

## **Le jeu en triangle comme appui didactique au développement du jeu offensif**

En lien avec les principes tactiques offensifs développés dans un précédent article « largeur , profondeur , mobilité , échelonnement et impresibilité » il nous semble que l'illustration triangulaire et les combinaisons à trois joueurs sont la méthode idéale pour réaliser avec simplicité et clarté le développement du jeu offensif.

La triangulation donne des points de référence précis et permet, à travers l'idée simple du " JOUES AVEC QUI TU VOIS", de diminuer les temps de transmission de la balle et d'accélérer le développement de l'action offensive, en respectant une idée de jeu d'équipe rapide (1/2 touches) connue et partagée par tous.

Les joueurs en phase offensive se déplacent en respectant les trois facteurs fondamentaux de TEMPS - ESPACE - MANIÈRE

### TEMPS

Il s'identifie avec l'idée de démarquage qui doit arriver dans le moment dans lequel le possesseur de balle est libre de jouer; il est important que celui-ci prenne la vision de la réalité environnante avant d'entrer en possession de la balle de façon à pouvoir choisir la solution la plus opportune dans le temps le plus court possible , accélérant ainsi le jeu et diminuant la possibilité d'une pression éventuelle de la part de l'adversaire.

### ESPACE

Il est important de pouvoir répondre à la question: "où se démarquer"? il faut aller occuper une "zone lumière" cette zone du terrain définie comme libre et accessible à la passe du partenaire.

### MANIÈRE

Entendu comme manières de se déplacer sur le front de l'attaque, par types différents de courses et comme manières et possibilités de contrôle e/o transmission de la balle, le tout dans la situation de jeu: La reconnaissance précoce de la situation de jeu consent au joueur de comprendre l'orientation et le développement de l'action en lui permettant d'effectuer les adaptations les plus appropriées par rapport aux adversaires.

La disposition en triangle de trois joueurs et les combinaisons possibles de jeu entre eux permettent de travailler sur la compréhension, le classement et l'interrelation de ces trois modèles fondamentaux pour le développement du jeu d'équipe en phase de possession de balle.

Un tel type de travail permet d'exalter le dynamisme de l'action au moyen de mouvements avec et sans ballon qui, effectués d'une manière adéquate synchronisée dans les temps et des manières, avec passes rapides et précises, permettent de rendre efficace la réalisation du jeu offensif.

## **COMBINAISONS LIBRES À 3 JOUEURS**

### **1. passe sur la course avec croisement de 2 joueurs.**

Pour définir le temps de marquage simplement pour une seule passe, sans développement de jeu

A en possession de la balle effectue une passe sur la course de C qui se déplace dans l'espace laissé libre par B

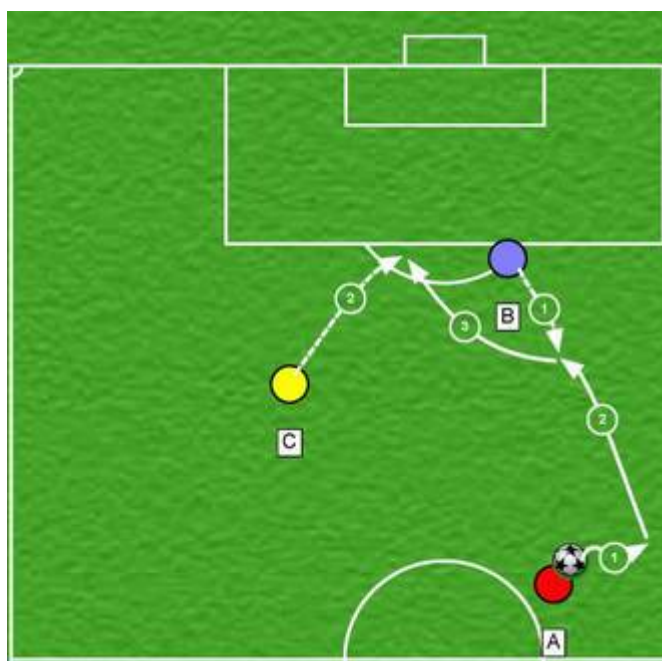
Le temps juste pour le mouvement est celui dans lequel le joueur A en possession de la balle prend la vision de la situation.



## 2. passe devant + appui pour insertion du 3° homme

Combinaison du mouvement de 2 joueurs sans ballon et développement de jeu avec 2 passes: un seul temps de jeu.

Pour définir le temps de démarquage du 3° homme sur l'appui de B



A en possession de balle effectue une passe à B qui vient en appui et tout de suite joue dans l'espace pour l'insertion de C

Les temps pour l'insertion du 3° homme est anticipé plus ou moins dans la disposition initiale des joueurs sur différentes lignes de jeu: **Sommet du triangle; angle décalé; Bas du triangle**



Figure 1 position en bas du triangle  
L'insertion de C se fait en 2 temps



Figure 2 position en décalage dans le triangle  
L'insertion de C se fait en un temps



Figure 3 et 4 le triangle de départ est inversé . Aussi bien dans l'insertion de C dans la figure 3 que son déplacement dans le dos de B dans la figure 4 se déroulent en 2 temps.

### 3) 1-2 + insertion 3° homme

Combinaison des mouvements de 3 joueurs avec 3 passes et ensuite avec 2 temps de jeu:

- " 1° temps: balle devant
- " 2° temps: balle derrière en appui

Pour définir le temps d'insertion du 3° homme qui doit arriver sur l'appui derrière pour À qu'on vient trouver en situation de balle jouable face au développement du jeu  
À en possession de la balle effectue un 1-2 avec B qui vient à sa rencontre et il passe en profondeur pour l'insertion de C

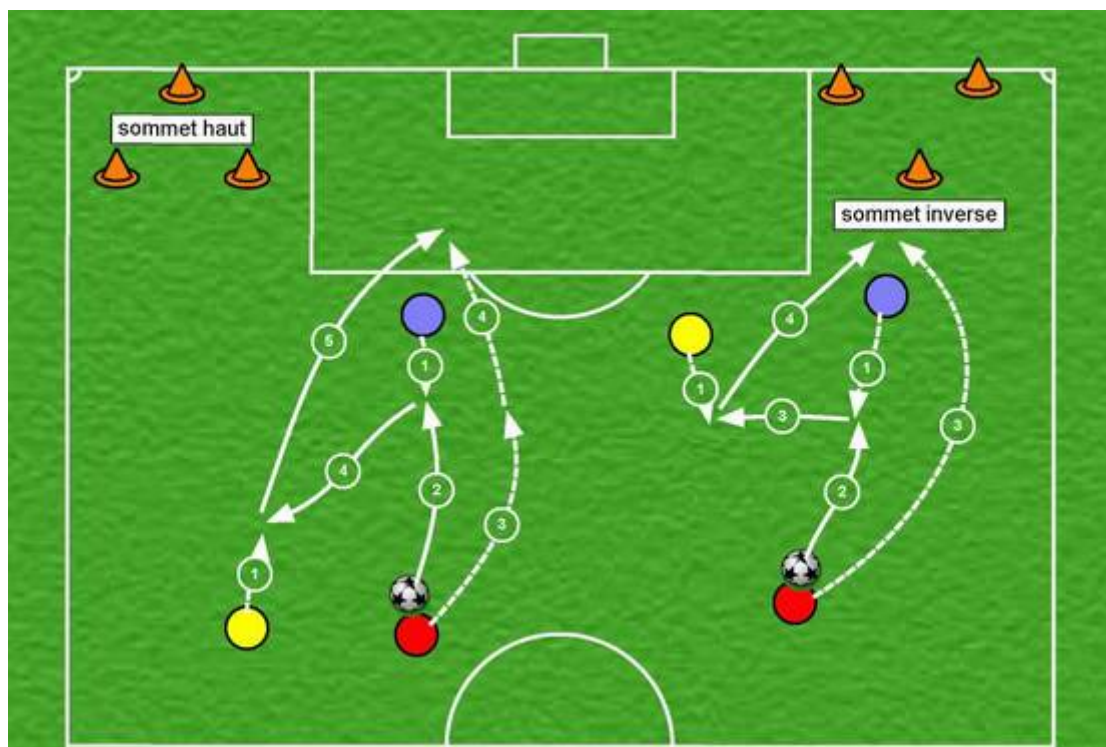


Si dans les 2 cas des figures 5 et 6 , l'insertion de C se fait en 2 temps , on notera que le second temps dans l'appel de balle se fera à un moment différent.(temps 4 dans le premier , temps 3 dans le second)

#### 4) balle devant + appui derrière + insertion 1° homme - RECOUVREMENT

Même idée que dans la combinaison précédente avec 2 temps de jeu, sauf que c'est le joueur qui commence l'action et donne la balle qui court pour l'insertion.

À en possession de la balle effectue une passe vers B qui vient à sa rencontre, puis A passe dans le dos de B pendant que celui-ci s'appuie sur C soit en position d'appui soit en position de soutien en fonction du triangle.



C donne en profondeur sur l'insertion de À qui a continué sa course  
À ne doit pas dépasser la ligne de la balle