

FÉDÉRATION DE SOCCER DU QUÉBEC



APPRENDRE À PARLER SOCCER

PETIT GUIDE PRATIQUE



Présentateur officiel :



TABLE DES MATIERES

LE VOCABULAIRE

A à Z	p. 3
-------	------

LES ASPECTS TACTIQUES AU SOCCER

Positionnement des joueurs	p. 13
La défense	p. 13
Le milieu de terrain	p. 14
Dans une configuration défensive	p. 15
L'attaque	p. 16
4-4-2	p. 17
4-3-3	p. 18
4-2-4	p. 18
5-3-2	p. 19
3-5-2	p. 19
5-4-1 et 4-5-1	p. 20

Le soccer est devenu au fil des ans le sport le plus pratiqué au Québec! Il demeure toutefois un sport jeune dont le vocabulaire et les aspects techniques restent peu connus chez nous.

Plusieurs événements majeurs et internationaux fouleront le sol québécois au cours des prochains mois et années. Nous avons pensé que la publication de ce petit guide pratique intitulé « Apprendre à parler SOCCER » pourrait devenir un outil important pour tous ceux qui auront ou voudront parler ou écrire « soccer » lors de ceux-ci.

Bonne lecture !

Michel Dugas

Coordonnateur aux communications

Fédération de soccer du Québec

450-975-3355 poste 3538

514-318-3355 (cellulaire)

communications@federation-soccer.qc.ca

LE VOCABULAIRE

A

APPEL DE BALLE :

L'appel de balle est la course effectuée par un joueur pour signifier qu'il attend le ballon. Souvent utilisé pour caractériser le jeu des attaquants, ceux-ci peuvent faire des appels "dans le dos" de la défense (en profondeur), sur les côtés pour éventuellement centrer. Les appels permettent également de créer de fausses pistes pour désorganiser une défense et ouvrir des espaces pour les autres attaquants.

APPELS CROISÉS :

Deux attaquants croisent leurs courses pour appeler la balle, ils essaient ainsi de désorganiser les défenseurs.

AVANTAGE :

Autorisation de ne pas interrompre le jeu lorsque l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer profit.

AVANT-CENTRE :

Joueur attaquant généralement placé loin devant sur le terrain et dont le rôle est d'essayer de marquer des buts.

B

BÉTON :

Terme générique pour qualifier une tactique défensive. On dit d'une équipe qu'elle «bétonne» ou qu'elle pratique le «béton».

BICYCLETTE :

Tir déclenché à la volée, le dos à la cage.

BLOQUER :

Empêcher un but d'être marqué.

BUNDESLIGA :

Championnat allemand (Techniquement, le terme définit actuellement les deux premières divisions du championnat).

BUT CONTRE SON CAMP :

Il s'agit du terme employé lorsqu'un joueur fait entrer le ballon dans ses propres buts. Le but

étant accordé à l'équipe adverse. Cette action étant involontaire, on accorde le but contre son camp au joueur fautif uniquement si celui-ci a fait entrer le ballon en changeant radicalement la course de celui-ci (une déviation est rarement reconnue comme but contre son camp).

BUT EN ARGENT :

Le but en argent, comme le but en or, signifie un but marqué lors des prolongations. Cependant, à la différence de ce dernier, il n'arrête pas le match de football immédiatement, le match continue jusqu'à la fin de la prolongation.

BUT EN OR :

Le but en or sert à départager des équipes à égalité à la fin du temps réglementaire sans avoir à passer par l'épreuve des tirs au buts. La première équipe qui marque durant les prolongations remporte ainsi le match.

BUT SUR PENALTY :

But marqué à la suite d'un penalty.

C

CALCIO :

Souvent utilisé à tort pour désigner le championnat italien, calcio est le mot italien pour parler du jeu de football.

CAPITAINE :

Le capitaine est généralement associé au patron de l'équipe. Source de motivation pour ses coéquipiers, il est selon les textes l'unique personne habilitée à discuter avec l'arbitre (règle non-appliquée). Ses tâches administratives se résument plutôt au choix du terrain lors de l'engagement et la réception du trophée.

CARTON JAUNE :

Premier avertissement délivré par l'arbitre à un joueur, le second débouche sur un carton rouge, synonyme d'expulsion. Avertissement signifié à un joueur par l'arbitre en cas de faute grave ou autres, fautes réitérées, la manifestation de sa désapprobation ou un comportement anti-sportif.

CARTON ROUGE :

Avertissement synonyme d'expulsion. Expulsion du terrain ordonnée par l'arbitre au bout de deux cartons jaunes ou après une faute grave telle que cracher, jouer dangereusement, être violent, faire une main intentionnelle ou toute autre faute empêchant un but d'être marqué.

CATENACCIO :

Terme italien (signifiant littéralement verrou) qui désigne un système défensif très rigoureux renforcé par un libéro.

CENTRER :

Consiste à envoyer le ballon dans la surface de réparation depuis les côtés pour chercher un attaquant, soit en l'air pour une tête, soit à raz de terre pour une reprise du pied. Les joueurs amenés à centrer régulièrement sont les ailiers et les arrières latéraux offensifs. Le centre est généralement déclenché après un débordement sur le côté. Il faut donc souvent dribbler son adversaire direct avant de pouvoir centrer.

CERCLE CENTRAL :

Cercle situé au milieu du terrain, sur la ligne médiane, et dont le rayon mesure 9,15 mètres.

CHARGE :

Contact provoqué par un joueur tel que toucher (épaule contre épaule) un adversaire pour le forcer à faire une passe ou à monter ; la charge constitue une faute si l'arbitre estime qu'elle résulte d'une négligence, d'une imprudence ou qu'elle est pratiquée avec une force excessive.

CONTRE :

Le contre est une action rapide, menée après l'échec d'une attaque adverse. L'équipe qui contre fait face généralement à une équipe déséquilibrée, désorganisée car en phase d'attaque. L'objectif est alors de remonter la balle le plus rapidement possible en jouant dans les espaces vides de la défense prise en contre.

CONTRÔLE ORIENTÉ :

Contrôle de balle qui anticipe déjà le mouvement du joueur, il permet de dribbler un adversaire ou d'accélérer le rythme.

CORNER / COUP DE PIED DE COIN :

Coup de pied de coin provoqué lorsqu'un défenseur a touché en dernier la balle franchissant la ligne de but.

COUP D'ENVOI :

Mise en jeu en début de chaque période de match, des prolongations ou après qu'un but a été marqué.

COUP-DU-CHAPEAU OU TOUR-DU-CHAPEAU :

Le fait, pour un même joueur, de réussir trois buts dans le même match.

COUP-DU-FOULARD :

Centre effectué en frappant le ballon derrière sa jambe d'appui. Très esthétique, ce geste permet souvent de centrer avec son bon pied.

COUP-FRANC (DIRECT OU INDIRECT) :

Sanction pénalisant une faute. Certaines fautes commises dans la surface de réparation peuvent également donner lieu à un coup-franc indirect. En revanche, tout coup-franc direct est converti en penalty si la faute est commise dans la surface. Les coup-francs directs peuvent être tirés directement au but, tandis que les coup-francs indirects se jouent en deux temps. Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance d'au moins 9,15 mètres du ballon au moment du tir et forment généralement un mur à cette distance afin de gêner le tireur. L'art du tireur de coup-franc consiste à contourner le mur.

COUP-DU-SOMBRERO :

Effectuer un petit lob par-dessus l'adversaire pour le passer.

COUVERTURE DE BALLE :

Capacité d'un joueur à garder le ballon en se mettant en opposition entre celui-ci et son adversaire direct.

D**DÉFENSEUR :**

Joueur généralement placé dans la moitié défensive du terrain et dont la responsabilité est en premier lieu d'empêcher l'adversaire de marquer.

DÉVIATION :

Jouer rapidement, en une touche de balle, directement vers un coéquipier. Le joueur se contente d'effleurer le ballon pour simplement dévier sa trajectoire.

DOUBLE CONTACT :

Passer le ballon en le touchant très rapidement deux fois, avec un seul ou deux pieds, pour surprendre l'adversaire.

DRAPEAU DE COIN :

Drapeau placé à chaque coin du terrain d'une hauteur minimum de 1,50 mètres.

DRIBBLER :

Consiste à passer un adversaire avec le ballon au pied.

E

EXTÉRIEUR :

Frapper le ballon avec l'extérieur du pied, c'est-à-dire le côté droit pour le pied droit et le côté gauche pour le pied gauche. Opposé à la frappe de l'intérieur du pied.

F

FAUTE :

Toute interférence irrégulière avec un joueur de l'équipe adverse, y compris lui donner un coup de pied, le pousser, le bousculer, le faire trébucher ou pratiquer un jeu dangereux ou agressif.

FEINTE DE FRAPPE :

Amorcer une frappe de balle laissant penser à un tir ou à un centre pour finalement dribbler l'adversaire qui aura anticipé sur la frappe (en se protégeant notamment).

FRAPPE ENVELOPPÉE :

Frapper le ballon en lui donnant de l'effet. Le ballon tourne sur lui-même et adopte une trajectoire arrondie, ce qui le place hors de portée du gardien de but avant de retomber dans le but.

FRAPPE DU COUP DE PIED :

Frapper le ballon avec le coup de pied, frappe sèche, le ballon ne tourne quasiment pas pendant sa trajectoire. Frappe puissante par excellence.

H

HORS-JEU :

Un joueur est dit hors-jeu lorsque, au départ du ballon, il se trouve plus près de la ligne de but adverse que l'avant-dernier défenseur. Un joueur ne peut être hors-jeu dans sa moitié de terrain. Un joueur est dit en position de hors-jeu passif lorsqu'il se trouve effectivement en position de hors-jeu mais n'influence pas le déroulement du jeu.

L

LIBÉRO :

Défenseur central non astreint à un marquage individuel strict (stoppeur) qui a la charge de couvrir l'ensemble de sa défense. Certaines tactiques récentes ont repris le terme de libéro pour désigner le ou les milieux de terrain défensifs ; c'est un abus de langage. Un libéro est toujours derrière sa défense, tandis qu'un milieu défensif est devant cette dernière.

LIGA :

Championnat espagnol.

LIGNES DE TOUCHE :

Les deux lignes de démarcation les plus longues ; également appelées lignes latérales.

LIGNES LATÉRALES :

Également appelées lignes de touche.

LUNETTE :

Désigne la lucarne du but, c'est-à-dire l'angle poteau / barre transversale.

M**MAIN :**

Infraction commise par un joueur autre que le gardien qui, pendant le jeu, touche le ballon avec ses mains. Ou infraction commise par le gardien qui tient le ballon dans ses mains en dehors de la surface de réparation.

MARQUAGE :

Marquer un joueur consiste à défendre sur lui, en le collant "à la culotte". Le joueur a généralement un joueur adverse précis à marquer, on parle alors de marquage individuel ou alors il doit marquer une zone spécifique du terrain, il s'agit alors de marquage de zone.

Exemple: le stoppeur marque l'avant-centre adverse.

MENEUR DE JEU :

Joueur souvent placé en retrait des attaquants, au centre du terrain, il est l'animateur du jeu. Il doit faire le lien entre la défense et l'attaque, distribuer les passes et orienter le jeu. Joueur généralement très libre dans son positionnement, il est peu sollicité par le replacement défensif et la récupération pour se consacrer à la construction. Il est complété tactiquement par un ou plusieurs milieux récupérateurs qui eux s'occupent de récupérer le ballon.

MI-TEMPS :

Un match de soccer se joue en deux mi-temps. La durée de celles-ci peut varier selon la catégorie d'âge.

MILIEU DE TERRAIN :

Joueur généralement placé près du milieu de terrain et dont le rôle est de créer des opportunités de but pour les avant-centre.

MUR :

Formation de défense dans laquelle les défenseurs se tiennent épaule contre épaule entre un tireur adverse et le but afin de bloquer un coup-franc.

P

PANENKA :

Style de penalty inventé par le tchèque Antonin Panenka. Qui consiste à tirer le penalty en réalisant une pichenette sans élan afin de tromper le gardien.

PAPINADE :

Reprise de volée acrobatique se terminant par un but superbe. Ce geste tire son nom de l'attaquant Jean-Pierre Papin

PASSE À DIX :

Faire tourner le ballon entre coéquipiers pour priver l'adversaire de celui-ci. Humiliant pour l'adversaire.

PASSEMENT DE JAMBE :

Dribble consistant à troubler l'adversaire en décrivant un cercle autour du ballon avec le pied mais sans le toucher.

PENALTY :

C'est un coup de pied de réparation sanctionnant une faute commise dans la surface de réparation. L'exécuteur se trouve seul face au gardien, à 11 mètres en face du centre des buts.

PLONGEON :

Se laisser tomber afin d'obtenir un coup-franc de l'arbitre ; également connu sous le terme de « simulation » ou de « faire un plongeon ».

POINT DE RÉPARATION :

Marque située dans la surface de réparation, à 11 mètres du milieu de la ligne reliant les poteaux du but et à égale distance de ces derniers, sur laquelle le ballon est placé pour tirer un penalty.

PONT :

Le «petit pont» consiste à faire passer le ballon entre les jambes d'un adversaire. Le «grand pont» consiste à glisser le ballon d'un côté de l'adversaire et à le récupérer après l'avoir contourné de l'autre côté.

PREMIER LEAGUE :

Championnat anglais.

PRESSING :

Terme tactique qui signifie que l'équipe essaie de presser l'adversaire aussitôt qu'elle a perdu le ballon afin de le récupérer le plus vite possible et d'éviter de se mettre en danger.

Une équipe qui presse haut risque de se faire prendre en contre. Terme lié à la récupération.

PROTÈGE-TIBIA:

Plaque de protection portée par de nombreux sportifs, comme les footballeurs ou les rugby-men, afin de protéger leur tibia de chocs directs.

R

RÉCUPÉRATION :

Il s'agit de tout ce qui touche à la récupération du ballon. La tâche des joueurs destinés à la récupération est de se repositionner défensivement, de couper les possibles transitions entre joueurs adverses, de les presser pour récupérer le plus rapidement et le plus haut possible la balle afin de pouvoir attaquer dans des conditions optimales.

RELANCE :

Une fois le ballon récupéré par la défense, le joueur doit repartir à l'attaque. Il effectue une "relance" qui doit ramener son équipe vers l'attaque. Le gardien de but peut effectuer une relance à la main.

REMISE EN JEU À LA TOUCHE (OU EN TOUCHE) :

Remise en jeu effectuée à la main par un joueur placé sur la ligne de touche et accordée lorsque le ballon franchit cette ligne latérale.

REPRISE DE VOLÉE:

Frapper le ballon avant qu'il ne retombe au sol. Reprendre juste après le rebond est une demi-volée. Ce geste donne des buts spectaculaires

RÉTRO : (*Voir Bicyclette*)

ROULETTE :

Deux touches de balle enchaînées en pivotant sur soi-même.

S

SERIE A :

Championnat italien.

SCUDETTO :

Terme signifiant écusson en italien. En football, le scudetto fait référence au drapeau italien que l'équipe victorieuse du championnat d'Italie gagne le droit de porter sur son maillot tout au long de l'année suivante. Gagner le scudetto signifie donc remporter le championnat.

SURFACE DU BUT :

Espace rectangulaire situé à chaque extrémité du terrain devant chaque but.

SURFACE DE RÉPARATION :

Espace situé devant chaque but dans lequel toute infraction commise par l'équipe en défense entraîne un penalty pour l'équipe en attaque ; également appelée « zone de penalty ».

T

TACLE :

Action de s'emparer, avec le pied ou la semelle, du ballon dans les pieds de l'adversaire, sans risquer de le blesser. S'il est violent et fait par derrière, le tacle peut se traduire par l'expulsion de son auteur.

TALONNADE :

Passe ou tir effectué avec le talon.

TÊTE :

Utilisation de la tête pour frapper le ballon.

TOQUE :

Terme sud-américain qui désigne un jeu à une touche de balle, très rapide et très technique.

U

UNE-DEUX :

Redoublement de passe entre deux joueurs en une touche de balle et ceci très rapidement. Il peut également y avoir trois passes «une-deux-trois». Très déstabilisant pour les défenses car il permet souvent de créer le décalage et le surnombre.

V

VERROU :

Cette tactique défensive mise au point dans les années 1930 par les Suisses (on parle de «verrou suisse») s'appuie sur 4 défenseurs, 2 milieux de terrain (ou inters), 4 avants.

W

WM :

Cette tactique à été mise au point par les Anglais dans les années 1920 suite à la réforme de la règle du hors-jeu. Elle s'articule sur le M en défense : 3 défenseurs, 2 demi-ailes ; sur le W en attaque : 2 milieux de terrain, 3 avants de pointe.

LES ASPECTS TACTIQUES AU SOCCER

La victoire ou la défaite lors d'un match de soccer ne dépend pas seulement de l'habileté des joueurs à manier le ballon, elle est aussi très liée à l'aspect tactique du jeu. Même à un niveau faible, le positionnement des joueurs sur le terrain, les phases de jeu répétées à l'entraînement et, d'une manière générale, la capacité des 11 joueurs à pratiquer un soccer homogène et cohérent entre eux pour une grande part dans les résultats de l'équipe. C'est peut-être parce que le soccer ne requiert pas seulement de l'habileté, de la force ou de la résistance, mais aussi une compréhension subtile des options stratégiques favorables à l'équipe, parfois appelée « intelligence de jeu », qu'il est devenu un des sports les plus populaires à travers la planète. Le positionnement des joueurs les uns par rapport aux autres et la synchronisation de leurs actions est orchestrée à partir du banc de touche, par l'entraîneur, appelé aussi le sélectionneur.

POSITIONNEMENT DES JOUEURS

Il s'avère que la tactique de jeu consistant à ce que tous les joueurs se dirigent vers le ballon est une stratégie perdante : puisqu'un seul joueur peut avoir la maîtrise de la balle, les autres ne servent à rien ou même le gênent. Les partenaires du porteur de balle doivent se répartir sur le terrain de manière à lui offrir le maximum de possibilités de passes, tout en restant aptes à défendre leur camp en cas de perte du ballon.

Cependant, certains joueurs, de par leurs qualités physiques naturelles, sont plus aptes à aller marquer des buts, ou au contraire montrent une grande efficacité de récupération de balle. Il est donc logique d'affecter les premiers aux tâches offensives et les seconds aux tâches défensives. Nécessairement, les attaquants vont se placer à proximité du but adverse et les défenseurs à proximité de leur propre but, de manière à en empêcher l'accès aux attaquants adverses. Cependant, la règle du hors-jeu, en évitant de créer deux groupes de joueurs, chacun devant un but, impose aux uns et aux autres de se déplacer sur le terrain en fonction des actions de jeu. Un joueur ne peut pas assurer des allers-retours permanents pendant 90 minutes, la liaison entre les lignes d'attaque et de défense est assurée par les milieux de terrain. Défense, milieu de terrain et attaque sont des concepts constants au cours de l'évolution des différentes tactiques, qui sont toutes basées sur un modèle en trois lignes.

LA DÉFENSE

Les défenseurs sont habituellement des joueurs puissants et rapides, dont la tâche principale consiste à perturber le jeu de l'attaque adverse. Le ballon peut être récupéré à la suite d'un duel gagné par un défenseur (action individuelle) ou par une déstabilisation des adversaires par une stratégie collective (interception, provocation d'un hors-jeu, etc.). Les qualités requises pour un bon défenseur sont donc le sang-froid, la concentration et l'intelligence de jeu. Pendant longtemps, on a pu estimer que les défenseurs, étant des « destructeurs »

de jeu, n'avaient pas à montrer de capacités techniques particulières. Ce n'est plus le cas actuellement.

Une ligne de défense est habituellement constituée de quatre joueurs, rarement 3 ou 5. La défense à quatre « typique » comprend deux arrières latéraux, qui verrouillent les côtés, et de deux arrières centraux, souvent différenciés en « stoppeur » et « libéro ». Le libéro, traditionnellement, est déchargé de tout marquage individuel, et est donc plus apte à adapter son comportement en fonction du contexte : boucher un « trou », donner des consignes tactiques, anticiper une interception, etc.

Pendant une grande partie du XXe siècle, la défense par marquage individuel était prépondérante : chaque défenseur, à l'exception du libéro, se voit attribuer un attaquant qu'il suivra partout afin de gêner son jeu. Bien qu'efficace, cette option tactique montre cependant quelques faiblesses. Si un défenseur est battu, ce qui doit toujours arriver quelques fois pendant un match, l'attaquant qu'il marquait se retrouve seul et bénéficie donc d'une grande liberté d'action. De plus, les défenseurs « au marquage » ne peuvent pas participer au reste du jeu, au risque de s'éloigner trop de leur adversaire attiré. Enfin, la tactique défensive dépend essentiellement du nombre d'attaquants adverses, ce qui fait qu'au final, le schéma de jeu est imposé par l'équipe adverse qui pourra alors jouer sur ses points forts.

Dorénavant, la grande majorité des équipes pratique une défense dite « en zone », beaucoup plus flexible que le marquage individuel. Chaque défenseur couvre une partie du terrain, et il défendra contre l'adversaire qui s'y trouve. Bien que très efficace, la défense en zone est particulièrement difficile à pratiquer, car elle nécessite plus de concentration, de lucidité et d'intuition du jeu que le marquage individuel. En effet, il faut répondre au signal ballon et non au signal joueur.

LE MILIEU DE TERRAIN

Le milieu de terrain est peut-être la ligne de jeu qui propose le plus d'options tactiques différentes. On peut avoir deux, trois, quatre, voire même cinq milieux de terrain, selon le dispositif choisi. Traditionnellement, un milieu de terrain doit être endurant, c'est le joueur qui parcourt le plus de chemin au cours d'une partie. C'est peut-être d'ailleurs la seule caractéristique commune aux milieux, qui peuvent montrer par ailleurs des aptitudes totalement différentes.

Le rôle de milieu de terrain est de réaliser la liaison entre la défense et l'attaque. Après la récupération de la balle, les milieux doivent la transmettre aux attaquants dans les meilleures conditions possibles. Inversement, ils doivent gêner le développement du jeu adverse pour ne pas compliquer la tâche des défenseurs. Il est fréquent d'entendre des grands tacticiens affirmer qu'un match se gagne ou se perd au milieu de terrain.

Les milieux de terrain offensifs ont un rôle d'attaquant, mais leur position reste en retrait. Ils doivent pouvoir servir des ballons de buts aux joueurs offensifs, et parfois en marquer eux-mêmes. Les joueurs les plus célèbres sont la plupart du temps des milieux offensifs; c'est par exemple le cas de Diego Maradona, de Michel Platini ou de Zinedine Zidane. C'est aussi

le poste qui permet la meilleure expression de son potentiel technique.

Les milieux défensifs sont des défenseurs avancés sur le terrain. Ils doivent empêcher la construction du jeu adverse, avant même que la balle ne soit transmise aux attaquants. Une récupération de balle au milieu de terrain est bien plus intéressante qu'en défense, puisqu'il n'y a plus que la moitié du chemin à faire jusqu'aux attaquants, ce qui permet d'amorcer des contre-attaques souvent décisives.

Bien entendu, il existe une continuité entre les milieux défensifs et les milieux offensifs, chaque joueur devant être placé sur le terrain en fonction de ses qualités propres et de ce qu'il est capable d'apporter au dispositif tactique de l'équipe. Souvent, plusieurs milieux défensifs peuvent compenser une faiblesse en défense (par exemple une défense à trois joueurs), et inversement, des milieux jouant très haut peuvent totalement remplacer l'attaque. Outre l'endurance, l'esprit d'anticipation, les qualités techniques, un bon milieu défensif doit avoir d'autres qualités fondamentales pour gérer positivement toutes les balles récupérées sans aucun risque ou danger.

DANS UNE CONFIGURATION DÉFENSIVE :

Dans la zone du milieu défensif, il a des priorités selon les cas, pour se dégager de son camp ou exploiter une balle récupérée :

- S'il n'est pas gêné, il doit :
contrôler sur son côté et jamais devant lui ,
puis passer en priorité à l'arrière latéral de son côté ;
si celui-ci est chargé, il doit alors remettre sur l'ailier un peu plus loin du côté le plus près.
Si c'est impossible dans ces deux cas, il progresse en diagonale dans l'espace libre vers le couloir le plus proche pour servir l'ailier ou ...
Si ce n'est pas possible, il pivote sur sa balle -- (du côté de la touche et jamais du côté de l'axe) pour remettre en arrière à son soutien (libero ou un autre joueur qui soutient) ou au gardien qui dégage ou qui change d'aile.
- Si ces solutions ne sont pas possibles à cause de la pression des adversaires, il dégage alors plus loin, mais toujours sur l'aile de son côté car l'avant doit alors faire appel pour l'aider à se débarrasser de cette balle dans une tentative de contre rapide en profondeur.
- S'il juge à l'avance que toutes ces solutions seraient impossibles, il ne doit même pas effectuer le 1er contrôle mais plutôt dégager plus loin, car la priorité dans ce cas est dans le rôle purement défensif.

Toute tentative contraire à ces techniques ne pourrait qu'être regrettamment fatale pour lui et son équipe.

Outre la forme physique et l'endurance que doit avoir un récupérateur pour exercer la pression ou contribuer à la récupération, il doit aussi être technicien pour pouvoir contribuer à l'orientation des offensives et assumer un rôle constructif.

Dans une configuration offensive, sa position idéale est le soutien constant près des attaquants, de façon à créer le surnombre qui fait pression sur l'adversaire (pressing offensif).

Dans le cas d'une perte de balle ; Grâce à ce pressing, la récupération est facile.

- Lorsqu'il reçoit comme soutien, la balle d'un partenaire, il la joue sur le joueur démarqué (de préférence sur l'aile la plus proche...).
- Et s'il reçoit ou récupère une balle seul dans le milieu axial, il doit avancer en diagonale vers le côté où il est possible de mener une attaque placée...
- S'il ne trouve personne, il centre derrière les adversaires lui faisant obstacle, sur un milieu offensif ou un attaquant de pointe qui doit faire appel dans l'espace libre (généralement en transversale ou en diagonale sur le côté, si le hors-jeu est brisé par une fausse position d'un défenseur adverse).
- Et si cette solution n'est pas possible, il remet sur un défenseur en soutien — à l'instar d'un milieu défensif — pour aérer le jeu en conservant la balle.
- Le défenseur qui lit bien le jeu, choisit le couloir le plus favorable pour la construction d'une tentative offensive (attaque placée).

Avec deux milieux récupérateurs :

- Le pressing est plus fort ;
- Dans le rôle offensif, l'un participe à l'action même comme appui dans tout espace profitable etc. Le second reste constamment comme soutien (en libéro central) de façon à former sur le terrain plusieurs lignes qui renforcent le milieu.

L'ATTAQUE

Le rôle d'un attaquant est peut-être le plus beau au football. L'attaquant est celui qui a pour rôle de marquer des buts. Un attaquant idéal doit être vif, rapide, technique et opportuniste. Une certaine proportion d'échecs lui est pardonnée à la condition qu'il concrétise certaines de ses occasions.

Certains attaquants peuvent avoir une situation désaxée sur le terrain, c'est par exemple le

cas des ailiers dans les attaques à trois ou quatre joueurs. Leur rôle est alors de contourner par les côtés la défense adverse, afin d'adresser des centres devant le but aux attaquants axiaux. Ces derniers, ou avant-centres, se doivent de concrétiser les passes et les transformer en buts. L'avant-centre est le joueur qui touche le moins de ballons dans une équipe, celui aussi qui est le plus surveillé par les défenseurs.

Il est fréquent que pendant les phases offensives, les milieux de terrain viennent s'intégrer à la ligne d'attaque. C'est d'autant plus vrai dans le football moderne, qui a tendance à réduire le nombre d'attaquants à deux, voire un seul. Il n'est bien entendu pas possible d'être efficace à un attaquant contre quatre défenseurs et un tel dispositif impose un soutien appuyé du reste de l'équipe.

LE MÉLANGE DES RÔLES

Actuellement, chaque joueur présent sur le terrain se doit de participer au collectif quelle que soit la phase de jeu. Ainsi, un attaquant doit tenter de perturber le jeu adverse quand il n'a pas la balle, par une pression qui est d'autant plus efficace qu'elle est collective. Inversement, un défenseur peut venir apporter le surnombre au cours des phases offensives. Les milieux de terrain peuvent s'intégrer aux lignes d'attaque ou de défense en fonction des circonstances, si bien que le dispositif tactique peut radicalement changer au cours de la partie. La capacité d'adaptation du dispositif tactique, selon les circonstances (but marqué ou encaissé, changement de joueur dans l'équipe adverse, expulsion ou blessure...) est aujourd'hui souvent déterminante. Par conséquent, la polyvalence d'un joueur est un atout appréciable qu'un bon entraîneur pourra utiliser quand il le jugera nécessaire. Ainsi, de nombreux joueurs professionnels sont capables de jouer à plusieurs postes, et ils sont particulièrement recherchés par les grands clubs.

4-4-2

4-4-2



4-4-2



Le 4-4-2 (quatre défenseurs, quatre milieux de terrain, 2 attaquants) est l'un des schémas classiques du soccer actuel. La défense à quatre évolue généralement en ligne. Le milieu de terrain est d'habitude composé de deux milieux centraux. Ceux-ci soutiennent les attaquants lors de possession de balle et ont une fonction de premiers défenseurs en cas de perte de balle. Les deux milieux latéraux jouent un rôle d'ailier.

Cette tactique permet aussi l'application du double rideau défensif, le milieu de terrain opérant en ligne dans sa propre moitié de terrain comme une première ligne de défense. Les quatre défenseurs, en ligne aussi, opérant quasiment dans leur surface de réparation.

Une autre formation possible du milieu de terrain est appelée en anglais « diamond » (diamant), ou 4-1-2-1-2. Elle implique un milieu de terrain placé devant la défense, deux milieux qui relaient la balle, et un milieu offensif, placé juste derrière les deux attaquants.

4-3-3

4-3-3



Le 4-3-3 (quatre défenseurs, trois milieux de terrain et trois attaquants) est une version plus offensive du 4-4-2. Si la défense évolue souvent en ligne comme pour le 4-4-2, le milieu de terrain change de fonction. Il est souvent à vocation plus défensive et doit faire parvenir la balle rapidement à l'attaque. Celle-ci est généralement composée d'un attaquant de pointe et de deux latéraux. Le profil des joueurs la composant est le suivant : une défense classique avec de préférence des latéraux offensifs, trois milieux de terrains avec un important volume de jeu (pour pallier l'absence du quatrième élément), deux ailiers rapides et bons centreurs et un attaquant de pointe de préférence athlétique et doté d'un bon jeu de tête.

4-2-4

Cette formation (quatre défenseurs, deux milieux de terrain et quatre attaquants) est assez peu répandue comme formation de base de par la faiblesse de son milieu de terrain. Elle est plus souvent une version du 4-4-2 en phase d'attaque, ou formation utilisée en fin de partie (par remplacement de milieux de terrains par des attaquants) par une équipe qui doit absolument marquer.

La plupart du temps, elle se résume à un 4-4-2 offensif, avec deux attaquants prenant en charge les couloirs et épaulant les deux avant-centres.

5-3-2

5-3-2



Cette formation à vocation défensive se base normalement sur une défense à trois, dont l'un des joueurs peut prendre le rôle de libéro. Les défenseurs latéraux supplémentaires viennent soutenir le milieu de terrain.

3-5-2

3-5-2



Cette formation est légèrement plus offensive que le 5-3-2. Au lieu de renforcer la défense par deux joueurs qui viennent soutenir le milieu de terrain, on essaye de créer le surnombre au milieu de terrain avec deux joueurs à vocation plus offensive.

Il existe néanmoins des variantes au sein même de ce système. Si le principe demeure le même (gagner la bataille du milieu et ainsi s'assurer la maîtrise du ballon), il en existe deux principales versions: la version offensive, avec deux récupérateurs évoluant devant la défense et un trio d'animation en soutien des deux attaquants ; et la version défensive, constituée d'une ligne de quatre récupérateurs devant la défense et d'un seul meneur axial derrière les deux attaquants.

5-4-1 et 4-5-1

5-4-1



4-5-1



Ces deux formations absolument défensives sont généralement développées durant le cours du match par des équipes ayant déjà marqué suffisamment de buts ou alors voulant à tout prix éviter la défaite et opérant en contre-attaque. Dans le cas du 5-4-1, on retrouve souvent une défense à quatre avec un libéro.

On peut toutefois voir dans le 4-5-1 des possibilités d'attaque. Cela dépend de l'orientation du milieu de terrain (cf.3-5-2), si le milieu se trouve dans sa configuration "offensive", on peut en déduire une volonté de mettre tout le système offensif au service de l'unique attaquant, qui se retrouverait ainsi mieux soutenu.

NOTES

A large light blue rectangular area containing numerous horizontal dotted lines, intended for writing notes.

NOTES

A large rectangular area with a light blue background, containing numerous horizontal dotted lines for writing notes.



FÉDÉRATION DE SOCCER DU QUÉBEC

955, avenue Bois-de-Boulogne, bureau 210
Laval (Québec) H7N 4G1

T. 450 975 3355 | F. 450 975 1001
courriel@federation-soccer.qc.ca

www.federation-soccer.qc.ca



Saputo

lait au
chocolat

Couches-Tardi 100%



savifoot

ADS

VIS TA PLEURE
TSI SPORTS
CENTRE DE GESTION SPORTIVE DE L'EST

Éducation,
Loisir et Sport

Québec

