

6

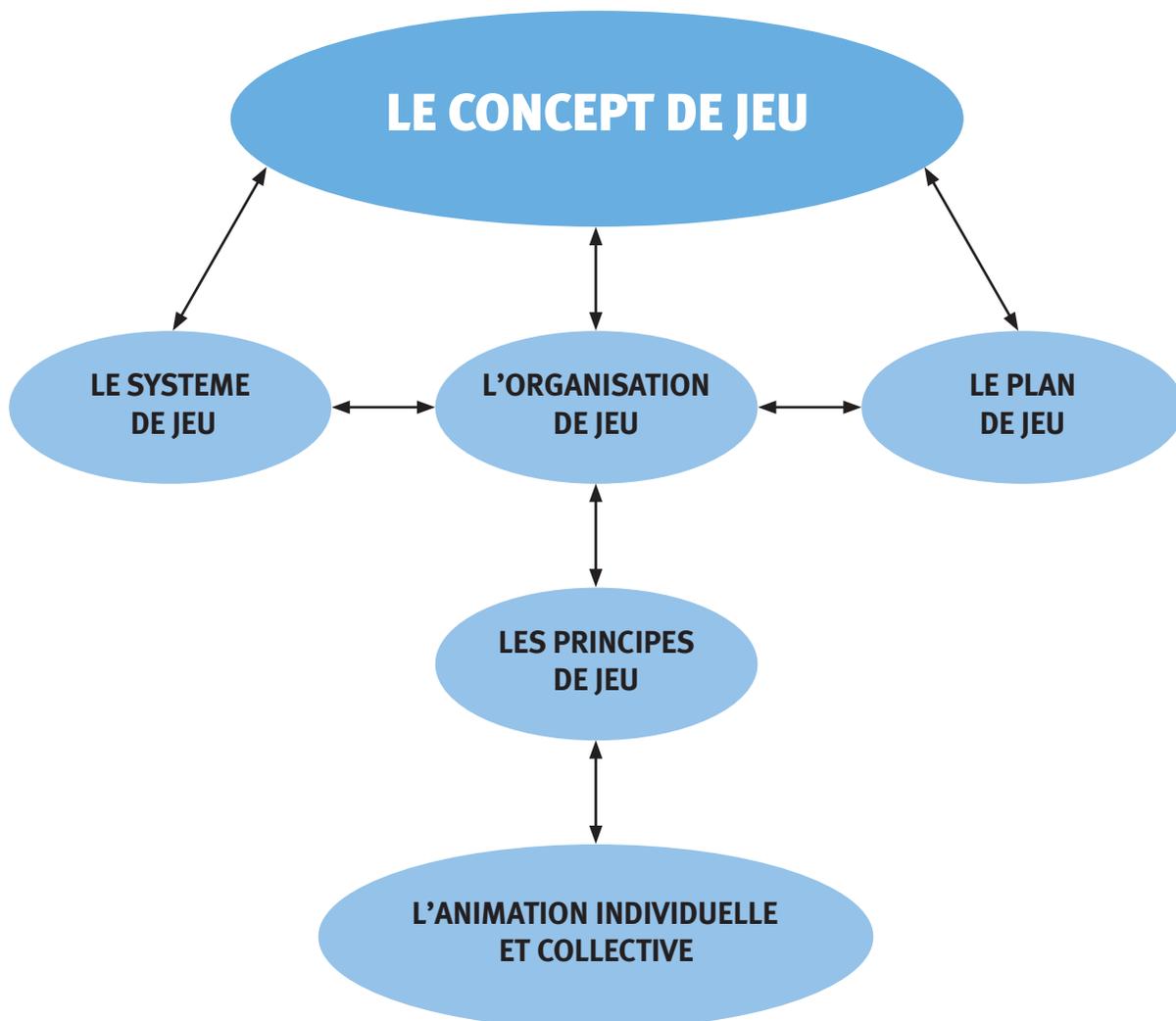
Concept de jeu

1. Les systèmes de jeu	3
2. Le jeu et les principes tactiques	4
3. Les principes tactiques	6
4. L'entraînement du bloc-équipe	13
5. L'entraînement tactique chez les jeunes footballeurs	16
6. Le profil du joueur par poste	17
7. La fiche d'observation de match	18
8. Les situations standards – combinaisons sur coups de pieds arrêtés	26
Contenu d'entraînement	

Le concept de jeu est la manière de jouer sur le terrain. C'est en quelque sorte la **“marque de fabrique”** de l'équipe ou, autrement dit, le style de jeu d'une équipe. On peut même parler d'un état d'esprit qu'impose l'entraîneur à partir de son expérience, de sa culture footballistique (Scolari, Hiddink, Wenger, Sacchi, Cruyff, ...), en fonction des joueurs mis à sa disposition.

Mais il peut découler d'une politique sportive de continuité voulue par le club (AFC Ajax Amsterdam, AJ Auxerre, FC Nantes Atlantique, AC Milan) ou culturelle (Brésil, Allemagne, Angleterre, Suède, Caméroun).

Ce concept s'élabore à partir d'un système de jeu, d'une organisation de jeu, c'est-à-dire de mouvements de joueurs variant selon les principes de jeu choisis.



Dans le football de haut niveau, le style de jeu, le système de jeu, l'animation tactique peuvent varier d'un match à l'autre, voire lors d'un match.

Les joueurs

Le choix et la mise en place d'un concept de jeu dépendent dans une large mesure de la qualité des joueurs, de leur niveau d'intelligence, de leur maîtrise technique et de leur capacité d'adaptation. Par ailleurs, les convictions de l'entraîneur, l'assiduité des joueurs aux entraînements, leur motivation à vouloir apprendre et progresser sont les conditions essentielles du développement tactique des joueurs.

Définitions

Le système de jeu

- Placement des joueurs sur le terrain, selon le choix de l'entraîneur, mais qui peut varier en fonction des joueurs mis à sa disposition. En d'autres termes, c'est le nombre de joueurs dans les différentes lignes et leur position sur le terrain : 4-4-2 / 4-3-3 / 4-3-1-2 / 4-1-3-2 etc.

L'organisation de jeu

- Répartition des tâches défensives et offensives, par poste et par ligne, et leurs relations entre elles.

Le plan de jeu

- Stratégie adaptée pour un match bien précis (consignes collectives et individuelles).

Exemple : Chercher haut l'adversaire en début de match, et le presser dans son camp; marquage serré des milieux et surtout du meneur de jeu.

Les principes de jeu

- Éléments tactiques propres au jeu. Ils animent le système de jeu et l'organisation de jeu en phases offensive et défensive. Les consignes sont appliquées individuellement et collectivement en fonction de la position du bloc-équipe sur le terrain et bien entendu de la situation de jeu.

Principes offensifs : – Jeu long sur les 2 attaquants, avec appui des milieux
– Jeu par les côtés avec passage dans le dos
– Etc.

Principes défensifs : – Pressing de milieu
– Freiner l'adversaire (aller contre lui pour freiner son jeu)
– Etc.

L'animation de jeu

- Mouvement de l'équipe, déplacements coordonnés des joueurs sur le terrain, à partir des principes de jeu offensifs et défensifs. L'animation permet des évolutions de jeu variées et des changements d'organisation dans le match : passage d'un 4-4-2 à un 3-4-3 en phase offensive.

Le temps, l'espace et le joueur en possession du ballon déterminent l'animation de jeu.

Grâce à l'animation collective, le football devient un football dynamique.

1. Les systèmes de jeu

ALLEMAGNE

3-5-2 / 3-3-2-2

Système de jeu :
3-5-2 avec lib ro, agissant devant ou derrière les couvreur selon la situation

BRESIL

5-4-1

Système de jeu :
5-4-1 flexible avec variantes 5-2-3 et 3-4-2-1

FRANCE

4-4-2

Système de jeu :
Formation 4-4-2 avec variantes 4-2-1-3 ou 4-3-3

REPUBLIQUE DE COREE

3-4-2-1

Système de jeu :
3-4-2-1 avec r partition claire des rôles

SENEGAL

4-3-2-1 / 4-5-1

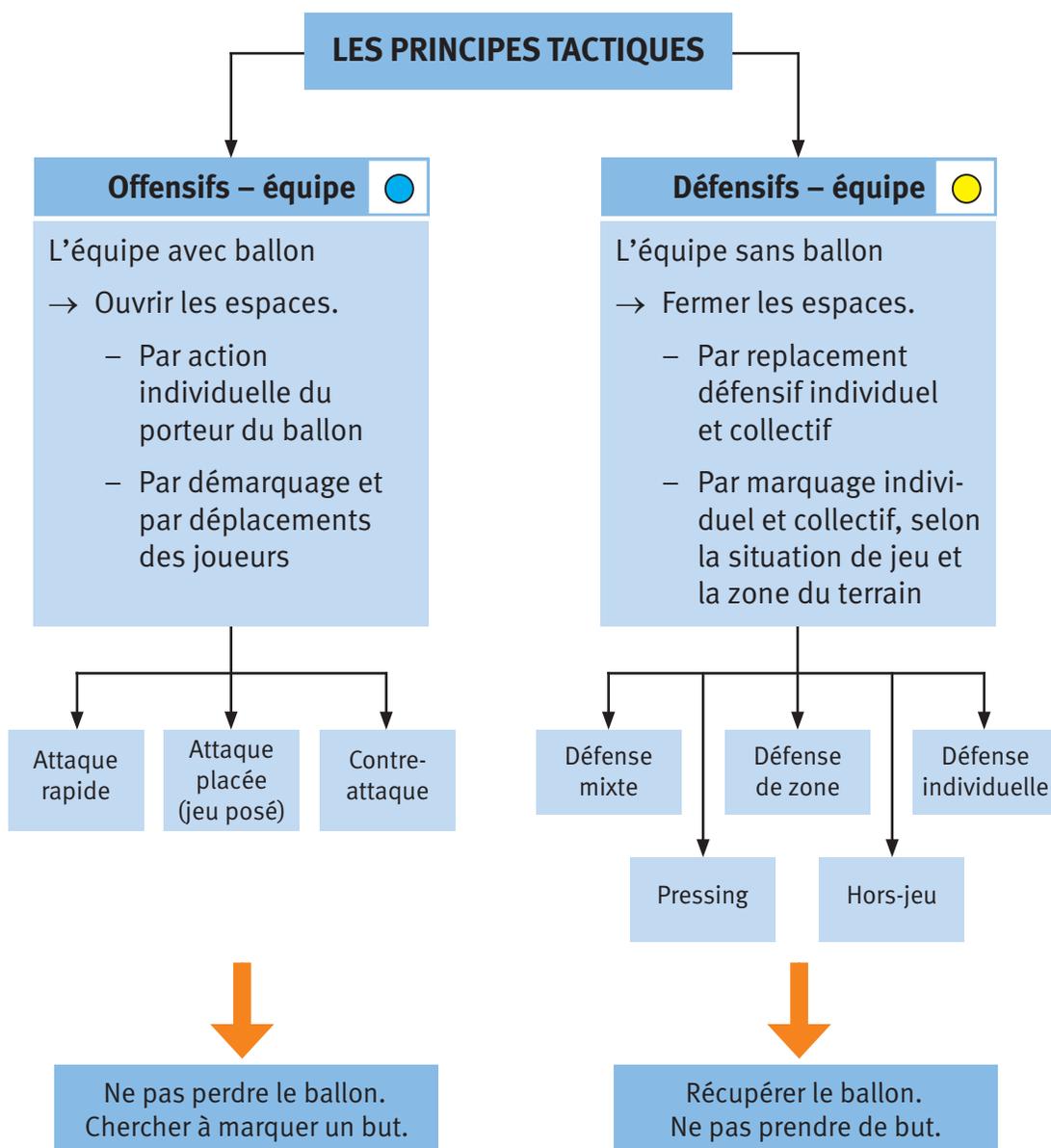
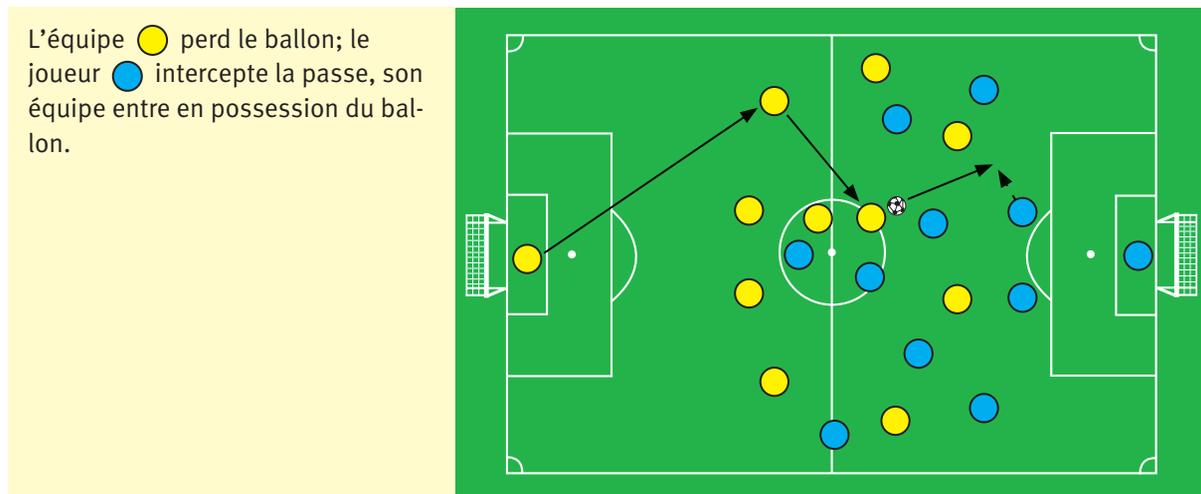
Système de jeu :
4-3-2-1 (4-5-1 sur les possessions adverses)

SUEDE

4-4-2

Système de jeu :
Formation classique 4-4-2

2. Le jeu et les principes tactiques



L'application des principes de jeu tant offensifs que défensifs dépend :

- **du porteur du ballon**

 - quel joueur est en possession du ballon?
 - que fait-il avec le ballon?
 - quelle est sa position sur le terrain ?
- **de la zone d'action**

 - dans quelle zone du terrain se trouve le porteur du ballon ?
 - quel est le nombre de joueurs dans la zone ?
- **des coéquipiers (bloc-équipe)**

 - quelle est leur position sur le terrain ?
 - quelles sont les zones qu'ils occupent ?
 - quel est leur nombre ?
 - quel est l'état de forme de l'équipe ?
 - le bloc-équipe est-il bien en place, bien regroupé sur le plan défensif et avec une bonne occupation du terrain en phase offensive ? Si oui, alors seulement les comportements tactiques collectifs peuvent s'appliquer.
 - mais si l'équipe est en difficulté (perte du ballon au milieu du terrain ou en zone de défense), elle aura besoin de l'intelligence de jeu des joueurs et de leur expérience.
- **des adversaires**

 - quelle est leur position sur le terrain ?
 - quel est le nombre de joueurs ?
 - quelles sont leurs qualités ?
 - quel est leur état physique et mental ?
- **des buts**

 - quelles sont les distances, positions et orientations par rapport au but ?
- **du résultat**

 - le score est-il serré ?
 - ou sans appel ?

3. Les principes tactiques

Le jeu défensif	Le jeu offensif
<p>→ Le jeu défensif commence dès la perte du ballon par la transition rapide attaque-défense de toute l'équipe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camp adverse > milieu de terrain > zone défensive 	<p>→ Le jeu offensif commence dès la récupération du ballon par la transition rapide défense-attaque de toute l'équipe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zone défensive > milieu de terrain > camp adverse
<p>1. Le comportement individuel</p> <p>Favorisé par le regroupement collectif et le nombre de joueurs</p> <ul style="list-style-type: none"> – Gagner les duels – Anticiper – Freiner, orienter le porteur du ballon – Harceler (pour permettre au collectif de se replacer), faire pression – Tackler 	<p>1. L'action individuelle</p> <p>Favorisée par le démarquage des coéquipiers (2 à 3 minimum) et par le geste technique juste</p> <ul style="list-style-type: none"> – Choisir la tactique et le geste technique dynamique – Première passe; dribbler – Fixer l'adversaire – Feinter, éliminer – Venir en appui – Changer de rythme
<p>2. Le comportement collectif</p> <p>Favorisé par le remplacement rapide et une équipe compacte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Remplacement collectif – Fermer l'axe du but, les angles, les couloirs – Marquage dans la zone – Freiner l'adversaire (recul-frein) – Déplacement latéral – Orientation du jeu dans la zone-pressing – Couverture 	<p>2. L'action collective</p> <p>Favorisée par le mouvement des joueurs, le jeu sans ballon, mais sans se découvrir</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ecarter le jeu, s'ouvrir sur la largeur – Jouer en profondeur – Occuper les zones – Changer de rythme – Jouer sans ballon <ul style="list-style-type: none"> • appel, contre-appel • croisement de course, fausse piste, permutation • Libérer les côtés
<p>→ Provoquer la faute chez l'adversaire pour récupérer le ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> – Echelonnement, pyramide – Coulisement – Dédoublément (être en supériorité défensive) – Encercler – Pressing 	<p>→ Eviter de perdre le ballon, surtout dans son camp de défense et dans l'axe du terrain</p> <ul style="list-style-type: none"> – Supériorité numérique – Variation de jeu court, long – Combinaisons, une-deux – Changement de jeu

Définitions des grands principes tactiques de base

Offensifs

Démarquage	Action de se libérer de l'adversaire par une course, un appel, une fausse piste pour recevoir le ballon.
Déploiement	Phase offensive dynamique et collective pour donner de l'ampleur et des espaces au jeu (en largeur, en profondeur).
Jeu sans ballon	Par des courses et appels, création d'espaces pour les partenaires.
Jeu en triangle	Jeu à 3 joueurs avec la notion d'appui systématique à 2, derrière et/ou devant le porteur du ballon.
Faire tourner le ballon	Conserver le ballon en passant du côté droit au côté gauche et vice-versa.
Changement de rythme	Accélération ou ralentissement du jeu (la circulation du ballon) par des actions précises tactiques ou techniques.
Renversement de jeu	Changement de jeu par une longue passe dans une autre partie du terrain, à l'opposé de la phase de jeu.
Fixer l'adversaire	Ballon au pied, aller à l'encontre de l'adversaire afin de l'attirer pour mieux l'éliminer par un dribble ou une passe.
Appui	Action d'aider le porteur du ballon pour lui suggérer une solution.
Permutation	Changement de position, changement de zone (rocade).
Fausse piste	Course dans un espace afin de perturber la défense sans avoir l'idée de recevoir le ballon (créer volontairement un espace pour un coéquipier).
Passage dans le dos	Créer un surnombre sur le côté en passant dans le dos du coéquipier porteur du ballon (action de 2:1).
Pivot	Joueur généralement dos au but adverse qui reçoit le ballon dans les pieds et qui remise pour des appuis.

Défensifs

Marquage	Position défensive des joueurs pour entraver de près l'action des adversaires.
Anticipation	Action défensive de positionnement pour prévenir la réaction de l'adversaire et se disposer à y répondre (défense d'anticipation).
Remplacement	Après une phase offensive dynamique ou statique, le bloc-équipe ou le joueur reprend une position défensive.
Réduire les espaces (regroupement)	Laisser le moins d'espace possible entre les lignes défensives avec le bloc-équipe.
Déplacement latéral (coulissement)	Déplacement en bloc-équipe ou par ligne sur la largeur du terrain, tout en restant compact.
Fermer l'axe du but	Resserrement des joueurs sur l'intérieur pour fermer l'axe du terrain.
Pressing <ul style="list-style-type: none"> • d'attaque • de milieu 	Harcèlement ou encerclement collectif de l'adversaire pour récupérer le ballon.  Zones d'action où les joueurs engagent le pressing.
Couverture mutuelle (dédoublement)	Position des joueurs en soutien sur toute la surface du terrain. Chaque joueur est "couvert" ou protégé par un autre.
Défense pyramide	Défense en triangle face à l'adversaire porteur du ballon.
Echelonnement	Position de couverture échelonnée ou diagonale par rapport au ballon, utilisée par le bloc de défense ou de milieu.
Freiner l'adversaire	Aller contre le porteur du ballon, le freiner, le faire jouer, l'orienter pour favoriser l'organisation défensive.
Tackling	Action de duel pour faire perdre le ballon à l'adversaire.

La qualité et l'efficacité des gestes techniques représentent la base de l'action tactique, dès la récupération et le contrôle du ballon. Une bonne prise de ballon et la première passe sont significatives de l'action offensive et du changement de rythme.

Néanmoins, la base du comportement tactique des joueurs repose sur les qualités cognitives (perception, anticipation), sur la concentration, la confiance en soi et la communication dans le jeu. La qualité de l'action tactique est aussi dépendante des expériences des joueurs acquises à l'entraînement, en compétition et de leur lecture du jeu développée par l'observation et l'analyse (vidéo, match de haut niveau). Pour développer la lecture tactique qui leur manque, les jeunes d'aujourd'hui devraient regarder plus souvent le football des grandes équipes pour mieux le comprendre et l'apprendre (Brésil, France, Pays-Bas ou encore Real Madrid CF, Arsenal FC, AC Milan, etc.).

Une bonne intelligence de jeu favorise l'inspiration, l'improvisation, la prise de risque, qui permettent de faire la différence dans le jeu, de faire basculer un match. Ces qualités, les grands joueurs les possèdent.

L'application des principes de jeu est indépendante du système de jeu et de son organisation. Une équipe qui évolue en 3-5-2 ou en 3-4-3 peut très bien attaquer par jeu posé, jeu construit et même par attaque rapide. Le choix de l'attaque dépend de la situation de jeu, de la zone où le ballon est récupéré, du nombre de joueurs disponibles pour l'action offensive, du déséquilibre éventuel de l'équipe adverse et non pas du système de jeu.

C'est la qualité individuelle des joueurs, leur intelligence de jeu, la communication entre eux et leur expérience qui vont faire la différence dans le choix tactique adéquat.

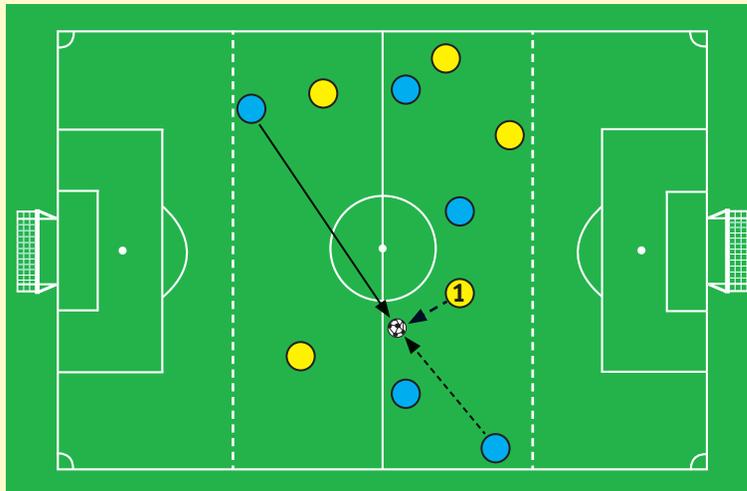
Règles de base de l'organisation tactique

- Communication intra-équipe (verbale, corporelle, gestuelle)
- Occupation et quadrillage du terrain (jeu en zone)
- Equipe regroupée, compacte, en lignes serrées
- Equipe déployée, en mouvement, jeu sans ballon
- Equipe en supériorité numérique
- Equipe calme, en confiance, mais aussi agressive pour gagner les duels
- Présence de joueurs talentueux, de joueurs à forte personnalité
- Présence de leaders de jeu
- Qualité de vie dans l'équipe
- Qualité du coaching

“A long terme, je crois qu'il n'est pas possible de gagner et de durer si la qualité de jeu est absente. Pour réaliser de bonnes performances, **il faut** jouer.”

Elie Baup, ex-entraîneur du FC Girondins de Bordeaux

Exemple d'un comportement tactique défensif dans une forme jouée 5:5



- L'équipe ● perd le ballon en zone offensive.
- Le joueur ① intercepte la passe; l'équipe ● est en phase d'attaque.

Jeu défensif des ●

En fonction:

- du porteur du ballon ①, de sa position et de son orientation
- de la zone de récupération pour l'adversaire
- de la position des partenaires et du nombre de joueurs derrière le ballon
- de la position des adversaires et de leur nombre

Comportement tactique des ●

- Transition rapide attaque – défense
- Remplacement défensif collectif compact pour fermer l'axe du but et freiner l'action
- Empêcher la contre-attaque par:
 - un remplacement défensif
 - une pression immédiate sur le porteur du ballon
 - le freinage de l'action
 - la fermeture de l'axe central
 - le resserrement du jeu et le marquage de l'adversaire
 - l'orientation du jeu vers l'extérieur et/ou l'abandon de la zone de perte du ballon et le remplacement compact plus bas dans son camp (revenir en défense)

Quelques solutions tactiques:

pour attaquer une défense de zone

- Ecarter la défense, provoquer des espaces entre les lignes et les joueurs; varier le rythme de jeu.
- Jouer sur la largeur de l'attaque, par les côtés.
- Jouer sur un côté, puis chercher le changement de jeu à l'opposé.
- Poser le jeu au milieu de terrain.
- Faire circuler rapidement le ballon (à 1-2 touches), jeu avec changement de rythme.
- Chercher le surnombre offensif avec percussion offensive des joueurs du milieu de terrain, particulièrement sur les côtés.
- Etre en mouvement permanent dans les 16 mètres.
- Jouer dans le dos de l'adversaire (dans le dos de la défense).
- Jouer individuellement :
 - fausse piste, course croisée
 - dribble, feinte en vitesse
 - une-deux
 - appels en profondeur

pour attaquer une défense renforcée

- Ne pas jouer dans un entonnoir, éviter l'axe; mettre la défense sous pression par la vitesse de jeu et l'agressivité.
 - Décrocher les attaquants et créer des espaces pour les joueurs du milieu.
 - Changer de position; permuter.
 - Jouer par les côtés, avec une qualité de centres au deuxième poteau, ou en retrait ras-terre.
 - Faire sortir la défense; la faire bouger.
 - Jouer directement (1 touche) avec appui, déviation et recherche de tir, même hors des 16 mètres.
 - Jouer calmement, redonner le ballon dans son camp, faire tourner le ballon par les côtés et accélérer le jeu au moment propice.
 - Tirer de loin.
 - Provoquer la faute de jeu chez l'adversaire.
 - Fixer le libéro.
- Pour jouer contre une défense renforcée, il faut des qualités techniques très développées dans les petits espaces et être toujours en mouvement.
- Attention à la perte du ballon !!!*

pour attaquer une défense mixte (avec marquage strict des attaquants)

→ Attirer le(s) défenseur(s) dans les zones “mortes”.

- Changer de zone; libérer l'espace; écarter le jeu.
- Se mettre en retrait de l'attaque (saut de retrait).
- Jouer dos tourné à l'adversaire; remiser, pivoter, changer de position et d'orientation.
- Fixer l'adversaire de face, de dos.
- Chercher le 2 contre 1.
- Gagner le duel offensif (dribble, feinte).
- Faire pression sur le défenseur en possession du ballon.
- Jouer pour l'équipe, ne pas répondre à la provocation.

pour s'opposer au pressing de l'adversaire

→ Connaître l'équipe qui joue le pressing (zone de pressing, type et style de pressing), son style de jeu dès la récupération du ballon, les aptitudes des joueurs (points faibles et points forts).

- Eviter les zones de pressing.
- Etre en supériorité numérique autour du ballon au moment de sa perte.
- Jouer long sur la défense adverse et aller sur le deuxième ballon (dégagement du gardien).
- Jouer posément (jeu court en mouvement et espacé pour augmenter les distances entre les lignes).
- Jouer long (passe diagonale dans le dos de l'adversaire).
- Ne pas provoquer l'adversaire, rester calme.
- Jouer un contre-pressing (réagir au pressing de l'adversaire par un pressing).

“Gagner la bataille tactique, c’est avant tout créer la supériorité numérique et avoir des joueurs très forts en duel 1:1.”

4. L'entraînement du bloc-équipe

Les principes de jeu tactique individuel puis collectif sont déjà appliqués et entraînés en phase technico-tactique dès le 1:1, 2:1, 3:2 et en formes jouées.

→ Nous développons ici l'entraînement tactique à partir du bloc-équipe (bloc-team).

Bloc-équipe : L'ensemble de l'équipe et la relation collective entre tous les joueurs et entre les différents blocs (défense, milieu de terrain, attaque)

La méthodologie d'entraînement du bloc-équipe (tactique)

Partir du jeu réel selon le système et l'organisation tactique voulus par l'entraîneur. Appliquer toutes les formes jouées en supériorité numérique, ou autres jeux.

Le coaching d'entraînement dans une forme jouée peut être axé sur une équipe ou sur deux équipes.

<ul style="list-style-type: none"> • La forme jouée : 	<ul style="list-style-type: none"> – 8:8 / 9:9 / 11:11 avec les gardiens de but – Jeu libre ou avec consignes défensives et/ou offensives
<ul style="list-style-type: none"> • Les séquences jouées analytiques : 	<ul style="list-style-type: none"> – 9:7 / 8:6 / 10:8 ou 7:9 / 6:8 / 8:10, avec le gardien dans une équipe ou même dans les deux équipes – En supériorité numérique – Situation de jeu attaque contre défense – Jeu libre ou avec consignes, et avec des buts – Les actions de jeu commencent toujours à un endroit fixe (ballon mis en jeu par l'entraîneur, par le gardien de but ou remise en jeu).
<ul style="list-style-type: none"> • Les exercices tactiques analytiques : 	<ul style="list-style-type: none"> – 11:1 / 11:4 / 11:6 – 5:6 / 6:7 / 8:6 – Travail de déplacement et de positionnement – L'équipe se déplace sur le terrain en fonction du ballon et applique les principes défensifs. – L'équipe fait circuler le ballon, se déplace sur le terrain et cherche à construire, ou à jouer en contre-attaque et à marquer. – Une équipe attaque à 7 joueurs contre une défense à 6 (4 défenseurs, 2 milieux). L'action part depuis le milieu du terrain sur une récupération de ballon. – L'équipe adverse à faible opposition, puis avec opposition
<ul style="list-style-type: none"> • La forme de jeu final : 	<ul style="list-style-type: none"> – Match 8:8 / 9:9 / 11:11 – Jeu à thème Exemple : match 9:9 + 2 gardiens – Jeu libre – Opposition de système 3-3-3 contre 4-4-1 – L'équipe en 3-3-3 joue dans son camp, 2 touches de ballon, et cherche à marquer après avoir passé par un côté.

→ Cette démarche méthodologique peut être la même pour l'aspect technico-tactique (3:3 / 4:3 / 4:4 / 6:4 / 5:7, etc.).

Exemple d'un entraînement du bloc-équipe : La défense

1. Jeu 9:9 et 2 gardiens

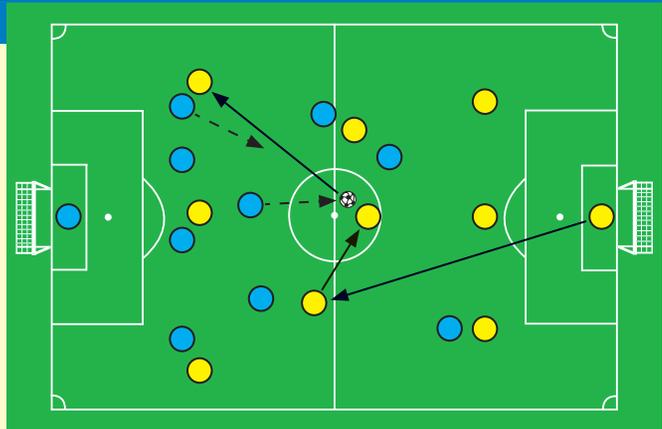
- Jeu libre; avec ou sans consigne pour l'équipe ●
- L'équipe ● en 4-4-1; l'équipe ● en 3-3-3

Coaching :

- Observer le jeu et le comportement collectif et individuel de l'équipe ●.
- Interroger la défense ● sur les problèmes rencontrés.

→

- Qui sort sur le porteur ?
- Que font les autres joueurs ?
- Qui s'offre dans l'espace après la récupération du ballon ?

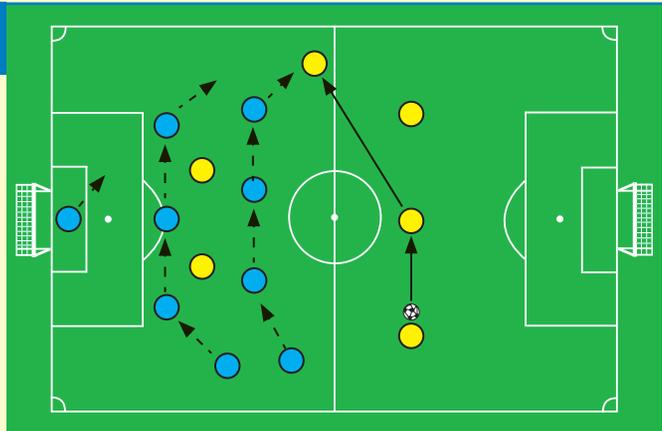


2. Exercice pour la défense (8 défenseurs + gardien, 6 attaquants)

- Les joueurs de l'équipe ● se passent le ballon lentement, latéralement, diagonalement, en profondeur.
- Les joueurs ● se déplacent en fonction du ballon.

Coaching :

- Stimuler les déplacements défensifs.
- Faire appliquer les principes défensifs.
- Corriger la position des joueurs, l'attitude, la communication.
- Amener des situations nouvelles; augmenter le rythme de passe.
- Placer le ballon entre les lignes.

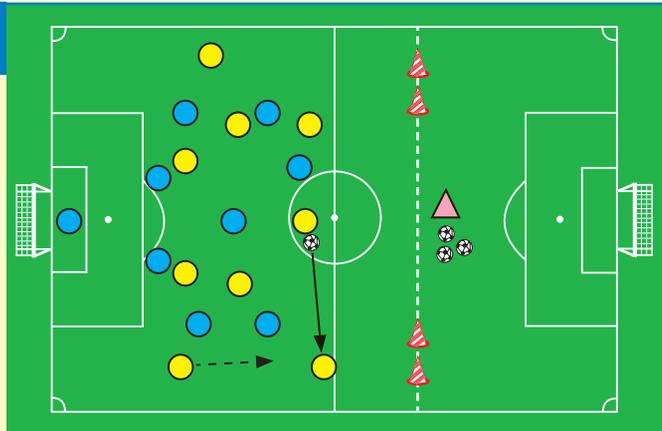


3. Séquence jouée (8 + gardien : équipe ● ; 9 : équipe ●)

- L'équipe ● en 3-3-3 cherche la conclusion.
- L'équipe ● en 4:4 défend à 2 lignes; si elle récupère le ballon, elle peut marquer dans les deux petits buts.
- L'action part toujours du milieu de terrain par une mise en jeu de l'entraîneur.

Coaching :

- Animer le jeu, stimuler l'équipe ●, donner des consignes de comportements tactiques.
- Arrêter le jeu; corriger.
- Faire parler les joueurs.



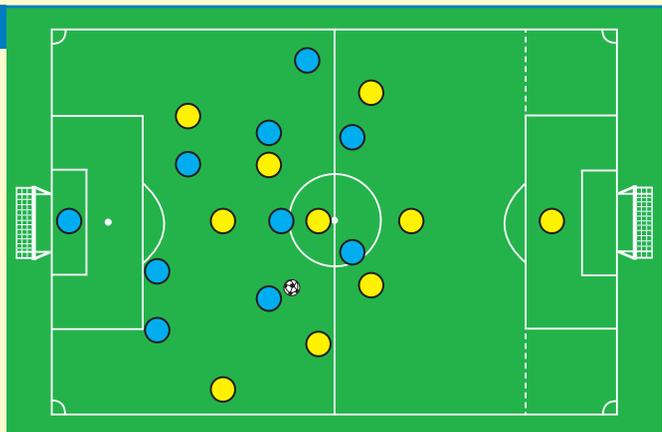
4. Jeu final 9:9 et 2 gardiens

- Jeu libre; sans consignes
- Esprit de match

Coaching :

- Observer, évaluer l'équipe ●.
- On peut stimuler l'équipe ● pour provoquer des situations nouvelles de jeu.
- A la fin du jeu, donner des feedbacks positifs (renforcements).

→ L'équipe doit être mise en confiance par l'entraînement (par la pratique).



Le coaching (organiser – entraîner – enseigner)

La mise en place du concept tactique est de la responsabilité de l'entraîneur. Sur le terrain, il organise son entraînement en fonction des choix et des animations tactiques.

C'est un moment-clé de l'intervention de l'entraîneur : transmettre aux joueurs ce qu'il attend de chacun d'eux, ce qu'il attend de l'équipe.

- Quel jeu voulons-nous pratiquer ?
- Comment devons-nous occuper le terrain ?
- Comment la défense va-t-elle se comporter lors de la récupération du ballon ?
- A quel moment et comment déclenchons-nous une attaque ?

Le comportement de l'entraîneur et l'animation de l'activité sont plus importants que l'exercice ou la forme jouée. C'est la qualité du coaching, les explications, la démonstration et surtout les corrections qui vont être à la base de la compréhension tactique des joueurs et, par là, à leur l'adhésion aux idées de l'entraîneur.

Selon l'objectif de l'entraînement (le jeu défensif de l'équipe), le coaching est surtout axé sur la notion de défense; mais selon la situation de jeu, il peut aussi intervenir sur l'aspect offensif.

Ainsi, dans un entraînement attaque contre défense (exemple : 7 contre 6), les objectifs d'entraînement peuvent se centrer sur les deux équipes. Le coaching est axé alternativement, voire simultanément, sur les attaquants et sur les défenseurs.

A un haut niveau de performance, l'orientation de l'entraînement, le choix des contenus, des actions et des situations de jeu sont dépendants du concept de jeu et du style de l'équipe.

“Le génie tactique, c'est la vitesse des mouvements des troupes, les déplacements rapides sur le terrain, la force des jambes, la concentration, le travail et la confiance des hommes en leur chef.”

Napoléon Bonaparte

5. L'entraînement tactique chez les jeunes footballeurs

Le but de l'entraînement collectif chez les jeunes footballeurs est d'intégrer les joueurs au bloc-équipe à partir de la maîtrise des comportements tactiques individuels et collectifs simples, et en relation avec les lignes. Ils doivent apprendre à se comporter individuellement dans le jeu collectif, aussi bien offensif que défensif.

Exemples:

- Forme jouée globale → Le match, le jeu
- Entraînement à partir des situations jouées 1:1, 2:1, 2:2 à 4:4
 - Du comportement individuel en 1:1 au comportement par paires à 2:1, 2:2, 2:3, puis à la notion de ligne (défense, milieu, attaque)
- Entraînement à partir de deux lignes (3-3 contre 3-3), puis progressivement avec les trois lignes, 3-2-2 / 4-3-2 / 4-3-3
- Formes jouées sur surfaces variées : petite, moyenne et grande surface

Exemple : 6:6 sur 40 x 30m, puis 60 x 40m

Jeu libre, puis consignes et règles pour rendre plus précis les comportements tactiques adoptés (évolution du jeu)
- Dans le jeu, varier la position des joueurs : les faire jouer en défense et en attaque, mais aussi sur les côtés droit et gauche. Le joueur doit être confronté dans le jeu à des situations et comportements tactiques différents pour enrichir sa culture de jeu (jeux cognitifs).
- Pour favoriser l'apprentissage et le perfectionnement des principes de jeu, il faut intégrer des séquences et exercices analytiques dans l'entraînement. Puis revenir au jeu pour évaluer l'apprentissage.
- Le geste technique dans toute action tactique doit être exécuté avec qualité et précision.
- Les outils pédagogiques visuels, comme le tableau noir et le tableau magnétique, voire la vidéo pour l'analyse, peuvent être des moyens complémentaires pour optimiser l'apprentissage tactique des jeunes. L'observation des grands joueurs et des grandes équipes pour améliorer la compréhension du jeu et les comportements tactiques est aussi un procédé pédagogique important si on veut comprendre ce qu'on explique sur un tableau.
 - Sur le terrain, cet apprentissage tactique commence dès la **préformation (dès 13 ans)**, à partir de la polyvalence tactique dans le jeu (varier la position des joueurs), puis progressivement à la spécialisation dans le bloc et au poste.
 - Au niveau de la **formation (dès 16 ans)**, le développement tactique se fait plus spécifiquement à partir du bloc et du poste avec intégration à la polyvalence.
 - Chez les jeunes footballeurs, le jeu est la forme première de l'apprentissage tactique:
 - **jouer pour apprendre et non pas apprendre pour jouer !**



**Pour apprendre à maîtriser des gestes techniques, il faut des années;
pour apprendre à se comporter tactiquement dans un système, il faut quelques semaines.**

6. Le profil du joueur par poste

Position du joueur	Physique	Technique	Tactique	Mental
Gardien de but 1	<ul style="list-style-type: none"> • Taille • Agilité • Réaction + explosivité • Détente • Souplesse 	<ul style="list-style-type: none"> • Technique de mains • Technique sur la ligne et aérienne • Jeu aux pieds 	<ul style="list-style-type: none"> • Placement et déplacement (choix) • Anticipation • Relance 	<ul style="list-style-type: none"> • Personnalité • Confiance • Calme et sûreté • Concentration • Un peu de "folie"
Défenseurs gauche et droite 2 + 3	<ul style="list-style-type: none"> • Vitesse-endurance (aérobie-anaérobie) • Explosivité 	<ul style="list-style-type: none"> • Technique défensive • Tackling + sliding • Prise de ballon et qualité de passe • Conduite du ballon 	<ul style="list-style-type: none"> • Placement et remplacement • Timing • Participation offensive • Polyvalence offensive 	<ul style="list-style-type: none"> • Agressivité • Volonté • Confiance
Défenseurs centraux 4 + 5	<ul style="list-style-type: none"> • Taille • Puissance musculaire et détente • Vitesse • Mobilité 	<ul style="list-style-type: none"> • Interception • Contrôle du ballon en duel • Jeu de tête • Passe longue et courte 	<ul style="list-style-type: none"> • Anticipation • Placement • Marquage • Couverture, soutien 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempérament de leader • Direction • Calme, sérénité • Courage
Milieu de terrain défensif 6	<ul style="list-style-type: none"> • Endurance (aérobie) • Force (duel) • Mobilité 	<ul style="list-style-type: none"> • Technique défensive • Passe • Prise de ballon et contrôle orienté • Dribble de relance 	<ul style="list-style-type: none"> • Placement et remplacement • Anticipation • Recul-frein • Pressing 	<ul style="list-style-type: none"> • Pugnacité • Humilité • Coopération • Volonté
Milieux de terrain gauche et droite 7 + 8	<ul style="list-style-type: none"> • Endurance (aérobie-anaérobie) • Vitesse 	<ul style="list-style-type: none"> • Conduite du ballon • Dribble • Centre • Tir 	<ul style="list-style-type: none"> • Remplacement défensif • Participation offensive • Pressing • Jeu en duel 	<ul style="list-style-type: none"> • Courage et générosité • Volonté • Concentration • Prise de risque
Attaquants 9 + 11	<ul style="list-style-type: none"> • Puissance (duel) • Vitesse • Vivacité • Agilité (selon le type de joueur) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conclusion (tir) • Contrôle • Jeu de tête • Dribble, feinte 	<ul style="list-style-type: none"> • Mouvement constant • Permutation • Appel, contre-appel • Feinte • Timing 	<ul style="list-style-type: none"> • "Egoïsme" • Opportunisme • Ruse • Persévérance
Stratège du jeu (Trequartista) 10	<ul style="list-style-type: none"> • Selon le type de joueur (en fonction du concept de jeu) 	<ul style="list-style-type: none"> • Prise et maîtrise du ballon • Passe • Dribble • Conclusion (tir) 	<ul style="list-style-type: none"> • Intelligence • Anticipation • Sens tactique • Timing • Démarquage 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempérament de leader • Esprit créatif • Prise de risque et lucidité • Confiance • Calme

7. La fiche d'observation de match

Observation: _____ Observateur : _____

Equipes (A/B) : _____ :

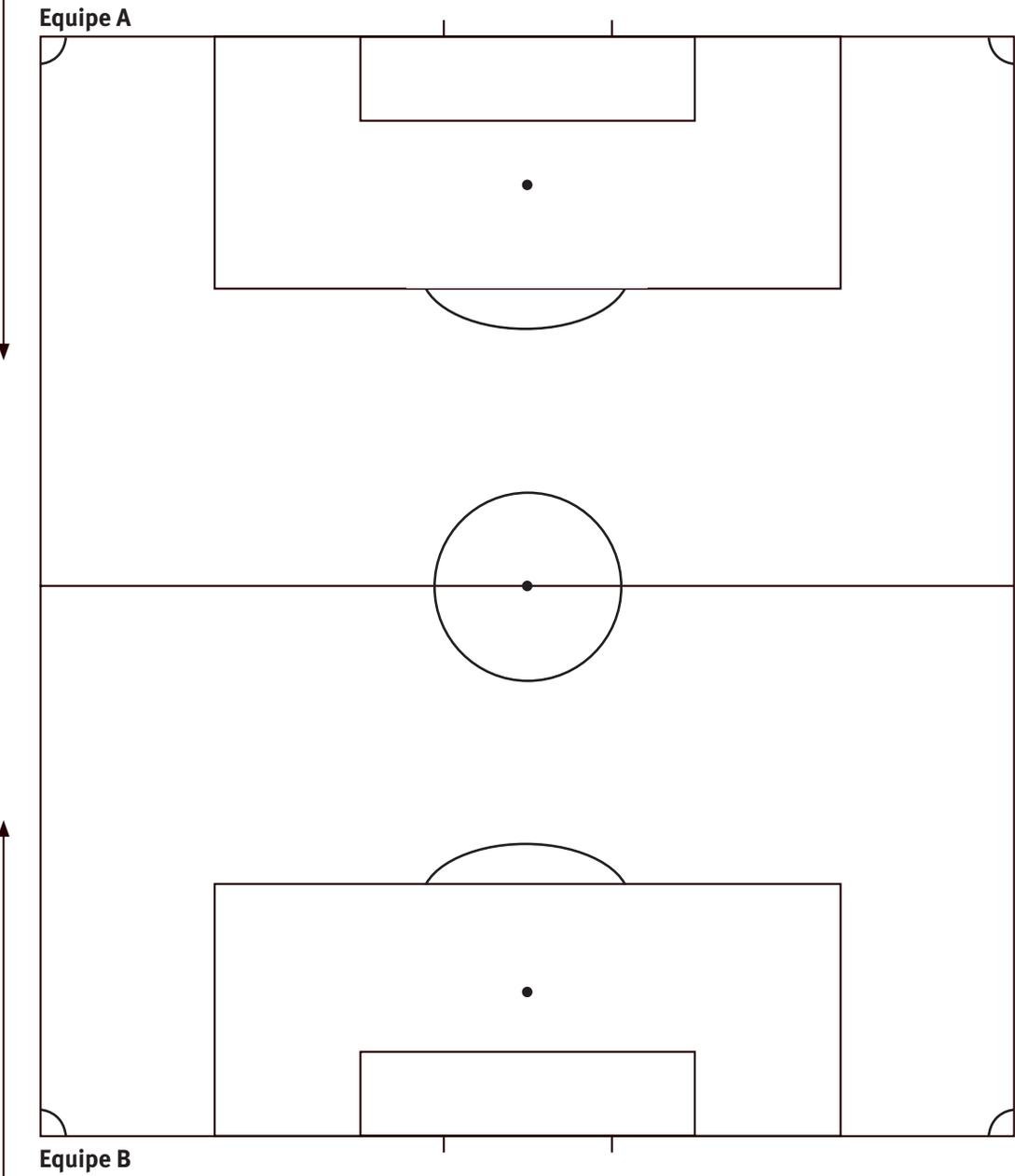
Lieu : _____ Date : _____ Heure : _____

Conditions atmosphériques / état du terrain : _____

Résultat : _____ (Mi-temps : _____)

Position des joueurs / numéros

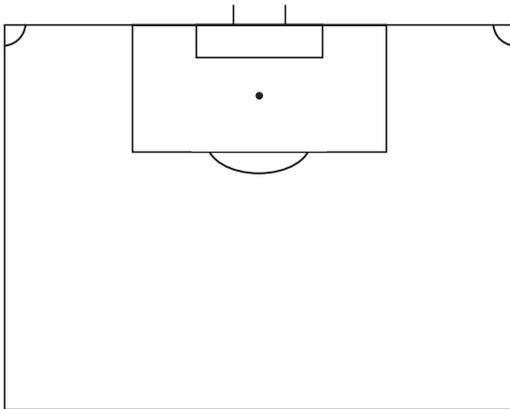
Equipe A



Equipe B

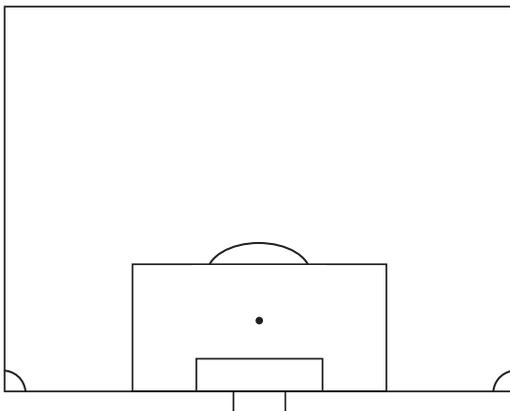
Equipe A

Organisation défensive



Description :

Organisation offensive

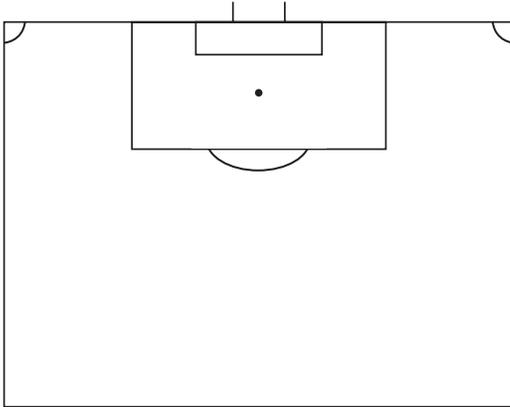


Description :

Points forts individuels / points forts collectifs (tactique)

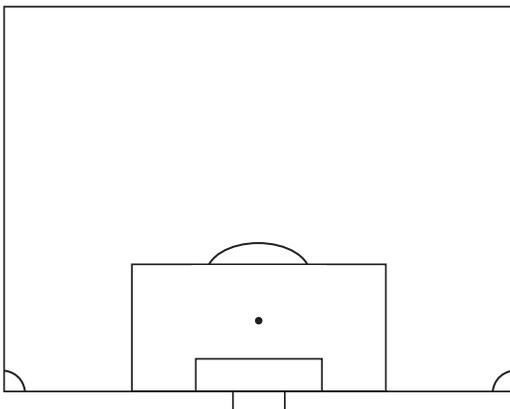
Equipe B

Organisation défensive



Description :

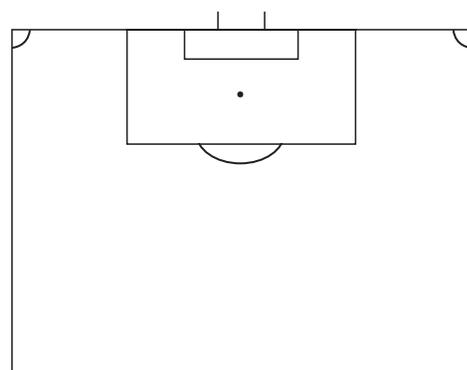
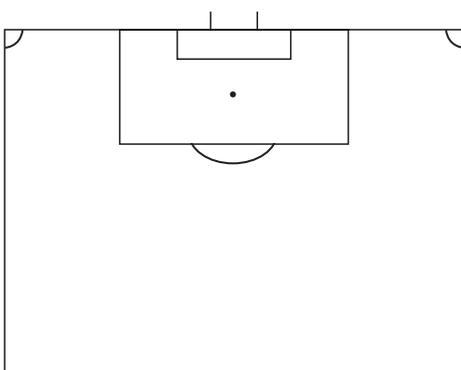
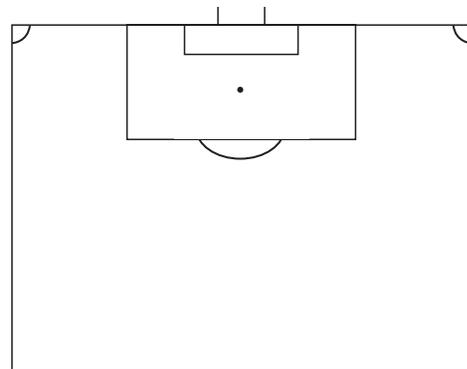
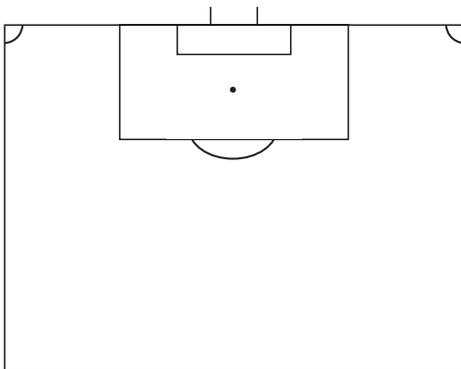
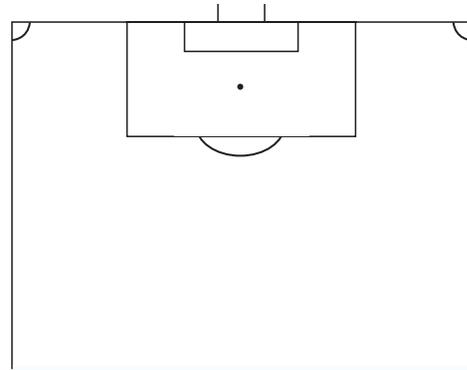
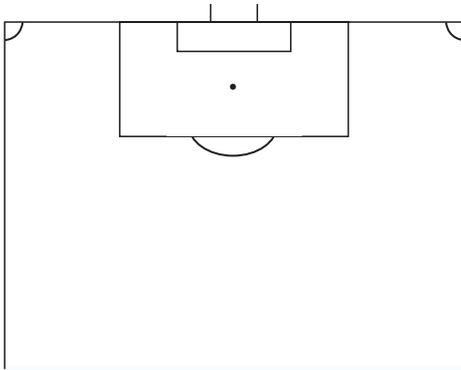
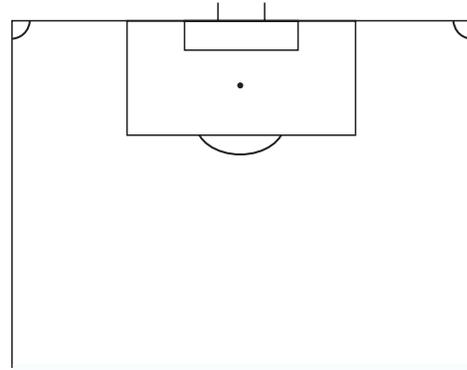
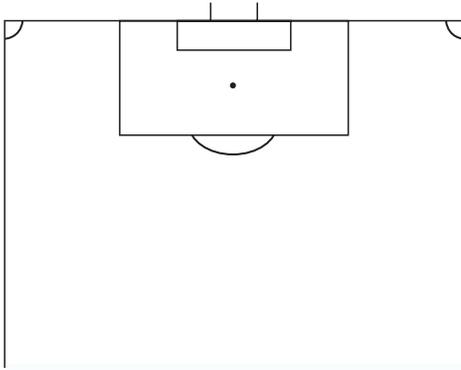
Organisation offensive



Description :

Points forts individuels / points forts collectifs (tactique)

Buts : Résultat, minute, par qui, où, comment (P = Pied, T = Tête, A = Auto-goal)



Caractéristiques des joueurs équipe A

1	_____
2	_____
3	_____
4	_____
5	_____
6	_____
7	_____
8	_____
9	_____
10	_____
11	_____
12	_____
13	_____
14	_____
15	_____
16	_____
17	_____
18	_____
19	_____
20	_____

Caractéristiques des joueurs équipe B

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 _____

9 _____

10 _____

11 _____

12 _____

13 _____

14 _____

15 _____

16 _____

17 _____

18 _____

19 _____

20 _____

8. Les situations standards – combinaisons sur coups de pieds arrêtés

Les coups de pieds arrêtés sont unanimement reconnus comme des actions décisives dans le football d'aujourd'hui.

Lors des dernières compétitions internationales FIFA 2002-2003 (Coupe du Monde, Championnat du Monde Juniors et Championnat du Monde U-17), 30% des buts ont été marqués sur ballons arrêtés contre 25% dans les années 1988-90. Ce pourcentage toujours plus élevé est certainement dû à un travail régulier et répété de ces situations de jeu.

La formation à cette spécialisation devrait commencer déjà chez les jeunes joueurs. En dehors de l'entraînement collectif avec toute l'équipe, une fois par semaine la veille des matches comme on le fait souvent, un entraînement spécifique ou individuel devrait se planifier dans le cycle d'entraînement pour favoriser encore la formation de spécialistes pour ces phases de jeu.

Quelques conseils méthodologiques pour entraîner les coups de pieds arrêtés

- Il faut commencer par entraîner et répéter le geste technique approprié (automatiser la frappe, la diversité de frappe).
- Amener progressivement les joueurs offensifs concernés dans l'action (pour la frappe ou la reprise du centre).
- Intégrer progressivement les défenseurs (en nombre, en situations passives et actives).
- Enfin, recréer les conditions de matches et les situations de jeu (mur, joueurs à distance réglementaire).

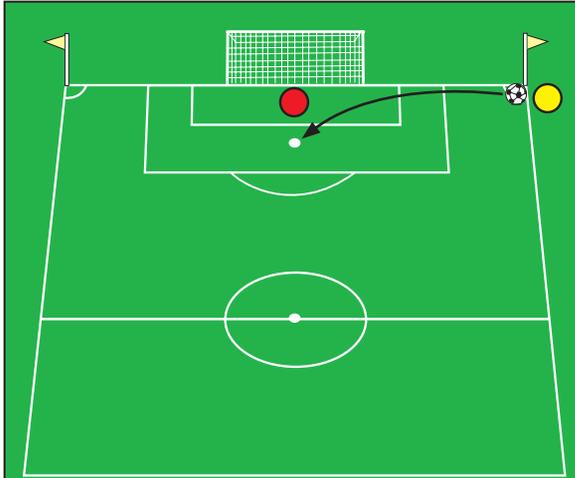
→ La confiance et la concentration du frappeur sont à la base de la réussite de ces stratégies.

Nous présentons dans les pages suivantes quelques combinaisons basiques offensives.

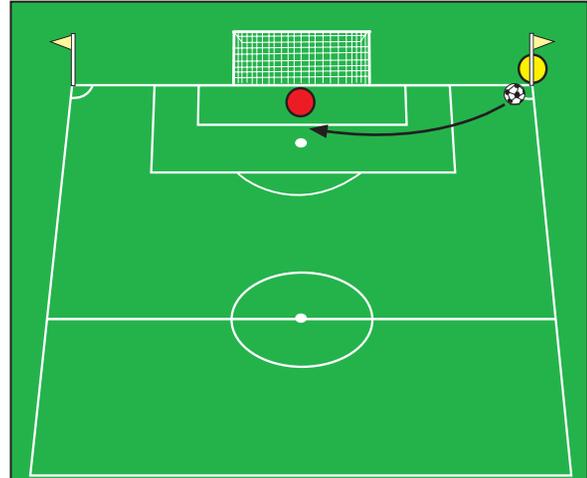
A. Les corners

B. Les coups francs

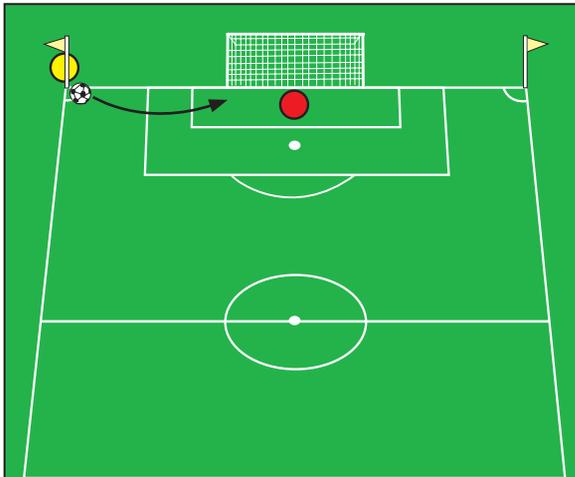
A. Corners



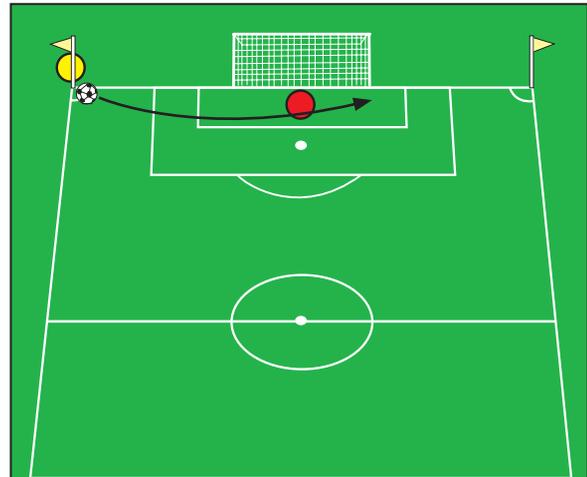
1. Frappe directe corner sortant (de la droite du pied droit et inversedement de l'autre côté).



2. Frappe directe corner rentrant (de la droite du pied gauche et inversedement de l'autre côté).

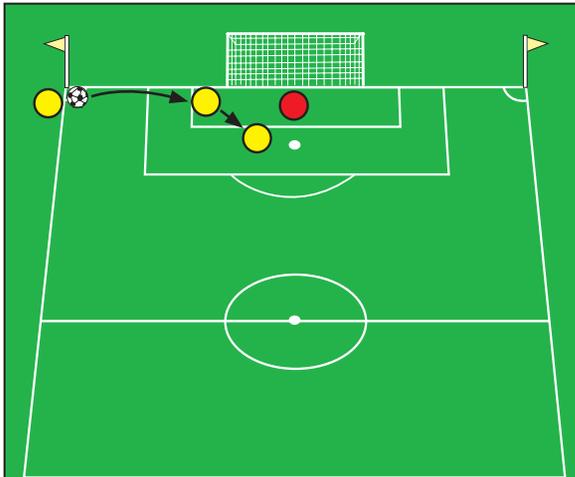


3. Frappe directe au premier poteau.

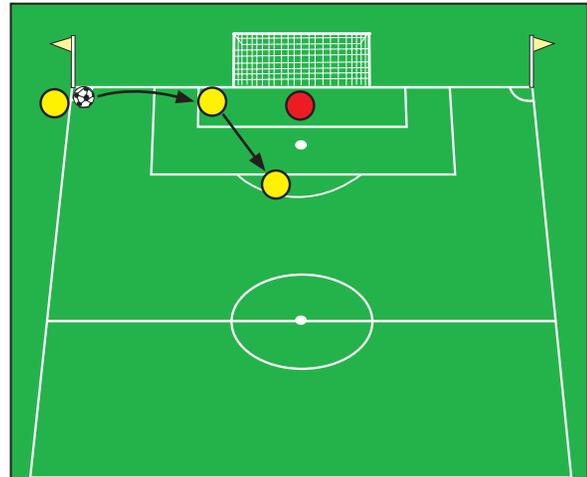


4. Frappe directe au deuxième poteau.

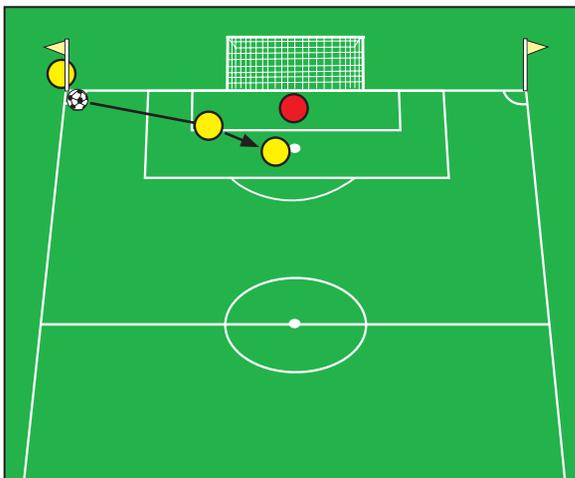
A. Corners



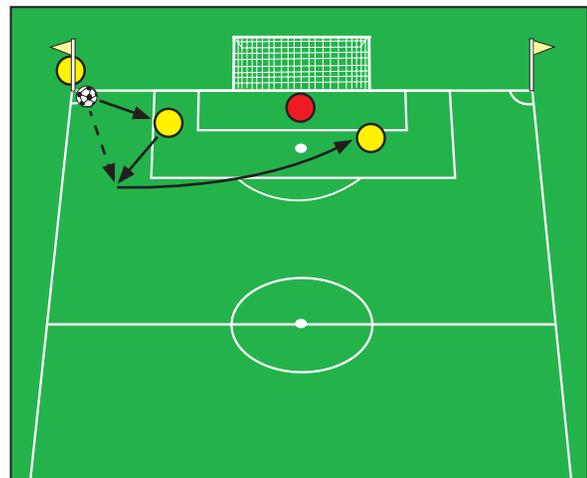
5. Frappe au premier poteau pour un joueur qui dévie de la tête derrière lui.



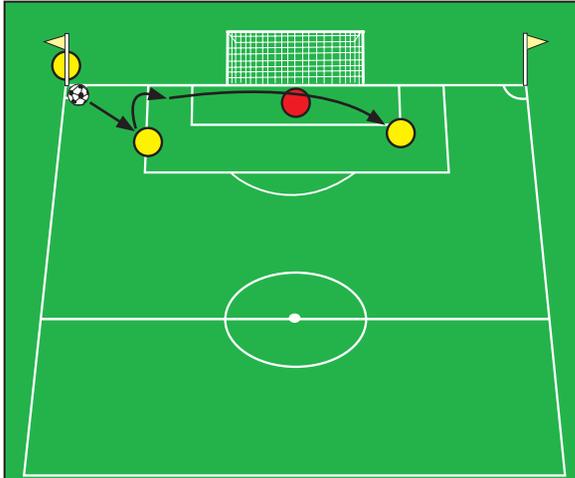
6. Frappe au premier poteau pour un joueur qui dévie dans l'axe du but.



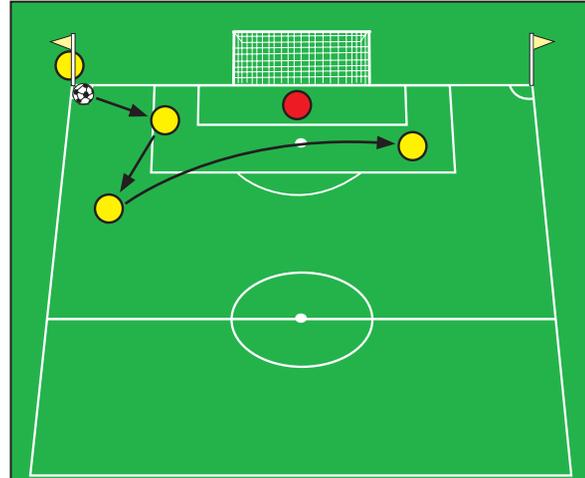
7. Frappe directe au sol pour un joueur qui laisse passer le ballon entre ses jambes au profit d'un second.



8. Frappe à 2 : le receveur redonne au passeur qui centre.

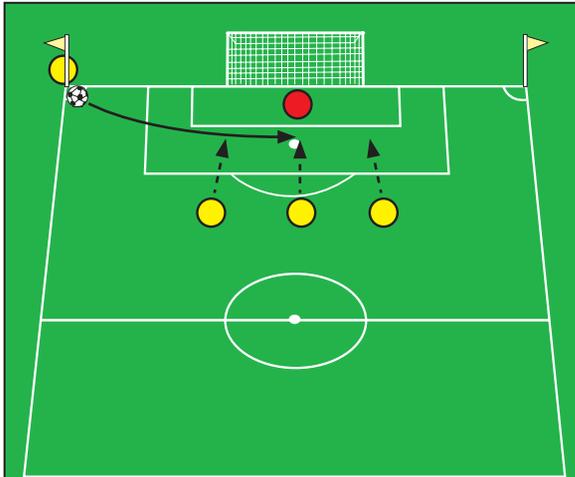
A. Corners


9. Frappe à 2 : le receveur feinte la passe, déborde et centre.

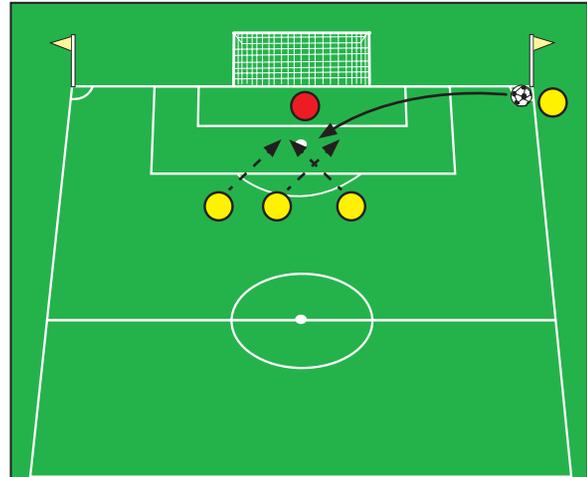


10. Frappe à 3 : le receveur passe sur l'arrière latéral qui centre.

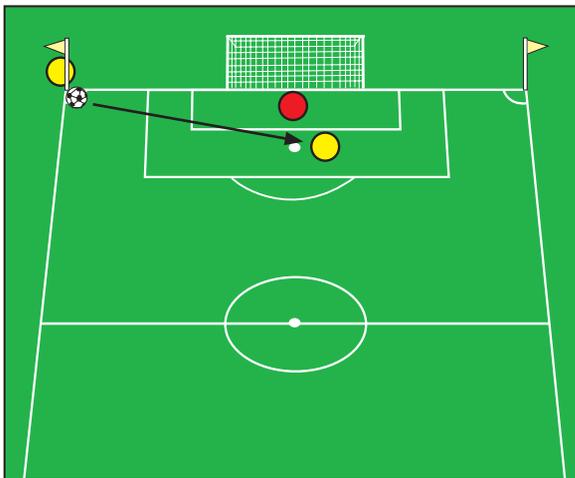
Variantes



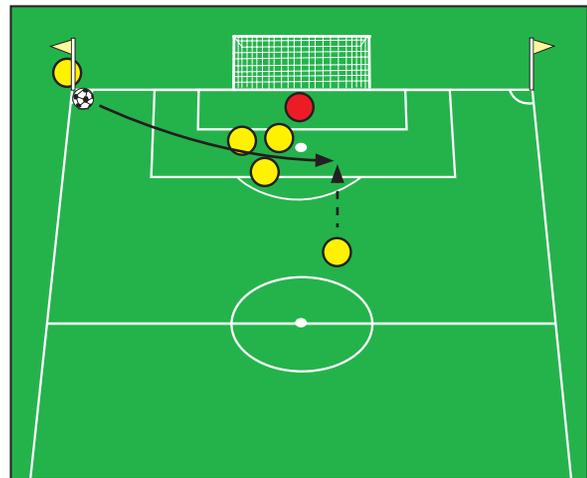
a) Les attaquants attaquent le ballon en face d'eux.



b) Les attaquants croisent les courses.

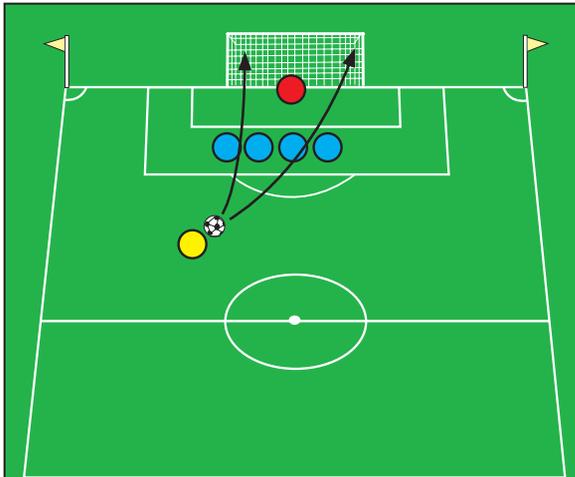


c) Les centres sont adressés tendus, brossés ou au sol.

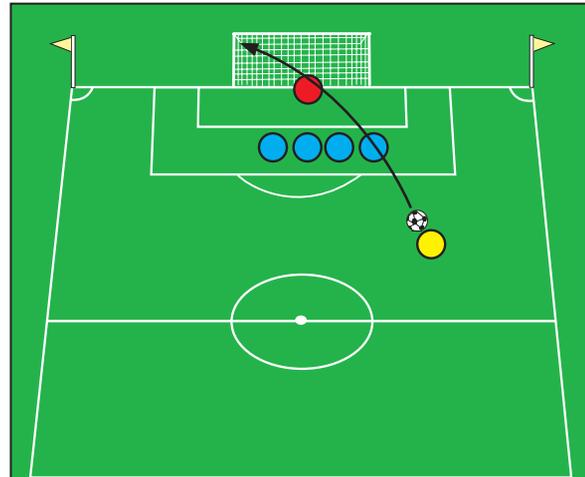


d) On fait bloc pour un joueur venant de derrière.

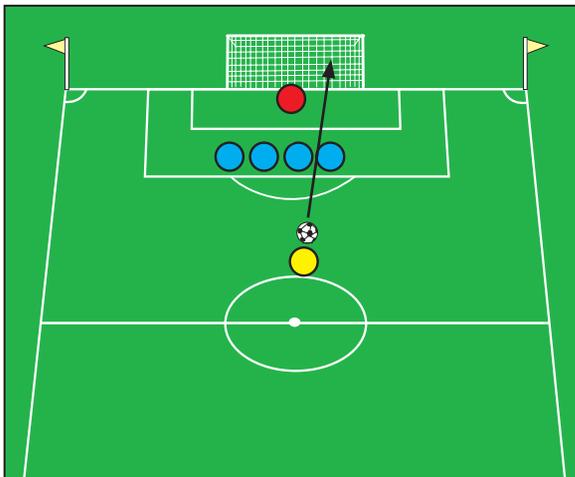
B. Coups francs



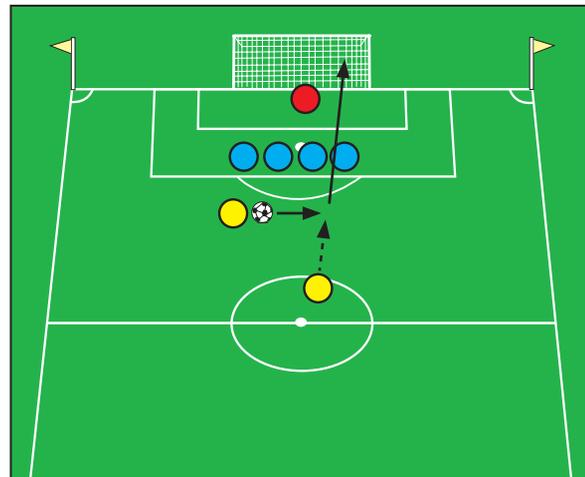
1. Frappe enroulée pied droit de la gauche et pied gauche de la droite (1^{er} ou 2^e poteau).



2. Frappe enroulée de la droite du pied droit et de la gauche du pied gauche en recherchant la lucarne opposée.

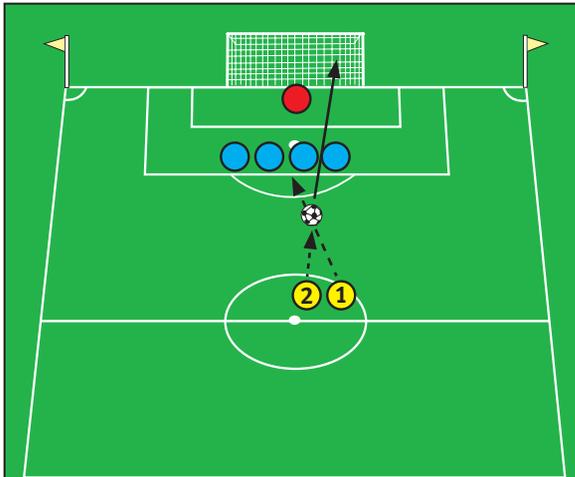


3. Frappe directe du cou-de-pied ou frappe de l'extérieur.

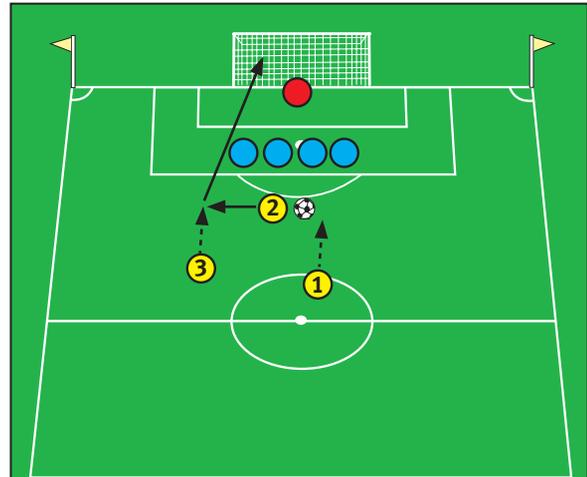


4. Frappe à 2 : passe sur le joueur lancé.

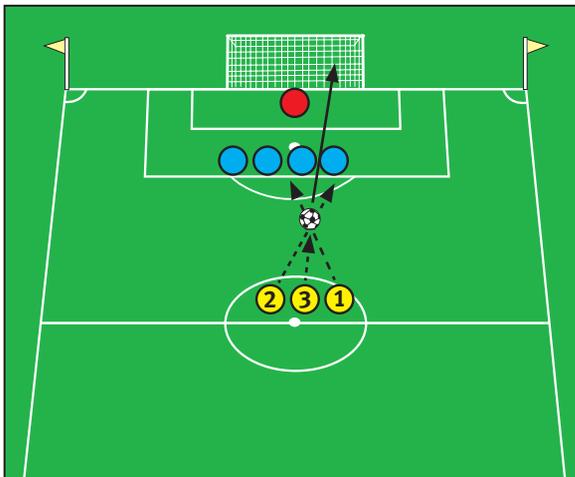
B. Coups francs



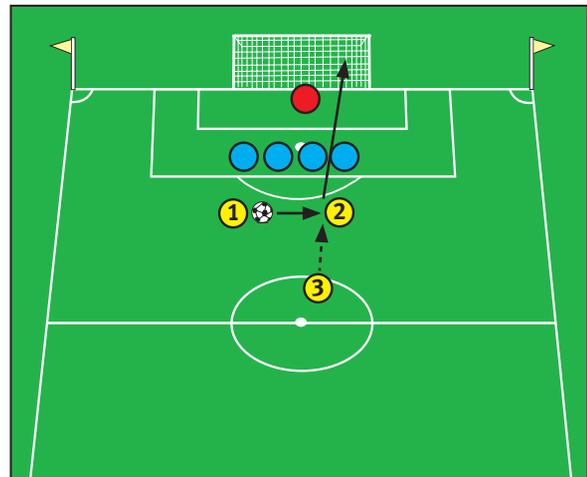
5. Frappe à 2 : 1 s'élance pour frapper, passe au-dessus du ballon et 2 frappe.



6. Frappe à 3 : 1 s'élance pour frapper devant le passeur (2) qui talonne sur 3 derrière lui qui frappe.

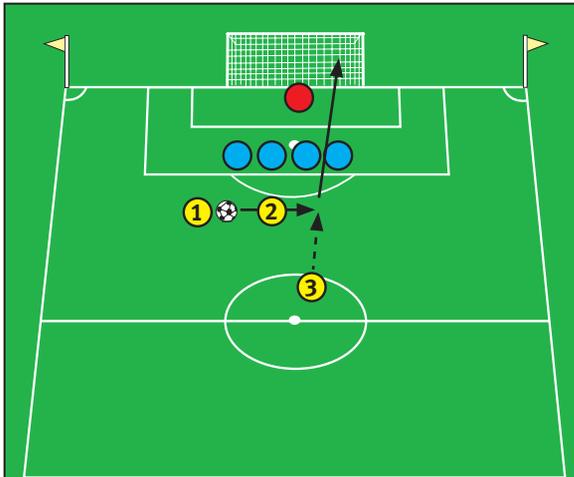


7. Frappe à 3 : 1 et 2 passent au-dessus du ballon (1 de la droite, 2 de la gauche, 3 frappe).

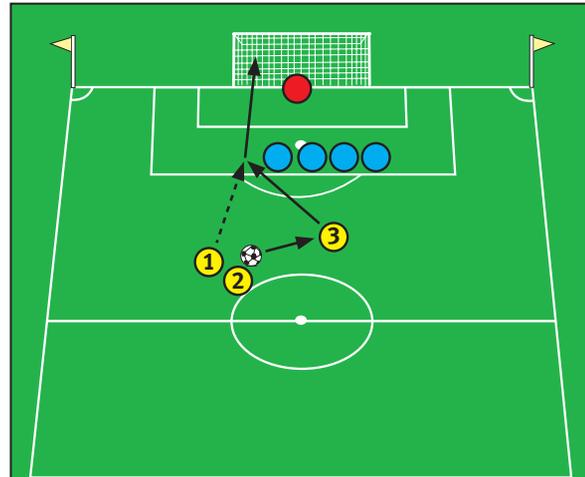


8. Frappe à 3 : 1 passe, 2 met le pied sur le ballon, 3 frappe.

B. Coups francs



9. Frappe à 3 : 1 passe, 2 laisse passer entre ses jambes pour 3 qui frappe.



10. Frappe à 3 : 1 feinte la frappe, va à l'extérieur du mur, 2 passe à 3 qui passe à 1 qui contourne et frappe.

→ Lors des corners ou coup francs offensifs, il doit y avoir des mouvements de diversion pour déplacer le mur et l'attention des défenseurs et du gardien de but.