



Par **Jean-Claude GIUNTINI**,
Sélectionneur de l'équipe de France U16.
Entraîneur National.

Le travail défensif des attaquants

Premiers défenseurs. Tout le monde s'accorde sur le sujet : l'activité défensive des attaquants est sans doute un des secteurs du jeu ayant le plus évolué ces dernières décennies. Mais au-delà du constat corroboré par les chiffres, comment organiser l'action défensive des attaquants dès la perte de la balle ? Sous quelles conditions et de quelle manière ?

N'importe quel match de haut niveau l'atteste : de nos jours, les attaquants ne peuvent plus se contenter de participer aux seules actions offensives. Le jeu réclame qu'ils collaborent à l'effort défensif dès la perte du ballon. Harceler, cadrer, voire récupérer le ballon à la lutte ou dans les pieds de l'adversaire font partie intégrante du bagage de base de l'attaquant moderne. Il s'agit en fait d'une obligation en lien direct avec l'évolution du jeu : la grande majorité des actions aboutissant à un but ou à une situation dangereuse est en effet consécutive à un enchaînement de phases offensives entrecoupées d'une ou plusieurs séquences défensives. Ceci implique en substance que les attaquants soient concernés dorénavant dans tous les temps du jeu : offensifs, défensifs, et lors des deux phases de transition. Cet empilement de séquences et ces enchaînements de tâches ont bien entendu des répercussions sur le contenu des rencontres et l'évolution générale du football.

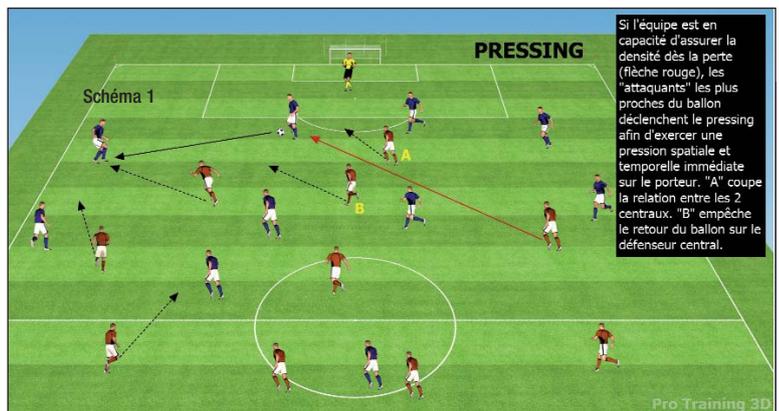
> "Créer un climat d'insécurité pour les défenseurs..."

Le temps de jeu effectif augmente, mais aussi l'intensité et la charge émotionnelle. Les entraîneurs exigent désormais de leurs attaquants qu'ils créent un climat d'insécurité, non seulement sur le plan offensif par la répétition et la qualité des appels, mais aussi sur plan défensif en exerçant une pression sur les défenseurs lors des premières passes de relance. Au final, les attaquants faisant peser une menace constante sur l'arrière-garde adverse inversent bien souvent le rapport psychologique en leur faveur au fil du match... A ce titre, la dimension mentale devient une donnée incontournable qui va mobiliser les ressources techniques, physiques, et bien entendu les savoir-faire tactiques. ■

Les tâches sont définies par :

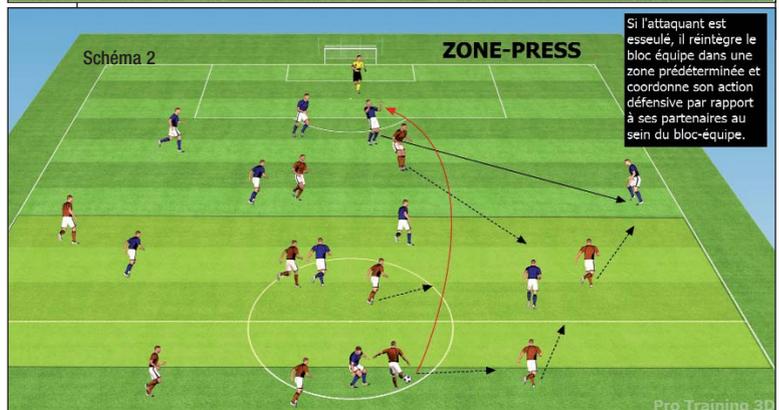
- Les animations et le système de jeu (voir par ailleurs).
- Le plan de jeu qui peut évoluer à chaque match en fonction de l'adversaire.
- Le positionnement du bloc adverse.
- Le positionnement et la hauteur sur le terrain de notre propre bloc.

Le travail défensif du ou des attaquants à la perte de la balle ne va pas s'organiser de la même manière selon la position du bloc équipe et la présence de ses partenaires dans une zone proche ou plus éloignée. Cela débouche globalement sur deux situations type : dans un cas, les attaquants seront en charge du déclenchement du pressing ; dans l'autre, ils devront réintégrer le bloc équipe dans une zone déterminée (schémas 1 et 2). Dans ces deux situations, il sera prioritairement question soit d'orienter les relances adverses (généralement sur les côtés) tout en fermant le couloir de jeu direct, soit d'obliger les défenseurs à jouer long sous la pression. Les principes défensifs mis en avant sont alors : la réduction des espaces et des intervalles exploitables pour l'adversaire (pression spatiale), et la volonté permanente de réduire le temps durant lequel les défenseurs pourront organiser leurs actions de relance (pression temporelle).



Si l'équipe est en capacité d'assurer la densité dès la perte (flèche rouge), les "attaquants" les plus proches du ballon déclenchent le pressing afin d'exercer une pression spatiale et temporelle immédiate sur le porteur. "A" coupe la relation entre les 2 centraux. "B" empêche le retour du ballon sur le défenseur central.

Pro Training 3D

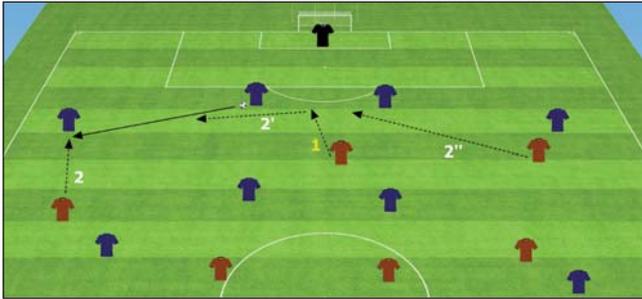


Si l'attaquant est essouffé, il réintègre le bloc équipe dans une zone prédéterminée et coordonne son action défensive par rapport à ses partenaires au sein du bloc-équipe.

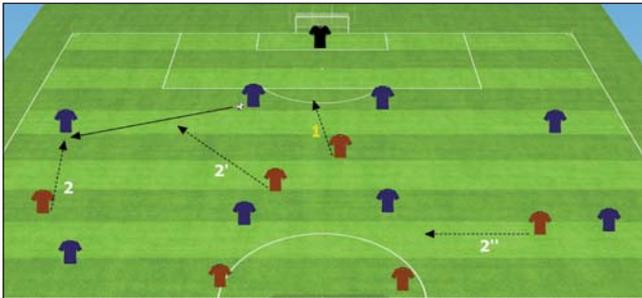
Pro Training 3D

En fonction du système de jeu

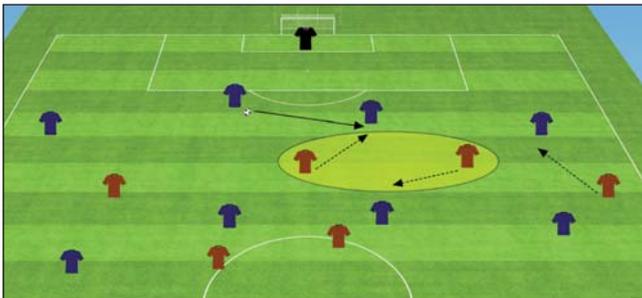
Le travail défensif des attaquants est conditionné par l'organisation de jeu qui va les amener à privilégier certains comportements. Petit tour d'horizon des principales animations défensives dévolues aux attaquants dans les 3 systèmes les plus courants.



4-3-3 : L'attaquant axial cherche dans un premier temps à couper la relation entre les deux centraux afin d'orienter la relance sur les latéraux (1). Il s'agit alors de créer une relation de jeu défensif entre l'attaquant axial et les "ailliers". L'ailier le plus proche doit agir ainsi sur le temps de passe en montant sur le latéral pour le cadrer (2). Simultanément, l'attaquant axial se positionne entre le latéral concerné et le défenseur axial le plus proche pour interdire le retour du ballon dans l'axe (2'). Dans le même temps, l'ailier opposé se place entre les 2 défenseurs centraux pour empêcher la passe du latéral en possession du ballon en direction du deuxième arrière central (2'').



4-2-3-1 : Les modalités d'action sont sensiblement les mêmes que dans le 4-3-3, si ce n'est que sur la passe du défenseur central au latéral, c'est le milieu de terrain excentré qui va généralement monter sur le défenseur de côté. Le n°10 va alors agir comme un 2ème attaquant en montant sur un des 2 centraux avec l'idée d'empêcher le retour dans l'axe.



4-4-2 : L'objectif ici est de créer une collaboration défensive dans le courant de l'action entre les 2 attaquants. Ces derniers doivent donc agir de manière complémentaire et simultanée. L'idée est de s'organiser afin que la première ligne défensive ne soit pas trop facilement transpercée par la relance adverse. Généralement, l'attaquant le plus proche va presser le porteur tandis que le second assure la couverture en se positionnant sur les trajectoires de passes vers l'avant.

EN FONCTION D'UN PLAN DE JEU...

Il arrive de plus en plus fréquemment de concevoir une animation spécifique en fonction des caractéristiques de l'adversaire. Dans le cas du travail défensif des attaquants, on peut ainsi imaginer cibler un joueur que l'on estime plus faible (exemple : laisser le défenseur central moins habile balle au pied prendre la direction du jeu). L'idée étant bien sûr de "parier" sur le fait que celui-ci commettra tôt ou tard une erreur que l'on se dépêchera alors d'exploiter.

ANIMATION SPÉCIFIQUE : LE 4-4-2 EN LOSANGE DE LIPPI

Hors propos de Jean-Claude Giuntini, nous souhaitons revenir sur une animation de la Juventus de Turin dans le milieu-fin des années 90. Dans le 4-4-2 en losange de Marcello Lippi, les 2 attaquants devaient s'écartier sur les 2 latéraux tandis que le n°10 (Zidane) s'intercalait alors entre les 2 attaquants pour sortir presser la charnière centrale. Une animation qui, entre autres, avait permis à la Vieille Dame de remporter les Scudetti 1997 et 1998.

