

L'opposition au cœur de l'analyse des sports collectifs

Eric Duprat

Professeur agrégé d'EPS-HC. Docteur en Sciences de l'éducation. Département STAPS de l'Université Evry-Val d'Essonne

Résumé

Dans les sports collectifs, les règles premières fondent la logique des jeux dans la prise en compte systématique du rapport d'opposition entre une attaque et une défense. Comprendre ce rapport de forces est un passage obligé pour que tous les joueurs investissent la singularité de l'activité ou son essence. Le ressort du jeu est donc fondé sur le fait qu'il faut être en possession du ballon pour pouvoir tenter d'atteindre la cible adverse. Il s'agit donc de gérer simultanément la conservation de la balle pour son équipe et l'atteinte de la cible adverse et, pour les adversaires, la conquête de la balle et la défense de sa propre cible. De ce point de vue, analyser, expliquer l'opposition et l'utiliser comme source de tout progrès permettent de concevoir des situations d'apprentissage efficaces en terme de développement des élèves et des joueurs.

Mots clés : sports collectifs, opposition, situation d'apprentissage

Les activités physiques de manière générale couvrent un ensemble de pratiques scolaires et civiles plus ou moins ludiques. Ainsi, le phénomène de jeu représente souvent un élément clef concernant la motivation pour cette pratique (Gay, 1981). Par ailleurs, les jeux traditionnels placent les acteurs dans une situation de confrontation ou d'opposition qui peut être diluée dans le temps ou contigüe, c'est à dire que les oppositions peuvent être immédiates ou différées dans le temps. On y trouve ainsi des activités en opposition indirecte (jeu en parallèle, jeu en opposition simultanée, jeu à camps différenciés), des jeux où l'opposition est directe et interpénétrée avec des statuts différenciés des joueurs, et des jeux avec statuts indifférenciés pour les joueurs (Jeu, 1977). Dans le cadre des pratiques sportives référencées en contexte scolaire, nous pouvons classer les activités à partir du type d'habiletés pratiquées par les joueurs. Ainsi dans les confrontations directes, il y a deux principales catégories : les activités à habiletés semi-ouvertes et celles à habiletés ouvertes (Knapp, 1971). Les premières correspondent aux habiletés dans le jeu où le joueur est en opposition en un contre un ou deux contre deux sans échange entre

partenaires. Ces activités peuvent prendre la forme d'une confrontation rapprochée (sport de préhension) ou d'une confrontation à distance avec ou sans objet (escrime, boxe). Elle peut aussi être lointaine médiée par un obstacle (filet) où la balle, le volant, le ballon, est à la fois ce qui peut rapprocher du partenaire et séparer des joueurs de l'équipe adverse. Les secondes concernent les sports collectifs où l'activité se déroule dans des espaces interpénétrés (excepté en volley-ball) et de signe contraire. Le gain du match devient l'élément caractéristique (Jeu, 1997), le but à atteindre. Les joueurs se disputent la possession de l'objet et cherchent à le conserver pour marquer. La balle, le ballon, le palet, sert ainsi de lien aux actions des uns et des autres et se retrouve indissociable du jeu (Gréhaigne, 1989).

Cette confrontation est comprise comme un ensemble d'usages réglés par les lois du jeu (Deleplace, 1979). Elle fournit aux deux équipes un aperçu exclusif permettant de bien se comparer tout en s'opposant. Elle engendre également la mise en perspective de problèmes à résoudre pour les joueurs. Toutefois, l'étude de ces confrontations démontre l'importance de rester d'abord attentifs à des aspects factuels, c'est-à-dire d'évaluer les prestations sportives à partir des actions réalisées et des choix de jeu effectués, et non des personnes impliquées. Néanmoins, plus les thèmes abordés dans ces analyses sont complexes et essentiels, plus la responsabilité des joueurs en relation avec leurs systèmes de valeurs est engagée. Ainsi, dans une rencontre de bon niveau, ces deux aspects sont en grande partie imbriqués que ce soit au niveau personnel ou collectif (Duprat, 2005). Parler de liens antagonistes en sport collectif c'est insister et mettre en avant le caractère irréductible de la confrontation. Cette tension entre attaque et défense est au cœur de l'essence des sports collectifs. Déjà en 1979, Deleplace soulignait l'importance des techniques gestuelles employées par les joueurs, mais aussi la nécessité de toujours resituer ces actions dans le contexte du « rapport d'opposition », en précisant « que c'est ce rapport d'opposition des forces antagonistes en présence, traduit de loin en loin par l'évolution du score du match, qui caractérise l'activité en sports collectifs » (Deleplace, 1979, p 12). Si les joueurs ne peuvent pas s'adapter ou changer de jeu, l'équipe a toutes les chances de perdre. Que l'on soit dans le cadre de la « pratique culturelle de référence » (Martinand, 1987) ou dans celle de l'éducation physique et sportive, les problématiques sont du même ordre. Même si la complexité est plus réduite pour la seconde vu la réduction des effectifs en confrontation, et que les objectifs de performance sont primordiaux pour la première.

Dans le numéro d'eJRIEPS- Hors série n° 1 sur les sports collectifs (Gréhaigne, 1992a ; Gréhaigne & Dietsch, 2015), les auteurs avaient déjà attiré l'attention des lecteurs sur l'impérative nécessité de considérer l'opposition comme le facteur premier dans l'analyse du fonctionnement d'une rencontre. Pourtant, on voit périodiquement resurgir un certain nombre d'études scientifiques en sports collectifs (Bourbousson & Sève, 2010 ; Clemente, Lourenço Martins & Sousa Mendes, 2016) qui se centrent sur l'équipe et son fonctionnement sans tenir compte du fait que ce collectif n'existe véritablement que dans l'opposition à une autre équipe (Deleplace, 1979 ; Gréhaigne, 2011 ; Sartre, 1960).

A ce titre, l'organisation d'une équipe est avant tout une répartition des rôles et des fonctions. C'est la distribution de tâches aux joueurs qui doivent collaborer ensemble afin de mieux assurer la coordination de leurs actions en vue de gagner le match (Duprat, 2007). Chaque joueur est à la fois une entité propre et une unité appartenant à un ensemble. La première source de problèmes existe au sein même de l'équipe, en fonction du statut accordé à chacun. Ce statut particulier des joueurs doit être reconnu et accepté par tous les coéquipiers. Le joueur n'est rien sans ses partenaires, et l'équipe a besoin que chacun d'entre eux s'exprime au mieux de ses compétences. Ainsi, la place du joueur dans ce réseau commun de compétences constitue souvent un révélateur fiable des rapports réciproques entre le joueur et ses coéquipiers. Parfois, face à l'adversité, cela peut prendre la forme d'une rivalité et des conflits naissent entre deux ou plusieurs partenaires. A d'autres moments, lorsque la pression se relâche et que l'urgence du jeu collectif disparaît, le groupe retombe dans un rassemblement de joueurs où la coopération peut être très faible (Gréhaigne, 2011). Le projet de vaincre collectivement les adversaires doit rester le fil conducteur des actions des joueurs, garantissant ainsi la cohésion du groupe pour atteindre l'objectif fixé.

Nous allons ainsi examiner différents éclairages à propos de la notion d'opposition dans l'étude des sports collectifs afin de bien démontrer que cette notion est centrale. À cet effet, nous allons discuter successivement de la notion d'opposition en rapport avec *le règlement*, puis avec différents concepts inhérents aux caractéristiques de ce jeu tels que la *stabilité*, la *turbulence*, etc. Nous aborderons ensuite la notion de *réversibilité* qui est au centre de la problématique du jeu lié au changement constant de statut du joueur. Nous insisterons également sur la notion d'*incertitude* et l'aspect chaotique de la pratique, lié aux notions d'ordre et de désordre. Enfin nous reviendrons sur les liens entre opposition et stratégie.

1. Règles et opposition

En sport collectif, les joueurs doivent se soumettre à des obligations dans le jeu comme par exemple évoluer dans les limites de l'espace de jeu réglementaire. Ils disposent par contre d'une importante liberté d'actions dans l'utilisation du ballon, porter, conduire, dribbler ou passer la balle sous certaines conditions. Ainsi, dans le même temps, un joueur doit être à la fois soucieux de la réussite collective pour tenter de gagner le match, en combinant ses actions avec celles de ses partenaires. S'ajoute à cela son intérêt individuel en essayant de faire la différence ou de réaliser des gestes efficaces voire esthétiques, au sens artistique de la pratique. Ce constat permet de réfléchir sur les caractéristiques des joueurs en prenant en compte le poids du contexte institutionnel, mais aussi en laissant des marges de manoeuvre à l'acteur pour qu'il puisse mener à bien les tâches dont il est chargé et exprimer sa créativité.

La pratique des jeux et des sports collectifs est basée sur la tentative de résoudre des problèmes qui apparaissent arbitraires dans une certaine mesure. Les moyens utilisés par les joueurs afin de résoudre ces problèmes ne sont pas toujours évidents et efficaces. Même si les niveaux de jeu ont évolué à travers les années, les principales caractéristiques de ces actions en jeu restent aisément identifiables. Les joueurs sont ainsi tous concernés par la résolution de problèmes dans lesquels ils tentent, seuls ou en équipe, de prendre l'ascendant sur un autre. Tous les jeux et sports collectifs sont caractérisés par une série de règles, lois du jeu, qui fournit une structure et définit le problème (cf. aire de jeu, équipement, nombre de joueurs, temps accordés) (Almond, 1986). Afin de résoudre les problèmes, les joueurs exécutent des actions motrices (actions techniques) en fonction des stratégies déterminées préalablement et/ou à partir d'actions tactiques permettant de réagir aux actions des adversaires.

Afin de faciliter l'identification des situations de jeu, nous parlerons d'abord de *règles premières*. Les règles premières ne définissent pas le but du jeu (cf. la finalité), mais elles concernent les moyens utilisés pour atteindre cette finalité lorsque le problème du jeu sera toujours le même. Ainsi, les règles premières décrivent les moyens autorisés pour les joueurs afin de résoudre les problèmes auxquels ils sont confrontés. Ces règles fournissent au jeu ses caractères essentiels. Par exemple, bien que les deux jeux aient une origine commune les règles premières font que le football est football et non rugby. Entre autres, les deux règles majeures qui nourrissent le football et en font ce qu'il est, sont directement en lien avec la régulation de l'opposition. Il s'agit de la loi 11 sur le « hors-jeu » et de la loi 12 sur les « fautes et conduites inconvenantes » (IFAB, 2017). La

première règle limite les pouvoirs de déplacement du joueur pour le contraindre à affronter au moins deux joueurs adverses dont un peut être au même niveau (avant dernier défenseur) et l'autre en barrage à la cible (gardien de but) avant de marquer. La seconde règle précise les moyens dont dispose les joueurs dans leur utilisation du ballon, mais aussi les droits et devoirs qu'ils ont dans le cadre de l'affrontement avec l'adversaire lors de la lutte pour s'approprier le ballon.

En fonction de ces règles premières, des joueurs peuvent jouer dès lors que les buts sont présents, sans devoir limiter précisément le terrain. Ils peuvent jouer sans nécessairement avoir un ballon réglementé, comme les enfants le font avec une balle en papier ou en chiffon par exemple. Ils peuvent également jouer avec un nombre de joueurs différents, du moment que l'équilibre des forces est conservé. Les joueurs peuvent aussi jouer des heures durant, tant que la luminosité le permet, et jouer sans arbitre comme cela se faisait à l'origine du jeu. Il est même possible de jouer, paradoxalement, sans la règle du hors-jeu, si difficile à faire appliquer vu sa complexité sans arbitre. Cette étape rend la pratique plus aisée pour les débutants ou dans le cadre scolaire. Il n'est toutefois pas possible de jouer sans définir les rapports d'opposition ou bien l'on retourne à la soule. La confrontation des joueurs pour s'approprier l'objet convoité individuellement et collectivement est le cœur du jeu. Pour tous, elle nourrit les aspects émotionnels de la pratique et au haut niveau, la dramaturgie du spectacle.

2. Des concepts pour prendre en compte l'opposition dans le jeu

Différents concepts peuvent être employés pour illustrer la complexité de cet affrontement entre deux équipes en sport collectif. Si on examine le vocabulaire couramment employé pour qualifier les rencontres de sport collectif, on retrouve souvent les mêmes termes ou concepts. Gréhaigne et Godbout (2012) de même que Gréhaigne et Dietsch (2015a) ont déjà exposé assez longuement les concepts d'équilibre / déséquilibre, d'avance / retard et de barrage / poursuite. Mais un premier concept qui vient à l'esprit concerne la notion de derby car elle revêt toujours une tonalité particulière du fait d'une rivalité souvent notable. Un derby est une rencontre sportive entre deux équipes de la même ville, voire entre deux villes géographiquement voisines (Lyon vs Saint Etienne), d'où un antagonisme un peu exacerbé (Morris, 1981). Au final, tous ces éléments plus conceptuels permettent d'envisager une rencontre de football sous des angles différents en fonction des circonstances qui concourent tous à comprendre l'évolution et le résultat de l'affrontement.

2. 1. Quelques autres concepts

Les termes examinés maintenant sont également présentés de façon antinomique et illustrent, si l'on tente de dépasser leur contradiction apparente, une pensée discontinue basée sur l'opposition, la confrontation. Le mouvement général permet d'apporter une meilleure réponse aux problèmes inhérents au déroulement du jeu.

Stabilité / Perturbation

La **stabilité** renvoie au caractère de ce qui se maintient tel quel, sans profonde variation, pendant un temps assez long. Les choix de jeu, c'est-à-dire l'organisation basique traditionnellement illustrée lors de l'annonce de la composition des équipes (le système), est la représentation type de la stabilité initiale d'une équipe. C'est pour ainsi dire une source sécuritaire de la structuration du collectif. A partir de ce schéma, plusieurs circuits relationnels vont apparaître dans la circulation du ballon, jusqu'au circuit préférentiel présenté par Dugrand (1989). Dans la confrontation à l'équipe adverse, le système va subir des contraintes, des déformations et va devoir se réajuster en fonction des caractéristiques du jeu adverse. C'est à ce titre que des stratégies peuvent être mises en place et impliquer des articulations différentes de manière anticipée, suivant le rapport d'opposition estimé. Elles viennent donc perturber le schéma basique mais s'organisent autour de présupposés non garantis. Ce phénomène complexifie encore la régulation du jeu de sa propre équipe.

Cette structure permet de maintenir une bonne répartition des joueurs sur le terrain malgré la quantité de mouvement. Elle stabilise la permanence des opportunités de jouer dans toutes les dimensions de l'espace de jeu. Ainsi, une bonne stabilité défensive, constituée par un quadrillage permanent du terrain, devient un atout souvent présenté comme une base de fiabilité. De ce fait, la **perturbation** constitue donc un dérèglement dans le fonctionnement du jeu avec des effets sur les mouvements des joueurs et du ballon. Par exemple, une passe longue soudaine dans la profondeur ou l'élimination d'un défenseur provoque souvent des réajustements. Chaque déséquilibre peut être constaté dans l'occupation du terrain à la suite d'une perte du ballon, de l'élimination d'un défenseur ou à une passe inattendue d'un adversaire qui perturbe l'organisation de l'équipe.

Statique / Dynamique

Le terme **statique** est relatif à l'équilibre des systèmes matériels, qui est sans mouvement, qui manque de mouvement, ou qui n'évolue pas. Ceci représente tout ce qui semble fixé de manière définitive, par opposition à la dynamique. Par exemple, les phases de lancement du jeu essentielles comme l'énonce Deleplace (1979) en rugby sont plus

rarement exploitées, nous semble-t-il en football, au regard de notre grande expérience d'éducateur et d'entraîneur (1978-2018). Elles sont toutefois primordiales au futsal ou dans les sports collectifs de petits terrains. Que ce soit des remises en jeu ou des sanctions techniques, il s'agit de prévoir des combinaisons à partir d'une séquence figée, certes ponctuelle, mais néanmoins traduite par un départ du jeu arrêté. Ainsi, les déplacements des joueurs pour surprendre les adversaires, les prendre de vitesse, réduire leurs possibilités d'intervenir sont exploités grâce au passage rapide et coordonné d'une situation arrêtée à une situation dynamique.

Dans la continuité du jeu, lorsque le porteur de balle recherche un appui et que ses partenaires sont statiques, il se trouve dans l'incapacité de poursuivre le mouvement vers la cible adverse. Quand une défense joue la défense en ligne ou le hors-jeu et quelle marque la position d'alignement, l'instant d'immobilité constitue une faille dans le dispositif que l'adversaire peut exploiter grâce à la pénétration d'un joueur lancé (Duprat, 1997). Ainsi, l'étude de la **dynamique** s'intéresse à l'évolution des phénomènes dans le temps en relation avec la durée de ceux-ci (Gréhaigne & Godbout, 2012). Ceci est représenté par l'ensemble de forces qui entraînent et provoquent un mouvement ou une évolution à l'intérieur d'une structure en développement nommé « le jeu ». Par exemple, la pénétration d'un joueur venu de l'arrière accompagnée d'un « passe et va » ou d'un « une-deux » déséquilibre souvent une défense déjà positionnée. A contrario, le retour d'un joueur en défense, non concerné au départ par la pénétration de l'adversaire, permet de pallier fréquemment au déséquilibre défensif.

Fixité / Mobilité

La **fixité** ou l'immobilité représente l'état de ce qui apparaît être sans mouvement. L'inaction des acteurs du jeu ou une faible activité semble au cœur de ce concept. On retrouve ce genre de comportement chez les débutants garçons ou filles qui restent stationnés parfois à un endroit du terrain. L'objectif de l'enseignant ou l'éducateur de jeunes joueurs(es) est alors de les rendre mobiles, de les mettre en mouvement et de les impliquer dans le jeu. Ils ou elles doivent prendre conscience de leur importance et de leur responsabilité dans la production collective. Mais cette mise en mouvement n'est pas neutre ou sans signification. Par exemple, sortir de la zone d'ombre de l'adversaire et se déplacer dans une zone libre sans y rejoindre un partenaire n'est possible qu'en occupant rationnellement le terrain. Les joueurs non-porteurs doivent se rendre accessibles pour le porteur de balle en faisant en sorte que l'adversaire ne puisse pas intervenir durant la circulation du ballon dans l'intervalle exploité. Ainsi, les déplacements des non-porteurs

prennent du sens au regard de l'organisation qui va progressivement se mettre en place, mais surtout par rapport aux actions effectuées par les adversaires. Il suffit d'évaluer le taux de réussite relativement bas en football (Gréhaigne, 1989 ; Morris, 1981 ; Duprat 2005, 2012) pour voir la complexité de la tâche, même à des niveaux de jeu élevés.

D'un autre côté, la **mobilité** renvoie à la capacité ou la possibilité de déplacement des joueurs. C'est la propriété de ce qui peut se déplacer dans l'espace, de ce qui est susceptible de mouvement, de ce qui peut se mouvoir ou changer de place. Dans la progression d'une équipe vers la cible, cela s'illustre souvent lorsque le porteur cherche à « fixer » l'adversaire. C'est une action tactique qui consiste à attirer un ou plusieurs opposants dans une zone afin de libérer un espace pour un partenaire ou un intervalle entre deux joueurs adverses afin de passer le ballon. Elle est l'illustration même de l'impossibilité d'aborder la réussite collective sans la traiter à travers la complexité des rapports d'opposition. Pour cela, les déplacements avec et/ou sans ballon constituent les éléments clés de la réussite dans cette confrontation attendue mais imprévisible ou partiellement prévisible. À titre d'image de ce phénomène, dans une partie d'échecs, il est possible d'anticiper et de se projeter plusieurs coups plus tard, jusqu'à une certaine limite. La vitesse de jeu et les actions possibles de l'adversaire sont relativement prévisibles. Toutefois, cela est beaucoup plus complexe dans une activité d'opposition collective comme le football ou les réactions des acteurs et les articulations possibles entre ceux-ci ne sont envisageables que dans un environnement réduit. Par exemple, lorsque le porteur de balle affronte son adversaire direct ou l'élimine par la passe, il est malaisé d'anticiper vers un enchaînement sur trois ou quatre temps car l'incertitude est trop prégnante.

Stationnaire / Turbulence

Plutôt utilisé dans l'étude des systèmes, **stationnaire** est à considérer comme une situation ou un état dont les bases sont fermes et solides et qui se maintient dans la durée avec constance, en relation avec un équilibre relatif. Cela peut être aussi une équipe qui met en place ou déroule son jeu de façon sereine sans précipitation. Enfin, et c'est paradoxal, la forme de stabilité que présente un état stationnaire peut être assurée par une bonne dynamique du jeu (Gréhaigne & Godbout, 2012). La constance dans le jeu peut être considérée comme une marque de maîtrise et de qualité. Basée sur la conservation du ballon, il suffit de quelques séquences fortes pour ouvrir la marque. Cela implique un niveau de confiance et de qualité des actions des joueurs très au-dessus de la moyenne. Pour les équipes de bon niveau, elles s'appuient souvent sur une certaine complaisance des adversaires qui patiemment attendent leur tour pour posséder l'objet

convoité et venir perturber « l'ordre établi ». Nous sommes souvent dans le cas d'un rapport de force déséquilibré où le plus faible cherche à se protéger et à surprendre le favori.

Turbulence renvoie à une agitation bruyante et désordonnée. C'est une forme de désordre avec des mouvements affectés par des chocs et des tourbillons. La turbulence se concrétise par une apparence très désordonnée, chaotique, du jeu et un comportement difficilement prévisible des joueurs, aussi bien au plan du temps que de l'espace. Le jeu avec des turbulences implique un investissement plus important des joueurs et se traduit par une débauche d'énergie en relation avec des passages d'instabilité qui peuvent faire évoluer le score dans un sens ou dans l'autre. Le moindre fait de jeu peut provoquer une évolution du score. Dans les situations d'évaluation, l'enjeu de l'affrontement peut aussi provoquer un engagement limité dans l'avancée du jeu vers la cible adverse (Gréhaigne & Godbout, 2012). De toutes les manières, ce sont le rapport d'opposition en cours et le type choisi d'engagement vers la marque qui vont provoquer la stabilité ou la turbulence dans le déroulement de la rencontre.

Permanence / Fugacité

Le terme **permanence** représente ce qui dure sans intermittence ni changement ou qui exerce une activité de manière continue. En football par exemple, la réserve axiale doit être permanente (Gréhaigne, 2007). On peut dire que ce qu'il y a de permanent dans les sports collectifs se trouve dans la nécessité d'une dépense énergétique forte qui dépend directement des forces en présence et des qualités athlétiques des joueurs qui s'opposent (Teodorescu, 1965). Cette dépense énergétique influe grandement sur les capacités des joueurs à prendre des décisions pertinentes au cœur du jeu. Par exemple, faire le bon choix de jeu au bon moment, en fonction de la configuration du jeu et du rapport d'équilibre ou de déséquilibre individuel et/ou collectif, existe aussi à chaque instant du match. On retrouve également une nécessité de permanence dans la capacité du porteur du ballon à produire des actions motrices et des gestuelles adaptées aux fortes contraintes dues aux adversaires. Et c'est à cet instant que la fugacité entre en jeu. Lorsque le porteur garde trop le ballon, le risque de le perdre augmente. Son action va souvent être temporellement réduite en des actions à une, deux ou trois touches de balle. Ainsi, la vitesse d'action de l'ensemble des joueurs d'une équipe permet de conserver un temps d'avance sur l'adversaire mais peut aussi être source de perte du ballon. La pression temporelle des adversaires impose souvent un geste fugace d'un porteur et une maîtrise technique assez complexe à inscrire dans la permanence.

De manière générale, la permanence dans la durée de la rencontre, la permanence dans la débauche d'énergie, la permanence dans la nécessité de faire les bons choix et de produire le bon geste s'opposent à la fugacité, la précarité de la possession du ballon. A cela s'ajoute la nécessité d'agir vite et bien dans chaque action. La **fugacité** se dit ici d'une action éphémère qui dure peu de temps et disparaît rapidement. Par exemple, la possession du ballon a été fugace car on l'a perdu tout de suite comme sur un dégagement. Dans le cadre de l'activité perceptive du joueur, la notion de fugacité peut néanmoins renvoyer à des indices ténus mais qui restent importants pour comprendre par la suite la logique de l'évolution des configurations momentanées du jeu. Ainsi, prendre en compte les indices fugaces d'un joueur ou d'une équipe permet d'apprécier toutes les opportunités pour ce qu'elles sont en vue d'une éventuelle exploitation.

Dans la lutte pour la possession du ballon entre deux groupes qui s'affrontent dans le but d'une utilisation optimale, tous ces concepts présentés sont sources de réflexions et d'explications à un moment ou à un autre du jeu. La pensée, comme une idée abstraite, permet une analyse de la réalité de la situation en distinguant bien, pour nous, la configuration du jeu de son interprétation. Aussi, des concepts sont créés, parfois renommés, pour décrire, expliquer et capturer la réalité du jeu comme elle peut être ensuite reconnue et comprise.

2. 2. Fonctionnement du jeu

Dans le jeu en sport collectif, les réseaux de forces entre les joueurs ou les équipes ne sont ni neutres ni homogènes. Le jeu est un champ de forces, fait d'équilibres et de déséquilibres momentanés, où la volonté d'aller de l'avant est contrebalancée par la crainte de perdre le contrôle du ballon et la nécessité de protéger son but (Duprat, 2014). Cette tension est au coeur de la dynamique du jeu et plus il y a d'informations à traiter par les joueurs, plus il y a de déséquilibres potentiels. Effectivement, une perturbation provoque un éloignement de cet état d'équilibre. L'équipe doit alors développer des mécanismes qui tentent d'amortir cette perturbation pour revenir à une certaine stabilité. Avec ce mouvement, le système est confronté à la notion du temps et à la notion de phase, puisqu'il fonctionne, la plupart du temps, sur un régime stationnaire. Ces mécanismes peuvent conduire à des asymétries temporelles très prononcées, à des comportements spatio-temporels inattendus ou à l'apparition de comportements chaotiques (Gréhaigne & Godbout, 2014). Les joueurs doivent apprendre à gérer cette tension entre l'ouverture qui conquiert et la fermeture qui protège. La valeur de

l'information n'est plus liée à la quantité. Elle ne se capitalise plus. Elle acquiert une valeur dans l'échange et dans l'interaction du moment.

On sait par exemple que dans la réalité concrète du jeu, il arrive qu'à un instant d'équilibre défensif succède un autre instant d'équilibre défensif. Mais il arrive aussi qu'à un instant d'équilibre défensif momentané suive immédiatement un instant de déséquilibre, etc. C'est-à-dire qu'un déséquilibre peut aussi bien être la conséquence d'une mauvaise distribution l'instant d'avant que d'une mauvaise utilisation de la bonne distribution qui existait l'instant d'avant. Néanmoins, un déséquilibre défensif peut être généralement récupéré par l'équilibre défensif étant reconstitué l'instant d'après.

Il est aussi possible de caractériser les points de rupture du point de vue de la continuité ou de la rupture des configurations du jeu en cours. Quand cette rupture de l'état d'équilibre a déjà eu lieu, il est le plus fréquemment dû à une défaillance dans l'organisation défensive. On est souvent face à un déséquilibre initial qui peut entraîner une défense à la « poursuite » ou une défense à « égalité » mais avec parfois une infériorité numérique. Les transitions et le jeu de transition renvoient souvent à des configurations où l'on a peu de temps pour agir car la quantité de joueurs et la pression temporelle nécessitent d'agir dans l'urgence. L'attaque doit alors profiter du moment de déséquilibre pour conserver son avance éventuelle tandis que la défense doit rapidement revenir en barrage ou y rester. Si, le déséquilibre n'existe pas, il faut chercher à le faire apparaître. Un des bons moyens est de tenter d'amener rapidement le ballon en avant de l'espace de jeu effectif. Face à un équilibre défensif bien en place et stable, il faut s'en remettre à un rapide enchaînement collectif, un exploit individuel ou à une erreur, une maladresse défensive qui est à exploiter au plus vite (Duprat, 2007).

En fonction de ces éléments, anticiper devient alors un élément clé de la réussite des joueurs. L'anticipation, c'est l'action de prévoir ce qui va arriver à partir d'hypothèses ou de suppositions. C'est l'activité adaptatrice que développe le joueur par rapport à une future configuration du jeu, lorsqu'il suppose sa prochaine intervention. L'anticipation est essentielle à la réalisation de l'efficacité des projets de jeu et des tactiques individuelles propres à chaque sport collectif pour prévoir les aléas du jeu et pour décider vite et juste. Pour cette raison, la compréhension des processus qui la constituent est essentielle pour l'enseignant, l'éducateur et l'entraîneur. Il leur faut être capables de concevoir et conduire un processus de perfectionnement permettant d'agir sur la prise de décision tactique, le tout éventuellement combiné avec la préparation de l'équipe à la compétition (Deleplace, 1983 ; Mahlo, 1969).

Concernant le joueur, celui-ci doit concentrer son attention sur le cours du jeu, tel qu'il s'y trouve engagé, pour en déceler la cohérence et profiler son évolution. En bref, il doit s'appuyer sur le potentiel de la situation pour choisir les actions appropriées à réaliser. Ainsi, on peut dire que deux notions se trouvent au cœur de l'analyse du jeu. D'une part, celle de configuration du jeu telle qu'elle s'actualise et prend forme dans le rapport de forces en cours, et d'autre part celle du potentiel de cette configuration du jeu.

Dans la phase de récupération du ballon (Duprat, 2005), nous distinguons la confrontation en duel (lorsque l'attaquant maîtrise le ballon) de celle de la conquête (lorsqu'il y a une lutte pour s'approprier le ballon à la suite d'une passe) mais aussi aux situations d'interception et de récupération sans opposition. Le gain ou la perte d'un match ne dépend donc pas seulement de l'habileté des joueurs à manier ou récupérer le ballon. La coordination (synchronisation, permutations en jeu) et la distribution momentanée des joueurs sont le résultat de leurs déplacements sur le terrain. Par exemple, certaines équipes, sûres de leurs actions et empreintes d'une philosophie de jeu, passent leur temps à attaquer au mépris de la défense (Ajax d'Amsterdam, FC Barcelone). Cette stratégie délibérée repose sur un postulat simple que « nous pouvons prendre le risque de concéder un but car nous savons que nous pouvons en marquer un de plus à tout moment ». Cette idée un peu présomptueuse se traduit très clairement dans les faits par une organisation tactique particulière. La récupération haute du ballon et l'attaque du but sont privilégiées en prenant moins en compte la réversibilité du jeu.

3. Réversibilité dans le déroulement du jeu

En sport collectif, la réversibilité souligne tout d'abord l'immédiateté du passage d'attaquant à défenseur et met en évidence la notion de situation à double effet (Deleplace, 1979). La réversibilité des situations représente un aspect fondamental des sports collectifs en rapport avec le fait que les équipes attaquent ou défendent à tour de rôle. On constate d'ailleurs que c'est une des caractéristiques des joueurs débutants qui ont du mal à percevoir le changement de statut. Cela se traduit par un type de « passivité » que l'on retrouve aussi chez les jeunes joueurs qui manquent souvent de vigilance et de réactivité. On la constate parfois chez les joueurs expérimentés lorsque la déception liée à une perte de balle provoque un temps de latence qui retarde leur réaction. Ainsi, en fonction du lieu de la récupération du ballon et de l'emplacement des différents protagonistes sur le terrain, cela peut être anodin ou extrêmement dangereux pour l'équipe. Si la réversibilité se produit à l'arrière de l'espace de jeu effectif de l'équipe,

le danger de but est immédiat. Par contre si cette récupération du ballon se situe à l'opposé de son propre espace arrière, l'équipe encore placée pour défendre est alors plus stable sur ses positions. Plus généralement, quand on décide « d'attaquer l'attaque » de presser dès la perte du ballon, le mouvement de la défense est d'abord et avant tout un mouvement vers l'avant. Il s'agit d'imposer un harcèlement continu des adversaires pour retrouver la possession du ballon. Idéalement, ceci se déroule le plus profondément possible dans le dispositif de l'adversaire en train de relancer. Si le ballon est récupéré, cela constitue le cas le plus simple qui puisse exister de la liaison organique entre défense et attaque, souvent illustrée par l'émergence d'une attaque rapide. La fragilité de toute équipe s'exprime souvent dans cette phase type liée à la réversibilité. Si le changement de possession et le résultat d'une « récupération réglementaire » (Duprat, 2005), l'équipe en défense bénéficie d'un court laps de temps pour se repositionner. Si la perte du ballon s'effectue dans la continuité du jeu, le danger est immédiat et la réactivité devient un élément primordial pour le rééquilibrage défensif.

La situation à double effet constitue souvent un moment clé du jeu. Ainsi, lorsque la balle est perdue, l'ancienne attaque devenue défense doit se réorganiser :

- soit s'opposer immédiatement au front du ballon pour tenter de le récupérer au plus vite (pressing) ;
- soit mettre en place un recul frein avec les joueurs qui étaient en soutien du porteur car, dans ce cas, ils constituent la première ligne de défense contre la contre-attaque (semi-retraite) ;
- soit en recul rapide pour un retour sur ses bases, en ralentissant l'action du porteur adverse, afin de reconstituer les rideaux défensifs (pleine retraite) ;
- soit, lorsque les rideaux sont en place, s'opposer aux pénétrations de l'adversaire et harceler le porteur de balle.

Pour l'équipe en défense devenue équipe à l'attaque, on vise soit :

- à profiter de la rupture de l'état d'équilibre du système attaque / défense pour tirer sans tarder au but ;
- à réussir une circulation rapide du ballon et des joueurs pour développer un enchaînement offensif et tirer au but ;
- soit, en cas d'échec de l'action vers la cible, à revenir en arrière pour assurer la conservation du ballon et provoquer à nouveau la défense afin de se créer une autre opportunité de marquer.

La mise en œuvre de ces choix tactiques suppose du dynamisme, de l'intensité et de la résolution. Par conséquent, la défense ne doit pas se borner à réagir simplement aux actions des adversaires mais doit mettre en place des ripostes ciblées, anticiper sur les contres possibles pour limiter les risques lors de ces phases critiques. Quand cette tactique défensive réussit, l'attaque perd habituellement la balle. Il convient néanmoins de souligner que l'organisation de la réversibilité et / ou de la stabilité constitue un projet en soi à l'intérieur d'un projet de jeu plus général. Il nécessite la mise en place de règles de fonctionnement précises qui nous ramènent au « référentiel commun » (Delaplace, 1979).

4. Ordre et désordre offensif ou défensif

Robert, (1985, p. 5) à propos de la dynamique du jeu affirmait « *que les conditions réglementaires conduisent à définir le jeu comme une dualité dynamique où chaque équipe oppose à l'autre le nombre au nombre, l'action offensive à l'action défensive en vue d'obtenir un résultat : gagner ou ne pas perdre* ». Nous avons vu que la phase de changement de statut constitue un moment clef de la confrontation. La perte ou la récupération du ballon constitue à chaque fois un moment spécifique et les réactions dépendent des caractéristiques de la configuration du jeu.

4. 1. L'espace de jeu entre les lignes

Au football ou au rugby, les lois sur le hors-jeu limitent la circulation des joueurs. Ces lois sur le hors-jeu visent, en fait, à établir ou rétablir un équilibre entre les droits de l'attaque et ceux de la défense. Cela correspond également à un aspect très moral à savoir que « dans le jeu, nul ne peut s'approprier un avantage immérité ». L'objectif de l'ensemble de ces règles est d'empêcher les avants « piquets » de camper à proximité du but et de marquer sans se confronter à l'adversaire. Ainsi, s'opposer individuellement et collectivement aux actions adverses est l'essence même du jeu. Cette idée existe dans presque tous les sports collectifs interpénétrés avec le hors-jeu existant aussi en hockey sur glace, les trois secondes dans la raquette au basket-ball et la zone interdite proche de la cible au handball. La zone d'affrontement peut se situer au niveau du ballon, proche de la cible dans une zone déterminée, ou avec les deux éléments ajoutés. Sans la règle du hors-jeu, le football serait, sur un grand champ, un jeu sans échange de balle, fait de coups de pieds vers l'avant ou de passes longues d'un bout du champ à l'autre. En empêchant toute position trop avancée, la règle privilégie donc la conduite de balle et la passe, plutôt que des coups de pieds longs dans le vide. Or, faire avancer adéquatement le ballon oblige les attaquants à courir. En retour, cela contraint les défenseurs à se

déplacer pour éviter de se faire déborder tout en protégeant leur but. La confrontation est inévitable et le parti-pris athlétique y occupe une place prépondérante. L'ensemble de ces règles et de ces modalités de jeu donnent une tonalité particulière à chaque jeu collectif.

4. 2. Les liens d'opposition

Une autre des propriétés de l'affrontement est de présenter une certaine élasticité. De manière spécifique, un système est considéré élastique lorsqu'il est traversé par une série de contractions et d'expansions (Gréhaigne & Godbout, 2012). Pour appréhender comment fonctionne l'élasticité dans le jeu en sport collectif, on doit d'abord comprendre comment les configurations du jeu évoluent. Lorsque le jeu est en forte expansion, il y a des perturbations considérables avec une balle qui se déplace vite et des joueurs en mouvement à des vitesses différentes. À l'opposé en forte compression, l'espace occupé est réduit et il se produit des situations où le temps est compté. Des joueurs qui effectuent un prélèvement rapide et précis d'informations simples peuvent ainsi produire des réponses pertinentes.

De façon synthétique, la figure 1 illustre les liens d'opposition permettant de caractériser le jeu en football. La gestion par les joueurs des caractéristiques liées aux déplacements des attaquants, des défenseurs et du ballon, passe par la construction d'outils capables d'aider à concevoir une évolution probable du jeu. La construction de cette véritable intelligence tactique nous semble très importante au point de nécessiter une conception des apprentissages où les liens d'opposition sont au cœur de la formation du joueur.

Par ailleurs, cette caractérisation des liens d'opposition est indispensable en vue de modéliser le jeu afin d'obtenir une analyse de l'affrontement plus cohérente. Elle rend mieux compte de la réalité des rapports d'opposition. Ainsi se trouvent bouclées les relations dialectiques entre l'analyse de la pratique et une nécessaire théorisation.

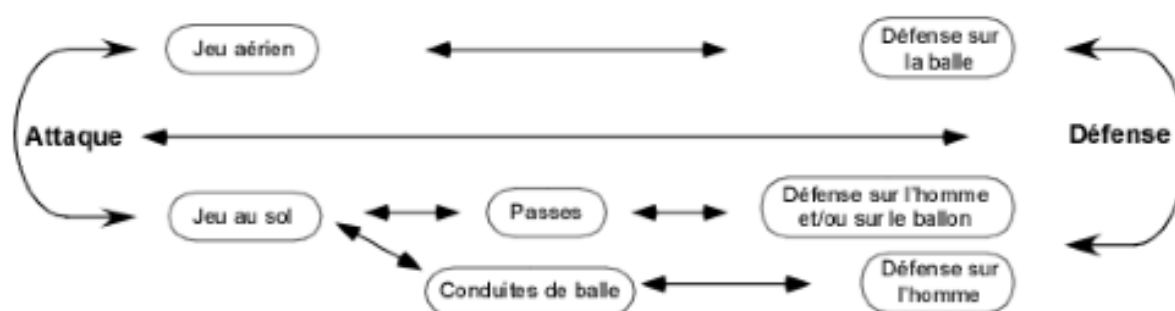


Figure 1. Caractérisation des liens d'opposition en football (Gréhaigne, 2018).

4. 3. Durée d'une séquence de jeu

Pour les sports collectifs en général, le terme de continuité est employé à propos du passage d'une situation tactique à une autre (attaque / défense). Ici, les lois du jeu ou les options tactiques du moment assurent ou non la continuité du jeu, du football américain au football association (nom originel du football en Angleterre ou soccer en anglais). La durée moyenne d'une séquence devient un indicateur pertinent des choix effectués. Plus la durée d'une séquence est courte, plus tactiquement elle est faite pour éviter le désordre. Plus la séquence dure longtemps, plus le désordre risque de s'installer dans le jeu. Ainsi, à l'intérieur d'une même situation tactique, on utilise le terme de continuité lorsqu'il y a enchaînement de plusieurs phases collectives. Si un désordre apparaît dans l'équipe adverse, on peut considérer que le premier temps de jeu a été efficace pour provoquer un déséquilibre défensif. Le temps qui suit a donc pour but d'exploiter ce déséquilibre en choisissant la forme de jeu la plus adaptée pour surpasser l'adversaire. Par exemple, assurer la continuité de l'attaque dans la durée exige un remplacement offensif anticipé dans les espaces disponibles et une lecture efficiente du placement et des déplacements des partenaires et adversaires. Une longue séquence de possession pour une équipe traduit souvent une grande maîtrise dans la circulation des joueurs et du ballon, ou une certaine passivité des adversaires en attente. Mais elle ne garantit pas la victoire, comme nous avons pu le constater lors de la dernière coupe du Monde de football (2018). Les apparences sont parfois trompeuses dans l'évaluation d'un rapport d'opposition (Duprat, 2005). L'issue d'une rencontre dépend plus de l'exploitation efficiente du ballon lors de chaque phase de possession. La capacité de l'équipe à s'organiser et se restructurer dans un laps de temps le plus court possible favorise l'efficacité et la performance. Au fil des rapports d'opposition, la concentration et/ou la dispersion des joueurs sur le terrain varient en fonction des phases de jeu et influe sur le résultat final.

5. Bases organisationnelle de la confrontation

En prenant toujours comme exemple le football, les dispositifs stratégiques et tactiques adoptés par une équipe recouvrent la répartition de l'ensemble des joueurs sur le terrain, de leurs actions et des déplacements qui se font. Cela se passe habituellement en référence à un plan de jeu et à des règles de l'organisation du jeu. Nous allons envisager maintenant ce que produit l'opposition dans une rencontre. Pour cela nous allons comparer la distribution formelle donnée par la composition de l'équipe en fonction du

système de jeu prévu, de même que la distribution réelle révélée par les Espaces de Jeu Effectif des Joueurs (EJEJ) et leurs centres de gravité (Gréhaigne, 1989).

5. 1. Système de jeu et distribution formelle

Il est possible d'obtenir des informations fiables des rapports d'opposition entre les équipes à partir de l'étude du centre de gravité de l'espace occupé par le joueur (Gréhaigne, 1989). Cette méthodologie permet de mieux étudier la notion de système de jeu. Teodorescu (1965) définit le système de jeu comme étant la « *forme générale d'organisation des actions offensives ou défensives des joueurs, par l'établissement d'un dispositif précis, de certaines tâches (postes et occupations du terrain) ainsi que de certains principes de collaboration entre ceux-ci* » (Teodorescu, 1965, p. 29). Une autre définition caractérise le système de jeu comme « *une forme d'ordre extérieur où l'on distingue des groupes en différentes positions et où l'on détermine le nombre de joueurs assignés à ces groupes* » (Bremer, 1982 cité par Winkler, 1984, p. 6). On attribue à ces groupes de joueurs certaines parties du terrain et certaines tâches dans le match. A l'intérieur de ces groupes, on différencie de nouveau pour assigner à chaque joueur une zone de terrain et des tâches.

Ainsi, dans la littérature spécialisée concernant le football, cette forme d'ordre extérieur est habituellement caractérisée et représentée par des sigles « W M » ou par des chiffres « 4-4-2 ». La représentation en trois chiffres représente le nombre de joueurs alignés à partir du gardien... A titre d'exemple, la figure 2 illustre la composition d'une l'équipe jouant en « 4-3-3 » (figure 2).

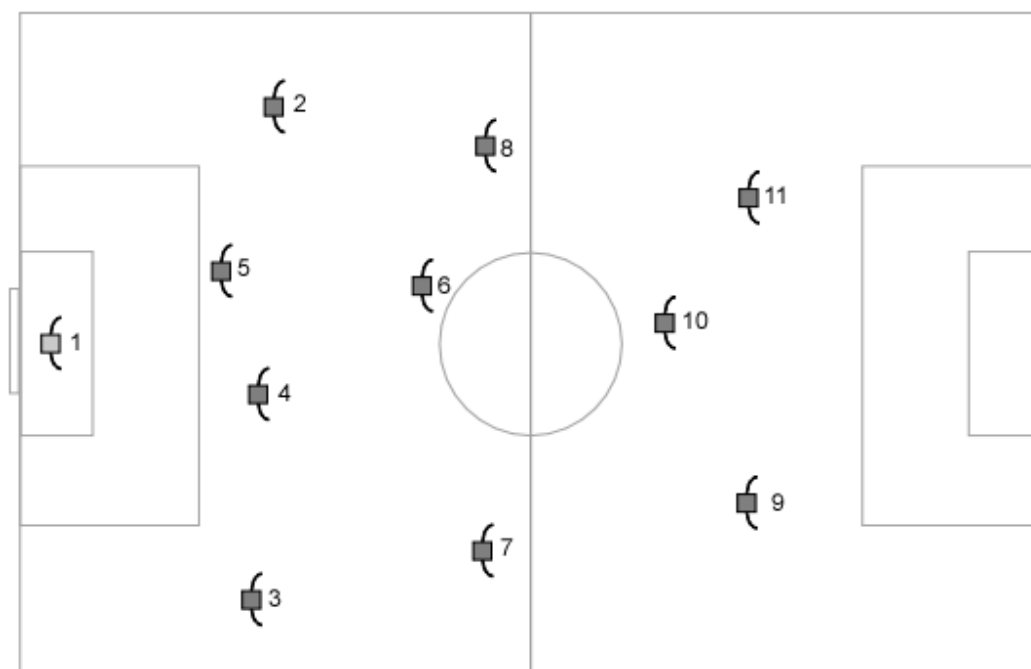


Figure 2. Distribution formelle d'une l'équipe en 4-3-3

La composition de l'équipe montre une distribution théorique qui révèle de façon grossière le dispositif adopté par l'entraîneur. En effet, ce dispositif peut rendre compte de la répartition des joueurs sur le terrain, en particulier dans les trois grandes lignes de force que sont la défense, le milieu de terrain et les avants. Par contre, ce schéma reste très imprécis. De manière générale, ce système de jeu qui n'est qu'une structure de base de l'organisation des joueurs se trouve souvent modifié ou transformé par les aléas du jeu. Les EJEJ deviennent alors des éléments objectifs permettant de comparer l'attendu du vécu.

5. 2. Tactique et distribution réelle

Si nous comparons la distribution théorique des joueurs avec la distribution réelle, donnée par l'étude des centres de gravité, nous relevons des analogies et des différences.

Pour l'équipe analysée (figure 3), le système réel révèle que :

- le numéro 2 joue assez haut dans le couloir gauche,
- le numéro 8 joue côté droit et non à gauche,
- les numéros 6, 7, 10 jouent groupés dans l'axe du terrain, le 6 tenant plutôt le rôle de milieu défensif.
- numéro 5 assure la couverture défensive et occupe, en fait le poste dit de "libéro".
- le flanc droit du terrain est quasiment inoccupé.

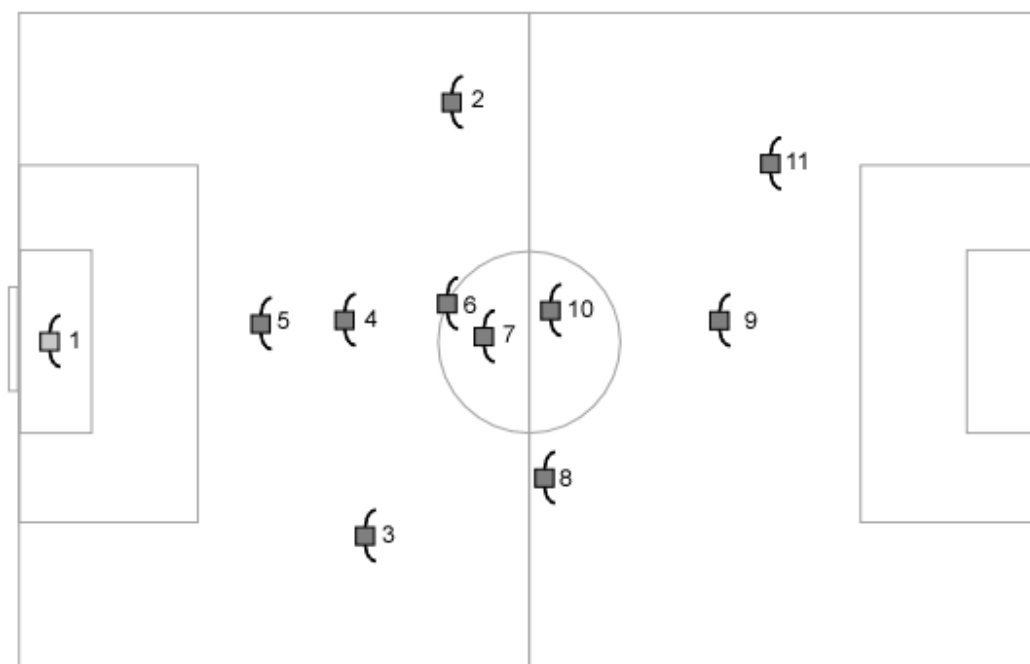


Figure 3. Distribution réelle d'une équipe observée avec les centres de gravité des joueurs.

L'étendue et la dispersion des points sur le terrain constituent un autre indicateur du résultat de l'opposition. Ainsi, la composition de l'équipe donne une distribution théorique à partir d'emplacements formels et donne une répartition formelle des joueurs qui permet d'identifier le centre de gravité du groupe (Gréhaigne, 1989). La distribution sur le terrain des centres de gravité des joueurs est donc une donnée importante pour obtenir une caractérisation objective du système de jeu réel d'une équipe et ainsi avoir des renseignements précis sur l'organisation du jeu de cette équipe en fonction du rapport d'opposition de ce jour-là.

Pour préciser encore l'EJEJ, il serait intéressant de distinguer les phases de possession du ballon par son équipe et celles où elle défend. Cela donnerait la possibilité d'analyser le poids des actions adverses dans la production réelle des joueurs. Dans les formes que prend celle-ci, il est courant qu'un système gardien de but (GB), 4, 3, 3 (avec un triangle pointe haute ou basse pour les « milieux »), se transforme en GB, 3, 4, 3 (avec des « demis » à plat ou en losange). Il est possible aussi de le transformer en GB, 4, 5, 1 qui peut se décliner en GB, 4, 3, 2, 1 ou en Gb, 4, 2, 3, 1... Bref, les rapports d'opposition vont influencer sur la répartition et les actions des joueurs, tant dans la profondeur que dans la largeur. Les rapports de force individuels vont aussi influencer l'organisation collective de base et imposer des transformations. Nous avons pu constater (Duprat, 2005) qu'à partir du barycentre de la récupération du ballon par une équipe, on peut obtenir des informations sur l'orientation majeure du jeu de l'équipe adverse en attaque.

Par ailleurs, nul ne peut nier que la stratégie mise en place préalablement à la rencontre, est amenée à être continuellement ré-ajustée en fonction des évènements du match. Cela implique de former un joueur capable d'évaluer les effets du rapport de forces et de réajuster ses comportements en les coordonnant avec ceux de ses partenaires. Ainsi, l'organisation et l'auto-organisation du jeu sont conformes aux choix de l'entraîneur. Mais la réalité est parfois tout autre car le succès d'une équipe est largement dépendant de la plasticité des joueurs et de leurs capacités à reproduire les consignes retenues par les entraîneurs avant le match. Il leur faudra également s'adapter aux qualités spécifiques des adversaires, voire à changer rapidement le plan de jeu en fonction de l'urgence de la situation présente. La culture tactique apparaît donc comme toile de fond indispensable. Elle ne s'établit qu'à travers la construction de logiques d'actions directement dépendantes de « l'analyse des effets de l'opposition » (Bouthier & Reitchess, 1984).

6. Discussion - Conclusion

Le premier objectif pour un enseignant, un éducateur, est d'apporter aux élèves, aux joueurs(ses), les différents éléments de compréhension de l'activité et de leur permettre de traduire leurs intentions en actes au cœur de la confrontation jouée. Pour un formateur, un entraîneur, l'objectif est de construire un ensemble de joueurs cohérent puis performant. Il le réalise après avoir fait connaissance avec son groupe et étudié les caractéristiques de chacun. Tel un chef d'orchestre, il doit écrire ou faire suivre une partition identique à tous afin de s'assurer que la production soit de qualité. Certains entraîneurs s'appuient sur les spécificités des individualités pour choisir les tactiques à adopter en fonction de leurs compétences. D'autres prônent une autre philosophie de jeu et insistent pour que chaque joueur joue la partition choisie et évolue en respectant le fil conducteur imposé. Les capacités individuelles doivent alors s'accorder avec les choix de l'entraîneur dans l'intérêt du groupe. Dans les deux cas, une capacité d'adaptation est requise au moment de la rencontre si l'on veut être performant, puisque les adversaires sont aussi détenteurs de certaines compétences.

Tout ce qui est anticipé et mis en place peut être réduit à néant si l'adversaire perturbe ce qui a été prévu. A cet effet, l'étude systématique du jeu de l'adversaire s'est développée ces dernières années pour anticiper, prévoir et agir en fonction des dits adversaires. Une stratégie est donc habituellement mise en place par les équipes en fonction de chaque adversaire et est travaillée spécifiquement pour chaque rencontre. Cela implique inévitablement de pouvoir adapter son jeu au projet établi. Cela nécessite de développer

les compétences autour d'un facteur essentiel : la plasticité. Tout joueur figé est un joueur handicapé, car il risque à tout moment de rencontrer un adversaire susceptible d'anticiper son jeu et d'exploiter ses failles. Dans d'autres circonstances, c'est la capacité créative exceptionnelle de certains joueurs qui peut être à l'origine des déséquilibres individuels et collectifs. Les seuls moyens d'agir sont alors, soit de les empêcher de recevoir le ballon, soit de s'organiser collectivement pour « verrouiller » ce type de joueur sans s'affaiblir.

Aussi, analyser, expliquer l'opposition et utiliser cette opposition comme source de tout progrès, tant en compréhension qu'en exécution, permettent de concevoir des situations qui impliquent de faire jouer la réalité des rapports d'opposition. C'est pour cela que malgré des divergences d'objectifs suivant le contexte de l'intervention, l'enseignant, l'éducateur et le formateur doivent intégrer cet aspect incontournable dans l'apprentissage. Les contraintes liées aux rapports d'opposition, la réciprocité et la réversibilité qui résultent de la précarité de la possession (surtout au football), sont obligatoires dans l'analyse et la pratique des sports collectifs.

En se centrant sur des exercices avec opposants, on propose aux joueurs de les accoutumer à des configurations proches de celles qu'ils retrouveront lors du match mais aussi de les placer dans des conditions temporelles qui nécessiteront une adaptation rapide face aux problèmes posés. Renoncer à s'appuyer sur l'opposition, c'est renoncer à faire progresser les joueurs dans ce qui leur fait souvent défaut :

- se situer dans l'espace par rapport à un "mobile", à un adversaire direct, à un environnement plus ou moins chargé ;
- adapter ses déplacements en fonction des opportunités présentes, suivant les placements et déplacements des partenaires et adversaires ;
- maîtriser ses gestes, quelles que soient les pressions qui s'ajoutent à la pression temporelle ;
- anticiper, agir et réagir vite...

Pour cela, l'intervenant dispose de différents types d'exercices :

- Ceux correspondant au match à thème, à effectifs réduits, où la complexité liée à l'égalité numérique est limitée par le nombre restreint de joueurs et donc d'informations à traiter ;
- Ceux consacrés à des « jeux d'application » avec des effectifs réduits, une équipe en supériorité numérique (+1, +2) pour favoriser la réussite ;
- Ceux basés sur des oppositions en un contre un (infra-système) où chacun apprend à construire sa motricité en tenant compte d'un environnement éloigné peu contraignant mais existant afin d'éviter de s'enfermer dans la bulle proche ;

- Ceux reposant principalement sur la coopération dans le cadre d'une « unité tactique isolable » (Deleplace, 1979 ; Bouthier 1988), où les alternatives sont limitées en nombres, mais favorisent la prise de conscience de la pertinence des choix tactiques ;
- Ceux permettant de coordonner les actions des joueurs d'une équipe en réduisant le nombre de partenaires impliqués (méso-système) afin d'articuler les interventions à partir d'un collectif de ligne ou d'une partie des deux ou trois collectifs de ligne ;
- Ceux concernant l'articulation de tous les joueurs de l'équipe dans le cadre du macro-système lorsqu'on s'approche de l'activité culturelle de référence avec une opposition en infériorité numérique.

Quel que soit le contexte de l'intervention, ces différentes formes d'exercices peuvent être considérées comme « situation de référence » en fonction des objectifs à atteindre (Duprat, 2007, 2016).

Cette approche permet de se démarquer d'une didactique très analytique, centrée sur la forme gestuelle, où le joueur est enfermé dans une sphère relationnelle réduite à sa relation avec le ballon. Cela implique d'aller vers une approche plus contextualisée, basée sur une approche tactique des jeux où le rapport à l'opposition est primordial donc incontournable.

Par quoi le débutant est-il mis en difficulté ? Sans doute, sa crainte de mal faire et son manque de maîtrise corporelle face aux situations. C'est le cas particulièrement sous les pressions temporelles auxquelles il est confronté. Il est impératif que le joueur débutant construise sa motricité en adéquation avec les contraintes réelles du jeu. Cette motricité intègre la notion de collaboration au sein d'une organisation collective. C'est à ce titre qu'on parle de conduite motrice. A l'enseignant, l'éducateur, le formateur de trouver les situations d'apprentissage et d'entraînement contextualisées et adaptées au niveau des jeunes qui lui sont confiés.

Par quoi, aujourd'hui, le joueur de haut niveau est-il mis en difficulté sachant qu'il a atteint une dextérité technique supérieure ? C'est principalement dans son rapport affectif à l'adversaire fréquemment augmenté par l'enjeu de la compétition. Cela place le joueur dans un état psychologique de stress et peut ainsi conduire à des erreurs liées à la précipitation ou à la peur. L'expérience participe à la maîtrise de ce type de pressions liées à l'enjeu des rencontres. Bien que le temps de possession du ballon soit très restreint pour chaque joueur dans un match, l'apprentissage d'une gestuelle bien contextualisée lui permettra toujours de mieux réagir au moment opportun.

C'est pourquoi il est inconcevable, aujourd'hui, d'aborder l'apprentissage des sports collectifs sans placer les rapports d'opposition au cœur de la méthode.

Bibliographie

- Almond, L. (1986) Primary and secondary rules in games. In R. Thorpe, D. Bunker, & L. Almond (Eds.), *Rethinking games teaching* (p. 73-74). Loughborough, England: Loughborough University of Technology.
- Bourbousson, J., & Seve, C. (2010). Construction/déconstruction du référentiel commun d'une équipe de basket-ball au cours d'un match. *eJRIEPS*, 20, 05-25.
- Bouthier, D. (1988). *Les conditions cognitives de la formation d'actions sportives collectives*. Thèse de doctorat (non publiée) en psychologie du travail. Université Paris V- EPHE.
- Bouthier, D. & Reitchess, S. (1984). *Contenu et évaluation en sports collectifs : pour un enseignement aujourd'hui*. Centre de Recherche en Didactique et Pédagogie, Paris
- Clemente, F.-M., Lourenço Martins F.-M., & Sousa Mendes, R. (2016). *Social network analysis applied to team sports analysis*. Heidelberg : Springer International Publishing.
- Deleplace, R. (1979) *Rugby de mouvement – Rugby total*. Paris : Éducation Physique et Sports.
- Deleplace, R. (1983). *La recherche sur la spécialisation sportive, l'entraînement, la performance*. Actes du colloque la recherche en STAPS (p. 93-151). Nice. 19-20 Septembre 1983.
- Dugrand, M. (1989). *Le football : de la transparence à la complexité*. Paris : PUF.
- Duprat, E. (1997). *Comment réagir face à une équipe qui joue le hors-jeu*. TD de spécialité football. Université d'Evry-Val d'Essonne.
- Duprat, E. (2005). *Approche technologique de la récupération du ballon lors de la phase défensive en football, contributions à l'élaboration de contenus de formation innovants*. Thèse de Doctorat (non publiée). ENS, Cachan.
- Duprat, E. (2007). *Enseigner le football en milieu scolaire (collèges et lycées) et au club*. Paris : Actio.
- Duprat, E. & Gréhaigne, J.-F. (2012). *Pour un football intelligent – La récupération du ballon*. Saarbrück : Editions Universitaires Européennes.

- Duprat, E. (2014), *Construire la tactique et l'intelligence de jeu en football : du terrain à la théorie et de la théorie au terrain*. Dans J.-F. Gréhaigne (Dir.), *L'intelligence tactique. Des perceptions aux décisions tactiques en sports collectifs*. Presses Besançon : Universitaires de Franche-Comté.
- Duprat, E. (2016). Les entraînements mixtes en football : repenser le rapport aux objets techniques. Dans J.-F. Gréhaigne (Dir.), *Les objets de la technique. De la compétence motrice à la tactique individuelle*. Besançon : Presses universitaires de Franche-Comté.
- IFAB (2017). *Les lois du jeu 2017 / 2018*. Zurich (Suisse) : The International Football Association Board.
- Frantz, P. (1975). *Le football*. Mulhouse : L'Alsace.
- Gay, J. (1981). *Vers le jeu collectif*. Mâcon : CDDP.
- Gréhaigne, J.-F. (1989). *Football de mouvement. Vers une approche systémique du jeu*. Thèse de Doctorat (non publiée). Dijon, France : Université de Bourgogne.
- Gréhaigne, J.-F. (1992). La notion d'opposition au cœur de la didactique des sports collectifs. Dans A. Menaut (Ed.), *Méthodologie et pédagogie des sports collectifs* (pp 77-89). Université Victor Segalen Bordeaux 2.
- Gréhaigne, J.-F. (Ed.). (2007). *Configurations du jeu, débat d'idées et apprentissage des sports collectifs*. Besançon : Presses de l'Université de Franche-Comté.
- Gréhaigne, J.-F. (2011). Jean-Paul Sartre and team dynamics in collective sport. *Sports, Ethics & Philosophy*, 5(1), 34-45.
- Gréhaigne, J.-F. (2018). À propos de certaines bases théoriques et pratiques des sports collectifs. Préparation aux concours de recrutement. *eJRIEPS, Hors Série N° 2*.
- Gréhaigne, J.-F. (Ed.) (2014). *L'intelligence tactique. Des perceptions aux décisions tactiques dans les sports collectifs*. Besançon : Presses de l'Université de Franche-Comté.
- Gréhaigne, J.-F., & Dietsch, G. (2015). Quelques aspects théoriques de la didactique des sports collectifs. Préparation aux concours de recrutement. *eJRIEPS, Hors Série N° 1*.
- Gréhaigne, J.-F., & Dietsch, G. (2015). L'opposition et ses concepts associés en sport collectif. Dans J.-F., Gréhaigne & G. Dietsch, (2015). *Quelques aspects théoriques de la didactique des sports collectifs* (p. 92-108). *eJRIEPS, Hors Série N° 1*.

- Gréhaigne, J.-F., & Godbout, P. (2012). À propos de la dynamique du jeu ... en football et autres sports collectifs. *eJRIEPS*, 26, 130-156.
- Gréhaigne, J.-F., & Godbout, P. (2014). Dynamic systems theory and team sport coaching *Quest*, 66(1), 96-116.
- Gréhaigne, J.F., Godbout, P., & Bouthier, D. (1999). The foundations of tactics and strategy in team sports. *Journal of Teaching in Physical Education*, 18, 159-174.
- Jeu, B. (1977). *Le sport, l'émotion, l'espace*. Paris : Vigot.
- Knapp, B. (1971). *Sport et motricité*. Paris : Vigot.
- Malho, F. (1969). *L'acte tactique en jeu*. Paris : Dunod.
- Martinand, J.-L. (1987). *Quelques remarques sur les didactiques des disciplines*. *Revue Les sciences de l'Education*, 2, 23-29.
- Morris, D. (1981). *The soccer tribe*. London : Jonathan Cape.
- Sartre, J.-P. (1960). *Critique de la raison dialectique*. (Tome I et II). vols. 2. Paris: Gallimard.
- Teodorescu, L. (1965). Principes pour l'étude de la tactique commune aux jeux sportifs collectifs. *Revue de la S.I.E.P.E.P.S.*, 3, 29-40. (texte publié à nouveau en 2013 dans le revue eJRIEPS, 28, 99-117).
- Winkler, W. (1984). Sport strategie als lehrfach. *Leitungssport*, 14(2), 5-13.