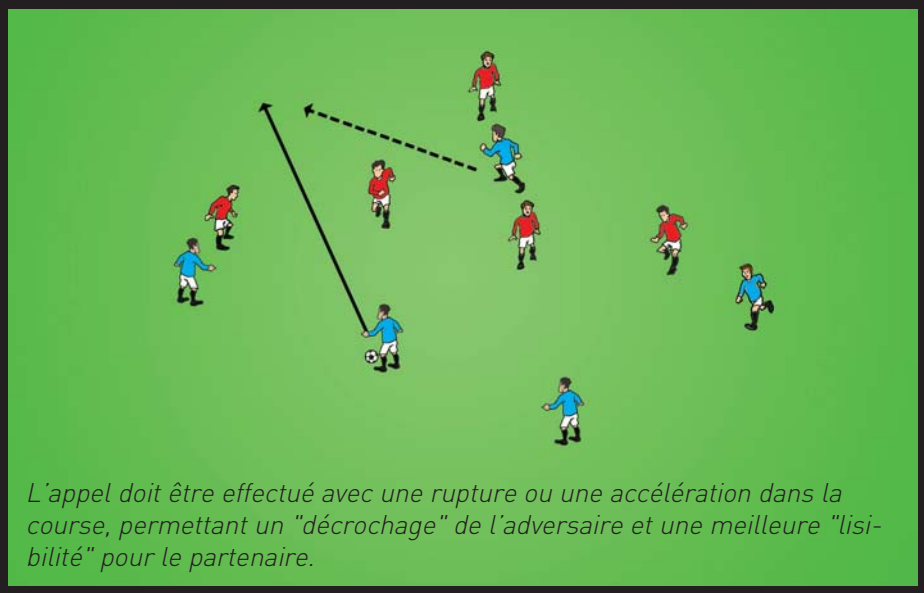
Par **Olivier GOUTARD,**
Titulaire du DEF.

La notion de démarquage

Football d'initiation. Thème tactique de base faisant partie du programme des brevets fédéraux, le démarquage est facile à comprendre pour l'éducateur, un peu moins à expliquer... et à assimiler pour le joueur. Petite piqûre de rappel.

Un grand classique : au football, qui commande ? Celui qui a le ballon ou celui qui le réclame ? A défaut de se faire une idée très tranchée sur le sujet, la question a d'abord le mérite de mettre en avant la notion d'appel de balle. Une notion qui va de paire avec celle de démarquage. Seulement voilà, l'éducateur qui hurle à son joueur : "mais démarque toi !" utilise un terme générique exact, certes, mais ne fournit aucune des clés nécessaires pour une meilleure compréhension du jeu de la part de son joueur. Or n'importe quel technicien passant son samedi après midi sur le bord du terrain constatera que le démarquage n'a rien de si naturel et de si… évident. Et s'il assiste à des matchs de seniors, il remarquera que les lacunes constatées chez les jeunes perdurent dans les catégories supérieures et parfois même à des niveaux de compétition que l'on ne soupçonnerait pas… Alors se démarquer oui, forcément, mais où, quand et comment ?



L'appel doit être effectué avec une rupture ou une accélération dans la course, permettant un "décrochage" de l'adversaire et une meilleure "lisibilité" pour le partenaire.

OÙ ?

Dans les intervalles. Petit rappel de terminologie footballistique : un intervalle est un espace entre deux adversaires - ou un espace entre une ligne du terrain et un adversaire - dans lequel le joueur va pouvoir recevoir le ballon. Ici, il faut immédiatement évoquer les notions d'ouverture d'angle de passe et de jeu entre les lignes adverses. "Ouvre un angle de passe - Ecarte toi"; "décale toi par rapport à l'adversaire"; "fais ton appel entre les deux lignes adverses", ou quels que soient les termes utilisés par l'éducateur (Christian Gourcuff évoque, lui, la "fuite du duel"), il convient d'aller un peu plus loin que le famélique "démarque-toi !" ou, pour le moins, que ces principes soient clairs et bien établis dans l'esprit des joueurs.

QUAND ?

a) Lorsque son équipe est en possession du ballon. Une évidence, sans doute, mais une évidence qui perd de sa clarté dès lors que l'équipe se trouve dans un stade de transition "défensif-offensif" ; en d'autres termes lorsque l'équipe vient juste de récupérer le ballon. A cet instant où le sens du jeu bascule, l'instantanéité du démarquage va conditionner tout le reste de l'action. Un appel effectué dans la seconde de la récupération se finalisera peut être par un but ou du moins une action franche ; un appel effectué après un trop long temps de réaction et l'équipe repart sur des bases d'attaque placée dont on sait qu'elles s'achèvent moins souvent par un but que par une contre-attaque adverse…

b) Lorsque le partenaire est susceptible de me voir. C'est-à-dire lorsqu'il prend l'information. Tous les entraîneurs connaissent ces joueurs se plaignant de ne pas recevoir de ballons alors qu'ils effectuent mille appels par match. Le "Hic" étant qu'ils effectuent leurs appels lorsque le porteur de balle est en train de conduire son ballon et ne peut donc que difficilement "lire" l'appel. Le rôle de l'entraîneur est donc de sensibiliser le joueur qui sollicite le ballon sur la nécessité de le faire au moment ou le porteur de balle "lève le nez". Tout un programme !

COMMENT ?

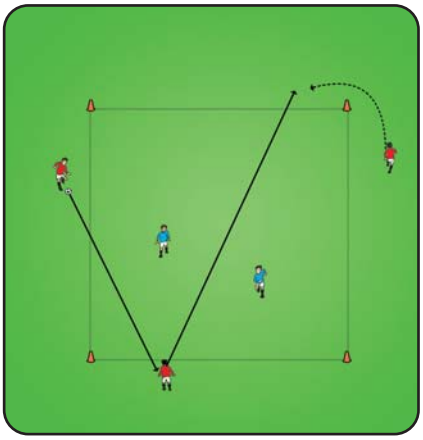
Avec un changement de rythme. Notion ô combien essentielle et sans laquelle il n'y pas de travail de démarquage. L'appel devant être effectué avec une rupture ou une accélération dans la course permettant un décrochage de l'adversaire et une meilleure lisibilité pour le partenaire.

EXTRAIT DE
VESTIAIRES
1er MAGAZINE CONSACRÉ AUX ÉDUCATEURS
POUR S'ABONNER : WWW.VESTIAIRES-MAGAZINE.COM

Comment le travailler à l'entraînement ?

Exercices. Voici quatre situations susceptibles de favoriser des démarquages plus clairs et donc des animations offensives de meilleure qualité. Les deux premières sont à utiliser dans le football d'initiation. La deuxième est un bon vieux "ballon au capitaine" très usité, mais dont les consignes ont été aménagées pour favoriser le jeu entre les lignes et la disponibilité des appuis. La troisième est un exercice tactique à utiliser dans le foot à 11. Dans tous les cas, n'oubliez pas que c'est la clarté du discours, la pertinence du propos et la justesse des corrections qui favoriseront une retranscription de ces apprentissages lors des matchs.

EXERCICE 1 : Jeu d'initiation



Organisation. Jeu à 3 contre 2 sur un espace de 20 x 20 mètres environ.

But. Joindre un partenaire côté opposé.

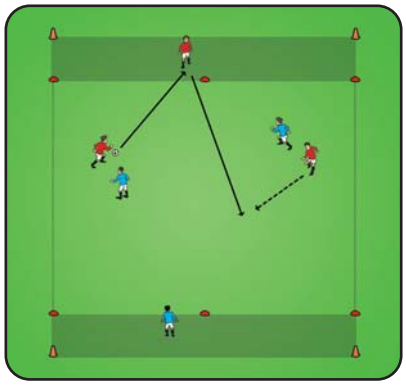
Objectif. Être vu du porteur de balle dans les intervalles pour recevoir.

Règles.
- Jeu au sol uniquement.
- Possibilité d'échanger le ballon sans qu'il traverse le carré.
- Les attaquants peuvent se déplacer autour du carré.
- Si la passe n'est pas réceptionnée, le point n'est pas validé.
- Interdit d'arrêter le ballon.

- Passe entre 2 joueurs = - 3 points contre les défenseurs.
- Passe côté opposé = - 1 point contre les défenseurs.
- + 1 point pour les défenseurs si le ballon est récupéré.
- + 3 points pour les défenseurs si le ballon est récupéré et stoppé sur une ligne du carré.

Variantes. Limiter le nombre de touches de balle.

EXERCICE 2 : Jeu d'initiation



Organisation. Jeu à 2 contre 2 + 2 joueurs soutien.

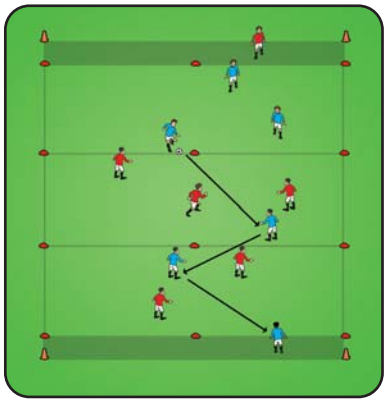
But. Immobiliser le ballon dans la zone de but adverse.

Objectif. Se démarquer de son adversaire.

Règles. Jeu libre et au sol uniquement. Chaque équipe peut s'aider de son "joueur soutien", fixe dans sa zone et qui ne peut pas défendre.

Variantes.
- Le joueur soutien entre en jeu (par une passe ou en conduite) et est remplacé par le partenaire qui l'a sollicité.
- Le défenseur récupère le ballon s'il touche, avec les deux mains, l'attaquant au moment de sa prise de balle.

EXERCICE 3 : Ballon au capitaine



Organisation. Jeu à 5 contre 5 + 2 joueurs cibles.

But. Trouver le joueur cible.

Objectif. Utiliser un appui démarqué pour avancer.

Règles.
- Interdit de se faire des passes en avant entre partenaires dans une même zone.
- Jeu au sol uniquement.
- Joueur cible atteint = 1 point.

Variante. Le ballon ne peut changer de zone que sur une passe.

EXERCICE 4 : Tactique foot à 11

Organisation. Jeu à 5 contre 5 dont 1 gardien.

But. Marquer.

Objectif. Utiliser les intervalles (appui-soutien) pour préparer (zone 1) puis finir sur le but (zone 2).

Règles. En zone 1, jouer un 4 contre 2. Réaliser 5 passes minimum avant de trouver l'attaquant en zone 2. Puis finir en moins de 6 secondes à 3 contre 2 (2 joueurs offensifs de la zone 1 accompagnent l'action).

Variantes.
- 2 touches de balle maximum en zone 1.
- Jouer des 4 contre 3 offensifs en zone 2 (1 défenseur de la zone 1 redescend en zone 2), 3 attaquants de la zone 1 montent en zone 2.