

L'APPUI-SOUTIEN

Dans tous les matchs et sans en être conscients parfois, les joueurs utilisent cette combinaison de base qu'est la recherche, par le porteur, d'un « appui » positionné devant lui (dos au jeu) avant de proposer le « soutien » face au jeu. Si on ajoute, à ce binôme, un troisième joueur qui déclenche un appel dans un espace libre, on obtient le triptyque le plus répandu dans le paysage du football moderne : l'appui – soutien – appel.



L'appui-soutien-appel (du troisième joueur) est l'une des combinaisons privilégiées pour une animation offensive de qualité. C'est aussi la base du jeu en progression, et ce en complément des conduites, des techniques d'élimination, ou des dribbles. Si on y ajoute les grands principes de l'animation offensive que sont le jeu vers l'avant, le « voir et être vu », le jeu dans l'intervalle, l'utilisation de la largeur et de la profondeur, les déplacements coordonnés, alternance « jeu court-jeu long », on obtient les ingrédients majeurs d'une animation offensive riche et diversifiée.

1 Principe général

L'appui et le soutien peuvent servir de **rampe de lancement pour un appel du porteur ou d'un troisième partenaire**. Ainsi, ces deux positions peuvent être utiles pour garder le ballon afin de tenir le résultat, faire courir l'adversaire, temporiser une préparation, mais aussi réaliser une accélération décisive et attaquer le but. **L'appui sert davantage à la progression de l'équipe à partir de la récupération du ballon, quand le soutien assure la maîtrise collective.**

2 Les critères de réalisation

2.1 Voir et être vu

On retrouve des notions de déplacements et de démarquage : **se rendre visible, disponible et accessible**. C'est dans la phase de conservation – progression que se situe alors la règle d'action « voir et être vu dans un intervalle pour échanger ». Cette règle d'action va permettre la stabilisation et/ou la progression d'une action par la prise d'appuis dans le jeu ou la recherche de soutiens. La réussite de cette action dépend d'un certain nombre de comportements : celui du porteur de balle qui doit en permanence s'informer des



alternatives (partenaires) qui s'offrent à lui (en appui et soutien), mais aussi s'orienter par rapport au but à attaquer afin de jouer vite. Et ceux des partenaires qui doivent se faire voir dans les intervalles (entre 2 joueurs et entre 1 ligne et 1 joueur), rester à distance de passe et sortir de la densité et de l'ombre du défenseur direct (prendre le temps d'avance, conserver le temps d'avance) afin d'augmenter l'angle de passe. **Ce qui importe est l'aptitude individuelle et collective à analyser correctement la situation** et à adopter le comportement tactique adéquat.

2.2 Intervalles et espaces interlignes

Le jeu dans les intervalles assure les conditions de la conservation collective du ballon, tandis que « le jeu entre les lignes » implique davantage une idée de progression du jeu. Les joueurs doivent donc solliciter des appuis profonds pour fixer l'adversaire avant de trouver un partenaire lancé.

3 Posez vous la bonne question

3.1 Pourquoi le porteur sollicite-t-il un appui ?

- Pour permettre à cet appui d'emmener son adversaire (en direction du porteur) et ainsi libérer un espace derrière lui qui profitera à un troisième joueur qui y fera un appel.
- Pour donner la possibilité au joueur en appui, s'il est dans la zone de finition, de tenter d'éliminer son adversaire (dans son dos) par une feinte ou un contrôle orienté, avant d'enchaîner par un tir, une passe, ou une conduite visant à aller au duel avec le gardien.
- Pour faire bouger les lignes ou créer des intervalles dans la défense adverse grâce aux déplacements coordonnés de ses coéquipiers au moment de la passe.

3.2 Quels choix pour l'appui ?

- Il peut rendre le ballon au passeur. C'est l'enchaînement classique du « dos au jeu – pour face au jeu ».
- Il peut éliminer le joueur qui le marque grâce à une feinte ou un contrôle orienté pour enchaîner en se retrouvant « face au jeu ».
- Il peut transmettre le ballon grâce à une déviation, par exemple, à un troisième équipier qui propose un soutien ou qui effectue un appel dans un espace libre.
- Il peut rendre le ballon au passeur et proposer lui-même une solution en faisant un appel dans la profondeur après avoir effectué une course « en banane » pour éviter le hors-jeu et proposer un angle de passe plus simple à effectuer.

3.3 Quels choix pour les équipiers ?

- L'appel dans les couloirs qui permettra qui plus est d'écarter le jeu et ainsi de permettre une progression vers l'avant, facilitée par une densité de joueurs moindre.
- Les appels dans le dos de la défense.
- Les appels coordonnés des attaquants.
- Les appels dans les intervalles.
- L'appel du joueur lancé, venant de l'arrière et qui pourra ainsi créer le surnombre. Notez que la qualité des fausses pistes, appels ou appels contre-appels déclenchés par le joueur en appui seront des outils aussi importants que la bonne réalisation des gestes techniques. L'intelligence du joueur se traduit quant à elle, au moment du choix qui doit être laissé à tous les acteurs de la combinaison. Cette notion de choix doit être

cultivée par le coach en évitant notamment de limiter ses joueurs à quelques schémas « téléphonés ».

4 Les objectifs



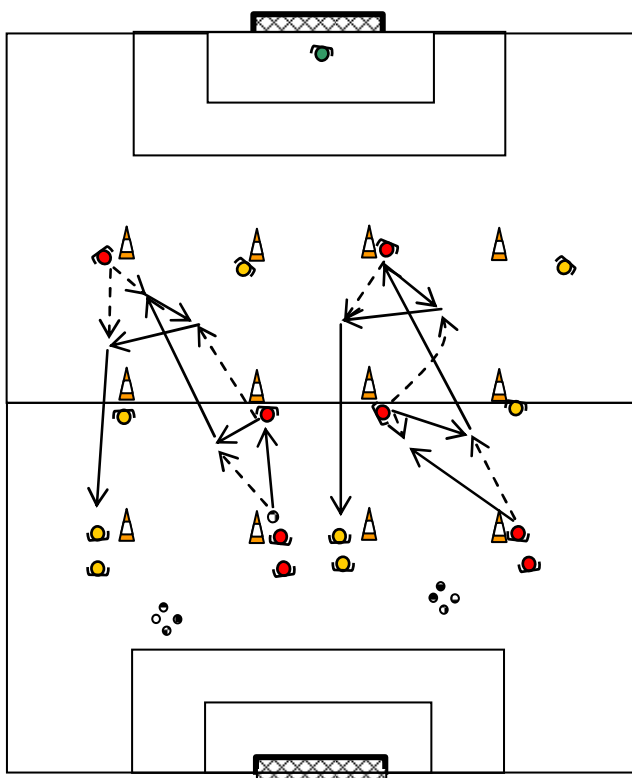
- Ordonner le jeu collectif en possession de balle.
- Préparer le jeu vers l'avant.
- Rechercher le jeu dans les couloirs.
- Alternier le « jeu court/jeu long ».
- Accélérer le jeu (temps forts, temps faibles), changements de rythme.
- Provoquer des déséquilibres dans le bloc adverse en zone de progression (intervalles).
- Déséquilibrer et finir une action en zone de finition.
- Lecture collective du jeu.

5 Les exercices

Plusieurs exercices permettent de travailler la technique, le sens tactique et l'intelligence de jeu.

5.1 Exercice Analytique

Exemple : répétition du geste



CONSIGNES :

- Faire deux ateliers sous la forme d'un passe et suit.
- Exercice 1 : (10 minutes)**
- Sur un terrain de 40 x 20 m
- 1 ballon pour 8 joueurs
- (A) cherche un appui avec (B) – (A) enchaîne une passe profonde sur (C),
- (B) sollicite le une deux avec (C).
- (C) passe pour (A')

Exercice 2 : (10 minutes)

- (A) joue en appui/soutien avec (B).
- (A) joue avec (C) et (B) se déplace dans l'espace libre pour jouer un une-deux avec (C).
- (C) relance avec un quatrième joueur qui joue à l'opposé.

VARIANTES :

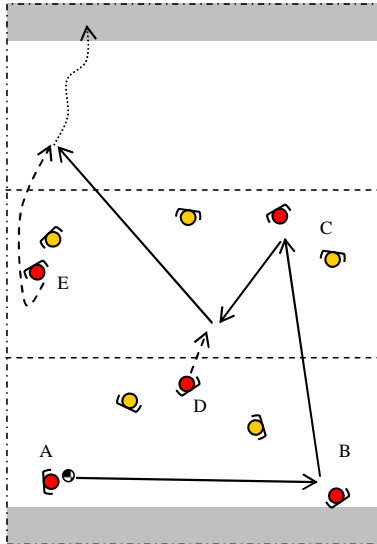
- Modifier les rotations, type d'appui et contacts.
- Jeu en une touche de balle.
- Passe de (B).
- Finition face au but

REMARQUES :

- Augmenter la vitesse d'exécution,
- Diminuer les espaces d'appuis,
- Les joueurs veilleront à attaquer leur ballon et à le transmettre dans la course du partenaire.
- Veillez à ce que les joueurs utilisent la bonne surface de contact et à corriger la tonicité des passes.

5.2 AMELIORATION TECHNIQUE AVEC SUPPORT JEU

Exemple : Jeu de Landry Chauvin



CONSIGNES :

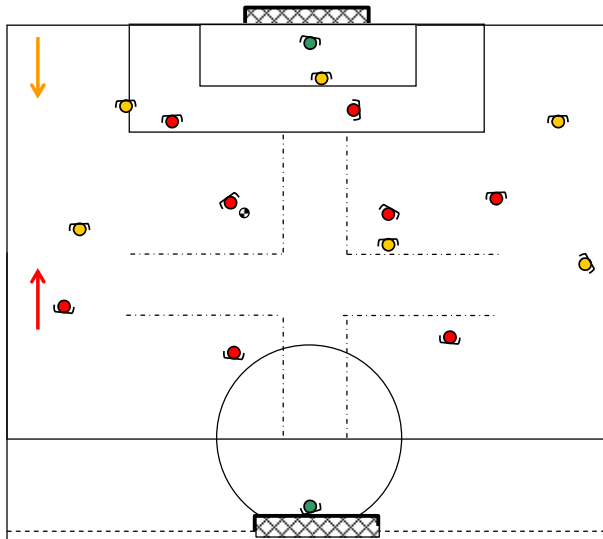
- ❑ Dans un carré de 30m x 30m.
- ❑ 5 contre 5.
- ❑ La zone basse défensive est en 2 touches de balle.
- ❑ Jeu en une touche dans la zone intermédiaire si dos au jeu.
- ❑ Le joueur (D) se porte en soutien pour recevoir le ballon.
- ❑ Le joueur (E) effectue un appel dans le dos des défenseurs pour finir en zone de « stop-balle ».
- ❑ Libre en zone offensive.

REMARQUES :

- ❑ Occupation du terrain.
- ❑ Prise rapide des décisions.
- ❑ Jeu entre 2 lignes.
- ❑ Se déplacer entre 2 : intervalle

5.3 Forme jouée

Exemple : Jeu de la croix



CONSIGNES :

- ❑ Jeu 8 contre 8 + 2 gardiens sur un ¼ de terrain.
- ❑ Règles foot à 11.
- ❑ Tracer une croix de 5m au milieu du terrain de 40 x 40m.
- ❑ Jeu en une touche de balle dans la croix. On ne peut y rentrer que sur un appel de balle.
- ❑ Jeu en trois touches de balle.
- ❑ But marqué après un enchaînement appui/soutien et enchaînement tir = 3 points.

VARIANTE :

- ❑ La zone tracée est inattaquable.
- ❑ Le jeu est libre si le joueur reçoit le ballon face au jeu sinon une touche de balle.

REMARQUES :

- ❑ Obliger les joueurs à utiliser les « appuis » pour créer le déséquilibre.
- ❑ Valoriser la prise de risque.

6 Conclusion

L'utilisation de l'appui et du soutien fait partie des fondamentaux du jeu, au service de la circulation du ballon ou de l'attaque du but. Une notion de base utilisée en permanence dans le football qu'il convient de travailler dès l'école de foot.