

Objectifs du projet de jeu du FCBLV

Avoir la maîtrise du ballon, la possession du ballon

En rapport avec le terrain :

- Avoir une condition physique optimale
- Projet de jeu bâti sur l'individu dans le cadre d'un jeu collectif (casser l'individualisme au profit du collectif)
- Ne pas parler de résultat aux joueurs mais insister sur le contenu du match
- Renforcer les certitudes en balayant les incertitudes (principes de jeu, vocabulaire adapté, règles d'actions)
- Jouer l'un pour l'autre
- Etre généreux dans l'effort individuel et collectif
- Faire toujours des séances avec le ballon
- Surprendre les joueurs aux séances en renouvelant celles-ci
- L'enjeu ne doit pas tuer le jeu
- Les éducateurs sont responsables de la qualité de jeu produit par leurs équipes

En rapport avec les valeurs :

- Donner une identité au joueur et à l'équipe
- Le coach doit être le garant de cette identité
- Prendre du plaisir pour en donner
- Avoir « l'esprit club » et être fière de ses couleurs
- Rester fidèle dans la durée sur le projet
- Toujours se remettre en cause
- Rester humble en toute circonstance, état d'esprit exemplaire sur et en dehors du terrain

CELUI QUI REFUSE DE PROGRESSER CESSE DÉJÀ D'ÊTRE BON

Le FCBLV doit être reconnu par son identité de jeu. Nos éducateurs ne doivent pas avoir peur de faire jouer nos équipes, quitte à se retrouver en difficulté.

PROJET DE JEU FCBLV
(Saison 2015-2016)

On ne peut pas mettre en place un projet de jeu si nos joueurs ne véhiculent pas un état d'esprit, un comportement irréprochable sur le terrain et en dehors du terrain (respect des entraîneurs, des dirigeants, des adversaires, des arbitres, de ses partenaires, des spectateurs etc.)

Notre projet de jeu doit avoir pour base, comme socle, une force collective sans faille. Un collectif ou chacun se met au service de l'autre, où tout le monde doit jouer pour l'autre. On doit tout mettre en œuvre pour combattre l'individualisme afin que règne sur nos équipes un esprit solidaire.

L'altruisme (règle morale qui consiste à se mettre au service de l'autre) doit être notre identité, la clé de voûte de notre philosophie de jeu. La société de consommation pousse à l'individualisme, la majeure partie des footballeurs sont individualistes par nature. C'est pour cela que nous devons être très vigilants, très stricts, très combatifs pour que règne ce nouvel état d'esprit où tout le monde est sur le même pied d'égalité au service du collectif.

L'intérêt du collectif doit toujours passer avant l'intérêt individuel d'un joueur.

Cela ne va pas être simple, il va falloir redoubler de pédagogie pour faire comprendre notre message aux joueurs. Il faudra leur donner des explications simples, leur expliquer ce qu'on attend d'eux mais sans les noyer dans de longs discours qu'ils ne retiendront pas. Par contre, tous nos exercices à l'entraînement devront véhiculer notre philosophie : on devra les emmener, sans qu'ils s'en rendent compte, là où on veut arriver.

Il est inutile de parler de résultat à nos joueurs car c'est une source de pression supplémentaire, par contre on doit être strict sur les principes de jeu, sur le contenu. C'est grâce à la qualité de notre jeu que l'on amènera nos joueurs vers la performance, mais soyons patient.

Nous souhaitons mettre en place un projet de jeu basé sur la maîtrise du jeu, la possession du ballon, afin de dominer l'adversaire pour le déséquilibrer. Pour y arriver, on doit donner un maximum de certitudes à nos joueurs afin qu'ils n'aient pas de pression, qu'ils soient totalement libérés. Ainsi, ils vont créer de l'incertitude chez l'adversaire et prendre beaucoup de plaisir.

Exemple concret : lors d'un match de football, quand un joueur reçoit le ballon, naturellement, instinctivement, il pense d'abord à lui, à son propre plaisir (« moi je »), sans se soucier de ses partenaires ni même de l'adversaire. Cet esprit individualiste tue le collectif, la qualité du football, et empêche toute cohésion. Avec le ballon, le joueur va donc tout de suite essayer d'aller vers l'avant, de créer, voire même de finir l'action, alors que la phase de préparation n'a pas eu lieu ou qu'elle est en cours et qu'il faudrait la prolonger pour trouver des décalages et des espaces.

Le joueur attend souvent plusieurs secondes avant de transmettre le ballon, prise d'information tardive, longue, car il souhaite trouver trop vite une solution offensive intéressante (le joueur souhaite se mettre en valeur en faisant une passe décisive). Pendant ce temps, l'adversaire resserre le marquage, élimine les solutions qui étaient libres autour de porteur du ballon et sur tout le terrain.

Le joueur joue donc une mauvaise solution, ou dans la profondeur sur des défenseurs adversaires qui sont face au jeu. Ils ont resserré le marquage et réduit les espaces entre les lignes et les joueurs.

Ce ballon est donc souvent perdu dès la transmission, ou perdu peu de temps après car il est très peu négociable par ses partenaires qui sont marqués de très près.

La perte de ces ballons fragilise la cohésion de l'équipe. Les joueurs libres de tout marquage, qui se trouvent autour du porteur du ballon, sont frustrés. Ils se sentent trahis par leur partenaire car ils ne reçoivent pas un ballon qui aurait dû leur revenir. De plus, ces joueurs ont eu le temps de prendre une bonne prise d'information qui leur aurait permis de transmettre le ballon très rapidement avec peu de risque de perte de balle. Ce temps gagné sur l'adversaire aurait permis un bon enchaînement collectif offensif.

Plus un joueur jouera pour son partenaire, y prendre du plaisir, plus son partenaire jouera pour ce joueur en y prenant du plaisir. Cet état d'esprit permet au joueur de toucher beaucoup plus de ballons, son capital confiance est donc considérablement renforcé. Puisque chaque joueur sait quand il va recevoir le ballon, cela incite les joueurs à se rendre très disponibles, enrichissant considérablement le jeu, l'adversaire ayant toujours un temps de retard pour essayer d'intercepter le ballon.

Il est essentiel d'utiliser chaque solution, le plus vite possible, d'utiliser la moindre solution. Des solutions, il n'y en a pas beaucoup, surtout dans les espaces réduits où il y a de nombreux adversaires.

La chose la plus simple pour un adversaire, même d'un bas niveau, c'est de détruire le jeu, d'éliminer les solutions. Il faut donc considérer qu'avoir une solution est une chance. L'utilisation de la moindre solution permet au ballon d'être constamment en mouvement, cela donne du rythme au jeu et cela permet d'avoir toujours un temps d'avance sur les défenseurs adversaires.

A l'inverse, ne pas utiliser une solution, c'est laisser le temps à l'adversaire d'exercer un pressing et lui laisser une chance de récupérer le ballon. L'utilisation de la moindre solution permet aussi d'éviter tout problème lié au fait que certains choisissent les joueurs à qui ils veulent donner le ballon.

Le joueur doit jouer dans son périmètre de vision, sa prise d'information est instantanée, elle lui permet de faire le bon choix, d'éviter toute perte de balle.

Celui qui reçoit le ballon a toujours une solution, c'est le passeur : il suffit de lui rendre le ballon (sauf sur les ballons longs).

Si le joueur n'a aucune solution, il y a 4 cas de figure :

1. Il conduit son ballon dans son périmètre de vision en attendant que se crée une solution.
2. Il couvre son ballon, le protège et provoque une faute.
3. Il joue sur l'adversaire pour obtenir une touche, un 6 mètres ou un corner.
4. Dans les 30 derniers mètres, il dribble l'adversaire.

Voici plusieurs situations de jeu qui incarnent notre philosophie : il faut les travailler régulièrement à l'entraînement

Le redoublement de passe

2 joueurs se transmettent le ballon au minimum à 2 reprises. Cette phase de jeu est peu utilisée car les joueurs trouvent que cela n'a pas une grande utilité alors qu'elle est d'une richesse inouïe : on est tout à fait dans le schéma d'utiliser la moindre solution.

Quels sont les avantages ?

1. Cela permet de conserver le ballon avec une grande assurance, notamment dans les espaces réduits où il n'y a pas d'autre solution. L'adversaire étant surpris, il ne pense pas à intercepter le ballon.
2. Cela permet d'accélérer le jeu.
3. Cela renforce la cohésion collective.
4. Cela laisse le temps au passeur de trouver une troisième solution permettant le jeu en triangle.
5. C'est un signal pour les partenaires afin qu'ils proposent des solutions. Cela leur laisse le temps de le faire.
6. Cela crée une incertitude chez l'adversaire qui aura tendance à se livrer à retardement, à se fixer, ce qui nous permet de l'éliminer par une passe, une prise de balle ou un dribble.
7. Cela crée des décalages.
8. Cela permet l'enchaînement d'une action collective d'une grande richesse qui se termine souvent devant le but adverse.

Avertissement : on doit l'utiliser dans un souci d'efficacité pour éliminer un adversaire ou pour orienter le jeu.

Le une-deux

Le une-deux est une solution collective trop peu utilisée mais d'une grande efficacité offensive. Pourquoi ne voit-on pas davantage de une-deux ? Parce que c'est une situation typique où il faut se mettre au service de son partenaire. C'est le joueur en appui qui le déclenche en se positionnant derrière le défenseur adverse : le joueur en appui se met au service du porteur du ballon.

Quels sont les avantages ?

1. Il permet d'éliminer tout de suite un adversaire ou une ligne de joueurs adverses.
2. Cela crée une supériorité numérique, un décalage.
3. Cela accélère le jeu.
4. C'est facile à réaliser.
5. Cela permet de transpercer une défense renforcée dans la zone de finition.

Le dédoublement

Un joueur avec ballon vient fixer un défenseur, son partenaire réalise un appel de balle dans son dos en changeant de rythme. Cela crée tout de suite une situation de supériorité numérique qui déstabilise l'adversaire.

- Obligation d'utiliser la moindre solution la plus vite possible sinon ballon à l'adversaire.
- Obligation de jouer dans son périmètre de vision la plus vite possible sinon ballon à l'adversaire.
- Interdiction de se retourner avec le ballon sinon ballon à l'adversaire
- On joue en une touche de balle sauf si on ne peut pas ou sauf si on ne doit pas sinon ballon à l'adversaire.
- Tout redoublement de passe réussi = 1 point (on peut rajouter, si on marque derrière le but compte triple).
- Tout dédoublement réussi = 1 point (on peut rajouter, si on marque derrière le but compte triple).
- Tout une-deux réussi = 1 point (on peut rajouter, si on marque derrière le but compte triple).
- Conservation du ballon, l'équipe qui est capable de faire le plus de passe possible est vainqueur, pendant l'exercice on garde en mémoire le meilleur score.

Principes qui nous permettent d'asseoir notre projet de jeu

- Avoir un état d'esprit le plus irréprochable possible.
- Etre modeste.
- Avoir une condition physique optimale (cela doit être un critère de sélection de nos joueurs).
- Refuser la médiocrité, se battre pour créer un jeu de qualité qui va nous conduire vers la performance.
- Priorité aux attaques placées, le gardien relance au maximum à la main.
- On doit tout faire pour rendre propre chaque ballon.
- Utiliser au maximum la largeur du terrain : les arrières latéraux ou les milieux couloir doivent avoir un pied en dehors du terrain, un pied en dedans.
- L'ensemble des joueurs doivent être concernés par la construction et la récupération du ballon.
- Toutes nos séances devront être faites avec ballon.
- Favoriser un maximum de jeu au sol par un jeu court, être patient pour asseoir notre force collective. Le but étant d'avoir une grosse possession du ballon qui oblige l'adversaire à se livrer, cela nous offre des espaces dans leurs lignes défensives et permet de trouver des solutions de déséquilibre. L'utilisation du jeu long précis est un atout supplémentaire permettant des attaques rapides.
- Faire le geste juste au bon moment.

Attention : l'ensemble de ces principes permet d'avoir une domination sur l'adversaire, un temps d'avance sur lui, pour aller de l'avant dès que possible, chaque espace devant être utilisé pour provoquer, fixer, déséquilibrer et donc éliminer un ou plusieurs adversaires.

Lorsque la phase de préparation est passée, ces principes ne doivent pas inhiber l'expression individuelle des joueurs, surtout dans les 30 derniers mètres. Dans cette zone de vérité où tout va très vite, il faut donc aller très vite pour éliminer individuellement l'adversaire par des gestes techniques divers (dribbles, petits points, etc.) afin de conclure l'action.

Le joueur ne doit surtout pas faire le choix d'une solution collective qui va ralentir le jeu et permettre aux défenseurs de se replacer.

L'entraîneur doit être vigilant et veiller à ce que les joueurs soient totalement libérés pour être efficaces.

Il est important de faire prendre conscience aux joueurs que l'on est tous au service du jeu et de sa richesse. On doit constamment se remettre en question pour toujours essayer de progresser.

Animation défensive

Il y a 3 organisations différentes pour récupérer le ballon :

- L'individuelle
- La mixte
- La zone

L'individuelle

Chaque joueur prend au marquage strict l'adversaire le plus proche de lui et le suit sur tout le terrain jusqu'à la récupération du ballon.

La mixte

Chaque joueur prend au marquage strict l'adversaire le plus proche de lui mais dans sa zone seulement.

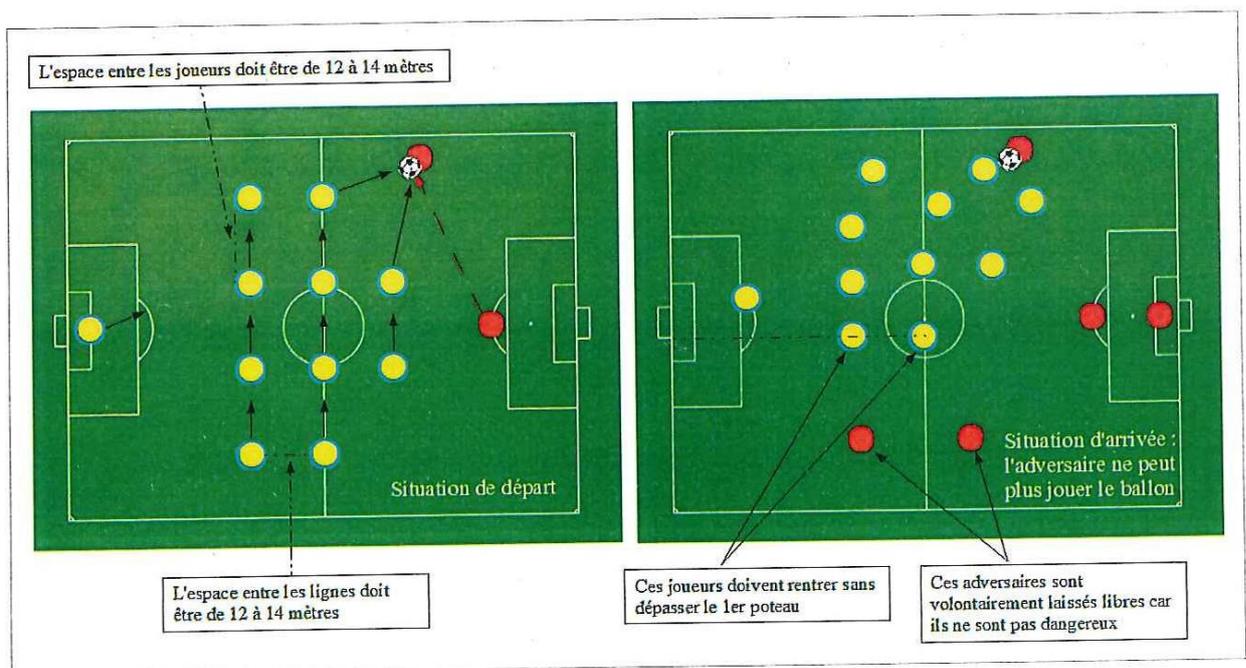
La zone

C'est totalement différent. L'ensemble de l'équipe ne réagit plus par rapport à l'adversaire mais d'abord par rapport au ballon.

Dès la perte du ballon, la première question que doit se poser le joueur c'est :

1. Où est le ballon ?
2. Où suis-je par rapport au ballon et par rapport à mes partenaires ?
3. Où est l'adversaire ?

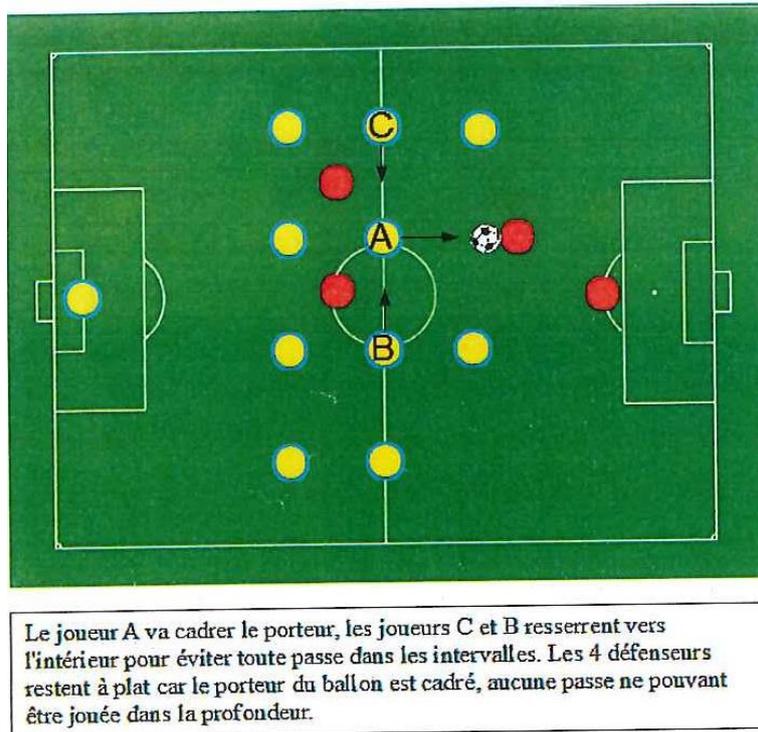
La zone est l'option que nous avons choisie.



Dès la perte du ballon, l'équipe se regroupe en resserrant vers l'intérieur. Les défenseurs et les milieux de terrain forment 2 lignes de 4 joueurs bien à plat, les attaquants une ligne de 2.

En zone, on doit toujours former un bloc pour nous permettre de défendre en avançant.

Si le ballon est à gauche (où est le ballon ?), l'ensemble des joueurs coulissent (se déplacent) vers la gauche en essayant de garder la ligne bien à plat en respectant une distance entre 12 et 14 mètres entre chaque joueur. La distance entre les 3 lignes doit aussi se situer entre 12 et 14 mètres.



Et enfin, où suis-je par rapport à l'adversaire qui a le ballon ? Le joueur le plus proche du ballon monte cadrer (fixer) le porteur du ballon en restant bien sur ses appuis et en respectant la distance d'un bras afin de ne surtout pas se faire éliminer.

Si le porteur du ballon lâche le ballon dans une autre direction, celui qui vient de le cadrer ne le suit surtout pas, il regagne sa ligne de 4 et se déplace tout de suite par rapport à la nouvelle position du ballon.

Attention : lorsque le ballon est sur le côté gauche vers la ligne de touche, le latéral droit et le milieu droit opposés au ballon doivent volontairement laisser libre leur côté et rentrer vers l'intérieur jusqu'au deuxième poteau de leur propre but. Même s'il y a plusieurs adversaires à droite, ils les laissent libres (ils ne sont pas dangereux) afin de réduire les espaces côté ballon, ce qui permet de créer de la densité.

L'une des situations qui intrigue l'entraîneur c'est comment ne pas être en difficulté avec une ligne de 4 défenseurs à plat, avec aucun joueur qui décroche comme un libéro ? En fait c'est simple : à partir du moment où l'adversaire qui a le ballon est cadré, donc sous pression, il ne peut pas jouer dans la profondeur donc les défenseurs restent à plat.

Par contre, si le porteur du ballon adverse n'est pas cadré, immédiatement il ne faut surtout pas rester à plat. Les défenseurs ne doivent pas s'arrêter mais suivre la course de leurs attaquants en direction du but à défendre.

Si les défenseurs axiaux sont éliminés par un ballon long dans l'axe, c'est le latéral opposé au ballon qui vient couvrir les axiaux.

Lorsque la situation est terminée, afin de ne pas subir, les défenseurs doivent remonter en reformant leur ligne de 4.

Si l'adversaire joue long sur un attaquant axial, l'un des deux défenseurs axiaux va au duel, le deuxième décroche pour couvrir son partenaire.

Lorsqu'un joueur axial monte pour cadrer, les deux joueurs qui se trouvent à côté de lui doivent resserrer vers l'intérieur pour éviter toute passe dans les intervalles.