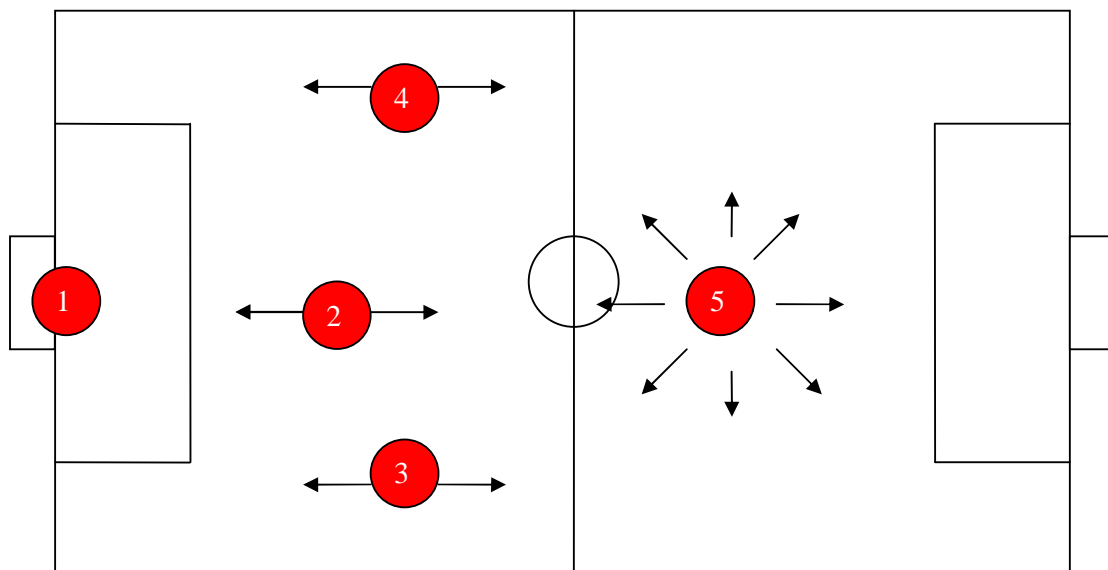


EXEMPLES DE SYSTEMES DE JEU EN FUTSAL

1- LE SYSTEMÈME DE BASE OU 1+3+1

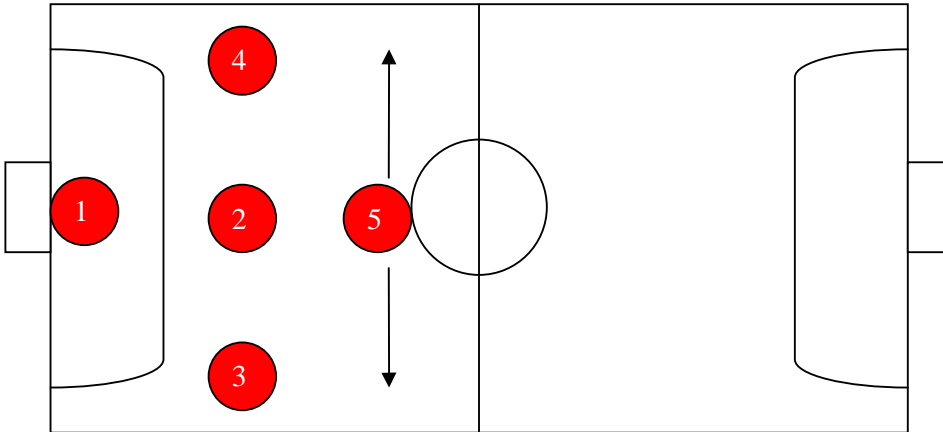
- 1. Gardien de but
- 2. Joueur centrale
- 3. Arrière droit
- 4. Arrière gauche
- 5. Joueur de pointe



1-1 PRINCIPES GÉNÉRAUX

EN DÉFENSE

Placement défensif (1+3+1)

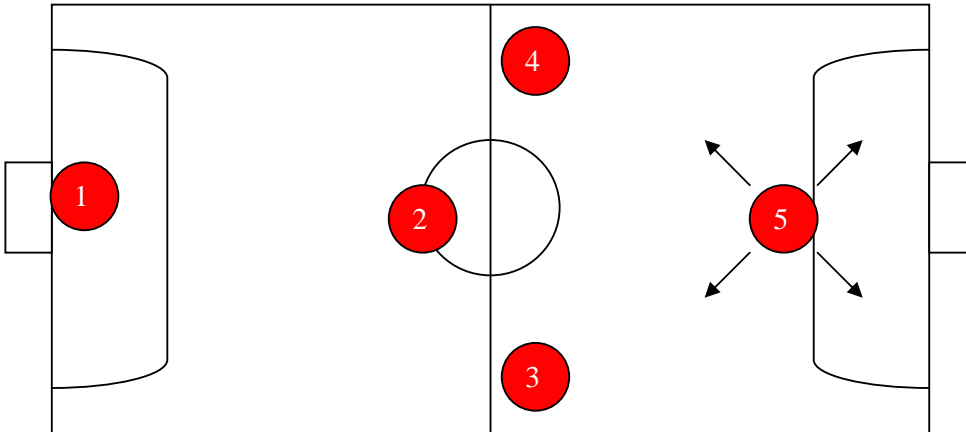


Le 1+3+1 est le système de jeu le plus défensif, dans lequel trois joueurs répondent au poste d'arrières fixes. Toute l'équipe se retire dans sa propre moitié du terrain quand l'offensive opposée se construit. C'est une défense en zone. Chacun est responsable d'une partie du terrain et de l'adversaire qui s'y trouve (ou des adversaires) :

- Le 5 gêne le jeu de l'adversaire. Il a comme rôle de harceler le possesseur du ballon (pressing). Il reste toujours devant sa défense. Cela peut en effet gêner l'équipe assaillante, car elle est obligée de garder un joueur en arrière pour maintenir le contact avec ce défenseur avancé (risque de contre attaque).
- Le 3 et le 4 maintiennent un marquage strict sur l'attaquant adverse qui se trouve dans leur zone respective (d'autant plus sévère qu'on se rapproche des buts).
- Le 2 est le pion majeur de la défense :
 - il réalise la couverture des deux arrières latéraux ;
 - il organise la défense et donne les consignes aux joueurs (si ce n'est pas le gardien qui le fait) ;
 - par son placement, il contraint les adversaires à jouer par les ailes et maintient l'attaque en deçà de la ligne des 9 mètres.

EN ATTAQUE

Placement en attaque (1+3+1)



Le plus souvent, il n'y a qu'un seul joueur qui se trouve constamment en pointe (avant spécifique). Il a comme rôle :

- d'entreprendre la contre attaque dès que l'équipe récupère le ballon ;
- de se placer en pivot, de multiplier les démarquages,...

À propos de la contre attaque, **les arrières latéraux** doivent occuper la largeur du terrain, tandis que l'attaquant de pointe se place le plus possible en profondeur. Dès que celui-ci reçoit le ballon, trois possibilités s'offrent à lui :

- entreprendre une action individuelle (dribbler puis tirer au but par exemple)
- passer en retrait pour un joueur de deuxième ligne
- jouer en largeur pour un joueur de flanc

Pour la construction de l'attaque, le joueur central 2 est l'acteur principal. Il reste un peu en retrait de ses partenaires :

- pour diriger la manœuvre car c'est par lui que débute toute phase offensive une fois le ballon récupéré
- pour faire le relais entre les équipiers
- pour réaliser la couverture en cas de perte de ballon

1-2 QUAND ADOPTER LE SYSTÈME DE BASE

Il convient bien aux joueurs débutants (rapidement passer à un système plus offensif et plus dynamique). Il s'impose aussi lorsque l'adversaire est plus fort ou évolue en losange ou en T.

1-3 AVANTAGES

Chacun est responsable d'un poste à tenir et d'un rôle à exécuter.

En défense, ce système :

- force l'adversaire à jouer latéralement (les angles de tir deviennent très faibles) et au-delà des 9 mètres
- réduit l'espace de jeu (passe plus difficile, interception plus facile,...)

Par ailleurs, la contre attaque peut être rapidement menée.

1-4 INCONVÉNIENTS

En attaque, les combinaisons de phase sont faibles. Un joueur se trouve en pointe et trois autres se retrouvent en retrait.

Le 1+3+1 est un système statique et stéréotypé.

Chaque joueur à un rôle spécifique à assurer. Les possibilités de surprendre l'adversaire s'en trouvent réduites.

Les déplacements sont facilement observables ce qui facilite le travail de la défense adverse.

En défense, le doute en matière de marquage peut s'installer lorsqu'un attaquant se positionne entre deux zones.

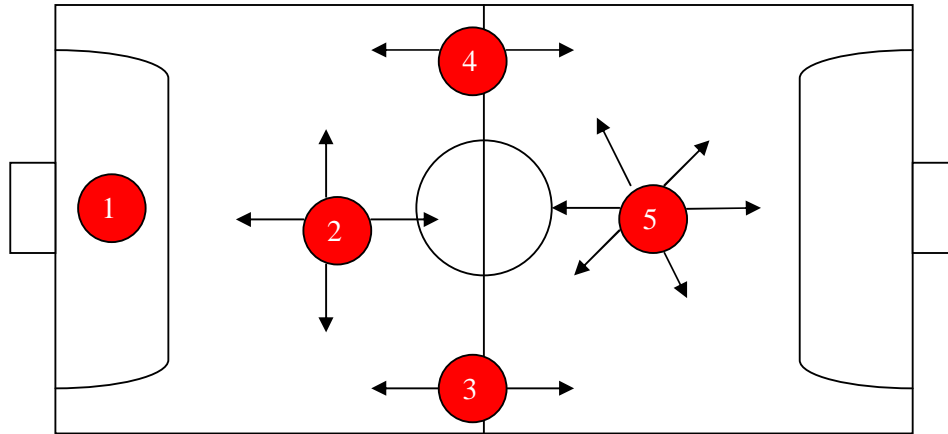
1-5 CONCLUSION

Le système de base est un système qui favorise le jeu défensif. En évoluant de cette manière, sans permutation, avec peu de diversité des actions, les chances de prendre l'avantage sur l'adversaire sont réduites.

2- LE SYSTÈME EN LOSANGE OU 1+1+2+1

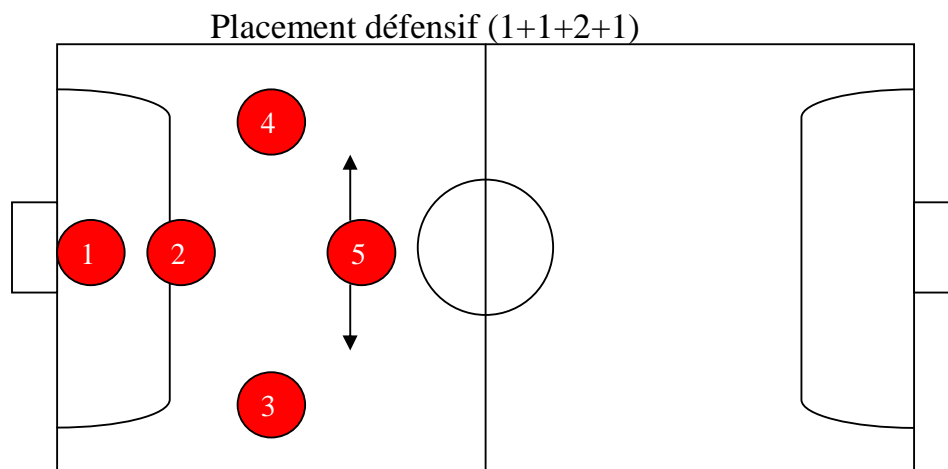
1. Gardien de but
2. Pivot défensif
3. Demi droit

4. Demi gauche
5. Pivot offensif



2-1 PRINCIPES GÉNÉRAUX

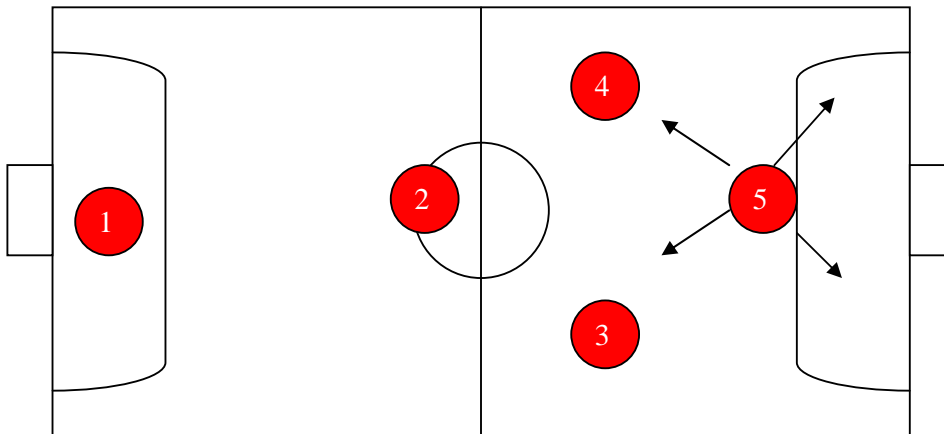
EN DÉFENSE



La défense est très semblable à la précédente.

- Marquage de zone pour les joueurs de la ligne arrière
- Le 5 joue le pressing sur le possesseur du ballon
- Le 2 assure :
 - la couverture du ballon en cas de perte de balle lors de la construction offensive ou en cas d'interception sur la contre attaque adverse
 - la couverture du 3 et du 4
 - marquage individuel sur l'attaquant central

Placement en attaque (1+1+2+1)



- Le joueur central 2 est toujours l'élément moteur du jeu. C'est par lui que débute la construction de l'attaque (il oriente le jeu).
- Les joueurs latéraux se trouvant en position plus avancée (importance du démarquage), ils peuvent plus facilement combiner avec l'attaquant de pointe et se retrouvent aussi plus près du but.
- Le joueur en pointe se démarque en profondeur

2-2 AVANTAGES

En défense, on n'attend plus l'adversaire passivement près de son but. Les défenseurs ont un rôle supplémentaire à jouer: l'interception

La défense a donc pour objectifs de:

- Défendre son but et récupérer activement le ballon

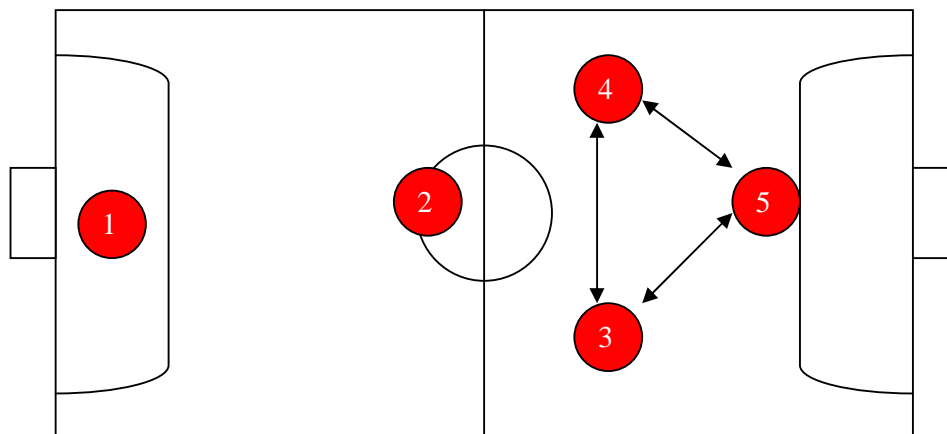
En attaque, la position plus avancée des joueurs latéraux accroît les possibilités de marquer des buts.

2-3 INCONVÉNIENTS

Comme pour tous les systèmes dont le jeu est organisé autour d'un patron, la responsabilité, la qualité de décision et la créativité des autres joueurs sont moins encouragées.

2-4 ÉVOLUTION DU SYSTÈME

Permutation en attaque (1+1+2+1)



Très vite, une équipe doit se donner des nouvelles possibilités pour marquer des buts, car la défense adverse s'adapte facilement à un système statique.

La permutation entre les partenaires offre une alternative déroutante pour l'adversaire.

Tout en gardant un homme en couverture (sécurité), le jeu devient plus vivant, plus dynamique, donc plus complexe à défendre. Cela demande de la part des joueurs concernés une parfaite entente, une bonne compréhension du jeu et beaucoup d'entraînement.

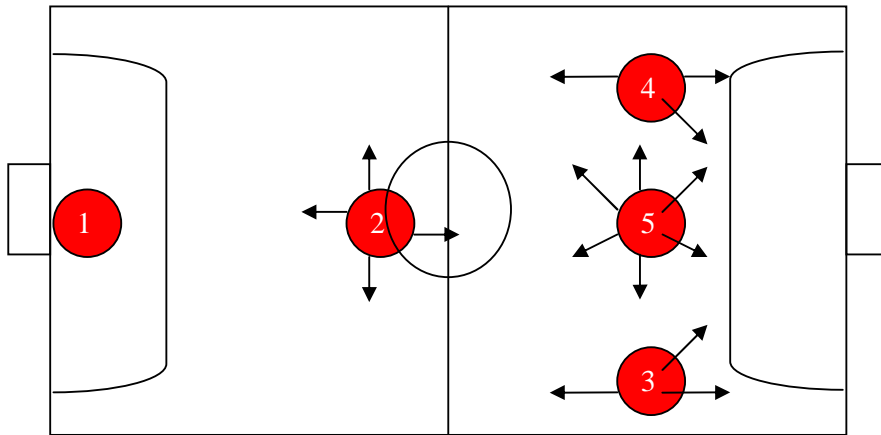
2-5 CONCLUSION

Nous pouvons considérer ce système comme la version offensive du 1+3+1.

En jouant avec des joueurs plus agressifs, en favorisant leur permutation, le jeu devient nettement plus efficace.

3 - LE SYSTÈME EN T OU 1+1+3

1. Gardien de but
2. Pivot défensif
3. Ailier droit
4. Ailier gauche
5. Pivot offensif

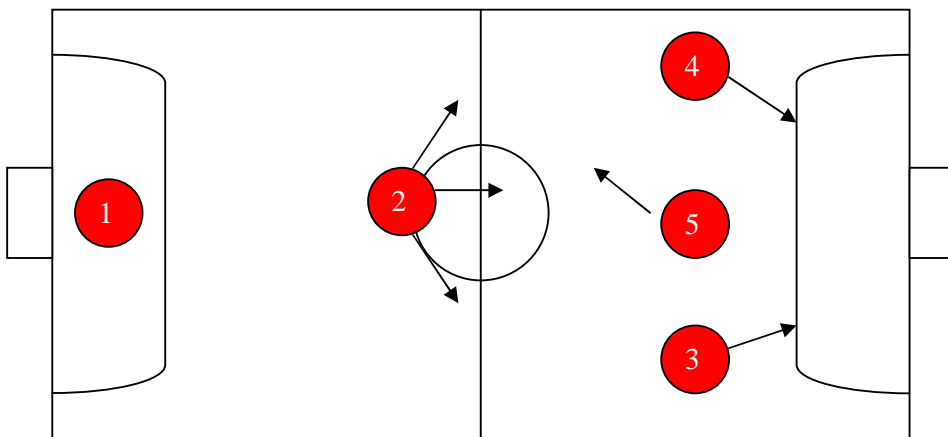


3-1 PRINCIPES GÉNÉRAUX

Ce système est une variante des deux systèmes précédents. Considérons-le comme étant la version offensive du losange.

EN ATTAQUE

Couverture en attaque (T)



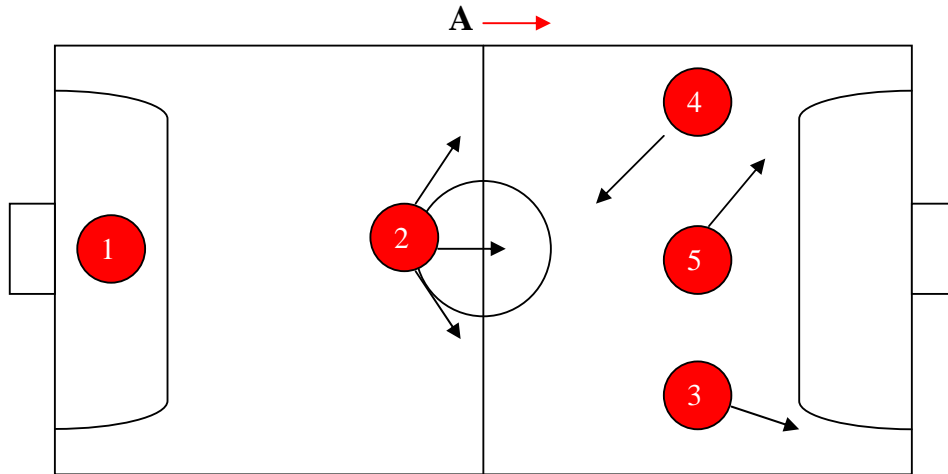
- Le 2 (joueur central) assure :
 - une couverture permanente
 - la liaison entre partenaires (gardien et joueurs de champ).
- Le 5 (joueur de pointe) et les joueurs latéraux (3 et le 4) multiplient :
 - les démarquages
 - les changements de position et les permutations

Quelques principes à respecter :

- varier les courses : trouble l'adversaire et facilite la progression du ballon
- venir en retrait si un partenaire se démarque en profondeur

EN DÉFENSE

Ecartement de la défense (T)



- Couvrir l'adversaire (rôle du joueur central) ;
- Revenir le plus vite possible en défense quand l'adversaire récupère le ballon ;
- Essayer d'obtenir le plus vite possible le ballon (jouer le pressing).

3-2 QUAND JOUER EN T

- Quand l'adversaire joue en 1+3+1
- Quand l'adversaire est nettement plus faible
- Quand les joueurs possèdent tous une excellente condition physique

3-3 AVANTAGES

Le principal avantage de ce système réside dans le fait qu'on favorise le jeu offensif.

3-4 INCONVÉNIENTS

L'équipe est fragile en défense. Il faut être très rapide lors du retour défensif (en cas de perte de balle par exemple).

3-5 CONCLUSION

Le T est un système très offensif et favorise la mise sous pression de l'adversaire.