

Football

Théorie de base

1) Historique du football:

Des jeux ancestraux au football

Faire jouer deux équipes l'une contre l'autre, en se passant un objet ou une balle remonte presque aux origines de l'Homme moderne. Au II^e siècle av.J.C. les chinois jouaient au « Tschu chu », un jeu qui consistait à envoyer une balle de plume dans un filet. Au XII^e siècle, la « soule » mixte violente entre le football et le rugby opposait deux villages autour d'une balle, que l'on pouvait toucher par les mains ou les pieds. Ce sont les britanniques qui ont institutionnalisé le football comme sport, en écrivant en 1848 les « règles de Cambridge », du nom de l'université qui écrivit les premières règles du football moderne. Mais c'est en 1863 que la fédération anglaise de football éditée « les lois du football », qui régissent encore aujourd'hui le football que nous connaissons.

Développement et défis actuels



A travers son empire, l'Angleterre diffusa le football dans le monde entier. Il faudra attendre 1930 pour qu'apparaisse la première coupe du monde masculine de football. Aujourd'hui sport professionnel par excellence, le football s'est construit autour des clubs et des fédérations dirigés aujourd'hui par la Fifa (qui compte 211 membres) ou bien encore l'Uefa. L'argent est devenu le moteur du football, tant dans les décisions prises (ex : coupe du monde au Qatar) que dans le quotidien des joueurs multimillionnaires. La féminisation du football, entreprise dans les années 80, et avec la première coupe du monde en 1991, a abouti aujourd'hui à des championnats compétitifs et attractifs pour les médias (ex. Champions League féminine depuis 2001). Sport populaire par excellence, le football est souvent hélas aussi le reflet des tensions du monde à travers ses supporters : violence, racisme, discrimination sociale, rejets des minorités sexuelles, ... Ce sont les défis à relever pour les années futures pour que le football reste ce qu'il était à son origine : un simple jeu.

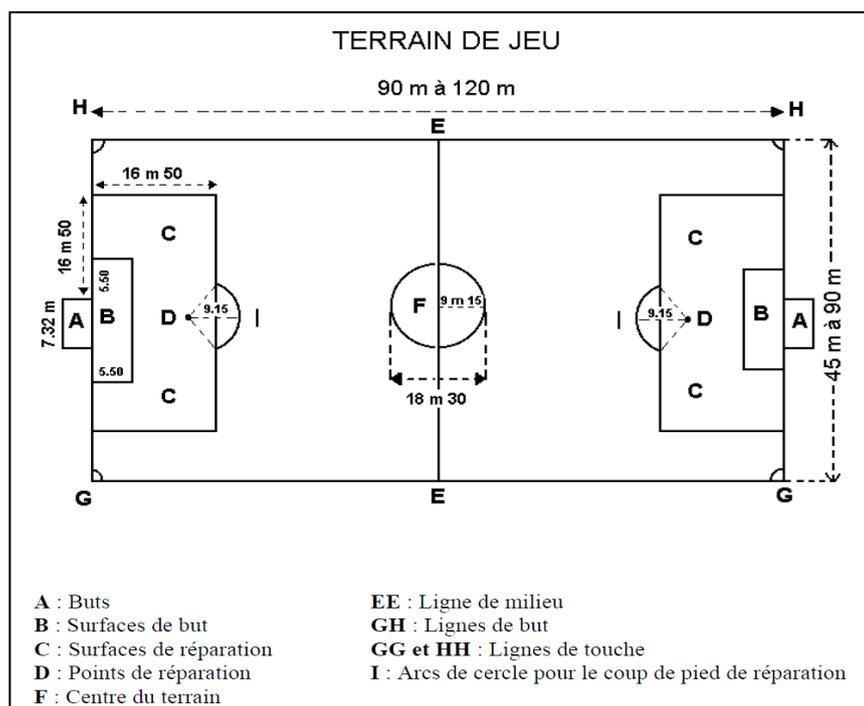
2) « Les lois du football » :

Source : <https://www.fff.fr/9-les-arbitres/240-les-lois-du-jeu.html>

Le règlement du football compte au total 17 « lois » qui évoluent régulièrement pour produire plus de spectacle ou bien assurer plus de sécurité pour les joueurs. Voici quelques points parmi les plus importants :

Loi n°1 : le terrain

Les lignes appartiennent aux surfaces qu'elles délimitent. Ainsi, les lignes de touche et la ligne de but font partie du terrain de jeu.



Loi n°10 : Issue d'un match

But marqué

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune faute ou infraction aux Lois du Jeu n'ait été commise par l'équipe ayant marqué le but.

Loi n°10 : Hors-jeu

Un joueur est en position de hors-jeu si :

n'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve dans la moitié de terrain adverse (ligne médiane non comprise) et n'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire.

Les mains et bras de tous les joueurs, y compris les gardiens de but, ne sont pas pris en compte..

Un joueur en position hors-jeu ne sera toutefois pénalisé que si l'arbitre estime qu'il influence le jeu, gêne un adversaire ou tente d'obtenir un avantage en se trouvant en position hors-jeu.

Le hors-jeu ne doit pas se juger au moment où le joueur en cause reçoit le ballon, mais bien au moment où le ballon lui est envoyé par un de ses partenaires.

Il n'y a pas d'infraction de hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement :

- sur un coup de pied de but ;
- sur une rentrée de touche ;
- sur un corner.

En cas d'infraction de hors-jeu, l'arbitre accorde un coup franc indirect à l'endroit où est commise l'infraction, y compris si elle est commise dans la propre moitié de terrain du joueur.

Loi n°12 : Fautes et incorrections

Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé si, de l'avis de l'arbitre, un joueur commet l'une des fautes suivantes de manière imprudente, inconsidérée ou violente :

- charge un adversaire ;
- saute sur un adversaire ;
- donne ou essaie de donner un coup de pied à l'adversaire ;
- bouscule un adversaire ;
- frappe ou essaie de frapper un adversaire (y compris un coup de boule) ;
- tacle un adversaire ou lui dispute le ballon ;
- fait ou essaie de faire trébucher un adversaire.

Un coup franc direct est également accordé lorsqu'un joueur commet l'une des infractions suivantes :

- commet une « main » (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- tient (ou retient) un adversaire ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire avec contact ;
- mord ou crache sur/vers quelqu'un inscrit sur la liste de départ ou un arbitre ;
- lance (ou botte) un objet sur/vers le ballon, un adversaire ou un arbitre, ou touche le ballon avec un objet tenu à la main.

Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé lorsqu'un joueur :

- joue d'une manière dangereuse ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire sans qu'il y ait contact ;
- manifeste sa désapprobation en tenant des propos blessants, injurieux ou grossiers, en agissant de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ou en commettant d'autres « infractions orales

Avertissements pour comportement antisportif

Un joueur doit être averti pour comportement antisportif notamment s'il :

- tente de tromper l'arbitre en faisant par exemple semblant d'être blessé ou victime d'une faute (simulation) ;
- touche le ballon de la main pour perturber ou stopper une attaque prometteuse, sauf lorsque l'arbitre accorde un penalty pour une main non délibérée ;
- empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste et que l'arbitre accorde un penalty pour une main non délibérée ;
- commet toute autre infraction pour perturber ou stopper une attaque prometteuse ;
- se comporte d'une manière irrespectueuse envers l'esprit du jeu ;

Célébration d'un but

Un joueur doit être averti – même si le but est annulé – si :

- il agit de façon provocatrice, moqueuse ou offensante ;
- il recouvre sa tête ou son visage d'un masque ou autre article analogue ;
- il enlève son maillot ou s'en couvre la tête.

Loi n°14 : Penalty



Penalty |

Un penalty (coup de pied de réparation) est accordé si un joueur commet une faute passible d'un coup franc direct dans sa propre surface de réparation ou en dehors du terrain dans le cadre du jeu, comme décrit dans les Lois 12 et 13.

Une fois que les joueurs sont positionnés (...), l'arbitre donne le signal de tirer le penalty.

Le tireur doit botter le ballon en direction du but adverse (...).

Au moment du tir, le gardien de but doit avoir au moins un pied sur ou derrière sa ligne (ou au même niveau si le pied ne touche pas le sol).

Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé.

Le tireur ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Le penalty est terminé lorsque le ballon arrête de bouger, est hors du jeu ou quand l'arbitre interrompt le jeu pour une infraction aux Lois du Jeu.

Loi n°15 : Rentrée de touche

Au moment de la rentrée de touche, l'exécutant doit :

- se tenir debout face au terrain ;
- avoir, au moins partiellement, les deux pieds sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain ;
- lancer le ballon des deux mains depuis la nuque et par-dessus la tête depuis l'endroit où le ballon est sorti du terrain.

Tous les adversaires doivent se trouver à au moins 2 m du point de la ligne de touche où doit être effectuée la rentrée de touche.

3) Tactique en football

ORGANISATION DEFENSIVE

Une équipe est placée dans une situation défensive, lorsque l'adversaire est en possession du ballon. L'organisation défensive c'est l'orientation, la cohésion et la coordination des efforts du plus grand nombre possible de joueurs pour interdire l'accès du but.

Marquage, surveillance, couverture, soutien :

Marquer un adversaire c'est, d'une manière générale, se placer entre cet adversaire et son propre but en vue de s'emparer du ballon.

En règle générale, plus le ballon est proche, plus le marquage est serré et vigilant. Si le ballon est éloigné, le marquage devient simple surveillance. Cette surveillance permet de couvrir, de soutenir, d'intercepter (voir schéma ci-dessous).

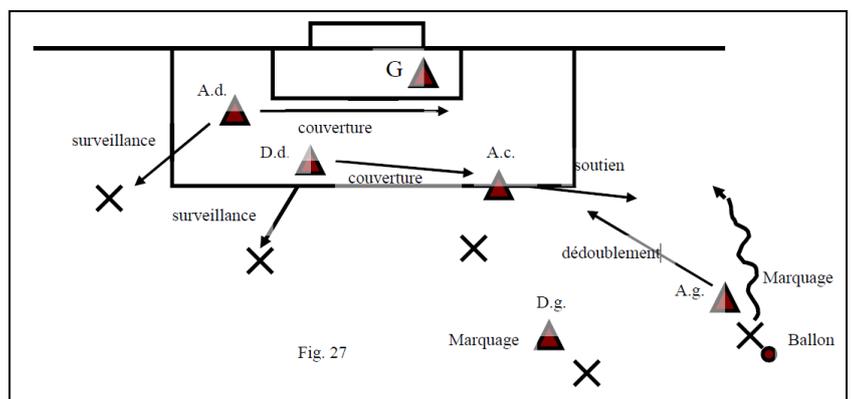
Couvrir : c'est se placer de façon telle que l'on puisse :

- Attaquer le possesseur du ballon qui vient de « passer » un défenseur
- Pallier à une défaillance individuelle d'un défenseur proche.

La couverture assure une continuité dans l'action défensive.

L'intervention du couvreur devient soutien et déclenche :

- Un dédoublement défensif (remplacement et couverture du joueur « passé »)
- Un glissement des couvertures vers le ballon.



ORGANISATION OFFENSIVE

Une équipe est placée dans une situation offensive quand elle se trouve en possession du ballon. On peut distinguer dans l'offensive menée à son terme normal 3 phases :

- Phase de contrôle
- Phase de préparation
- Phase de réalisation (tir)

Les principes de jeu :

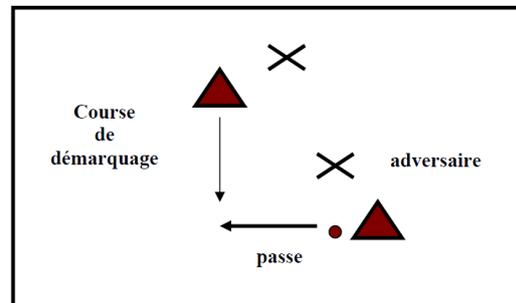
Ce sont des principes simples qui expriment l'esprit même du jeu et sont valables quel que soit : le système de jeu adopté, l'évolution du football, le niveau de l'équipe et son originalité. Leur observation est indispensable à un comportement utile pour l'équipe. En voici quelques-uns, que tout footballeur se doit de méditer et d'appliquer :

- Qui est maître du ballon est maître du jeu
Il faut jouer sans ballon : c'est-à-dire se placer, se démarquer
- L'espace est l'élément favorable à l'attaque, alors que la densité est favorable à la défense
- Passer le ballon plutôt que le porter : le ballon va plus vite que le joueur
- Eviter de perdre le ballon sans pour cela multiplier exagérément les échanges
- En attaque : suggérer et solliciter par le mouvement
- Dribbler à droite, passer à gauche (et inversement)
- Passer et poursuivre son action
- Rechercher l'engagement bref et rapide en profondeur, préparé par des appuis et des relais latéraux et en retrait
- Savoir changer de rythme individuellement et collectivement
- Soutenir ses partenaires engagés dans l'action
- Occuper le terrain en largeur de façon rationnelle et permanente ; le faire en profondeur de manière subite et non pas constante
- Rechercher la supériorité numérique (1 contre 2, 2 contre 3) par la mobilité

- Etre constamment en état d'alerte
- Donner la préférence à l'esprit offensif et constructif.

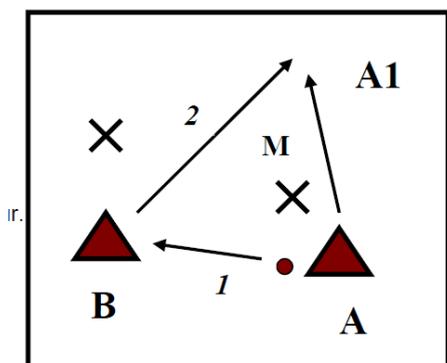
Le démarquage :

Le démarquage est la base du jeu offensif. La passe est le mode collectif de progression sur le terrain ; la succession des dribbles et des passes doit amener le ballon en position favorable pour le tir. Les passes ont un double aspect : la frappe et la réception par le partenaire. Cette réception sera d'autant plus facile que le joueur qui recevra la passe sera mieux démarqué. Etre démarqué c'est être seul, libre et aussi accessible. Le possesseur du ballon doit pouvoir faire sa passe sans risques d'interception. Pour cela, le partenaire ne doit pas être trop éloigné du « passeur » et surtout se trouver dans son « angle jeu », là où il peut être vu et atteint. Quand un partenaire est en possession du ballon, il convient de se démarquer. Plusieurs partenaires doivent le faire simultanément. Le choix de la passe reste à l'initiative du possesseur du ballon.



Le démarquage se fait en tous les points du terrain, il est réalisé par les joueurs les plus proches de l'action. Il peut se faire : latéralement, en retrait, en profondeur.

Les appuis (jeu à 2) :



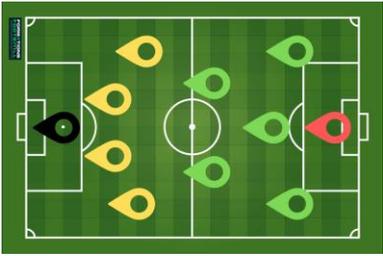
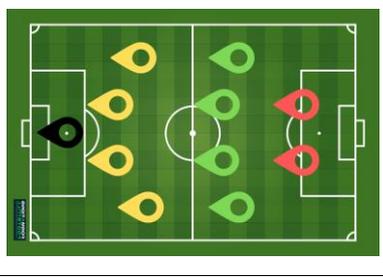
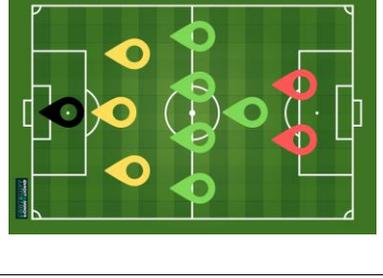
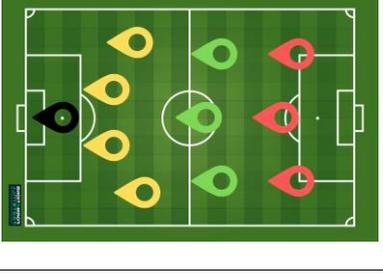
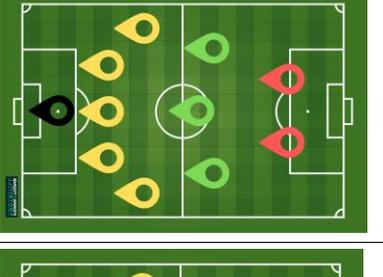
Trouver un appui, c'est passer le ballon à un partenaire avec l'intention de le recevoir à nouveau pour « franchir » un opposant ou pour trouver un espace libre. Il s'agit donc de faire intervenir un intermédiaire qui ne fait que continuer l'action ébauchée par le possesseur du ballon. La forme type de l'appui, c'est le classique « UNE-DEUX », simple redoublement de passes courtes, rapides et sans contrôle.

- A passe le ballon à son partenaire B et part, en profondeur.
- B, sans contrôler, passe en A1. Ce « une-deux » permet à A de « franchir » son opposant M.

Feinte d'appui : A feinte la passe vers B. Si M réagit en se dirigeant vers B, A conserve le ballon et part en dribble, en profondeur, dans l'espace libre.

4) Les systèmes de jeu

Un système de jeu peut être décrit comme une structure générale pour les plans tactiques de l'entraîneur. C'est la forme ou formation de base d'une équipe qui implique les rôles défensifs ou offensifs d'un joueur en affectant des zones de terrain distinctes à chaque joueur. Dans le football moderne, les différents systèmes peuvent être décrits par une combinaison de chiffres. Un exemple courant étant le système 4-4-2 dans lequel les trois chiffres représentent les différentes zones du terrain (défense, milieu, attaque) et le nombre de joueurs affectés à ces zones: 4 défenseurs, 4 milieux de terrain et 2 attaquants.

	<p>Le 4-2-3-1 est une tactique football qui met l'accent sur le contrôle du milieu de terrain, avec deux milieux défensifs pour soutenir la défense et trois milieux offensifs pour alimenter l'attaque. Un attaquant seul est positionné en pointe pour mettre la pression sur la défense adverse.</p>	<p>Equipes ayant joué avec le schéma de jeu football 4-2-3-1 : L'équipe de France de 2018 de Didier Deschamps, ou encore le Bayern Munich de 2019 de Hansi Flick.</p>
	<p>Le 4-4-2 est une tactique football classique qui se concentre sur l'équilibre entre la défense et l'attaque. Avec quatre défenseurs et quatre milieux de terrain, cette formation offre une couverture étendue sur le terrain tout en maintenant une présence offensive constante avec deux attaquants.</p>	<p>Equipes ayant joué avec le schéma de jeu football 4-4-2 : Le LOSC de Christophe Galtier (2017-2021), ou encore l'Athlético Madrid de Diego Simeone.</p>
	<p>Le 3-5-2 est une tactique football qui maximise le contrôle du milieu de terrain. Trois défenseurs centraux offrent une base solide, tandis que cinq milieux de terrain assurent la domination au centre du terrain. Deux attaquants sont chargés de créer des opportunités de but.</p>	<p>Equipe ayant joué avec le schéma de jeu 3-5-2 : La Juventus de Massimiliano Allegri</p>
	<p>Le 4-3-3 est une tactique football offensive qui met l'accent sur la pression constante sur la défense adverse. Avec quatre défenseurs, trois milieux de terrain et trois attaquants, cette formation cherche à submerger l'adversaire avec des attaques rapides et coordonnées.</p>	<p>Equipe ayant joué avec le schéma de jeu football 4-3-3 : Manchester City de Pep Guardiola (2023) avec son célèbre « jeu de position »</p>
	<p>Le 5-3-2 est une tactique football défensive qui vise à verrouiller la défense tout en exploitant les contre-attaques. Avec cinq défenseurs et trois milieux de terrain, cette formation est difficile à percer pour l'adversaire, tout en permettant des transitions rapides vers l'avant lorsque l'occasion se présente.</p>	<p>Equipe ayant joué avec le schéma de jeu football 5-3-2 : L'équipe du Brésil de Pelé (Années 1960) (<i>alternant avec le 4-2-4</i>)</p>
	<p>Le 5-4-1 est une formation tactique défensive souvent utilisée pour protéger un avantage ou jouer contre une équipe plus forte. Avec cinq défenseurs et quatre milieux de terrain, cette formation vise à fermer les espaces et à limiter les opportunités de l'adversaire tout en restant organisée et compacte.</p>	<p>Equipe ayant joué avec le schéma de jeu football 5-4-1 : Le Chelsea FC d'Antonio Conte (2016-2017) (<i>alternant avec le 3-4-3</i>)</p>
	<p>Le 3-4-3 est une tactique football qui cherche à surcharger le milieu de terrain et à exercer une pression constante sur l'adversaire. Avec trois défenseurs, quatre milieux de terrain et trois attaquants, cette formation offre une grande variété d'options offensives et peut rapidement basculer entre la défense et l'attaque.</p>	<p>Equipe ayant joué avec le schéma de jeu football 3-4-3 : Le Chelsea FC d'Antonio Conte (2016-2017), le FC Barcelone de Luis Enrique (2016-2017)</p>