

# S'opposer à la montée de balle

par Pierre Blaise (CTS Franche-Comté) et Yann Thoulouze (CTF Doubs)

Nous avons plusieurs entrées pour aborder ce thème :

- les joueurs déjà installés dans le statut d'opposant s'organisent et...
- les joueurs sont déjà organisés dans le statut d'opposant et nous proposons de faire "le tour des postures des différents couples" adversaire du porteur de balle, adversaire du partenaire du porteur de balle...
- les joueurs organisés dans cette opposition arrivent à discriminer les différents rapports de force et proposent des comportements adaptés, excentrer, stopper, reconquérir...

Mais nous avons fait le choix de traiter un moment très délicat, je vais devoir m'opposer à la montée de balle :

Quand est-ce que naît l'opposition à cette phase de jeu ? Où se situe l'action ? Quelles sont les difficultés à résoudre ? Comment essayer de formuler des réponses adaptées ?

## Quand ?

Le joueur se reconnaît attaquant lorsqu'il est possesseur de la balle ou qu'il est partenaire de celui qui possède le ballon, se reconnaît-il défenseur lorsqu'il vient d'être privé de la balle ou que son équipe vient de perdre le ballon ? Nous pouvons constater plusieurs types de réponses en fonction de l'origine de la perte de balle et de la localisation des joueurs. Mais nous pouvons, au regard des

observations faites dans le jeu, dire que les réactions se diffusent comme une onde de choc, la proximité de la source invite le joueur à une réaction rapide, avec son éloignement sa réaction est différée voir très différée...

Se reconnaître opposant varie dans le temps en fonction :

→ du joueur bien évidemment,

- de sa proximité de l'action,
- du type d'action qui provoque cette perte de balle :
  - une passe hasardeuse qui est récupérée par l'adversaire
  - une passe qui va hors du champ de jeu
  - un tir qui aboutit à un but ou non
  - à une pression de l'adversaire, subtilisation dans le dribble
  - à une faute de manipulation...

## Où ?

De la localisation dépend bien évidemment l'urgence et les stratégies de réponse, puisque nous devons bien nous accorder que la distance c'est également du temps.

Ainsi la perte de balle proche de mon but en secteur central invite à une réponse immédiate sous peine d'exposer son gardien à une parade pour s'opposer au tir.

A l'inverse si la perte de balle s'effectue vers la ligne de fond adverse, les temps pour s'organiser permettront des variétés dans les actions. S'opposer au porteur de balle, intervenir pour limiter le réseau d'échange...



## Quelles difficultés à résoudre ?

Vous aurez compris que notre projet est d'inviter le joueur à réduire le temps de passage de son statut d'attaquant à un statut de récupérateur, gêneur... tout en différenciant ses comportements en fonction du lieu de l'action, du rapport de force...

Mais pour ce faire, il convient de proposer des situations qui auront pour but de faire émerger des comportements explicites. Si nous souhaitons respecter la

logique du jeu, il nous semble nécessaire de faire partir le joueur dans son statut d'attaquant, il conviendrait alors qu'il évalue les chances réussite de son entreprise offensive pour qu'il puisse se mettre dans une posture de réaction en fonction de son estimation.

A notre sens la principale difficulté à résoudre et de passer d'une attitude de spectateur de sa propre action ou de celle de son partenaire à une

réflexion dynamique sur ce qui se déroule et d'envisager ce qui est possible qui se produise.

La diminution du temps de réaction au delà des facteurs neuro-physiologiques est intimement lié à l'attitude mentale que l'on adopte.

***“Ce à quoi je m'attends je suis en possibilité de l'éviter”***

## Comment essayer de formuler des réponses adaptées ?

### Objectif :

- ➔ Passer de joueurs qui prennent en compte, de façon éventuelle, les conditions d'accès au but et les règles pour prévoir leur action... à des joueurs qui recherchent des indices pour s'opposer à leurs adversaires.

### Condition de fonctionnement :

- ➔ 4 contre 4 dans un terrain de mini hand en largeur.
- ➔ L'équipe part au niveau de la zone 2. Trois passages.
- ➔ 1 arbitre :
  - il arbitre dans des conditions de match, engagement depuis le gardien.

- ➔ Condition de marque : l'équipe marque des points si elle récupère la balle ou si elle fait échouer la montée de balle :

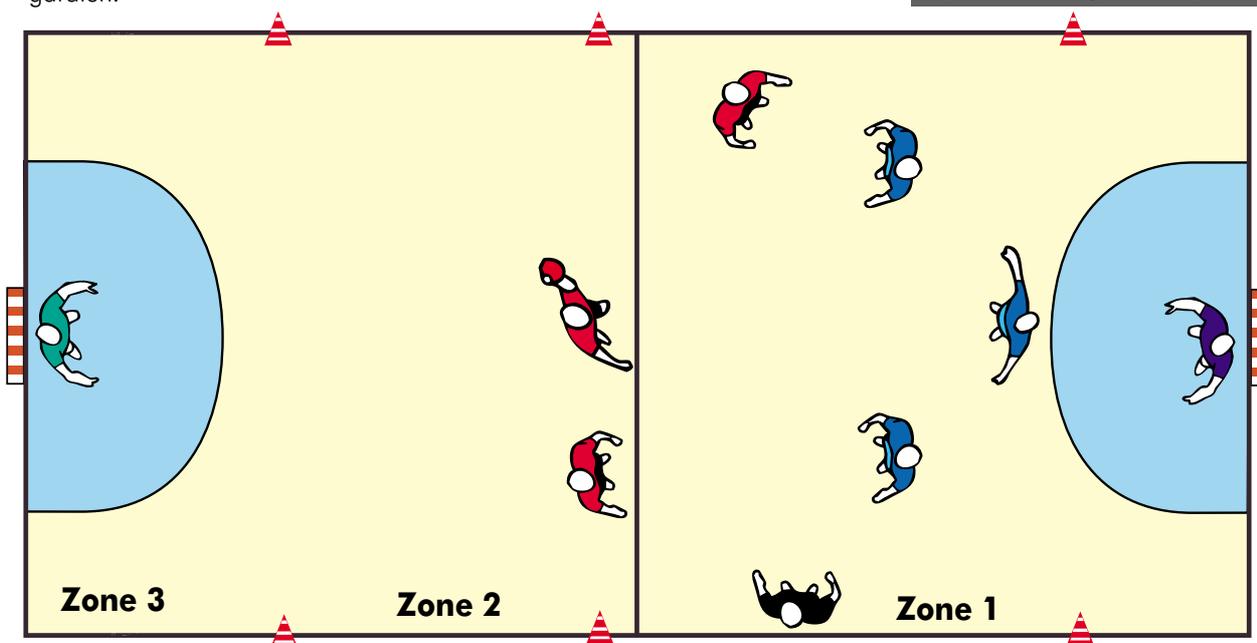
- dans la zone 1 = 3 pts
- dans la zone 2 = 2 pts
- dans la zone 3 = 1 pt.

### Evolution :

- ➔ Il arbitre avec des sur-règles définies entre l'entraîneur l'équipe qui est en défense : exemple l'arbitre siffle à la troisième passe, au deuxième dribble...
- ➔ L'équipe en attaque doit deviner la sur-règle.

### Attitude de l'entraîneur :

- ➔ Il doit réguler les rapports de force, veiller au placement optimal des balises : exemple élargir beaucoup l'espace c'est donner plus de chance à l'attaque, donc la vigilance par rapport à s'opposer à la montée de balle peut être plus faible, mais par contre, la centration du partenaire du tireur pourra être se décaler sur l'engagement rapide...
- ➔ L'entraîneur jouera avec les règles, les sur-règles, les joueurs en défense (ils sont des "complices" de l'entraîneur pour faire émerger des comportements).



Cette situation se situe dans l'axe il est tout à fait possible de décaler la zone de jeu. Nous n'avons bien évidemment pas abordé toutes les problématiques répertoriées ci-dessus dans les chapitres Quand et Où, ainsi

nous pourrions focaliser notre attention sur l'après tir ou sur l'après subtilisation, comportement près et loin de la balle... Mais toutes ces réflexions sont abordées dans les stages de niveau

confirmé ou dans les stages organisés par la DTN, nous ne pouvons que vous conseiller vivement de participer à ces circonstances de formation pour poursuivre ces réflexions.

## Conclusion

**A partir d'une situation problème, nous avons essayé de placer le joueur dans une situation double : essayer de conserver un maximum d'effi-**

**cacité dans les actions qu'il engage et prévoir (ou évaluer) ses chances de succès pour enchaîner une action "réparatrice" en cas d'échec. Il nous**

**semble important de placer le joueur dans cette alternative, si je gagne que se passe-t-il ? si je ne gagne pas, comment je dois me réorganiser ?**