



*Université Abderrahmane Mira de Bejaia
Faculté des Sciences Humaines et Sociales
Département des Sciences et Techniques des Activités Physiques et
Sportives -STAPS-*

Mémoire de fin de cycle

En vue de l'obtention du diplôme de Master STAPS

Filière : Entraînement Sportif
Spécialité : Entraînement sportif d'Elite

Thème

Analyse de l'activité technico-tactique de l'échec des champions du monde en titre de football

(Cas Espagne 2010/2014, Allemagne 2014/2018)

- durant la phase de poules -

Réalisé par :

Mr HAMADACHE Redouane

Mr YAHIAOUI djamel

Encadré par :

Mr. HADJI Abderrahmen

Année Universitaire : 2018/2019



*Université Abderrahmane Mira de Bejaia
Faculté des Sciences Humaines et Sociales
Département des Sciences et Techniques des Activités Physiques et
Sportives -STAPS-*

Mémoire de fin de cycle

En vue de l'obtention du diplôme de Master STAPS

Filière : Entraînement Sportif
Spécialité : Entraînement sportif d'Elite

Thème

Analyse de l'activité technico-tactique de l'échec des champions du monde en titre de football

(Cas Espagne 2010/2014, Allemagne 2014/2018)

- durant la phase de poules -

Réalisé par :

Mr HAMADACHE Redouane

Mr YAHIAOUI djamel

Encadré par :

Mr. HADJI Abderrahmen

Année Universitaire : 2018/2019

Remerciements

Au terme de notre travail, nous tenons à exprimer nos remerciements les plus sincères au bon Dieu de nous avoir donné la santé, courage et patience pour réaliser ce modeste travail.

Nous souhaitons remercier vivement Mr HADJI pour son soutien déterminé, ses conseils, ses avis et sa disponibilité tout au long des étapes de ce travail.

Nos remerciements s'adressent également aux membres du jury pour nous avoir fait l'honneur d'examiner ce travail. Nous n'oublions pas nos familles pour leur contribution, leur patience.

Enfin, nous adressons nos plus sincères remerciements à tous les enseignants de STAPS DE BEJAIA.

Dédicaces

C'est avec un grand honneur que je dédie ce modeste travail :

*A celle qui m'a donné la vie. Le symbole de tendresse, qui s'est
sacrifié pour Mon bonheur et ma réussite.*

A ma mère et mon père a qui je ne rendrai jamais assez.

A Mon frère, mes sœurs et leurs maries.

A tous ceux qui me sont cher (es).

A tous mes amis.

A tous mes camarades de STAPS.

A tous ceux qui m'ont soutenu de près ou de loin.

Redouane

Dédicaces

*Dieu Clément, ma guidés et soutenus pour l'accomplissement
de ce mémoire.*

Je dédie ce modeste travail :

*A celle qui m'a donné la vie. Le symbole de tendresse, qui
s'est sacrifié pour Mon bonheur et ma réussite.*

A ma mère et mon père a qui je ne rendrai jamais assez.

A Mes frères et Ma sœur.

A tous ceux qui me sont cher (es).

A tous mes amis.

A tous mes camarades de STAPS.

A tous ceux qui m'ont soutenu de près ou de loin.

Djamel

Liste des abréviations

6M : six-mètre

CCH : tous les adversaires qu'ont joué contre les champions du monde.

CENT : Centre

CH : Champion du monde

CORN : Corner

CXCH : tous les adversaires qu'ont joué contre les champions du monde en titre.

DUEL : les duels

FAUC : la faute

PARE : la passe réussie

PERT : la perte de balle

PNRE : la passe non réussie

POSL : possession de balle local

POSV : possession de balle visiteur

RECU : la récupération

TCHE : la touche

TIR : le tir

XCH : Ex-champion du monde (champion du monde en titre)



SOMMAIRE

SOMMAIRE

Liste des abréviations.....	I
Liste des figures	II
Liste des tableaux	III
Introduction.....	2
I. Définitions des concepts	5
I.1. Technico-tactique	5
I.2. La technique	5
I.3. La tactique	6
I.4. La stratégie	6
I.5. Le style de jeu.....	7
I.5.1. Les types des styles de jeu.....	8
I.6. Les systèmes de jeu.....	8
I.7. Le Plan de jeu en football:	9
II. Généralité sur la tactique du football.....	9
II.1. La tactique	9
II.1.1. La tactique collective	10
II.1.2. La tactique de groupe.....	10
II.1.3. La tactique individuelle.....	11
II.1.4. Les caractéristiques de la tactique en football.....	12
II.2. L'animation de jeu en football	13
II.2.1. L'animation défensive	13
II.2.2. L'animation offensive	21
II.2.3. Les formes d'entraînement tactique en football	25
II.2.4. Méthodes d'entraînement de la tactique en football.....	29
II.3. Les systèmes de jeu les plus utilisés en football.....	31
II.3.1. Le 4-4-2 losange	31

II.3.2.	Le 4-3-3.....	34
II.3.3.	Le 4-2-3-1.....	35
III.	L'analyse vidéo.....	36
III.1.	L'analyse vidéo-informatique du football professionnel.....	37
III.2.	La vidéo.....	38
III.3.	Importance de l'analyse du match.....	38
III.4.	Analyse de l'activité du footballeur.....	40
III.4.1.	Au cours d'un match.....	40
III.4.2.	Activité technique.....	40
III.5.	Les applications de scènes virtuelles et d'analyses vidéos.....	41
III.5.1.	La société Dartfish.....	41
III.5.2.	La palette 3D ou l'analyseur 3D.....	42
III.5.3.	Le système AMISCO (Sport-Universal Process).....	43
IV.	Méthodologies de la recherche.....	47
IV.1.	Problématique.....	47
IV.2.	Hypothèses.....	47
IV.3.	Objectif de recherche.....	47
IV.4.	Tâches de la recherche.....	47
IV.5.	Moyens et méthodes de la recherche.....	48
IV.5.1.	Echantillons.....	48
IV.5.2.	Méthode descriptive.....	48
IV.5.3.	Technique d'observation systématique.....	48
IV.5.4.	Les critères observés.....	49
IV.6.	Découpage du terrain sur la longueur et la largeur.....	50
IV.7.	Logiciel d'analyse notationnelle (Dartfish Edition MPT34 M PRO 5.5).....	50
V.	Présentation et Interprétation des résultats.....	53
V.1.	La possession de balle.....	53

V.2.	La passe réussie	54
V.2.1.	La passe réussie sur la longueur du terrain	54
V.2.2.	Passe réussie sur la largeur du terrain.....	55
V.3.	La passe non réussie	56
V.3.1.	Passe non réussie sur la longueur du terrain	56
V.3.2.	Passe non réussie sur la largeur du terrain	56
V.4.	La faute	57
V.4.1.	Faute commise sur la longueur du terrain.....	57
V.4.2.	Faute commise sur la largeur du terrain.....	58
V.5.	La récupération du ballon.....	59
V.5.1.	Récupération de balle sur la longueur du terrain.....	59
V.5.2.	Récupération de balle sur la largeur du terrain	60
V.5.3.	Description de la récupération de balle.....	61
V.6.	Duels	62
V.6.1.	Duel en 1 ^{ère} balle	62
V.6.2.	Duel en 2 ^{ème} balle	63
V.7.	Origine de but	64
V.8.	Le Tir	65
V.8.1.	Tir cadré	65
V.8.2.	Tir non cadré	66
V.8.3.	Tir coupé	67
V.9.	Centres	68
V.9.1.	Centres réussies	68
V.9.2.	Centres non réussis	69
V.9.3.	Centres coupé	70
V.10.	Touches.....	71
V.10.1.	Touches sur la longueur du terrain	71

Conclusion.....77

Index bibliographique

Résumé

Liste des figures

Figure 1. Systématisation de la tactique de groupe offensive selon Dobler et Konzag (1988).....	11
Figure 2. Systématique de la tactique (Dobler- Stiehler- Konzag, 1988).....	12
Figure 3. La zone press.....	18
Figure 4. L'applications du pressing.....	20
Figure 5. Le Rôle général des attaquants et des défenseurs.....	27
Figure 6. Schéma tactique 4-4-2 losange.....	32
Figure 7. Schéma tactique 4-3-3.....	34
Figure 8. Schéma tactique 4-2-3-1.....	36
Figure 9. Logiciel d'analyse notationnelle (Dartfish Edition MPT34 M PRO 5.5).....	42
Figure 10. Logiciel la palette 3D.....	42
Figure 11. Logiciel d'analyse AMISCO (Sport-Universal Process).....	45
Figure 12. Découpage du terrain par lignes et couloirs.....	50
Figure 13. Logiciel d'analyse notationnelle (Dartfish Edition MPT34 M PRO 5.5) (équipe).....	50
Figure 14. Logiciel d'analyse notationnelle (Dartfish Edition MPT34 M PRO 5.5) (Action).....	51
Figure 15. Logiciel d'analyse notationnelle (Dartfish Edition MPT34 M PRO 5.5) (description).....	51
Figure 16. Moyennes et écart-types en terme de possession de balle.....	53
Figure 17. Moyennes des passes réussies par ligne.....	54
Figure 18. Moyennes des passes réussies par couloirs.....	55
Figure 19. Moyennes des passes réussies par couloirs.....	56
Figure 20. Moyennes des passes non réussies par couloirs.....	57
Figure 21. Moyennes des fautes commises par lignes.....	58
Figure 22. Moyennes des fautes commises par couloirs.....	59
Figure 23. Moyennes de la récupération de balle par lignes.....	60
Figure 24. Moyennes de la récupération de balle par couloirs.....	61
Figure 25. Moyennes de la récupération de balle avec description.....	62
Figure 26. Moyennes et écart-types en terme de duel : 1ère balle.....	63
Figure 27. Moyennes et écart-types en terme de duel : 2ème balle.....	64
Figure 28. La description des buts en somme.....	65

Figure 29. Moyennes et écart-types en terme de tir cadré.....	66
Figure 30. Moyennes et écart-types en terme de tir non cadré.	67
Figure 31. Moyennes et écart-types en terme de tir coupé.....	68
Figure 32. Moyennes et écart-types des centres réussis pour les quatre groupes	69
Figure 33. Moyennes et écart-types des centres non réussis des quatre groupes.....	70
Figure 34. Moyennes et écart-types des centres coupés pour les quatre groupes.	71
Figure 35. Moyennes en terme touches par ligne.	72

Liste des tableaux

Tableau 1. Les critères observés.	49
Tableau 2. Moyennes et écart-types en terme de possession de balle.....	53
Tableau 3. Moyennes des passes réussies par ligne.	54
Tableau 4. Moyennes des passes réussies par couloirs.	55
Tableau 5. Moyennes des passes non réussies par lignes.....	56
Tableau 6. Moyennes des passes non réussies par couloirs.....	56
Tableau 7. Moyennes des fautes commises par lignes.	57
Tableau 8. Moyennes des fautes commises par couloirs.	58
Tableau 9. Moyennes de la récupération de balle par lignes.	59
Tableau 10. Moyennes de la récupération de balle par couloirs.	60
Tableau 11. Moyennes de la récupération de balle avec description.	61
Tableau 12. . Moyennes et écart-types en terme de duel en 1ère balle.	62
Tableau 13. Moyennes et écart-types en terme de duel : 2ème balle.	63
Tableau 14. La description des buts en somme.	64
Tableau 15. Moyennes et écart-types en terme de tir cadré.....	65
Tableau 16. Moyennes et écart-types en terme de tir non cadré.....	66
Tableau 17. Moyennes et écart-types en terme de tir coupé.....	67
Tableau 18. Moyennes et écart-types des centres réussis pour les quatre groupes.....	68
Tableau 19. Moyennes et écart-types des centres non réussis des quatre groupes.	69
Tableau 20. Moyennes et écart-types des centres coupés pour les quatre groupes.....	70
Tableau 21. Moyennes des touches par ligne.	71



Introduction

Introduction

Le football moderne exige une préparation sur le plan individuel et collectif encore plus minutieuse à cause du nombre grandissant de matchs, de périodes de récupération réduites et des demandes du jeu qui ne cessent d'augmenter d'année en année (Reilly & Williams, 2004). Le football actuel dépend de la fiabilité du système de préparation et de l'utilisation efficace des moyens humains et matériels mis à la disposition du joueur.

L'entraînement d'une équipe de football est essentiellement de participer à l'amélioration des qualités intervenant dans la performance motrice individuelle et collective des joueurs (Turpin.B, 2002).

L'orientation de ces entraînements se base sur les données prises suite à une compétition, les besoins de l'équipe se manifestent lors des prestations individuelles et collectives, les méthodes traditionnelles d'observation, grille d'analyse et prise de notes ont montré leurs limites et ne permettent pas une compréhension totale de la prestation de l'équipe. Des éléments importants échappent aux techniciens qui souvent n'arrivent pas à trouver des solutions à des problèmes posés sur le plan du jeu (efficacité offensive et défensive, activité technico-tactique, maîtrise de l'adversaire, détection des points forts et des points faibles de l'adversaire- lecture de jeu...) et surtout de réagir vite en apportant des réponses instantanées pour améliorer les performances de l'équipe.

Les enjeux sportifs et financiers du football professionnel ont conduit les entraîneurs sportifs à rechercher constamment les meilleurs moyens d'évaluer et d'améliorer les performances individuelles et collectives. Le besoin d'un retour rapide, objectif, précis et pertinent sur les performances des joueurs en compétition a conduit au développement des systèmes d'analyses de matches perfectionnés, basés sur les technologies de pointe de l'informatique et de la Vidéo (Carling et al, 2005). Ces systèmes ont progressivement été adoptés par les techniciens des équipes professionnelles qui cherchent à améliorer leur compréhension du jeu, leur préparation et bien évidemment leurs résultats, et aussi donne une grande marge de manœuvre à l'entraîneur qui se voit déchargé du stress de l'analyse de l'évolution du jeu pendant le déroulement de la compétition. Cette technologie est devenue l'assistant indispensable à tout technicien ambitionnant de dominer ses adversaires après avoir obtenue des informations statistiques détaillées sur leurs forces et faiblesses en traitant l'information avec efficacité et en temps voulu. Comme ils donnent également la possibilité de créer une base de données pour les profils des joueurs.

Le football mondial a constaté sur les quatre dernières Coupes du monde, trois fois le tenant du titre a été éliminé dès le premier tour.

Petit retour en arrière : en 2010, en Afrique du Sud, l'équipe d'Italie, championne du monde 2006, termine bonne dernière de son groupe derrière le Paraguay, la Slovaquie et la Nouvelle-Zélande. Et en 2014, l'Espagne, championne du monde 2010 et d'Europe en 2008 et 2012, termine avant-dernière de sa poule, derrière les Pays-Bas et le Chili, et sort piteusement de la Coupe du monde au Brésil. Enfin, au mondial de la Russie 2018 la Corée du Sud bat l'Allemagne deux buts à zéro. Cette dernière, détentrice de la Coupe du monde de football en 2014, est éliminée dès le premier tour, elle finit même dernière d'un groupe pourtant facile sur le papier, derrière la Suède, le Mexique et la Corée. Le constat est suffisamment troublant pour s'interroger sur les raisons de ces échecs.

Dans ce contexte, nous nous sommes demandés si l'élimination du champion en titre est due à une activité technico-tactique différente de celle réalisée lors de la précédente coupe du monde.



Analyse bibliographique

I. Définitions des concepts

I.1. Technico-tactique

L'activité technico-tactique en football est l'ensemble des actions techniques et tactiques réalisées par un joueur et/ou ensemble de joueurs durant la phase offensive et la phase défensive lors d'un match de football.

I.2. La technique

La technique sportive s'intègre au schéma organisationnel d'ensemble de l'activité de compétition, et ses liens sont directs avec la tactique sportive ; pendant la compétition, la technique et la tactique sont pratiquement inséparables, il est souvent difficile de ce fait de marquer une différence absolue entre les deux, d'où la notion d'action technico-tactique (Matveiev, 1983) cité par Oubouid (2009).

La technique est un moyen conduit par la raison, car c'est la pensée qui donne un contenu à la tactique des procédés techniques en les transformant en action.

Les capacités tactiques possèdent un rôle de guide par rapport aux capacités techniques, car l'exécution de l'action motrice dans le jeu est avant tout l'exécution de décision.

Lors du match, la pensée dénommée pensée tactique a un caractère actif, favorisant la création, et est agissante surtout si l'arsenal technique est riche. Pour cela l'apprentissage technico-tactique doit être étroitement associé à la formation cognitive (intellectuelle).

Pour Weineck (1997), il y a un degré de corrélation élevé entre le niveau de performance technico-tactique et les exigences intellectuelles et physiques. Dans les réflexions sur le jeu du football moderne, on consacre de plus en plus d'attention aux problèmes tactiques, car les préparations techniques et tactiques représentent le noyau de l'entraînement sportif en football. La formation technique et tactique doit être développées parallèlement, le niveau technique détermine les possibilités tactiques.

A cet effet, Bengué (1998), estime que la technique doit être estimée comme partie intégrante de la tactique individuelle car chaque décision, chaque geste induit un acte technique et dans ces conditions, la tactique progresse simultanément avec l'enrichissement de l'arsenal technique qui facilite son exécution.

Enfin, dans le football moderne selon Masson (2007), l'aspect technico-tactique demeure l'objectif principal de son jeu.

I.3. La tactique

C'est la réponse simultanée d'un joueur ou d'un groupe de joueurs en situation de jeu, en possession ou non du ballon, en relation avec un partenaire ou non, en présence ou non d'un adversaire (définition DTN citée par Philippe Leroux).

Aussi que la tactique selon Laurier (1993) « c'est l'ensemble des moyens qu'on emploie pour obtenir un résultat, c'est la disposition et l'animation des joueurs de la manière la plus favorable à leur mode d'action suivant les dispositions de l'adversaire le lieu où se déroule la rencontre le but que l'on veut atteindre ». La tactique est l'organisation des actions individuelles et collectives des joueurs, dont le but est de vaincre l'adversaire. En football la tactique est définie comme « une organisation de jeu par le Déplacement et le remplacement des joueurs qui sont aptes à résoudre avec efficacité des situations de jeu » (Doucet, 2002).

I.4. La stratégie

Ensemble d'actions coordonnées, de manœuvres en vue d'une victoire. La stratégie comme le souligne (Wrzos 1984).

Elle est l'accumulation et l'application de tous les moyens afin d'atteindre le but en vue. Sa tâche principale sera l'examen des conditions et du caractère du combat sportif futur et l'élaboration des méthodes et les formes de sa réalisation. La tactique et les systèmes sont les éléments de composition constituant le propre contenu de la stratégie du jeu. (Mambaerts, 1999).

La stratégie est l'ensemble des choix de jeu pris avant l'action, au cours d'un arrêt de jeu ou avant le début du match. De nombreuses attitudes commencent par être stratégie mise en place d'une organisation deviennent tactiques dans la dynamique.

Teodorescu (1965) Il devient possible de prévoir « un plan tactique spécial » qui s'adapte aux particularités de l'équipe adverse. « Ce plan est connu sous le nom de stratégie ».

selon Wrzos (1984) qui définit la stratégie comme « l'accumulation et l'application de tous les moyens afin d'atteindre le but en vue. Sa tâche principale sera l'examen de conditions et de caractère du combat sportif au futur et l'élaboration des méthodes formées de sa réalisation ».

La stratégie est définie par Gréhaigne (1992), comme un système complexe dynamique de la gestion du développement sportif de la préparation du sportif et de la direction de la compétition. Elle est directement liée à la tactique mais possède un large domaine d'activité.

L'utilisation de moyens audiovisuels, vidéo notamment, permet à l'entraîneur d'élaborer une stratégie compétitive basée sur une connaissance plus précise des caractéristiques du jeu de l'équipe adverse. Il peut de cette manière, sans dénaturer le jeu de son équipe, contrer et jouer sur les points faibles de l'équipe adverse, et minimiser ses points forts (Mombaerts, 1991) cité par Oubouid (2009)

Selon Mercier (1972) la stratégie est un l'ensemble des dispositions prises à la présentation là, plus rationnelle d'une saison ou d'un match.

La stratégie collective évoque l'ensemble des principes ou des directives d'action, qu'on devait retenus avant un match pour organiser l'activité de l'équipe et des joueurs pendant leur rencontre. La stratégie de mise en point peut soit concerner les grandes options

Générales de jeu ou spécifier l'intervention des joueurs pour les différentes classes de situations du jeu. (Gréhaigne et Godbout ,1999).

Dans le domaine sportif, selon pawluk et petrov (1980) En distingue :

- ✓ La stratégie générale de préparation, dans les problèmes sont inclus de la politique sportive des talents sportifs et de la performance sportive.
- ✓ La stratégie de la préparation, dans laquelle se développera le système tactique.
- ✓ La stratégie opératoire, durant laquelle toutes tâches qui touchent à la compétition prochaine seront résolues.

I.5. Le style de jeu

Le style de jeu est l'ensemble des signes caractériels et différentiels propres à un jeu individuel, à une équipe concrète, à un football national. C'est l'expression des qualités physiques des joueurs, leur culture technico-tactique de mener le jeu.

Le style de jeu, c'est l'ensemble des phases offensives et défensives, semblables et souvent répétées, qui sont appliquées pendant le jeu. Le premier style de jeu qui a régné sur les terrains européens fut le style écossais, qui consistait à effectuer un grand nombre de passes pendant le jeu. L'inefficacité de ce style s'est révélée lors de conditions atmosphériques pénibles et sur des terrains difficiles. Dans ces circonstances, est apparu le style anglais qui était caractérisé par des passes longues et fortes (Wrzos,1984) cité par Oubouid (2009).

I.5.1. Les types des styles de jeu

I.5.1.1. Le style direct

Le style direct est caractérisé par des passes longues et fortes (progression en profondeur avec le moins de relais possibles, passe longue de contre-attaque), ainsi limiter le temps de réception.

I.5.1.2. Le style indirect

Le style indirect consiste à effectuer un grand nombre de passes pendant le jeu (progression lente, temporisation balle au pied ...).

I.5.1.3. Le style mixte

C'est la synthèse des deux styles, le rythme du match est modulé, la circulation du ballon est faite de passes courtes alternées de passes longues (renversement du jeu par exemple).

I.6. Les systèmes de jeu

Dobler (1979) estime qu'en football, le système de jeu détermine les positions fondamentales et les tâches tactiques des différents joueurs ainsi que les principes de la coopération entre les divers groupes de l'équipe. Un système de jeu est plus que le placement schématique de joueur dans la compétition mais il faut le prendre en tant que base d'une organisation élastique du jeu (cité par Oubouid, 2009).

Pour un entraîneur, le système de jeu est un sujet passionnant qui fascine dans sa méthode et son application sur le terrain. Il n'existe pas de système rigide. Une équipe peut être amenée, en effet, à composer son propre système en fonction de ses individualités, à partir d'une référence. Mais d'une simple référence (Alain, 1992).

Le système de jeu est en quelque sorte le schéma de base de la disposition, de la formation des joueurs en position bien déterminée, c'est l'organisation de jeu sur le terrain dans laquelle chaque joueur a des tâches bien définies à remplir (Turpin, 2002).

Doucet (2005), estime que dans le football moderne de haut niveau, il n'existe plus théoriquement de système strict et rigide. En fonction de l'importance, de l'évolution du score, de l'écoulement du temps de jeu, les joueurs peuvent changer ou faire évoluer leur mode de jeu en adaptant tel ou tel type de comportement.

Un système de jeu ne peut être couronné de succès que s'il y a une communication continue durant toute la rencontre. Un système de jeu ne conduit jamais à la victoire si l'équipe qui l'applique ne dispose pas de footballeurs destinés à ce système de jeu.

I.7. Le Plan de jeu en football

Est un aménagement temporaire apporté à l'organisation du jeu en vue de l'adaptation à un match déterminé, compte tenu des points forts et des faiblesses de l'adversaire (Garel, 1976) cité par Oubouzid (2009).

Mombaerts (1991) ajoute que le plan de jeu comprend l'ensemble des stratégies. C'est-à-dire la définition d'une stratégie en fonction d'un événement, le match dont l'objectif prioritaire est de jouer sur les points forts de l'équipe puis de déceler les lacunes de l'équipe adverse et à en contrer les points forts.

Georges Boulogne cité par Turpin (2002), précise que le plan de jeu concerne les dispositions précises en vue d'une rencontre déterminée. Il ne doit pas altérer profondément l'organisation de jeu.

II. Généralité sur la tactique du football

II.1. La tactique

Selon Mercier (1966) nous présente la tactique comme l'Ensemble des moyens coordonnés que l'on emploie pour parvenir à un résultat. L'organisation de l'équipe, essentielle dans le football moderne, c'est dégager lentement de la recherche anarchique du résultat par un déploiement de force désordonné.

La tactique est l'ensemble des comportements, des actions et des dispositions, individuelles et collectives des joueurs qui lors de l'utilisation optimale des propres capacités de performance sont orientés pour l'obtention de meilleurs résultats possibles en prenant en considération les comportements de l'adversaire et des partenaires, des règles du jeu et des conditions extérieurs (Dobler, 1989).

Tend dit que Dufour (1976) définit la tactique comme l'art de combiner l'action des joueurs des différents postes s'en tenant de compte l'efficacité au cours d'un match. Et que la mise en action d'une organisation collective visant à tirer le maximum de rendement des onze joueurs d'une équipe. Nous sommes directement passés des préoccupations de la relation joueur/ballon à une nécessité d'organiser le jeu entre tous les éléments du collectif. De

nombreux auteurs reprennent cette séparation dans son intégralité. D'autres ont ressenti le besoin de réduire en partie cette généralisation, en partant de l'individu et en l'intégrant progressivement à son environnement, dans le match (Bayer, 1985) cité par Oubouzi, 2009.

Définit la tactique comme une façon dont les joueurs sont mis en relation les uns avec les autres, en intégrant au référentiel commun les différentes intentions tactiques, à savoir offensives ou défensives.

II.1.1. La tactique collective

Le même auteur définit la tactique collective comme la totalité des actions individuelles et collectives des joueurs d'une équipe, organisée et coordonnée rationnellement et d'une façon unitaire dans les limites du règlement du jeu et de l'éthique sportive - en vue d'obtenir la victoire. Il distingue d'un côté la tactique collective qui s'attache aux diverses articulations entre les joueurs dans toutes les situations du jeu.

II.1.2. La tactique de groupe

Elle comprend les actions communes de groupes de joueurs (4 à 5 joueurs), qui dans le cadre de la conception tactique de match ont des relations étroites entre eux. Et pour préparer les actions de but et leurs réalisations, il y a l'utilisation des moyens de base comme le dédoublement, les unes-deux, le marquage (l'appel de balle), l'écran...etc.

L'interaction judicieuse de tous les groupes de joueurs forme le jeu d'équipe. Les actions tactiques individuelles et de groupes se fondent dans un complexe de modèle d'action qui est la base de la tactique de l'équipe.

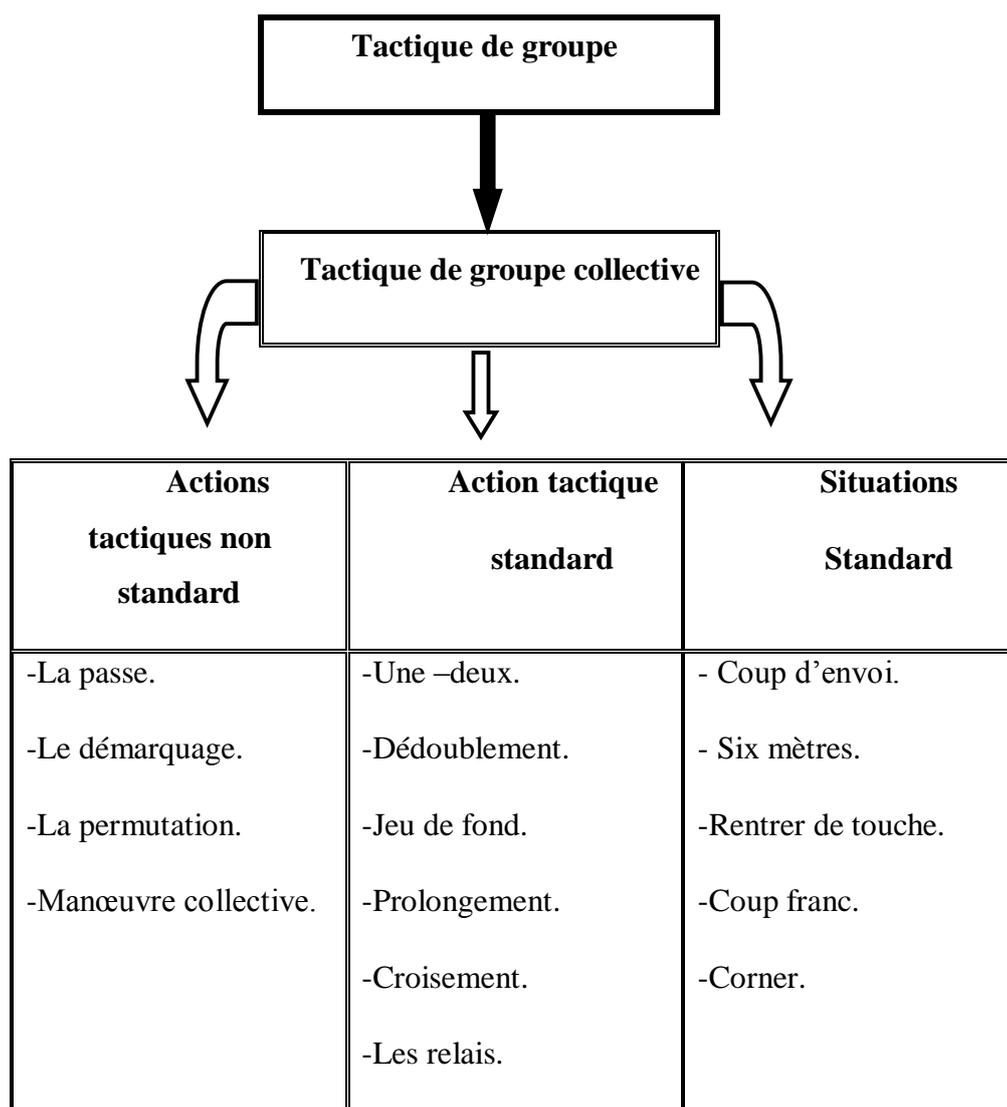


Figure 1. Systématisation de la tactique de groupe offensive selon Dobler et konzag (1988).

II.1.3. La tactique individuelle

Mercier & Cros (1972) définissent la tactique individuelle comme l'ensemble des situations où le joueur doit intervenir efficacement et choisir parmi les décisions possibles du jeu la plus adéquate, et utilise pour ce faire divers moyens. Elle met en valeur la libre expression du joueur dans le cadre de l'organisation de jeu ou du plan de jeu. C'est l'art de se placer ou de se déplacer pour reprendre ou favoriser la reprise collective du ballon, (aspect défensif) ou faciliter sa progression jusqu'à la réalisation du but (aspect offensif).

Dufour (1974) définit la tactique individuelle comme l'ensemble des actions individuelles utilisées consciemment par un joueur dans la lutte avec un ou plusieurs adversaires, tant dans l'attaque que dans la défense.

II.1.4. Les caractéristiques de la tactique en football

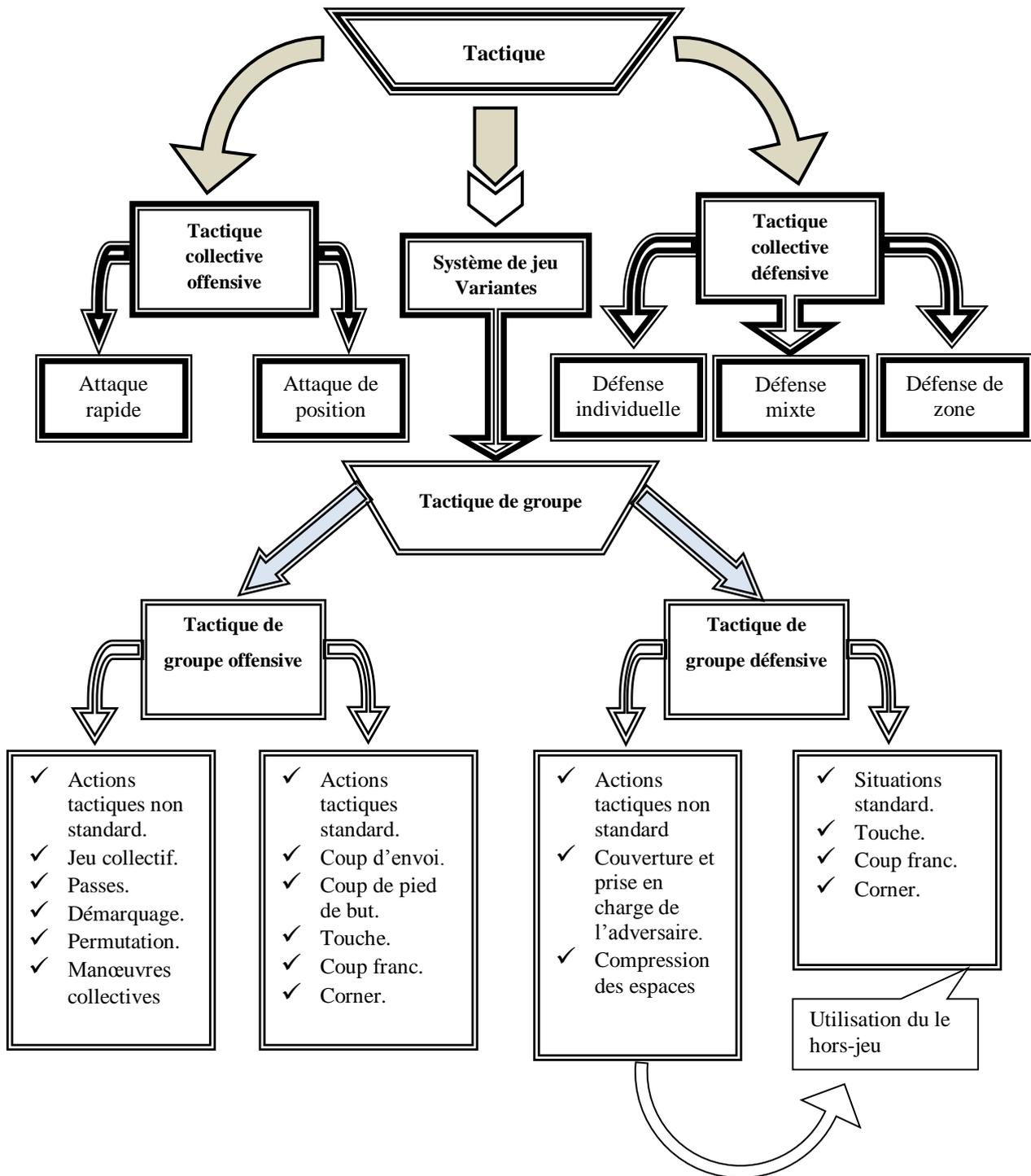


Figure 2. Systématique de la tactique (Dobler- Stiehler- Konzag, 1988)

II.2. L'animation de jeu en football

C'est la coordination des déplacements de joueurs à l'intérieure du système de jeu en phase offensive et défensive. Elle doit s'appuyer sur des principes de jeu qui correspondent à la situation des deux défèrent phase ou de passage de l'une à l'autre.

D'après Doucet (2005), à partir de l'organisation de jeu, on mettra en place des animations défensive et offensive.

D'après Doucet (2005) la logique du dispositif de défense, c'est une distribution rationnelle des joueurs (en placement, en distance, en temps) et une reconstitution efficace de cette distribution, pour éviter de proposer un point faible momentané sur les trois dimensions à l'attaque adverse.

II.2.1. L'animation défensive

Le moment de la perte du ballon en fonction du rapport de position - association faire le choix puis coordonner les actions collectives pour récupérer le ballon et défendre son but, l'observation méthodique du jeu nous permet de distinguer trois phases de l'action défensive :

- L'opposition à la progression du ballon/conservation collective du ballon.
- Récupération du ballon /déséquilibre collective ou individuel.
- Protection du but/ finition

Selon Mokni (1987) l'animation défensive ne consiste plus seulement à défendre son camp, elle implique également la récupération du ballon et la relance, elle connaît différents modes de marquage, tantôt de zone, individuel et parfois mixte.

Le choix du mode de marquage doit être adapté à la mentalité des joueurs, à leurs aptitudes physiques et techniques.

Permet de récupérer le ballon, ou de ralentir la progression du ballon, à partir des principes du jeu qui régissent les différentes animations.

L'animation défensive du bloc d'équipe est une succession de déplacements coordonnés des joueurs la composant dans le but de favoriser la reconquête du ballon d'une manière individuelle ou collective.

II.2.1.1. La dynamique défensive

Pour Mombaerts (1991) Défendre c'est avoir des intentions tactiques s'intégrant dans une organisation collective et dans les intentions tactiques des autres joueurs pour reconquérir la balle. Pour cela le joueur doit intégrer des données et s'intégrer dans un ensemble défensif.

Dans tous les cas la défense se caractérise par la récupération du ballon, gêner la progression de l'adversaire vers le but défendu, protéger son but, empêcher de marquer ».

II.2.1.2. Les étapes défensives

Téodorescu (1965) Cité par Duprat (2005) distingue six différentes phases dans la défense.

- La première concerne l'équilibre défensif. Elle est contiguë à la phase offensive et se traduit par un placement anticipatoire de joueurs, en retrait des attaquants, pour surveiller les adversaires qui ne sont pas concernés par le travail défensif de leurs partenaires.
- La seconde se situe au moment de la perte de la possession du ballon qui peut se produire dans des circonstances différentes. Logiquement elle devrait provenir d'un tir traduisant la fin du mouvement offensif. Mais les probabilités sont bien plus fortes de le voir avorter prématurément, ce qui nécessite de prévoir les réponses aux diverses alternatives.
- La troisième correspond à l'arrêt de la contre-attaque et implique l'investissement des joueurs au statut d'attaquant. Ceux-ci doivent intervenir immédiatement après la perte du ballon pour éviter le jeu rapide adverse vers l'avant.

Il s'agit de retarder partenaires en défense la progression adverse pour permettre le remplacement des partenaires de défense.

- La quatrième concerne le repli ou la retraite de la défense. Elle est organisée et tient compte de deux éléments dès la perte du ballon : le remplacement de tous les joueurs dans le dispositif défensif, et parallèlement, la prise en charge grâce au marquage des adversaires les plus avancés pour éviter une progression rapide.
- La cinquième s'attache à l'organisation du dispositif de défense où il s'agit de s'inscrire dans un remplacement structuré malgré les tentations provoquées par les mouvements des joueurs adverses, et éviter une crise de placement dans le dispositif. Elle implique une maîtrise de chaque individu en respectant l'ordre des priorités : ne

pas prendre un but, gagner du temps, si possible reprendre le ballon, sans oublier la notion essentielle qu'est l'entraide.

- La sixième et dernière étape consiste la défense proprement dite. Elle se traduit par une volonté de reconquérir le ballon une fois le dispositif en place.

II.2.1.3. Types d'animation défensive

II.2.1.3.1. Défense individuelle : *adversaire → ballon → terrain*

Qui préconise la circulation défensive centrée sur le marquage strict des attaquants, porteurs du ballon et partenaires de celui-ci, (Vermeulen 2002).

Elle est caractérisée par le fait que, chaque adversaire est étroitement marqué par un joueur, que ce soit près des buts ou sur tout le terrain, à l'exception du libéro, de telle sorte qu'il soit constamment gêné dans ses actions. L'intervalle entre le marqueur et son adversaire dépend de plusieurs aspects. Le marquage individuel est une partie intégrante du système de jeu.

Pour Teissier (1969), « la défense individuelle préconise d'assigner à chaque joueur la Responsabilité d'un adversaire : c'est la loi du un contre un. Le marquage doit se resserrer sur l'adversaire direct porteur du ballon, se relâcher dans l'alternative contraire ».

La défense individuelle exige sur le défenseur de ne prendre en compte que son adversaire directe qui ne doit pas pouvoir recevoir le ballon ou l'exploiter sans pression. Il est important de se placer « entre l'adversaire direct et son propre but, d'autant plus près que le ballon est proche et qu'on est rapproché du but en danger » (Mercier & Crose, 1963) cité par Oubouid (2009).

Ce type de défense demande une condition physique irréprochable de tous les joueurs car chaque élément doit être capable de produire une quantité d'efforts au moins égale à celle de son adversaire direct. La pression psychologique qui s'exerce

sur le défenseur est aussi une source de consommation d'énergie importante de part vigilance constante qu'il doit produire (Duprat, 2005).

✓ *Les avantages de la défense individuelle*

- Responsabilité claire pour les joueurs.
- Facile à appliquer.
- Toujours un marquage serré dans la zone du ballon.
- Pressing maintenu sur l'adversaire.

- Permet d'exploiter les forces défenseurs.

✓ *Les négatives de la défense individuelle*

- Permet pas les défaillances individuelles.
- On peut attirer les défenseurs loin de la zone centrale.
- Ne confusion peut être élevée sur le marquage.
- Exigeant physiquement.
- Joueurs peuvent être mal placés lors de la récupération du ballon.

✓ *Principes tactiques de la défense individuelle*

- Le marquage doit être variable, léger loin des buts et serré proches de Ceux-ci.
- Se placé constamment entre son propre but et l'adversaire.
- Gêner déjà avant la réception du ballon.
- Marquer étroitement les dribbleurs, les terreurs ainsi que meneurs, Mais légèrement les joueurs.
- Rapides pour éviter le débordement.
- N'en fait pas seulement attention à son propre adversaire, mais aussi aux partenaires pour éventuellement les aides.

II.2.1.3.2. Défense de zone : *ballon* → *terrain* → *adversaire*

Défendre en zone s'inscrit complètement dans cette dynamique. Dans ce contexte, défendre en zone commence à la perte du ballon, se poursuit dans une action coordonnée pour récupérer le ballon, ou dans une action de défense en crise quand on n'a pas eu le temps de s'opposer à la progression de l'attaque adverse..... la zone commence en possession du ballon, en anticipant la transition ou le turn over, puis à la perte du ballon, en freinant immédiatement la progression du ballon vers la profondeur, en se réorganisant, en coordonnant les actions défensives pour récupérer le ballon, puis en enchaînant par une action offensive..... C'est avant tout constituer un bloc (un réseau d'obstacles) composé de plusieurs alignements, qui s'interposent entre le ballon et le but à défendre.

Le bloc défensif se donne les objectifs suivants protéger, interdire l'accès au but et récupérer le ballon. Il est mobile dans le sens de la largeur et de la profondeur, en fonction de la position du ballon et de son temps d'exposition (Mombaerts,2008)

Le coulisement des joueurs se fait toujours par apport à la position du ballon, elle privilège le mouvement défensif par rapport à la position du ballon, du but à défendre et du porteur du ballon.

En fait l'organisation de la défense s'articule autour de deux éléments essentiels, la position du ballon et un quadrillage du terrain pré organisé qui Confère à chaque joueur du collectif une zone privilégiée d'intervention tenant compte des positions de ses partenaires, le découpage rationnel de l'espace de jeu devient modulable (Glissement du collectif) en fonction de la position du ballon dans les pieds du porteur ou en circulation, et de la cible que l'on protège.

- L'application de la zone en football n'est par définition pas une science exacte plutôt une philosophie de conception.
- Jouer en zone est une conception du jeu où des accords simples doivent être faits.
- Ceux-ci doivent continuellement être répétés et même si cela agace, perpétuellement dits et redis aux entraînements.
- Cela se déroule d'abord individuellement (statique/actif).
- La conception du jeu comprend des principes aussi bien défensifs (perte de ballon) qu'offensifs (possession du ballon (Vermeulen, 2004).

✓ *Les avantages de la défense de zone*

- Position claire de la défense.
- Pas d'espaces libres.
- Optimal de tous dans la récupération du ballon.
- Plusieurs options des passes lors de la récupération du ballon.

✓ *Les négatives de la tactique de la défense de zone*

- Demande beaucoup d'entraînement pour développer le synchronisme.
- Laisse beaucoup d'initiative à l'adversaire.
- Manque d'agressivité.
- Incertitude quant aux responsabilités de chacun.

II.2.1.3.3. Défense mixte : *adversaire ou ballon* → *terrain*

Qui cherche à combiner les avantages de l'individuelle et de la zone, les défenseurs abandonnent le marquage loin du but pour le reprendre dans une zone plus rapprochée de ce but.

Généralement on marque le joueur le plus proche et pas forcément le joueur habituel de l'individuelle (Vermeulen, 2004).

Le joueur qui défend se replace dans sa zone et réagit ensuite en individuelle ou en zone en fonction de la situation de jeu qui lui permet ou ne lui permet pas de transmettre la responsabilité du joueur qui se trouve dans sa zone à un autre partenaire.

Utilisation de 2 animations différentes dans une même ligne ou dans 2 lignes différentes.

✓ *Principes de jeu*

- Se joue le plus souvent avec un homme libre en défense.
- Alternance entre les principes de zone et d'individuelle.
- Grande communication verbale (lors des permutations).
- Une bonne analyse du jeu pour choisir ou passer de l'individuelle à la zone.

II.2.1.4. La zone presse

Cette pression s'effectue à partir d'un remplacement et de manières ordonnées par rapport au positionnement de base. La pression s'effectue individuellement et à tour de rôle.

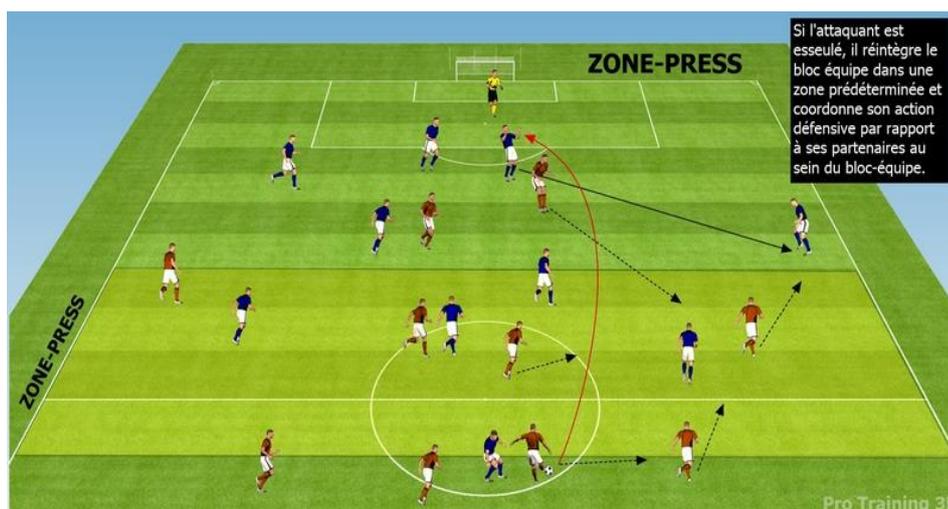


Figure 3. La zone press

Si l'attaquant est esseulé, il réintègre le bloc équipe dans une zone prédéterminée et coordonne son action défensive par rapport à ses partenaires au sein du bloc-équipe.

II.2.1.5. Le pressing

C'est l'arme défensive pour mettre sous pression l'équipe adverse qui a le ballon, et la pousser à la faute; elle exige des joueurs de grandes qualités athlétiques, des qualités de détermination (agressivité maîtrisée) dans les duels et de la discipline tactique. C'est aussi une arme psychologique qui donne confiance à l'équipe et fait douter l'adversaire. (FIFA,2002)

La pression s'effectue dès la perte du ballon ou à partir d'un starter, les déplacements défensifs ne sont plus ordonnés, l'équipe cherche à récupérer le ballon le plus rapidement possible et plusieurs joueurs se dirigent sur le même adversaire.

II.2.1.5.1. Principes de base pour appliquer le pressing

- Maintenir le bloc-équipe situé en zone défensive, en supériorité numérique à l'endroit choisi pour déclencher le pressing.
- Maintenir le bloc compact, serré, en supériorité numérique autour de la zone du ballon.
- Contenir l'équipe adverse, ralentir le jeu, l'orienter dans une zone préférentielle de pressing
- Freiner l'adversaire, le mettre sous pression, le pousser à la faute (dos tourné, sur son mauvais pied, mauvais contrôle, en déséquilibre), chercher le duel.
- Après déclenchement du pressing (mise sous pression du porteur du ballon), favoriser la récupération du ballon par un marquage d'anticipation actif, engagé et agressif.
- Empêcher ou limiter la passe en retrait, au libéro ou au gardien de but, qui permet à l'adversaire de sortir de la zone de pressing (FIFA, 2002)

II.2.1.5.2. Les types de pressing

✓ *Le pressing de milieu de terrain*

Attaquer l'adversaire au milieu du terrain, le pousser sur un côté ou l'obliger à revenir dans l'axe pour récupérer le ballon. Selon la qualité de la récupération, choix pour le jeu posé ou l'attaque rapide.

✓ *Le pressing d'attaque*

Mettre l'adversaire sous forte pression, déjà dans son propre camp défensif; l'équipe harcèle l'adversaire pour l'empêcher de développer son jeu, et lui fait perdre confiance pour récupérer le ballon.

- Sitôt le ballon perdu dans le camp adverse, les joueurs deviennent tout de suite défenseurs (Transition attaque-défense), le porteur du ballon est attaqué et mis sous pression. Lorsque le ballon est récupéré, on enclenche une attaque rapide.
- En cas de non-réussite du pressing, la défense peut se trouver en infériorité numérique, on peut alors ralentir le jeu, gagner du temps, pousser l'adversaire dans son camp, réorganiser l'équipe le plus vite possible et aussi éventuellement remettre l'adversaire sous pression.

✓ *Le pressing de défense*

- Faire reculer son bloc-équipe et attendre l'adversaire dans sa propre zone défensive, l'équipe est compacte, en supériorité numérique, ferme les espaces, surtout dans l'axe, les joueurs doivent être très attentifs.
- Ralentir le jeu adverse, harceler constamment le porteur du ballon, pousser l'adversaire à l'erreur (exemple : l'adversaire reçoit le ballon dos au but) afin de pouvoir intervenir au bon moment.
- En cas de récupération du ballon, on peut déclencher tout de suite une contre-attaque Transition rapide défense-attaque (FIFA, 2002).

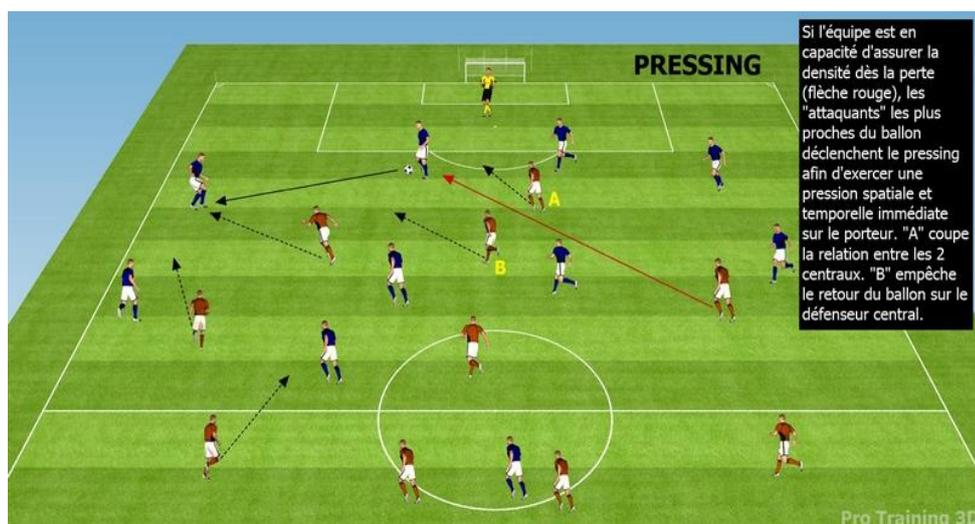


Figure 4. L'applications du pressing

Si l'équipe est en capacité d'assurer la densité dès la perte (flèche rouge), les attaquants les plus proches du ballon déclenchent le pressing afin d'exercer une pression spatiale et temporelle immédiate sur le porteur « A » coupe ma relation entre les 2 centraux « B » empêche le retour du ballon sur le défenseur central.

II.2.2. L'animation offensive

Mombaerts (1996) appelle qu'à partir du cadre de référence statique qu'est l'organisation de jeu, c'est au moment de la possession du ballon donc, en fonction de rapport d'opposition association momentané, le choix puis la coordination des actions offensives pour aller marquer au but, l'observation du jeu nous permet de distinguer trois phases de l'action offensive lesquelles :

- Conservation collective du ballon,
- Déséquilibre collectif ou individuel,
- Finition.

D'après Turpin (2002), le rôle des joueurs dans l'animation offensive concerne les attaquants, les milieux de terrain, ainsi que les défenseurs.

- Pour les attaquants on pourra trouver trois options :
 - Option 1 : deux attaquants de pointe.
 - Option 2 : un avant-centre plus un attaquant excentré à gauche ou à droite.
 - Option 3 : un avant-centre au poste plus un attaquant « tournant » autour du premier.
- Pour les milieux, on pourra trouver :
 - Deux milieux récupérateurs, ce qui entraînera la présence de deux offensifs plutôt sur les côtés.
 - Trois milieux récupérateurs et on a alors un seul milieu offensif (plutôt dans l'axe), cette dernière hypothèse est incompatible avec l'option de trois attaquants.
- Les défenseurs : sont concernés par l'animation offensive.
 - Les défenseurs latéraux avec une demande permanente dans les couloirs.
 - Un des défenseurs centraux qui peut s'intégrer au milieu du terrain pour créer une supériorité numérique.
- Les animations offensives et défensives varient selon :
 - Les qualités et les spécificités de l'équipe.
 - Le choix et la conception de jeu de l'entraîneur.

- Les qualités de l'adversaire (plan de jeu).

II.2.2.1. Les phases du l'animation offensif

➤ L'approche

L'approche peut s'effectuer de deux (2) façons. C'est le porteur du ballon qui, en fonction de l'analyse de la situation qui s'offre à lui, détermine le type d'attaque à construire. En conservant le ballon collectivement : L'attaque placée (style indirect).

➤ La finition

La finition se traduit par un tir ou un but. C'est l'expression terminale du jeu et l'aboutissement logique des actions (Doucet, 2005). Le tir ou le but succèdent à tous les autres éléments techniques du jeu.

C'est pour marquer un but que toute l'équipe œuvre collectivement et essaye de placer le tireur dans les meilleures conditions possibles.

Les diverses actions de jeu qui composent les séquences efficaces sont des interceptions, des passes avec et sans contrôle, des tirs, des duels.

II.2.2.2. Les principes de jeu offensifs

Caballero (2005), affirme que pour une meilleure organisation offensive, les joueurs doivent appliquer un nombre de principes de jeu tels que :

- Combiner la vitesse et varier le rythme pour se retrouver en situation de surnombre face au but.
- Variation de jeu court et long.
- Ecarter le jeu et bien occuper le terrain en largeur et en profondeur pour créer des espaces.
- Fixer la défense pour renverser le jeu.
- Etre disponible pour aider le partenaire (support et soutien en permanence).
- Mettre de l'intensité par la vitesse d'exécution, la rapidité de décision et de déplacement pour provoquer la faute chez l'adversaire (création d'espaces libres).
- Appels dans ces espaces libres créés.
- Anticipation sur le projet d'attaque du porteur du ballon.
- Passer et poursuivre l'action (le passeur doit se rendre disponible pour aider le futur receveur).

Herbin et Rethcker (1976), rajoutent :

- Changer de côté rapidement quand la solution est fermée de ce côté.
- Ne pas porter le ballon inconsidérément.
- Ne jamais s'arrêter de jouer ou de courir après une passe.
- Ne réaliser que des gestes efficaces et utiles pour l'équipe.
- Mettre le partenaire dans les meilleures dispositions possibles pour aider l'efficacité de son jeu.
- Préparer l'espace où sera donné le ballon (anticiper la prochaine action en donnant une fausse piste à l'adversaire).

II.2.2.3. Les grands types d'attaques

II.2.2.3.1. L'attaque placée

On préfère le terme « placée » de « lente » qui a une connotation négative. Le ballon est récupéré par les défenseurs ou le gardien de but, la défense est en place, il s'agira de remonter le ballon avec sécurité, sans risque de le perdre trop tôt. Tous les joueurs, par leurs déplacements, appels, soutiens, doivent participer à cette montée.

A l'issue de cette attaque placée, l'équipe en possession de la balle devra provoquer par une combinaison offensive l'accélération du jeu pour mettre en difficulté la défense adverse.

La réalisation de l'action offensive lors des attaques placées fait augmenter sa durée et donne la possibilité à l'adversaire d'organiser son bloc défensif. Dans ce type de situation, l'élément important pour l'équipe attaquante est de posséder les aptitudes à créer le déséquilibre collectif à partir d'un ou plusieurs joueurs starters (Mombaerts, 1991).

Pour Doucet (2005), l'attaque de position ou attaque placée n'a pas seulement comme unique objectif de marquer des buts, elle vise aussi à accentuer les points faibles de la défense de zone de l'adversaire et à l'affaiblir physiquement, associée à un changement de rythme du jeu. L'efficacité vient alors dans le changement de rythme qui permet de trouver des espaces suffisants pour passer l'adversaire.

Selon les règlements, le jeu s'appuie sur la collaboration réciproque entre les joueurs. C'est le jeu qui s'appuie sur les éléments de jeu appris d'avance, dans lesquels les passes, les démarquages et les changements de places ont été appris avec précision.

- Circulation du ballon:

Principe d'occupation de l'espace de jeu pour faciliter la circulation du ballon, il faut élargir l'espace jouable.

- Principe de fixation collective :

La circulation rapide du ballon en passes avec touche limitée ne permet pas à l'adversaire d'intervenir défensivement de manière efficace.

- Circulation des joueurs :

Principe de coordination des déplacements des joueurs : la coordination des déplacements des joueurs sans ballon suppose que le possesseur du ballon ait en permanence le choix d'intentions tactiques.

Le changement de rythme provoqué par une accélération de la transmission du ballon couplée avec l'appel de la balle est l'une des armes offensives les plus efficaces des équipes de haut niveau.

C'est une forme d'attaque qui dure de dix à douze secondes où six à sept joueurs prennent part à son déroulement.

Le bloc équipe de l'adversaire est en place d'où la nécessité d'une progression plus lente de style indirect. C'est-à-dire faire circuler le ballon jusqu'à trouver la faille dans le système défensif adverse.

Le bloc défensif adverse est en place. Généralement, la première passe après la récupération du ballon est une passe de sécurité. Le premier objectif est de ne pas perdre le ballon, et non d'attaquer directement le but adverse : progression relativement lente. (Rapport FIFA, 2008).

II.2.2.3.2. L'attaque rapide

L'attaque rapide c'est le passage rapide d'une équipe en situation défensive à une situation offensive et ceci dès la récupération du ballon (Wrzos, 1984). Ce sont des attaques collectives où le nombre de passes ne doit pas excéder les quatre passes. Cet élément caractérise le football contemporain. On utilise les passes diagonales et profondes dans les espaces vides avant que l'adversaire n'organise sa défense. Les attaquants ont surtout besoin de réaliser des actions individuelles : dribble, conduite, feinte et tir.

L'attaque rapide se caractérise donc par :

- Un nombre limité de touches de balle (deux par joueurs).
- Un nombre limité de joueurs touchant le ballon (deux ou trois).
- L'orientation des passes vers l'avant mais aussi en diagonale de façon à jouer dans les espaces libres.

Selon Doucet (2005), estime que l'organisation de l'attaque rapide se base surtout sur la première passe qui doit être vite exécutée. Lorsque le joueur retarde ce moment, il limite l'efficacité de l'attaque rapide. Ses principes de base sont :

- Exécuter la première passe rapidement, elle doit être précise et juste.
- Ne pas commencer l'action par un dribble.
- Les passes doivent être faites vers l'avant.
- Les joueurs disponibles doivent utiliser les espaces et la largeur du terrain.

Le bloc équipe de l'adversaire est en position offensif n'a pas eu le temps de se replacer. Il est surpris pas une interception (pressing) ou par un duel perdu. Il existe beaucoup d'espace entre le bloc adverse et leur but pour se démarquer.

II.2.2.4. La différence entre l'attaque rapide et la contre-attaque

Lors d'une attaque rapide, le bloc-équipe ne recule pas dans le camp adverse à la perte du ballon, il cherche à le récupérer rapidement et le plus haut possible. Exemple : Quand un attaquant perd le ballon, il doit de suite continuer la lutte pour tenter de le récupérer (qualités d'agressivité).

Lors d'une contre-attaque, et suite à la perte du ballon dans le camp adverse, le bloc-équipe revient se placer en défense dans son propre camp. Il cherche alors à aspirer l'adversaire dans sa moitié de terrain pour mieux utiliser les espaces arrières libres de l'adversaire. La récupération du ballon est donc plus basse, moins immédiate, mais permet d'autres possibilités défensives et de transition défense-attaque. Exemple : Sénégal contre Danemark, Coupe du Monde 2002 (Fifa, 2002).

II.2.3. Les formes d'entraînement tactique en football

Tout en gardant l'unité entre la technique et la tactique, on utilise dans la pratique selon Vermeulen (2004), les formes d'entraînement suivantes :

- **Parties réduites** : les situations de duel 1contre1 peuvent être entraînés par des confrontations individuelles ou par petits groupes de « 2contre2 », « 3contre3 ». L'on doit

également entrainer les duels en supériorité et infériorité numérique : « 1contre2 », « 3contre2 », « 3contre 4 ».

Le duel « 1contre1 » doit se dérouler consciemment avec conviction. Les défenseurs doivent savoir avec certitude - le sentir- quand ils peuvent aller au duel et/ou quand ils ont besoin d'une couverture, à l'opposé, l'attaquant doit choisir entre le dribble et la passe selon la disponibilité et les possibilités offertes par ses coéquipiers. Une telle situation et la manière dont le duel est engagé sont des situations constamment répétées à l'entraînement.

➤ **Jeu d'entraînement sur petit et grand terrain**

Du fait de l'ampleur des possibilités que nous offre la forme de jeu, il est impensable de ne plus l'utiliser, aussi bien dans l'apprentissage d'un processus que dans l'entraînement journalier (sans tenir compte du but de l'entraînement et du niveau du groupe). L'avantage essentiel est qu'aussi bien l'aspect technique que tactique et physique entre en ligne de compte. Cette manière de s'entraîner est très motivante pour les joueurs et exige à chacun d'eux une concentration permanente, techniquement et en vision de jeu.

En tenant compte du but principal de l'entraînement (tactique), l'entraîneur doit jouer adroitement avec les divers paramètres de jeu possibles comme :

- Temps et surface de jeu.
- Temps de jeu et intervalle.
- Nombre de touches de balle.
- Supériorité numérique contre infériorité numérique.

Si l'on utilise la forme de jeu comme support pour l'entraînement tactique, automatiquement on utilise un thème. L'entraîneur peut ainsi optimiser les qualités de l'équipe ou travailler sur une de ses défaillances. Les thèmes possibles :

- Jouer en conservation du ballon, progression rapide du ballon.
- Défendre en avançant, harcèlement.
- Changement de situation de la possession du ballon vers la perte du ballon.
- Situation de supériorité et infériorité numérique.
- Construction de l'attaque, jouer sur les ailes.
- Changement de situation de la perte du ballon vers la possession du ballon.

La forme de jeu selon Palfai (1989), est indispensable dans l'entraînement tactique vu sa simplification de la structure complexe du jeu, de plus ces jeux aident à forger les facultés techniques en rapport au travail tactique dans le psychisme des joueurs.

A ce sujet, Masson (2007), rajoute que dans les formes jouées (animations offensives et défensives), il n'est pas conseillé de séparer l'aspect offensif et défensif.

La forme jouée représente une approche plus aisée car on peut utiliser deux parties successives :

➔ **La première**, dont la finalité est le ballon uniquement :

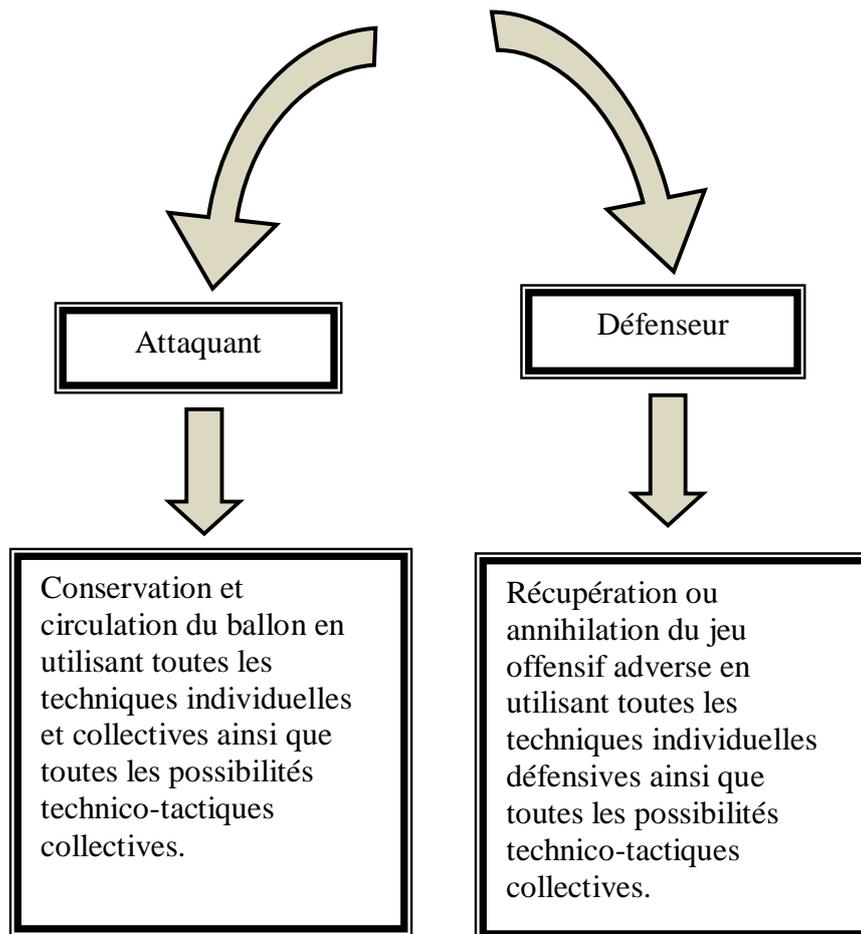


Figure 5. Le Rôle général des attaquants et des défenseurs.

➔ **La seconde**, dont la finalité vise un but bien précis (la direction du ballon) :

- Stop- ballon (les lignes).
- Trouver un joueur dans un espace.
- Buts réduits.
- Buts normaux.

➤ **Sous forme de matchs**

Les entraînements tactiques sous forme de matchs sont plus proches de la réalité des rencontres. Jouer sur plusieurs paramètres permet de modifier le but escompté de l'entraînement. Le facteur condition physique influence considérablement la bonne exécution de la mission demandée (plus le jeu dure, moins précise est l'exécution de l'exercice).

Sous forme de matchs, la diversité des thèmes est tellement importante que l'entraîneur n'a que l'embarras du choix. L'entraîneur prendra en premier lieu les éléments de possession et perte du ballon :

✓ *Perte de balle* ⇔ *Eviter de laisser marquer un but*

- Changement de situation : possession du ballon ⇔ Perte du ballon ;
- Toujours occuper l'axe central.
- Défendre en fonction du ballon.
- Récupération du ballon.
- Eviter les longues passes.

✓ *Possession du ballon* ⇔ *marquer un but*

- Changement d'état : perte du ballon ⇔ possession du ballon.
- Construire sur les ailes.
- Circulation rapide du ballon.
- Changer le coter du jeu.
- Chercher la largeur et la profondeur dans le jeu.
- Centres (courses en diagonal + centre).

Actuellement, l'entraînement est de plus en plus souvent dirigé sous forme de matchs, où la mentalité positive de « vouloir gagner » passe ici au deuxième plan pour laisser l'aspect tactique s'exprimer.

Pour Masson (2007), l'entraînement tactique sous forme de match représente une approche plus difficile car toutes les dimensions du jeu de football sont présentes simultanément.

II.2.4. Méthodes d'entraînement de la tactique en football

Les méthodes de l'entraînement de la tactique Selon Harre cité par Palfai (1989), se subdivisent en :

II.2.4.1. Méthode complexe

Si les méthodes d'apprentissage à disposition de l'entraîneur sont multiples, il en est une qui prend une dimension particulière dans la formation tactique du joueur : c'est la méthode par résolution de problème.

L'entraîneur place les joueurs, dans une situation de jeu ou « situation problème » dans laquelle ils affrontent un ou plusieurs obstacles (système de contraintes).

Les joueurs grâce à l'existence d'un système de ressources peuvent surmonter les difficultés proposées et ainsi résoudre les problèmes de leur propre initiative. Il convient à l'entraîneur de proposer pour un niveau de jeu donné, des situations problèmes adaptées.

Il est donc nécessaire de classer les situations d'entraînement retenues selon leur niveau de complexité et leur niveau de difficulté.

L'axe de la complexité est une notion structurelle, qui exprime le nombre de catégories structurelles à traiter simultanément (par exemple une situation « 3contre 3 » sans but est moins complexe qu'une situation « 3contre 3 » sur un but).

L'axe de la difficulté représente plutôt celui de la régulation des exigences en fonction du niveau de joueurs, et des conditions de travail.

On cherche à améliorer ce qui existe en jouant surtout sur les variables : espace, temps, limitation des touches de balle, etc.

On peut dire, par exemple une situation « 3contre 3 » sur un but sans contrainte de temps, est plus facile qu'une situation « 3contre 3 » à négocier dans une limite de temps avant qu'un autre défenseur ne vienne suppléer ses partenaires.

Pour ce qui nous concerne, nous pensons que la complexité, en matière de football, peut se situer à deux niveaux :

- Au niveau des structures de communication.
- Au niveau de la motricité des joueurs.

II.2.4.2. Méthode analytique-synthétique

Les combinaisons de mouvements des structures d'actions tactiques, qui sont déterminantes pour l'ensemble des formes d'actions, seront dissoutes et ensuite unifiées dans un processus de coordination pour une structure d'action complète.

Cette forme d'entraînement est considérée en football aussi comme complexe, du fait que les habiletés visées doivent être réalisées dans des phases offensives et défensives.

Selon Weineck (1997), la méthode analytique est employée pour l'apprentissage de mouvements difficiles et/ou complexes, le plus souvent sous forme de séquences d'exercices méthodiques décomposés en leurs éléments fonctionnels et recomposés en allant du plus simple au plus compliqué.

II.2.4.3. Méthode verbale

L'apprentissage et l'exercice en inculquant sans cesse (répétition) des informations verbales constituent la méthode centrale de ce procédé. On présente le déroulement de l'action tel qu'on arrive à donner une représentation idéale et éviter ainsi les erreurs en procédant à des comparaisons. L'effet de cette forme est surtout réalisé à travers l'enregistrement dans l'esprit de la réalisation de l'action tactique et par la suite la relier avec une réalisation interne (réaction idéomotrice).

La méthode verbale dite orale est basée essentiellement sur les exposés, les explications, les remarques et les corrections.

II.2.4.4. Méthode d'observation

Ce procédé exige au préalable une image appropriée des mouvements. On utilise ainsi un joueur, un groupe de joueurs ou des enregistrements filmés. La gestion et utilisation intellectuelle des informations. L'entraîneur explique les éléments les plus importants de l'activité (isolés ou combinés) ; cette forme peut être utilisée pour le self-control.

II.2.4.5. Méthode mentale

L'entraînement mental est réalisé en se représentant d'une manière planifiée, répétée et consciente le déroulement de mouvements et d'actions. L'objectif est à atteindre sur la base de l'enregistrement optimal (gestion intellectuelle) de l'exécution de mouvements avec des réactions conséquentes.

La condition essentielle de ce procédé d'entraînement est un haut degré de formation. Seulement, ainsi on peut garantir un bon transfert des informations acquises dans le domaine de la spécificité footballistique.

II.3. Les systèmes de jeu les plus utilisés en football

II.3.1. Le 4-4-2 losange

Le 4-4-2 losange est avant tout connu pour sa capacité de s'adapter à un plan de jeu offensif organisé et efficace. C'est tout sauf un hasard s'il n'est utilisé que par les équipes ayant la volonté d'attaquer (Real Madrid, Olympique Lyonnais etc).

La première qualité offensive qui vient à l'esprit lorsque l'on parle du 4-4-2 losange est sans doute la naturelle formation de triangles de jeu. Ces circuits de passes à 3 joueurs permettent une circulation de balle constamment fluide et imbattable même sous pression adverse : tous les systèmes de jeu ne peuvent pas se vanter d'avoir le même atout.

Mais les triangles de jeu ne font pas tout. Si la réputation du 4-4-2 losange se base principalement sur la relance et l'attaque, c'est de par la relance propre quasi-garantie de ce dispositif. En effet, le système de jeu assure la présence de 3 joueurs dans la ligne défensive (2 défenseurs centraux et un milieu défensif). Cela permet une relance à la Vole (supériorité numérique au moment de ressortir le ballon) dans la plupart des cas, et donc de monopoliser le ballon depuis le gardien. Les latéraux sont aussi présents sur la largeur si l'adversaire presse à plusieurs dans l'axe et libère des espaces derrière lui. De plus, on peut avoir un ou des milieux libres et prêts à décrocher pour redescendre et prendre le ballon depuis l'arrière. Voici l'exemple concret d'une relance propre en 4-4-2 losange :

En attaque, le 4-4-2 losange se distingue par sa formation multiple de lignes. En effet, alors même que le 4-4-2 permet de former deux lignes de 4 joueurs et une ligne de 2 buteurs, le losange de ce système implique des lignes supplémentaires. On a donc :

- Une ligne défensive de 4 joueurs.
- 1 milieu défensif.
- 1 ligne de deux milieux centraux.
- 1 milieu offensif.
- Une ligne de 2 attaquants de pointe.

Ainsi, avec la création naturelle de 5 lignes, ce système de jeu force l'adversaire à défendre sur plusieurs fronts. De cette manière, le dispositif est censé déstabiliser le bloc rival en l'empêchant d'être compact (Wix, 2019).

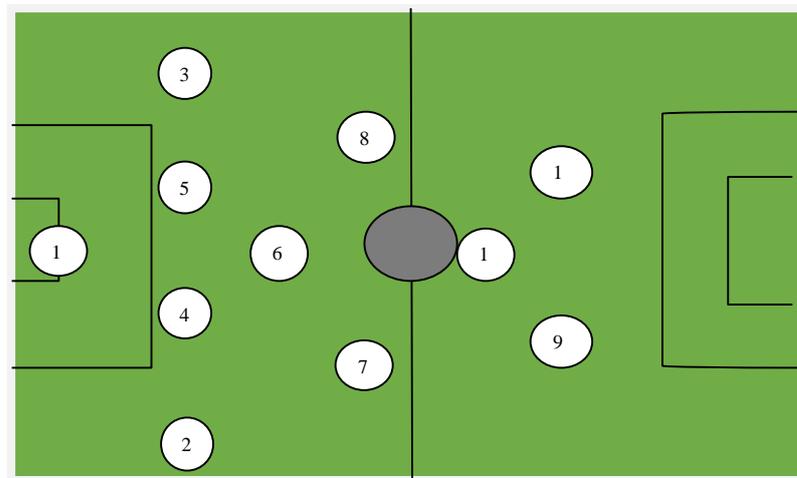


Figure 6. Schéma tactique 4-4-2 losange

II.3.1.1. Rôle des joueurs par poste

✓ *Gardien de but*

- Concentration durant 90 (120) minutes.
- Diriger la défense.
- Jouer avec = choisir une position.
- Démarrer la construction de l'attaque.

✓ *Les défenseurs centraux*

- Un joueur au marquage (situation 1 contre 1 = l'autre soigne la couverture).
- Défendre sans prendre de risque = dégager le ballon
- Rejoindre les milieux = contrôler les défenseurs latéraux.
- Défense restante = un joueur déterminer la hauteur de la ligne de défense (le joueur le plus près du ballon) ; un joueur contrôle la position du défenseur latéral (le joueur le plus éloigné du ballon).

✓ *Les défenseurs latéraux*

- Soigner la couverture = de l'intérieur vers l'extérieur.
- Le joueur en possession du ballon ou l'adversaire en possession du ballon = soutenir l'attaque ou défendre en avançant, mettre la pression et / ou soigner la couverture.
- Le joueur en possession du ballon ou l'adversaire en possession du ballon = couper, choix de la position en fonction de l'adversaire.

- Un défenseur latéral est impliqué dans l'attaque = un défenseur latéral est impliqué dans la défense restante.

✓ *Le milieu défensif*

- Toujours occuper l'axe central.
- Ne laisser aucun espace entre les lignes de la défense et du milieu.
- Pression du ballon = éviter les tirs de la deuxième ligne.
- Défense restante (marquage offensif) organisation défensive ou soutien de l'attaque.

✓ *Le milieu offensif*

- Changement possession du ballon / perte du ballon = prendre immédiatement une position derrière le ballon.
- Toujours occuper l'axe central.
- Guider l'attaquant en retrait lors de la récupération du ballon.
- Mettre la pression sur le joueur en possession du ballon = éviter les longs ballons.

✓ *Les milieux latéraux*

- Un joueur pénètre par l'aile (ou donne le centre) = un joueur s'infiltré dans la zone de vérité.
- Changement possession du ballon/ perte du ballon= prendre immédiatement une position en fonction de la récupération du ballon.
- Un joueur va presser le porteur du ballon= joueur prend position vers l'intérieur.
- Mettre la pression sur le joueur en possession du ballon = éviter les longs ballons.

✓ *L'attaquant de pointe*

- Déterminer la place où la récupération du ballon commence, d'après la consigne imposée par l'entraîneur.
- Commence la pression du ballon, d'après la consigne imposée par l'entraîneur.
- Éviter les longs ballons.
- Occasionnellement derrière l'attaquant en retrait = reprendre son rôle (de l'attaquant en retrait) à la perte du ballon.

✓ *L'attaquant en retrait*

- Changement possession du ballon/ perte du ballon = prendre immédiatement une position derrière le ballon.
- Récupération du ballon avec l'attaquant de pointe ou le milieu offensif, d'après la consigne imposée par l'entraîneur.
- Mettre la pression sur le joueur en possession du ballon.
- Eviter les longs ballons. (Michel Brahmi, 2009).

II.3.2. Le 4-3-3

C'est un système parmi tant d'autres, l'important c'est de savoir et pouvoir s'adapter à différentes solutions et ceci même au cours du même match. Un exemple ? On joue à trois attaquants, deux plutôt lourds, pas très rapides et le troisième plutôt frêle mais très technique, comment les faire jouer ? On peut demander aux deux premiers de presser haut, dans le but de récupérer très vite le ballon et donc de faire en sorte que ces deux attaquants ne repartent pas très loin du but adverse. Si, au contraire, on dispose de deux ailiers rapides, alors on recule un peu plus et, dès qu'on a récupéré le ballon, on joue vite par les cotés sur les deux ailiers.

Très rationnel, bon équilibre des lignes dans la largeur, se transforme en 4-5-1 à la perte du ballon (double rideau haut dans les couloirs (milieu latéral)).

Dès la reprise du ballon, utilisation efficace de la profondeur et de la largeur par les ailiers. Il faut créer les espaces plus que les utiliser. La coordination des déplacements est très importante. (Ex : milieu qui rentre, latéral qui déborde). Présence devant le but plus délicate, l'équipe peut avoir tendance à jouer sur un rail (positionnement initial toujours le même et donc risque de manque de créativité).

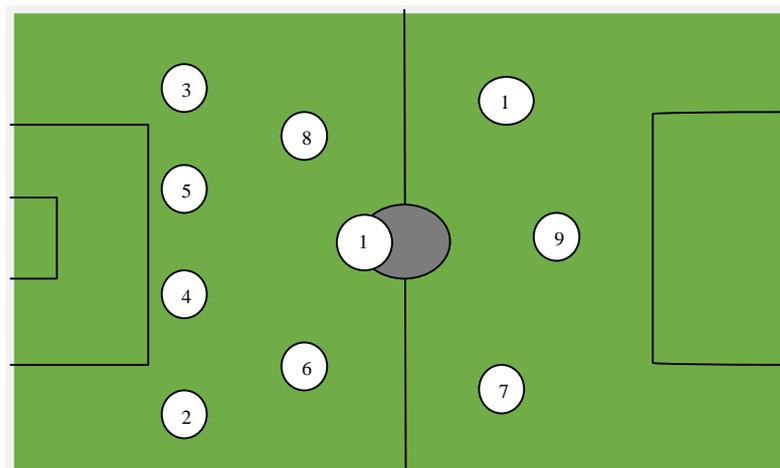


Figure 7. Schéma tactique 4-3-3

II.3.2.1. Rôle des joueurs par poste

- Les deux ailiers rapides, alors on recule un peu plus et, dès qu'on a récupéré le ballon, on joue vite par les cotés sur les deux ailiers.
- Arrière central solide dans les duels et dans le jeu aérien ; bon placement et bonne Lecture du jeu.
- Milieu de terrain défensif endurant, bon positionnement et bonne vision du jeu, relais entre la défense et l'attaque.
- Milieu gauche disponible et technique ; bon jeu de passes et bons déplacements.
- On joue à trois attaquants, deux plutôt lourds, pas très rapides et le troisième plutôt frêle mais très technique.
- Attaquant rapide et bon dribbleur ; bonne protection de balle et bons appels (FIFA, 2014).

II.3.3. Le 4-2-3-1

Parce qu'à force de jouer tous en 4-4-2, ce système est devenu prévisible. Le 4-2-3-1 donne la possibilité de mieux caractériser le 4-4-2. En effet, il conjugue les avantages de la défense à 4, qui reste la défense la plus sûre, celle qui garantit la meilleure assise, avec la couverture des deux demis axiaux. En outre, par rapport au 4-4-2, il y a un recyclage de la fantaisie d'un ou deux demis attaquant car on dispose carrément d'une batterie avec un sommet et trois demis attaquants.

Ce système conjugue, au niveau offensif, plusieurs possibilités :

- Les courses des ailiers type 4-3-3.
- Les 1 > 1 sur les extérieurs.

Il faut garder à l'esprit qu'aussi bien la France que l'Espagne crée la supériorité numérique grâce à leurs qualités le 1 > 1 mais aussi grâce à un mouvement constant. Il y a aussi, en Espagne, une identification à un système de jeu qui peut être le 4-2-3-1 justement ou le 4-3-1-2, ce qui facilite le travail du sélectionneur. La défense à 3 est de moins en moins employées, il suffit de rappeler que lors du dernier Euro, 75% des équipes ont aligné 4 joueurs derrière.

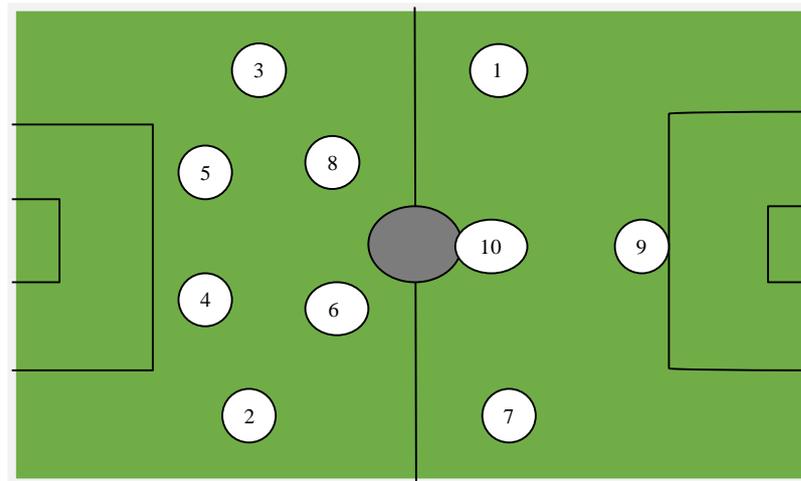


Figure 8. Schéma tactique 4-2-3-1

II.3.3.1. Rôles des joueurs par postes

- Bonne gestion du pressing adverse.
- Bonne construction Capacité à changer de rythme/d'orientation.
- Jeu bien déployé sur la largeur – les ailiers, bons en un contre un, repiquent dans l'axe.
- Bonne technique individuelle.
- Joueurs rapides.
- Milieu de terrain défensif technique, endurant et solide dans les duels ; bonne lecture du jeu.
- Milieu offensif technique doté d'une bonne qualité de passes ; meneur de jeu et spécialiste des coups francs.
- L'attaquant peut flotter entre les deux ou trois arrières adverses (FIFA, 2018).

III. L'analyse vidéo

Le football moderne a intégré l'outil technologique dans son développement. Les limites de la performance sont poussées jusqu'à l'extrême sur le plan physiologique et physique. La différence sur le plan de la prestation commence à se faire valoir dans l'aspect de la prise en charge de l'équipe sur le plan mental et informationnel. L'information prise des données chiffrées recueillies suite à des analyses réalisées sur la base de l'observation est aujourd'hui devenue obsolète. Les logiciels informatiques d'analyse vidéo ont pris le dessus avec un taux d'efficacité très important jusqu'à devenir indispensables, puisqu'elles permettent une analyse des performances beaucoup plus pointue.

C'est un domaine qui commence à donner des effets positifs sur les nouvelles orientations du football. L'analyse vidéo-informatique des matchs fournit un moyen de

quantifier et de qualifier les caractéristiques de la performance individuelle ou collective sur les plans physique, technique et tactique. Ils permettent des études statistiques poussées, le développement d'une base de données, la création des modèles sur la performance, de fournir des indications sur les forces et faiblesses de chacun et d'aider dans le choix de l'effectif. Le besoin d'un retour rapide, objectif, précis et pertinent sur les performances des joueurs en compétition a conduit au développement des systèmes d'analyses de matchs perfectionnés. Basés sur les technologies de pointe de l'informatique et de la vidéo, ces systèmes sont devenus un élément capital dans le processus d'entraînement et de préparation pour la performance au plus haut niveau (Carling et al, 2005).

L'orientation de l'entraînement se base sur les données prises suite à une compétition. Les besoins de l'équipe se manifestent lors des prestations individuelles et collectives des joueurs. Les méthodes traditionnelles d'observation, grille d'analyse et prise de notes ont montré leurs limites et ne permettent pas une compréhension totale de la prestation de l'équipe.

III.1. L'analyse vidéo-informatique du football professionnel

Les systèmes d'analyses vidéo-informatiques ont progressivement été adoptés par les techniciens des équipes professionnelles qui cherchent à améliorer leur compréhension du jeu, leur préparation et bien évidemment leurs résultats. L'analyse vidéo-informatique de la performance fournit un moyen d'étudier les caractéristiques de la performance individuelle ou collective sur les plans athlétiques, technique et tactique. Les informations fournies par les systèmes d'analyse aident à concevoir et à mener des programmes d'entraînement en fonction de la prestation des joueurs. Ces outils fournissent des informations statistiques détaillées sur les forces et faiblesses des adversaires et aident dans le choix de l'effectif et dans le recrutement de joueurs.

Possibilité de créer une base de données pour le stockage, le traitement et la visualisation de tous types d'information sur la performance et ceci pour n'importe quelle période de temps défini.

Un entraîneur pourrait ainsi évaluer l'évolution de la performance de son équipe à travers toute une saison.

Depuis quelques années, l'analyse informatique a progressé de la simple analyse.

D'évènements « classiques » (tirs, passes, duels,) sur enregistrement numérique des matches affichés dans une interface spécialisée, au développement de systèmes dits de «

tracking » dans Lesquels les déplacements des joueurs sont suivis, enregistrées et reproduits sous forme de Simulations en deux dimensions.

III.2. La vidéo

Regroupe l'ensemble des techniques et technologies permettant l'enregistrement ainsi que la restitution d'images animées, accompagnées ou non de son, sur un support électronique et non de type photochimique. Le mot vidéo vient du latin vidéo qui signifie: je vois. C'est l'apocope de vidéophonie ou vidéogramme. Le substantif vidéo s'accorde en nombre, cependant, l'adjectif reste toujours invariable (Philippe, 2006).

III.3. Importance de l'analyse du match

L'évolution d'un sport passe par une « analyse critique » c'est-à-dire l'interprétation de données recueillies au moyen d'une technique d'observation particulière. Cependant, pour qu'une technique soit fiable, elle doit répondre à des conditions métrologiques de validité et de reproductibilité bien précises (Reilly,1976). Définissait le degré de fiabilité d'une méthode comme étant « le degré de consistance avec laquelle l'outil de mesure peut être utilisé ». Par exemple, un outil qui sert à mesurer la distance, peut être fiable dans le sens qu'il donnera toujours la même distance, mais pour qu'il soit valide, il faut que la distance mesurée reflète aussi la réalité. Deux types d'analyses, qualitatives et quantitatives doivent être utilisés. L'une complète l'autre, mais le degré de difficulté dans la réalisation est différent. En effet, l'analyse qualitative est plus difficile et plus compliquée à réaliser car elle demande une formation spécifique des observateurs qui peut s'avérer aussi bien avantageuse qu'handicapante. Comme le rapporte (Franks, 1993).

Après avoir demandé à des novices et à des experts d'analyser la performance de gymnastes, a trouvé que les experts sont plus enclins à commettre des fautes de jugement, car ils se sentent obligés de trouver «la faute ». Il a aussi trouvé que la trop grande spécialisation des connaissances des entraîneurs et leur excès de confiance sont des facteurs à ne pas négliger, car ils ne sont pas portés à remettre en question leur compétence à analyser et à juger.

La philosophie et le vécu de l'observateur doivent aussi être pris en considération. Par exemple, lorsque jugé par un spécialiste anglais, un joueur d'Amérique latine ou un joueur africain évoluant dans le championnat de football anglais sera considéré comme très doué techniquement (dribble et touché de balle). En revanche, entouré de nombreux joueurs jouissants de capacités techniques similaires, il n'apparaîtra qu'« ordinaire » dans son championnat national. L'atteinte de résultats objectifs et généralisables à partir de l'analyse

qualitative est donc très difficile. En revanche, une analyse quantitative est beaucoup plus facile, ou tout au moins plus objective à réaliser et les résultats ne sont pas affectés par la subjectivité de l'observateur (Ali & Farrally, 1991). Par exemple, une étude qui porte sur les qualités physiques d'un joueur durant un match ou sur les charges externes observables (nombre d'actions, distances parcourues, types de déplacements) et leurs répercussions internes (coût énergétique, fréquence cardiaque, etc.) n'est pas mise en cause par la subjectivité de l'évaluateur puisque les protocoles à suivre sont similaires pour chaque sujet. L'analyse engendre un phénomène important d'informations et de rétroactions pour le footballeur. En effet, qu'il soit qualitatif ou quantitatif, le bilan des performances obtenues permet au sportif de mieux se connaître. L'information et la rétroaction qui en résultent, se manifestent de deux façons. Intrinsèque, elle correspond à l'information obtenue grâce à la proprioception de sportif sur les différentes réactions de son corps par rapport à l'exercice et à l'effort fourni, mais aussi extrinsèque par l'information obtenue grâce aux observations vidéo et de l'analyse de l'entraîneur, information qui dans la plupart des cas permet de déterminer les limites technico tactiques du sportif (Hughes,1997). La combinaison de ces deux types d'informations/rétroactions permet donc de dresser un bilan qualitatif et quantitatif de la performance de l'athlète et de mettre en place un travail plus spécifique lors de sa préparation physique. Sans pour autant nier l'importance de l'analyse qualitative, nous limiterons l'objet de notre étude aux différentes approches utilisées pour l'analyse quantitative. Selon les ressources et le personnel disponibles, les moyens utilisés peuvent parfois être rudimentaires (crayon et papier), ou très sophistiqués (vidéo informatisée). Les coûts sont bien sûr différents et les résultats ne sont pas toujours garantis.

Certains entraîneurs se passent de l'enregistrement systématique (notes écrites, symboles ou enregistrement électronique), se référant à leur seule mémoire pour se souvenir des événements d'un match ou s'appuyant sur des programmes informels basés strictement sur la mémorisation. Ces programmes apprennent non seulement à retenir plus d'informations, mais aussi à distinguer l'information utile de l'information secondaire. De même, contrairement au spectateur qui ne suit que le ballon, l'entraîneur expert aura une vision plus périphérique du jeu et essaiera d'en retenir les éléments clefs. Avec l'expérience, il arrivera aussi à retenir une quantité étonnante d'informations. Même si beaucoup d'entraîneurs se fient à leur capacité de mémorisation, cette façon de procéder est malgré tout loin d'être suffisante. Ainsi, il a été démontré que même pour un entraîneur de niveau international, seul 45 % de ce qui se passe lors du match ne sont retenus et que la probabilité de se rappeler tous les moments critiques d'un match n'est que de 42 %. En fait, les entraîneurs se rappellent avec plus de précision des

situations de balles arrêtées que des situations de jeux fluides (Franks, 1986). Par exemple, lorsqu'il y a un coup franc ou un coup de coin, non seulement le jeu est arrêté, ce qui permet à l'entraîneur d'analyser tout ce qui passe autour, mais aussi de ne se concentrer que sur une seule situation de jeu à la fois. Toutefois, lorsque le ballon est remis en jeu, l'entraîneur se trouve face à une multitude d'actions prenant place simultanément (porteur du ballon, défenseur, attaquants réalisant des courses...). Le meilleur moyen d'obtenir un nombre plus important d'informations est donc d'utiliser un moyen d'observation formelle.

III.4. Analyse de l'activité du footballeur

III.4.1. Au cours d'un match

L'analyse de l'activité au cours d'un match de football peut se réaliser au moyen de différents outils tels que : les grilles d'observations, l'analyse d'enregistrement vidéo, les transmetteurs électroniques en système triangulaire, les GPS, les accéléromètres ou encore les analyses vidéos semi-automatiques (Amisco©). Ces derniers systèmes d'analyses sont les plus fiables dans l'évaluation des implications physiques et techniques au cours d'un match de football.

III.4.2. Activité technique

Le football moderne se caractérise par une vitesse de jeu, un rythme et une intensité élevée, ce qui est illustré par le nombre de touche de balle moyen effectué par possession de balle et une durée totale de possession dépassant rarement 1 min ou 1,30 min. Les joueurs présentent des pourcentages de passes réussies entre 75 % et 81 % avec des valeurs atteignant les 84-90 % dans les meilleures équipes européennes (Real Madrid, Olympique Lyonnais, Manchester United, FC Barcelone, Bayern Munich, etc.). La notion de duel est également centrale en football et elle discrimine souvent les équipes qui perdent les matchs ou les différents postes de jeu (sauf cas particuliers). Les performances techniques diminueraient entre la 1^{ère} et la 2^{ème} mi-temps du match, et certains auteurs ont même décrit que la baisse du nombre de possession et du pourcentage de passes réussies dans une équipe désignait régulièrement les équipes perdantes (Rampinini et al, 2009). Par ailleurs, les modifications des systèmes de jeu modifient également l'activité technique des joueurs et spécialement des attaquants (Bradley et al, 2011).

Le schéma de jeu et ses implications offensifs/défensifs préconisés par le staff technique, induit des modifications de l'activité technique du joueur, du type de passes qu'il

effectuera, des situations dans lesquelles il va se trouver, du nombre de duels et des schémas préférentiels.

III.5. Les applications de scènes virtuelles et d'analyses vidéos

Ces applications de scènes virtuelles et d'analyses vidéos permettent de reconstituer des actions grâce à un logiciel qui récupère puis traite des images captées par des caméras. En effet, que ce soit pour les télévisions avec leur système d'analyseur 3D ou pour l'aide à l'arbitrage avec le système du Hawk-Eye, ces applications fonctionnent de la même façon en créant des scènes virtuelles, représentant la réalité, grâce à ces différentes images. Ces applications peuvent être aussi utilisées par les sportifs eux-mêmes pour analyser leurs performances ou la performance de leurs prochains adversaires.

III.5.1. La société Dartfish

Dartfish est une entreprise suisse, fondée en 1999 à l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne, qui développe des logiciels vidéos. Ces logiciels sont très variés et destinés à tous types de sport, que ce soit pour des sports individuels comme l'athlétisme et le cyclisme ou pour des sports collectifs tels que le hockey et le football. Ces logiciels permettent une analyse vidéo, très poussées, qui peut être utile pour analyser ses performances ou celles d'autres sportifs.

Cette société, basée à Fribourg, s'est fait connaître grâce à ses logiciels SimulCam et StoMotion utilisés par de nombreuses télévisions lors des retransmissions sportives. Avec SimulCam, il est possible de comparer deux sportifs, au même endroit, mais qui ont été enregistrés à des moments différents. En effet, une fois leur passage respectif effectué, le logiciel constitue une nouvelle image grâce aux différentes images captées lors du parcours des coureurs.

Quant au logiciel StoMotion, il permet d'effectuer des ralentis, d'une vitesse extrêmement basse avec une qualité d'images très élevée, et des captures d'images très précises. Que ce soit pour l'un ou pour l'autre de ces outils, les télévisions sont extrêmement intéressées par ces logiciels qui permettent de transformer les retransmissions télévisées en véritables shows pour satisfaire les envies du téléspectateur.

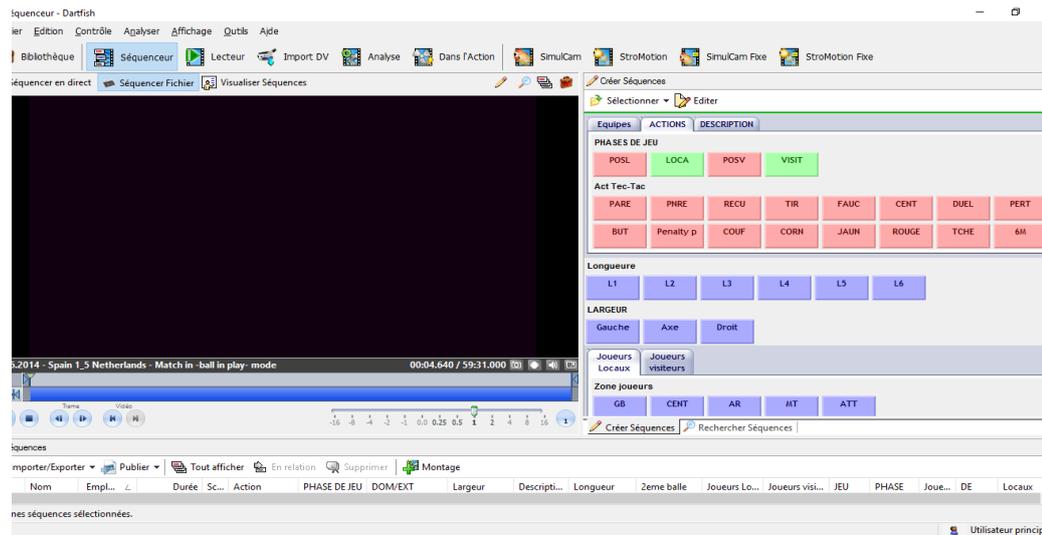


Figure 9. Logiciel d'analyse notationnelle (Dartfish Edition MPT34 M PRO 5.5).

III.5.2. La palette 3D ou l'analyseur 3D

Pour que les retransmissions s'apparentent, comme cité précédemment, à des shows télévisuels, les chaînes de télévisions ont développé des logiciels permettant d'analyser et de disséquer les actions importantes ou litigieuses. Pour ce faire, les images des caméras sont traitées par un logiciel qui permet de reconstituer une scène virtuelle. Avec cette scène, il est, alors, possible de déplacer le point de vue afin de voir l'action sous différents angles, de colorer et dessiner sur certaines parties de l'image ou encore de s'approcher du cœur de cette action. Ainsi, les nouvelles images sont retransmises afin que les commentateurs et autres spécialistes puissent disséquer les actions importantes avec le téléspectateur (Adler, 2012).

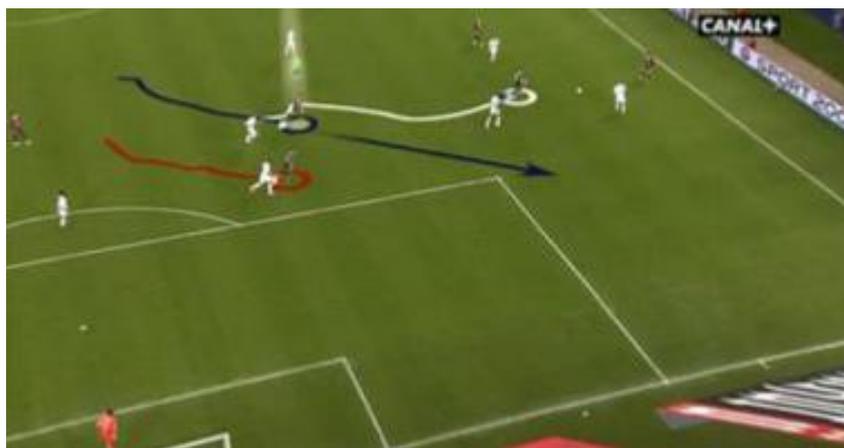


Figure 10. Logiciel la palette 3D

III.5.3. Le système AMISCO (Sport-Universal Process)

L'analyse de l'activité des joueurs tant au niveau technique que physique représente un atout indispensable pour l'orientation de l'entraînement, de nouveaux systèmes d'analyse technologique avancée sont présents sur le marché depuis quelques années de manière à faciliter cette facette du travail du staff technique.

Amisco est le leader mondial de ces systèmes pour le football professionnel et fournit une multitude d'informations techniques et physiques. Certains auteurs ont déjà utilisé ces données physiques pour quantifier les déplacements et leurs intensités en fonction des différents grands championnats ou pour vérifier l'efficacité d'un remplacement.

Localise les positions et suit les déplacements des joueurs, 25 fois par seconde, en utilisant du matériel vidéo et informatique standard sans aucune intervention sur les conditions de la compétition (Carling, 2003). Il s'agit d'un système multi-caméra lié à un logiciel d'analyses performant basé sur le traitement d'images et sur des algorithmes mathématiques, et qui fournit plus de 2 millions de données par match analysé. D'autres technologies pour analyser automatiquement les déplacements des joueurs existent aussi telles que les puces électroniques embarquées (LPM Soccer 3D system, Inmotio, Pays-Bas) et les GPS (GP Sports, Australie).

Toutefois, les puces électroniques et les GPS sont encore interdits en match officiel car ils impliquent l'équipement électronique des joueurs. Cependant plusieurs clubs du Premier League en Angleterre les utilisent durant leur préparation car ils fournissent non seulement des informations sur les déplacements (vitesse, distance, temps de récupération) mais également des données sur la fréquence cardiaque des joueurs. Les techniciens peuvent donc mieux quantifier et contrôler la charge de travail (l'intensité et la durée des efforts) en entraînement. Le dernier cri des puces électroniques embarquées connu sous le nom du Biotrainer (Citech, Australia) semble aller plus loin en termes de résultats en fournissant des informations en temps réel sur la respiration et le niveau d'hydratation du joueur. Malheureusement, la validation scientifique de ces systèmes n'a pas toujours été effectuée et souvent nous n'avons pas d'informations disponibles sur la précision des données produites mis à part les revendications du fabricant

Carling et Coll (2008) de même, la définition des événements du match utilisé par les opérateurs ne correspond pas forcément à celles des techniciens et peuvent mener à des désaccords sur la fréquence de certains résultats. Finalement, la quantité de résultats fournie par le système exige un travail d'exploitation assez conséquent de la part du staff technique.

Néanmoins, grâce aux analyses du jeu professionnel et international, des études ont pu identifier qu'une équipe de haut niveau a plus de chances de marquer à partir de (71%) qu'un corner sortant (21%), des équipes gagnantes ont un meilleur ratio du nombre de buts par rapport au nombre de tirs (5 à 1 vs 16 à 1 pour les équipes perdantes) et que la plupart des buts sont marqués après des séquences de jeu de moins de 3 passes et de moins de 10 secondes (Carling et Coll, 2005). Une étude récente sur la Coupe du Monde 2006 a illustré l'importance des coups de pieds arrêtés car ceux-ci étaient à l'origine de 27% des buts marqués et que la plupart des occasions de but étaient obtenues grâce à des récupérations de balle dans le dernier tiers du terrain (Breen et al, 2007).

En ce qui concerne la performance physique, un joueur de haut niveau doit en moyenne courir 11 kms et effectuer une succession de sollicitations explosives de l'ordre d'une action de haute intensité toutes les 60 secondes (Reilly & Williams, 2004).

Les sprints dépassent rarement une distance et durée de 20 mètres et 4 secondes respectivement mais la performance physique dépend du poste de joueur et des tactiques de l'équipe (Di Salvo et Coll, 2007). On observe régulièrement une baisse de la distance parcourue entre les deux mi-temps (en moyenne -3.1%) et une réduction du nombre d'actions en haute intensité en fin de match (Carling et Coll, 2008).

Lorsqu'un footballeur participe à plusieurs matches dans une lapse de temps réduit (par exemple, 3 matches en une semaine), on voit que sa performance en sprint baisse de façon significative au fil des matches (Odetoyinbo et al, 2007).

Ces résultats sont tous d'une grande importance dans la compréhension des exigences du football moderne et pour aider les techniciens à concevoir et mettre en œuvre des stratégies de jeu optimales.

Permettent une analyse vidéo, très poussées, qui peut être utile pour analyser ses performances ou celles d'autres sportifs.

Cette société, basée à Fribourg, s'est fait connaître grâce à ses logiciels SimulCam et StoMotion utilisés par de nombreuses télévisions lors des retransmissions sportives. Avec SimulCam, il est possible de comparer deux sportifs, au même endroit, mais qui ont été enregistrés à des moments différents. En effet, une fois leur passage respectif effectué, le logiciel constitue une nouvelle image grâce aux différentes images captées lors du parcours des coureurs.

Quant au logiciel StoMotion, il permet d'effectuer des ralentis, d'une vitesse extrêmement basse avec une qualité d'images très élevée, et des captures d'images très précises. Que ce soit pour l'un ou pour l'autre de ces outils, les télévisions sont extrêmement intéressées par ces logiciels qui permettent de transformer les retransmissions télévisées en véritables shows pour satisfaire les envies du téléspectateur.



Figure 11. Logiciel d'analyse AMISCO (Sport-Universal Process)

A soccer ball is shown in the bottom-left corner, partially obscured by a large, soft-edged, circular motion blur effect. The ball features several logos, including the Adidas logo and a logo with a figure. The motion blur is a spectrum of colors, including purple, blue, green, and yellow, suggesting rapid movement. The background is plain white.

Organisation de la recherche

IV. Méthodologies de la recherche

IV.1. Problématique

Nous nous sommes demandé si l'élimination du champion en titre est due à une activité technico-tactique différente de celle réalisée en coupe du monde précédente.

IV.2. Hypothèses

Nous supposons que l'activité technico-tactique de champion du monde et de champion du monde en titre est différente.

Nous supposons que l'activité technico-tactique des adversaires du champion et du champion en titre est différente.

IV.3. Objectif de recherche

L'objectif de notre travail de recherche consiste à analyser les critères relatifs à l'activité technico-tactique (passes, faute, corner, 6 mètre, coup franc, la perte, la récupération, centre, touche, duel, possession et tir) des champions du monde (2010-2014) et l'ex-champions (2014-2018), durant 12 matchs des phases de poule, pour expliquer les flops des champions du monde en titre dès les premières tours sur le plan technico-tactique.

Et aussi cette analyse nous permettra d'interpréter la manière jouée par les champions et les ex-champions du monde, et le degré d'influence des adversaires (champions et des ex-champions du monde) durant les matchs joués dans les phases des poules.

IV.4. Tâches de la recherche

Les tâches de la recherche que nous nous sommes fixés de réaliser pour atteindre notre objectif sont les suivantes :

- Analyser le champ théorique relatif à notre thème de recherche.
- Déterminer les critères de performance des champions du monde, et les critères d'échecs des ex-champions du monde sur le plan technico-tactique.
- Etablir des recommandations théoriques et pratiques à partir de l'analyse bibliographique et des résultats de la recherche.

IV.5. Moyens et méthodes de la recherche

IV.5.1. Echantillons

On a analysé 24 matchs des phases des groupes des trois coupes du monde suivante (2010-2014-2018) :

- 6 matchs des champions (3 matchs pour l'Espagne en 2010 et 3 matchs pour l'Allemagne en 2014).
- 6 matchs des ex-champions (3 matchs pour l'Espagne en 2014 et 3 matchs pour l'Allemagne en 2018).
- 6 matchs des adversaires des champions du monde (3 matchs en 2010 et 3 matchs en 2014)
- 6 matchs des adversaires des ex-champions du monde (3 matchs en 2014 et 3 matchs en 2018).

IV.5.2. Méthode descriptive

C'est une méthode scientifique consistant à observer et à décrire le comportement d'un sujet. De nombreuses disciplines scientifiques utilisent cette méthode pour obtenir une vue d'ensemble de sujet, en particulier le sport.

IV.5.3. Technique d'observation systématique

L'observation audio-visuelle est considérée de nos jours comme l'un des moyens les plus efficaces pour l'obtention de l'information dans le domaine sportif, et l'utilisation de cette méthode permet de rassembler un grand nombre de données en vue d'analyser l'activité technico-tactique d'une l'équipe.

IV.5.4. Les critères observés

Tableau 1. Les critères observés.

Critère	Définition	Types	Abréviation
Passé réussie	C'est faire passer le ballon entre les joueurs d'une équipe sans que l'adversaire intercepte le ballon.		PARE
Passé non réussie	C'est faire passer le ballon entre les joueurs d'une équipe avec aucune précision		PNRE
Tire	Le tir en football c'est la tentative d'expédier le ballon dans le but adverse par une frappe de balle.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cadré ✓ Non cadré ✓ coupé 	TIR
Possession	Possession de la balle et la maîtrise de balle individuellement ou collectivement pendant une durée de jeu.		POSL POSV
Récupération	Le ballon est récupéré lorsqu'il passe à l'autre équipe et qu'il soit touché deux fois par le même joueur, ou par deux co-équipiers.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Anticipation ✓ Duel ✓ Hors-jeu ✓ Collective ✓ passive 	RECU
Duel	C'est l'action à travers laquelle on reconquiert la balle.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 1ère balle ✓ 2ème balle 	DUEL
Touche	C'est la sortie de la balle sur les deux côtés du terrain.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Joué ✓ longue 	TCHE
Centre	C'est une action de jeu en football et ce passe souvent sur les côtés du terrain pour créer le danger au sein de l'équipe adverse.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Réussie ✓ Non réussie ✓ Coupé 	CENT
Corner	C'est un coup de pied de coin communément appelé « corner »	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Centré ✓ Joué 	CORN
But	On dit un but marqué quand le ballon franchit la ligne de but.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tir ✓ Intervalle ✓ Contre-attaque ✓ Balle arrêté ✓ Une deux ✓ Contre spc ✓ penalty 	BUT

IV.6. Découpage du terrain sur la longueur et la largeur

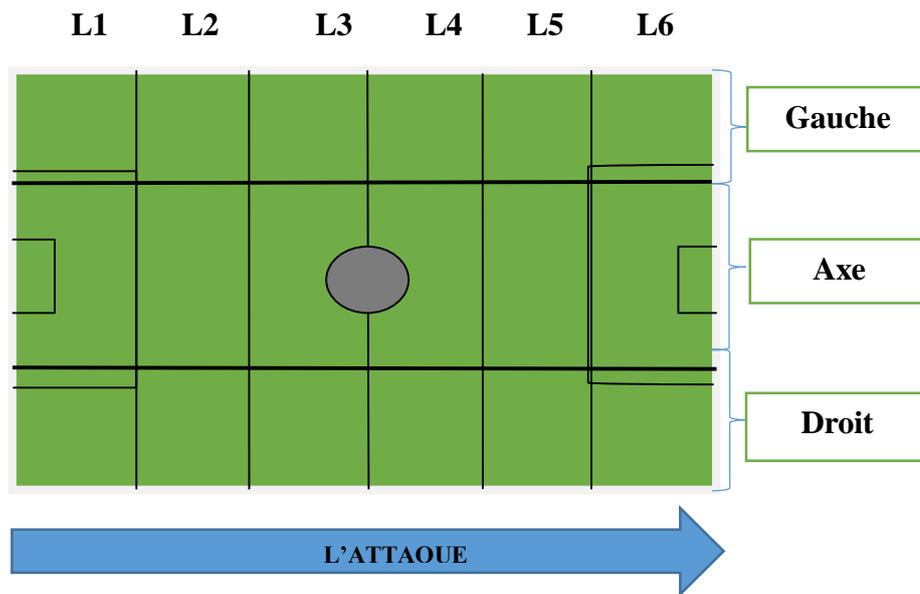
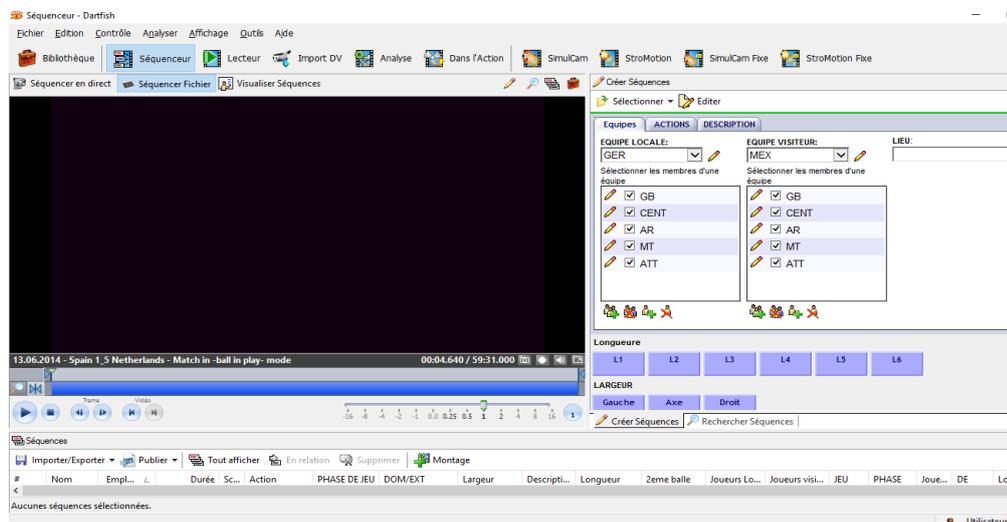


Figure 12. Découpage du terrain par lignes et couloirs

IV.7. Logiciel d'analyse notationnelle (Dartfish Edition MPT34 M PRO 5.5)

Le logiciel Dartfish rassemble des outils vidéo avancés permettant de renforcer vos programmes d'entraînement et d'améliorer les performances de vos sportifs. Fonctionnant à la fois pendant et après l'entraînement, le système permet une analyse des performances beaucoup plus pointue. C'est un logiciel avec le quelle on peut compter ensemble des critères qui nous a intéressé dans une rencontre comme (PR, PNRE, TIR avec ces résultat ,6M, REC, PERT, CENT, TCH, POSS, COUF, CORN, DUEL et BUT et sons origineex).



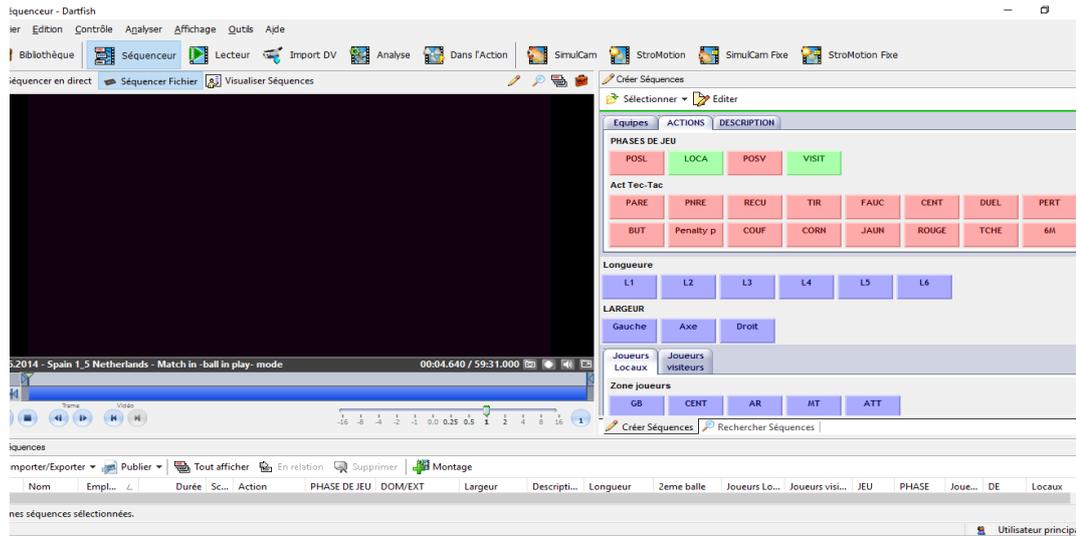


Figure 14. Logiciel d'analyse notationnelle (Dartfish Edition MPT34 M PRO 5.5) (Action)

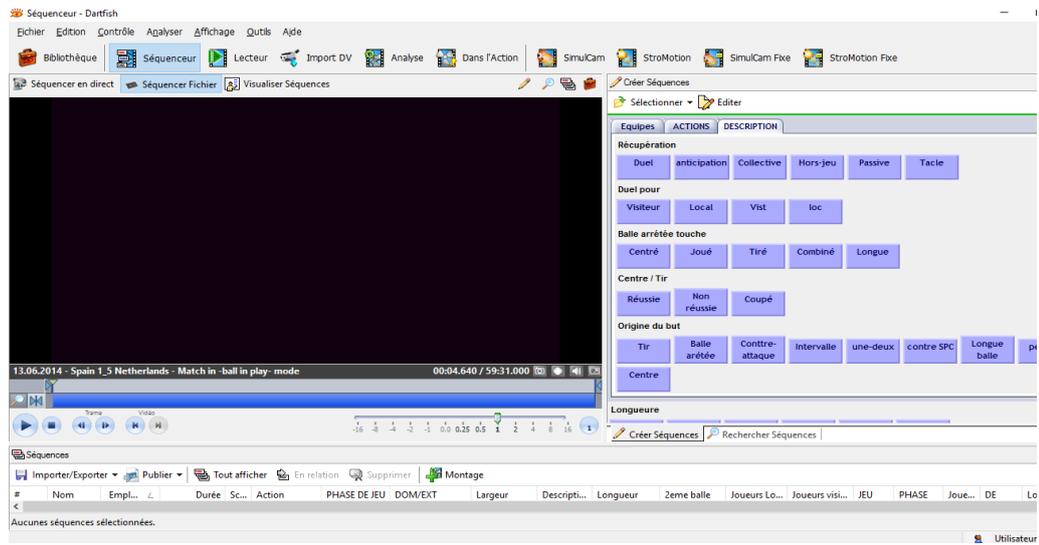


Figure 15. Logiciel d'analyse notationnelle (Dartfish Edition MPT34 M PRO 5.5) (description)



Analyse et interprétation des résultats

V. Présentation et Interprétation des résultats

V.1. La possession de balle

Tableau 2. Moyennes et écart-types en termes de possession de balle.

	N	Moyenne	Ecart-type
Champion (CH)	6	60,4%	7,80%
Contre champion (CCH)	6	39,6%	7,80%
Ex-champion (XCH)	6	63,6%	8,02%
Contre ex-champion (CXCH)	6	36,4%	8,02%

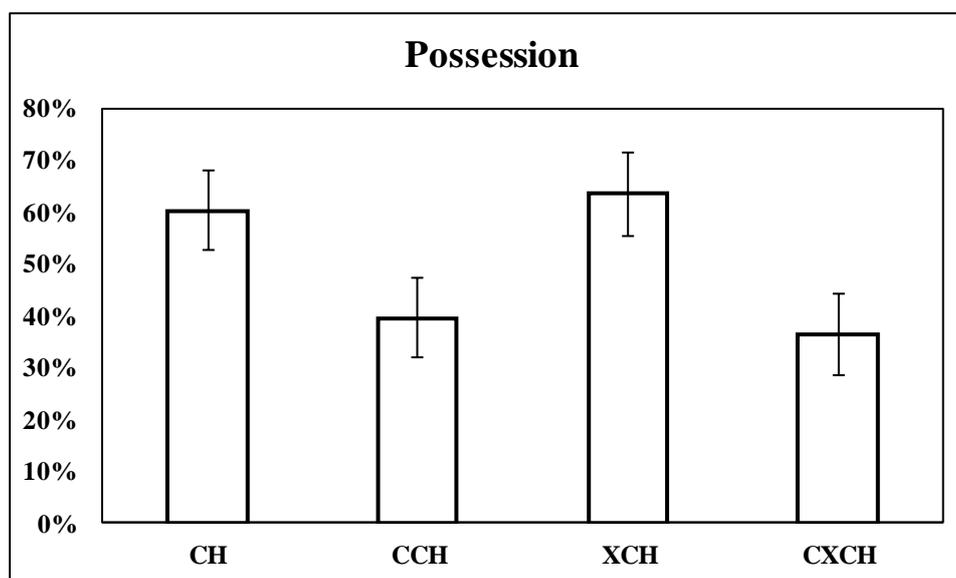


Figure 16. Moyennes et écart-types en termes de possession de balle.

Les résultats de l'analyse ont démontré que les champions et les champions en titre (ex-champion) jouent en termes de possession (60,4% \pm 7,80% et 63,6% \pm 8.02) respectivement, qui signifient que ces derniers ont gardé pratiquement le même jeu par rapport aux possessions de ballon.

V.2. La passe réussie

V.2.1. La passe réussie sur la longueur du terrain

Tableau 3. Moyennes des passes réussies par ligne.

	N	L1	L2	L3	L4	L5	L6
Champion (CH)	6	23	64	160	154	75	20
Contre champion (CCH)	6	20	58	85	49	29	5
Ex-champion (XCH)	6	22	71	129	137	107	25
Contre ex-champion (CXCH)	6	24	56	67	47	29	5

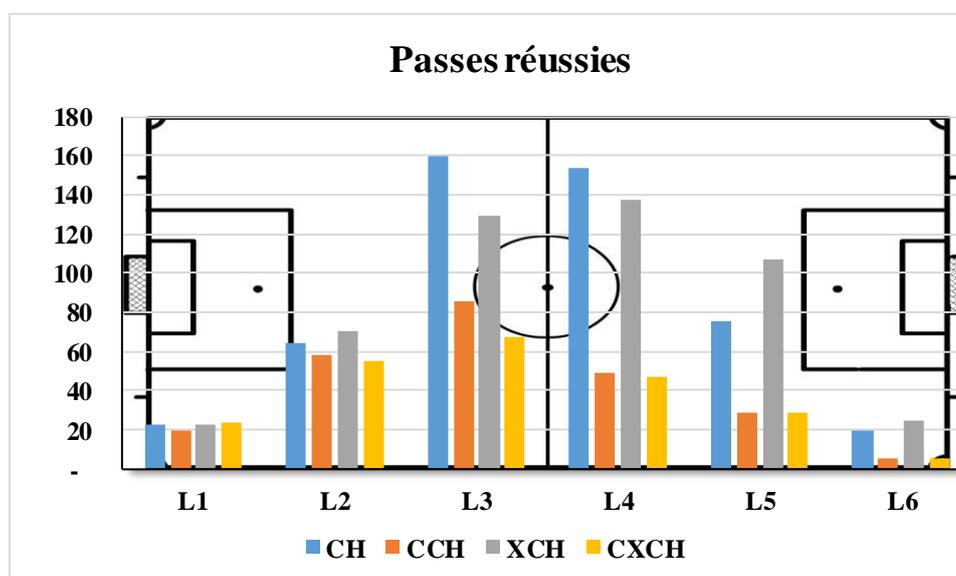


Figure 17. Moyennes des passes réussies par ligne.

D'après la figure 17 et le tableau 3 on remarque que la distribution régulière de la passe réussie des champions et des ex-champions sur tous les lignes de terrain avec une moyenne élevée par rapport aux adversaires des (champions et ex-champions). Comme les résultats ont démontré une moyenne importante des passes réussies des champions (160 et 154) par rapport à celle des champions en titre (129 et 137) sur les lignes (L3, L4) respectivement. Par contre il y a une déférence de la moyenne des passes réussies effectuées en L5 avec 107 pour les ex-champions et 75 pour les champions qui signifie la difficulté ou (le manque) de la préparation de jeu en arrière.

V.2.2. Passe réussie sur la largeur du terrain

Tableau 4. Moyennes des passes réussies par couloirs.

	N	Gauche	Axe	Droit
Contre champion (CCH)	6	63	123	62
Champion (CH)	6	125	123	132
Contre ex-champion (CXCH)	6	76	123	59
Ex-champion (XCH)	6	148	123	141

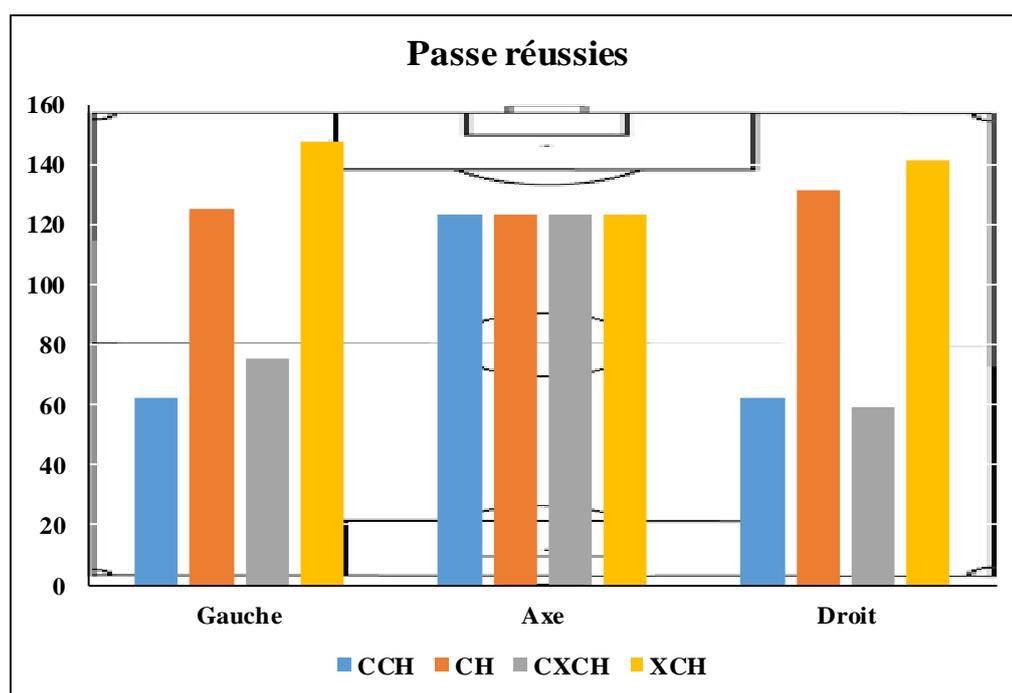


Figure 18. Moyennes des passes réussies par couloirs.

D'après les résultats obtenus de la distribution de la passe réussie sur toute la largeur du terrain on observe une moyenne égale dans l'axe de terrain pour tous les équipes (123), par contre sur les deux autres couloirs (droit et gauche) on a une moyenne élevée des passes réussies effectuée pour les champions et les ex-champions par rapport à leurs adversaires.

Mais une chose importante qu'on a constaté que les champions utilisent toute la largeur de terrain (gauche – axe – droit) d'une manière presque égale avec une moyenne qui avoisine sur tous les couloirs de (123 à 132) passes réussies.

V.3. La passe non réussie

V.3.1. Passe non réussie sur la longueur du terrain

Tableau 5. Moyennes des passes non réussies par lignes.

	N	L1	L2	L3	L4	L5	L6
Contre champion (CCH)	6	9,5	6,3	9,1	8,3	4,8	1,5
Champion (CH)	6	2,5	5,5	9,1	8,3	11,2	4,8
Contre ex-champion (CXCH)	6	10,7	11,2	9,1	8,3	5,5	1,3
Ex-champion (XCH)	6	4,7	7,3	9,1	8,3	11,3	5,8

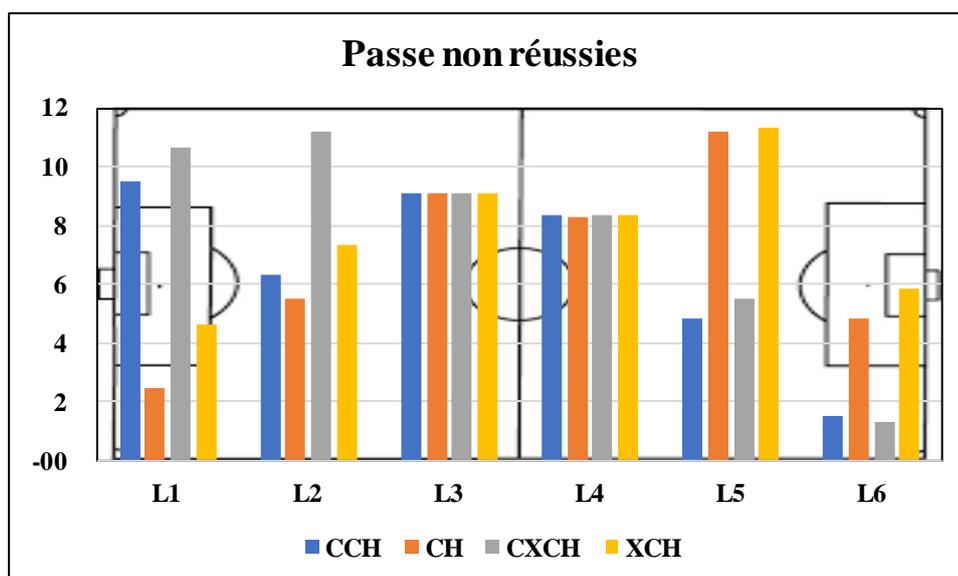


Figure 19. Moyennes des passes réussies par couloirs.

Les résultats obtenus dans la figure 19 et le tableau 5 démontrent que les champions et les champions en titre ont effectué une moyenne importante (11) des passes non réussies sur la ligne 5 (L5) par rapport aux autres équipes qui ont perdu plus de passe sur la ligne 1 (L1) avec une moyenne de (10,7) passe non réussie par match.

V.3.2. Passe non réussie sur la largeur du terrain

Tableau 6. Moyennes des passes non réussies par couloirs

	N	Gauche	Axe	Droit
Contre champion (CCH)	6	10	19	11
Champion (CH)	6	11	19	10
Contre ex-champion (CXCH)	6	13	20	13
Ex-champion (XCH)	6	14	21	13

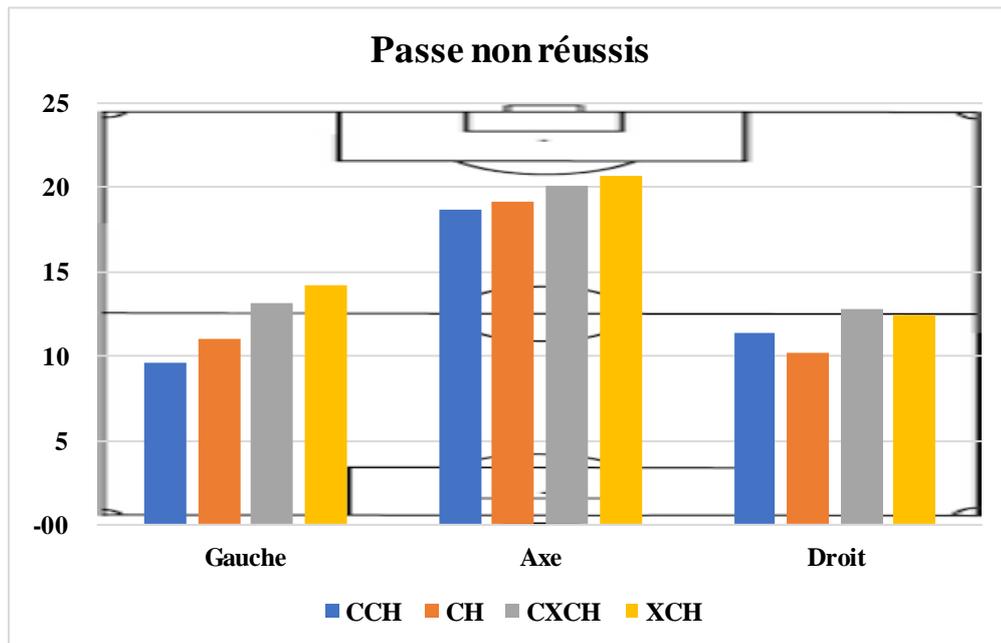


Figure 20. Moyennes des passes non réussies par couloirs.

Les résultats d'analyse démontrent que tous les équipes perdre une moyenne des passes de (19 à 21) sur l'axe de terrain par rapport aux d'autres couloirs (gauche – droit).

V.4. La faute

V.4.1. Faute commise sur la longueur du terrain

Tableau 7. Moyennes des fautes commises par lignes.

	N	L1	L2	L3	L4	L5	L6
Contre champion (CCH)	6	1	2	5	4	2	0
Champion (CH)	6	0	2	3	3	2	1
Contre ex-champion (CXCH)	6	1	3	3	3	3	1
Ex-champion (XCH)	6	0	2	2	2	2	1

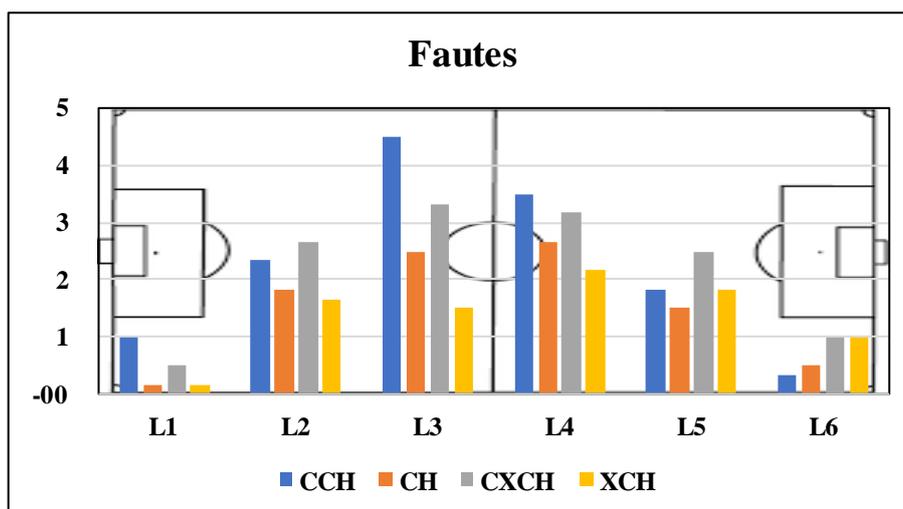


Figure 21. Moyennes des fautes commises par lignes.

D'après les résultats obtenus dans la figure 21 et le tableau 7 on observe que les adversaires des (champions et les ex-champions) ont causé plus de faute sur les lignes (L3 et L4) avec une moyenne de (3 à 5 fautes par match) respectivement. Par contre on remarque que les champions commis plus de faute sur la ligne (L3 et L4) par rapport aux ex-champions.

Sur la ligne (L5 et L6) on trouve que les champions en titre ont enregistré une moyenne de faute importante que les champions.

V.4.2. Faute commise sur la largeur du terrain

Tableau 8. Moyennes des fautes commises par couloirs.

	N	Gauche	Axe	Droit
Contre champion (CCH)	6	5	4	5
Champion (CH)	6	3	3	4
Contre ex-champion (CXCH)	6	5	5	4
Ex-champion (XCH)	6	3	2	4

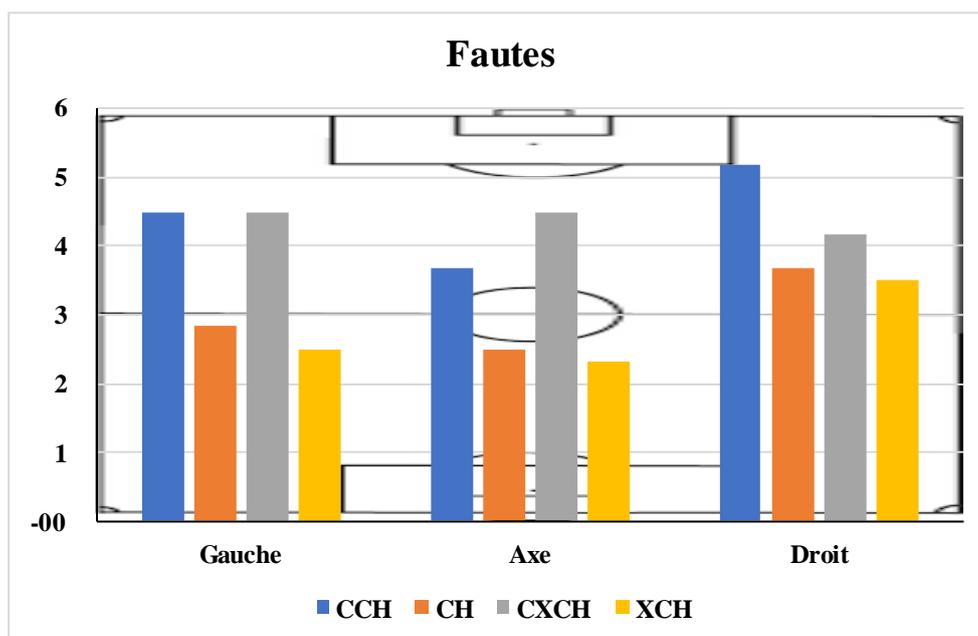


Figure 22. Moyennes des fautes commises par couloirs.

D'après la figure 22 et le tableau 8 semble que les adversaires des (champions et les ex-champions) ont causé plus de faute par rapport d'autres équipes sur toute la largeur de terrain. Par contre les champions et les champions en titre ont gardé presque la même moyenne des fautes commise dans les deux déférente participation.

V.5. La récupération du ballon

V.5.1. Récupération de balle sur la longueur du terrain

Tableau 9. Moyennes de la récupération de balle par lignes.

	N	L1	L2	L3	L4	L5	L6
Contre champion (CCH)	6	35	24	13	6	5	2
Champion (CH)	6	19	20	21	13	7	3
Contre ex-champion (CXCH)	6	35	21	13	9	4	2
Ex-champion (XCH)	6	21	19	20	12	5	2

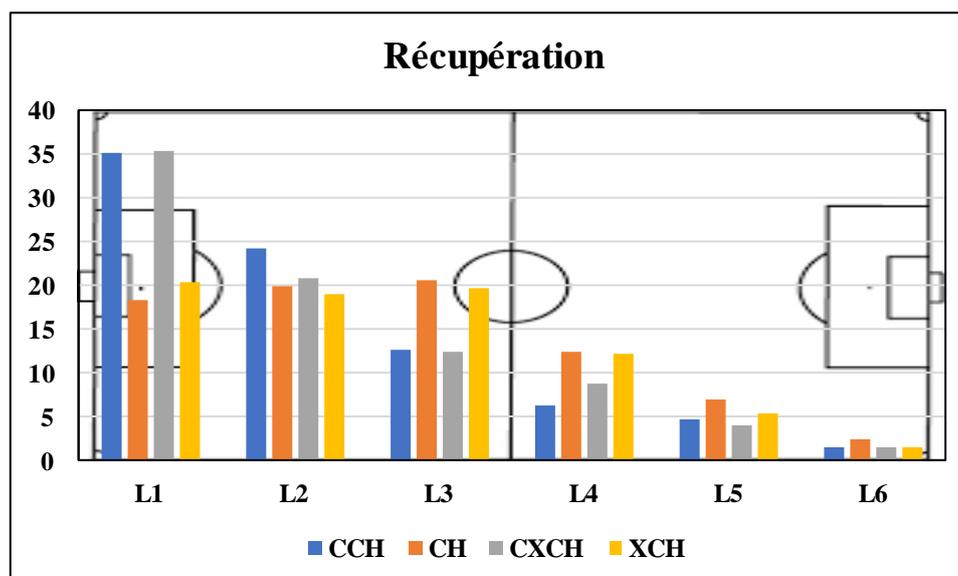


Figure 23. Moyennes de la récupération de balle par lignes.

Les résultats obtenus dans la figure 23 et le tableau 9 ont démontré qu'une déférence remarquable en termes de la récupération de ballon, les adversaires des (champions et ex-champions) avec une moyenne élevée sur la ligne L1 (35 récupérations par match) par rapport d'autres lignes de terrain.

Et aussi on observe que les champions et les champions en titre ont récupéré sur toutes les trois premières lignes de la défense (L1 – L2 – L3) en moyenne (de 19 à 21 par matchs). Qui signifie qu'ils ont gardé le même bloc avancé durant les deux participations.

V.5.2. Récupération de balle sur la largeur du terrain

Tableau 10. Moyennes de la récupération de balle par couloirs.

	N	Gauche	Axe	Droit
Contre champion (CCH)	6	16	48	20
Champion (CH)	6	24	37	19
Contre ex-champion (CXCH)	6	19	45	19
Ex-champion (XCH)	6	25	32	21

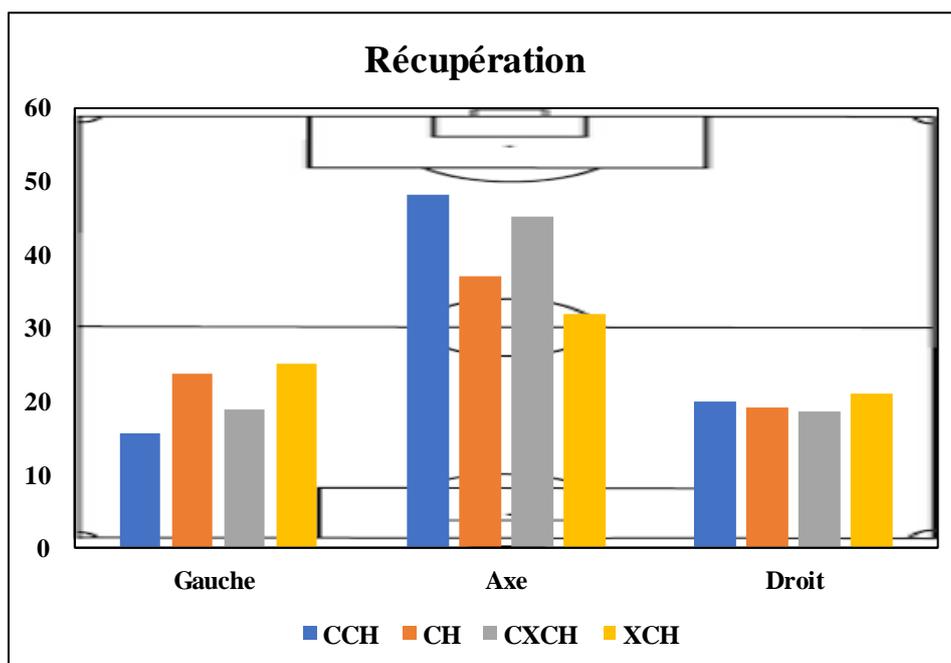


Figure 24. Moyennes de la récupération de balle par couloirs.

Les résultats d'analyse de la récupération en largeur de terrain semblent que tous les équipes récupère une moyenne élever dans l'axe de terrain avec (45 et 48) pour les adversaires (ex-champions et les champions) respectivement, aussi (32 et 37) pour les ex-champions et les champions respectivement par rapport d'autre couloirs (gauche – droit).

V.5.3. Description de la récupération de balle

Tableau 11. Moyennes de la récupération de balle avec description.

	N	Anticipation	Collective	Duel	Hors-jeu	Passive	Tacle
Contre champion (CCH)	6	46	6	8	2	18	5
Champion (CH)	6	40	6	9	3	18	6
Contre ex-champion (CXCH)	6	44	4	7	2	21	6
Ex-champion (XCH)	6	39	6	11	2	17	4

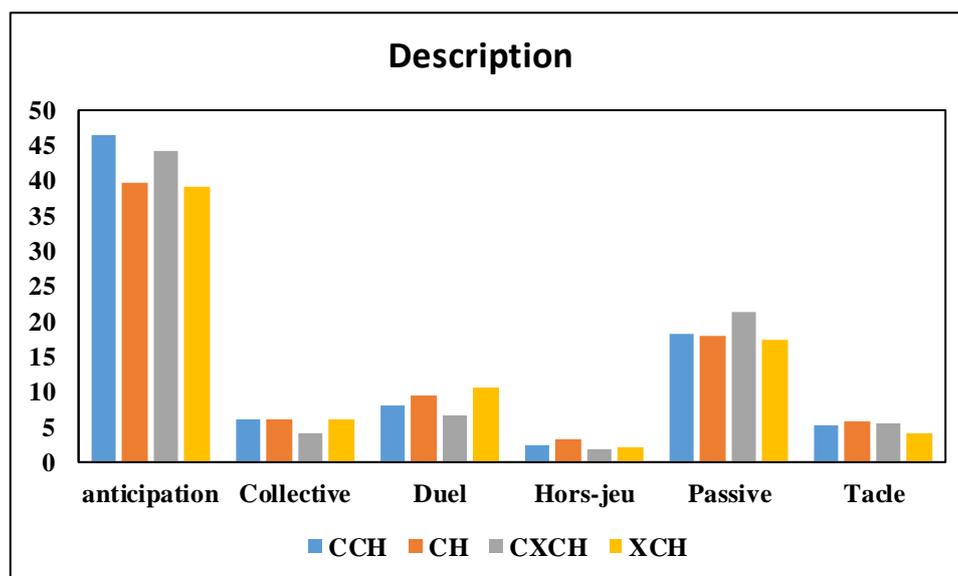


Figure 25. Moyennes de la récupération de balle avec description.

D'après les résultats obtenus dans la figure 25 et le tableau 11 ont démontré que toutes les équipes participantes récupèrent le ballon avec une moyenne très élevée (de 39 à 46) en anticipations par rapport d'autres description (collective, duel, hors-jeu, passive, tacle). Ce qui nous permet de déduire que la manière de récupération la plus utilisée c'est l'anticipation qui signifie une bonne lecture de jeu et une disposition parfaite en haut niveau.

V.6. Duels

V.6.1. Duel en 1ère balle

Tableau 12. Moyennes et écart-types en termes de duel en 1ère balle.

	N	Moyenne	Ecart-type
Contre champion (CCH)	6	14,3	7,42
Champion (CH)	6	18,0	5,69
Contre ex-champion (CXCH)	6	13,7	7,15
Ex-champion (XCH)	6	13,7	3,78

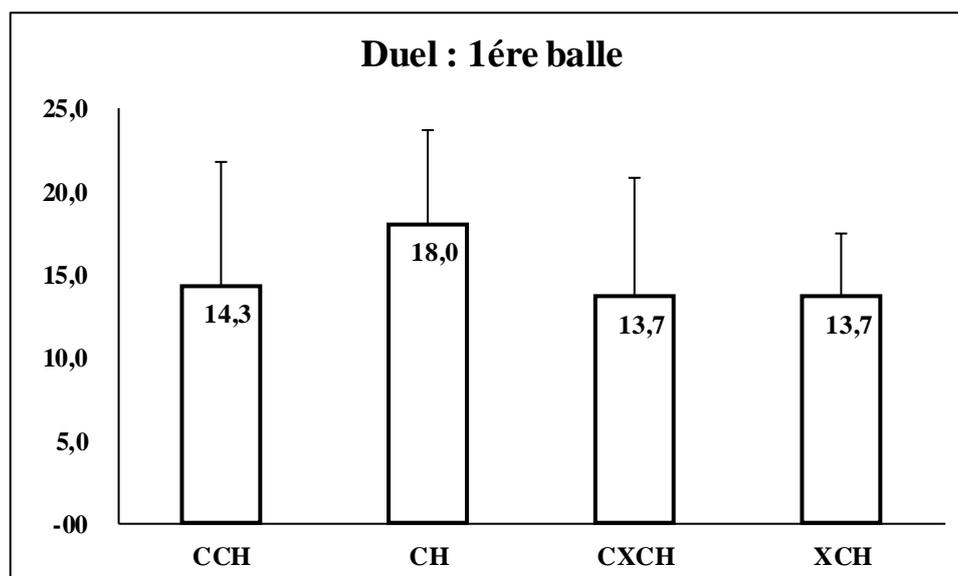


Figure 26. Moyennes et écart-types en termes de duel : 1ère balle

Les résultats de l'analyse ont démontré que les champions ont gagné plus de duels par rapport aux autres matchs (18 ± 5.69). Tandis que lors des autres matchs, les équipe semble avoir gagné un nombre de duels qui se rapproches (entre 13.7 et 14.3 par match).

V.6.2. Duel en 2ème balle

Tableau 13. Moyennes et écart-types en termes de duel : 2ème balle.

	N	Moyenne	Ecart-type
Contre champion (CCH)	6	15,7	6,15
Champion (CH)	6	16,7	2,94
Contre ex-champion (CXCH)	6	10,7	2,34
Ex-champion (XCH)	6	16,7	8,04

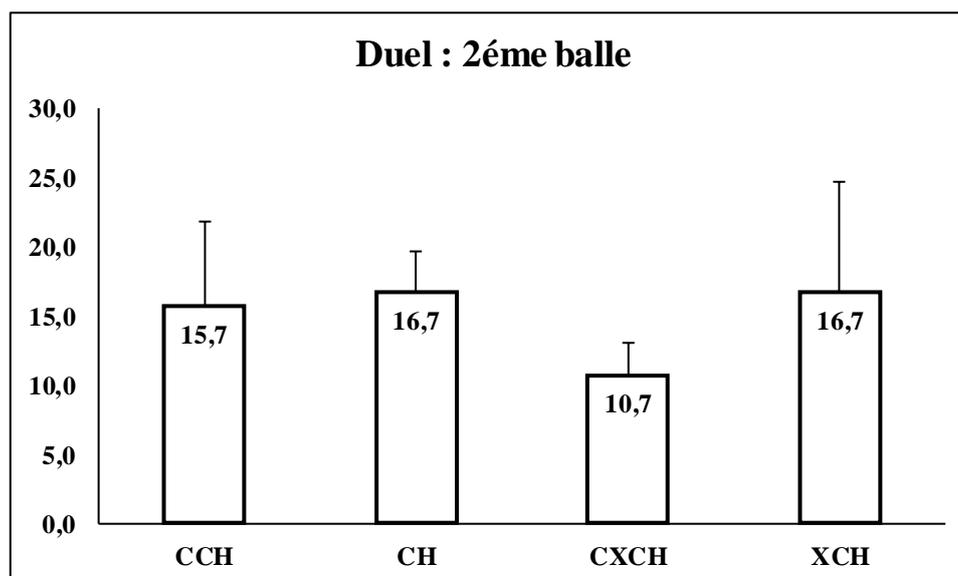


Figure 27. Moyennes et écart-types en terme de duel : 2ème balle.

D'après les résultats d'analyse obtenus dans la figure 27 et le tableau 13 ont démontré que les champions et les champions en titre ont gagné plus les deuxièmes balles en duels par rapport aux autres matchs avec une moyenne égale ($16,7 \pm 2,94$ et $16,7 \pm 8,04$) respectivement. Par contre les autres équipes semble avoir gagné un nombre de la deuxième balle en duels avec une moyenne (de 10,7 à 15,7 par match).

V.7. Origine de but

Tableau 14. La description des buts en somme.

	N	Tir	Centre	Une deux	Contre- attaque	Balle arrêté	Longue balle	Penalty	Intervalle
Contre champion (CCH)	6	2	1	0	0	0	0	0	1
Champion (CH)	6	6	2	0	0	2	0	1	0
Contre ex-champion (CXCH)	6	2	0	1	4	2	2	0	0
Ex-champion (XCH)	6	0	2	0	0	0	0	1	2

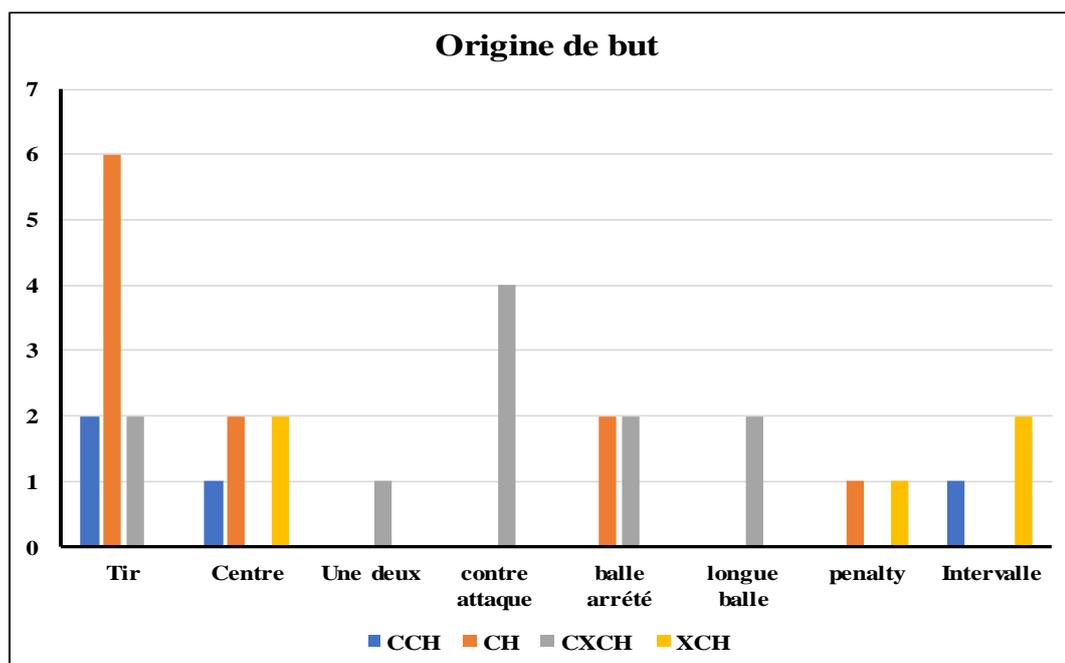


Figure 28. La description des buts en somme.

Les résultats obtenus à propos l'origine de but ont démontré que le tir est un critère de réussite pour les champions qu'ont marqué avec, (6 buts en six matchs) avec une moyenne de 1 but par matchs. Par contre les champions en titre encaissent plus de but en contre-attaque.

V.8. Le Tir

V.8.1. Tir cadré

Tableau 15. Moyennes et écart-types en termes de tir cadré.

	N	Moyenne	Écart-type
Champion (CH)	6	4,0	1,26
Contre champion (CCH)	6	3,0	3,22
Ex-champion (XCH)	6	4,7	1,97
Contre ex-champion (CXCH)	6	3,8	3,19

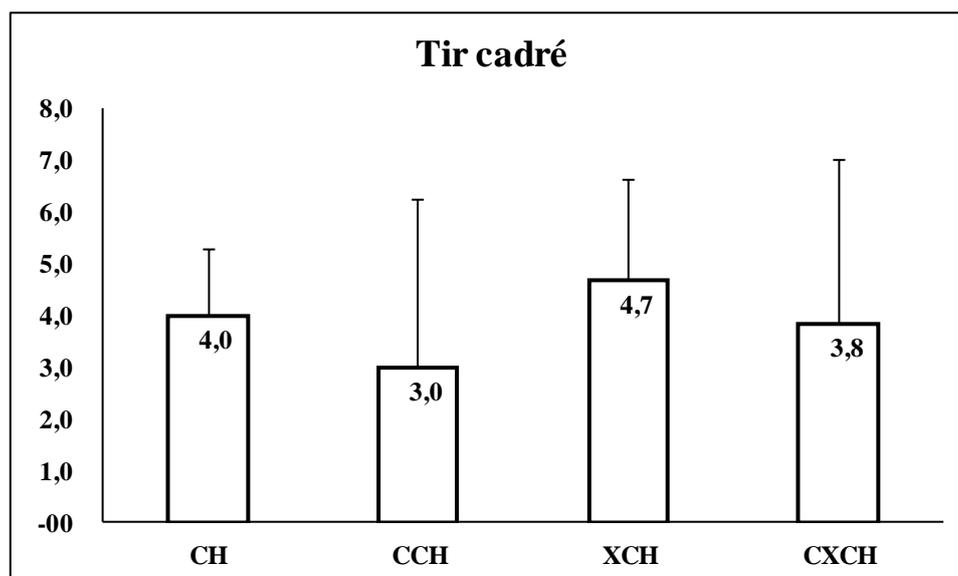


Figure 29. Moyennes et écart-types en termes de tir cadré.

D'après la figure 29 et le tableau 15 on observe que les champions et les ex-champions ont effectué une moyenne de tentative en terme tir cadré ($4 \pm 1,26$ et $4,7 \pm 1,97$ par match) respectivement, Tandis que lors des autres matchs, les équipe semble avoir cadré un nombre de tir qui se rapproches entre (3 à 3,8 par match).

V.8.2. Tir non cadré

Tableau 16. Moyennes et écart-types en termes de tir non cadré.

	N	Moyenne	Écart -type
Champion (CH)	6	6,0	3,03
Contre champion (CCH)	6	4,5	3,02
Ex-champion (XCH)	6	5,2	3,13
Contre ex-champion (CXCH)	6	3,0	2,10

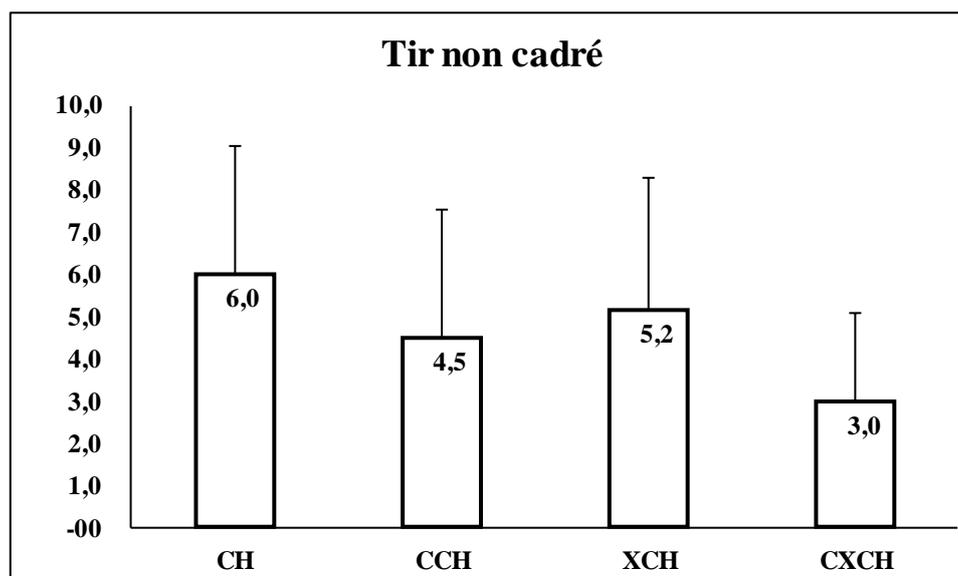


Figure 30. Moyennes et écart-types en termes de tir non cadré.

Les résultats d'analyse ont démontré que les champions et les champions en titre réalisent une moyenne de tir non cadré de $6 \pm 3,03$ et $5,2 \pm 3,13$ par match) par rapport une moyenne de 4.5 et 3) pour les adversaires des (champions et les ex-champions) respectivement.

V.8.3. Tir coupé

Tableau 17. Moyennes et écart-types en termes de tir coupé.

	N	Moyenne	Écart-type
Champion (CH)	6	2,5	2,4
Contre champion (CCH)	6	2,7	1,0
Ex-champion (XCH)	6	4,5	2,6
Contre ex-champion (CXCH)	6	0,8	0,8

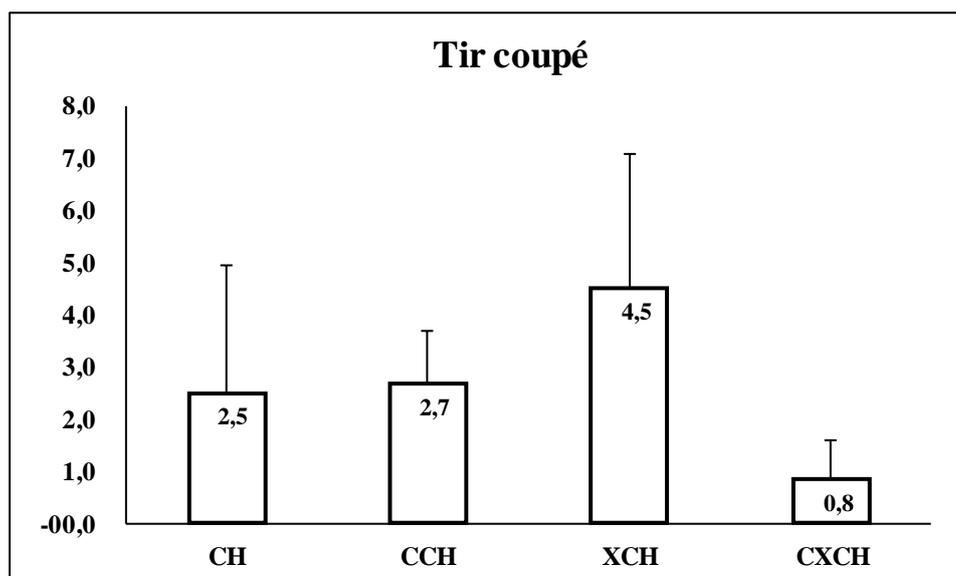


Figure 31. Moyennes et écart-types en termes de tir coupé.

D'après la figure 31 et le tableau 17 on observe que les ex-champions, leur tir était coupé avec une moyenne élevée ($4,5 \pm 2,6$) par rapport aux champions.

Le constat est suffisamment important et clair pour mettre en relation direct l'influence de tir coupé pour les ex-champions (figure 31) et les buts marqués par le tir pour les champions (figure 28) sur les résultats finals des matchs. Ce qui nous permet de déduire que les ex-champions à manquer de cadrer leur tir qu'est un critère de réussite pour les champions.

V.9. Centres

V.9.1. Centres réussis

Tableau 18. Moyennes et écart-types des centres réussis pour les quatre groupes

	N	Moyenne	Écart-type
Contre champion (CCH)	6	1,5	0,8
Champion (CH)	6	4,5	3,9
Contre ex-champion (CXCH)	6	1,3	0,8
Ex-champion (XCH)	6	4,0	3,5

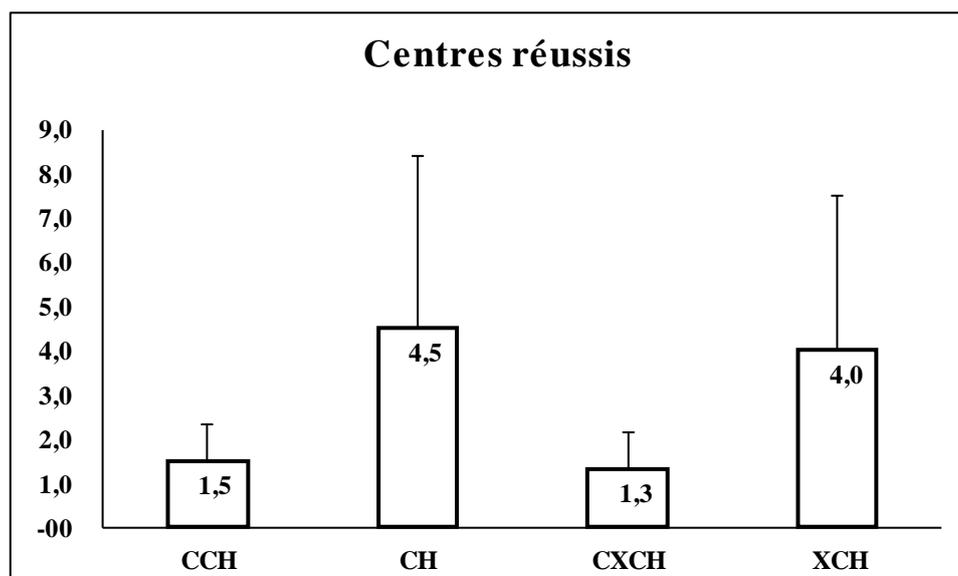


Figure 32. Moyennes et écart-types des centres réussis pour les quatre groupes

Les résultats d'analyse de la figure 32 et le tableau 18 ont démontré que les champions et les ex-champions exécutent une moyenne importante des centres réussis avec ($4,5 \pm 3,9$ et $4 \pm 3,5$) par matchs. Tandis que lors des autres matchs, les équipe semble avoir fait un nombre de centre réussie qui se rapproches (entre 1,3 et 1,5 par match).

V.9.2. Centres non réussis

Tableau 19. Moyennes et écart-types des centres non réussis des quatre groupes.

	N	Moyenne	Écart-type
Contre champion (CCH)	6	4,7	2,6
Champion (CH)	6	10,0	11,3
Contre ex-champion (CXCH)	6	3,5	3,4
Ex-champion (XCH)	6	10,3	7,1

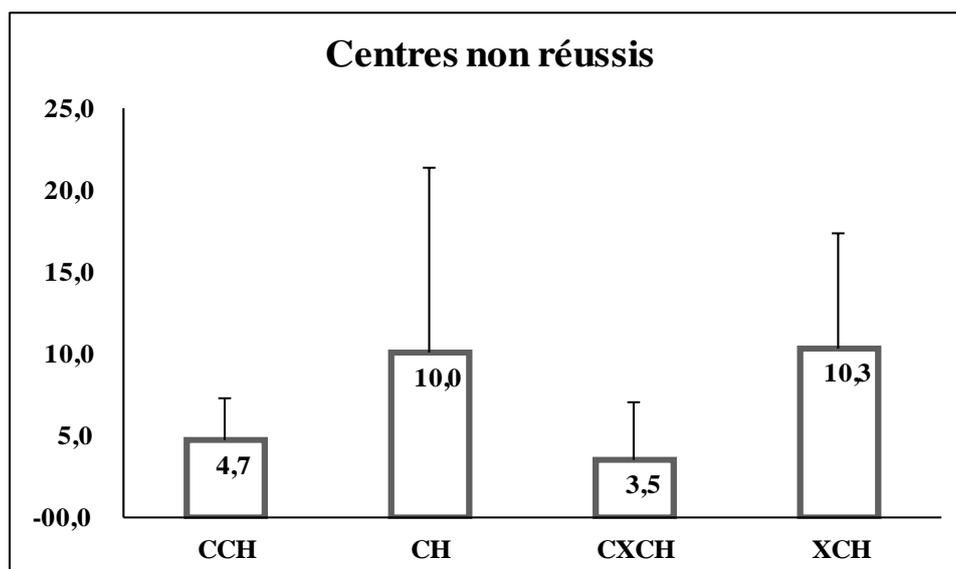


Figure 33. Moyennes et écart-types des centres non réussis des quatre groupes.

On remarque dans la figure 33 et le tableau 19 qu'il y a une moyenne élevée des centres non réussies pour les champions et les champions en titre qui avoisine de $(10 \pm 11,3$ et $10,3 \pm 7,1$) respectivement. Tandis que lors des autres matches, les équipe semble avoir non réussies leur centre avec une moyenne qui affranchisse les (4,7 par match).

V.9.3. Centres coupés

Tableau 20. Moyennes et écart-types des centres coupés pour les quatre groupes.

	N	Moyenne	Écart-type
Contre champion (CCH)	6	3,2	2,4
Champion (CH)	6	5,7	3,4
Contre ex-champion (CXCH)	6	1,2	2,8
Ex-champion (XCH)	6	5,2	5,6

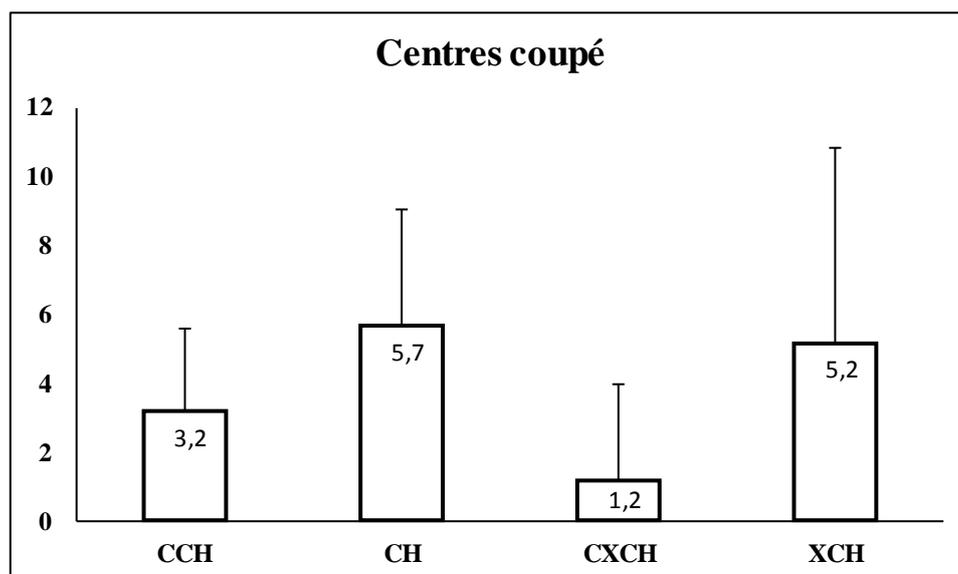


Figure 34. Moyennes et écart-types des centres coupés pour les quatre groupes.

Aussi par rapport aux résultats obtenus dans la figure 34 et le tableau 20 les champions et les ex-champions ont marqué une moyenne importante des centres coupés sur la largeur de terrain avec $(5,7 \pm 3,4)$ et $(5,2 \pm 5,6)$ respectivement.

Ce qui nous permet de déduire dans toute les figure (32,33,34) précédente que les champions et les champions en titre ont gardé presque la même tendance de jeu au terme de centre durant leur défèrent participation.

V.10. Touches

V.10.1. Touches sur la longueur du terrain

Tableau 21. Moyennes des touches par ligne.

	N	L1	L2	L3	L4	L5	L6
Contre champion (CCH)	6	1,2	4,0	5,3	3,8	3,7	2,7
Champion (CH)	6	1,5	3,3	3,7	4,3	4,8	3,0
Contre champion (CCH)	6	1,0	3,0	3,8	5,0	5,2	1,6
Ex-champion (XCH)	6	1,0	3,0	4,2	4,7	3,8	4,2

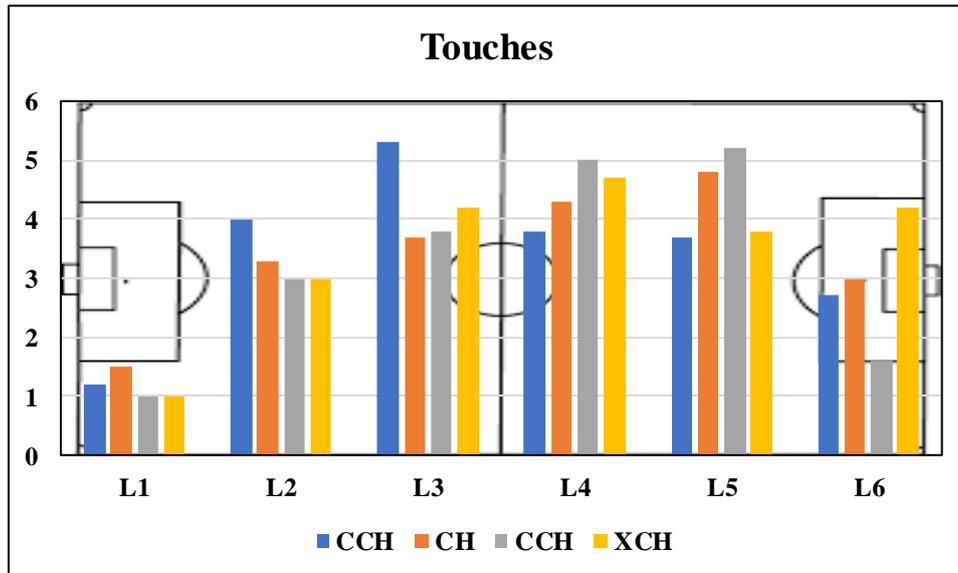


Figure 35. Moyennes en terme touches par ligne.

D'après la figure 35 et le tableau 21 la distribution de la touche sur la longueur de terrain à marquer une moyenne importante sur la ligne (L6) pour les champions en titre par rapport aux autres équipes. Comme on observe une moyenne élevée sur tous les ligne (L3 – L4 – L5) pour tous les équipes.



Discussion

Discussion

Après avoir analysé tous les critères de l'activité technico-tactique des champions du monde (Espagne 2010 et l'Allemagne 2014), champions du monde en titre (Espagne 2014 et l'Allemagne 2018), et les adversaires qui ayant joué contre les champions et les ex-champions du monde en phase de poule durant (24 matchs), on remarque une constance totale de quelques critères tel que (**PNRE, RECU, POS, TCHE, CENT, ...**) pour les champions et les ex-champions.

La recherche réalisée à cet effet nous a permis de déduire que les champions en titre ont gardé la même manière de jouer sur la majorité de l'activité technico-tactique durant leurs participations comme ex-champions par rapport à leurs participations comme champions du monde au terme des critères suivants :

- **La possession :** les champions et les ex-champions ont enregistré des possessions de la balle qui avoisine les 60% et 63% (respectivement).
Ce que signifie que conservation du ballon demeure un facteur constant caractérisant ces équipes en dépit des résultats réalisées, même si en perdu.
- **La passe réussie et non réussie :** les champions et les champions en titre pratiquement ont gardé un taux faible des passes non réussies ce qui signifie que la précision des passes reste toujours un trait de ces équipes.
La distribution de la passe réussie sur la longueur de terrain a démontré que la construction des attaques pour les ex-champions et relativement situé haut par rapport aux champions.
Ce qui ne permet d'étales le bloc adverse et par conséquence la difficulté de créer des situations de buts dangereuses.
- **La récupération :** les champions en titre ont réussi de garder le même bloc de récupération sur les lignes (L1 – L2 – L3) par rapport à sa dernière participation au mondial dans la phase de poule.
- **Le duel :** est un point fort des champions du monde (Espagne, Allemagne) même s'ils ont échoué de garder leur titre comme champion.
- **L'origine de but et le tir :** le constat de ces deux critères nous a révéler l'influence de tir sur les résultats finaux des matchs (6 buts en été marqué par le tir en 6 matchs) pour les champions en phase des groupes. Ce qui nous permet de déduire après notre analyse de la moyenne de tir coupé que les ex-champions

n'ont pas pu réussir leur tir qui représente une source de but pour les champions du monde.

A partir des résultats d'analyse obtenus dans notre recherche, on confirme que les champions en titre n'ont pas pu garder la même **La distribution de la passe** sur la longueur de terrain, alors que les champions ont réalisée suffisamment de passes dans leurs propres zones, ce qui leur a permis de construire convenablement de jeu et diminuer les risques de perte du ballon. **Le tir coupé** par l'adversaire a causé un flop pour les champions du monde en titre pour marquer des buts après avoir définie **la réussite de tir** comme une source des buts, et aussi on déduit qu'il y a une bonne disposition sur le plan tactique des contres ex-champions.



Conclusion

Conclusion

A travers l'étude générale de l'activité technico-tactique des champions du monde et les champions en titre (Espagne 2010/ 2014 – Allemagne 2014/2018), et leurs adversaires en phase de poule. Nous espérons avoir répondu aux questions que nous nous sommes posés dans ce travail, à l'aide une documentation spécifique à la tactique en général et plus spécialement à l'animation défensive et offensive, et en basant sur l'interprétation des résultats obtenus durant les 24 matches analysée (6 matchs pour les champions, 6 matchs pour les ex-champions, 6 matchs pour les adversaires des champions et 6 matchs des adversaires des ex-champions du monde).

Les résultats de notre recherche révèlent les critères de performance des champions du monde et les causes du flop des champions du monde en titre, ainsi que la présence de l'adverse sur le plan technico-tactique.

L'Espagne et l'Allemagne quel que soit champions ou ex-champions ont marqué une tendance importante dans le football moderne de haut niveau au terme de possession du ballon qui avoisine les 63%. Et le nombre de passe réalisée qui dépassent les 450 jusqu'au 600 passes réussies par match, ainsi que la distribution de la récupération sur tous les lignes de terrain nous à montrer qu'ils ont gardé le même bloc défensif dans leurs défèrent participations au mondial.

Par contre, le constat réalisé à propos la relation de tir coupé par l'adversaire des ex-champions et le tir cardé qu'était déjà définie comme une source de but pour les champions, on peut déduire que les champions en titre ont trouver la difficulté de marqué les buts après avoir la majorité de leurs tirs était coupé.

Au terme de notre travail de recherche, nous pouvons dire que les équipes de haut niveau au football international doit élaborer sa préparation technico-tactique d'après les nouvelles tendances du football moderne, spécialement les équipes qui participe au mondial doivent reconsidérer le travail de finition d'attaque face au but, en donnant plus d'importance au tir cadré comme source des buts au mondial des nations.



Index bibliographique

Bibliographie

- Adler, G. (2012). Apport des systèmes d'informations et nouvelles technologies dans le monde du sport. *Thèse doctorat*. Genève: Haute école de gestion de Genève.
- Baroudi, M. A. (2015). L'analyse vidéo de la tactique offensive en football Etude du cas de l'équipe national algérienne cadets (U17).
- Belhacini, o. (2008). Essai d'analyse de la défense de zone chez l'équipe national algérienne de football. *Mémoire non publiée*. Alger: Université dely brahim.
- Bengué, L. (1998). *Les fondamentaux du foot: L'initiation pour tous, 150 exercices*. Paris: Amphora.
- Brahmi, M. (mars 2009). *Entraîneur de football la défense* . paris, france: Actio.
- Carling, C. (s.d.). L'analyse vidéo-informatique du football professionnel.
- Caballero, E. (2005). *Entraînement pour tous*. Paris: Amphora.
- Dobler, H. S. (1989). *Grundbergriffe der sport peile*. Berlin: Portverlag.
- Doucet, C. (2002). *Football perfectionnement tactique*. Paris: Amphora.
- Doucet, C. (Mai 2005). *Football Perfectionnement tactique*. Barcelone: Amphora.
- Dupart, E. (octobre 2005). approche technologique de la récupération du ballon lors de la phase défensive en football. *Thèse doctorat*. Caen: Ecole supérieure de caen.
- Fifa. (2002). *Rapport technique et statistique*. Zurich: Fifa.
- FIFA. (2006). *Rapport technique et statistique de la coupe du monde* . Zurich: Fifa.
- FIFA. (2010). *Rapport technique et statistique de la coupe du monde* . Zurich: Fifa.
- FIFA. (2014). *Rapport technique et statistique*. Zurich: Fifa.
- FIFA. (2018). *Rapport technique de la coupe du monde* . Zurich: Fifa.
- Garel, F. (1976). *Football technique, jeu, entraînement*. paris: Amphora.
- Gréhaigne, J.-F. (1992). *Autour du temps: apprentissages, espaces, projets dans les sports collectifs*. France: Presses Univ.
- Gréhaigne, J.-F. (1999). *L'enseignement des sports collectifs à l'école: Conception, construction et évaluation*. De Boeck.

- Hadji, A. (Octobre 2018). L'effet de la domiciliation du match sur l'activité technico-tactique en football (cas de l'équipe nationale algérienne A).
- Metti, K. (2006). Analyse technico-tactique des buts inscrits lors de la coupe du monde de football (Allemagne 2006). *Mémoire non publié*. Alger: ISTS D'Alger.
- Mirco, V. (2009). *Entraîneur de football: les systèmes de jeu questions / réponse*. 41, rue Barrault, 75013 Paris: Actio.
- Mokni, S. (1987). *Nouvelles méthodes d'entraînement*. France: Chiron.
- Mombaerts, E. (1996). *Entraînement et performance collective en football*. Paris: Vigot.
- Mombaerts, E. (2008). *Defense en zone pour mieux attaquer*. Paris: FFF.
- Oubouzi, B. (2009). Etude de la tendance et de l'efficacité des actions tactiques collectives d'attaque lors du championnat d'Europe des nations de football 2008. *Mémoire non publié*. Alger: ISTS Alger.
- Philippe, R. (2006). *Enseigner le football en EPS*. France.
- Robert Herbin, J. P. (1976). *Football: la technique, la tactique, l'entraînement*. Laffont.
- Stiehler, G. K. L. (1988). *Gruf berggriffe der sportspiele*. Berlin: Part laude.
- Téodorescu, L. (1977). *Théorie et méthodologie des jeux sportifs*. France: les éditeurs français réunis.
- Turpin, B. (1990). *Préparation et entraînement du footballeur*. Paris: Amphora.
- Turpin, B. (Novembre 2002). *Préparation et Entraînement du footballeur*. Paris: Amphora.
- Vermeulen, H. (Avril 2004). *Football Entraînement à la zone* (éd. LA Rochelle). Paris.
- Weineck, J. (1997). *Manuel de l'entraînement*. Paris: Vigot.
- Wix. (2019, mai 20). *la revue du tacticien*. Récupéré sur Wix.com: <https://larevuedutacticien.wixsite.com/larevuedutacticien/articles/le-4-4-2-losange-le-dispositif-des-champions>
- Wrzos, J. (1984). *Football: la tactique de l'attaque: théorie et pratique*. Broodcoorens Michel.



Annexes

Annexe

Espagne 2010 Champion

➤ **Formation :** (4-2-3-1)

➤ **Résultats de compétition**

- **La phase des poules :**

Espagne v. Suisse 0-1 (0-0)

Espagne v. Honduras 2-0 (1-0)

Chile v. Espagne 1-2 (0-2)

- **La phase éliminatoire :**

Espagne v. Portugal 1-0 (0-0)

Paraguay v. Espagne 0-1 (0-0)

Germany v. Espagne 0-1 (0-0)

Netherlands v. Espagne 0-1 a.e.t. (0-0)

Espagne 2014 Ex-champion

➤ **Formation :** (4-2-3-1/4-3-3)

➤ **Résultat de compétition :**

- **La phase des poules :**

Espagne v. Netherlands 1-5 (1-1)

Espagne v. Chile 0-2 (0-2)

Australie v. Espagne 0-3 (0-1)

- Liste des joueurs

Espagne 2010	Espagne 2014
<p><u>Joueurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Iker CASILLAS • Pepe REINA • Victor VALDES • Raul ALBIOL • Gerard PIQUE • Carlos MARCHENA • Carles PUYOL • Joan CAPDEVILLA • Sergio RAMOS • Alvaro ARBELOA • Andrés INIESTA • Xavi HERNANDEZ • Sesc FABREGAS • Juan MATA • Xabi ALONSO • Sergio BUSQUETS • Javi MARTINEZ • David SILVA • David VILLA • Fernando TORES • Perdo REDRIGUEZ • Fermondo LIORENTE • Jesùs NAVAS <p><u>COACH :</u> VICENTE DEL BOSQUE</p>	<p><u>Joueurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Iker CASILLAS • David DE GEA • Pepe REINA • Raul ALBIOL • Gerard PIQUE • Javi MARTINEZ • JUANFRAN • Jordi ALBA • Sergio RAMOS • Cesar AZPILICUETA • Andrés INIESTA • Xavi HERNANDEZ • Sesc FABREGAS • Juan MATA • Xabi ALONSO • Sergio BUSQUETS • KOKE • Santi CAZORLA • David SILVA • David VILLA • Fernando TORES • Pedro REDRIGUEZ • Diego COSTA <p><u>COACH :</u> VICENTE DEL BOSQUE</p>
<p><u>Clés :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ L'effectif des joueurs participé en 2010 et 2014 ➤ L'effectif des joueurs changé entre 2010 et 2014 <p>Espagne en 2014 (ex-champion) : ils ont gardé 69 % de l'effectifs des joueurs par rapport à l'effectifs des joueurs en 2010 (champion).</p>	

Germany 2014 Champion

➤ **Formation :** (4-3-3)

➤ **Résultats de la compétition**

- **La phase des poules :**

Germany v. Portugal 4-0 (3-0)

Germany v. Ghana 2-2 (0-0)

USA v. Germany 0-1 (0-0)

- **La phase éliminatoire :**

Germany v. Algérie 2-1 a.e.t.

France v. Germany 0-1 (0-1)

Brasil v. Germany 1-7 (0-5)

Germany v. Argentine 1-0 a.e.t.

Germany 2018 Ex-champion

➤ **Formation :** (4-2-3-1)

➤ **Résultats de compétition :**

- **La phase des poules :**

Germany v. Mexique 0-1 (0-0)

Germany v. Suède 2-1 (1-1)

Germany v. Corée du sud 0-2 (0-0)

- Liste des joueurs

Allemagne 2014	Allemagne 2018
<p><u>Joueurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Manuel NEUER • Ron-Rebert ZIELER • Roman WEIDENFELLER • Kevin GROBKREUTZ • Matthias GINTER • Benedikt HOWEDES • Mats HUMMELS • Erik DURM • Philippe LAHM • Per MERTESACKER • Jérôme BOATENG • Shkodra MUSTAFI • Bastian SCHWEINSTEIGER • Mesut OZIL • André SCHURRLE • Lokas PODOLSKI • Thomas MULLER • Julian DRAXLER • Toni KROOS • Mario GOTZE • Christophe KRAMER • Miroslav KLOSE • Sami KHEDIRA <p><u>Coach :</u> Joachim LOW</p>	<p><u>Joueurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Manuel NEUER • Marc-André TER STEGEN • Kevin TRAPP • Jérôme BOATENG • Matthias GINTER • Jonas HECTOR • Mats HUMMELS • Joshua KIMMICH • Marvin PLATTENHARDT • Antonio RUDIGER • Niklas SULE • Julian DRAXLER • Marco REUS • BRANDT Julian • Leun GORETZKA • Ilkay GUNDOGAN • Sami KHEDIRA • Toni KROOS • Thomas MULLER • Mesut OZIL • Sebastian RUDY • Mario GOMEZ • Timo WERER <p><u>Coach :</u> Joachim LOW</p>
<p><u>Clés :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ L'effectif des joueurs participé en 2014 et 2018 ➤ L'effectif des joueurs changé entre 2014 et 2018 <p>Allemagne en 2018 (ex-champion) : ils ont gardé 40 % de l'effectifs des joueurs par rapport à l'effectifs des joueurs en 2014 (champion).</p>	

Résumé

L'objectif de cette étude est d'expliquer l'échec des champions du monde en titre (cas Espagne 2014 et Allemagne 2018) en comparant leurs activités technico-tactiques, et celles de leurs adversaires dans la phase de poules (6 matchs de du champion, 6 matchs du champion en titre et 12 matchs de leur adversaires).

Les champions du monde en titre ne semblent pas changer de style de jeu, notamment en ce qui concerne la possession de ballon qui avoisine les 60%, exprimé aussi par un nombre de passe relativement élevé qui varie entre 450 à 600 passes, par match par rapport aux autres équipes (200 à 300).

Ce que nous a permis d'identifier le tir cadré comme l'une solution tactique efficace (06 buts marqués par le tir en 06 matchs pour les champions, par contre les ex-champions ont pas pu enregistré de but par le tir), et la réalisation d'assez de passes dans leur propre zone (150 à 160 passes sur les lignes L3 et L4) afin de construire convenablement le jeu

En dépit des tirs et la zone de construction d'attaque, l'activité technico-tactique n'a pas vraiment changé, l'échec est peut-être dû à des actions individuelles ou à d'autres causes que nous n'avons pas étudiées.

Mots clés : analyse vidéo, Dartfish, technico-tactique, champions du monde, champions du monde en titre, football.

ملخص

الهدف من هذه الدراسة هو شرح هزيمة بطل العالم المسيطر) إسبانيا 2014 وألمانيا (2018 من خلال مقارنة أنشطتهم الفنية التكتيكية ، وأنشطة خصومهم في مرحلة المجموعات (6 مباريات من بطل ، 6 مباريات من بطل السابق و 12 مباراة من خصومهم)

لا يبدو أن أبطال العالم الذين يسيطرون على اللعبة يغيرون أسلوب لعبهم ، خاصة مع امتلاك الكرة لحوالي 60٪ ، والتي يتم التعبير عنها أيضًا من خلال عدد تمريرات مرتفع نسبيًا يتراوح بين 450 إلى 600 لكل مباراة مقارنة بفرق أخرى (200 إلى 300)

هذا سمح لنا بتحديد التسديد على المرمى التي تم تصويرها كحل تكتيكي فعال 6 أهداف سجلها في 6 مباريات للأبطال لكن الأبطال السابقين لم يتمكنوا من تسجيل أي أهداف عن طريق التسديد على المرمى و تحقيق ما يكفي من التمريرات في منطقتهم من (150 إلى 160) تمريرة على الخطوط (L3 و L4) على الرغم من التسديد على المرمى ومنطقة بناء الهجوم ، فإن النشاط الفني التكتيكي لم يتغير حقًا. قد يكون الفشل بسبب أفعال فردية أو أسباب أخرى لم ندرسها.

الكلمات المفتاحية: تحليل الفيديو ، Dartfish ، التكتيكات الفنية ، أبطال العالم ، أبطال العالم ، كرة القدم.

Abstract

The objective of this study is to explain the failure of the defending world champions (case Spain 2014 and Germany 2018) by comparing their technical-tactical activities, and that of their opponents in the group phase (6 matches of the champion, 6 matches of the defending champion and 12 matches of their opponents).

The reigning world champions do not seem to change their style of play, particularly with regard to ball possession, which is around 60%, also expressed by a relatively high number of passes, which varies between 450 and 600 per match compared to the other teams (200 to 300).

What allowed us to identify the shot on target as an effective tactical solution (6 goals scored by the shot in 6 games for the champions on the other hand the ex-champions could not score any goal by the shot), and the achievement enough passes in their own area (150 to 160 passes on lines L3 and L4) 1a end of properly building the game

Despite the shooting and the attack construction area, the technical-tactical activity has not really changed. Failure may be due to individual actions or other causes that we have not investigated.

Keywords : video analysis, Dartfish, technical-tactical, world champions, defending world champions, football.



Analyse de l'activité technico-tactique de l'échec des champions du monde en titre de football

(Cas Espagne 2010/2014, Allemagne 2014/2018)

- durant la phase de poules -

Résumé

L'objectif de cette étude est d'expliquer l'échec des champions du monde en titre (cas Espagne 2014 et Allemagne 2018) en comparant leurs activités technico-tactique, et celle de leurs adversaires dans la phase de poules (6 matchs de du champion, 6 matchs du champion en titre et 12 matchs de leur adversaires).

Les champions du monde en titre ne semblent pas changer de style de jeu, notamment en ce qui concerne la possession de ballon qui avoisine les 60%, exprimé aussi par un nombre de passe relativement élevé qui varie entre 450 à 600 par match par rapport aux autres équipes (200 à 300).

Ce que nous a permis d'identifier le tir cadré comme l'une solution tactique efficace (6 buts marqué par le tir en 6 matchs pour les champions par contre l'ex-champions ont pas pu enregistré aucun but par le tir), et la réalisation assez de passe dans leur propre zone (150 à 160 passe sur les lignes L3 et L4) la fin de construit convenablement le jeu

En dépit des tirs et la zone de construction d'attaque, l'activité technico-tactique n'a pas vraiment changé. L'échec est peut-être dû à des actions individuelles ou à d'autre causes que nous n'avons pas étudié.

Mots clés : analyse vidéo, Dartfish, technico-tactique, champions du monde, champions du monde en titre, football.

Summary

The objective of this study is to explain the failure of the defending world champions (case Spain 2014 and Germany 2018) by comparing their technical-tactical activities, and that of their opponents in the group phase (6 matches of the champion, 6 matches of the defending champion and 12 matches of their opponents).

The reigning world champions do not seem to change their style of play, particularly with regard to ball possession, which is around 60%, also expressed by a relatively high number of passes, which varies between 450 and 600 per match compared to the other teams (200 to 300).

What allowed us to identify the shot on target as an effective tactical solution (6 goals scored by the shot in 6 games for the champions on the other hand the ex-champions could not score any goal by the shot), and the achievement enough passes in their own area (150 to 160 passes on lines L3 and L4) la end of properly building the game

Despite the shooting and the attack construction area, the technical-tactical activity has not really changed. Failure may be due to individual actions or other causes that we have not investigated.

Keywords : video analysis, Dartfish, technical-tactical, world champions, defending world champions, football.