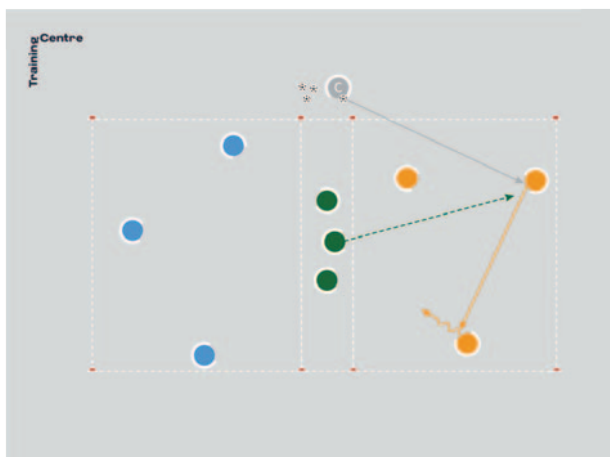


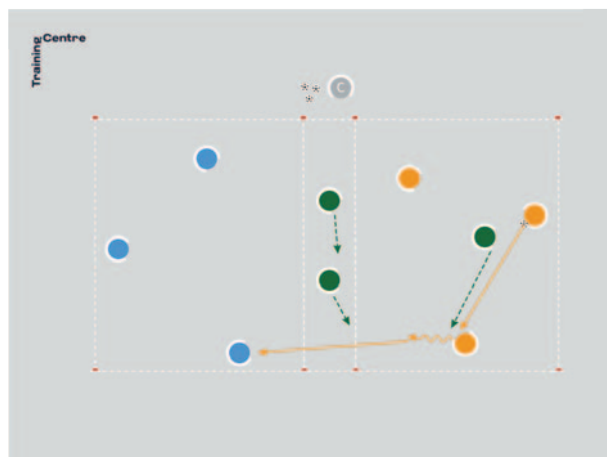
À l'entraînement avec Roger Schmidt : partie 3

Mise en place

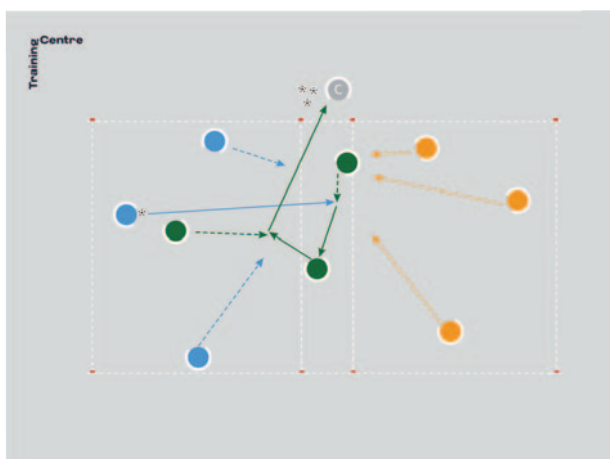
Cet exercice d'activation implique trois équipes de trois joueurs, soit un format réduit et plus individualisé par rapport aux versions précédentes, qui comptaient des équipes de quatre et six joueurs. L'aire de jeu se compose de trois zones, chacune occupée par une équipe. L'équipe qui défend se place dans la zone centrale tandis que les deux autres prennent position dans les zones extérieures.



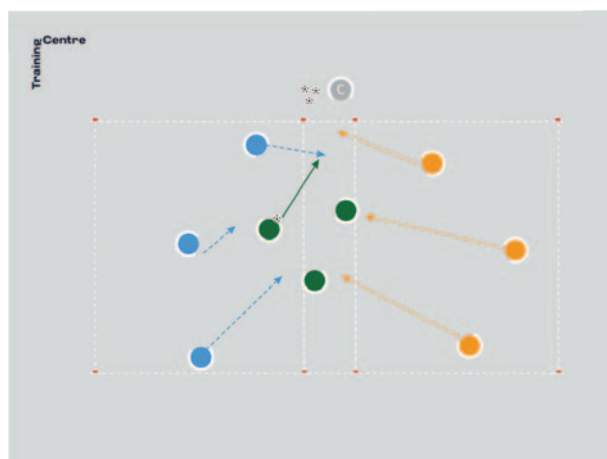
(1/4) L'entraîneur lance le jeu en passant le ballon à l'une des équipes des zones extérieures. Sur le temps de passe, l'un des défenseurs situés dans la zone centrale va presser dans la zone où se trouve le ballon afin de générer un 3 contre 1.



(2/4) Les trois joueurs de l'équipe avec ballon doivent tenter de le transmettre vers l'avant, à l'équipe située dans la zone extérieure opposée. Ils peuvent le faire à tout moment, mais ont droit à un maximum de cinq passes avant de transmettre.



(3/4) Si l'équipe qui défend intercepte ou récupère le ballon, elle doit le transmettre à l'entraîneur après que chaque joueur aura touché le ballon. Si elle y parvient, elle marque un point.



(4/4) Pendant ce temps, les joueurs qui attaquent doivent effectuer un contre-pressing pour récupérer la possession avant que l'équipe qui défend ne rende le ballon à l'entraîneur.

Conception de l'entraînement

De légères modifications en termes de consignes, d'organisation et d'interventions de la part de l'entraîneur peuvent avoir une influence majeure sur la façon dont les joueurs vivent l'exercice. Ici, Schmidt introduit deux changements subtils mais délibérés qui contribuent à mettre l'accent sur le jeu vers l'avant et le contre-pressing immédiat.

1. Obligations en matière de passes

La modification principale de cette version concerne les obligations en matière de passes. Si les exercices précédents prévoyaient un minimum de dix passes avant de renverser le jeu, ce qui donnait aux défenseurs le temps de s'organiser et d'exercer un pressing coordonné, les équipes ont cette fois droit à un maximum de cinq passes. Les joueurs de l'équipe qui attaque sont donc contraints de chercher des passes verticales, de jouer vite et de prendre des risques calculés pour trouver la faille en profondeur.

2. Comptabilisation des points

Un autre changement plus subtil mais néanmoins important concerne la comptabilisation des points. Comme dans les versions précédentes, les équipes qui attaquent marquent un point chaque fois qu'elles parviennent à adresser une passe vers l'avant dans la zone extérieure opposée. Cela récompense les passes permettant de casser les lignes ou d'éliminer des défenseurs.

En revanche, l'équipe qui défend ne peut plus marquer un point dès la récupération : elle doit désormais réussir une courte séquence de passes puisque les trois joueurs doivent toucher le ballon avant que celui-ci ne puisse être transmis à l'entraîneur. Cette contrainte impose un nombre de passes minimum qui oblige les joueurs à garder leur sang-froid et la maîtrise du ballon dès sa récupération.

Plus important encore, cette consigne ouvre des possibilités de contre-pressing. En empêchant les défenseurs de marquer un point immédiatement, cette règle permet aux attaquants de réagir et d'aller presser, ce qui augmente la fréquence des contre-pressing et donne lieu à des situations plus réalistes qui aident les joueurs à interioriser le contre-pressing comme une réponse naturelle en cas de transition.

Points essentiels et développement des joueurs

Cette variante de l'activation tactique est délibérément conçue pour individualiser l'expérience d'apprentissage. En raison du nombre réduit de joueurs par équipe, chacun est plus impliqué, touche davantage le ballon, prend plus de décisions et assume une plus grande responsabilité dans la verticalisation du jeu. Cette modification permet aux entraîneurs de mettre davantage l'accent sur le développement individuel.

Tout au long de la session, Schmidt incite les joueurs à considérer l'exercice comme une véritable opportunité de progresser. Ses interventions ne se limitent pas à des conseils tactiques : elles visent à façonner la mentalité et l'état d'esprit des joueurs. Il leur rappelle que les passes vers l'avant permettant de casser des lignes et d'éliminer des adversaires sont des actions déterminantes dans le football. Les joueurs sont ainsi encouragés à chercher des solutions ambitieuses plutôt que de se contenter de passes latérales ou en retrait.

Pour Schmidt, la prise de risque constitue un élément indispensable du développement. Il demande aux joueurs d'avoir confiance en leurs qualités, de guetter le moindre espace et de l'exploiter rapidement grâce à des passes précises. Il insiste sur la nécessité de jouer dans un but précis, de ne pas se contenter de conserver le ballon, mais au contraire d'exploiter les phases de possession pour faire progresser le jeu et faire des différences.

Objectifs principaux

- Prise de décision : les joueurs doivent déterminer rapidement quand et comment casser les lignes, évaluer les options disponibles et jouer vite.
- Précision technique : les passes en profondeur doivent être appuyées, précises et effectuées dans le bon timing pour exploiter les petits espaces.
- Prise de risque et confiance : les joueurs sont encouragés à prendre des initiatives et à assumer la responsabilité d'accélérer le jeu.