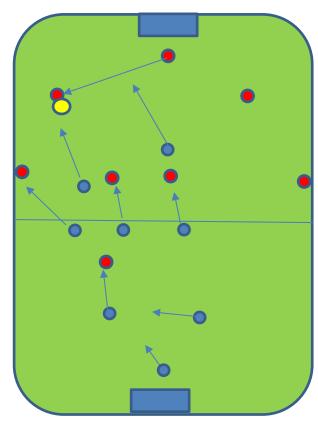
Animation défensive : Alternance d'un bloc médian actif avec un bloc haut agressif.

Bloc médian actif:



Quand?

- Starter: relances du gardien; Passe latérale
- Sur un jeu long offensif perdu



Comment?

Attaquant : Bloque le retour avec le gardien ou le second défenseur

<u>Milieu excentré coté ballon</u>: Sors sur le milieu excentré en restant en permanence entre son but et son vis-à-vis.

<u>Milieu excentré côté opposé</u> : Rentres à l'intérieur pour assurer l'équilibre numérique dans l'axe et rentrer dans « l'axe ballon but ».

<u>Milieu offensif</u>: Sors cadrer le porteur de balle en l'orientant vers l'intérieur du terrain « entonnoir »

<u>Milieu Défensif</u>: Reste très prêt dans le dos d'un milieu axial adverse (celui coté ballon) et l'empêche de se retourner ou passe devant dans le temps de passe pour récupérer (duel)

<u>Défenseur coté ballon</u>: Suis le décrochage de l'attaquant et l'empêche de se retourner (Duel)

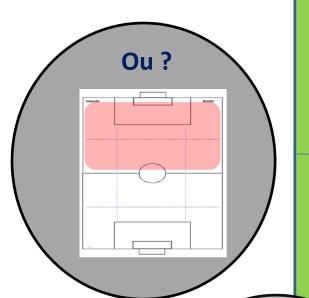
<u>Défenseur côté opposé</u>: Garant de la profondeur si jamais le porteur de balle n'est pas cadrer. Couvre le second défenseur.

<u>Gardien</u>: Très avancé dans le terrain pour réduire l'espace profond dans le dos du bloc équipe.

Pourquoi?

- limiter les chances de l'adversaire de progresser et nous déséquilibrer
- Augmenter les déchets techniques de l'adversaire (chaque porteur de balle sous pression)
- Début de match = se mettre dans le rythme avec la volonté de maitriser le match

Bloc haut agressif:



Comment?

- Mettre le porteur de balle rapidement sous pression pour l'empêcher de relancer long.
- Créer une zone de densité et de duels autour du ballon pour favoriser la récupération lors d'un jeu court.
- Réactivité, Agressivité

Pourquoi?

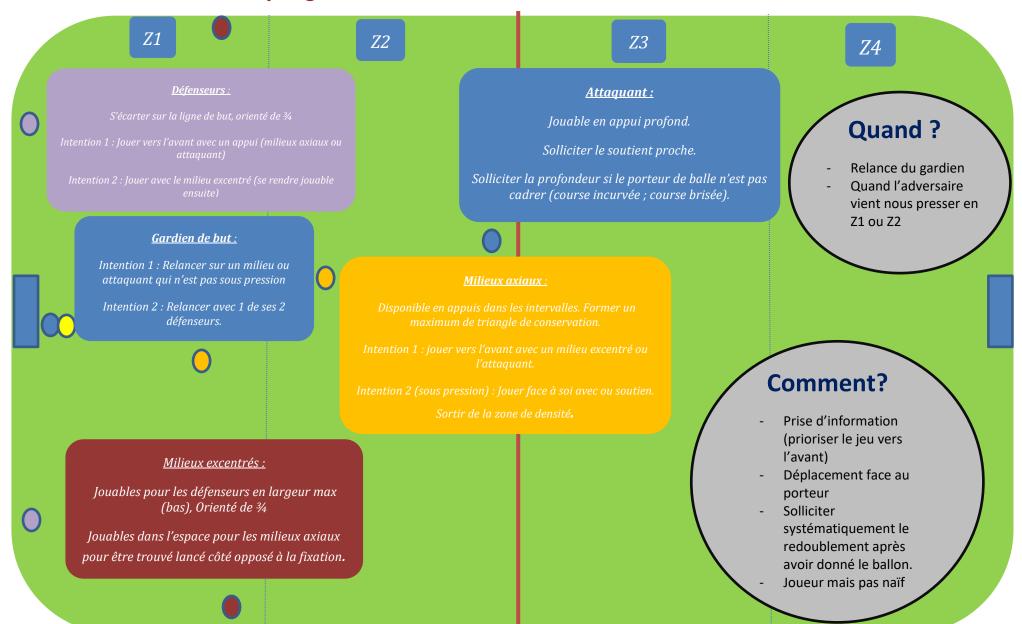
- Récupérer le plus rapidement et le plus haut possible le ballon.
- Mettre l'adversaire sous pression instantanée pour ne pas lui permettre de conserver et asseoir une grande maitrise dans la possession du ballon.

Quand?

- Starter: perte de balle
- Lors d'une perte de balle suite à une attaque placée dans leur camp.
- Dans un temps fort.

Animation offensive:

Conservation basse et progression



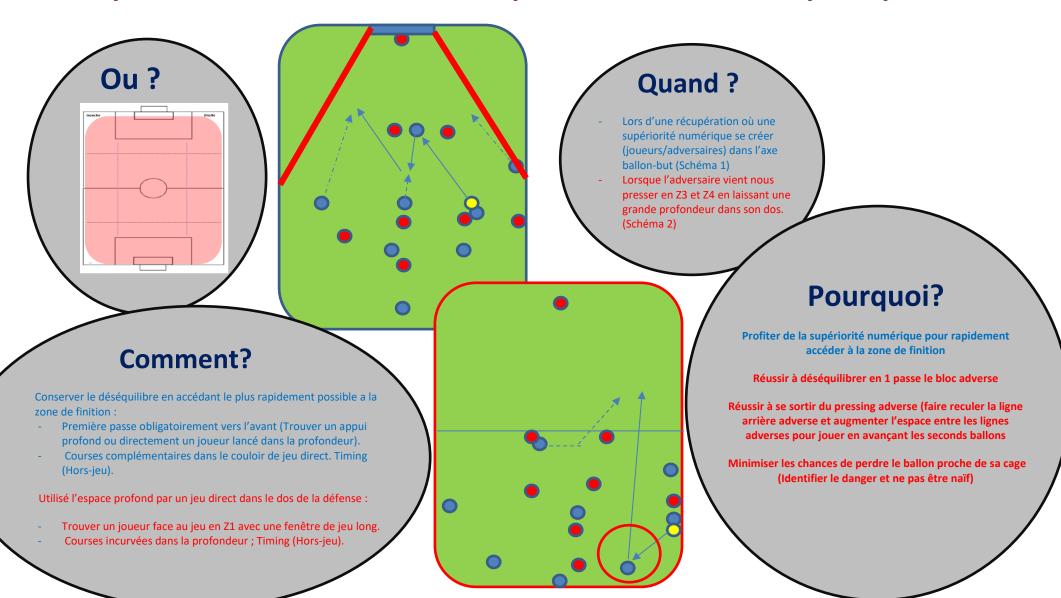
Animation offensive:

Conservation haute et déséquilibre



Animation offensive:

« Déséquilibre/conservation du déséquilibre » sur une attaque rapide



Transitions:

Pertes de balle

Perte de balle



L'équipe réagit immédiatement et se réorganise en sélectionnant le bon temps de jeu défensif suivant les paramètres observés (zone de perte de balle, nombre de joueurs éliminés, nombre de joueurs dans la zone de perte (rayon de 10M)













- Z4 (perte haute)
- Bloc équilibré
- Bloc équipe en Z3 Z4
- Z4 (perte haute)
- Bloc équilibré
- Bloc équipe en Z1 et Z2

- Z3-Z2 (perte médiane) - Bloc équilibré
- Z3-Z2 (perte médiane) Bloc déséquilibré
- Z1-Z2 (perte basse) - Bloc équilibré
- Z1-Z2 (perte basse)Bloc déséquilibré





(Cf. p. 05)

(Si au moins 3 joueurs dans la zone du ballon)



Bloc médian actif

(Cf. p.04)



Bloc médian actif

(Cf. p.04)

(Les joueurs dans la zone de perte pressent (duels))



Resserrer l'axe

Ralentir la progression

Orienter vers les couloirs

Se replacer derrière le ballon pour rétablir l'équilibre



Réactif dans le cadrage du porteur (Les joueurs dans la zone de perte pressent (duels))

Resserrer l'axe ballonbut

Défendre en avançant



Resserrer l'axe

Orienter vers les couloirs

Se replacer derrière le ballon pour rétablir l'équilibre

Transitions:

Récupération de balle

Récupération de balle



L'équipe réagit immédiatement et se réorganise en sélectionnant le bon temps de jeu offensif suivant les paramètres observés (zone de Récupération de balle, nombre d'adversaires éliminés)



- Z4-Z3-Z2 (récupération haute et mediane)
- Peu de joueurs adverses éliminés.



- Z4-Z3-Z2 (récupération haute et medianne)
- Beaucoup de joueurs adverses éliminés.



Conservation haute et déséquilibre

(Cf. p.07)



« Déséquilibre/conserva tion du déséquilibre » sur une attaque rapide

(Cf. p.08 Schéma bleu)



- Z2-Z1 (récupération basses)
- peu de joueurs adverses éliminés.
- Relance du gardien



- Z2-Z1 (récupération basses)
- Beaucoups de joueurs adverses éliminés.



Conservation basse et progression

(Cf. p.06)

0u

Attaque rapide si le bloc adverse est agressif et gère mal sa profondeur.

(Cf. p.08 Schéma rouge)



« Déséquilibre/conservat ion du déséquilibre » sur une attaque rapide.

> (Cf. p.08 Schéma bleu)