

**Université Bordeaux Segalen**

**Année 2011**

**Thèse n° 1903**

# **THESE**

**Pour le**

**DOCTORAT DE L'UNIVERSITE DE BORDEAUX 2**

**Mention : Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives**

**Présentée et soutenue publiquement le 16/12/2011 par**

**NAJIB MELHLI**

**Titre**

**L'ESPACE ENTRE LES JOUEURS DE FOOTBALL COMME  
UN SIGNE LISIBLE ET COMMUNICATIF DU TYPE  
COGNITIF DU JOUEUR**

**Membres du jury**

**Mr Daniel Bouthier, Professeur des Universités de Bordeaux IV, Président.**

**Mr Jean-Francis Gréhaigne, Professeur Emérite de l'Université de Franche- Comté, Rapporteur.**

**Mr Yvon Léziart, Professeur des Universités de Rennes II, Rapporteur.**

**Mr André Menaut, Professeur Emérite des Universités, Directeur de Thèse.**

## Mes remerciements

J'exprime particulièrement toute ma gratitude au directeur de cette recherche, Monsieur Menaut, pour sa disponibilité et ses conseils. Je me dois de préciser que monsieur Menaut est à l'origine du thème de mon mémoire. Je l'ai cru lorsqu'il m'a parlé du rapport entre un ornithorynque et le football. Pour être plus précis, il m'a demandé de lire le chapitre 3 de l'ouvrage d'Eco, « Kant et l'ornithorynque ». Cela a été le point de départ de notre collaboration.

Je suis aussi reconnaissant à monsieur Pascalou qui m'a permis d'avoir des contacts privilégiés avec le football club du Mans.

Je remercie tous les acteurs des clubs de football qui ont participé à mon enquête, notamment messieurs Suaudeau, Wenger, Denoueix, Furlan, Garcia, Gourcuff, Dion...

Je remercie monsieur Brault pour son soutien lors de la formation au logiciel Amisco ainsi que Monsieur Castel pour son aide précieuse.

Merci à l'ensemble des personnes qui m'ont aidé dans ce parcours pour leurs conseils.  
Merci à ma famille qui m'a soutenu tout le long de cette recherche avec une pensée particulière pour mon père.

# Table

REMERCIEMENTS .....	2
INTRODUCTION .....	9

## 1<sup>ERE</sup> PARTIE : LE CADRE THEORIQUE

CHAPITRE 1. LE CONCEPT DU JEU COLLECTIF .....	14
I. LA NOTION DE JEU COLLECTIF .....	15
<b>A. Institutionnalisation du jeu collectif.....</b>	<b>15</b>
1/ Les origines du « jeu football » .....	15
2/ Du football de masse au jeu organisé Synthèse.....	17
3/ Le jeu au centre des débats.....	19
<b>B. Analyse diachronique du jeu football .....</b>	<b>20</b>
<b>C. Quelques approches pour définir le jeu collectif .....</b>	<b>27</b>
1/ Le jeu pour s'organiser .....	27
2/ Le jeu pour produire malgré un environnement conflictuel .....	28
II. LE FOND DE JEU ET REFERENTIEL COMMUN : DES IDEES POUR JOUER ENSEMBLE .....	32
<b>A. Le fond de jeu .....</b>	<b>32</b>
1/ Définition .....	32
2/ Le fond(s) de jeu comme culture .....	33
3/ La dimension collective du fond(s) de jeu.....	34
<b>B. Un référentiel commun .....</b>	<b>36</b>
1/ Présentation .....	37
2/ Distinction entre exercices avec opposant et sans opposant.....	38
3/ L'élément « représentation mentale » comme base du référentiel commun.....	39
<b>C. Illustration du fond de jeu .....</b>	<b>42</b>
1/ L'intelligence de jeu .....	42
2/ L'expression du collectif : analyse documentaire .....	43
III. APPROCHE DU POINT DE VUE DE LA CULTURE .....	45
<b>A. La place de la culture dans le jeu .....</b>	<b>45</b>

1/ Le jeu et la créativité .....	45
2/ L'écran de culture de Moles .....	46
3/ Les atomes de culture .....	48
<b>B. La culture pour reconnaître .....</b>	<b>49</b>

## **CHAPITRE 2. CONSTATS SUR L'EVOLUTION DU JEU ET DU JOUEUR DU POINT DU VUE TECHNIQUE, TACTIQUE ET MENTAL.....50**

I. L'ANALYSE DES EXPERTS .....	
<b>A. Le point de vue de la Direction Technique Nationale de Football .....</b>	<b>51</b>
1/ Par rapport au jeu .....	52
2/ Par rapport à la finition .....	52
3/ Par rapport au joueur .....	53
<b>B. Les caractéristiques du jeu et des joueurs observées à partir des compétitions majeures .....</b>	<b>54</b>
1/ L'organisation collective générale .....	54
1.1. <i>L'animation collective</i> .....	54
1.2. <i>L'animation défensive</i> .....	56
1.3. <i>L'animation offensive</i> .....	57
2/ Les joueurs et l'évolution de leur poste .....	58
2.1. <i>Les postes sur le terrain : de nouvelles exigences</i> .....	58
2.1.1. <i>Les attaquants</i> .....	58
2.1.2. <i>Les milieux</i> .....	59
2.1.3. <i>Les défenseurs</i> .....	60
2.2. <i>Les qualités athlétiques, techniques et mentales des joueurs</i> .....	61
2.2.1. <i>Qualités athlétiques</i> .....	61
2.2.2. <i>Qualités techniques</i> .....	62
2.2.3. <i>Qualités mentales</i> .....	63
3/ Les incidences pour les entraînements .....	63
II. L'ANALYSE STATISTIQUE DES BUTS LORS DES COMPETITIONS MONDIALES.....	64
<b>A. Le jeu collectif en phase offensive .....</b>	<b>65</b>
<b>B. Les critères de finition et de temps restant à jouer .....</b>	<b>67</b>
<b>C. Les facteurs « intervalles » et « espaces » .....</b>	<b>69</b>

## **CHAPITRE 3. L'apprise de décision, l'approche constructiviste .....72**

<b>A. Communiquer pour jouer.....</b>	<b>74</b>
<b>B. Organiser, modéliser l'information pour mieux décider. ....</b>	<b>77</b>
1/ L'approche théorique de la modélisatio .....	77
2/ L'acquisition de la connaissance. ....	78
<b>C. L'action sportive : un partage des subjectivités .....</b>	<b>81</b>

## **CHAPITRE 4. LES DIFFERENTES APPROCHES THEORIQUES POUR ANALYSER L'ACTIVITE DECISIONNELLE ET SON INTERPRETATION .....84**

<b>I. LA NOTION DE L'INTERVALLE DANS LES SPORTS COLLECTIFS : UN ESPACE SEMANTIQUE .....</b>	<b>85</b>
<b>A. Les perspectives sémiologiques .....</b>	<b>85</b>
1/ L'intervalle ou le non signe .....	85
2/ La distance entre deux joueurs est un signe de liberté .....	87
3/ Une revue de presse comme illustration de l'intervalle en situation de match .....	88
<b>B. L'espace de jeu effectif illustré par les configurations de jeu .....</b>	<b>89</b>
1/ Les savoirs et les connaissances .....	90
2/ Le repère spatial, un élément constitutif du jeu et de son analyse .....	92
2.1. <i>Prise en compte des repères espace/joueur/temps</i> .....	92
2.2. <i>Le match comme système dynamique</i> .....	94
3/ Illustrations du système dynamique : les configurations de jeu .....	95
<b>II. LE TYPE COGNITIF .....</b>	<b>98</b>
<b>A. Mécanismes d'inférence et occurrence comme une production de signification ...</b>	<b>98</b>
1/ Définition .....	98
2/ Le mécanisme de l'inférence .....	100
<b>B. Le jugement perceptif .....</b>	<b>101</b>
1/ Type Cognitif ( TC ) et contenu nucléaire ( CN ) .....	103
2/ Contenu Molaire (CM) et concept .....	104
3/ Les TC et l'image comme « schème » .....	105
<b>C. Le type cognitif et le contenu molaire : zone de compétences communes .....</b>	<b>105</b>
<b>D. Cas empiriques et cas culturels .....</b>	<b>107</b>

III. LES MODELES THEORIQUES D'ANALYSES DE L'ACTIVITE .....	110
<b>A. L'approche ergonomique de l'analyse de l'activité .....</b>	<b>110</b>
1/ Distinction entre tâche et activité .....	110
2/ L'analyse clinique de l'activité.....	114
2.1. <i>La démarcation entre le réel et la réalité</i> .....	114
2.2. <i>L'activité dirigée : une unité élémentaire d'analyse</i> .....	116
<b>B. Une sphère d'échange : le genre de discours .....</b>	<b>117</b>
1/ Le genre .....	117
1.1. <i>Les genres d'activités formés par les genres techniques et les genres de discours.</i> ....	117
2.2. <i>La trame pour organiser et régler l'action</i> .....	119
2/ Le style .....	121

## **LA PROBLEMATIQUE DE RECHERCHE .....124**

## **2<sup>EME</sup> PARTIE : LES RESULTATS DU TERRAIN .....129**

### **CHAPITRE 5. LA METHODOLOGIE .....130**

I. UNE ENQUETE QUALITATIVE POUR UNE COMPREHENSION PRAGMATIQUE ET SUBJECTIVE DU JEU .....	131
<b>A. L'enquête qualitative : modalités et objectifs .....</b>	<b>131</b>
<b>B. L'entretien semi-directif.....</b>	<b>133</b>
1/ Conditions générales pour l'entretien semi-directif.....	133
2/ L'attitude de l'interviewer.....	134
<b>C. Le guide d'entretien.....</b>	<b>135</b>
<b>D. L'analyse des entretiens qualitatifs.....</b>	<b>135</b>
1/ L'analyse d'entretien.....	136
2/ La grille d'analyse : synthèse horizontale des entretiens.....	137
II. LES CONCEPTS ET L'ANALYSE DU JEU SELON LES ENTRAÎNEURS .....	139
<b>A. Présentation des entretiens.....</b>	<b>139</b>
1/ Les techniciens.....	139
2/ Le protocole d'entretien.....	139
<b>B. Tableau de synthèses des interviews des experts .....</b>	<b>141</b>
<b>C. Les données qui émergent de l'avis des experts .....</b>	<b>145</b>
1/ Les aspects collectifs selon les experts.....	145

1.1. Définitions du jeu .....	145
1.2. Le point de vue sous l'angle de la créativité .....	146
2/ Le facteur « espace » .....	147
3/ L'animation de jeu.....	148
3.1. Le jeu défensif .....	149
3.2. Le jeu offensif .....	149
III. SYNTHESE .....	151
IV. LA MISE EN PLACE D'UN OUTIL DE MESURE ET LE RECUEIL DES DONNEES.....	152
<b>A. La grille de mesure .....</b>	<b>152</b>
<b>B. Le logiciel AMISCO.....</b>	<b>154</b>
<b>C. Le recueil de données.....</b>	<b>159</b>
<b>CHAPITRE 6. LE CONE DE LUMIERE .....</b>	<b>160</b>
I. PRESENTATION ET INTERPRETATION DES RESULTATS .....	161
<b>A. Analyse quantitative .....</b>	<b>162</b>
1/ Statistique test du « z » .....	162
2/ Test de corrélation .....	162
<b>B. Analyse uni dimensionnelle test de comparaison de moyenne « z » .....</b>	<b>163</b>
<b>C. Analyse bi dimensionnelle, test de corrélation .....</b>	<b>165</b>
II INTERPRETATION DES RESULTATS .....	166
<b>A. Etude de cas « TIR » .....</b>	<b>167</b>
<b>B. Etude de cas « BUT » .....</b>	<b>169</b>
<b>C. Synthèse .....</b>	<b>172</b>
<b>CHAPITRE 7. DISCUSSION .....</b>	<b>174</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>177</b>
<b>TABLE DES MATIERES.....</b>	<b>184</b>

# INTRODUCTION

Il n'est jamais évident de raconter un match de football que l'on a joué. On devrait dire le match que l'on a vécu, comme une vie entière qui se termine au coup de sifflet final. Seulement voilà, et par magie, la vie revient en jouant une autre partie car le jeu nous procure cette possibilité de passer d'un monde à un autre, du réel à l'irréel. C'est un exercice d'interprétations de sensations intimes, et d'actions perçues, par nous-mêmes et par le public. Il s'agit de se remémorer des actions, des situations de jeu, des duels, des passes, en fait, des sentiments, toute une matière qui constitue la partie de football.

Mes activités, de joueur puis d'entraîneur de football, m'ont permis d'exercer une carrière professionnelle. Mes souvenirs me rappellent que je suis devenu joueur professionnel car j'ai rêvé de continuer à jouer au football pour continuer à courir après un ballon, peut-être sans savoir pourquoi, juste pour rester dans l'irréel. Pourtant, ce jeu ne demande pas de se prendre au sérieux mais d'être sérieux tout en jouant en respectant ses règles et sa propre intuition.

J'ai l'occasion unique par ce travail de recherche d'essayer de trouver des explications ou des réponses à tant de situations de jeu vécues sur les terrains de football. Combien de fois je me suis demandé si pour une situation de jeu donnée, il fallait faire comme « on le sentait », ou bien encore, comme le jeu le voulait. Je me souviens des réactions qu'avait un de mes entraîneurs lorsqu'un joueur, pour se justifier disait : « J'ai fait ça car je pensais que ... ». Aussitôt et à chaque fois, le coach comme on l'appelait, intervenait et insistait en répétant : « Tu n'as pas le temps de penser ! Tu dois faire ! ». Mais pour cela, il faut au préalable savoir faire. D'ailleurs, « jouer, c'est faire... dans le domaine inutile et irresponsable de l'irréel. »<sup>1</sup>

Le football s'offre, comme un terrain privilégié, aux interprétations des gestes techniques ou des actions de jeu. Le choix du thème de notre recherche s'inscrit dans l'analyse du football de haut niveau. En tant qu'entraîneur, et dans une visée pédagogique, notre intérêt c'est de comprendre l'interprétation qu'ont les joueurs du jeu.

---

<sup>1</sup>Menaut, A.. (1998). Le réel et le possible dans la pensée tactique. p. 49.



Plusieurs études ont porté sur l'analyse interne du jeu et ses règles de productions. Des normes ont été dégagées sous forme de logique interne. Les entraîneurs successifs qui m'ont accompagné disaient souvent d'une même voix :

« C'est le jeu qui commande ! Il faut mettre le ballon là et pas ailleurs. »

Mais pour cela il faut le savoir et déjà avoir une certaine idée du genre de réaction adaptée aux situations les plus imprévisibles.

Comment pouvons-nous définir les connaissances des joueurs lorsqu'ils jouent ?

Suffit-il de les observer et d'évaluer leurs compétences en termes d'intelligence de jeu, de capacités techniques, athlétiques ou physiques ? On peut travailler dans ce sens en étudiant leurs déplacements, leurs prises de décisions concernant les choix stratégiques par exemple.

Ce qui nous intéresse dans un premier temps, c'est de comprendre l'élaboration d'un jugement perceptif. Ceci induit obligatoirement une prise de décision qui se concrétise par une passe, un tir, un déplacement ou des combinaisons entre plusieurs joueurs. En somme il s'agit de comprendre un langage basé et sur la motricité et les passes qui fondent le jeu. En accord avec Menaut (1998), nous pensons que seul un code maîtrisé par tous les joueurs permet l'échange et la compréhension des messages, donc de connaître les projets du partenaire.

On voit bien que le jugement perceptif, puis le passage à l'acte moteur par la prise de décision, sont déterminés par une structure constituée d'*un référentiel commun*.

Notre travail portera sur la perception du jeu et la réflexion dans le champ de la sémiologie.

On en vient aux théories liées aux traitements de l'information, plus précisément à la prise de décision en sport collectif et en particulier en football.

En un second temps, notre interrogation vient d'une préoccupation du terrain pour une optimisation de la performance. Qu'est ce qui caractérise une qualité de jeu ?

Forcément notre sujet porte sur est-ce que l'intervalle a du sens ou pas ? C'est dans cette optique que le type cognitif d'Eco nous intéresse car il a une dimension de perception et de sémiologie.

Pourquoi l'intervalle entre les joueurs est l'élément clé de la production de jeu ?

Comment comprendre l'élaboration du jeu ? Est-ce que le fait d'optimiser les déplacements des joueurs et de comprendre les prises de décisions favorise une meilleure production du jeu ?

Les joueurs se déplacent pour demander le ballon ou au contraire pour inciter le joueur décideur à ne pas le leur transmettre. Leurs courses peuvent aussi tromper les adversaires en libérant ou en fermant des espaces.

Puisque le football est un sport qui produit du jeu, nous pouvons avancer que l'espace entre les joueurs de football représente une codification, un langage qui permet ce jeu. Cette créativité est due à la fois aux déplacements des joueurs et à leurs qualités physiques, techniques et tactiques. On pourrait penser que le facteur « intervalle » serait un élément supplémentaire à la réussite.

Notre démarche a une triple interrogation pour répondre à notre sujet :

L'intérêt de notre étude est d'abord théorique à savoir l'application de la théorie du type cognitif à un secteur sportif qu'est le football, d'où l'élaboration d'un cadre conceptuel spécifique au football. L'objectif est de mieux appréhender les concepts théoriques pour les adapter au football.

Ensuite, l'autre utilité de notre recherche est d'ordre méthodologique. Nous allons élaborer un outil de mesure synthétique qui va permettre de valider nos propositions de recherche qui seront déclinées dans notre problématique. Nous aurons une double approche, d'abord qualitative en questionnant les experts (des entraîneurs de football professionnel) car ils vont nous aider à élaborer et à affirmer notre outil de mesure. Après, nous nous baserons sur une analyse quantitative fondée sur l'exploitation des différentes situations de jeu d'attaque finalisées par un but ou par un tir lors d'une saison de football de ligue 1.

Enfin, le dernier intérêt est celui de la pratique. Nous aurons ainsi une aide à la performance des joueurs et des entraîneurs avec une explication pour un nouveau mode de communication. Si ces espaces improbables existent, et sont prédéterminés alors ils engendreront la performance.

La première partie de notre travail sera orientée sur une approche historique du football visant à comprendre le passage d'un jeu de divertissement à une pratique institutionnalisée, puis nous aborderons une approche théorique par le biais de la sémiologie. Nous nous intéresserons ensuite à la notion du type cognitif qui peut nous aider à appréhender le sens que

les joueurs donnent aux actions de jeu notamment grâce à la passe. Cette première partie se compose de 4 chapitres.

Le chapitre ouvrant cette partie présente le concept du jeu collectif. Il commence par une présentation historique du football à savoir l'évolution des règles de jeu, son institutionnalisation et enfin une analyse diachronique du jeu jusqu'à aujourd'hui. La nature du jeu fondée sur un référentiel commun est exposée à la fin de ce chapitre.

Afin de mieux appréhender les composantes du jeu lors de compétitions professionnelles et internationales, le chapitre suivant enseigne sur les paramètres du football moderne et les différentes variations techniques, tactiques ou athlétiques au sein des équipes qui nous intéressent pour notre recherche.

Le chapitre 3 aborde l'analyse liée à l'activité décisionnelle pour mieux appréhender notre thème de recherche à savoir la compréhension et l'interprétation des intervalles entre les joueurs de football. S'en suit une approche de la sémiologie pour cerner le sens de la passe symbolisant la décision du joueur. Le dernier chapitre constitue le support théorique qui va étayer nos interrogations et nous permettre d'amener notre problématique, et de poser nos hypothèses.

La seconde partie expose la méthodologie que nous avons adoptée pour mener à bien notre recherche afin de confronter la réalité du terrain à notre questionnement. Elle est composée de 3 chapitres.

Le premier présente la méthodologie pratiquée grâce à une étude qualitative basée sur des entretiens d'experts. Ce travail nous permettra de créer notre outil de mesure afin d'observer de manière quantitative des situations de jeu sanctionnées par des tirs ou des buts, à l'aide d'analyses vidéos.

Le chapitre suivant nous permettra d'analyser les résultats, puis de les interpréter à la lumière de la théorie énoncée dans la première partie. Enfin, le dernier chapitre sera une discussion générale portant sur les principaux enseignements ainsi que les forces et les limites de notre recherche. Nous pourrons par cette réflexion répondre à notre problématique.

Les perspectives d'entraînement seront proposées afin d'amener un autre point de vue auprès des institutions comme la fédération française de football ou des clubs professionnels.

# **1<sup>ère</sup> partie**

## **Le cadre théorique**

**CHAPITRE 1 :**  
**Le concept du jeu collectif**

# I. LA NOTION DE JEU COLLECTIF

## **A . Institutionnalisation du jeu collectif**

### 1 / les origines du « jeu football »

Il est toujours intéressant de se pencher sur les origines du football pour mieux apprécier l'impact et l'emprise de ce jeu dans notre société. Même si les circonstances ne sont pas précises, on peut avancer que le football, en tant que jeu collectif, a pour ancêtre le harpastum. Ce sport antique était pratiqué chez les Etrusques puis dans l'empire romain. L'étymologie grecque du terme *harpastum* fait allusion à l'interception rapide (*harpazen* : arracher). On peut même ajouter que l'ancien nom de l'harpastum est la phéninde (*phaininda*), un terme grec. Le témoignage que donne Athénée<sup>2</sup> suggère que la phéninde était faite de passes et d'évitements, sans qu'on en connaisse le but précis, tout en étant assez violent. Toujours selon Athénée qui décrit la phéninde en citant : « prenant la balle, il s'amuse en la donnant à l'un, évite en même temps un autre, en repousse un troisième et en surmonte encore un autre en poussant des cris aigus : 'Dehors ! Trop loin ! À côté de lui ! Au-dessus de lui ! en bas ! En haut ! Trop court ! Passe en arrière dans la mêlée ! »<sup>3</sup>. Les légions romaines apportèrent ce jeu en Grande-Bretagne en 43 après J-C, et, d'après Bray (2006), il se pratiquait avec une petite balle sur un terrain rectangulaire séparé par une ligne médiane et doté de deux lignes de base. Il fallait amener la balle derrière la base adverse en se la passant de joueur en joueur. L'harpastum a souvent été exposé comme ayant le plus de similitudes avec le rugby.

Dans l'Angleterre médiévale, les villageois jouaient à ce jeu violent qui se pratiquait lors de confrontations entre les différents bourgs. En effet, chaque année se pratiquaient les jeux de mardi gras aussi bien en Angleterre qu'au Pays de Galles ou en Ecosse. Ce qui était pour le plus surprenant lors des parties de mardi gras, c'était la simplicité des règles. Les équipes comptaient tous les villageois et elles pouvaient compter plusieurs centaines de participants. Des éléments naturels faisaient office de buts comme des arbres ou des rochers. Dans ce contexte traditionnel, « chaque mardi gras et chaque mercredi des Cendres, « on fait apparaître » la balle (on la lance dans la foule) sur le parc, et c'est le coup d'envoi d'une invraisemblable mêlée générale. La partie dure chaque jour de 14 à 22 heures, et le but

---

<sup>2</sup> Athénée, né à Egypte vers 170 après J.-C., sous le règne de Marc Aurèle, est un érudit et grammairien grec.

<sup>3</sup> Athénée, III après J-C, *Les Dipnosophistes*, I, 14-15.

("goaling") le plus rapide apparaissant dans les statistiques a été inscrit à la trentième minute, ce qui équivaut à peu près à un but marqué juste après le coup d'envoi. »<sup>4</sup> Toujours selon Bray, « pour avoir une idée de ce jeu traditionnel, songez à une immense mêlée de rugby où le ballon serait enfoui sous des centaines de corps tirant et poussant à tout va »<sup>5</sup>. En France notamment en Bretagne et en Normandie on a joué à la *soule* dès le Moyen Age. Plus tard, en Italie est apparu le *calcio*, qui est dans la ligné des jeux médiévaux français et anglais, sous sa forme traditionnelle vers la Renaissance à Florence.

Entre le XIV<sup>ème</sup> et le XVII<sup>ème</sup> siècle, ce jeu a été plusieurs fois interdit à cause de la violence des joueurs. « Le terme *football* ne fait son apparition qu'en 1486 et les expressions *ball play* (jeu de balle) ou *playing at ball* (jouer au ballon) lui sont préférées.»<sup>6</sup> Au XIV<sup>ème</sup> siècle, les parties ont eu une cadence hebdomadaire et ce jeu était ouvert à toutes les classes sociales. Cependant au début du XIX<sup>ème</sup> siècle, le succès de ce phénomène de société est tel que les manifestations de violence populaire se sont propagées et, les municipalités ont dû prendre des mesures sécuritaires pour endiguer ces cortèges de joueurs agressifs et provocateurs, portés paradoxalement par un engouement populaire. Puis inévitablement, le jeu a connu un déclin, puis s'est marginalisé.

La curiosité réside dans le fait que c'est à l'école (des garçons), dans l'Angleterre de l'ère victorienne, que ce jeu a retrouvé doucement sa place. Les élèves pratiquaient un jeu qui ressemblait au jeu du mardi gras, mais avec quelques modifications dues aux origines aristocratiques des pratiquants. A l'école, les élèves jouent un jeu plus structuré et soumis à leurs règles par convention. L'environnement scolaire, et l'éducation stricte qui entourait les collégiens les ont amené à un questionnement qui maintenant paraît simple mais à l'époque était révolutionnaire. Si la balle sort des limites du terrain, que fait-on ? Le but, doit être marqué sous quelles conditions ? Les réponses à ces questions des collégiens seront les facteurs qui marqueront l'origine du football d'aujourd'hui. **L'espace fut la première** difficulté à surmonter. A l'époque, les terrains étaient tous de tailles différentes. Pour témoignage, Bray nous éclaire en disant qu' « à Charterhouse, on joue à l'origine dans un cloître pavé de 64 par 3.7 mètres. A Winchester, le terrain mesure 73 par 25 mètres. Le Wall Game d'Eton, qui malgré toutes ses excentricités, est encore du football, se pratique sur un

---

<sup>4</sup> Bray, K. (2006). Comment marquer un but, p.23.

<sup>5</sup> Ibidem, p. 24.

<sup>6</sup> La fabuleuse histoire du football, Rethcker J.-P., Thibert J., éd. Minerva Genève Suisse, 2003. P. 11

terrain de 110 par 5.5 mètres. »<sup>7</sup> Ensuite, vint le nombre de participants qui posa une contrainte importante. Au début du XIXème siècle, il n'y avait pas de limitation de nombre de joueurs. Les fameuses mêlées étaient toujours présentes ainsi que les coups étaient violents pour récupérer la balle. D'ailleurs le « hacking » (coups de pied sur le tibia) était de mise pour déséquilibrer ou faire mal à l'adversaire. La légende veut qu'en 1823, Webb Ellis aurait pris la balle à la main pour parcourir une course incroyable lors d'une partie à l'école de Rugby. Il apparaît que deux styles se dégagent de l'ensemble des règles et des pratiques demeurantes. Des joueurs préfèrent évoluer en prenant le moins possible la balle de la main, tandis qu'au contraire, d'autres joueurs préfèrent se déplacer avec la balle dans les mains. Dans les universités, c'étaient les capitaines qui déterminaient le nombre de joueurs et les règles avant de débiter la partie (souvent d'ailleurs à quinze contre quinze). On pouvait compter, en 1862, plus de quinze clubs rien que dans la ville de Sheffield ! Au vu du nombre important de clubs, de la popularité de ce jeu, et de toutes sortes de règles établies selon les collèges, les universités ou les différentes villes, la nécessité de codifier ce jeu est devenue impérative.

## **2 / du football de masse au jeu organisé**

Les discussions ont commencé au Trinity College de Cambridge entre les anciens élèves d'Eton et ceux de Rugby en 1848. Il y a ceux d'un côté (venant d'Eton, d'Harrow et de Westminster), qui prônent un jeu qui favorise la conduite de balle au pied, et d'autres (notamment de Rugby) qui au contraire sont portés sur la prise de balle à la main. Ce sera seulement le 26 octobre 1863 à la Freemason's Tavern de Londres, que la première réunion (sur six au total) s'est déroulée pour créer The Football Association. Ce qui est paradoxal c'est que les divergences ne sont pas portées sur le fait de manier ou non la balle mais sur la pratique du « hacking ». Les adeptes du jeu au pied ont aimé l'interdiction du jeu à la main et du « hacking ». La scission s'est réalisée pour former deux groupes : le football de Rugby et celui de l'Association (ou soccer). On peut ajouter qu'en 1871, le « hacking » a été définitivement interdit. Pour organiser ce jeu, il a fallu clarifier les règles. Le 8 décembre 1863, les 14 règles sont décidées et formalisées par la Football Association. Ces règles ont beaucoup évolué depuis car elles ne mentionnaient pas le nombre de joueurs, la durée de la partie ni la présence d'un arbitre. Ces lois du jeu de 1863 définiront les dimensions du

---

<sup>7</sup> Ibidem, p.34.



terrain<sup>8</sup>. Les démarcations des surfaces n'étaient pas indiquées. Les buts sont constitués par deux poteaux distants de 8 yards mais il n'y avait pas de barre. Les joueurs pouvaient marquer à n'importe quelle hauteur entre les poteaux. Il n'est pas question d'un gardien de but (mentionné en 1870 dans les règles de Sheffield), et l'utilisation des mains est permise pour le « fair catch » qui s'apparente à l'arrêt de volée au rugby. La remise en jeu devait se faire perpendiculairement à la ligne de touche. Il faut noter aussi « les partenaires du porteur du ballon doivent obligatoirement se tenir en retrait de celui-ci. Cela réduit considérablement les possibilités de combinaisons entre joueurs. En fait le jeu se réduit à une succession peu variée de progressions individuelles, d'où le nom de « dribbling game »<sup>9</sup>.

Suite au succès rencontré par ce jeu, le football se développe partout dans le monde. Pour organiser les rencontres internationales et fédérer toutes les associations nationales, « la FIFA (Fédération Internationale de Football Association) sera créée en 1904 par sept fédérations européennes (France, Pays-Bas, Belgique, Danemark, Espagne, Suède et Suisse). La FIFA ne reconnaît qu'une seule fédération par pays et, sans être affilié, il est impossible d'affronter des sélections nationales et des clubs étrangers.»<sup>10</sup>

### **Synthèse : le football comme symbole de la naissance du sport moderne**

Nous avons noté une évolution structurelle importante de ce jeu pendant le XIX<sup>ème</sup> siècle. Il est utile de noter que les changements intervenus dans la pratique du sport en général, et dans le football en particulier sont étroitement liés à l'ère du progrès industriel qui induit un développement structurel du pays grâce notamment à l'avènement du chemin de fer. La puissance économique de l'Angleterre victorienne du XIX<sup>ème</sup> siècle impose et développe son modèle culturel partout dans le monde. Cela a profité à ce que le football se pratique sur beaucoup de continents (annexe n° 1). D'ailleurs Pociello (1981) décrit l'évolution structurelle du sport de la manière suivante :

Après une période de développement des jeux traditionnels, liés aux transformations profondes que subit au XVIII<sup>ème</sup> siècle la fête populaire, on peut distinguer quatre phases successives et logiquement articulées. La première est une phase **d'encouragement** de ces

---

<sup>8</sup> Les dimensions, en longueur et en largeur, étaient de 200 yards par 100 yards (soit 183 par 91 mètres) sont passées à 130 yards par 100 yards (119 par 91 mètres).

<sup>9</sup> Larousse du football, 5<sup>ème</sup> édition, 2008, p. 16.

<sup>10</sup> Ibid. p. 14.

pratiques populaires par le patronage et l'organisation de courses ou de combats assurés par les nobles et les gentlemen à partir de 1760. La seconde est une phase **d'appropriation** des pratiques par les élèves internes dans les établissements d'enseignement. Il s'agit des *public-schools* de 1820 à 1860. Le réformateur du système éducatif anglais, Thomas Arnold a institutionnalisé le « *self-government* », en demandant aux élèves de coopérer, de s'organiser et d'être disciplinés dans l'établissement. La législation des jeux, par les élèves, en constitue la plus spectaculaire expression. Puis, la troisième période est celle de la **réglementation** des sports et de formation des « **clubs** », exigée par le développement des rencontres entre établissements. Cette évolution a été possible surtout parce que le réseau ferré s'est largement étendu, ce qui a permis des déplacements rapides lors des années 1850 - 1870. Comme nous l'avons indiqué plus haut, la création de la « Football Association » en 1863 a permis d'imposer un cadre et une codification du football. Il faut noter aussi la création du « Rugby Football Union » en 1871, par ceux qui étaient opposés à un jeu sans l'utilisation des mains. Et enfin, la dernière étape est celle de la **divulgation** du football à la classe populaire (1880-1890). L'attitude du patronat change. Les ouvriers ont le samedi comme jour férié, ce qui va permettre au football de se développer.

### **3 / Le jeu au centre des débats**

Malgré toutes les péripéties qui ont accompagnées le football durant plus d'un siècle, voir plusieurs centaines d'années si l'on prend en compte les ancêtres de ce sport avec toutes ses variantes, le jeu par sa simplicité fondamentale est resté attrayant.

Nous sommes passés du jeu improvisé et ludique ouvert à tous à un jeu organisé et structuré pour des joueurs accomplis (annexe n°2). D'ailleurs, Bray (2006) évoque « le passage d'un jeu victorien, profondément individualiste et frénétiquement dribbleur, à un jeu collectif à base de passes, tel que nous le connaissons actuellement »<sup>11</sup>.

Comment le jeu s'est façonné au fur et à mesure que des contraintes se sont présentées ? On entend par contraintes les caractéristiques de jeu comme la violence, le nombre de joueurs, l'attractivité du jeu orienté vers l'exigence du spectacle ou encore des données économiques ou sociétales.

---

<sup>11</sup> Ibid. p.11.

Au total, nous sommes passés de terrains immenses, voir non délimité, à des surfaces de jeu standardisées, d'équipes composées de dizaines de joueurs à un football à onze, de partie interminables en heures à deux mi-temps de quarante- cinq minutes ! Le tout encadré par des règles qui régissent ce jeu populaire et séculaire dans un environnement qui s'est institutionnalisé. La création de la Football Association a été l'acte fondateur du jeu d'aujourd'hui. En somme, nous remarquons que le jeu s'est protégé pour se pérenniser malgré toutes sortes de contraintes, grâce à une adaptation basée sur trois leviers qui sont l'espace ou l'aire de jeu, les règles de jeu, et enfin les compétitions institutionnalisées. Le football tire son succès grâce à une codification progressive des lois du jeu et de leur acceptation par tous les acteurs. Le jeu vit grâce et uniquement parce que les footballeurs jouent. Nous pouvons ainsi dire que la passe est cet élément qui établit le lien entre les joueurs et le temps et qui amène la vie au football.

## **B . Analyse diachronique du jeu football**

Il s'agit d'observer afin de mieux étudier la place de\_la passe à travers les différentes évolutions des systèmes de jeu, induisant, par conséquent, des intentions et des réflexions tactiques adaptées à un jeu collectif offensif. Autrement dit, nous verrons comment la création et la gestion des intervalles se sont établis durant ces différentes périodes.

Pour mieux comprendre les notions d'espaces et d'intervalles, nous allons nous intéresser à l'évolution du football du point de vue organisationnel, tactique dans le cadre d'une étude diachronique. Nous motivons ce choix par l'intérêt que nous portons à la production du jeu induite par l'évolution des systèmes de jeu déjà en place ou alors révolutionnaires dans leur contexte historique.

Le football d'aujourd'hui se plie mal à la dichotomie rigide entre attaquants d'un côté et défenseurs de l'autre.

A ses débuts, le football se pratiquait principalement par un jeu inspiré par l'attrait du but adverse. L'équipe se composait d'un gardien de but fixe et de dix joueurs de champ qui avançaient ou reculaient au gré du positionnement du ballon.

On commencera par souligner qu'en 1863, l'espace de jeu devient adapté aux parties de football pour onze joueurs contre onze. Mais il y a une règle, plus que toutes autres, qui va

changer, qui va bouleverser les comportements des joueurs et les stratégies des entraîneurs dans leurs développements tactiques. Ce sera la loi du hors-jeu.

En 1863, le joueur est déclaré hors-jeu dès qu'il se trouve plus près de la ligne de but adverse que le ballon. Ainsi la passe à un partenaire plus avancé n'est pas possible. La tactique des équipes se réduit à des successions de dribles individuels car le joueur en possession du ballon ne peut être hors-jeu. Les partenaires suivent donc le porteur du ballon et avancent en éventail en attendant un rebond favorable. La configuration des équipes, au début des années 1870, était constituée par 7 attaquants alignés, 3 défenseurs et un gardien de but.

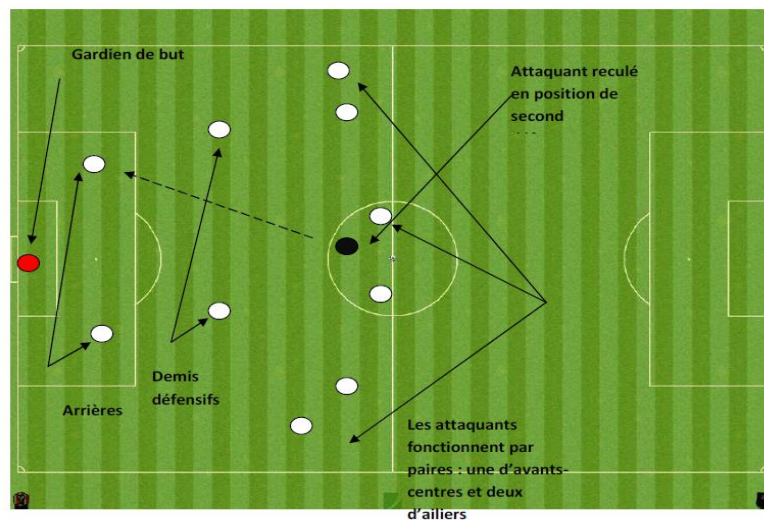


Figure n° 1 . D'après Bray.(2006). Création du second défenseur, fin des années 1870. p.43.

Malgré le grand nombre de joueurs offensifs, les attaques restaient stériles (à cause de la grande fréquence des hors-jeu, ce qui amena la modification de cette règle en 1867.

Première modification de la loi du hors-jeu, 1867 :

L'attaquant est en jeu tant que trois défenseurs ou plus, dont le gardien, se tiennent entre lui et la ligne de but adverse. Cela a changé les mentalités et les comportements des joueurs. Ils pouvaient ne plus rester derrière le porteur du ballon. Les passes en avant étaient désormais autorisées. D'après Bray (2006), « la première équipe à tirer parti de la nouvelle réglementation est écossaise, c'est le Queens Park de Glasgow, à la saison 1871-1872 et à qui l'on attribue l'invention du jeu de passes, véritable révolution tactique à l'époque. »

Cette équipe, à la fin des années 1870, a supprimé un attaquant pour créer un défenseur supplémentaire ( Cf . figure n° 1 ). Nous avons ainsi : un gardien de but, deux arrières, deux demi-défensifs et six attaquants (deux paires d'ailiers et une paire d'avants centres). Tactiquement les conséquences sont très importantes car on commence à avoir un début d'équilibre car le jeu offensif devient plus précis mais le domaine défensif s'améliore. Toujours selon Bray, l'équipe de Queens Park de Glasgow a tellement dominé le jeu qu'elle n'a encaissé aucun but de 1867 à 1875 ! son style faisait merveille faisant disparaître peu à peu le jeu de dribles au profit du jeu de passes.

Le changement dans l'esprit et le comportement des joueurs marque une autre évolution tactique en 1883. Le jeu de passes a fortement révolutionné l'efficacité offensive. Le poste d'ailier est celui qui connaît la plus grande mutation (vivacité, technicité et rapidité). Les attaquants utilisent au mieux la règle du hors-jeu (trois derniers défenseurs) et font des appels de balle par anticipation, ce que maintenant nous appelons « prendre l'espace ». D'ailleurs Bray (2006, p.44) le souligne quand il dit « qu'il devient impératif pour le passeur de faire la passe au bon moment ou au contraire de temporiser en attendant l'appel. Encore faut-il savoir lire instantanément le jeu et voir toutes les options disponibles». Le changement vient du retrait d'un des deux avants-centres au milieu du terrain qui deviendra un demi-centre. On dégarnit l'attaque au profit du milieu ou de la défense. On obtient donc une ligne de cinq attaquants : deux ailiers, et deux des trois joueurs axiaux ( ce sont les « inters » ) qui soutiennent l'avant- centre qui est plus en profondeur (cf. figure n° 2). Ce système sera nommé « la pyramide classique ». Le jeu sera plus fluide car le ballon circule mieux des défenseurs vers les attaquants en passant par les milieux créateurs.

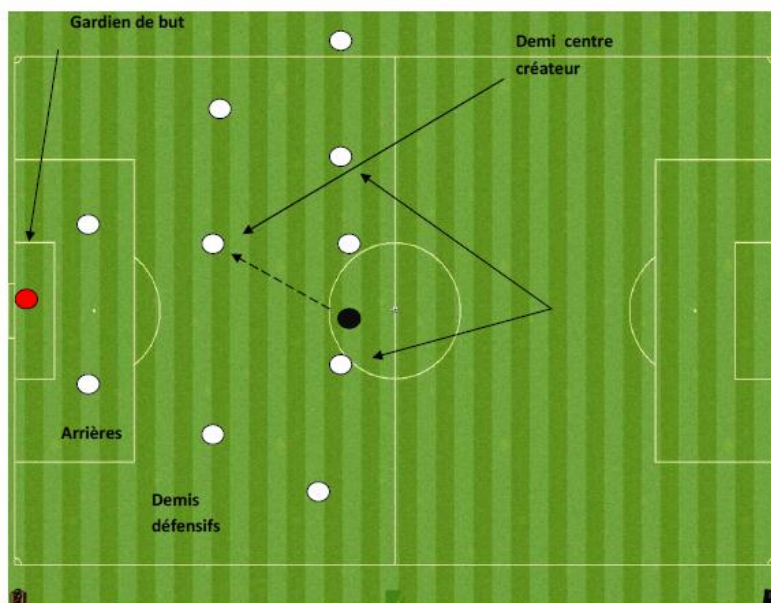


Figure n° 2 . D'après Bray,(2006): formation en pyramide : Le demi-centre créateur et les « inters », vers 1883.  
p. 45.

C'est sans oublier que les défenseurs, même tardivement, ont adaptés leur positionnement en mettant hors-jeu les attaquants adverses. Ils ont su utiliser tactiquement cette fameuse loi du jeu.

Ce n'est qu'en 1925 que cette loi changera pour ramener à deux au lieu de trois le nombre de joueurs requis entre l'attaquant et la ligne de but. « C'est dans un souci de donner aux attaquants plus de liberté et d'initiative », (Menaut, 1994, p.99).

Le jeu offensif est revenu à ses meilleurs jours en faisant des « passes dans le dos », l'arme fatale pour déséquilibrer les défenseurs. On retiendra surtout le nom de l'entraîneur d'Arsenal, Herbert Chapman, qui a ramené son demi-centre offensif à l'arrière entre les deux défenseurs. Ce poste sera celui du « demi-centre stoppeur ». Par conséquent, les inters vont reculer légèrement pour compenser l'absence du demi-centre créatif. Chapman a inventé ce que l'on nommera le « W-M », à cause de la disposition des joueurs sur le terrain (Cf. Annexe n° 1)

D'ailleurs, Menaut a constaté, dans son analyse à propos des repères historiques et de l'évolution technique du football (1994), trois points de rupture dans l'histoire du jeu ayant transformé d'une manière profonde et durable les caractéristiques techniques du football :

- D'abord autour de 1930, comme nous l'avons constaté partiellement.

- Ensuite, autour de 1956 : « tout s'accélère autour de 1956 avec l'organisation de la première coupe d'Europe de clubs champions, remporté par le Réal de Madrid face aux Rémois de Kopa et de Bateux... Les Coupes d'Europe sont des lieux de brassage extraordinaire des différents styles de jeu et des systèmes de préparation ».
- Enfin 80-90 ... « le football est devenu un fait culturel planétaire qui illustre parfaitement les phénomènes de mondialisation que connaît le sport de nos jours. » Ce que nous indiquerons à la fin de ce paragraphe.

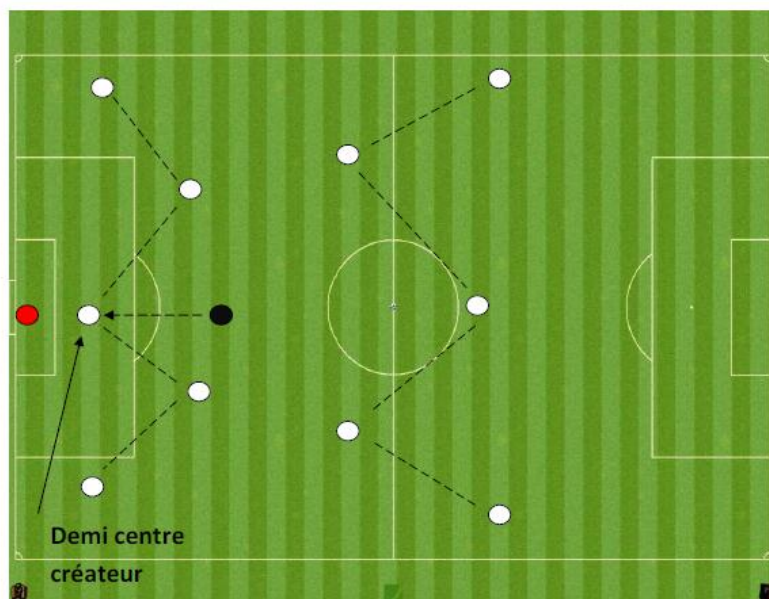


Figure n° 3 . D'après Bray.(2006). Le demi-centre stoppeur de Chapman et la formation du « W-M », 1925. p. 48.

Ce système a prévalu jusqu'en 1953, où il a montré ses carences à cause d'une géniale équipe hongroise menée par un surdoué, Puskas. Ce match de l'année 1953 a été caractérisé par Dugrand (1989) comme l'un des « deux accidents spectaculaires de l'histoire ». En effet l'Angleterre, qui a révélé le football au monde entier a subi sa première défaite sur son terrain à Wembley face à la Hongrie sur le score de six buts à trois. Ce fut une catastrophe nationale. Au match retour à Budapest le 23 mai 1954, l'Angleterre a encore perdu par sept buts à un.

En fait, pour expliquer cet événement Dugrand (1989, p.25) dira simplement qu' « une organisation défensive traditionnelle appelée « W-M » a volé en éclats sous la pression d'une nouvelle organisation offensive. Les Hongrois enrichissent le jeu de football d'une notion dite de jeu dans les intervalles...C'est sans doute en s'inspirant de ce modèle que l'équipe du

Brésil remporte la coupe du monde en Suède, en 1958. » En effet, les Brésiliens ont joué avec ce système en 4-2-4.



Figure n° 4 . D'après Bray,(2006). Composition du Brésil en finale de la Coupe du Monde contre la Suède, 1958. p.77.

Les quatre arrières (Santos N., Orlando, Bellini, Santos D.) jouent en ligne serrée devant leur gardien (Gilmar), on dira une « défense à quatre à plat ». Le point faible du « W-M » est résolu car la défense n'a plus besoin de pivoter sur son axe pour contrer les attaques venues des côtés.

Les deux joueurs du milieu de terrain (Didi et Zito) sont des relais au rôle très important et éprouvant. Ce sont des joueurs polyvalents qui soutiennent la défense ou bien les attaquants selon les situations.

En attaque, les joueurs sont quatre (Zagallo, Pelé, Vava, Garrincha) : deux au centre et un sur chacune des ailes. Comme les attaquants de l'équipe de Puskas, ces quatre attaquants doivent savoir jouer sur tout le front de l'attaque.

Mais toujours selon Dugrand, le deuxième « accident » s'est déroulé lors de la coupe du monde au Mexique en 1970. Le football à cette époque était renfermé sur lui-même dans un contexte économique mondial morose. Les systèmes de jeu étaient très défensifs à l'image du



« catenaccio » de Herrera avec l'Inter de Milan en 1965. L'image du football était synonyme de blocage, de barricade et de colmatage. Il ne fallait pas prendre de but et jouer en contre.

Le football brésilien a renoué avec un jeu basé sur l'attaque, l'inspiration et le génie. Il est vrai que la sélection brésilienne était composée d'étoiles hors du commun : Felix – Carlos Alberto (cap.), Brito, Piazza, Everaldo – Clodoaldo, Gerson – Jairzinho, Tostao, Pelé, Rivelino (entr. Zagalo).

Le système de jeu adopté par les champions du monde était le 4-3-3, une merveille.

A la suite de cette fameuse Coupe du Monde de 1970, est apparu l'antithèse du « catenaccio », le « football total ». Cela a commencé par un changement tactique opéré par les montées du défenseur central. Le problème rencontré était identique à celui que les anglais ont rencontré en 1953 face aux hongrois sauf que la difficulté était inversée : un défenseur flottant était monté d'un cran plutôt qu'un attaquant descendu en retrait. Le joueur emblématique de ce jeu est Beckenbauer.

En accord avec Bray (2006, p.86), « la version néerlandaise du football total mérite peut-être davantage ce nom. Les principes offensifs et défensifs y sont inchangés, mais le rôle individuel de chaque joueur est soumis, à chaque instant, aux exigences changeantes de la partie. Selon que le besoin s'en fasse sentir, c'est l'équipe toute entière qui se trouve à attaquer ou à défendre. Le système a valu à l'équipe de l'Ajax d'Amsterdam dirigée par le fameux Rinus Michels trois coupes d'Europe successives entre 1971 et 1973, et il semblait taillé sur mesure pour la star de l'équipe Johan Cruyff ». On a retrouvé ce football total grâce au jeu pratiqué par l'équipe de légende du Dynamo Kiev, en 1986 et entraînée par le génial Lobanovski Valeri.

En m'inscrivant avec la remarque de Menaut concernant le troisième point de rupture dans l'évolution du football, à partir des années 80-90, nous constatons, comme Stupar (1991, p.13) que « dans l'organisation collective avec l'abandon progressif des dispositifs dans ce qu'ils ont de rigide au profit de trames relativement souples et qui évoluent au gré des circonstances. » .....

Il ne serait pas utopique, d'ajouter un quatrième point de rupture depuis 2008 marquant l'hégémonie du football espagnol, plus précisément du jeu barcelonais (ou catalan). En effet nous vivons une extraordinaire démonstration depuis quatre ans d'un jeu construit basé sur une progression du ballon partant des bases arrière, en passant par les milieux pour finir par

les attaquants qui terminent au but. Toute cette expression footballistique est réalisée grâce à un jeu de passes fantastique par sa simplicité et son efficacité puis aussi par l'exploitation des intervalles entre les joueurs. C'est l'essence même d'une technicité individuelle, mise à disposition d'un collectif créatif, soudé et ambitieux, qui plus est, qui réussit ! C'est l'art et la manière.

### **C. Quelques approches pour définir le jeu collectif**

Nous sommes passés d'une activité de plaisir individuel à un jeu où l'action s'est organisée.

Le résultat a été formidable car il a fallu faire accepter à tous des règles qui normalisaient un jeu où les uns s'opposaient aux autres. Nous sommes ainsi passés à une action organisée qui s'est institué en jeu.

La manifestation de cette action organisée est le geste de la passe. Celle-ci implique deux individus qui forment ensemble un intervalle. Cet espace les relie à la fois ou les éloigne.

Tout le jeu collectif s'organise sur le thème « intervalle et passe » avec des variantes. Nous considérons donc la passe comme l'élément indispensable à ce jeu où elle est l'expression, l'exécution de ce que le joueur « veut faire » ou « veut dire ».

Il est intéressant de comprendre et de chercher à savoir comment les différentes organisations de jeu ont dû s'adapter pour permettre au jeu de vivre et aux joueurs de s'exprimer. Seule la gestion de l'espace entre les joueurs permet aux équipes d'exister et d'articuler leurs déplacements, en fonction de l'adversaire, pour jouer.

Pour que le jeu vive, il a fallu non seulement s'instituer mais aussi préserver, voir adapter certaines règles suivant les nécessités qu'imposaient la survie de ce jeu. Les règles se sont adaptées au jeu seulement pour lui permettre de vivre et de le « revitaliser ».

Cela nous amène à constater que la base de la qualité du jeu est la passe. C'est l'ultime expression du joueur qui permet au jeu de dérouler ses incertitudes et ses vérités.

#### **1/ Le jeu pour s'organiser**

Ce constat d'organisation de jeu partagé, mais organisé, nous renvoie au paradigme de l'action organisée où le jeu est le fondement de cette action organisée définie par Crozier et Friedberg.

Pour traiter de la problématique de l'organisation, Crozier et Friedberg (1977) abordent le sujet grâce au *concept de jeu*. Nous trouvons intéressante cette approche car elle permet de laisser de côté les aspects trop rigides de l'organisation comme les structures, les rôles, les personnes pour étudier plutôt des données liées aux relations, aux négociations et à l'interdépendance des acteurs.

Pour Crozier et Friedberg, « **le jeu** est l'instrument que les hommes ont élaborés pour régler leur coopération. C'est l'instrument essentiel de l'action organisée. Le jeu concilie la liberté et la contrainte. Le joueur reste libre, mais il doit, s'il veut gagner, adopter une stratégie rationnelle en fonction de la nature du jeu et respecter les règles de celui-ci. Cela veut dire qu'il doit accepter pour l'avancement de ses intérêts les contraintes qui lui sont imposées. S'il s'agit d'un jeu de coopération, comme c'est toujours le cas dans une organisation, le produit du jeu sera le résultat commun recherché par l'organisation »<sup>12</sup>. Une fois le cadre de jeu défini, réglementé, institutionnalisé et diffusé partout où ce jeu se pratique, les joueurs peuvent s'exprimer et se comprendre pour évoluer dans un objectif commun. Pour cela sur le terrain, les joueurs ont comme moyen d'expression leurs déplacements mais surtout la passe afin de « véhiculer » leur message de jeu dans un espace que représente le terrain.

## **2 / Le jeu pour produire malgré un environnement conflictuel :**

Comme Menaut (1998), nous pensons que « le jeu est essentiellement une production. »<sup>13</sup> Cet auteur cite aussi Winnicott pour qui « jouer, c'est faire. »<sup>14</sup> Nous avons ainsi simplifié, par ses termes, toute l'activité qui résulte d'un match de football. Cependant en accord avec Menaut il convient de préciser que « la confusion vient du fait que, une fois encore, on considère le produit avant le producteur et que l'on cherche à expliquer le jeu (to play), c'est-à-dire le fait de jouer, de créer, de vivre, à partir des jeux (the games), c'est-à-dire de l'intuition ludique (ou sociale) en tant que résultats de la production humaine. Il nous appartient avant tout de montrer que cette institution doit faciliter le jeu en tant qu'expérience créatrice, c'est-à-dire une forme fondamentale de la vie. »<sup>15</sup> Nous tenterons dans la suite de notre recherche de montrer la place et le rôle fondamental de la passe, de création des intervalles entre les joueurs dans la créativité du jeu.

---

<sup>12</sup> Crozier M. et Friedberg E., (1977), L'acteur et le système , p. 113.

<sup>13</sup> Menaut A., (1998), Le réel et le possible dans la pensée tactique, p. 24.

<sup>14</sup> Ibidem, p. 24.

<sup>15</sup> Ibidem, p. 25.

Les joueurs produisent du jeu, créent des situations en fonction de tous les paramètres « du terrain » à savoir leurs partenaires, les adversaires et tout l'environnement que le match propose. Comme Gréhaigne, « nous caractérisons les sports collectifs comme un ensemble finalisé par un objectif de production, le gain du match, dans une situation fondamentalement réversible. Nous les définissons comme étant de façon indissociable dans un cadre réglementaire donné par un rapport de force (une situation définie par des règles créant un état...). Un groupe de joueurs affronte un autre groupe de joueurs en se disputant ou en s'échangeant un objet (le plus souvent une balle), par un choix d'habiletés sensori-motrices. Les joueurs doivent avoir un certain éventail de réponses motrices à leur disposition et par des stratégies individuelles et collectives ; des décisions implicites ou explicites, prises en commun, à partir de références communes afin de vaincre l'adversaire.»<sup>16</sup>

Ce rapport de force existe au sein de tout sport collectif. Il détermine et caractérise tout système dans lequel il y a un enjeu. D'ailleurs, en accord avec Crozier et Friedberg, « l'organisation n'est ici en fin de compte rien d'autre qu'un univers de conflit, et son fonctionnement le résultat des affrontements entre les rationalités contingentes, multiples et divergentes d'acteurs relativement libres, utilisant les sources de pouvoir à leur disposition. Les conflits d'intérêts, les incohérences, les « pesanteurs structurelles » qui en résultent, ne sont pas les manifestations d'on ne sait quelles « dysfonctions organisationnelles »<sup>17</sup>. Au football, l'objectif principal est de marquer des buts pour remporter un match. La difficulté c'est que tous les acteurs ont le même objectif. Gréhaigne (1989) résume cette donnée en disant que « le problème fondamental pourrait être ainsi énoncé dans un rapport d'opposition, de coordination d'actions afin de récupérer, conserver, faire progresser le ballon en ayant pour but d'amener celui-ci dans la zone de marque et marquer. »<sup>18</sup> Le joueur, pour créer et produire du jeu a toujours l'initiative de « faire » car même si le jeu collectif impose une coopération avec ses partenaires, il lui appartient de décider par ses choix de passes ou ses déplacements bien entendu en fonction de ses aptitudes techniques et physiques. Nous pensons comme Crozier et Friedberg (1977) qu'« une situation organisationnelle donnée ne contraint jamais totalement un acteur. Celui-ci garde toujours une marge de liberté et de négociation. Grâce à cette marge de liberté (qui signifie source d'incertitude pour ses partenaires comme pour l'organisation dans son ensemble), chaque acteur dispose ainsi de pouvoir sur les autres

---

<sup>16</sup> Gréhaigne J.F., (1991), *Méthodologie et pédagogie des sports collectif*, La notion d'opposition au cœur de la didactique des sports collectifs en milieu scolaire, p. 78.

<sup>17</sup> Ibidem, p. 92.

<sup>18</sup> Ibidem, p. 78.

acteurs, pouvoir qui sera d'autant plus grand que sa source d'incertitude qu'il contrôle sera pertinente pour ceux-ci (...) En d'autres termes, il tentera à tout instant de mettre à profit sa marge de liberté pour négocier sa « participation », en s'efforçant de « manipuler » ses partenaires et l'organisation dans son ensemble de telle sorte que cette « participation » soit « payante » pour lui. »<sup>19</sup>

Cette liberté de jouer, dans un cadre codifié par des règles de jeu, face à une opposition permanente, induit une créativité qui fait du football un sport collectif où les joueurs trouvent leur inspiration. Cela est permis seulement car le jeu a cette qualité propre qui est celle de l'éternel recommencement. En d'autres termes, comme Gadamer (1960), nous pensons que « le mouvement qui est *jeu* n'a aucun but auquel il se terminerait, mais il se renouvelle dans une continuelle répétition. Le mouvement de va-et-vient est si manifestement central pour la définition essentielle du *jeu*, qu'il est indifférent de savoir quelle personne ou quelle chose l'exécute. Le mouvement du *jeu* comme tel est, pour ainsi dire, dépourvu de substrat. C'est ici le jeu qui est joué ou qui se joue et il n'y a plus de sujet qui y joue. Le jeu est exécution du mouvement comme tel. »<sup>20</sup> Nous notons dans cette définition, le sentiment de répétition et de changement d'état qui procurent, de façon discontinue, une capacité pour les joueurs à produire du jeu. Nous remarquons que le mouvement de va-et-vient correspond bien aux changements d'états ou de distance entre deux joueurs qui forment un intervalle. Cette distanciation entre les joueurs permet la passe ou à proprement dit constitue l'élément fondamental pour faire « vivre le ballon ». même si on peut matérialiser ce mouvement de va-et-vient par les déplacements des joueurs, nous pouvons aussi dire que la beauté de ce jeu-football provient aussi du renouvellement incessant des situations de jeu que ce soit en phase d'attaque ou en phase de défense. Aussi, Caillois (1958) souligne qu'« un déroulement connu d'avance, sans possibilité d'erreur ou de surprise, conduisant clairement à un résultat inéluctable, est incompatible avec la nature du jeu. Il faut un renouvellement constant et imprévisible de la situation, comme il s'en produit à chaque attaque ou à chaque riposte en escrime ou au football, à chaque échange de balle au tennis, ou encore aux échecs chaque fois qu'un des adversaires déplace une pièce. Le jeu consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement une réponse qui est libre dans la limite des règles. Cette latitude du

---

<sup>19</sup> Ibidem, p. 91.

<sup>20</sup> Gadamer H.G, (1960), Vérité et méthode, p.121.

joueur, cette marge accordée à son action est essentielle au jeu et explique en partie le plaisir qu'il suscite.»<sup>21</sup>

La réflexion de Chevalier (1994) trouve ici toute son sens car « créer, c'est déstabiliser la défense adverse, inventer, innover dans un espace en mouvement... »<sup>22</sup>

Dans ces conditions d'exploitation de jeu le joueur est exposé à une cascade de résolutions de problèmes qu'il doit considérer en temps réel. Metzler (1987), cité par Gréhaigne, précise à propos de la problématique imposée par le match de football, qu'il s'agit « de résoudre en acte, à plusieurs et simultanément, des cascades de problèmes non prévus a priori dans leur ordre d'apparition, leur fréquence et leur complexité ». Ce type d'approche a pour conséquence de poser trois grandes catégories de problèmes. Toujours selon Metzler, dans un premier temps, **au plan de l'espace/temps**, il faut résoudre en attaque des problèmes d'exploitation individuelle et collective du ballon, afin de franchir, utiliser et (ou) éviter des obstacles mobiles non uniformes; en défense des problèmes de production d'obstacles, afin de gêner, stopper le déplacement de la balle et des joueurs adverses en vue de récupérer le ballon. Ensuite, dans une deuxième phase, **au plan de l'information**, il faut traiter des problèmes liés à la production d'incertitude pour l'adversaire et de certitude pour les partenaires dans une situation fondamentalement réversible. Et enfin, **au plan de l'organisation**, il faut accepter de passer d'un projet individuel à un projet collectif. Le joueur doit intégrer véritablement le projet collectif à son action personnelle tout en donnant le meilleur de lui-même à la collectivité. »<sup>23</sup>

Nous choisissons donc de définir les jeux sportifs collectifs comme des jeux moteurs souplement codifiés où l'action d'un joueur a une influence directe sur les actions des autres joueurs.

Au total, il est intéressant de noter que l'évolution du jeu a été plus importante au niveau du jeu d'attaque qu'au travers du jeu de défense. L'élément qui cherche à structurer ces changements repose sur un thème qui est celui de **l'intervalle lié à la passe**.

Le beau jeu est le jeu simple. La difficulté du football réside sur le fait que la transmission du ballon, selon les contraintes des adversaires, le positionnement des partenaires, des facteurs

---

<sup>21</sup>Caillois R., (1958), Les jeux et les hommes, p.39.

<sup>22</sup>CHEVALIER Michèle (1994), p.

<sup>23</sup>Metzler (1987), p.144), cité par Gréhaigne J.F., (1991), Méthodologie et pédagogie des sports collectif, La notion d'opposition au cœur de la didactique des sports collectifs en milieu scolaire, p.78.

comme le temps, l'enjeu ou simplement l'état du terrain, est aléatoire. Cette réalisation s'effectue par la passe qui est elle-même conditionnée par la culture de jeu du joueur.

Comme l'a indiqué Menaut (1994, p.103), avec les organisations de jeu actuelles « nous sommes passé de la notion de système à celle de trame, de texture de jeu, c'est-à-dire l'ensemble des principes et règles d'actions qui organisent le fonctionnement solidaire des joueurs et de l'équipe. Dans le football moderne, à partir d'une trame de jeu commune, en fonction de l'évolution du score, de l'écoulement du temps de jeu, des rapports de forces, les joueurs peuvent modifier leur expression en adoptant tel ou tel type de comportement ». On pourra parler d'animation de jeu au sein d'un système ou d'un dispositif ou d'une organisation prônée par l'entraîneur.

## **II. LE FOND DE JEU ET REFERENTIEL COMMUN : DES IDEES POUR JOUER ENSEMBLE**

Pour décider si une équipe joue bien, on peut choisir de s'attarder sur le score qu'elle réalise à chaque match ou alors de constater son classement. On peut avoir une approche moins comptable mais plus esthétique si on observe la manière dont cette équipe évolue. De la qualité de jeu, doit émerger une fluidité de jeu portée par une cohérence et un sens stratégique de toute l'équipe. Celle-ci doit dégager une personnalité et une marque de jeu comme si elle ne faisait qu'un. Cette personnification de l'équipe montre qu'il peut exister ce qu'on appelle un fond de jeu. Celui-ci ne peut s'exprimer sans un référentiel commun de jeu, lié à la représentation mentale de chaque joueur.

### **A. Le fond de jeu**

#### **1/ Définition**

Notre recherche sur la compréhension qu'ont les joueurs de l'interprétation du jeu nous amène à investiguer dans le domaine de l'expression de ce jeu. Alors pourquoi faisons-nous référence à un fond de jeu ? Notre réflexion sur les « types cognitifs » d'Eco nous amène à démontrer qu'il y a une application concrète d'une même interprétation du jeu, visible grâce à une manière de jouer et de partager les mêmes valeurs ou un même code de jeu.

Je me suis intéressé au travail de Stupar (1997) car j'ai trouvé son point de vue enrichissant et original. Sa recherche m'a permis d'éclaircir une approche sur le fond de jeu.

L'originalité dans l'approche de Stupar <sup>24</sup> réside dans ses conceptions pour définir cette cohérence de jeu. Pour lui il y a une distinction entre le fond **du** jeu, le fond **de** jeu, le fonds de jeu et le fond(s) de **je**. Il détermine *le fond de jeu* de la manière suivante :

« A défaut d'une paroi solide sur laquelle le jeu prendrait appui, ce sont des formes qu'il donne à voir : trajectoires du ballon, courses des joueurs, mouvements, combinaisons etc... Si à travers ces manifestations de surface, l'observateur perçoit l'existence de ce qu'il nomme « un fond », il faut alors imaginer une structure cachée à la fois génératrice de ces formes et nécessaire à la mise en valeur de leurs contours. »

Après avoir insisté sur le « fond », c'est à dire sur les formes que l'on voit en regardant un match de football, Stupar s'interroge sur le jeu lui-même. Puisque le jeu n'a pas d'envers, il reste en quelque sorte irréel, « impalpable ». Pourtant qu'est-ce que l'on voit lorsqu'on regarde un match de football ?

On voit des joueurs dans l'action qui jouent à un jeu structuré et balisé par des règles abstraites (le hors-jeu, les fautes intentionnelles ou non ...). En anglais on utiliserait le terme de « game » pour indiquer le jeu et le verbe « to play » pour caractériser l'action de jouer. Toujours selon le même auteur à propos du *fond du jeu* :

« Pas plus que l'horizon, le jeu n'a de fond. S'il en avait un, à défaut de l'apercevoir, on pourrait en présenter l'envers. Le jeu a-t-il un envers ? Il faut donc renoncer à l'ambition d'établir la carte d'un lieu qui se déroberait à l'approche et accepter l'idée de l'errance comme tentative de bordage d'une réalité complexe, hétérogène. »

## **2 / Le fond(s) de jeu comme culture**

La dimension culturelle est véhiculée par le fond de jeu. On le remarque quand une équipe adopte une certaine convergence de ses réponses, apportées par ses joueurs face à un problème particulier de jeu, qu'il soit offensif ou défensif.

---

<sup>24</sup> Stupar, Pierro. (1997). Une approche du football à travers la notion de fond(s) de jeu. Mémoire de D.E.A. STAPS, Université de Bordeaux II.



Il est difficile d'inculquer à une équipe un fond de jeu mais on peut lui faire travailler son style (agressivité, rapidité en minimisant le nombre de touches de balle...). Une adhésion totale tant psychologique que tactique est fondamentale pour pérenniser le fond de jeu.

L'expression de jeu d'une équipe est caractérisée par son animation collective. Je pense à la façon de faire évoluer son organisation offensive ou défensive.

En termes d'identité, les exemples des clubs de Nantes et d'Auxerre ont longtemps été des références au niveau national. « Le jeu à la nantaise » était déterminé par une mobilité collective, un mouvement perpétuel des joueurs caractérisé par leur implication dans toutes les actions, tandis que le jeu auxerrois faisait figure d'organisation rigoureuse avec un marquage individuel sur tout le terrain. Actuellement, l'équipe de Barcelone Football Club imprègne cette faculté de jeu identitaire, « labélisé », fluide et collectif.

Comme la culture, les valeurs essentielles sont transmises pour pérenniser le label, gage de la qualité des connaissances acquises. Si nous faisons le lien avec les réflexions de Moles concernant les « culturèmes », nous dirons que dans l'écran de connaissances se trouvent tous les éléments qui caractérisent pour chaque joueur ses acquis culturels du jeu.

On rejoint de cette manière Eco, car comme il a affirmé, nous avons des types cognitifs pour les cas culturels, et ils se transmettent.

### **3 / La dimension collective du fond(s) de jeu.**

L'expression de la tactique se cristallise à travers le mouvement des joueurs. Les orientations tactiques concertées entre les joueurs et l'entraîneur constituent ces schémas de combinaisons. Pour que les joueurs se comprennent il leur faut utiliser un même code pour pouvoir échanger leurs intentions. L'expression que Stupar utilise est « langage intérieur ».

Tous les discours font apparaître que le fonds de jeu se révèle dans la passe, principalement au cours de la phase de préparation de l'attaque. Comme Stupar, nous pensons que « **La coordination collective du mouvement de l'équipe vers le but adverse se présente ainsi comme un marqueur de son fonds de jeu.** » Nous entendons souvent des entraîneurs, des joueurs ou des journalistes sportifs parler de circulation de ballon, de tenue du ballon surtout collectivement, de récupération collective soit par l'exercice d'un « pressing », soit par la

mise en situation de hors-jeu des adversaires. Cette formalisation du fond de jeu fait référence à une intelligence de jeu.

La traduction ou l'interprétation de ce que l'on ressent quand on regarde un match est habilement décrite par Stupar lorsqu'il évoque une intelligence qui donne une unicité à un collectif, visible grâce à une action de jeu.

« Aucun duel, aucun heurt, aucun ordre intimé aux joueurs de l'extérieur, pas un signal perceptible ; l'équipe se comporte comme un seul homme. Cette intelligence est révélatrice d'une sorte de courant souterrain qui circule entre les joueurs, mettant en évidence la finesse des coordinations dont l'équipe est capable.<sup>25</sup> »

On peut interpréter ce propos, « **courant souterrain** » et faire le lien avec le type cognitif qui est négocié en permanence entre les joueurs.

Les instructions que les joueurs reçoivent de l'environnement et de leur type cognitif, constituent une forme de **compétence**. Aussi le fait de mettre en commun leur type cognitif et leur contenu nucléaire avec les autres joueurs constitue une forme d'exécution soit une **performance**.

Puisque le jeu présente à la fois des caractéristiques de coopération et de confrontation. Chaque joueur se comporte comme un chef d'orchestre. Ses coéquipiers doivent connaître et savoir jouer sa partition de musique, qui est aussi la leur. Le jeu collectif offre le paradoxe suivant ;

Lorsqu'une action naît, vit et meure d'une manière imprévisible, elle est le fruit d'un collectif mais aussi de multiples initiatives individuelles. Tous les sujets sont liés à un destin collectif. C'est le charme du sport collectif dans toute sa complexité. Le joueur est le maillon d'une chaîne d'information car sans lui le message s'arrête ou devient un autre, imprévisible pour ses partenaires.

---

<sup>25</sup> Ibidem, p. 128.

Le joueur n'a pas le choix, soit il coopère avec ses coéquipiers, soit il se noie dans une incohérence vouée à l'échec. C'est la seule solution pour que le joueur puisse se distinguer et exister.

« Jouer c'est accepter de vivre le mélange, d'y prendre part sans que l'on puisse déterminer cette part dans le processus de coopération. L'action doit être observée comme un mouvement collectif à chaque instant embryonnaire et donc le développement à chaque instant se nourrit d'une injection nouvelle d'autre partenaire ou adversaire<sup>26</sup>. »

« Le fond(s) de jeu s'éprouve d'abord dans l'émotion créée par la trace du ballon qui circule, comble de l'objectivation du lien social et en même temps de sa fragilité. Il se compose ensuite dans la passe qui signe sa présence. »<sup>27</sup>

Nous avons utilisé des termes comme langage commun, code de jeu, lecture du jeu, langage intérieur, courant souterrain ou encore échanges. Ils ont de particulier qu'ils signifient quelque chose de communiquant faisant parti de leur vécu. Il y a donc une compréhension commune pour tous les joueurs qui négocient leurs expériences. On peut aussi qualifier ce quelque chose de référentiel commun.

Deleplace, par son travail, définit et trace une matrice du référentiel commun au rugby. Il est toujours enrichissant de s'intéresser aux autres sports collectifs et d'y repérer des variantes pouvant élargir nos connaissances.

## **B. Un référentiel commun**

L'apport du travail de Deleplace (1979) est bénéfique car il a réussi à systématiser les différents mouvements offensifs ou défensifs des joueurs de rugby, et ce, grâce à un travail sur le terrain.

En effet, la mise en relation de la représentation mentale avec les exigences collectives opérationnelles a permis de créer une matrice d'un référentiel commun.

---

<sup>26</sup>Ibidem, p.38.

<sup>27</sup> Ibidem, p.139.

## 1. Présentation

L'objet de ses recherches est de mettre en adéquation la pratique avec la pédagogie. L'essentiel est d'observer les différents mouvements collectifs et de trouver les meilleures stratégies pour, après, trouver des exercices permettant de les assimiler.

La complexité augmente lorsqu'on cherche à maîtriser tous les paramètres et à leur donner du sens. Il en va de même pour tous les sports collectifs. La démarche de Deleplace est judicieuse et ambitieuse car il a essayé d'organiser cette complexité par une structure systémique.

On peut avancer, dans un premier temps, que le référentiel commun est un système. On peut le comparer à une unité logique faite d'interdépendances entre différents sous-systèmes.

Je retiendrai la définition *des systèmes complexes adaptatifs* de Buckley<sup>28</sup>, qui est la suivante :

« Quand l'organisation interne d'un système adaptatif acquiert les caractéristiques qui lui permettent de discerner les divers aspects de la variété et des contraintes environnementales, d'agir en fonction de et en réponse à ces aspects et contraintes, nous pouvons dire alors, en général, que le système a transformé une partie de la vérité et des contraintes environnementales et l'a intégrée à son organisation sous forme structurelle ou informelle ».

En accord avec Deleplace, « l'analyse du dernier match, jointe aux caractéristiques que les analyses cumulées et comparées des matchs antérieurs ont permis de dégager pour l'équipe considérée, doit fournir le contenu de la séance de travail, compte tenu encore des prévisions pour le match à venir. »

Le rôle des entraîneurs est de préparer les joueurs à savoir répondre d'une manière homogène aux contraintes imposées par les adversaires et le jeu. La qualité d'un groupe est de répondre intelligemment avec une force certaine pour une efficacité maximale.

Dans son introduction, Menaut<sup>29</sup> pose le problème entre l'intelligence en jeu et l'intelligibilité du jeu :

---

<sup>28</sup>Lugan, J., (1996). La systémie sociale. 2<sup>ème</sup> édition P.U.F, QSJ : Paris. p.78.

<sup>29</sup>Menaut, A., (1998). Le réel et le possible dans la pensée tactique. Edition P.U.B, Talence. p. 12.

« ... cette adéquation ou non de l'intelligence du joueur et de l'intelligibilité du jeu a entraîné la plupart des théoriciens du jeu sportif vers des tentatives de formalisation et de modélisation. Leur démarche procède d'une analyse et d'un traitement du contenu réel des jeux sportifs qui vise soit à mettre en évidence leur logique interne (...), soit à concevoir les normes d'un système analogue au modèle général de la théorie de la communication permettant d'actualiser « l'invariant. »

Comment les joueurs en action peuvent résoudre les problèmes en temps réel qui se présentent à eux ?

L'étude de Deleplace est composée par un travail qui comporte les variantes suivantes comme des exercices correspondant au plan collectif total de l'action de jeu (organisation des système de jeu), d'autres à caractère offensif ou défensif et enfin du travail spécifique de coups de pieds arrêtés.

Il considère que le contenu des séances est composé d'exercices alliant la technique, le mental (la manière) et le physique. Le contenu d'un exercice recouvre le lien du jeu avec sa représentation théorique, ses principes opératoires, ses informations, et sa théorie de décision.

## **2. Distinction entre exercices avec opposant et sans opposant.**

Selon Deleplace, il existe deux niveaux d'élaboration de l'action de jeu ; l'un au niveau de la tactique, l'autre au niveau de la réalisation de la décision (plan technique).

Cette imbrication et cette implication réciproque entre les deux aspects n'entraînent pas l'impossibilité d'agir autrement que globalement.

On notera que Deleplace conçoit « les moyens de faire jouer des **effets de réciprocité** d'un niveau à l'autre à partir du travail. »<sup>30</sup> Il ajoute, d'une part, que pour le niveau de la décision tactique seuls conviennent les exercices avec opposants et d'autre part pour le niveau technique et de réalisation, les exercices avec et sans opposants conviennent. Et il précise

---

<sup>30</sup> Deleplace, R. (1979). Rugby de mouvement rugby total. Ed. Education physique et sport : Paris. p. 11.

« modulée » car l'action de jeu est constituée de successions de décisions d'actions en cours d'une situation qui évolue.

Pour établir son référentiel commun, Deleplace analyse le jeu de la manière suivante :

a) Un découpage «dans l'étoffe du jeu » selon 3 plans :

- Situation et évolution de situation au *Plan Collectif* (dans l'opposition qui relie l'ensemble des joueurs d'une équipe à l'ensemble des joueurs de l'équipe antagoniste)
- Situation et évolution de situation au *Plan Collectif de Ligne* (opposition qui relie à tout instant des groupes de joueurs)
- Situation et évolution de situation au *Plan de l'action Homme contre Homme*.

b) Ces liens d'opposition sont caractérisables et catégorisables.

c) Seul l'exercice avec opposant permet de reconstituer une catégorie de situations.

Remarque :

Deleplace reste précis dans sa conception : « Pour chaque antagoniste le mouvement défensif reste lié au mouvement de contre-attaque et tout mouvement offensif reste lié au repli défensif nécessaire. »<sup>31</sup>

Il prévoit et anticipe les actions qui résulteraient des mouvements exécutés.

### **3. L'élément « représentation mentale » comme base du référentiel commun.**

Le raisonnement de Deleplace est que « l'exécutant doit réaliser l'exercice en possédant un schéma abstrait rendant compte de façon opératoire au niveau mental de la logique d'action correspondant à la situation évolutive particulière de l'exercice. »

Pour lui, la représentation mentale que le sujet a de l'action et les effets obtenus pendant celle-ci font partie d'un processus illimité de transformations entre l'abstrait et le réel. Puisque chaque jeu possède une sémiologie particulière, on peut penser que le joueur possède le

---

<sup>31</sup> Ibidem, p.14.

moyen à tout moment de « saisir de façon ramassée le tout de son expérience » de joueur. Ce procédé lui permet d'actualiser et d'évaluer sa compétence et sa performance en se réajustant face à l'action présente. Comme le souligne Deleplace, la représentation mentale que le joueur a de l'action rendue complexe « doit bien lui apparaître comme un épanouissement continu intérieur à « l'enveloppe » de départ, dont la profonde unité demeure en se ramifiant. »

Le parallèle est possible entre « l'enveloppe » de départ et le type cognitif ou alors les « culturèmes ». On peut supposer que les ramifications dont fait référence Deleplace sont le contenu nucléaire ou bien le contenu molaire. Parce qu'ils constituent un enrichissement pour la représentation mentale et un nouveau point de départ pour la connaissance du joueur. Ce procédé, comme l'a défini Eco (1998), est illimité et se nourrit des expériences perceptives et d'apports culturels.

Le constat de départ est logique puisque Deleplace construit des exercices fondamentaux à partir de la pensée tactique. Cependant l'action stratégique collective n'est pas possible sans une communication entre les différents joueurs d'une même équipe. L'initiative individuelle à tout moment doit produire une convergence d'intentions et d'efforts de la part de tous les coéquipiers.

Mais pour qu'il y ait une intégration cognitive, en continue, de tous les participants, il y a la nécessité d'un référentiel commun au niveau de la représentation abstraite des effets d'opposition.

Pourquoi a-t-on cette référence commune ? A tout moment le joueur doit s'appuyer sur des données intellectuelles pour avoir une aide afin de résoudre les problèmes rencontrés. Ce savoir est une véritable « bibliothèque » où toutes les variantes des effets d'opposition y sont répertoriées. Cette structure cognitive amène une compétence qui peut être définie comme « des connaissances opérationnelles et comme une expérience cognitive, sensible, motrice d'un domaine d'action<sup>32</sup> ».

Selon Deleplace, elle permet à chacun d'abord « de réaliser l'effort personnel de « caractérisation » (au plan collectif total de l'action et aux plans collectifs de ligne et de l'homme contre l'homme, impliqués dans le plan collectif total) de la situation momentanée,

---

<sup>32</sup> Pastré, Samurçay, Bouthier, (1995). Ed. Perm, n° 123.

ensuite de prendre de lui-même, par estimation responsable une décision personnelle d'action parcellaire intégrée adéquatement à l'action collective en cours (...) et de décider de ce qu'il lui revient de faire au regard de la façon dont la situation évolue chez l'adversaire et des rôles déjà choisis par d'autres partenaires engagés avant lui dans la nouvelle action collective...»<sup>33</sup>

Ce procédé permet de réduire la complexité du jeu car à chaque instant l'interprétation des situations de jeu reste compréhensible par tous et homogène. Dans ses travaux, Deleplace a construit une matrice offensive et une matrice défensive. Puis il a décliné toutes les possibilités possibles en s'appuyant sur les principes fondamentaux des règles du rugby. Cette représentation synthétise ce qu'il a appelé « l'enveloppe générale ». Pour mieux expliquer ce terme il l'a nommé « emboîtement des rouages ».

A mon sens, la compétence commune entre l'activité de deux joueurs, qui est négociée en permanence, symbolise cette enveloppe avec ses rouages.

Pour conclure, nous dirons que chaque jeu possède une sémiologie particulière et qu'une relation étroite coexiste entre sa logique propre qui le structure et sa culture.

En parlant de la logique interne de l'objet culturel football, Stupar établit que :

« C'est elle qui, une fois définie, permet le repérage des traits pertinents de l'activité (invariants – universaux – fondamentaux – noyaux durs-essence) autorisant la formulation de principes d'action eux-mêmes générateurs de règles d'action. Ainsi modélisée, elle offrirait une assise solide à l'acte éducatif sur le versant de son contenu, garantissant d'une part les propriétés essentielles du jeu, les rendant opérationnelles d'autre part... « Et si une fois établi, le code de jeu se présente bien sous la forme d'un texte, il n'est en réalité qu'une trame, un brouillon dont les joueurs composent l'écriture au travers d'une motricité »<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Ibidem, p.17.

<sup>34</sup> Stupar, P. Logique interne et logique externe. In Méthodologies et pédagogie des sports collectifs. Actes de la journée d'Etudes, Bordeaux, 15 avril 1991. Service de reprographie de Bordeaux II. p. 11 et 15.



## C. Illustration du fond de jeu

### 1/ L'intelligence de jeu

Pour se référer au fond de jeu d'une équipe, nous avons beaucoup de déclarations de personnes expertes en football qui font le rapprochement avec l'intelligence de jeu. Pour préfacier un ouvrage sur l'histoire du football, Batteux<sup>35</sup> a eu ce témoignage :

« Mais ce geste parfait qui captive le ballon, cet effort superbe qui déborde l'adversaire ne prennent leur véritable signification que s'ils font partie du jeu. Alors au plaisir de les faire, s'ajoute celui de les rendre utiles ; en les réalisant avec opportunité en fonction de la situation et selon le choix le mieux adapté, c'est-à-dire et cela veut tout dire, avec intelligence. »<sup>36</sup>

Le rôle de l'entraîneur est primordial pour la compréhension, l'acquisition et l'application de références communes de jeu. Pour que tous les joueurs soient à l'écoute, la communication de l'entraîneur doit être parfaitement claire et intelligible pour une application possible. Ceci est confirmé aussi par Denoueix<sup>37</sup> qui témoigne en disant **« qu'on se comprend avec les joueurs parce que c'est l'entraîneur qui est là pour parler de références communes ! Les références communes, elles vont permettre justement à tous les joueurs d'interpréter l'action de la même manière.**

**Cela permet d'agir ensemble à un moment donné ! Et forcément ça permet d'agir efficacement ! »**

D'ailleurs pour Wenger<sup>38</sup> le fond de jeu **« c'est l'intensité de communication et de connexion entre les joueurs (au jeu), et le degré d'interprétation et de lecture et la capacité des joueurs de l'interpréter entre les signaux des joueurs entre eux. »**

Pour certains experts, c'est la communication qui est la première qualité pour développer du jeu. Pour d'autres, les aspects plus cognitifs sont mis en avant comme par Suaudeau<sup>39</sup> qui

---

<sup>35</sup> Batteux Albert. Joueur et entraîneur international de football de la grande époque de Reims des années 1950.

<sup>36</sup> Rethacker J.-P., Thibert J., (2003). La fabuleuse histoire du football éd, Minerva : Suisse.

<sup>37</sup> Denoueix R. Joueur et entraîneur professionnel de football.

<sup>38</sup> Wenger A. Entraîneur professionnel de football d'Arsenal.

<sup>39</sup> Suaudeau J.C. Entraîneur professionnel de football à la retraite.

définit l'intelligence de jeu de la manière suivante : « **Le premier critère de l'intelligence de jeu est l'anticipation, c'est quand même le maître mot. C'est comprendre déjà bien avant les autres. L'intelligence de jeu, bien sûr dans l'anticipation sur le jeu, mais la préoccupation majeure de beaucoup de joueurs devrait davantage être où il va aller ce ballon ? Et donc on revient à cette notion d'espace. Le deuxième critère important c'est cette capacité d'adaptation qu'ont des gens à s'adapter au mouvement.** »

## 2/ L'expression du collectif : analyse documentaire

La principale qualité de l'équipe championne de France de ligue 1 en 2011, Lille, a été sa cohésion collective. Cette équipe a su développer un jeu attrayant basé sur fond de jeu rapide et technique fondé sur un jeu de passes et de mouvements vers l'avant. Perrin a commenté leur jeu de la manière suivante : « Il existe une complémentarité et une unité de vue concernant le jeu offensif lillois. Les qualités individuelles sont mises au service du collectif. Ils jouent tous les uns pour les autres. »<sup>40</sup>

Concernant cette équipe lilloise, nous avons noté d'autres éloges comme : « Lille défend toujours et demande à ses joueurs de défendre en avançant. Dès la récupération du ballon, Lille est l'équipe française qui passe le plus rapidement possible d'une phase défensive à une phase offensive. (...) On est obligés d'associer leur attaque à leur défense. Ils sont toujours compacts, proches les uns des autres (...) Ca bouge beaucoup, en permanence, c'est explosif. Ils ont cette exigence qui leur permet d'exploiter les intervalles, d'optimiser leurs déplacements. »<sup>41</sup>

### L'exemple d'une équipe qui maîtrise parfaitement les passes, les espaces et le temps.

Pour l'équipe qui joue contre le Barça au Camp Nou, l'idéal serait de jouer très haut pour récupérer le ballon.

En faisant allusion à l'équipe de Lyon, Denoueix disait ceci :

« les dimensions du Camp Nou et la maîtrise blaugrana rendent la tâche très ardue. Lorsque Lyon réduira l'espace dans son dos, les Barcelonais vont manœuvrer sur la très grande largeur

---

<sup>40</sup> Perrin A., 2 février 2010. Ex-entraîneur de Saint Etienne. Journal L'Equipe, p.5

<sup>41</sup> Wallemme G., 2 février 2010. Ex-entraîneur de Lens. Journal L'Equipe, p.5.

pour tenter de trouver l'ouverture dans la profondeur. La difficulté, pour les joueurs qui défendent, est alors de glisser latéralement aussi vite que le ballon barcelonais. Dans cet exercice les milieux offensifs excentrés lyonnais ont un rôle capital. Ils doivent faire écran devant leur latéral, côté ballon, et couvrir l'espace à l'opposé. Les trois milieux axiaux de Lyon retrouvent dans leur zone le trio barcelonais (Touré, Xavi, Iniesta) et souvent Messi, venu à l'intérieur sans ballon, lorsque le jeu est parti de son côté. Car dans ce cas, c'est Alves (le latéral) qui prend l'espace libéré côté droit. Lorsque le jeu bascule à gauche jusqu'à Thierry Henry, lui aussi peut libérer pour son latéral. Huit joueurs barcelonais sont donc situés très haut, écartés sur près de 70 mètres en largeur, dans 15 à 20 mètres de profondeur. Dans cet espace s'engage un huit (barcelonais) contre neuf (lyonnais). Il faut à la fois monter sur le porteur, couvrir le partenaire, couvrir l'espace, couper les trajectoires de passes, intervenir sur le dribbleur, prendre au marquage, lâcher, transmettre, etc ... cela va exiger déplacements et concentration, par séquences de quinze à trente secondes s'enchaînant sans temps morts.

S'il y a récupération lyonnaise, on recommence ! Les Barcelonais pressant immédiatement sur la perte. Il va falloir assurer de une à trois passes, dans des conditions très difficiles, pour sortir de notre zone infernale ! »

Pour Galthié,<sup>42</sup> « le French flair, c'est le sentiment d'être soulevé par une puissante vague. Elle nous emportait tels des surfeurs. Partis de notre camp, nous étions tour à tour passeurs, soutiens et coureurs, plongés dans l'irrationnel instinctif. On se trouvait les yeux fermés, nos mains n'étaient que le prolongement de nos esprits, déterminés et intrépides...Le temps et le ballon étaient en suspension...Mon expérience de joueur et mes collaborations avec Deans et Muir, m'ont confirmé que l'organisation et l'innovation collectives étaient des préambules incontournables à l'expression du talent individuel. Nous devons pour exister au plan international, trouver le bon équilibre. D'abord l'approche rationnelle, tactique et stratégique pour trouver la fluidité du temps d'avance et après, seulement, la liberté d'expression. »

---

<sup>42</sup> Galthié F. Ancien capitaine du quinze de France, international à 64 reprises.

### **III. APPROCHE DU POINT DE VUE DE LA CULTURE**

#### **A. La place de la culture dans le jeu**

##### **1 / le jeu et la créativité**

Nous avons évoqué précédemment les notions de production de jeu et de créativité. Pour Huitzinga (1938) « c'est la culture qui vient du jeu. Le jeu est liberté et invention, fantaisie et discipline à la fois. »<sup>43</sup> Il est intéressant de revenir sur une définition du jeu selon Huitzinga qui affirme que « sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ... »<sup>44</sup> Le sens du jeu qui nous intéresse est celui donné pour les jeux collectifs car nous retrouvons tous les éléments de liberté, de coopération entre les joueurs, de créativité et d'espace. Selon Menaut (1998) « l'expérience culturelle commence avec un mode de vie créatif qui est en continuité directe avec le jeu (play) et qui se situe dans « l'espace potentiel ». L'usage de cet espace est déterminé par les expériences de la vie (...) L'existence de cette aire dépend des expériences individuelles de la personne dans l'environnement. L'extension de cette aire intermédiaire, et surtout sa qualité créatrice, varie selon les expériences qui ont pu s'accumuler. »<sup>45</sup> Ces différents éléments nous amènent à considérer que la production de jeu peut émaner de l'expérience emmagasinée par toutes les situations de jeu vécues, et ayant été « phagocytée », par le joueur. En accord avec Menaut, qui cite Winnicott, celui-ci entend par culture « quelque chose qui est le fait commun de l'humanité auquel des individus en groupe peuvent contribuer et d'où chacun de nous pourra tirer quelque chose si nous avons un lieu où mettre ce que nous trouvons. »<sup>46</sup> Ces réflexions concernent aussi notre recherche pour comprendre comment les joueurs mettent à profit leur expérience dans le jeu. Leur créativité provient-elle de leur vécu ?

---

<sup>43</sup> Huitzinga J., (1951), Homo Ludens, p. 42.

<sup>44</sup> Ibidem, pp. 34-35.

<sup>45</sup> Ibidem, p.42.

<sup>46</sup> Menaut A., (1998), Le réel et le possible dans la pensée tactique, p. 42.

## 2 / l'écran de culture de Moles

Selon Moles, la notion de culture a été proposée par les philosophes il y a près de deux siècles puisque le mot « culture » est présent déjà dans un dictionnaire allemand en 1793. Pour lui, la culture « est une caractéristique essentielle de l'être humain que de vivre dans un environnement qu'il s'est créé lui-même. La trace laissée par ce milieu artificiel dans l'esprit de chaque homme est ce que nous appelons « culture », terme si chargé de valeurs diverses ... puisqu'on a dénombré plus de 250 définitions. Ce mot lui-même, recouvre un contenu qui varie avec le temps, le lieu et le type de société considérée, impliquant une *sociologie* de la culture, puis au-delà de celle-ci une *dynamique de la culture*. »<sup>47</sup>

La vision de Moles nous est éclairante pour notre recherche car il a une double approche phénoménale et structurale pour examiner les interactions dont l'homme est à l'origine dans ses rapports au monde et puis, aux autres. Pour Moles c'est à partir du centre perceptif que chacun se situe par rapport aux autres, dans l'espace et dans le temps.

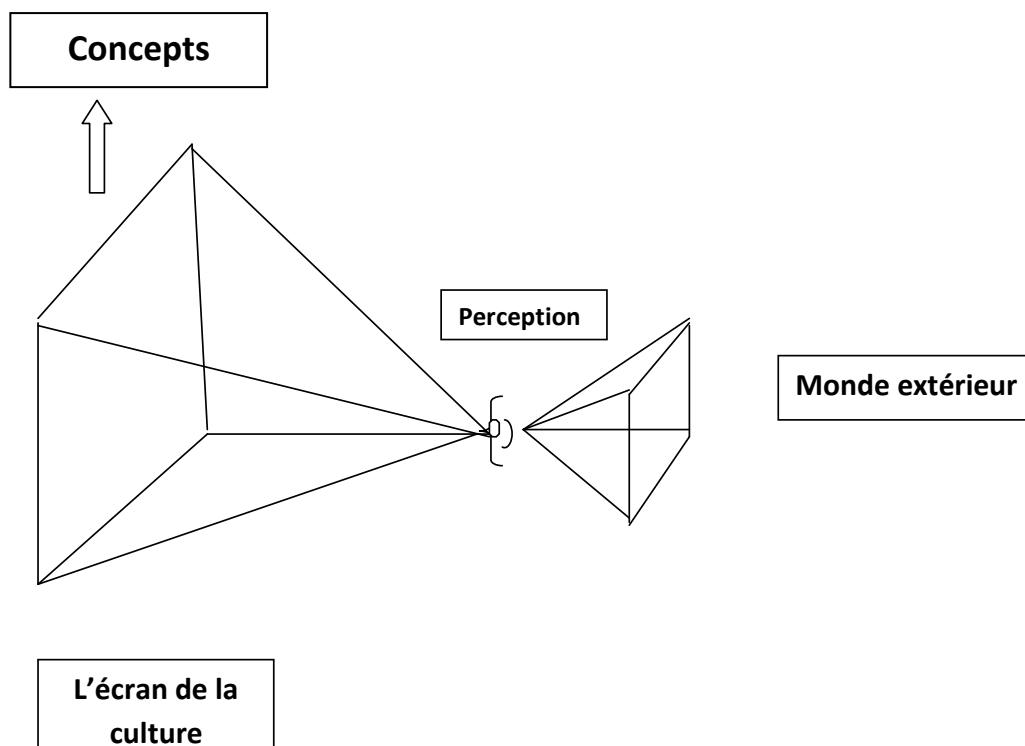
Même s'il a une approche « atomiste » ou « structuraliste », pour lui, l'observation phénoménologique garde toute sa place. En effet, il a toujours orienté ses recherches sur ces deux axes de réflexions. Ainsi, il se sert d'un côté de la phénoménologie pour comprendre l'individu, et de l'autre, du structuralisme pour analyser le fonctionnement de la société.

Dans cette perspective, il s'appuie sur le concept de « boîte noire », ou d'« atome de structure », appelé « culturème », « sémantème », « morphème » ou « actome » (pour les actes).

Avant de définir la culture selon Moles, il convient de préciser son positionnement pour expliquer l'acquisition des connaissances. Pour lui, l'individu raisonne en s'appuyant sur un réseau de ses connaissances par une série d'étapes liées entre elles. Il parle de trame plus ou moins denses dans un écran de connaissances. Ainsi l'individu lors de son acte cognitif, pour sa vision du monde afin d'analyser le monde extérieur, passe par son « *écran de culture* » pour extraire son savoir (c.f. schéma n°1).

---

<sup>47</sup> MOLES A., (1967), Sociodynamique de la culture, p.19.



**Schéma n°1 : L'écran de culture**<sup>48</sup>

Nous considérons comme Moles que « le rôle de la culture est de fournir aux perceptions de l'individu regardant le monde extérieur, un écran de concepts sur lequel il projette et repère ses perceptions. »<sup>49</sup> Dans cette perspective, Moles s'appuie sur le concept de « boîte noire », ou d'« atome de structure », appelé « culturème », « sémantème », « morphème » ou « actome » (pour les actes) pour expliquer sa position à propos des processus cognitifs de l'individu. Nous pouvons nous interroger sur ce qu'il y a dans cet écran de culture. Comment s'organise la connaissance dans ce cadre conceptuel ? Afin d'apporter davantage d'explications, précisons la définition de la culture selon Moles. Dans un premier temps, la culture « remplit » le cerveau de chacun avant de constituer la connaissance. Moles utilise le terme d'« ameublement » du cerveau. Il considère que « la culture n'est pas la pensée qui représente, elle, un processus actif, mais la pensée naît et se nourrit de la culture et principalement d'une sorte de combinatoire des éléments de la connaissance déjà incorporés à

<sup>48</sup> Ibidem, p.28.

<sup>49</sup> Ibidem, p.28.

la mémoire de chacun. »<sup>50</sup> Dans un second temps, Moles précise que « la culture apparaît comme le matériau essentiel de la pensée, comme un acquit, un contenu, un existant, par rapport à la vie de l'esprit. Matière de la pensée, la culture représente *ce qui est*, la pensée *ce qu'on en fait* : **la pensée est le devenir de la culture.** »<sup>51</sup>

### 3 / Les atomes de culture

Nous avons vu que la culture pouvait être représentée par une association d'éléments qui constituent la connaissance. Moles a mis démontré que cet assemblage reposait sur une « structure granulaire d'atomes et de molécules culturelles, fragments de la connaissance ou fragments d'idées qui se combinent entre eux pour donner lieu à des éléments plus importants. »<sup>52</sup> Cette conception atomistique donne lieu à des atomes de pensée qui pourront définir un contenu d'un produit culturel quelconque. Pour appréhender ces atomes de culture, il convient d'effectuer une analyse de contenu afin d'extraire et d'isoler les différentes significations et sens des culturèmes ou des sémantèmes pour le langage par exemple.

Ce concept d'analyse de contenu atomistique permet d'identifier la culture individuelle de toute personne. Son bagage culturel sera composé d'actes culturels passés ou de messages reçus ou émis. Nous rejoignons par cette approche la théorie de l'information de Moles. En ce qui concerne l'aspect plus élargi de cette approche, l'analyse d'un système social est simplifiée par l'existence de réseaux, de « canaux » ou de « branches » de culture.

Cette démarche nous amène vers une compréhension ou une interprétation du fond de jeu d'une équipe de football qui se distingue par l'expression d'un référentiel commun à tous les acteurs. Ces atomes de culture qui constituent la connaissance, elle-même reflétée sur un écran de culture, sont les éléments constitutifs d'une culture de jeu. Pour accéder et arriver à extrapoler ces éléments culturels, l'approche par l'analyse de contenu est applicable. Il s'agit d'identifier par exemple la technicité des joueurs, d'évaluer leurs choix de passes, leur condition physique, ou encore de juger leur sens tactique. Tous ces éléments ( culturèmes) une fois assemblés forment la culture de jeu du joueur.

En accord avec Moles, « la culture individuelle est l'écran mental de connaissances sur lequel l'individu projette les stimuli-messages qu'il reçoit du monde extérieur pour construire des

---

<sup>50</sup> Ibidem, p.30.

<sup>51</sup> Ibidem, p.30.

<sup>52</sup> Ibidem, p.71

perceptions, c'est-à-dire des formes appréhendées dans leur ensemble et susceptibles d'être symbolisées par des noms ou des signes. »<sup>53</sup>

## **B/ la culture pour reconnaître**

Dès l'instant où nous avons une expérience perceptive, et que nous reconnaissons ce que nous voyons, nous pouvons affirmer l'existence d'un type cognitif. Nous développerons dans le chapitre quatre, la partie théorique concernant l'approche cognitive par le concept du type cognitif d'Umberto Eco.

Nous noterons deux distinctions qui amènent à la connaissance à savoir : nous pouvons avoir une expérience perceptive qui nous conduit à reconnaître un objet, un lieu par exemple. Eco (1998) parle de « cas empirique » car ce sont des « cas donnés » ou des « cas échus »<sup>54</sup>. Aussi toujours selon Eco, nous pouvons vivre des expériences et mais les instructions pour les reconnaître sont différentes des cas empiriques car elles dépendent « d'assomptions culturelles ». Les éléments qui sont abstraits comme la filiation, l'amitié par exemple ont en commun d'être reconnu mais devant être référés à un ensemble de règles culturelles.

---

<sup>53</sup> Ibidem, p.68.

<sup>54</sup> Eco, U. (1999). *Kant et l'ornithorynque*. P.168.



## **CHAPITRE II.**

**Constats sur l'évolution du jeu et du joueur du point de vue technique, tactique et mental**

## I. L'ANALYSE DES EXPERTS

### **A. Le point de vue de la Direction Technique Nationale de Football**

Pour notre travail de recherche, il est intéressant de faire l'état des lieux du football actuel dans les caractéristiques fondamentales du jeu comme, les aspects collectifs (offensifs, défensifs, tactiques et stratégiques), mais aussi les aspects liés aux qualités des joueurs (technique, athlétique, psychologique et mentale). Dans cette perspective, nous avons trouvé utile de noter les réflexions de Gérard Houiller (2009)<sup>55</sup> à propos des tendances du football moderne<sup>56</sup>.

Gérard Houiller a parlé, lors de son intervention, des évolutions du football de haut niveau, du joueur d'aujourd'hui et de demain, puis il a analysé le jeu et les stratégies qui sont développées actuellement au niveau national et international.

La projection vers le futur montre que l'anticipation est la caractéristique la plus fondamentale pour le joueur de comme pour l'entraîneur. Toujours selon Houiller, « l'entraîneur doit être à même d'**anticiper les situations** plutôt que copier ce qui a été fait auparavant. **Il doit s'efforcer à être préventif plutôt que réactif.** Cette attitude anticipatrice implique le niveau technique (progression des méthodes) mais aussi le niveau psychologique. »

Il est intéressant de constater que la direction technique nationale, par la voix de Houiller, a pris comme thème de développement du football national, « **le jeu qui gagne** ». Pour lui, les tendances actuelles de l'évolution du jeu et de l'adaptation aussi bien des joueurs que des entraîneurs à ces nouvelles exigences sont marquantes à plusieurs niveaux :

---

<sup>55</sup> Houiller Gérard, Directeur Technique National auprès de la Fédération Française de Football, de 2005 à 2009.

<sup>56</sup> IVème Colloque international « football et recherches », organisé par l'Association des Chercheurs Francophone en Football, du 4 et 5 juin 2009.

## 1/ Par rapport au jeu

Les tendances du jeu de haut niveau vont vers **une circulation de jeu plus rapide vers l'avant.**

- On constate **une verticalité du jeu vers l'avant.**
- Les joueurs qui gagnent sont les joueurs qui prennent plus de **risques dans leur transmission** de balle.
- **Une asymétrie du jeu** : accentuée par la montée d'un latéral du côté du ballon ou de l'attaque.
- **Le jeu en triangle** est appliqué (appui, remise ou soutien, appel)
- Le meneur de jeu orchestre de derrière car il a le temps (souvent dans l'axe défensif)
- Les latéraux ont du temps

## 2/ par rapport à la finition

- Il y a plus de buts sur les phases de jeu réel : 60 % des buts sont marqués sur les actions de jeu
- Les buts sur coups de pieds arrêtés sont en recul
- Exemple de l'Espagne (Euro 2008) : 20 tirs par match (dont 14 en dehors de la surface de réparation)
- On constate que 50 % des buts sont marqués sur des centres, 39 % sur des passes en profondeur, 5 % sur des tirs de loin et le reste sur des coups de pied arrêté
- Les équipes qui attaquent se déséquilibrent dans le jeu !
- Le moment le plus important : la transition lors des attaques rapides se fait par une explosion collective rapide.

Pour Houllier « **attaquer est égal à déséquilibrer** ». Pour cela une équipe met 4 à 5 joueurs devant et 5 joueurs derrière. L'enjeu reste la difficulté lors de la perte du ballon car le risque de se trouver en infériorité numérique pour défendre devient plus grand. Alors la priorité devient le repli très rapide en effectuant une « zone press » agressive sur les adversaires et le porteur du ballon. Cela ne leur permet pas de développer le jeu, ils sont « étouffés ».

Pour résumer ce comportement à la perte du ballon, Houiller ajoute qu' « **il faut défendre très tôt et très vite.** » Et il ajoute que « **les équipes qui produisent du jeu gagnent !** »<sup>57</sup>

Remarque : l'équipe qui court le plus est l'Espagne (le nombre de kilomètres cumulés parcouru par les joueurs).

### 3/ Par rapport au joueur

Le joueur de demain doit être adaptatif, créatif, combatif, anticipatif et polyvalent.

- **Adaptatif**, car il doit utiliser au maximum sa technique même en situation de stress et de pression causés par l'adversaire ou les enjeux.
- **Créatif** car c'est une donnée essentielle du très haut niveau. Le joueur doit exceller dans ses passes, ses dribles et ses tirs. Ce même joueur doit être capable de mettre le ballon au dessus de la défense et le plus vite possible. Il crée ce que les anglais appelle « the unexpected », ce qui veut dire que l'on ne sait pas ce que le joueur va faire. La création est caractérisée à la fois par le jeu et la liberté.
- **Combatif** car le joueur est un compétiteur. Il doit être pénétré par agressivité contrôlée et posséder une générosité dans l'effort.
- **Anticipatif** parce que c'est la base du joueur de haut niveau. Il doit avoir un temps d'avance (démarquage, vision du jeu, anticipation défensive etc...).
- Et enfin, **polyvalent** car il doit être très bon à un poste, puis pouvoir servir le collectif à d'autres places. Sa polyvalence doit lui servir pour jouer aussi bien sur les côtés du terrain que dans l'axe, et cela, soit pour défendre ou soit pour attaquer<sup>58</sup>.

---

<sup>57</sup> Remarque : l'équipe qui court le plus est l'Espagne (le nombre de kilomètres cumulés parcouru par les joueurs).

<sup>58</sup> Les joueurs ont besoin de savoir quelle est la philosophie de jeu imprégnée par l'entraîneur. Houiller conclut par un proverbe chinois « **quand on a pas décidé où aller, on a peu de chance d'y arriver** ».

## **B. Les caractéristiques du jeu et des joueurs observées à partir des compétitions majeures**

### **1/ L'organisation collective générale**

#### ***1.1 l'animation collective***

##### **Coupe du monde 1998 en France**

On retiendra que la notion de cohésion d'équipe s'est illustrée par un "**bloc-équipe**" **compact**.

Les joueurs ont montré une **volonté commune d'agir pour un même objectif**.

les **espaces** entre les joueurs et les différentes lignes (défensives, du milieu et offensives) sont réduits, cela amène un **équilibre** entre les lignes et un sens collectif pour attaquer ou pour défendre.

La notion de bloc-équipe impose la mise en place d'un **système de jeu** pour une meilleure **adaptation** à l'adversaire.

la « CM 98 » a mis en évidence deux systèmes de jeu : le « **3-5-2** » et le « **4-4-2** ».

En défense, la majorité des équipes a utilisé la **zone** comme les deux finalistes (France et Brésil) qui défendaient en zone avec une charnière centrale à plat.

L'abandon quasi-intégral d'une défense à quatre, avec un joueur libre en couverture a été confirmé.

La force d'une équipe est de maîtriser son **système de jeu** pour le modifier en fonction des événements de jeu et des réactions adverses. Cela en donnant du mouvement et de l'animations tant offensive que défensive.

##### **Championnat d'Europe des Nations 2004 au Portugal**

En ce qui concerne l'**organisation tactique**, la **défense à 3**, a été **très peu utilisée** contrairement à la coupe du monde 2002.

On retrouve encore des "bloc-équipes" denses avec un remplacement défensif rigoureux et en zone.

Les équipes se replacent systématiquement dans leur propre moitié de terrain de manière ordonnée et volontaire. L'objectif de ce positionnement est toujours de contrôler les espaces et de garder des intervalles très réduits entre les joueurs, pour pouvoir adapter une animation de jeu performante.

Dans leur grande majorité, (11 équipes sur 16 ) les formations ont privilégié le « **4 - 4 - 2** » avec plusieurs dispositifs à l'intérieur de ce cadre tactique.

Si le système de jeu présente le cadre de fonctionnement de l'équipe, l'animation est beaucoup plus importante car elle dépend de la qualité, du talent et de l'adhésion des joueurs.

### Coupe du monde 2006 en Allemagne

Cette fois-ci, la défense à 3 éléments, souvent utilisée en 2002, a complètement disparu au profit d'une **défense à 4, jouant à plat en zone**. Les équipes sont très bien organisées surtout en ce qui concerne le **repli défensif**.

La nouveauté en 2006 était de constater que **le bloc-équipe était relativement bas avec un pressing haut presque inexistant**. Par conséquent, **les espaces dans la profondeur** pour trouver les attaquants dans le dos des défenseurs étaient difficiles à trouver.

Dans ces conditions d'espaces réduits, le travail de conservation du ballon de manière collective garde tout son sens et a pour objectif de créer du jeu.

Deux systèmes assez proches dans leur animation ont été utilisés (France, Italie, Allemagne) : le « 4 - 1 - 4 - 1 » et le « 4 - 2 - 3 - 1 », ces systèmes ont pour base :

- un gardien "avancé", en communication constante avec ses défenseurs
- des défenseurs à plat et liés entre eux dans la largeur et dans la profondeur
- les défenseurs sont dépositaires de la position du « bloc-équipe »
- les milieux de terrain protègent l'axe central
- l'attaquant de pointe est souvent isolé
- l'animation offensive se fait à partir de l'attaquant en fonction de son style de jeu et de ses déplacements

Ces organisations de jeu requièrent une transmission de balle rapide (une à deux touches) avec des passes dans le sens du jeu afin de déséquilibrer l'adversaire. Le problème rencontré par la majorité des équipes est de trouver des espaces face aux équipes renforcées.

Des solutions peuvent être efficaces comme :

- aérer le jeu
- créer des espaces par des appels à l'opposé du ballon
- rechercher la profondeur du terrain vers l'attaquant de pointe

- synchroniser les déplacements des attaquants
- créer la supériorité numérique en provoquant des « un contre un »

## *1.2 L'animation défensive*

### Coupe du monde 1998 en France

Les systèmes de jeu défensifs présentent trois systèmes différents :

- la défense en zone à 4 joueurs (la plus courante)
- la défense en zone à 3 joueurs (Angleterre)
- la défense à 3 incluant 1 libéro et 2 joueurs au marquage

La **défense en zone prédomine** : France, Hollande, Brésil

La défense à 3 : un libéro et 2 stoppeurs (Croatie, Allemagne) permet d'annihiler les points d'ancrage de l'attaque adverse.

En 1994, on notait la notion de "**triangle défensif**" (défense à 3) mais elle s'est muée en "**carré défensif**" avec une charnière centrale de 2 joueurs à laquelle on joint les 2 demi-défensifs (France avec Blanc, Desailly, Petit et Deschamp).

Les premiers défenseurs sont les attaquants : **replacement** (on laisse l'animation de jeu à l'adversaire)

et le **pressing** s'impose pour la **reconquête** du ballon.

### Championnat d'Europe des Nations 2004 au Portugal

On trouve principalement **4 défenseurs à plat en zone** s'appuyant ponctuellement sur le hors jeu.

A l'inverse de 2002, les défenseurs centraux et axiaux ont moins participé au jeu offensif.

### Coupe du monde 2006 en Allemagne

Le marquage individuel a complètement disparu depuis 2002 et 2004 (sauf pour le Japon et la Grèce).

**La zone est l'animation défensive privilégiée par les techniciens.**

la ligne des 4 défenseurs était placée **très bas** sur le terrain (30 mètres de son but) impliquant un

positionnement du premier attaquant en phase défensive, vers le rond central.

Cette animation défensive a pour but de laisser **très peu d'espace dans la profondeur** aux attaquants adverses. Elle a aussi obligé la plupart des équipes à repartir de derrière.

Nous avons aussi remarqué la présence d'un milieu de terrain placé assez bas juste devant la défense.

## *1.2 L'animation offensive*

### Coupe du monde 1998 en France

L'animation offensive nécessite une impulsion de joueurs de grand talent avec **vitesse** et **précision au jeu** (Zidane, Ortéga) des attaquants capables de transpercer les défenses adverses avec **percussion, force, vitesse, précision et combativité**.

### championnat d'Europe des Nations 2004 au Portugal

Nous avons **4 milieux**, dont un **joueur axial** décroché devant la défense, capable de récupérer le ballon et de le **transmettre rapidement**

Ce joueur contrôle le 2ème attaquant adverse ou les courses des milieux offensifs

C'est un **régulateur** qui bloque les espaces devant la défense et **offensivement** il sert de **relai** pour l'orientation du jeu

Il est accompagné devant lui par **3 joueurs à vocation offensive** qui occupent rationnellement la largeur du terrain (Tchèque)

On a **2 milieux défensifs** récupérateurs plus **2 joueurs excentrés (dépositaires du jeu offensif)**  
exemple : Portugal (Fogo et Deco), Angleterre (Beckham et Scholes)

Nous remarquons qu'un **seul attaquant de pointe** se situe dans l'axe et est accompagné d'un attaquant en **soutien** (Tchéquie, Angleterre, Grèce)

ou 2 attaquants alignés ( France, Russie, Bulgarie) et quelques fois 3 attaquants alignés (Pays-Bas, Portugal)

Nous notons beaucoup de participations offensives par de nombreux joueurs



## Coupe du monde 2006 en Allemagne

lors de cette coupe du monde les bloc-équipes étaient positionnés très bas, les attaquants ont eu donc très peu d'espace

la généralité était de positionner **1 seul attaquant en pointe** et un autre qui se déplaçait autour de celui-ci.

L'apport des joueurs défensifs était moindre comparé à la coupe du monde précédente.

Il y a eu **peu de débordements et de centres**

Le **jeu vers l'avant** a été très **direct** et en **première intention** avec une recherche presque systématique du joueur majeur comme Zidane, Ballack, Deco ou Riquelme.

Dans la grande majorité les équipes ont attendu la faute de l'adversaire

exemple : le Brésil aspire son opposant pour mieux le contrer

**Seules les formations qui possèdent la capacité de passer d'une phase défensive à une phase offensive très rapidement** et inversement ont su tirer leur épingle du jeu.

## 2/ Les joueurs et l'évolution de leur poste

### *2.1 Les postes sur le terrain : de nouvelles exigences*

#### 2.1.1 Les attaquants :

### Coupe du monde 1998 en France

Trois profils se dégagent : le joueur de pointe, le joueur "tourbillonnant" ou satellite et l'ailier  
absence quasi-intégrale d'ailiers

les attaquants évoluent majoritairement dans l'axe (point d'ancrage)

souvent ils tournent le dos à la défense adverse pour mieux plonger dans les espaces

appels croisés répétitifs nécessitent une extrême mobilité

l'attaquant de pointe doit faire preuve de grandes qualités athlétiques, puissance et vitesse et de générosité

l'attaquant de pointe doit savoir se déplacer, remiser, percuter et oser

la culture tactique de l'attaquant est décisive. Il doit entraîner son défenseur direct sur une fausse piste pour le duper

### Coupe du monde 2006 en Allemagne

puisque les équipes ont renforcé leur milieu de terrain, on avait **souvent 1 seul attaquant en pointe** épaulé par 1 milieu

seul le Portugal et les Pays-Bas ont évolué avec 3 attaquants: 2 excentrés et 1 dans l'axe

les joueurs de couloir sont des joueurs de tempérament offensif (Ribéry ou Malouda) mais ce ne sont pas des ailiers

ils se replacent systématiquement pour participer à la reconquête du ballon

les **attaquants sont isolés**. Ils ont eu **du mal à créer du jeu**. Ils n'ont pas toujours réussi à conserver le ballon en zone offensive

ils ont assez **peu utilisé le décrochage** pour offrir une solution d'appui à leur milieu de terrain c'est **une des évolutions du poste par rapport à 2002**.

**la tendance est celle d'un travail défensif accru de la part de l'attaquant axial.**

#### 2.1.2 Les milieux

### Coupe du monde 1998 en France

pas de profil type mais les milieux sont pourvus d'un gros volume de jeu, ils donnent l'identité du jeu, ce sont les "poumons"

1 ou 2 milieux positionnés devant la défense

ils ont pour rôle d'intercepter, d'annihiler l'adversaire

ils sont voués à une cause défensive mais contribuent à l'animation offensive par la qualité de leurs passes

le temps du "10" a vécu. Le jeu est étouffé par les systèmes, la liberté de manœuvre des créateurs s'est réduite.

les créateurs apparaissent plutôt comme des relayeurs doués d'une vitesse et d'une adresse.

### Coupe du monde 2006 en Allemagne

la majorité des équipes ont évolué avec **4 milieux (1+3) voire 5.**

le milieu est de plus en plus fourni avec une recherche de densité pour favoriser la récupération du ballon

en configuration ( 1 - 3 ) , **ce joueur est dans le registre du "libéro" du milieu de terrain**

c'est ce joueur le **premier relanceur**. Tous les ballons passent par lui car le **bloc-équipe est très bas**

exemple : Sneijder (Pays-Bas), Pirlo (Italie), Marscherano (Argentine)

dès la récupération du ballon, **aller vite n'est pas impératif. La conservation du ballon étant prioritaire.**

### 2.1.3 Les défenseurs

#### Coupe du monde 1998 en France

Les arrières centraux jouent à plat, ils ont qualité de relance qui leur permet de faire face à un pressing adverse.

ils ont réussi beaucoup d'interception même en étant en infériorité numérique.

une énorme présence athlétique surtout dans le jeu aérien.

dans une défense à 4, la culture tactique s'avère déterminante

pour une défense à 3 on s'appuie avant tout sur les qualités athlétiques

les arrières latéraux occupent le poste qui a le plus évolué ces dernières années

le latéral ou joueur de couloir ne peut plus se contenter du seul travail défensif mais il doit participer aussi aux phases offensives

les bons latéraux sont ceux qui défendent bien et qui se transforment rapidement et efficacement en joueur offensif

ils assurent l'équilibre tactique de l'équipe

on a apprécié la percussive de leurs débordements ponctués de centres de grande qualité

il faut noter un progrès au niveau du jeu de pied des gardiens. La qualité de la relance s'est bonifiée.

par sa relance, le gardien peut influencer sur l'animation défensive

#### Coupe du monde 2006 en Allemagne

les **défenseurs centraux** ont assez **peu participé au jeu**

ils ont été pris quelques fois dans leur dos sur des longs ballons en directions des attaquants

assez **peu d'évolutions dans le jeu des latéraux** depuis une dizaine d'années

ils ont un peu **moins participé au jeu offensif** que durant les précédentes éditions

## *2.2 Les qualités athlétiques, techniques et mentales des joueurs*

### 2.2.1 Qualités athlétiques

#### championnat d'Europe des Nations 2004 au Portugal

2 grandes qualités observées : **la capacité à reproduire les efforts** (courses longues et à grande vitesse)

et l'**aptitude et la résistance physique aux duels sans commettre de fautes**

les joueurs de couloirs apportent en permanence le surnombre sur le plan offensif

tout en maintenant l'**équilibre de l'équipe** en effectuant un gros travail de repli défensif.

ce **rôle** de joueur de **couloir** a été remarqué surtout pour les **milieux** ou les **joueurs offensifs excentrés** selon l'organisation de l'équipe

les **attaquants de pointe** ont aussi répété les courses pour participer à la **récupération du ballon** (course de repli ou de harcèlement)

et aussi pour favoriser la recherche du **jeu en profondeur** dès que la phase offensive est amorcée.

#### Coupe du monde 2006 en Allemagne

La puissance athlétique permet un jeu plus rythmé et favorise les courses vers l'avant de manière intensive

les joueurs de **couloir**, contrairement à 2002 (où cela concernait des milieux offensifs) furent des défenseurs

exemple : Lahm (Allemagne) ou Zambrotta et Grosso (Italie)

### 2.2.2 Qualités techniques

#### championnat d'Europe des Nations 2004 au Portugal

**plus** de duels, **plus** d'efforts, **plus** de vitesse et **moins d'espace**, exigent une technique en mouvement appropriée.

Les formes de **prises de balle** et de **conservation** du ballon malgré l'opposition donnent la faculté de se libérer du marquage sur le **premier geste** qui donne au joueur **un temps d'avance** (Figo, Ronaldo, Baros, Seedorf, Henry)

Autre qualité dominante : l'aptitude à jouer long en diagonale et à trouver un partenaire démarqué.

devant les **blocs défensifs renforcés** ou des **défenses souvent alignées**, cette forme de passe a permis de trouver un joueur,

**en provoquant sa course, dans l'espace libre** pour tenter de déséquilibrer l'adversaire.

le jeu long a aussi été utilisé **pour porter rapidement le danger devant le but adverse.**

autre aspect important : **la force, la vitesse et la précision de la première passe** sont des éléments importants pour la réussite de l'action offensive

#### Coupe du monde 2006 en Allemagne

la faculté à contrôler rapidement et à conserver la balle est primordiale tant les espaces deviennent limités.

**la technique individuelle doit être efficace et se mettre au service du jeu, du collectif.**

les équipes n'ont pas encouragé l'exploit individuel, cherchant à **conserver le ballon par du jeu court**

contrairement à 2002, le jeu long a été très peu utilisé

la technique individuelle a permis d'apporter aux équipes, qui ont favorisé la **conservation du ballon comme style de jeu,**

un capital confiance important

### 2.2.3 Qualités mentales

#### championnat d'Europe des Nations 2004 au Portugal

la force d'un groupe se traduit par des **valeurs acceptées par tous** telles que :

l'adhésion des joueurs au **projet tactique** élaboré par l'entraîneur, la faculté **d'adaptation aux changements**

l'abnégation dans l'application des **principes de jeu**, la concentration, la patience et la maîtrise de soi

**état d'esprit au service du groupe**

### 3/ Les incidences pour les entraînements

#### Coupe du monde 1998 en France

élément déterminant du succès

travailler la technique dès le plus jeune âge. Cependant on doit associer la technique avec une présence physique

Aimet Jacquet traduit cela par "muscler son geste".

concrètement le mot d'ordre est de confronter très vite la technique au jeu.

il faut aussi développer dès le plus jeune âge une culture tactique.

ceci pour une meilleure assimilation des schémas tactiques prônés par l'entraîneur.

le jeune joueur doit apprendre très tôt que dans chaque zone de jeu existent des règles dont le strict respect conditionne la performance

le jeu libre durant les entraînement génère énormément de créativité et de prises de risques.

le jeu libre doit être encouragé

La compréhension, l'intégration de ces systèmes de jeu par le bloc-équipe nécessite un travail tactique très important.

#### championnat d'Europe des Nations 2004 au Portugal

Ce championnat d'Europe est la confirmation d'une **culture tactique individuelle**

elle permet davantage de **variétés tactiques collectives** dans l'animation du jeu, qui demande un travail très méthodique

la formation doit insister sur les éléments tels que :

varier et s'adapter à différentes **organisations et systèmes de jeu**  
passer de la **zone à l'individuelle** et inversement  
être capable d'évoluer à des **postes différents (polyvalence)**  
ou d'évoluer au même poste dans un **registre différent** (offensif/défensif)  
apprendre à sortir du marquage, se démarquer  
passer **rapidement** des phases offensives à défensives et inversement  
développer le sens du jeu avec ou sans ballon à travers les notions d'appel et de soutien  
rechercher en permanence le **jeu en mouvement**

### Coupe du monde 2006 en Allemagne

l'objectif est double : il s'agit d'améliorer la **technique individuelle** et la rendre efficace au **service de l'équipe et du jeu**

l'idée est de partir du jeu pour améliorer la technique individuelle (les fondamentaux: contrôle et passes)

l'observation faite est que les **attaquants** ont de moins en **moins d'espace** sur le terrain pour faire la différence

les **systèmes** les plus utilisés les plus efficaces ont été : **le 4 - 1 - 4 - 1** et **le 4 - 2 - 3 - 1**

pour rendre le jeu plus offensif face à des **défenses jouant très bas**, la formation des attaquants est indispensable. **Ils doivent être capables de jouer sur les côtés et dans l'axe.**

## **II . L'analyse statistique des buts lors des compétitions mondiales**

Lors de la coupe du monde de 1998, il a été marqué 171 buts plus précisément 126 buts (2,6 buts par match) au premier tour et 45 buts (2,81 buts par match) dans la phase à élimination directe à partir des 1/8 de finale. Sur ces 171 buts, on comptabilise 116 buts marqués sur action de jeu et 55 buts sur coups de pied arrêtés.

L'édition suivante de 2002 (au Japon et en Corée du Sud) a été moins prolifique avec 161 buts<sup>59</sup>.

---

<sup>59</sup> Source : La Direction Technique National de Football (DTNF), « Analyses et enseignements, la coupe du monde « 98 » vue par les entraîneurs nationaux. »

## A. Le jeu collectif en phase offensive

Les équipes préparent davantage leurs phases offensives. On remarque une nette évolution depuis 1998, la majorité des buts sont inscrits suite à des **attaques placées** ( 80.2 % et 76.4 % des buts marqués en plus de 10 secondes en 1998 et 2002, comme le montre le tableau 1).

Pour surprendre l'équipe adverse et trouver la faille, les équipes font tourner davantage le ballon. Elles font sortir l'adversaire et elles réussissent à **déséquilibrer** la défense par le côté opposé.

« La maîtrise collective et la conservation du ballon sont donc des paramètres de plus en plus important dans le football international contemporain. Les attaques placées prédominent (Brésil, Pays-Bas, France) au détriment des attaques très rapides et donc du jeu de contre (Italie, Norvège). »<sup>60</sup>

La durée des actions qui précèdent le but est ainsi plus longue. Cependant les attaques placées dépendent beaucoup des caractéristiques du style de jeu des équipes.

	<b>USA 94</b>	<b>EURO 96</b>	<b>France 98</b>	<b>CM 2002</b>
<b>durée</b>	buts	buts	buts	buts
<b>0 - 4"</b>	13	6	3	12
<b>5 - 9"</b>	17	13	17	13
<b>10 - 14"</b>	35	11	31	31
<b>15" et +</b>	26	17	50	50
<b>total buts</b>	91	47	101	106
<b>% buts actions de plus de 10"</b>	<b>67%</b>	<b>59,6%</b>	<b>80,2%</b>	<b>76,4%</b>

Tableau n° 1. Durée des actions de but en secondes (buts marqués sur action de jeu)

---

<sup>60</sup> Source : ibidem.p.34.



Le **style** des équipes est souvent marqué par la **circulation** du ballon et la **vitesse** de jeu. L'analyse du nombre de passes en phase offensive permet de caractériser un style de jeu d'une équipe car cela montre, à la fois, son emprise technique et collective mais aussi son efficacité.

On remarque qu'il y a de plus en plus de passes sur les actions de but. Lors de la Coupe du Monde de 1998, la moitié des buts, marqués suite à des actions, comportaient des séquences de 4 passes et plus.

Le tableau n° 2, ci-dessous, montre les joueurs ont davantage fait circuler le ballon avant de marquer les buts. On note que les séquences de plus de 6 passes sont largement supérieures pour la Coupe du Monde 1998 que lors de la World Cup aux Etats Unis ( 23 buts marqués sur actions en 1998 contre 10 seulement en 1994).

« Voilà qui vient confirmer qu'en plus de la durée, **une action de but est plus que jamais collective.** »

Cependant, il a été surprenant de constater que pendant la Coupe du Monde de 2002 (au Japon et en Corée du Sud) de plus en plus de buts sont marqués en moins de 4 passes alors que la durée des actions augmente.

On compte : 71 buts sur 106 (67%) qui sont marqués en moins de 4 passes (contre 50% en 1998 et 45% en 1996).

On peut invoquer le fait que les blocs équipes sont très compacts et très difficiles à contourner sauf en jeu long, dans la largeur et la profondeur. Les centres sont à l'origine d'un but sur deux.

	<b>USA 94</b>	<b>France 98</b>	<b>2002</b>
<b>passes</b>	but	but	but
<b>moins de 4 passes</b>	41	51	71
<b>4 à 6 passes</b>	39	27	24
<b>plus de 6 passes</b>	10	23	11
<b>total buts</b>	90	101	106
<b>% buts actions avec séquences de 4 passes et +</b>	<b>54%</b>	<b>50%</b>	<b>33%</b>

Tableau n° 2. Nombre de passes par actions de but

## **B. Les critères de finition et de temps restant à jouer**

Pour marquer un but la vitesse d'exécution est capitale. On note pour la Coupe du Monde 1998 que 82 % des buts sont marqués en moins de 2 touches de balle sur action de jeu.

Le tableau n° 3 montre que 87 buts ont été marqués en 3 touches de balle ou moins (deux contrôles maximum). Ces chiffres sont la confirmation de ceux recensés dans toutes les compétitions de haut niveau (Euro, Championnat de Ligue 1, Coupes Européennes). C'est la confirmation que **la finition réclame vitesse, précision et technique.** »

Le joueur doit vite voir, vite décider et vite faire !

On constate que la majorité des buts sur action de jeu sont marqués sans contrôle. Cela est intéressant pour donner la tendance de travail pour la formation chez les jeunes en ce qui concerne le jeu de finition.

**« A plus de 2 contrôles on a très peu de chance de marquer un but. La réduction des espaces, la densité des blocs défensifs y sont pour beaucoup. »**

	<b>France 98</b>	<b>CM 2002</b>
<b>touche de balle</b>	but	but
<b>0</b>	47	73
<b>1</b>	28	21
<b>2</b>	12	5
<b>3</b>	6	3
<b>4</b>	4	2
<b>5</b>	2	0
<b>6 et plus</b>	2	2
<b>total buts</b>	<b>101</b>	<b>106</b>

Tableau n°3. Buts sur action de jeu et touche de balle

L'autre critère concerne le temps qui reste à jouer. Autrement dit, à quel moment le but est marqué ?

La plus part du temps les buts sont marqués lors des débuts de mi-temps mais surtout dans le dernier quart- heure qui est le plus prolifique. Comme le montre le tableau n°4, 26.3 % des buts de la Coupe du Monde 1998 ont été marqués pendant les 15 dernières minutes du match. Mais 38.5 % des buts en ce qui concerne l'édition de 2002 dans les 30 dernières minutes !

« Le dernier quart- d'heure avec 45 buts (soit 26.3%) est comme d'habitude le plus prolifique. »<sup>61</sup>

**Il y a effectivement une période favorable pour marquer des buts.**

Pour la différence entre ces deux coupes du monde, on retiendra certainement les conditions et les niveaux de préparation des différentes équipes (l'Allemagne, finaliste, a marqué 7 de ses 14 buts dans la dernière demi-heure).

		France 98		CM 2002	
		buts	%	buts	%
<b>1ère mi-temps</b>	<b>15 mn</b>	25	14,6%	25	15,5%
	<b>30 mn</b>	19	11,1%	19	11,8%
	<b>45 mn</b>	26	15,2%	25	15,5%
<b>2ème mi-temps</b>	<b>65 mn</b>	31	18,1%	27	16,8%
	<b>75 mn</b>	24	14,0%	31	19,3%
	<b>90 mn</b>	45	26,3%	31	19,3%

<sup>61</sup> Source : Ibidem, p. 36.

	<b>total buts</b>	170	99,4%	158	98,1%
	<b>1 but a été marqué en prolongation</b>	<b>171</b>			
	<b>3 buts ont été marqués en prolongation</b>			<b>161</b>	

Tableau n°4. La répartition des buts dans le temps

### C. Les facteurs « intervalles » et « espaces »

**La passe courte** et le centre sont les meilleures armes pour marquer.

Du fait que la majorité des équipes se positionnent et évoluent en « bloc équipe » les espaces deviennent réduits. La passe courte (55 buts pour la CM de 1998) est l'arme numéro un pour marquer. Elle est effectuée le plus souvent dans les pieds (37 buts contre 18 dans l'espace).

Les mouvements et les regroupements défensifs empêchent de jouer long même si le centre (44 buts) et la passe longue (29 buts) restent efficaces.

Les espaces qui se réduisent et la longueur des passes viennent s'ajouter aux statistiques concernant **la durée et le nombre de passes des actions de buts. Pour marquer, il faut jouer vite, longtemps, et être très précis.**

L'évolution concernant les centres a été significative entre les coupes du monde 1998 et 2002. Le centre est à l'origine de 50 % des buts. Il est avant tout réalisé vers l'avant ( dans la profondeur) pour 45 des 72 buts marqués contre 14 en retrait et 13 sur la même ligne ( cf. tableau n°5).

Cela indique les attaques se préparent dans les zones excentrées.

**Les équipes qui gagnent les duels sur les côtés gagnent majoritairement les matchs.**

Les passes courtes (33 buts) sont effectuées principalement dans l'axe et sont le résultat de combinaison à 2 ou à 3.

<b>CM 2002</b>			<b>France 98</b>			<b>France 98</b>	
but	%		but	%		but	%
33	23,7%	<b>pas</b> <b>courte</b>	55	37,4%	<b>dans les pieds</b>	37	25,2%
					<b>dans l'espace</b>	18	12,2%
72	51,8%	<b>le centre</b>	44	29,9%	<b>au milieu du but ou</b> <b>2nd poteau</b>	33	22,4%
					<b>au 1er poteau</b>	11	7,5%
8	5,8%	<b>pas</b> <b>longue</b>	29	19,7%	<b>pas</b> <b>longue</b>	29	19,7%
26	18,7%	<b>autres</b>	19	12,9%	<b>pas</b> <b>de l'adversaire</b>	17	11,6%
139	100%	<b>total</b>	147	100%	<b>tir renvoyé par poteau</b>	2	1,4%

Tableau n° 5. La dernière passe

L'extérieur de la surface est la principale zone d'où proviennent les dernières passes.

Les côtés sont exploités de façon homogène (18 buts côté gauche et 15 buts côté droit). Mais l'axe, comme nous montre le tableau n° 6, à l'extérieur de la surface de réparation reste le lieu prédominant pour la dernière passe ( près de 44 % des buts en 1998).

Cette remarque est aussi valable pour l'édition suivante de 2002. Plus de 60 % des buts ont été amenés par des passes venues depuis l'extérieur de la surface de réparation.

Cette donnée semble invariable depuis plusieurs années.

		<b>France 98</b>		<b>CM 2002</b>	
		buts	%	buts	%
<b>à l'extérieure de la surface</b>	<b>dans l'axe</b>	75	43,9%	64	39,8%
	<b>côté droit</b>	15	8,8%	15	9,3%
	<b>côté gauche</b>	18	10,5%	19	11,8%
<b>dans la surface entre 11 m et 16,5 m</b>		9	5,3%	14	8,7%
<b>dans la surface entre 6,5 m et 11 m</b>		19	11,1%	17	10,6%
<b>dans la surface entre 0 m et 11 m</b>		8	4,7%	10	6,2%
<b>autres</b>		27	15,8%	22	13,7%
<b>total buts</b>		<b>171</b>		<b>161</b>	

Tableau n° 6. Les dernières passes par zone

**CHAPITRE 3 :**  
**LA PRISE DE DECISION,**  
**L'APPROCHE CONSTRUCTIVISTE**

# LA PRISE DE DECISION, L'APPROCHE CONSTRUCTIVISTE

## L'approche constructiviste

La partie observable d'un geste sportif est dépendante d'un ensemble de processus de traitement de l'information complexe. La réalisation de l'action peut être assimilée à une série de tâches de traitement de l'information. Différentes étapes sont impliquées dans la réalisation d'une performance motrice par une prise de décision adéquate.

- étape perceptive
- étape décisionnelle
- étape de l'exécution motrice
- étape de contrôle et d'évaluation de la réponse motrice

Dans notre recherche concernant les jeux de sport collectif (le football en particulier), une telle analyse peut permettre de mieux cerner les exigences bio-informationnelles de la tâche et de mieux identifier leurs conséquences.

Le joueur de sport collectif doit être doté d'un point de vue informationnel de capacité d'identification, de résolution de problème, et de prise de décision.

En ce sens, avant de réaliser une action motrice, le joueur doit analyser, structurer les informations en provenance de l'environnement et de son propre corps afin d'élaborer une réponse et de la contrôler. Le processus informationnel peut être considéré comme une opération continue par l'acteur. De ce point de vue l'acte moteur est considéré comme étant le résultat final d'une chaîne complexe de l'information.

La psychologie cognitive étudie les processus cognitifs sous-jacents à la réalisation d'un comportement. Il faut considérer ces processus comme représentatifs d'une chaîne de traitements comprenant tout d'abord une saisie d'information (recherche, perception et décodage), ensuite, une analyse de l'information (catégorisation, classement ) puis une représentation opératoire (schéma, modèles ou images) et une mémorisation (mise en mémoire, utilisation des informations mémorisées, et enfin un apprentissage (construction de ces processus).



## A. Communiquer pour jouer

Dans les sports collectifs, il est fréquent d'entendre les injonctions suivantes : « demande le ballon, empêche le de passer, fait opposition, aide ton partenaire, parle lui, fais lui signe.... ».

Ces termes de coopération, d'opposition et de communication sont intéressants car ils mettent en évidence des comportements, des intentions et surtout un langage entre acteurs sportifs.

Le plus souvent la communication fait penser au langage car on échange des paroles. On peut dire aussi que tout système de signes reconnus par d'autres est un système de communication (par exemple le code de la route). Si on transpose cette démarche au sport on s'aperçoit que les sportifs ont, en plus d'un langage verbale qui leur est propre, communiquent très souvent en dehors du langage. Lorsqu'un joueur de football passe le ballon à son attaquant, il communique en le lui transmettant. Aussi cette communication peut s'exprimer d'autres manières, avec ou sans ballon comme par des appels de balle en profondeur ou se démarquant des adversaires.

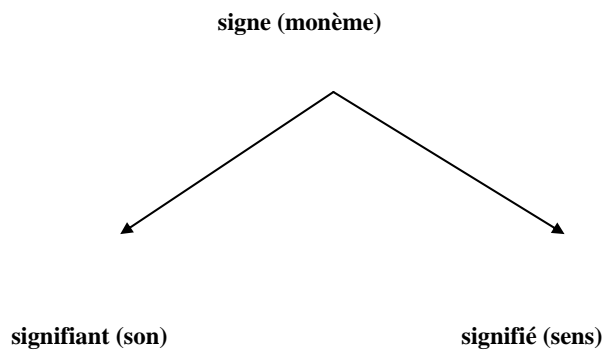
On peut parler de communication motrice à propos de toutes les informations qui ne passent pas par le langage mais par des actes moteurs<sup>62</sup>. Pour les équipes de sport collectif cette communication motrice est déterminante. Elle est le vecteur de combinaisons stratégiques et de cohésions tactiques. En effet les joueurs de football ajustent en permanence leurs déplacements et leurs comportements en fonction des informations qu'ils reçoivent des partenaires et des adversaires. On dit qu'ils sont **en situation sociomotrice**. Cette situation est caractérisée par une multiplicité de perceptions, de compréhensions, d'influences, en fait de relations entre les acteurs, les groupes et les sous-groupes. Le terme de « **dynamique de groupe** » englobe ces concepts de communication motrice et de situation sociomotrice.

Dans un match de football, les coéquipiers sont amenés à accomplir des actes d'entraides comme des démarquages, des appels de balle, des soutiens, des écrans. Il y a alors **une relation de coopération**. La communication devient possible par des passes ou des centres. En ce qui concerne les adversaires, Parlebas définit leurs actions par **des relations d'opposition**.

---

<sup>62</sup> Parlebas. (1979). La communication motrice. Collectif, Dossier de l'Éducateur Sportif INSEP, Paris. p. 118.

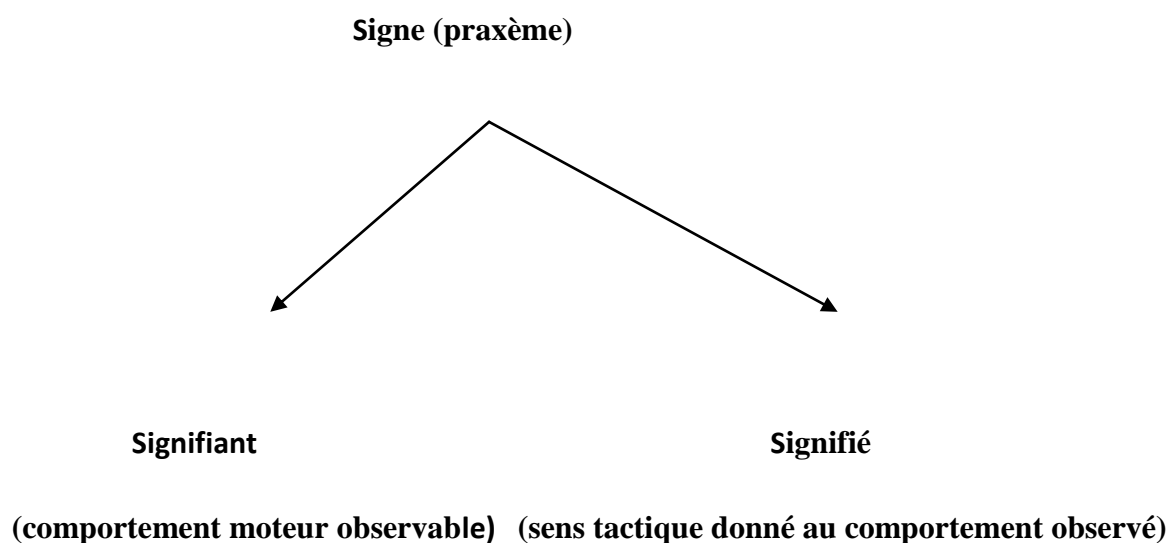
La communication motrice peut s'analyser comme la communication verbale. On ne peut pas communiquer sans se comprendre. La compréhension et la communication se font à partir des signes. Dans le langage oral le signe s'appelle un monème, il englobe à la fois le signifiant (ce que l'on entend) et le signifié (le sens accordé à ce monème qui est en général un mot).



Toujours dans le langage oral, pour comprendre il faut entendre le son (le signifiant) et décoder (connaître) le sens (le signifié) des mots.

En ce qui concerne la communication motrice, on trouve un système similaire de signes qui permet la communication et la compréhension. Dans ce cas précis, le signe n'est plus une unité de langage mais une unité d'action qu'on appelle praxème.

On trouve la même articulation que pour le langage oral.



Dans une situation de jeu en football, le joueur doit observer le comportement de ses partenaires (le signifiant) et connaître le sens (le signifié) de ce comportement. La compréhension des actions motrices (praxèmes) des autres joueurs est la base pour une relation possible entre joueurs.

Une équipe existe s'il y a une entente entre les coéquipiers sinon on aura un groupe hétérogène et sans âme. Pour que les joueurs adoptent une véritable communication ils faut qu'ils aient la même compréhension du même comportement. Les gestes techniques, les appels de balles et les déplacements doivent avoir le même sens pour tous les joueurs d'une même équipe.

On peut penser au rôle des entraîneurs pour lesquels la tâche peut sembler complexe. Lorsque des clubs recrutent de nombreux joueurs de talent il arrive souvent que leurs équipes n'arrivent pas à s'animer car les joueurs n'ont pas les mêmes automatismes. Il est plus simple de dire qu'ils ne possèdent pas le même langage moteur. La réussite des clubs formateurs est l'illustration que ces praxèmes peuvent s'acquérir de façon quasi-automatique.

Pour un joueur de football débutant le nombre d'actions motrices sera faible. En effet les possibilités seront limités du fait de son inexpérience sur le terrain et de son niveau de jeu.

Plus le niveau du joueur va augmenter plus le nombre d'actions motrices va s'étoffer. La communication entre les joueurs dépendra du sens qu'ils donneront à ces actions motrices. Pour qu'il y ait une même **lecture du jeu** et une justesse des déplacements des joueurs, il faut une entente et un respect des mêmes principes que le jeu dictera.

A mon sens, l'entraîneur est le chef d'orchestre qui doit veiller à ce que les joueurs comprennent et adoptent **un langage commun**. Cela passe obligatoirement par un travail énorme à l'entraînement. Chez les joueurs de haut niveau cette expertise s'acquiert par de longues séances tactique sans ballon.

## **B. Organiser, modéliser l'information pour mieux décider.**

### **1/ L'approche théorique de la modélisation**

**Construire**, c'est émettre des hypothèses, appliquer des formes ou des schémas, analyser les informations, et pas seulement les découvrir.

Pour Le Moigne, cité par Lugan <sup>63</sup>, « **modéliser** c'est construire intentionnellement des compositions de concepts et de symboles, des modèles susceptibles de rendre plus intelligible un phénomène perçu complexe et d'amplifier le raisonnement de l'acteur. Ce raisonnement vise notamment à anticiper les conséquences des projets d'actions possibles »

C'est aussi à la fois identifier et formuler quelques problèmes sous la forme d'énoncés et chercher à résoudre ces problèmes en raisonnant par simulations. Pendant longtemps la réflexion sur les sciences humaines était fondée sur des épistémologies positivistes ou réalistes. Les phénomènes étaient réduits à des modélisations analytiques alors que depuis Piaget l'ouverture s'est faite vers une réflexion de type systémique.

A partir des années 70, des théories diverses (la cybernétique, la communication, l'organisation) vont se regrouper en une seule discipline, **la systémique**.

Cette science des systèmes va à la fois fédérer et intégrer les acquis provenant d'autres domaines de recherche.

**La modélisation systémique** relie les éléments d'un ensemble, insiste sur leurs relations et joue sur la modification de plusieurs variables. Elle intègre la durée, l'irréversibilité des phénomènes et adopte les modèles à boucles rétroactives.

Cette approche caractérise les nouvelles sciences : sciences de la décision, sciences de la communication, sciences de l'éducation.

Ces nouvelles sciences prennent leurs appuis scientifiques au sein des paradigmes des épistémologies constructivistes, alors que les sciences classiques se réfèrent aux paradigmes positivistes.

Pour le positivisme tout est donné par la réalité des objets étudiés, le positif est égal au réel.

---

<sup>63</sup> Lugan, J.C. (1996). La systémie sociale. 2<sup>ème</sup> édition PUF, QSJ, Paris. p. 86.

Pour le constructivisme, la connaissance est construite par le modélisateur qui en manifeste le projet.

Le constructivisme est cette approche contemporaine de la perception. Cela signifie pour Dortier<sup>64</sup> que « la perception est conçue comme un acte complexe où l'individu reconstruit son environnement, l'interprète et ne se contente pas de l'observer tel quel ».

Pour construire on doit se référer à des formes ou à des schémas tout en analysant les informations provenant de l'environnement. De ce point de vue, la démarche systémique rend compte des systèmes complexes et potentiellement imprévisibles.

La modélisation systémique passe par la notion de processus.

Modéliser un système complexe, c'est modéliser un système d'actions. Ce concept d'organisation est constitué par le triple paradigme d'Edgard Morin, cité par Lugan<sup>65</sup> :

- RE-ORGANISATION qui exprime la transformation diachronique.
- AUTO-ORGANISATION qui symbolise l'autonomie.
- ECO-ORGANISATION qui caractérise le fonctionnement synchronique ouvert dans l'environnement.

On a, comme le dit Le Moigne (1977), une convention épistémologique qui s'assimile à « une image vivante d'une organisation qui veut s'autonomiser en se transformant de l'intérieur, tout en s'activant par mille ouvertures dans des contextes idéologiques, économiques, politiques dans lesquels elle se voit insérée. » En accord avec Bachelard, rien ne va de soi. Rien n'est donné, tout est construit.

## **2/ L'acquisition de la connaissance.**

La connaissance est une mise en résonance de ce que l'on a en nous et de ce que le milieu nous offre. De ce point de vue on se rapproche de la théorie d'Eco (1998) car il stipule que « le type cognitif est tout ce que l'on a dans la tête ».

---

<sup>64</sup> Dortier, J.F. (1998). Les sciences humaines. Edition Sciences humaines, Paris. p. 114.

<sup>65</sup> Lugan, J.C. Ibidem, p. 105.

Nous avons indiqué dans le chapitre un que l'expérience de tout individu est déterminée par sa culture. On peut définir cette dernière comme étant constituée à la fois de structures sémiologique et biologiques. Elle participe, en tant que système, à la modélisation cognitive. La culture est présentée par Ralf Linton <sup>66</sup> comme un héritage social transmis à l'enfant et qui a pour fonction d'adapter l'individu à la société et celle-ci à son environnement.

Lorsque l'on fait référence à un héritage social, nous faisant le lien avec le terme de Bourdieu, « l'habitus ». Selon Bourdieu l'habitus est un « système de schèmes de perception, d'appréciation et d'action », c'est à dire l'ensemble des connaissances pratiques acquises au cours du temps et qui nous permettent de percevoir, d'agir, et d'évoluer dans un univers social donné.

Lorsque Menaut <sup>67</sup> s'est interrogé à propos du jeu créatif, il a fait référence à D.-W. Winnicott, pour qui « l'usage de cet espace est déterminé par les expériences de la vie dont la variabilité infinie contraste avec la stéréotypie des phénomènes naturels au sens usuel du terme, c'est à dire l'héritage de la tradition. »

On peut déduire que la construction cognitive est un système qui s'adapte au milieu car les actions du sujet sont intériorisées donc nécessitent un réglage interne.

Pour mieux se forger et se constituer, l'individu doit se confronter sans cesse au monde extérieur et à son environnement. Son système cognitif tend ainsi vers à devenir autonome en s'ouvrant vers l'extérieur et en se fermant vers l'intérieur. Cette confrontation amène le sujet à s'évaluer sans arrêt et à s'adapter au milieu.

Selon Tabary J.C <sup>68</sup>, « le constructivisme admet l'existence d'un réel capable de semer sur notre passage des obstacles qui heurtent le déroulement interne de notre activité mentale. Il y a à la fois l'affirmation que le réel existe et qu'il est doté de propriétés ontologiques permettant l'expression de régularité. Mais ces propriétés sont inatteignables et la connaissance se réduit à seulement prévoir des comportement qui conviennent, après analyse de l'événement. De ce fait, le réel en tant que tel ne se manifeste qu'à partir des obstacles imprévus qui interrompent le déroulement de l'activité mentale intérieure. »

---

<sup>66</sup> Dortier, Jean-François. (1998). Les sciences humaines. édition Sciences humaines, Paris. p. 31.

<sup>67</sup> Menaut, André. (1998). Le réel et le possible dans la pensée tactique. Edition P.U.B, Talence. p. 42.

<sup>68</sup> Tabary, Jean-Claude. (1969). Cognition, systémie et connaissance. Edition ?. p. 60.

On peut interpréter cette affirmation par le fait que la connaissance progresse à chaque fois que le sujet affronte des contraintes liées à une méconnaissance de l'environnement. Cette progression apporte du « capital mental » si je peux me permettre cette expression. Parce que le sujet compare ses expériences passées avec celles du présent et ajuste son jugement. Son savoir devient ainsi plus riche, il est vérifié, évalué et validé par sa structure cognitive.

Pour les neurosciences ce sont les gens qui voient et non leurs yeux. La perception et l'action interagissent avec le système nerveux par rapport à notre culture donc par rapport à notre expérience.

Le traitement de l'information qui passe par l'analyse perceptive est lié aux données du monde extérieur.

D'ailleurs Tabary<sup>69</sup> en tire trois conclusions :

- « C'est bien la configuration spatio-temporelle d'éléments peu définis qualitativement qui est à la base de la connaissance.
- C'est la configuration d'interface et non une configuration « en soi » de l'événement perçu, qui est première à toute connaissance.
- Le sujet forme activement les représentations mentales par abstraction active des configurations d'interface. Comme ces configurations dépendent autant de la structure des systèmes perceptifs que des objets perçus, le sujet doit mener conjointement une connaissance de soi et une connaissance de l'environnement. »

Il est aussi très intéressant de retenir l'interprétation de Tabary concernant la connaissance. Il affirme que « le passage de la configuration perceptive au schéma cognitif accentue encore l'aspect autonome et sélectif de toute connaissance. Faisant référence à une « façon d'être » de l'écran d'interface, elle est la cristallisation d'un vécu mental analysant cet écran. »

On rejoint la pensée de Jacob, « l'homme est une machine à apprendre », si on situe la connaissance comme le produit de l'assimilation de notre environnement adaptée à notre vécu.

---

<sup>69</sup> Tabary, J.-C. (1969). Cognition, systémie et connaissance. p. 64.

La nuance, faite par Jean Piaget, concernant l'assimilation et l'accommodation dans le maintien de l'adaptation, constitue le but ultime de tout comportement et donc de toute connaissance.

L'assimilation représente les changements engendrés par l'environnement à l'intérieur d'un système tandis que l'accommodation définit les modifications du système lui-même liées à l'assimilation. D'ailleurs comme Tabary , nous avançons que « la validation des connaissances ne peut reposer sur des vérités mais seulement sur la cohérence entre toutes les connaissances acquises. »<sup>70</sup>

### C. L'action sportive : un partage des subjectivités

Lorsqu'un joueur se trouve en jeu il doit constamment résoudre des problèmes en temps réel.

On entend par problème, une situation de jeu qui est définie par :

- Les paramètres présents à savoir les mouvements des joueurs, le ballon, l'aire de jeu
- Un questionnement pour choisir l'objectif
- Les contraintes qui caractérisent l'action de jeu.

Ensuite pour résoudre un problème, le joueur passe par un traitement de paramètres impliquant :

- Une interprétation des données initiales et des objectifs à atteindre avec les contraintes
- Un traitement des idées et leurs inférences
- Une prise de décision

Dans le cadre de l'action sportive, les processus cognitifs présentent des caractéristiques complexes qui impliquent des interactions entre l'individu et son environnement.

Le sujet doit englober une quantité importante d'informations visuo-spatiales. Ces informations sont aussi faites de représentations mentales. Les états sont dynamiques et transitoires. Il faut provoquer une opportunité d'action (aspect diachronique). Pour cela, une logique interne, et connue de l'activité (du jeu), crée des relations entre les différents éléments

---

<sup>70</sup> Tabary J.C. Ibidem, p.59.



à savoir le sujet-agissant, ses partenaires et les adversaires, le tout par rapport à un « écran de connaissances » (terme employé par Moles). Ces relations ont une organisation structurale.

L'individu fait des choix du fait de la quantité importante d'informations. Il est obligé de faire des paris car les informations sont aussi partagées par les adversaires.

La décision est réalisée sous la pression temporelle, d'où un conflit vitesse / pertinence.

L'action sportive peut être modélisée à la manière de Bouthier selon le schéma ci-dessous.

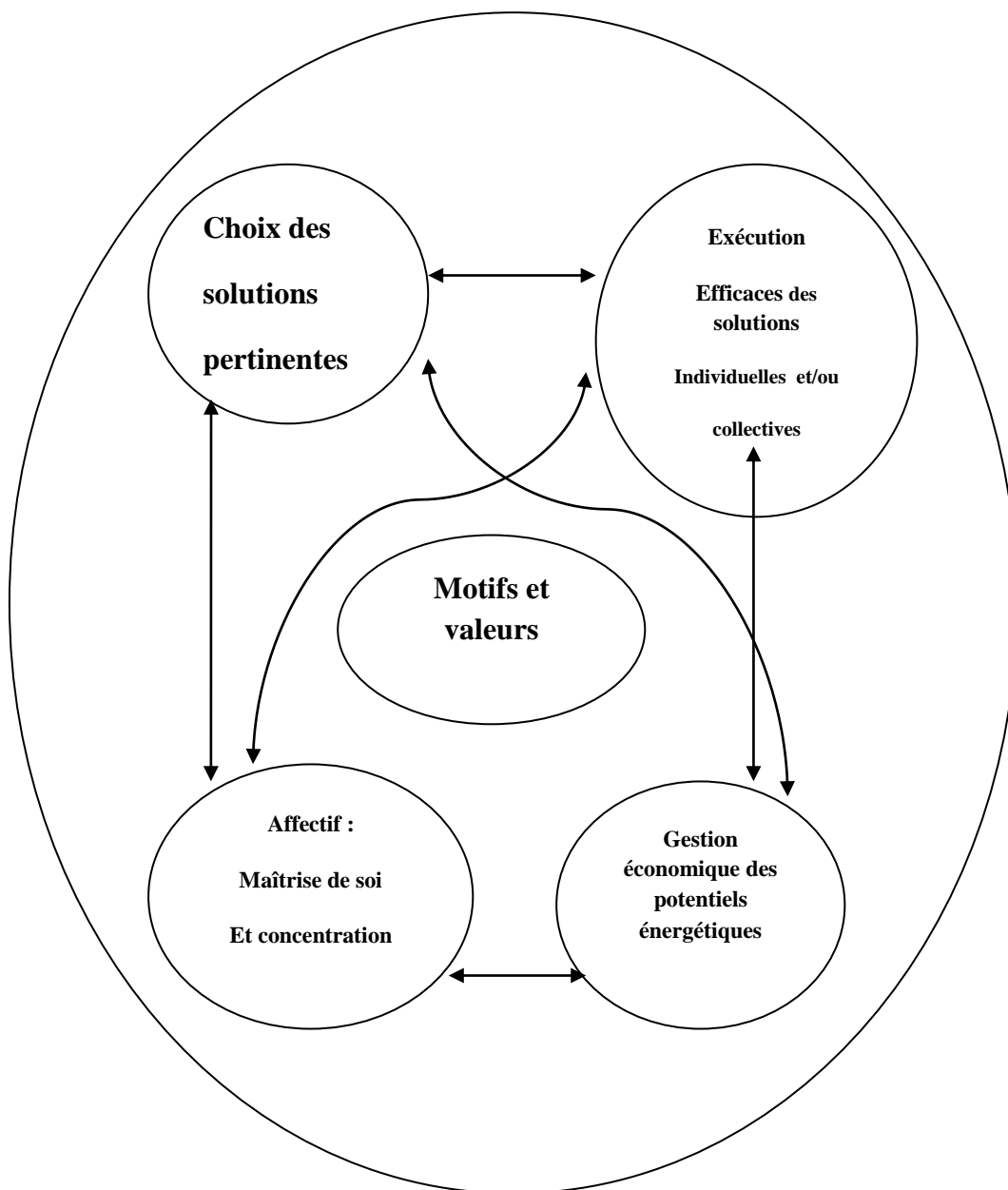


Schéma n°2 : Composantes de l'action sportive selon Bouthier, 1993

En tenant compte de tous ses paramètres on se rend mieux compte de la complexité du football sans oublier bien sûr les aptitudes des joueurs à réaliser leurs gestes techniques.

Lorsque le joueur se trouve en situation pour prendre une décision, ses choix ne dépendent pas uniquement d'une logique sportive. L'activité décisionnelle est en relation d'interdépendance avec les autres paramètres de l'action sportive.

## **CHAPITRE 4 :**

**Les différentes approches théoriques  
pour analyser l'activité décisionnelle et  
son interprétation**

# I. LA NOTION DE L'INTERVALLE DANS LES SPORTS COLLECTIFS : UN ESPACE SEMANTIQUE

## A. Les perspectives sémiologiques

Nous commencerons notre chapitre par cette citation de Dugrand<sup>71</sup> pour qui « le **facteur vitesse**, produit explicite des rapports complexes de **l'espace et du temps**, rend compte de l'aspect buissonnant des **mouvements** en football. » En effet, le jeu crée, sous l'impulsion des actions, de la mobilité, des courses, de l'animation, des trajectoires, de la circulation, des montés, des descentes et toute une vie qui symbolise le football. Quel sens donner aux intervalles qui sont le fruit de cette existence ou de cette aventure que représente le jeu ?

### 1/ L'intervalle ou le non signe

Le jeu, comme le définit Menaut (1991), « essentiel, fondamental est subversif, transgressant, il est un écart à l'équilibre, un écart à la norme et c'est dans cette mise à distance, dans cet intervalle, que les choses qui vivent prennent leur sens. » Il est vrai que pour avancer dans notre recherche, intéressons-nous au jeu et à ses formes d'expressions comme par exemple les déplacements des joueurs, le mouvement, les passes créant ainsi des intervalles et des distances entre les joueurs.

Considérons la conduite motrice comme le comportement moteur en tant qu'il est porteur de significations pour le joueur lui-même et pour tous les autres acteurs du terrain. La notion de communication entre les joueurs est un aspect essentiel pour la compréhension et l'analyse du jeu-football. Le modèle du langage permet de comprendre comment le jeu naît, vit puis se transforme pour produire une action, le tout dans un espace et un temps, définis et indissociables. Il est important de souligner que l'on peut transposer la notion de langage aux sports collectifs seulement si on postule que le système de signes utilisés par les joueurs ne peut pas faire abstraction du contexte. En effet, le jeu est fondamentalement encadré par les facteurs tels que l'espace, les lois du jeu ou tout autre paramètre environnemental. D'ailleurs Menaut affirme que « l'arbitraire du signe linguistique donne à l'homme un remarquable pouvoir de décontextualisation et que la double articulation lui confère une formidable

---

<sup>71</sup> Dugrand M. (1989). Football de la transparence à la complexité, p.18.

économie cognitive, dans la communication motrice au contraire, le message et ses circonstances d'émission sont interpénétrés, co-existentiels dans le temps et dans l'espace. »  
72

Le joueur ne peut s'exprimer que s'il existe un intervalle entre lui et ses partenaires ou ses adversaires. Cette mise en distance est la substance même du jeu sans laquelle la passe ne peut avoir lieu. Menaut<sup>73</sup> utilise le terme de « *séparation* » qui est « la condition première à tout fait de communication, à tout jeu. »

Comme nous l'avons défini au chapitre un, le football est caractérisé comme un ensemble finalisé par un objectif de production, le tout dans un contexte de rapport de force et d'opposition. Cette production n'est possible que s'il y a du jeu c'est-à-dire de la communication. En accord avec Menaut, « *nous dirons que l'intervalle entre deux joueurs constitue le trait distinctif originel à partir duquel peuvent s'organiser tous les niveaux et les systèmes de jeu.* »<sup>74</sup>

Si l'on compare cette forme de communication au langage, la position de Menaut nous amène à dire que le passage d'un niveau à l'autre à l'intérieur du langage se fait par l'intermédiaire des blancs de l'écriture. « C'est dans le blanc, dans ce qui n'est pas dit, que se créent les significations. Cette séparation entre les êtres (ici les joueurs), ce non-signé, ce non-symbole nous paraît être l'élément fondateur sinon de tout jeu, du moins de toute forme de communication et d'actions collectives : *sans distance, il n'y a que du non-sens.* Au commencement n'est donc pas le système de communication propre à un jeu sportif collectif donné, mais la relation entre le joueur et l'ensemble des éléments constitutifs du jeu. Comme le sens de la phrase précède les mots qui l'explicitent et le concrétisent, le sens du jeu précède le système de jeu. »<sup>75</sup>

Le joueur est le « maillon d'une chaîne » qui structure une intention collective. La complexité due à la production de jeu se caractérise par le fait qu'à chaque passage du ballon au « maillon-joueur » l'intention initiale est remise en cause ou tout simplement modifiée. Les interactions multiples entre joueurs d'une même équipe et adversaires augmentent les difficultés du jeu. Elles demandent surtout une capacité à comprendre le même langage et une

---

<sup>72</sup> Menaut A. Méthodologie et Pédagogie des Sports Collectifs. Actes de la journées d'Etudes du 15 avril 1991. Reprographie, Bordeaux II, p.56.

<sup>73</sup> Ibidem, p.60.

<sup>74</sup> Ibidem, p.60.

<sup>75</sup> Menaut, André. (1998). Le réel et le possible dans la pensée tactique. Edition P.U.B, Talence. p. 102.

aptitude des joueurs à anticiper. Cela est confirmé par Menaut<sup>76</sup> : « Seul un code maîtrisé par tous les joueurs permet l'échange et la compréhension des messages, donc de connaître les projets du partenaire. » Autrement dit communiquer c'est vivre à la fois dans une hétérogénéité et une communion. L'objectif des joueurs pour transmettre leur message est de maîtriser à la fois l'espace et le temps. Ceci les amènera à contrôler les possibilités de passes dans un contexte d'aire de jeu précis. « Cet espace du possible constitue en quelque sorte la « grammaire générative » du genre sports collectifs »<sup>77</sup>. Ainsi présentée, ce bagage sémantique produit une créativité et une compétence collective, voir une performance dans le jeu. La maîtrise des espaces et des intervalles, caractérisée par un jeu de passes, marque le style de jeu d'une équipe (terme que nous définirons dans le chapitre trois, section quatre). Selon Chappuis<sup>78</sup> (1962), le style de jeu est plus qu'un savoir-faire. C'est aussi un savoir-être. C'est une culture avec un langage qui lui est propre, un héritage. Pour lui, « le joueur n'est pas seul en face des autres au sein de l'équipe ; il est lui-même l'équipe dans la mesure où il sert à la fois de médiateur et de partenaire aux autres équipiers<sup>79</sup> ».

## 2 / La distance entre deux joueurs est un signe de liberté.

Nous avons noté au chapitre un qu'« une situation organisationnelle donnée ne contraint jamais totalement un acteur, celui-ci garde toujours une marge de liberté et de négociation. En effet, dans un contexte de match de football, en accord avec Gadamer à propos de l'idée de va-et-vient d'un mouvement attaché au jeu, Menaut souligne dans le jeu « un renforcement de la règle d'alternance qui augmente le nombre des duels et intensifie la lutte pour la maîtrise de l'espace et du temps (peu de temps, peu d'espace ; crise de temps et de raisonnement tactique tempo plus fort ; rythme plus accentué)<sup>80</sup>. Avec cette idée de conflits discontinus, le football est offre toujours des possibilités aux joueurs une liberté de faire, d'agir en toute subjectivité. « Rien n'est plus engagé qu'une liberté qui s'exerce. Le joueur se glisse à côté de lui-même pour se voir aller. Il cherche à conserver sa distance de jeu pour profiter de sa liberté. Cette distance qui lui permet de se regarder est bien ce qui est amusant et parfois troublant »<sup>81</sup>. Il est intéressant de noter comment Jeffrey traite la notion de l'espace dans le jeu. Il nous éclaire en

---

<sup>76</sup> Ibidem, p. 15.

<sup>77</sup> Menaut A. Méthodologie et Pédagogie des Sports Collectifs. Actes de la journées d'Etudes du 15 avril 1991. Reprographie, Bordeaux II, p.61.

<sup>78</sup> Chappuis, Raymond. (1962). L'équipe sportive. Edition P.U.F. Paris.

<sup>79</sup> Ibidem, p. 78.

<sup>80</sup> Ibidem, p. 61.

<sup>81</sup> Jeffrey D., (1996). « Le jeu et ses enjeux éthiques », « Attitude et éthique de la bonne distance », p.21.

nous proposant d'associer ce concept d'espace avec des idées de mouvement, de liberté et de contraintes. « Le joueur flotte entre deux bornes qui le portent et qu'il respecte. Il apprend, comme tous les pilotes de leur propre vie, à mesurer la bonne distance entre les hauteurs vertigineuses du défi et du péril, et les forces gravitationnelles plutôt écrasantes »<sup>82</sup>. Selon Jeffrey, « le jeu est le mouvement d'un esprit détaché qui, cependant, connaît bien ce qui l'attache. Survolant les espaces discontinus du temps, il devient disponible sans s'égarer (...). Chacun, à sa façon, actualise la béance sans chercher à la refermer »<sup>83</sup>. Le jeu par sa dimension créative procure un sentiment de liberté pour les joueurs ; liberté dans l'espace et dans le temps. « En allant au bout de son désir, le joueur accède à sa liberté. C'est une liberté qui n'est certes jamais définitive mais qui permet de jouir d'une bonne distance vis-à-vis des limites. Qui joue, jouit de sa liberté. D'une liberté qui est toujours en mouvement, en devenir, qui ruse avec la nécessité pour conquérir un espace de vie »<sup>84</sup>. Le sens que l'on donne à l'intervalle est aussi la marque d'une vitalité qui permet au jeu de vivre dans son contexte avec ses règles. « Dans son sens ludique, la transgression prend le sens d'un entretien d'une distance, d'un espace, d'une marge dans laquelle la vie abonde. Ce lieu sera l'occasion de multiples apprentissages. Transgresser, c'est plonger dans l'inconnu, prendre des risques, partir à la découverte, faire advenir le nouveau, faire de soi un sujet d'expérience »<sup>85</sup>.

### 3 / Une revue de presse comme illustration de l'intervalle en situation de match

Nous avons comme exemple l'équipe du Barcelone Football Club ( ou Barça) qui maîtrise parfaitement les passes, les espaces et le temps. Même en sachant à l'avance qu'il faut jouer « très haut » contre le Barça au Camp Nou, afin de récupérer le ballon, il est très difficile de manœuvrer face à une équipe qui vous confisque le ballon !

En faisant allusion à l'équipe de Lyon, Denoueix disait ceci :

« Les dimensions du Camp Nou et la maîtrise « blaugrana » rendent la tâche très ardue. Lorsque Lyon réduira l'espace dans son dos, les Barcelonais vont manœuvrer sur la très grande largeur pour tenter de trouver l'ouverture dans la profondeur. La difficulté, pour les joueurs qui défendent, est alors de glisser latéralement aussi vite que le ballon barcelonais. Dans cet exercice les milieux offensifs excentrés lyonnais ont un rôle capital. Ils doivent faire

---

<sup>82</sup> Ibidem, p.21.

<sup>83</sup> Ibidem, p.23.

<sup>84</sup> Ibidem, p.27.

<sup>85</sup> Ibidem, p.27.

écran devant leur latéral, côté ballon, et couvrir l'espace à l'opposé. Les trois milieux axiaux de Lyon retrouvent dans leur zone le trio barcelonais (Touré, Xavi, Iniesta) et souvent Messi, venu à l'intérieur sans ballon, lorsque le jeu est parti de son côté. Car dans ce cas, c'est Alves (le latéral) qui prend l'espace libéré côté droit. Lorsque le jeu bascule à gauche jusqu'à Thierry Henry, lui aussi peut libérer pour son latéral. Huit joueurs barcelonais sont donc situés très haut, écartés sur près de 70 mètres en largeur, dans 15 à 20 mètres de profondeur. Dans cet espace s'engage un huit (barcelonais) contre neuf (lyonnais). Il faut à la fois monter sur le porteur, couvrir le partenaire, couvrir l'espace, couper les trajectoires de passes, intervenir sur le dribbleur, prendre au marquage, lâcher, transmettre, etc ... Cela va exiger déplacements et concentration, par séquences de quinze à trente secondes s'enchaînant sans temps morts. S'il y a récupération lyonnaise, on recommence ! Les Barcelonais pressant immédiatement sur la perte. Il va falloir assurer de une à trois passes, dans des conditions très difficiles, pour sortir de notre zone infernale ! »<sup>86</sup>

Nous remarquons dans le commentaire de Denoueix, à propos des préconisations éventuelles à prendre pour l'équipe de Lyon avant d'affronter l'équipe du F.C Barcelone (dans le cadre de la rencontre de Ligue des Champions, huitième de finale retour du 11 mars 2009), que les notions d'espace, de profondeur, de zone, de mouvements, de glissement à droite ou à gauche, sont constamment présentes pour toutes les réactions des joueurs lyonnais face à des adversaires démultipliés sur tous les espaces du terrain. Cet exemple nous montre toute la complexité à contrer un jeu simple basé sur des passes et des déplacements qui permettent la conservation du ballon. Nous nous apercevons que la maîtrise de l'espace, des passes (pour créer des intervalles) et du temps sont les facteurs constitutifs d'un jeu efficace.

## **B. L'espace de jeu effectif illustré par les configurations de jeu**

La nature des obstacles rencontrés par les joueurs en situation d'attaque ou de défense renvoie souvent à une crise temporelle ou spatiale. Il s'agit alors de trouver des solutions adaptées aux événements et aux aléas du terrain. Pour cela, la démarche de est intéressante car son approche est de dire « qu'il est aussi important et peut-être même plus, d'amener les joueurs à gérer de façon optimale le désordre. En effet, dans une rencontre, l'opposition génère de l'imprévu et la nécessité constante de s'adapter aux contraintes issues de l'affrontement. Ce n'est donc que très rarement la simple application de combinaisons tactiques apprises à

---

<sup>86</sup> Denoueix R., 11/03/09, Journal L'Equipe, p.5. Avec le F.C. Nantes, Reynald Denoueix a remporté, en tant qu'entraîneur, le championnat 2001 et les coupes de France 1999 et 2000.



l'entraînement (... ) Ce type d'analyse qui privilégie l'opposition et la « gestion du désordre » comme source de tout progrès semble donc mettre en évidence de nouveaux concepts dont la prise en compte paraît fondamentale pour un enseignement rénové en sports collectifs »<sup>87</sup>.  
Comment et sur quels bagages cognitifs les joueurs se basent-ils ?

### 1 / Les savoirs et les connaissances

Avec ces notions de confrontation et d'opposition, l'idée est de définir les savoirs qui favorisent l'action de jeu au sein d'une organisation collective. Cette dimension liée au savoir a été précisée par Gréhaigne (1991), qui cite à son tour Monteil, afin de proposer de la définir à partir de l'information et de la connaissance. Selon Monteil (1985), « l'information est une donnée extérieure à la vie du sujet qui peut prendre deux formes liées à son utilisation : soit tirer de l'information d'un ordre établi qui renvoie à un processus assez simple ; soit produire un ordre à partir d'informations diverses ce qui renvoie à un processus complexe et permet de construire des connaissances. Enfin, celles-ci sont le résultat de l'expérience personnelle, liée à l'activité du sujet qui assimile l'information et s'y accommode »<sup>88</sup>. Le joueur expert possède une expérience qui lui amène déjà des acquis qui peuvent être la technicité, les habiletés sensori-motrices, les habiletés perceptives, les sens tactique et stratégique, sa culture de jeu par exemple. Il lui incombe d'organiser ses capacités en savoir et de les adapter en situations de jeu.

Pour Gréhaigne, « le savoir dans un système conceptuel est la conséquence d'une organisation intellectuelle, où les connaissances mises en réseau par l'activité du sujet, sont conscientes et transmissibles »<sup>89</sup>. Puisque nous parlons de réseau, plaçons notre recherche dans un contexte d'opposition, et de réversibilité que présente le jeu collectif pour mieux cerner l'approche individuelle du joueur dans une situation donnée.

Tout d'abord, nous devons nous demander comment se construisent les savoirs au travers de l'expérience pratique ?

---

<sup>87</sup> Gréhaigne J.F, 1991, « Méthodologie et pédagogie des sports collectif », « La notion d'opposition au cœur de la didactique des sports collectifs en milieu scolaire », p.79.

<sup>88</sup> Ibidem, p. 82.

<sup>89</sup> Ibidem, p.83.

Altet (2001)<sup>90</sup> propose la typologie composée par des savoirs théoriques et des savoirs pratiques.

Dans un premier temps, en ce qui concerne **les savoirs théoriques** (ce qui est de l'ordre du déclaratif), nous distinguons les savoirs à enseigner (savoirs disciplinaires et savoir didactisés à faire acquérir aux élèves et les savoir extérieurs), ensuite les savoirs pour enseigner (savoir pédagogique sur la gestion interactive en classe, savoirs didactiques) puis enfin, nous avons les savoirs théoriques qui sont indiscossiables.

Dans un second temps, Altet nous présente **les savoirs pratiques**, issus de l'expérience quotidienne de la profession, acquis en situation de travail appelés aussi savoir empirique ou savoir d'expérience. Nous distinguons d'abord les savoirs sur la pratique (savoirs procéduraux sur le comment faire et savoirs formalisés). Puis, nous avons les savoirs de la pratique qui correspondent aux savoirs de l'expérience, aux savoirs issus de l'action réussie et de la praxis.

Pour comprendre comment l'enseignant ou le pédagogue mobilisent ces savoirs, différents auteurs ont introduit un concept, celui d'opérateur, de schème de pensée ou d' « un outil cognitif opératoire ». Le schème pour Vergnaud « c'est ce qui permet à l'action d'être opératoire ».

L'approche de Malglaive (1990), nous aide à comprendre les interactions entre les différents types de savoirs et l'action. Entre les savoirs théoriques, les savoirs procéduraux, les savoirs pratiques et les savoir-faire, Malglaive propose « **le savoir en usage** » qui articule les différents savoirs dans l'action. Il utilise le concept de « SRT », Système de Représentation et de Traitement, emprunté à Hoc (1987), pour représenter les opérations cognitives articulant les savoirs et l'action mis en œuvre dans les pratiques professionnelles ; les SRT correspondent « à une intériorisation des domaines de tâches auxquels le sujet a été confronté et dans lequel il a développé son activité ».

Mais quelle est la fonction de ces savoirs dans l'action ? Quel est le rapport fonctionnel de ces savoirs à l'action ? Quelle est l'interdépendance des savoirs et de l'action, leur articulation ? On retrouve la question de Piaget (1974 b) : Comment le sujet peut-il « réussir en pensée » après avoir « compris en action ». Il semble que les savoirs de base utilisés dans une action se

---

<sup>90</sup>Paquay L., Altet M., Charlier E. & Philippe Perrenoud P. (2001). Former des enseignants professionnels : Quelles stratégies ? Quelles compétences ? Ed. De Boeck Université. p.3.

développent au cours de la transformation d'une expérience et d'une performance, en savoirs nouveaux, savoir de la pratique qui permettra au sujet de s'adapter à la situation.

Dans les savoirs liés à l'action, une autre dimension intervient c'est la dimension « *Adaptation à la situation* ». Le savoir de la pratique est construit dans l'action à des fins d'efficacité ; Il est contextualisé, incarné, finalisé ; C'est un savoir adapté à la situation. Cette adaptativité du savoir se construit à partir de l'expérience vécue à l'aide des perceptions et des interprétations faites dans des situations antérieurement vécues.

Comment un joueur choisit de se déplacer pour répondre à des situations de jeu ? Ou plutôt ce que lui impose le jeu ?

Pour notre recherche, il ne s'agit pas d'essayer de modéliser des situations de jeu mais de comprendre l'interprétation que font les joueurs d'une action de jeu. Quels rôles ou quelle fonction occupent les intervalles dans le jeu et comment l'espace est-il perçu par les joueurs de football ?

2 / Le repère spatial, un élément constitutif du jeu et de son analyse.

### 2.1 Prise en compte des repères espace/joueur/temps.

Dans le sens de notre démarche, essayons de comprendre comment le didacticien ou l'entraîneur peuvent observer et analyser les paramètres qui définissent le jeu et leurs acteurs. Il nous semble que le repère spatial est un élément constitutif du jeu pour cerner la coordination et les déplacements entre les joueurs.

En nous plaçant en tant qu'entraîneur ou didacticien, il nous faut, pour observer et analyser le jeu prendre en considération l'ensemble des possibilités de jeu et des déplacements du porteur du ballon, de ses partenaires ainsi que de ses adversaires. Aussi nous devons intégrer les rôles de chacun dans des espaces différents. Comme Vandeveld (2003), nous pensons que « ceci est une condition nécessaire à l'anticipation. Il faut donc, à partir d'un cadre de référence, structurer les rapports joueur/espace/temps »<sup>91</sup>. La conséquence est la mise en place d'un système de repères qui permet d'observer et d'interpréter le jeu des joueurs. Dans cette quête d'analyse et d'observation du jeu, Mérand (1977) a développé des cadres théoriques qui placent la coordination des joueurs comme le résultat de leurs déplacements qui sont

---

<sup>91</sup> Vandeveld M., (2003). « Didactique de l'éducation physique, état des recherches », « Des pratiques sociales du basket-ball à un savoir d'expert », p.61.

structurés à l'aide de repères dans l'espace. Pour lui l'espace est caractérisé par **l'espace de jeu effectif** (périphérie de l'ensemble des joueurs), **l'espace de jeu offensif** (couloir de jeu direct) et **l'espace proche**. « Ces trois indicateurs permettent de recueillir des informations sur l'adaptation comportementale du joueur. Les données recueillies par ce triple questionnement de la réalité phénoménale permettent des études comparatives et des constats utilisables pour établir un continuum de niveaux de jeu et identifier la fourchette adaptative momentanée d'un joueur »<sup>92</sup>. Cette démarche est originale car elle permet de « sortir » des carcans de systèmes de jeu ou d'organisations préétablies qui ne permettent pas de comprendre les relations entre les joueurs en cours d'action. Pour préciser la démarche de Mérand (1970), Vandeveldé note que celui-ci a distingué **l'espace objectif** (lignes du terrain) et **l'espace subjectif** à la mesure des structures individuelles de signification du joueur et souligne l'importance de **l'attitude** (l'anticipation). Ces trois indicateurs engendrent un système de lecture du jeu. Des caractéristiques invariantes peuvent alors émerger même si les situations de jeu changent.

Il est important de souligner l'apport du travail de Paillard dans l'évolution des recherches de Mérand. En effet, pour parfaire sa décision, le joueur doit prendre en compte les informations liées à sa perception (situation spatiale de ses adversaires et de ses partenaires, distance du but etc ...) et à sa connaissance issue de son expérience, tout ceci dans un cadre de jeu stratégique et tactique en liaison avec ses partenaires et les directives de l'entraîneur. La composante liée à la pression temporelle est aussi déterminante. Le travail effectué par Paillard (1984) sur la « lecture sensori-motrice et cognitive de l'expérience spatiale » va nous être d'une grande utilité pour alimenter notre quête d'éléments d'analyses pour la compréhension comportementale du joueur et ses prises de décisions. En effet, l'idée de Paillard selon laquelle les « structures d'espaces propres à rendre compte de l'étonnante capacité de notre système nerveux à détecter les invariants et les régularités des relations spatiales entre les éléments discernables de l'univers sensibles » est déterminante. En accord avec Vandeveldé (2003), nous pensons aussi que la définition des directions et des orientations implique le choix de références (origine, axe, plan de référence qui peuvent être définis par le corps actif ou sur des invariants de l'espace extra corporel) pour mieux orienter l'activité motrice et perceptive du joueur.

---

<sup>92</sup> Mérand R. (1977) : « considérations sur une problématique de rénovation des contenus de l'éducation physique en rapport avec les activités sportives contemporaines. L'éducateur face à la haute performance. Paris : Editions Sport et plein air.

D'ailleurs en commentant la distinction faite par Paillard (1984) entre « l'espace des lieux » et « l'espace des formes », Mérand (1998) ajoute que « du point de vue de l'espace des lieux, l'inventaire des déplacements devient possible et la compréhension du choix de telle ou telle action de locomotion procède des données recueillies en fonction de la perception et de la mémoire de l'espace des formes, c'est-à-dire de l'espace des objets constitués par les couples attaquants-défenseurs. Par exemple, le joueur en possession de la balle, source essentielle d'indices visuels (...) devient simultanément « localisable » dans le plan de la circulation et « compréhensible » par ses attitudes et postures (...) Est ainsi ouverte la perspective d'une nouvelle didactique de l'apprentissage »<sup>93</sup>.

## 2.2 Le match comme système dynamique

En s'appuyant sur la démarche de Mérand, Gréhaigne et Godbout (2009) considèrent comme Menaut (1998) qu' « aujourd'hui tout le monde est à peu près d'accord pour convenir que, pour bien analyser les sports collectifs, il faut recourir à une approche dynamique du jeu. Le problème maintenant est de fournir des concepts, des connaissances et des contenus permettant de soutenir cette affirmation ».

Par conséquent, considérant le match de football comme un système dynamique, l'intérêt est d'observer comment il tend vers l'équilibre et de décrire ses « états stationnaires » afin d'en dégager des « configurations » du jeu. La poursuite de leur analyse, amène Gréhaigne et Godbout à proposer une approche qui tente de montrer que « la notion d'état dynamique permet de mieux comprendre qu'à un instant donné, les joueurs sont en mouvement. Ils ont une position mais cette position est en train d'évoluer car ils possèdent une vitesse instantanée différente. Ainsi, l'évolution du système dynamique peut alors se modéliser en concevant une évolution discontinue dans le temps ». Pour encore mieux appréhender et cadrer leurs recherches, Gréhaigne et Godbout estiment que les concepts d'opposition, de continuité et de réversibilité sont indispensables. En effet ces caractéristiques des systèmes dynamiques sont incontournables du fait que l'opposition souligne le caractère d'affrontement dans un espace de jeu en un temps limité, la continuité du jeu en mouvement provoque des désordres dus aux va-et-vient des séquences offensives ou défensives, et enfin la réversibilité qui se définit par la perte de la balle au profit de l'adversaire.

---

<sup>93</sup> Ibid, Vandeveld M., Entretien avec Robert Mérand, du 29 septembre 1998, p. 68.

### 3 / Illustrations du système dynamique : les configurations de jeu

Le joueur de football en action face à des situations de jeu doit pouvoir les reconnaître, les analyser puis adapter son comportement par une réponse motrice efficace. Cette idée se rapproche du point de vue de Gréhaigne (2003), pour qui « le décodage et la compréhension de la **trame dynamique** que constitue une **configuration** du jeu semble représenter un maillon essentiel pour une bonne analyse du jeu ». Il définit une configuration comme étant composée d'une liste ou d'un schéma donnant la nature et les caractéristiques principales de l'ensemble des éléments d'un système.

Si on fait référence à un décodage, cela nous ramène à l'idée que se faisait Paillard (1984) de l'apprentissage, à savoir « à extraire des schèmes de configurations d'indices pertinents caractéristiques, dont la co-variance ou la co-présence dans une situation donnée, permet de réduire le temps d'analyse et d'évaluation du contexte informationnel par le choix d'indicateurs privilégiés, prédictifs de la situation globale ». A partir de ce constat, Mérand a appelé la « **langue du jeu** », le contenu didactique qui assemble les paramètres suivants comme les repères dans l'espace, les indicateurs privilégiés, les configurations d'indices pertinents.

Vandevelde (2003) a résumé les concepts du contenu de la position de Mérand (1989) concernant la problématique de l'apprentissage perceptif et décisionnel. Dans un premier lieu, « l'aspect décisionnel des conduites motrices doit être mis en avant car le joueur doit être formé pour développer l'intelligence qui permet de savoir ce qu'il faut regarder pour bien percevoir (...). Cela nécessite de pouvoir traiter une quantité élevée d'informations et d'apprécier sans ambiguïté quel est le joueur, ou l'équipe, qui a l'initiative dans les actions en cours. Trois conditions rendent possible ces opérations. D'abord il faut procéder à des regroupements d'indices, ensuite , catégoriser des actions et enfin optimiser des choix. »<sup>94</sup> Dans un second temps, la « langue du jeu » est selon Mérand (1997) « l'instrument didactique du guidage de l'apprentissage perceptif.» Elle doit permettre au joueur de diminuer le temps d'analyse et d'appréciation du contexte informationnel.

Pour mieux saisir le sens du jeu et ses configurations, il faudrait les étudier à un instant « T », puis décrire le passage d'une configuration à une autre, et ainsi de suite, jusqu'à la perte du ballon. Dans ce cas on passerait d'une description statique à une analyse plus dynamique.

---

<sup>94</sup> Ibidem, p. 68.

Selon Gréhaigne, « cette étude statique de la répartition spatiale des attaquants, des défenseurs et de la position du ballon par rapport aux différentes configurations de jeu ainsi définies, permet de mettre au jour les raisons du choix par les attaquants de telle ou telle action caractéristique »<sup>95</sup>. Cependant il ajoute qu'il serait plus intéressant de définir et d'analyser les micro-états du système « attaque - défense » car ils sont chacun « caractérisés par une distribution particulière des joueurs et du ballon sur le champ de jeu en fonction de leurs positions. Ces configurations dynamiques du jeu constituent une réponse plus élaborée pour rendre compte de la réalité du jeu ». Par sa dynamique, le jeu passe d'un état d'équilibre à celui de déséquilibre le tout dans un contexte de pression temporelle.

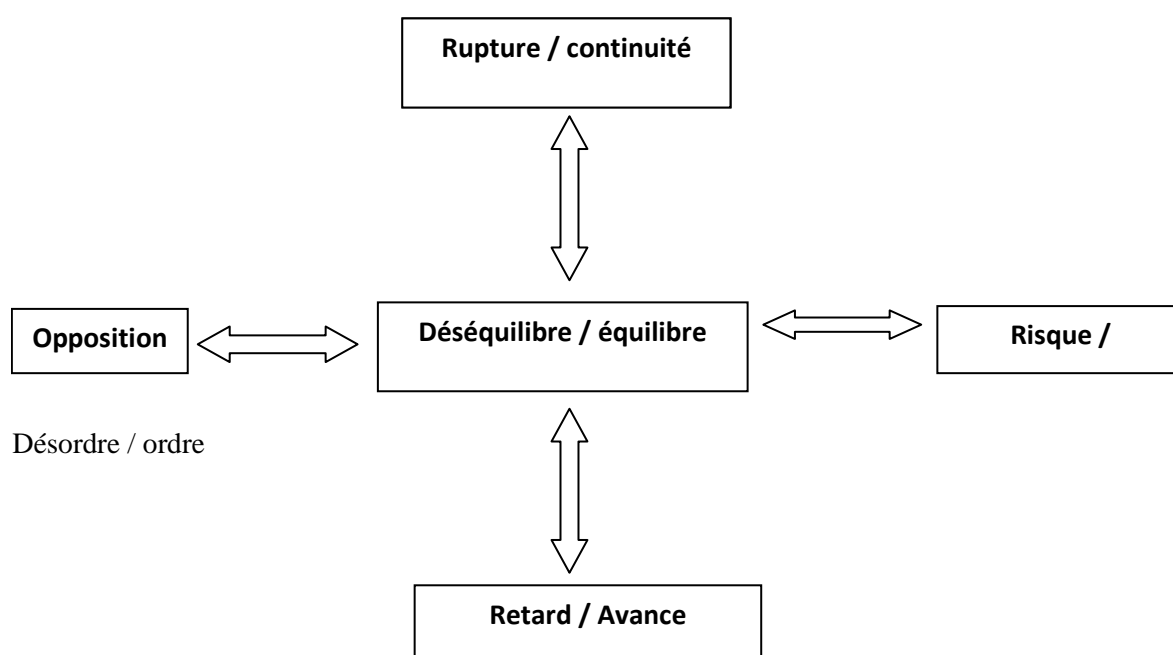


Schéma n° 3 : Mise en relation des concepts découlant de la notion d'opposition (Gréhaigne, 1991)

Afin de mieux appréhender et d'analyser le jeu en tant que système dynamique, Gréhaigne et Godbout (2009), ont choisi l'espace de jeu effectif (EJE) comme outil pour extraire les données pertinentes et fiables du jeu. Ils définissent cet outil d'analyse de la manière suivante :

<sup>95</sup> Gréhaigne J.F., sous la direction de Amade- Escot C. (2003). *Didactique de l'éducation physique – Etat des recherches*. Vers une didactique constructiviste en sport collectif. Paris : Revue EP.S. p. 82.

- Le système de repères propre à définir l'espace de jeu effectif est constitué par l'ensemble des lignes qui délimitent l'aire de jeu réglementaire ;
- Les variables observables sont les positions des joueurs situés, à l'instant « T », à la périphérie des équipes, (les gardiens de but n'étant pas pris en compte) ;
- Ces positions, lorsqu'on les relie, délimitent une surface polygonale appelée par définition l'espace de jeu effectif (noté EJE).

Pour compléter cette définition, il faut ajouter que « cette conception de l'espace de jeu effectif postule qu'entre les éléments des deux équipes en situation d'opposition compétitive s'opère une structuration des relations de coopération et d'opposition. Compte tenu de la position de l'EJE sur le terrain et de la direction de l'attaque, la position des joueurs des deux équipes et du ballon constitue une configuration de jeu particulière à l'instant « T ». dans ces conditions, la configuration définie et son éventuelle évolution permettent d'obtenir des informations significatives sur la valeur et les limites de l'adaptation du joueur, c'est-à-dire sur ce que son comportement exprime de novateur, de créatif, ou au contraire de « régressif » dans sa lutte contre ses adversaires »<sup>96</sup>. L'essentiel dans cette démarche est de réaliser une économie cognitive au joueur puisqu'il aura déjà connaissance d'une telle situation de jeu et qu'il saura apporter une réponse adéquate et rapide. Gréhaigne précise que « bien exploitée, une configuration du jeu renvoie toujours à une ou des analyses pertinentes des propriétés de cette configuration de jeu. Ainsi, le joueur pourrait prendre des décisions plus rapides en développant d'une part, sa capacité de catégorisation du réel qui permettrait, à la vitesse du jeu, de ramener les configurations à quelques classes de problèmes pour lesquels le sujet dispose d'indices avant-coureurs facilitant ainsi une anticipation, et d'autre part, sa connaissance de l'essentiel des réponses motrices individuelles et collectives pour chaque classe de problème et la maîtrise des critères de choix pour les différentes solutions (...) La prise en compte du concept de représentation nous a amené à utiliser la notion de « règles de l'action efficace » (Gréhaigne, 1989, 1996) qui permet de réfléchir de façon macroscopique à une solution en pression temporelle réduite pour guider les orientations de jeu »<sup>97</sup>.

---

<sup>96</sup> Gréhaigne & Godbout. (2009). « Système dynamique et modélisation des sports collectifs », Association des Chercheurs Francophones en Football, bulletin de liaison, n°3.

<sup>97</sup> Gréhaigne J.F., sous la direction de Amade- Escot C. (2003). *Didactique de l'éducation physique – Etat des recherches*. Vers une didactique constructiviste en sport collectif. Paris : Revue EP.S. p. 83.



## **II. LE TYPE COGNITIF**

Le cognitivisme contemporain, avec des notions de schème, de prototype, de modèle ou de stéréotype, a remis en lumière les concepts empiriques.

Eco pose certaines questions sur les rapports entre un éventuel néo-schématisme et les notions sémiotiques de signifié et d'interprétation. Quel est le sens que l'on donne à ce que l'on voit ?

Mon objectif, pour ce chapitre est de répondre à l'interrogation suivante :

**Comment les joueurs de football construisent un type cognitif de la situation de jeu ?**

### **A. Mécanismes d'inférence et occurrence comme une production de signification**

#### 1 / Définition

La sémiologie, c'est la capacité à représenter les choses et à leurs donner un sens. Elle cherche à décrypter la signification et l'organisation de ses signes. Ce ne sont pas que des signes linguistiques mais ils recouvrent aussi les signes visuels (images, symboles) ou sonores. En somme, les mots, les sons, les couleurs, les images sont autant de signes dont le sens émerge d'un système d'interprétations. Prenons l'exemple de la couleur blanche. Dans notre monde occidental, le blanc est synonyme de virginité (la mariée est en blanc), de vie par opposition au noir qui est la couleur de la mort. On remarquera que dans les sociétés orientales, le deuil est symbolisé par la couleur blanche. La culture peut attribuer un sens différent à des signes identiques.

Pour plus de précisions, il faut s'accorder pour définir ce qu'est un signe.

« Le signe<sup>98</sup> réfère à une chose perçue (figure, geste, couleur...) qui, par rapport naturel ou par convention, est pris, dans une société donnée, pour tenir lieu d'une réalité complexe. »

Eco, dans son ouvrage « le signe », nous fait rendre compte de la complexité à définir le signe. En effet faut-il le distinguer comme un élément du processus de communication ? Ou bien est-il un élément du processus de signification ?

En fait une classification est indispensable vue les variétés possibles de signes. Ainsi la sémiologie est la discipline qui traite et étudie toutes les significations liées à tous les signes.

---

<sup>98</sup> Weil-Barais, Annick. (1999). L'homme cognitif. 5<sup>ème</sup> édition P.U.F, Paris. p. 224.

Pour comprendre l'origine du signe et son interprétation il convient de se référer au triangle sémiotique formulé à partir de Platon. La relation entre le signe et le référent est rendu possible par la pensée ou l'idée.

Notre perception du monde n'est qu'une vision parmi d'autres possibles car ce sont nos sens qui la définissent. La perception est un processus complexe qui suppose un filtre, une mise en forme et un traitement des informations.

Comment fait-on lorsque nous voyons quelque chose, puis la nommons ? Est-ce que nous reconnaissons « machinalement » cette chose et nous lui attribuons instantanément un nom ?

Lorsque nous nous exprimons, nous utilisons des signes qui indiquent le sens de nos pensées. Celles-ci constituent un contenu basé sur l'expérience et le vécu. On peut penser que la culture forme, et structure ce contenu pour donner du sens commun pour une population homogène.

Eco s'interroge et se demande sur quoi et dans quoi ce contenu est-il découpé ?

Sans doute comme il l'avance, « dans une masse amorphe, amorphe avant que le langage n'y ait opéré ses vivisections, une masse que nous nommerons **le continuum du contenu**<sup>99</sup>, c'est à dire tout ce dont on peut faire l'expérience, tout ce qu'on peut dire , tout ce qu'on peut penser ... ».

Le sens que l'on donne à un signe vient du contenu qui le définit. Pour cela on doit porter un jugement sur ce que l'on voit ou sur ce que l'on pense. Eco, d'ailleurs souligne que « le jugement est la faculté de penser le particulier comme contenu dans le général. »<sup>100</sup>.

Dans sa démonstration Eco distingue, d'une part, la fonction qu'exerce l'Objet Immédiat (ce que l'on voit) et les rapports qu'il entretient avec le jugement perceptif face à une expérience inédite, et d'autre part, la fonction qu'il exerce lorsqu'il se situe dans un processus de reconnaissance de quelque chose de déjà connu.

Dans le premier cas l'Objet Immédiat sera quelque chose d'imparfait. Il viendra coïncider avec un hypothétique jugement perceptif. Dans le second cas, l'Objet Immédiat est déjà stocké dans ma mémoire et oriente la formation du jugement perceptif. Cette explication est la base pour expliquer la suite des processus de reconnaissance liés aux types cognitifs et aux contenus nucléaires.

---

<sup>99</sup> Eco, Umberto. (1999). Kant et l'ornithorynque. édition Grasset, Paris. Traduction française. p. 54

<sup>100</sup> Eco, Umberto. (1999). Kant et l'ornithorynque. édition Grasset, Paris. Traduction française. p. 93.

Lorsque l'Objet Immédiat est interprétable, il devient donc transmissible. Il commence ainsi à devenir public.

## 2. Le mécanisme de l'inférence

Comme le souligne U.Eco : « ...Il faut sortir de l'immédiateté de la perception et traduire notre expérience en faisant une prémisse d'une inférence sémiotique<sup>101</sup> ».

On remarque que plusieurs étapes sont nécessaires pour porter un jugement sur un signe que l'on aperçoit.

La sémiose perceptive, grâce à un processus inférentiel, se réalise à partir de ce que l'on voit dans la champ stimulant, à partir d'*un quelque chose* et permet de porter un jugement perceptif sur ce *quelque chose lui-même* et non sur autre chose.

Ainsi n'importe quel phénomène, pour pouvoir être interprété comme un signe de quelque chose d'autre, doit avant tout être perçu.

### *Mécanisme cognitif de la perception*

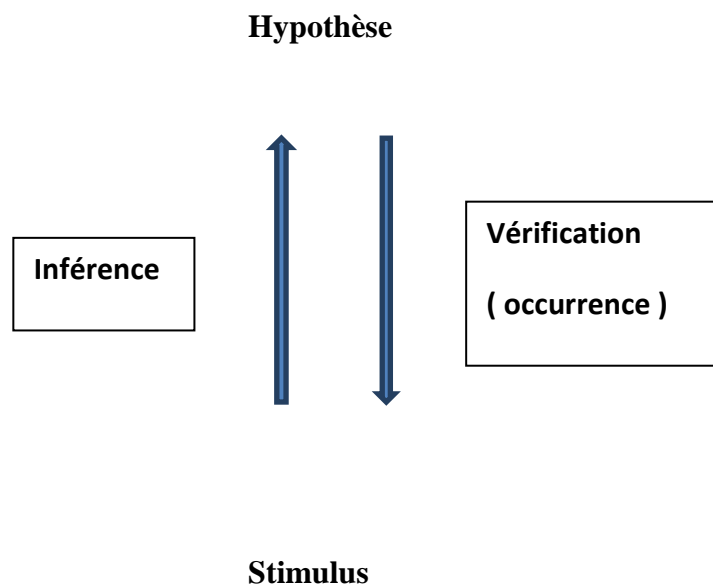


Schéma n° 4 : modèle d'analyse par synthèse<sup>102</sup>

<sup>101</sup> Eco, Umberto. (1999). Kant et l'ornithorynque. édition Grasset, Paris. Traduction française. p. 128.

<sup>102</sup> Menaut, Op. cit. p. 159.

Une inférence implique que l'on fait référence à quelque chose que l'on connaît déjà. Ce *quelque chose en nous* est une occurrence d'un *type* de quelque chose.

Par exemple, une perception de quelque chose est un stimulus, on dira alors que c'est une occurrence.

Le processus crée une fermeture sur soi, et une ouverture sur l'environnement.

Eco explique que dans le processus de la perception l'occurrence tient lieu de type auquel elle renvoie.

Que se passe-t-il quand on a rien dans la tête ?

## **B. Le jugement perceptif**

L'intérêt pour nous c'est de comprendre comment Eco dépasse l'opposition entre le réalisme intérieur et le réalisme extérieur en optant pour un réalisme lui aussi négocié. Il s'interroge sur la possibilité d'une sémantique cognitive fondée sur une notion négociée de nos schèmes, de la signification et du référent.

Il convient de s'en tenir à une réalité empirique dans une approche de la médiation réflexive d'un schème qui est davantage fondé sur l'expérience que déterminé a priori. La connaissance d'un objet se fait à partir d'un jugement réflexif donc par une sorte d'abduction du particulier au général. Eco distingue la notion de *ground* (terrain) pour redéfinir l'«icônisme primaire» (*firstness*) en tant qu'intuition simple, sans conscience, qui fonde tout jugement de ressemblance. Un tel icônisme est la condition même de la sémiologie. Se présente ensuite l'identification consciente de l'objet (*secondness*) et enfin paraît la faculté de jugement (*thirdness*).

Les premiers Aztèques, à la vue des chevaux, ont dû être aussi impressionnés que les hommes qui ont vu pour la première fois l'ornithorynque.

Ils ont élaboré un jugement perceptif en faisant coïncider ce qu'ils voyaient avec leurs connaissances antérieures. Ils l'ont d'abord appelé « *maçatl* » (un terme utilisé pour désigner les cerfs et tous les animaux quadrupèdes). Ensuite cette appellation s'est transformée en « *cauayo* », mot proche de l'espagnol « *caballo* ».

Le type cognitif qu'a établi Eco n'est pas tout à fait ce qui était pour Kant un schème. Les sciences actuelles parlent de paradigmes stockés, ou d'ensemble de modèles stockés, puis de

reconnaissance en fonction de prototypes. En fait, le type cognitif est un procédé, une règle pour construire l'image de ce que l'on voit ou de ce que l'on pense.

Selon Eco le type cognitif a un caractère « multimédia »<sup>103</sup>. Toujours pour Eco « c'est le phénomène de la reconnaissance lui-même qui nous pousse à parler de *type*, précisément, comme paramètre permettant de comparer différentes occurrences ». Son utilité est la reconnaissance et l'identification.

Lorsque les Aztèques décrivaient, un à un, le « *maçatl* » (pour désigner le cheval), ils exprimaient leur type cognitif privé. Le fait de se comprendre et d'utiliser le même mot amenait un consensus. Puis ils ont fait des interprétations collectives pour expliquer par ce mot ce qu'ils voyaient (ils exprimaient une définition).

Ils pouvaient avoir un TC *privé* mais puisque toutes ces interprétations ont été homologuées par tous, elles devenaient *publiques*.

Eco appelle *contenu nucléaire* l'ensemble des interprétants. Il représente la façon dont nous cherchons à expliquer ce qui compose un type cognitif. Il préfère ce terme plutôt que celui de signifié nucléaire. Ce dernier fait référence à une expérience mentale.

Pour résumer, le type cognitif est privé tandis que le contenu nucléaire est public. Le type cognitif fait allusion au phénomène de sémiologie perceptive alors que le contenu nucléaire fait référence au phénomène d'accord communicationnel.

Un type cognitif ne naît pas nécessairement d'une expérience perceptive. Il peut être transmis *culturellement*, comme pour les contenus nucléaires d'ailleurs, et conduire au succès d'une expérience perceptive à venir. Un contenu nucléaire peut être exprimé par des mots, des gestes, des images ou des diagrammes.

---

<sup>103</sup> Eco, Umberto. (1999). Kant et l'ornithorynque. édition Grasset, Paris. p.134.

## Comment ont-ils faits pour désigner quelque chose dont ils n'avaient pas l'idée ?

### **1 / Type Cognitif ( TC ) et contenu nucléaire ( CN ) :**

On rappelle que le TC a été défini comme quelque chose que nous avons « dans la tête » et qui nous permet de reconnaître quelque chose et de le nommer.

Dès la perception du cheval, les Aztèques ont du se fabriquer un TC (pour Kant cela aurait été un schème). Pour bien faire, l'illustration la plus « réaliste » est la comparaison que fait Eco avec une image multimédia.

Le TC n'était pas seulement qu'une image mais *un modèle* qui avait des caractéristiques de motricité, d'animalité, de couleurs, d'odeurs. Son utilité est la *reconnaissance*.

Les Aztèques peuvent faire alors abstraction des variations de couleur ou de taille puis reconnaître un cheval comme étant un maçatl. En fait, le TC est un procédé, une règle pour construire l'image du cheval.

Dans sa démonstration, Eco postule l'existence d'un Type Cognitif pour ne plus parler de concepts.

Pour les Aztèques, « le TC est ce qui leur permet d'unifier le multiple de l'intuition <sup>104</sup>».

C'est ce qu'ils voyaient immédiatement.

Lorsqu'on perçoit Quelque Chose on la pense avec des mots pour se la représenter. On perçoit ainsi des TC. On la désigne pour communiquer à autrui. En fait, on communique à soi, ou vers soi, pour ensuite envoyer un message compréhensible vers les autres.

Les Aztèques se sont mis tous d'accord pour désigner la même chose avec le même mot. Leurs interprétations sont devenues collectives. Ainsi, une définition s'est dégagée pour exprimer « le cheval » et surtout pour communiquer auprès des leurs et pour se faire comprendre.

Ce passage d'une perception privée à une interprétation rendu public exprime l'ensemble des interprétants.

Eco appelle Contenu Nucléaire l'ensemble des interprétants.

---

<sup>104</sup> Eco, Umberto. (1999). Kant et l'ornithorynque. Ed. Grasset, Paris. Traduction française. p. 135.

**Le travail d'Eco nous intéresse car les contenus nucléaires peuvent être exprimés aussi par des gestes. On considère ainsi tous le travail de motricité comme des CN. De plus ils peuvent être transmis culturellement soit par une éducation, soit par un apprentissage.**

Pour résumer les principales caractéristiques entre les TC et les CN sont :

Le TC est privé tandis que le CN est public.

Le TC est la base des phénomènes de reconnaissance, d'identification.

Tandis que le CN représente la façon dont nous cherchons à expliquer se qui compose un TC (sous forme d'interprétants, c'est ce qui se voit et se touche)

En somme, Eco pose le postulat suivant :

Le TC est disposé à produire des CN ; considérons que les CN en tant que preuve de l'existence d'un TC quelque part.

## **2 / Contenu Molaire et concept**

Lorsque Moctezuma ( le chef des aztèques dont fait référence Eco) a eu d'autres informations par les Espagnols au sujet des chevaux, il aurait eu alors une connaissance plus étoffée concernant ces quadrupèdes.

C'est cette **connaissance plus élargie** qu'on nommera *Contenu Molaire* (CM). Elle n'est pas indispensable à la reconnaissance perceptive mais reste utile pour la culture générale.

Le zoologiste possède un CM du cheval et un jockey également mais les deux domaines de compétence ne sont pas les mêmes.

*Le concept* est une conception mentale (du point de vue étymologique). Il amène à la reconnaissance perceptive et s'identifie alors au TC, et, est exprimé par le CN.

**Pour Eco, le mot concept n'est rien d'autre que *ce que quelqu'un a dans la tête.***

### 3 / Les TC et l'image comme « schème ».

Pour Kant la notion de schème devait permettre la formation d'un concept empirique comme celui de chien, de chat ou de souris.

On peut par exemple dessiner un chien sur un papier blanc et dire que cela représente un chien. On pourra y faire figurer toutes les caractéristiques du chien. L'image que l'on verrait serait retenue comme un modèle permettant de reconnaître un chien.

Il n'y a jamais d'image du chien, mais *un système d'instructions pour construire* une image du chien. Ce que nous voyons pour un dessin ce sont les esquisses représentant un chien avec ses traits.

Selon Eco, « nous pouvons reconnaître ou identifier non seulement des objets naturels ou artificiels, mais également des occurrences d'entités géométriques telles que le triangle, et surtout des actions et situations.<sup>105</sup> ».

Il faut également considérer que les couples d'opposition font partie du TC. Si on peut définir ce que veut dire un mari ou un miaulement ou un aboiement, on est en mesure d'interpréter des notions complémentaires comme d'épouse, de chat qui miaule ou de chien qui aboie. Ce sont des TC par genre fonctionnel.

Pour la souris nous avons vu que le fait de la considérer comme un petit animal répugnant occupe une place fondamentale dans le TC que nous avons de la souris. Cependant, en plus des caractéristiques morphologiques de la souris, un frame, une séquence d'actions, fait aussi partie de son TC (l'idée de la souris et la capacité de la reconnaître se fonde sur le fait que celle-ci se faufile d'un endroit protégé à un autre).

#### **C. Le type cognitif et le contenu molaire : zone de compétences communes**

Pour une meilleure compréhension, Eco prend l'exemple de la souris afin de nous expliquer que deux personnes peuvent avoir la même interprétation de ce qu'elles voient et cela malgré des compétences diverses.

L'exemple de la souris :

On peut reconnaître une souris comme étant un petit animal avec une longue queue et des petites pattes. Un zoologiste a une connaissance plus élaborée de la souris que moi.

*Définition du Larousse :*

---

<sup>105</sup> Eco, Umberto. (1999). Kant et l'ornithorynque. édition Grasset, Paris. Traduction française. p. 161.



« Petit mammifère rongeur dont l'espèce la plus commune, au pelage gris, cause des dégâts dans les maisons. La souris peut avoir 4 à 6 portées annuelles, de 4 à 8 souriceaux chacune ». Si le zoologiste et moi sommes dans la même pièce et que je lui montre ce que je vois, il reconnaîtra comme moi qu'il y a une souris dans cette même pièce.

Il semblerait, compte tenu du système de notions que je possède au sujet de la souris (CM1) et compte tenu du système de notions que possède le zoologiste (CM2), que nous nous accordons sur une aire de connaissance que nous avons en commun.

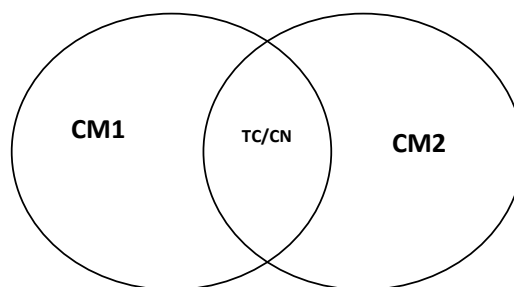


Schéma n° 5 : TC / Zone de compétences communes

Cette aire de connaissance coïncide avec le TC et le CN que nous partageons, le zoologiste et moi-même. C'est cette connaissance commune qui nous indique à tous les deux qu'il y a une souris. A partir de cette constatation on a tous les deux une même interprétation de ce que nous voyons. Cette aire de connaissance relève du sens commun.

Le zoologiste a une même notion de la souris que moi car il a réagi comme je pouvais l'attendre.

S'il dessine ou explique à un enfant ce qu'est une souris, il le fera vraisemblablement d'une façon proche de la mienne.

Lorsque le zoologiste et moi avons vu la souris, nous avons provoqué une occurrence fournie par notre perception à un TC identique. On sait tous les deux interpréter ce que nous voyons en termes de CN.

Eco pose l'hypothèse suivante :

« Si nous possédons le même TC, le zoologiste et moi-même, n'y a-t-il pas lieu de soupçonner qu'il nous est donné ?<sup>106</sup> ».

On a vu que le TC peut se transmettre culturellement. Il suffit qu'on nous ait expliqué par le passé à quoi une souris ressemblait pour qu'on stocke quelque part dans notre mémoire ses caractéristiques. Il semblerait que les expériences perceptives nourrissent en quelque sorte notre TC. Puisque nous avons déjà vu une souris, nous pouvons la reconnaître.

Si cette zone de stockage nous est donnée, s'agit-il d'une entité stockée quelque part ? (s'il en était ainsi, elle serait la même pour tous).

Si cette zone de compétence nous est donnée, elle serait la même pour tous. Et notre qualification serait, dans ce cas précis, la même pour tous.

Cette entité est dépendante de l'expérience de chacun et de son vécu. Elle forme ses connaissances.

Cette compétence commune est en permanence négociée.

Le zoologiste volontairement ignore quelque chose qu'il sait de la souris pour n'accepter que ce que moi je sais de la souris. Il peut aussi m'aider à fournir en connaissances mon TC de la souris. Pour cela il peut m'apprendre certaines choses nouvelles pour moi et qui enrichissent mon CM.

Cette compétence peut être négociée car le TC n'est pas une entité mais un procédé ( une méthode pour obtenir un résultat ou encore des échanges entre les condition endogènes et exogènes de l'individu ).

#### **D. Cas empiriques et cas culturels**

Nous avons vu les TC concernant les « genres naturels ou artificiels » tels que souris ou arbres.

Intéressons - nous aux TC pour des actions telles que marcher, courir ou sauter.

On considère l'existence de TC pour tous les objets ou événements dont nous pouvons avoir une connaissance au moyen de l'expérience perceptive. Pour indiquer cette perception on choisira d'employer l'expression « cas empirique ».

On classera sous le terme « cas culturel », une série d'expériences par rapport auxquelles je me demanderai si je reconnais quelque chose que les autres sont également supposés reconnaître.

---

<sup>106</sup> Eco, Umberto. (1999). Kant et l'ornithorynque. édition Grasset, Paris. Traduction française. p. 182.

Remarque :

Eco place parmi les cas culturels les genres fonctionnels, une série d'entités abstraites, des événements, des actions, des relations...

Tous ces cas ont en commun le fait de devoir se référer à un ensemble de règles culturelles.

Exemple pour illustrer les différences entre les cas empiriques et les cas culturels :

Prenons la distinction entre « tuer » et « assassiner ».

Le fait qu'une personne tue une autre est directement perceptible. Nous avons en nous un TC de l'acte de tuer qui permet de reconnaître l'action de tuer. Si un individu assène un coup à une autre personne et que cette dernière tombe pour ne plus se relever car elle est morte, on dira qu'elle a été tuée.

L'expérience de tuer est commune aux différentes cultures.

Le cas de l'assassinat est différent.

L'acte d'assassinat est le seul à dépendre des lois et des coutumes d'une culture donnée.

Pour les cas empiriques ce sont nos sens qui nous conduisent vers un jugement perceptif. Aussi ces informations restent déterminantes pour l'élaboration des cas culturels. Comme le souligne Eco, « on ne peut pas reconnaître qu'un acte est un assassinat si l'on n'a pas fait précédemment l'expérience que la personne assassinée a été tuée. »

Puisque nous avons des TC pour les cas empiriques, n'avons-nous pas aussi des TC pour les cas culturels ?

On rappelle que le TC permet l'identification et la nomination des choses.

Nous pourrions dire que lorsque nous prononçons le mot *cousin* ou *président* nous n'avons pour ainsi dire rien dans la tête. Lorsque je comprends le mot *cousin* ou le mot *président*, j'évoque un schéma parental ou organisateur. On suppose dans ce cas que l'on ne pense pas par images, mais en traitant des symboles abstraits.

Il est difficile d'interpréter verbalement, ou au moyen de signes, le CN du mot *assassinat*. Pourtant si l'on voit quelqu'un frapper une autre personne, et la tuer pour la voler, puis, prendre la fuite, on se trouvera devant un cas d'assassinat.

## **N'y a-t-il pas alors un TC pour l'assassinat (un frame, une séquence d'actions) ?**

### Remarque :

Les TC peuvent également correspondre à des scénarios ou à des diagrammes de flux nous permettant de reconnaître une séquence d'actions.

L'expérience visuelle nous donne les moyens de reconnaître un arbitre de football. Il est évident qu'un arbitre n'appartiendra pas au genre naturel des arbitres, il le sera que pendant un certain temps de sa vie. Et c'est par des interprétations verbales que les différentes fonctions de l'arbitre pourront être exprimées. Si nous allons voir un match de football où tous les acteurs portent le même maillot, on parviendra rapidement à savoir lequel des 23 participants est l'arbitre.

Nous intériorisons des instructions pour pouvoir reconnaître l'arbitre en question. On se donne à nous même des informations suivant les occurrences liées à notre perception. Elles peuvent être d'ordre morphologique ou comportemental.

En somme, Eco explique que « l'expérience perceptive doit être orientée sur un ensemble d'instructions culturelles.<sup>107</sup> ».

Celui qui ne sait pas ce qu'est un match de football, (et qui assiste pour la première fois,) voit un homme qui au lieu de taper dans le ballon comme le font les 22 autres personnes sur le terrain, se tenir parmi elles et faire des gestes incompréhensibles. Celui qui a vu l'ornithorynque pour la première fois a lui aussi vu quelque chose d'incompréhensible (un animal doté de certaines propriétés et qui était inclassable). Cet homme a réussi à reconnaître d'autres occurrences de l'ornithorynque de la même façon que l'incompétent en matière de football réussit à inférer qu'il s'agit d'une activité ludique au cours de laquelle les adversaires cherchent à mettre le ballon au fond des filets, et qu'une 23<sup>ème</sup> personne intervient pour régler leur activité. L'incompétent en matière de football a produit un TC pour reconnaître des occurrences de l'arbitre.

---

<sup>107</sup> Eco, Umberto. (1999). Kant et l'ornithorynque. édition Grasset, Paris. Traduction française. p. 172.

### III . LES MODELES THEORIQUES D'ANALYSES DE L'ACTIVITE

#### **A. L'approche ergonomique de l'analyse de l'activité**

Différentes approches se référant à divers champs théoriques reprennent l'idée que l'étude de l'activité favorise une prise de conscience de l'organisation et de la signification de l'action pour le sujet qui l'accomplit.

L'exploration du champ de recherche pour l'analyse du travail est l'ergonomie. Il faut considérer que l'activité en est le concept central. Le terme « ergonomie » vient du grec « Ergon » travail et « Nomos » règles. C'est en 1949, lors de la première réunion de l'*Ergonomics Research Society*, que Murrell l'employa pour la première fois.

#### **1 / Distinction entre tâche et activité**

A la suite de Ombredane et Favergé (1955), l'analyse du travail se fonde largement sur les recherches en psychologie et ergonomie conduites durant le vingtième siècle.

L'idée principale est la différenciation entre la tâche et l'activité. D'ailleurs, Leplat (1997) considère l'écart entre la tâche et l'activité comme « ce qu'il y a à faire » et « ce que l'on fait ». Ce décalage est toujours constaté, y compris dans les situations où le travail est présenté comme de « simple achèvement ». C'est pourquoi le « travail réel » ne correspond jamais exactement à ce que la prescription en dit. Dans cet écart, il y a toute la contribution que chaque acteur doit apporter pour donner au prescrit son effectivité et sa réalisation.

L'ergonomie qui est fondée sur des modèles de la situation de travail, considère une différence de nature entre la **tâche** (projet, consigne, du domaine du virtuel, du futur) et l'**activité** (du corps, du cerveau) qui prend des postures et fait des mouvements, actionne des commandes, gère (consciemment ou non) des processus de pensée, communique avec autrui, organise ses actions.

Comme Astier (2003), nous pensons que « la **tâche** n'est, ainsi, à proprement parler, jamais « exécutée » mais toujours repensée, réorganisée, transformée en fonction de situations concrètes variant constamment et de chaque sujet particulier dont la biographie, la formation, l'expérience sont singulières ».

Les ergonomes ont distingué que la tâche est en réalité le résultat, l'accomplissement du travail de la part de plusieurs acteurs incluant les acteurs eux-mêmes. Elle se fonde sur un ensemble de prescriptions et se définit par le sujet en fonction de ses compétences. Ainsi, la tâche est redéfinie par une manifestation de compétences et devient celle que le sujet se représente.

La notion d'**activité** est définie comme étant la résultante des convergences subjectives des acteurs en action dans les situations précises. Elle est à considérer aussi bien par les actes effectués par les sujets mais aussi par toutes les activités mentales qui la rendent possible, notamment les prises d'informations et leurs traitements, les raisonnements, les décisions qui mènent à l'action et à l'organisation de celle-ci.

Les travaux de Leplat et Hoc (1983), Famose (1990) et Bouthier (1993) ont permis de mettre en perspective à partir d'une situation, d'un côté la notion de **tâche prescrite** (les exigences objectives), et de l'autre côté, la notion de **tâche effective** (les ressources subjectives, l'histoire du sujet). Le rapport, entre ces deux notions d'exigences et de ressources, crée des contraintes au sein de la situation (cf. schéma n° ).

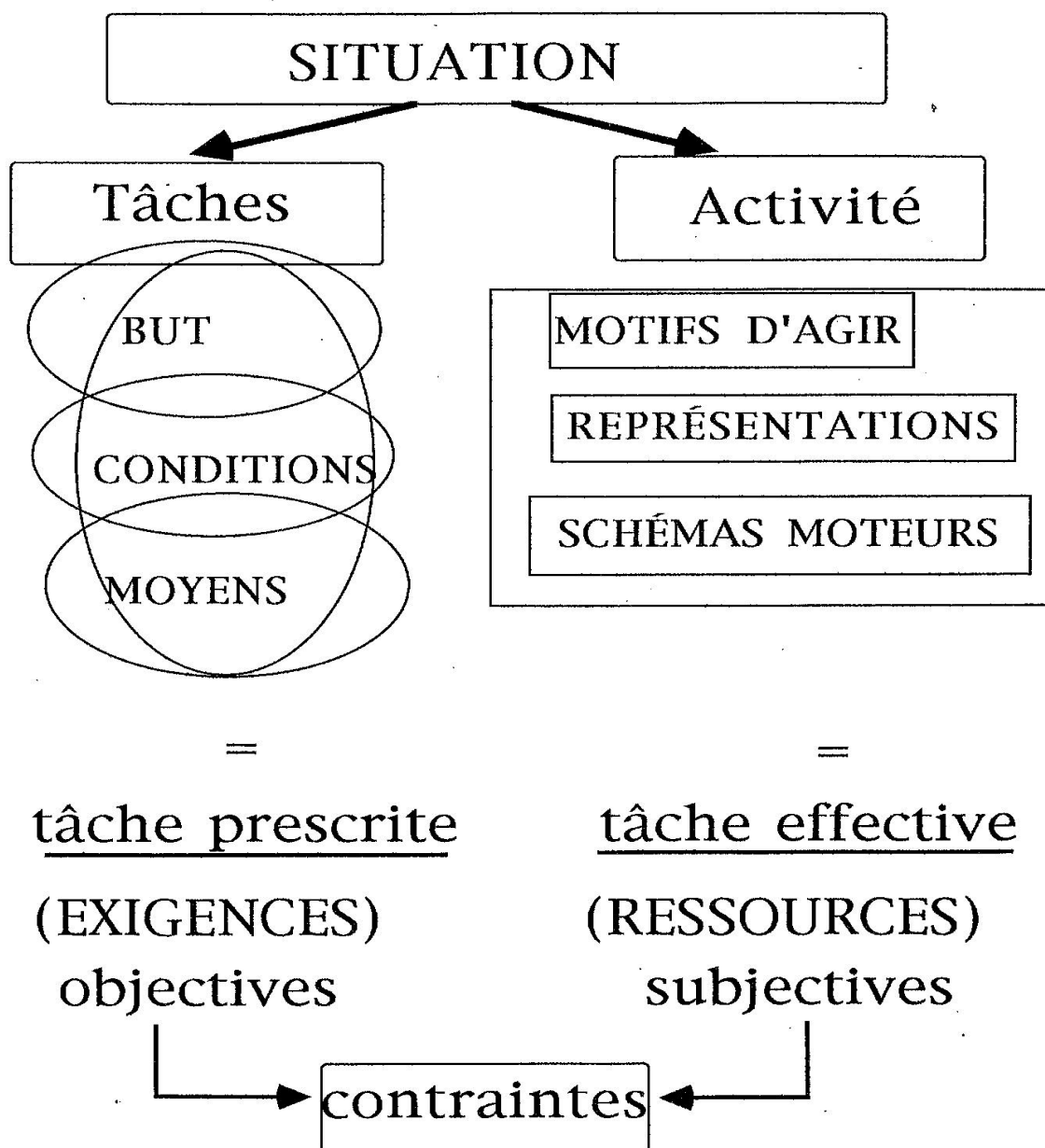


Schéma n°6 : Tâches et activités en APSA ( d'après Leplat et Hoc, 1983, Famose, 1990, Bouthier, 1993)

Pour synthétiser, nous pourrions considérer, comme les ergonomes dans leurs analyses de l'activité de l'homme en situation de travail, d'un côté les conditions externes au sujet, et de l'autre côté, les conditions internes. En fait, analyser le travail, c'est caractériser les relations entre les trois pôles suivant : agent, tâche et activité.

Ces observations ont fait émerger trois types d'analyses de l'activité (Leplat, 2000).

- Les déterminants de la situation : l'agent et la tâche
  - Ainsi, la tâche est définie comme le but à atteindre dans des conditions déterminées.
  - La tâche prescrite est redéfinie par l'agent, en fonction de sa formation, de son adhésion aux objectifs, de ses projets personnels.
  
- Les déterminants de la situation : l'agent et l'activité
  - L'activité est considérée « comme l'élaboration, par le sujet, de sa propre tâche » (Leplat, 1997)
  - Cette activité peut être considérée comme une suite de tâches : prescrite pour l'agent, redéfinie par l'agent, actualisée, effective, réalisée pour l'agent.
  
- Les déterminants de la situation : le couple situation et activité
  - L'activité est l'exécution même de la tâche et les représentations qui l'accompagnent et qui la guident.
  - L'activité exprime la tâche prescrite et l'agent qui l'exécute.
  - L'agent modifie la tâche mais celle-ci modifie l'agent : en quelque sorte ils se construisent mutuellement.
  - L'activité est déterminée par la nature de la prescription et par la conceptualisation de sa propre activité par l'agent.

Dans son approche, Leplat (2000) classe les conditions externes des buts à atteindre pour réaliser la tâche en quatre catégories :

- conditions physiques : ambiances, environnement de travail (bruit, éclairage...)
- conditions techniques : outils, instruments, contraintes, techniques



- conditions organisationnelle : institutions, règles, organis.temporelle...
- conditions socio-économiques : répartition des pouvoirs, rapport de forces sociaux, salaires.

D'ailleurs Marchet (2005), ajoute que « les conditions internes sont divisées en 2catégories selon que l'on considère l'agent comme un système de traitement de l'information ou comme générateur des propres fins de son activité ».

## 2 / L'analyse clinique de l'activité

### 2.1 / la démarcation entre le réel et la réalité

Pour comprendre l'homme en situation de travail, intéressons-nous à l'approche faite par Clot (1999) dans le cadre de la psychologie de travail. Il s'inscrit dans une approche située du développement psychique autour du concept d'activité. Cependant il se positionne plus dans la lignée des psychologues soviétiques (Vigotsky,1994 ; Galperine, 1996 ; Leontiev, 1976 ; Vygotski, 1925/1994) que dans l'héritage de l'ergonomie de tradition française. En fait, Clot (1999) a une approche qui amène au renouvellement de la tradition francophone d'analyse de l'activité. Même s'il s'y inspire, il stipule qu'il faut aller au-delà de cette conception du travail. « Il n'y a pas d'un côté la prescription sociale et de l'autre l'activité réelle ; d'un côté la tâche, de l'autre l'activité ; ou encore d'un côté l'organisation du travail et de l'autre l'activité du sujet » (Clot et Faïta, 2000).

En accord avec Marchet (2005), nous notons que la théorie Vygotskienne fait des interactions sociales le principal facteur dans le développement. D'ailleurs, Kaptelinin (1996) résume ainsi les apports des théoriciens soviétiques :

La théorie VYGOTSKIENNE fait des interactions sociales le principal facteur dans le développement. KAPTELININ (1996) résume ainsi les apports des théoriciens soviétiques :

- Les fonctions mentales humaines apparaissent d'abord sur un plan inter-individuel puis sur le plan intra-individuel. La pensée est un discours avec soi-même.
- Les processus mentaux humains sont médiés par des outils techniques ou psychologiques dont la genèse est sociale.
- La zone proximale de développement définit la zone entre ce qu'un apprenant est capable d'accomplir seul et ce qu'il saurait faire avec l'aide extérieure.

Pour Vigotsky, les sources de l'acte actif et libre ne se trouvent ni dans les profondeurs du cerveau ni dans les hauteurs de l'esprit mais dans les formes objectives de la vie sociale. Sur ces tendances, Clot (1999) définit la psychologie du travail à l'intérieur d'une psychologie historico-culturelle ». Il donne ainsi une place centrale aux réalités « extérieures ». Il souligne aussi, (1999 p. 119), que « l'activité effective n'a pas le monopole du réel. En effet, les activités suspendues, interdites, « rentrées », évincées et qui ne peuvent devenir effectives, ne sont pas inexistantes pour les sujets chez qui elles émergent comme projet, désir, souci, regrets, remords (...). Elles demeurent donc, comme représentations sans action effective mais présentes et actives pour la vie intérieure du sujet ». Clot propose les termes d'**activité réelle** et de **réel de l'activité** pour souligner cette distinction. Les éléments de l'activité qui demeurent ineffectifs jouent une fonction psychologique importante dans l'organisation de l'activité et du développement du sujet. A cela, Mouchet (2005) remarque que Clot distingue deux domaines constitutifs de l'activité à savoir « le réel » et « le réalisé ». Mouchet, citant Clot (1999) ajoute que « le réel de l'activité c'est aussi ce qui ne se fait pas, ce qu'on ne peut pas faire, ce qu'on cherche à faire sans y parvenir – les échecs –, ce qu'on aurait voulu ou pu faire, ce qu'on pense ou qu'on rêve pouvoir faire ailleurs...L'activité possède donc un volume qu'une approche trop cognitiviste de la conscience comme représentation du but, comme intention mentale, prive de ses conflits vitaux ». Suivant la tradition soviétique, Clot définit le réel comme « n'étant pas identifiable aux conditions externes de l'activité psychologique. Le réel, c'est la modification de ces conditions par le sujet et non pas ces conditions elles-mêmes. Ce n'est pas un environnement mais un milieu d'action délimité par les initiatives que le sujet prend seul ou avec d'autres, dans des conditions qui ne sont pas pour autant fixés par lui. Le réel c'est l'action de réalisation (jamais totalement prévisible) qui met le sujet aux prises avec les réalités objectives du monde des choses et des hommes, occasions et obstacles à son développement. Nous remarquerons que cette différenciation entre, le réel et la réalité, a été formulée, toujours selon Clot (1999, p.94) qui cite Lave, par deux aspects dans la situation :

D'abord, « l'*arena* », environnement spatial et social objectif, qui représente la situation comme donnée, et ensuite, « le *setting* », partie de l'environnement marquée par l'action, qui représente la situation comme produit de l'activité.

Ces considérations amènent Clot à postuler que « *l'activité du sujet n'est pas uniquement tournée vers l'objet de la tâche mais tout autant vers l'activité des autres portant sur cette tâche, et vers ses autres activités à lui.* » (CLOT & FAÏTA, 2000, p.61). L'activité en tant qu'organisation collective est produite par les sujets eux-mêmes comme moyen d'action.

## 2.2 / L'activité dirigée : une unité élémentaire d'analyse

Clot s'inscrit dans une démarche pour approcher le rapport entre « donné » et « créé » dans une situation de travail d'une activité dirigée. D'ailleurs, comme le souligne Bakhtine (1984), « le donné se transfigure dans le créé ». Si le travail est dirigé alors, nous pouvons penser qu'il n'y a pas d'activité sans sujet. Pour comprendre l'activité de l'homme au travail, comme Mouchet, nous pensons que « l'activité dirigée est une triade vivante entre un sujet, un objet et les autres. Elle est dirigée par la conduite d'un sujet, simultanément tournée vers l'objet, comme tâche à effectuer, vers l'activité d'autrui sur cet objet et vers sa propre activité sur l'objet ». Dans le champ de la psychologie du travail, l'organisation du travail avec ses acteurs est essentielle pour comprendre les implications collectives de chacun. Comment les personnes vivent ces situations avec leurs succès et leurs échecs, leurs possibilités et leurs impossibilités, autrement dit, entre le prescrit et le réel ? Effectivement d'après Mouchet, Clot distingue dans la tâche à effectuer deux aspects : la tâche prescrite (l'organisation du travail), et les obligations partagées qui constituent le **genre** professionnel intercalé entre le prescrit et le réel. Cette affirmation est renforcée par l'idée de Clot (1999) indiquant que la tâche effective anticipe sur l'activité, et qu'elle est inscrite à la fois dans un champ professionnel et dans un genre social. De plus, toujours selon Clot (1999, p.98), l'activité est triplement dirigée. Il précise que « dans la situation vécue, elle n'est pas seulement dirigée **par** la conduite du sujet ou dirigée **au travers** de l'objet de la tâche, elle est aussi dirigée **vers** les autres. L'activité de travailleur est adressée après avoir été destinataire de la leur et avant de l'être à nouveau. Elle est toujours réponse à l'activité des autres, écho des autres activités. Elle prend place dans une chaîne d'activités dont elle forme un maillon. Au troisième sens du terme, le travail est donc encore une activité dirigée (activité dirigée par le sujet, vers l'objet et vers l'activité des autres), par la **médiation du genre**. C'est pourquoi on peut dire que cette **activité dirigée** est la plus petite unité de l'échange social qu'accomplit le travail ». Clot précise le mot « dirigé » qui a trois sens différents dans la même signification. Il propose donc de faire du concept d'« **activité dirigée** » le concept qui, en psychologie du travail, désigne **l'unité élémentaire d'analyse**.

Cet élément sémantique retient notre attention dans la mesure où nous pourrions considérer « **la passe** » comme une unité élémentaire d'analyse que nous développerons dans notre partie empirique.

## B. Une sphère d'échange : le genre de discours

### 1 / Le genre

Observons le travail comme une activité en situation réelle. L'activité s'accomplit, pour reprendre le terme de Clot, « **en achevant le genre dans l'action** ». Si nous envisageons la clinique de l'activité comme celle de Clot, considérons alors l'importance de la notion du « genre du discours » de Bakhtine comme essentielle afin de stabiliser notre démonstration. Selon lui, les rapports entre le sujet, la langue et le monde ne sont pas directs. Ils se manifestent dans des *genres de discours* disponibles dont le sujet doit parvenir à disposer pour entrer dans l'échange. « S'il nous fallait créer pour la première fois dans l'échange chacun de nos énoncés, cet échange serait impossible » (Bakhtine, 1984. p. 285).

#### 1.1 Les genres d'activités formés par les genres techniques et les genres de discours.

Ces idées de « diapason lexical », de « parlé social » ou de genre de discours abondent la sphère d'échanges et nourrit la vie dialogique de tout individu. Nous pouvons avancer que « ces genres fixent, dans un milieu donné, le régime social de fonctionnement de la langue. Il s'agit d'un stock d'énoncés attendus, prototypes des manières de dire ou de ne pas dire dans un espace-temps sociodiscursif ». (Clot et Faïta, 2000). Ces connaissances proviennent de la mémoire impersonnelle des sujets englobant le milieu social. Le genre est toujours lié à la vie sociale, aux conditions de travail, à l'action des individus dans un environnement donné.

Puisque les genres, qui font partie de la sphère d'échange et qu'ils nous sont donnés autant que la langue maternelle, le vouloir-dire d'un sujet se réalise dans le choix d'un genre parmi un « diapason lexical » mis à notre disposition. Nos moyens d'expressions et d'actions se font à partir « de formes précises de genres standardisés, stéréotypés, plus ou moins souples, plastiques ou créatifs », comme le précisent Clot et Faïta (2000). D'ailleurs, ils ajoutent que les genres organisent notre parole autant que les formes grammaticales. Puis ces auteurs qualifient les énoncés et les genres qui règlent nos rapports au monde comme :

- Ne pouvant pas être créés puisqu'ils sont donnés.
- Etant plutôt prêtés pour pouvoir parler et être entendu par les autres.
- Ne pouvant pas être mis en œuvre s'ils ne font pas référence à un autre énoncé du même genre.

Pour situer leurs travaux et inscrire leurs recherches en clinique de l'activité, Clot et Faïta, considèrent que « la critique de la dichotomie langue prescrite / parole réelle que Bakhtine adresse aux sciences du langage est heuristique pour les sciences du travail ». Nous pouvons en déduire que l'activité s'approprie le genre, qui est cette mémoire sociale nécessaire, pour une assimilation des situations afin d'agir sur le réel. Si nous considérons le travail comme une activité en situation réelle, alors comme Clot (1999, p.95), nous pensons l'individu utilise à la fois et non pas chronologiquement les deux processus suivant :

- L'appropriation ou la saisie du genre,
- et puis, la reformulation de ce genre comme moyen d'action.

Clot stipule que « l'activité se parachève en reprenant le genre qu'elle réveille (...). En tout cas le genre est vivant dans l'action quand il est devenu instrument de l'action. Ce passage de source de l'action au statut de moyen pour agir est au principe de la vie du genre et de celle de l'activité. Le genre est donc la médiation au travers de laquelle le sujet agit sur l'objet et sur les autres dans le flux de *l'activité dirigée* en situation ».

Avant d'agir les travailleurs doivent posséder des formes prescriptives car autrement il leur faudrait les inventer, et ce n'est pas possible. D'après Clot et Faïta (2000), **le genre de l'activité** repose donc sur un principe d'économie de l'action. Il est défini comme suit :

- le genre est une partie sous-entendue de l'activité.
- C'est ce que les travailleurs, d'un milieu donné, connaissent et voient, attendent et reconnaissent, apprécient ou redoutent.
- Le genre est ce qui leur est commun et ce qui les réunit.
- Le genre c'est ce que les travailleurs savent devoir faire.
- Le genre économise le besoin de préciser à nouveau la tâche chaque fois qu'elle se présente.
- Le genre se présente comme « un mot de passe » connu seulement de ceux qui appartiennent au même horizon social et professionnel.

- Le genre est « l'âme sociale » de l'activité.

Pour synthétiser, comme Clot et Faïta, on dira que le genre, comme intercalaire social, est un corps d'évaluations partagées qui organisent l'activité personnelle de façon tacite. D'ailleurs ces auteurs ont considéré les techniques, dans un milieu professionnel donné, comme un genre de techniques. Ils ont conclu que le geste professionnel d'un individu est « une arène de significations ». Nous pouvons penser que les individus agissent avec une façon qui leur est propre et avec une intention appropriée et originale dans un environnement donné. Néanmoins, le genre technique établit une passerelle entre l'agissement du sujet et le milieu dans lequel il intervient avec toutes ses caractéristiques normées.

L'apport en termes de ressources et de potentialités pour le sujet, pour un but précis d'action, est aussi important pour le genre de technique que pour le genre de discours.

Dans leurs analyses, Clot et Faïta (2000) diront « que les genres de discours et les genres de techniques forment ensemble ce qu'on peut appeler des genres d'activités ». Nous retiendrons leur définition du **genre d'activité** suivante :

« Ils sont les antécédents ou les présupposés sociaux de l'activité en cours, une mémoire impersonnelle et collective qui donne sa contenance à l'activité personnelle en situation : manières de se tenir, manières de s'adresser, manières de commencer une activité et de la finir, manières de la conduire efficacement à son objet. Ces manières de prendre les choses et les gens dans un milieu de travail donné forment un répertoire des actes convenus ou déplacés que l'histoire de ce milieu a retenus ».

## 2.2 La trame pour organiser et régler l'action (genre professionnel)

Les antécédents sociaux de l'activité dont dispose le sujet sont pour lui une mémoire pour « pré-dire » ou un « diapason » de « savoir-faire » ou de « déjà fait » qui lui garantissent une possibilité ou une impossibilité d'agir en situation. Cette mémoire conditionne et prépare l'individu dans son travail. Elle est présentée comme un genre professionnel par Clot et Faïta (2000).

L'action est ainsi facilitée grâce à une capacité d'utiliser les « stock de « mises en actes » ou les préfabriqués (termes employés à Clot, Faïta, 2000 et à Samurçay et Pastré, 1995).

Il faut ajouter l'importance de la capacité du sujet à s'adapter grâce notamment au traitement simultané du genre professionnel qu'il a en lui, et à la reformulation de ce dernier afin d'agir pour une meilleure interprétation de la situation réelle.

La mise à disposition d'éléments pré-imprimés, acquis et disponibles permettent à l'individu non seulement d'économiser son attention ou son temps mais aussi d'amener un certain savoir-faire professionnel pour améliorer sa compétence au travail.

Cette transformation en temps réel est considérée à la fois comme une contrainte et une ressource pour le sujet en action.

Un milieu professionnel a sa propre organisation et ses propres règles qui régissent sa dynamique de travail et sa stabilité sociale. Les genres professionnels cadrent d'une certaine façon les individus dans un collectif pour une meilleure compréhension et une réalisation efficace de leurs objectifs communs.

Clot et Faïta (2000), nous rappellent que les genres professionnels « marquent l'appartenance à un groupe et orientent l'action en lui offrant, en dehors d'elle, une forme sociale qui la représente, la précède, la préfigure, et, du coup, la signifie. Ils désignent des faisabilités tramées dans des façons de voir et d'agir sur le monde ». Les genres professionnels nous indiquent comment :

- fonctionnent ceux avec qui nous travaillons,
- comment agir, ou s'abstenir d'agir dans des situations précises,
- comment mener à bien les transactions interpersonnelles exigées par la vie commune organisée autour des objectifs d'action.
- Interpréter et partager les règles, les circonstances imposées par les situations

L'aspect psychologique, de l'individu au travail au sein d'un collectif, est aussi important que l'activité normée elle-même avec toute sa complexité. Pour soutenir ce point de vue, en accord avec Clot et Faïta (2000), nous soutiendrons que « c'est dans ce qu'il a d'essentiellement impersonnel que le genre professionnel exerce une fonction psychologique dans l'activité de chacun. Car il organise les attributions et les obligations en définissant ces activités indépendamment des propriétés subjectives des individus qui les remplissent à tel moment particulier. Car il règle non pas les relations intersubjectives mais les relations interprofessionnelles en fixant l'esprit des lieux comme instrument d'action. C'est à travers

lui que les travailleurs s'estiment et se jugent mutuellement, que chacun d'eux évalue sa propre action ».

Les groupes d'individus partagent des connaissances acquises au cours de leur vécu dans un milieu professionnel. Nous avons vu précédemment que le genre oriente l'action, donne un cadre réglé, marque une appartenance avec un mode de fonctionnement, mais n'est en aucun cas prescriptif.

En accord avec Mouchet (2003, p.111), nous nous accordons pour dire que « le genre fait l'objet d'une assimilation par le sujet, il prend tournure dans les traits particuliers, contingents et uniques qui définissent chaque situation de travail vécue ; cela correspond à l'expression d'**un style personnel** entre le genre et l'expression l'individuelle ». L'individu agit avec une grande marge de liberté et c'est en cela qu'il pourra s'exprimer avec son propre style.

## 2 / Le style

Nous avons constaté précédemment que l'activité au travail s'accomplissait en « achevant le genre dans l'action ». Le style permet au genre, en le transformant, de maintenir une distance entre le sujet agissant, ses antécédents personnels et subjectifs ainsi qu'avec lui-même. Cet écart, Clot (2006, p.199) l'explique par l'intermédiaire de la psychologie du travail qui est « en quelque sorte, une psychologie de style, si l'on entend par la distance qu'un sujet peut laisser entre lui et son travail, non pas contre lui mais par la voie de son développement. Cette distance est celle que l'action interpose entre le sujet et ses propres instruments. Elle se lit dans toutes les contributions et créations professionnelles par lesquelles des sujets se libèrent des contraintes du métier pour les transformer en ressources personnelles ou collectives ». Lorsque le genre se fond dans l'action, puis se confond avant d'être assimilé par l'activité, les sujets par leurs adaptations aux situations « ajustent et retouchent les genres en se plaçant également en dehors d'eux par un mouvement, une oscillation parfois rythmique consistant à s'éloigner, à se solidariser, à se confondre selon de continuelles modifications de distance qu'on peut considérer comme des créations stylistiques » Clot et Faïta (2000).

Le style est une manière personnelle de se comporter ou d'agir sur les genres afin de les développer, de les améliorer et si nécessaire de les ré-inventer en les orientant autrement pour une meilleure efficacité.



Les styles peuvent être décrits avec les caractéristiques suivantes :

- Le style participe au genre auquel il fournit son allure.
- Le style modifie les genres en situation, en fonction des circonstances.
- Il donne les traits particuliers au genre lorsque celui-ci est achevé pour définir chaque situation vécue.

Finalement ce sont les modifications stylistiques qui donnent vie aux genres. Les processus de modification provoqués par l'individuation du sujet leurs permettent une actualisation de leurs attributs pour leur adaptation aux exigences des situations nouvelles.

La proposition faite par Clot et Faïta (2000), pour définir le style nous intéresse. Pour eux, chaque sujet interpose entre lui et le genre collectif qu'il mobilise ses propres retouches du genre.

Le style (c.f. schéma n°7) peut donc être défini comme une métamorphose du genre en cours d'action.

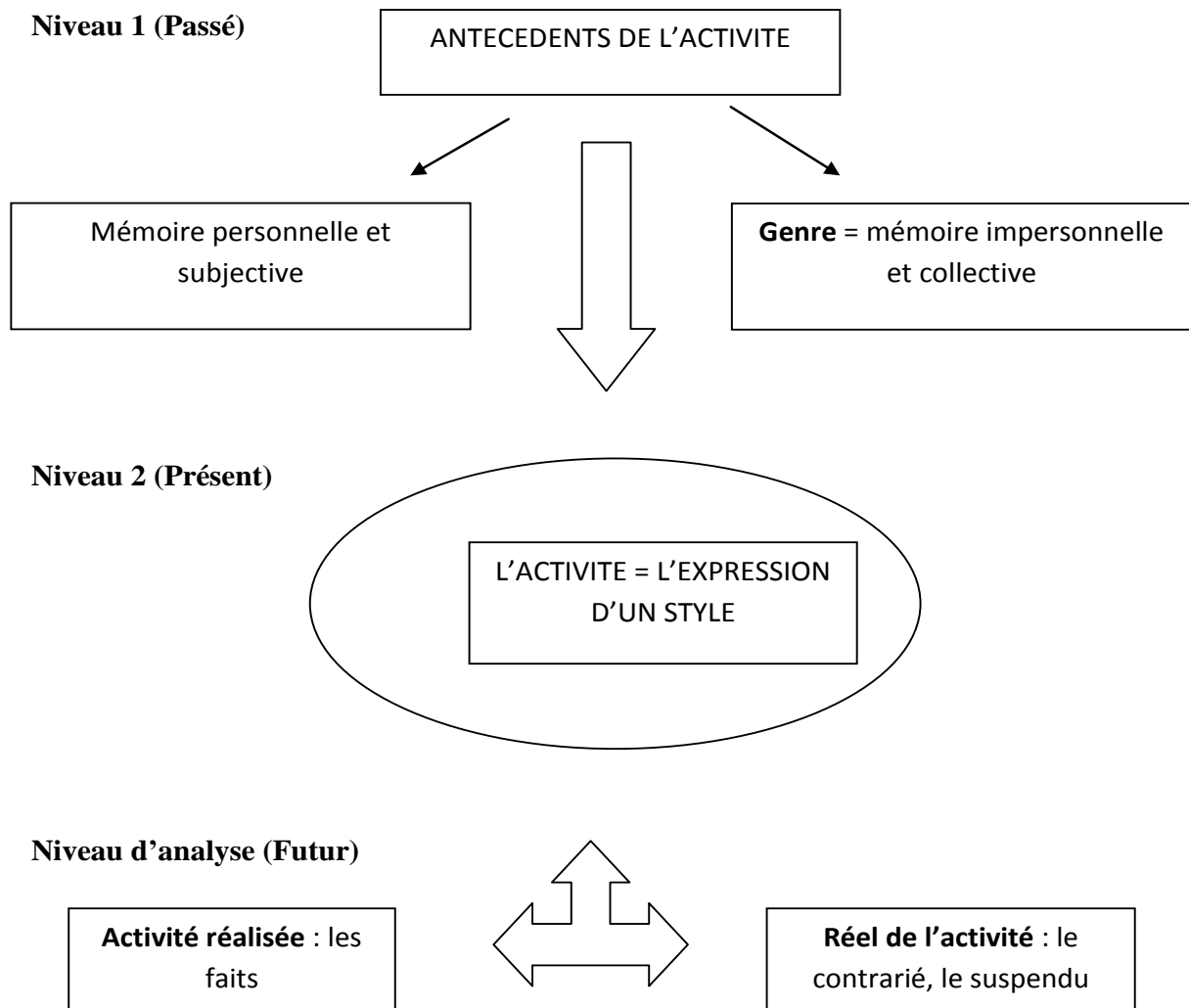


Schéma n°7 : genre et style (source thèse Marchet, p. 62)

## **LA PROBLEMATIQUE DE RECHERCHE**

La conception du jeu d'une équipe de football s'inscrit dans une pratique collective des joueurs pour un objectif commun, ceci dans un contexte précis d'opposition, de conflit et en situation de réversibilité. Notre recherche s'efforce de rendre compte de la question du sens au travers des modifications décisionnelles des joueurs experts de football suscitées par des situations de jeu offensives en match.

Nous avons exposé dans la première partie de notre étude les différents aspects du football d'un point de vue historique. Il nous a semblé important de connaître les mutations de ce jeu dues à la pratique elle-même qui s'est institutionnalisée pour comprendre les évolutions techniques et tactiques du jeu d'aujourd'hui. Le constat montre que nous sommes passés par plusieurs cycles ou phases de renouveau du jeu amenant une créativité ou une impulsion nouvelle caractérisées par des performances collectives qui ont marqué l'histoire de ce sport. La compréhension de l'organisation et de l'animation du jeu est essentielle pour analyser les différentes variables qui interagissent lors la créativité.

Ainsi, ce qui nous intéresse, c'est de mettre en évidence les caractéristiques qui conduisent les joueurs à produire du jeu et aussi l'équipe à créer une dynamique conquérante fondée sur un référentiel commun.

A partir de ce constat, quels sont les paramètres à prendre en compte pour créer du jeu ?

Nous avons observé que les équipes d'où émergeait une inventivité ou une originalité dans le jeu étaient celles qui géraient les notions d'espace, de mouvement ou de vitesse de jeu afin de créer un surnombre offensif pour déséquilibrer les défenses adverses, ceci dans des systèmes d'organisation précurseurs.

La créativité jaillit elle du jeu suite aux modifications des intervalles entre les joueurs reflétant ainsi des espaces nouveaux d'aires de jeu?

Par ailleurs, nous nous interrogeons également sur ce qui accompagne ces changements d'états spatiaux en l'occurrence un référentiel commun, compris et intégré par les joueurs d'une même équipe, cela par le biais des mouvements des joueurs en situation et en contexte de jeu précis.

En faisant l'état de l'art d'un point de vue théorique, nous avons remarqué que les entraîneurs se sont peu penchés sur un code de jeu lié aux intervalles, au mode de communication, en somme à un espace cognitif du joueur. En nous plaçant en tant qu'entraîneur ou didacticien, il nous faut, pour observer et analyser le jeu, prendre en considération l'ensemble des paramètres qui le constituent comme les déplacements des partenaires, du porteur du ballon, de ses adversaires ceci en considérant les lois du jeu. Aussi nous devons intégrer les rôles de chacun dans des espaces différents. Comme Vandeveld, nous pensons que « ceci est une condition nécessaire à l'anticipation. Il faut donc, à partir d'un cadre de référence, **structurer les rapports joueur/espace/temps** »<sup>108</sup>.

Il nous semble plus pertinent de nous intéresser à l'analyse de l'activité décisionnelle du joueur de football expert en situation d'attaque (ou de contre-attaque) lors d'un match de compétition de ligue 1.

Nous nous sommes intéressés à cette perspective car la phase de jeu offensive présente des caractères de situation dynamique. Dans un premier temps, la contrainte temporelle est primordiale et déterminante car il s'agit de profiter le plus rapidement possible de l'avantage dû au déséquilibre de l'équipe adverse, soit par un surnombre de joueurs, soit par un avantage positionnel de certains partenaires ou du « bloc équipe. » Ensuite, l'aspect incertain de l'action de jeu qui peut aboutir à un succès, c'est-à-dire un but ou alors, à un échec, par exemple un tir ou une perte du ballon, procure l'imprévisibilité qui définit le caractère dynamique de l'action de jeu.

Puis, les multiples combinaisons caractérisant la complexité d'une action de jeu offensive parce que, suivant les animations de jeu, beaucoup de joueurs peuvent être concernés. Enfin, il ne faut pas oublier le contexte comme les lois du jeu (le hors-jeu), l'enjeu, les rapports de forces par exemple.

En nous appuyant sur les résultats lors des compétitions majeures, nous pouvons considérer que le jeu développé sur les côtés ou une récupération haute du ballon favorisent un jeu plus efficace. Des critères de jeu tels que la recherche de l'espace libre, le jeu en profondeur ou la recherche du décalage, ont pour objectif de créer et d'élargir les intervalles et donc de procurer des solutions au porteur du ballon.

---

<sup>108</sup> Vandeveld M. (2003) Didactique de l'éducation physique, des pratiques sociales du basket-ball à un savoir d'expert, p.61.

Ces éléments sont liés à l'interprétation qu'ont les joueurs de ces notions d'espace et de jeu. Que signifient-ils pour eux ? Doivent-ils les exploiter et rechercher l'espace improbable pour déséquilibrer l'adversaire ?

Notre problématique est la suivante :

**Est-ce que l'intervalle est un indicateur de créativité du jeu ? Est- il la clé de voûte du fond de jeu d'une équipe ?**

Les éléments à prendre en compte pour analyser le jeu ou pour caractériser le fond de jeu peuvent être d'ordre individuel (les capacités techniques, tactiques ou mentales du joueur) ou d'ordre collectif (l'animation et l'organisation du jeu en considérant les options stratégiques). Le contexte du match est aussi important comme le score ou l'enjeu. Nous ne pouvons étayer notre analyse sans la compléter par le facteur « temps ». En effet on ne peut dissocier le temps et l'espace pour comprendre la création du jeu en contexte.

Nous avons comme objectif par ce choix de l'action de jeu offensive, de mettre en évidence l'importance des intervalles qui séparent les joueurs, caractérisant ainsi une certaine créativité et une qualité de jeu formalisée et observée par les passes. Nous tenons compte des différents paramètres tels que le temps que mettent les joueurs à donner leur ballon (nous l'appellerons crise de temps ou pression temporelle) et l'espace (le positionnement du ballon et du joueur par rapport au but adverse).

Afin de répondre à ces interrogations, nous élaboré plusieurs hypothèses que nous tenterons de vérifier dans notre étude.

Hypothèse principale : La dimension spatiale liée à l'intervalle qui existe entre les joueurs demeure, quel que soit la distance avec le but adverse, l'élément le plus pertinent de la construction de l'attaque.

*Hypothèse 1* : Il existe une relation entre la variation de distance entre le joueur porteur du ballon et ses partenaires en fonction du but adverse.

*Sous hypothèse 1* : Effectivement plus l'équipe se rapproche du but et plus, par conséquent, elle garde ses espaces élargis et plus elle trouvera l'espace improbable.

Le raisonnement se fait toujours par rapport à trois composantes à savoir la position du but, la position du ballon et des joueurs sans oublier la variable « temps ».

*Hypothèse 2* : Il existe une relation entre la variation de distance entre les joueurs et le but en fonction du temps restant à jouer.

*Hypothèse 3* : Il existe une relation entre le score du match et la variation de distance entre les joueurs partenaires en fonction du temps de jeu restant.

*Hypothèse 4* : Il existe une relation entre la variation de distance entre les joueurs et le but en fonction du temps que mets le joueur porteur du ballon à le donner à son partenaire.

Remarque :

Plus on met de temps à transmettre le ballon, plus on permet à l'équipe adverse de se replacer et de se regrouper. Si on réduit la pression temporelle, le jeu devient plus fluide par conséquent, moins il y a de touches de balle plus effectivement l'équipe adverse entre en crise de temps et finalement se trouve bloquée, ce qui libère des espaces pour les joueurs qui attaquent !

Plus le temps restant à jouer devient réduit plus les joueurs ont tendance à rétrécir les espaces. Alors qu'au contraire il faudrait les grandir !

L'espace improbable, c'est cet espace de création de danger que l'on doit retrouver au terme de cette analyse des relations entre le but, le joueurs et le ballon.

Pour mener à bien notre recherche, nous avons décidé d'investiguer d'abord auprès des entraîneurs experts grâce à la réalisation d'entretiens afin de connaître leur positionnement sur notre problématique.

Après cette étude qualitative, nous établirons notre outil de mesure nécessaire à l'analyse quantitative de nos recueils de données. Les procédures, et les mesures sont présentés dans la partie suivante relative au travail issu du terrain.

## **2<sup>ème</sup> Partie**

### **Les résultats du terrain**



# **CHAPITRE 5 :**

## **Méthodologie**

# I. UNE ENQUETE QUALITATIVE POUR UNE COMPREHENSION PRAGMATIQUE ET SUBJECTIVE DU JEU

## **A. L'enquête qualitative : modalités et objectifs**

### Les modalités

#### Pourquoi ?

Comme Blanchet et Gotman<sup>109</sup> (1992), nous pensons que l'entretien permet d'analyser un problème et de constituer une source d'informations principales dans un contexte précis.

L'intérêt de l'enquête par entretien en début de recherche par le biais d'une analyse thématique permet le passage du matériel discursif à la formation des futures questions fermées ou hypothèses.

#### La population

Nous avons sélectionné une catégorie d'entraîneurs que nous avons interrogés suivant les conceptions qu'ils avaient du jeu (jeu offensif, fond de jeu et principes de jeu, tactique, importance des intervalles entre les joueurs etc...). La possibilité de les rencontrer et de les interviewer suivant leur disponibilité ont été des critères qui ont été pris en compte. Nous avons effectué sept entretiens, cela nous a semblé nécessaire et suffisant au vue d'une production riche et intéressante. Nous avons pris en compte leur diversité culturelle et géographique ainsi que leur âge pour avoir moins de biais possible.

Avant d'aborder la méthodologie pour l'exploitation du contenu, il convient de retracer et de délimiter notre champ d'action par les objectifs fixés de notre démarche.

Pour aboutir à notre analyse qui se doit d'être scientifique et fiable, nous faisons référence à la technique fondamentale, pour la méthode de l'étude des entretiens, qui est l'analyse catégorielle (Bardin, 2007)<sup>110</sup>.

#### Les objectifs :

---

109 Blanchet A., Gotman A., (1992) L'enquête et ses méthodes : L'entretien, Nathan, Paris.

110 Bardin L., (1977) L'analyse de contenu, P.U.F. Paris.

En accord avec Bardin (2007), le recours à l'analyse de contenu semble utile surtout qu'elle correspond à deux buts qui sont le « *dépassement de l'incertitude* (cette « voyance » personnelle peut-elle être partagée par d'autres ?) et « *l'enrichissement de la lecture* (si un regard immédiat et spontané, est déjà fécond, une lecture attentive ne peut-elle en augmenter la productivité et la pertinence ?).

Il convient aussi d'ajouter à la réflexion de Bardin, que l'analyse de contenu de messages qui devrait être applicable à toute formes de communication, quelle que soit la nature du support, a deux fonctions :

- une fonction heuristique : l'analyse de contenu enrichit le tâtonnement exploratoire. C'est l'analyse pour « voir ».
- une fonction d' « administration de la preuve » : C'est l'analyse de contenu « pour prouver ». Le chercheur émet des hypothèses formulées par des interrogations ou des affirmations. Puis, l'interlocuteur par ses réponses confirme ou infirme les questions du locuteur qui suit son sujet d'étude.

Toujours du point de vue de Bardin, « ces deux fonctions de l'analyse de contenu peuvent cohabiter de manière complémentaire. » grâce à l'interaction de ces deux fonctions, les hypothèses soulignées au départ sous forme de questionnement peuvent amener un réajustement ou une réorientation de la réflexion.

#### Analyse d'entretiens :

Pour étudier et extrapoler les données des entretiens, il est intéressant d'avoir recours à l'analyse de contenu car comme le souligne Bardin (2007), l'entretien (surtout non-directif) est un matériel verbal riche et complexe.

#### Entretien : la durée, le nombre

Ils sont enregistrés et retranscrits intégralement. Les entraîneurs ont une attitude spontanée, libre, passionnée et impliquée. Chacun a parlé avec ses mots, ses émotions et son vécu. La subjectivité a été pleine car les interviewés ont répondu avec passion sur des sujets qu'ils ont trouvé à la fois originaux et complexe.

## **B. L'entretien semi-directif**

Avant les interviews, nous avons élaborer une pré-enquête. Celle-ci a été faite lors d'une première approche en questionnant les experts pour la prise de rendez-vous afin de les interroger. Les échanges téléphoniques ou les discussions ont permis tout d'abord de cerner le sujet de notre recherche et de se familiariser au vocabulaire et aux thèmes.

### **1 / Conditions générales pour l'entretien semi-directif**

Nous avons choisi, pour cette étude de recourir à l'entretien semi-directif. A ce propos, Chauchat (1985) rapporte que ce type d'entretien est un entretien où alternent l'attitude directive et l'attitude non directive de l'interviewer.

L'entretien semi-directif, selon Ghiglione et Matalon (1985)<sup>111</sup> est à mi-chemin entre une connaissance complète et antérieure de la situation par le chercheur.

Ici, le sujet est invité à répondre de manière exhaustive, dans ses propres termes et avec son propre cadre de référence, à une question générale, qui est la consigne relative à l'objet de recherche. La consigne, selon Chauchat (1985)<sup>112</sup> permet de présenter le thème général de l'entretien. Si le sujet n'aborde pas spontanément un des thèmes que l'enquêteur connaît, celui-ci pose une nouvelle question, afin que le sujet puisse produire un discours sur cette partie qu'il avait omise.

L'attitude directive dont parle Chauchat (1985) se traduit dans les deux objectifs de recherche, qui, d'après Ghiglione et Matalon (1985) constituent l'entretien directif à savoir le contrôle et la vérification. Ces deux objectifs de recherche supposent que le chercheur connaisse les dimensions qu'il veut étudier. Dans notre cas, il s'agit du champ de l'interprétation de la passe, ou du sens que l'intervalle entre deux joueurs donne aux situations du terrain qui caractérisent un code de jeu.

L'attitude non directive a été présentée par Rogers (1945) comme une technique applicable à la recherche en psychologie. C'est une attitude complexe, fondée sur trois dimensions : l'empathie, l'acceptation inconditionnelle et la non-directivité.

- a) L'empathie : c'est la capacité de comprendre ce que l'autre ressent, ce qu'il éprouve : l'interviewer doit essayer d'entendre ce que dit l'interviewé en comprenant son cadre de référence et ses valeurs personnelles.
- b) L'acceptation inconditionnelle : c'est une condition de l'empathie. On désigne ainsi l'attitude de disponibilité à l'égard d'autrui, la possibilité à la fois de l'accepter comme il est, et également d'éprouver de l'intérêt pour ce qu'il dit.

---

<sup>111</sup> Ghiglione R., Matalon., B (1985) Les enquêtes sociologiques, Théories et pratique, Armand Colin.

<sup>112</sup> Chauchat H., (1985) L'enquête en psychologie, Presses Universitaires de France, Paris.

- c) L'attitude non directive : l'interviewer ne donne pas de directives. Il ne fait pas d'interventions visant à modifier ou à infléchir de quelque façon ce qui est dit par l'interviewé, concernant sa manière de penser ou de se comporter. Son rôle est d'amener l'autre à s'exprimer, en lui montrant qu'il écoute et qu'il le comprend, au sens accordé à ce terme dans la définition de l'empathie.

## **2/ L'attitude de l'interviewer**

Au cours d'un entretien semi-directif, l'interviewer est amené à faire deux types d'intervention, d'après Chauchat (1985) : d'une part, celles qui concernent le thème de l'entretien, et d'autre part, celles d'ordre relationnel par lesquelles l'interviewer assure l'interviewé de son écoute attentive.

### *L'intervention à propos du thème de l'entretien*

Les relances servent à solliciter l'interviewé sur des aspects du thème qu'il a traité d'une manière trop rapide ou superficielle.

Les recentrations sont destinées à indiquer non pas les aspects à traiter mais les limites du thème. Il semble possible de concilier la recentration et l'attitude non directive en s'abstenant de faire des reformulations et en mettant à profit les silences pour « relancer » sur certains points, ou en posant une question à l'interviewé sur un thème qu'il n'a pas abordé.

### *L'intervention d'ordre relationnel*

Les reformulations relèvent de l'attitude non directive proprement dite et montrent à l'interviewé qu'on l'écoute, et l'aide à s'exprimer en étant pour lui une sorte de reflet de ce qu'il pense et de ce qu'il ressent.

Nous avons plusieurs techniques possibles comme :

- La reformulation-résumé : L'interviewer doit faire un résumé de ce qui vient d'être énoncé. Le résumé doit être tout à fait fidèle le moindre écart étant un signe d'un manque d'attention ou d'une mauvaise compréhension de la part de l'interviewer.
- La re-formulation-écho : cette technique consiste à reprendre la dernière phrase prononcée par l'interviewé en la précédant de formules telles que « à votre avis ... », « Vous pensez que ... », etc. elle est très simple et efficace.

## **C. Le guide d'entretien**

Le guide d'entretien, (Blanchet et Gotman (1992) son élaboration est une aide à un outil d'exploration visant la production de données.

La règle de représentativité n'est peut- être pas respectée mais cela est dû au choix des entraîneurs que nous avons eu à faire selon leur conception du football et leur philosophie de jeu. L'échantillonnage peut- être discuté car il n'est pas représentatif de tous les entraîneurs mais il a le mérite de regrouper des techniciens de renoms qui ont une expérience de la formation, des entrainements et des compétitions réputées et indiscutables.

En ce qui concerne notre recherche, et en accord avec Bardin, l'obstacle majeur pour analyser nos 7 entretiens est dû à un « paradoxe ». Notre objectif est de pouvoir inférer, au travers des dires des experts entraîneurs, à propos des réalités du terrain (principe de jeu, tactiques, animations offensives ou défensives etc...) représentatives des joueurs-acteurs. Mais l'analyse des entretiens doit prendre en compte à la fois la singularité du corpus par sujet mais aussi les thèmes généraux à quantifier et à sélectionner.

On choisit la grille d'analyse catégorielle en privilégiant la classification par thèmes.

## **D. L'analyse des entretiens qualitatifs**

Le corpus de nos entretiens est riche et parfois complexe. Nous aurions pu choisir de traiter les données par une analyse quantitative avec des codages, des découpages par séquences puis des statistiques mais pour des raisons de démonstrations, nous avons privilégié l'analyse qualitative pour les motifs suivant :

Comme le suggère Bardin (2007, p.147), « l'analyse quantitative obtient des données descriptives par une méthode statistique. Elle semble, grâce au décompte systématique, plus précise, plus objective, plus fiable et plus fidèle (...) Rigide cependant, elle est utile dans les phases de vérification des hypothèses. L'analyse qualitative correspond à une procédure plus intuitive mais aussi plus souple, plus adaptable à l'évolution des hypothèses. Elle permet de suggérer des relations possibles entre un indice du message et une ou plusieurs variables du locuteur. »

L'analyse qualitative est surtout valable lorsque l'on cherche à déduire des aspects spécifiques à propos d'un événement ou d'une caractéristique particulière suivant une problématique donnée. Elle peut fonctionner sur des corpus réduits mais établir des catégories plus « discriminantes » car contrairement à l'approche quantitative les fréquences indicelles ne sont pas assez élevées.

L'analyse qualitative pose des problèmes au niveau de la pertinence puisqu'elle sélectionne ces indices sans traiter exhaustivement tout le contenu. Dans ce cas précis, le risque d'erreur s'accroît car la fréquence des indices reste faible. On peut alors passer à côté d'éléments pertinents.

L'environnement devient alors primordial. Le contexte du message et les conditions extérieures à la récolte des données sont déterminants. Le sens doit être compris de façon exacte entre celui qui fait l'interview et en l'occurrence ceux qui produisent ces informations. La présence de cette interaction et sa portée heuristique ou productive est ce qui constitue l'originalité de l'entretien semi-directif. En fait comme l'indique Bardin, « ce sont les indices qui sont retenus de façon non fréquentielle... et ce qui caractérise l'analyse qualitative est que l'inférence est fondée sur la présence de l'indice (thème, mot, etc) non sur la fréquence de son apparition, dans chaque communication. »

### **1/ L'analyse d'entretien**

Pour la synthèse, l'analyse horizontale est nécessaire en complément de l'analyse verticale ou subjective.

Elle permet la distanciation et comme le préconise Bardin, il est préférable d'effectuer deux niveaux d'analyse, l'un enrichissant l'autre.

Le premier niveau consiste à un déchiffrement structurel de chaque entretien. Cette approche cherche à comprendre de l'intérieur ce que dit l'interviewé. On se rapproche de la notion d'empathie soulignée par Rogers (1943), qui consistait à faire une « immersion dans le monde subjectif d'autrui ». Il s'agit de rechercher pour chaque entretien la dynamique personnelle et la conception que l'entraîneur se fait du jeu avec toutes ses variantes stratégiques et tactiques.

Pour ce niveau vertical d'analyse il faut avoir des connaissances théoriques ou pratiques précises sur le sujet de recherche car cela va aider à établir le deuxième niveau d'analyse qui sera fondé sur la transversalité thématique. Pour cette phase d'analyse, Michelat indique que

« les individus ne sont pas interchangeables » car chaque produit d'entretien s'opère avec sa propre cohérence. On peut ajouter aussi que ce niveau d'analyse thématique horizontale relève des différentes formes sous lesquelles le même thème apparaît d'un sujet à un autre (Ghiglione et Matalon, 1978).

La procédure d'analyse transversale synthétique pour reprendre Bardin, permet de mettre en « synopsis » les phrases clés des entretiens.

L'objectif premier est de chercher des unités de signification qui infèrent nos thèmes de recherches comme les intervalles, l'espace et le temps. L'analyse sera verticale et les propos recueillis selon nos critères seront classés chronologiquement à l'interview pour chaque entretien. En ce qui concerne la production des thèmes, Blanchet et Gotman (1992) suggèrent que « dans le cas de l'enquête exploratoire, l'identification des thèmes se fait presque exclusivement à partir de la lecture du corpus. L'unité thématique n'est donc pas définie a priori... C'est un noyau de sens repérable en fonction de la problématique et des hypothèses de la recherche. »

Ensuite l'important est d'indiquer les différentes catégories comme les aspects tactiques ou culturels. La procédure d'analyse transversale demande un classement par catégories qui sera effectué du général au particulier (les catégories seront d'abord définies puis on y intégrera les données qui s'y affèrent). Comme Blanchet et Gotman (1992) qui rejoignent Bardin (1991), nous pensons que « l'analyse thématique est donc cohérente avec la mise en œuvre de modèles explicatifs de pratiques ou de représentations. »

La synthèse se fera sous forme de tableau à double entrées. Cette grille d'analyse fera émerger les éléments constitutifs de la vision du jeu des 7 entraîneurs interrogés. On pourra alors avoir des idées précises qui proviennent du « terrain » à propos des problématiques causées et produites par le jeu et les joueurs.

## **2/ La grille d'analyse : synthèse horizontale des entretiens**

En accord avec Blanchet et Gotman (1992), la grille d'analyse est un outil explicatif (visant la production de résultats) qui doit être constitué de catégories et de thèmes hiérarchisés en thèmes principaux et en thèmes secondaires de façon à décomposer au maximum l'information. Après avoir choisi et sélectionné les thèmes et les items pour élaborer la grille d'analyse, on y classe les stipulations des entraîneurs. « Ces énoncés sont des unités de



signification complexe et de longueur variable (membres de phrases, phrases, paragraphes ... ) »

#### Discussion des résultats :

On peut interpréter cette grille d'analyse « en sélectionnant les thèmes ou les dimensions qui ont retenus notre attention par rapport à notre travail de recherche. Ensuite il s'agit d'étudier les variations au sein du corpus et chercher les éléments expliquant cette variation. »

On peut aussi construire une typologie qui sera la synthèse à la fois verticale et horizontale des thèmes étudiés. Cette grille d'analyse montre comment les techniciens experts s'appliquent et s'investissent dans leur quête de recherche stratégique et tactique.

#### Les instruments complémentaires de validation :

Notre recherche d'éléments significatifs et descriptifs qui concernent notre sujet de recherche auprès des entraîneurs experts est basée sur notre analyse qualitative de leurs corpus. En effet, comme le souligne Kaufmann (1996), « l'essentiel de la validité vient de l'intérieur de la recherche et ne peut bien être jugé qu'à long terme. » Et il rajoute que « l'apprenti-chercheur a donc tout intérêt à utiliser autant que possible des instruments complémentaires de validation. »

Cependant afin de mieux étayer nos remarques et nos résultats, il convient de rappeler, en accord avec Kaufmann (1996), que « les méthodes qualitatives ont pour fonction de comprendre plus que de décrire systématiquement ou de mesurer...Par contre les résultats doivent être régulièrement croisés et confrontés avec ce qui est obtenu par d'autres méthodes, notamment statistiques. »

## II. LES CONCEPTS ET L'ANALYSE DU JEU SELON LES ENTRAÎNEURS

### A. Présentation des entretiens

Nous avons effectués des entretiens auprès de sept entraîneurs professionnels de football, en activité ou non, mais expérimentés. Tous ces experts sont des spécialistes de la formation. Certains possèdent une connaissance des plus hautes compétitions internationales. Le choix de rencontrer ces techniciens s'est fait naturellement au gré des rencontres mais aussi en fonction d'une renommée importante quant à leurs perception et à leur philosophie du jeu.

#### 1 / Les techniciens

entraîneurs		fonction actuelle	âge	expériences
<b>Suaudeau J.C</b>	J.C.S	retraite	73 ans	formation et " jeu à la nantaise "
<b>Wenger A.</b>	A.W	Arsenal	62 ans	Championnat anglais et Champion's League
<b>Gourcuff C.</b>	C.G	Lorient	56 ans	formation et " jeu court "
<b>Furlan J.M</b>	J.M.F	Troyes	54 ans	formation
<b>Garcia J.L</b>	J.L.G	Lens	49 ans	formation
<b>Pascalou A.</b>	A.P	Le Mans (directeur sportif)	59 ans	formation
<b>Denoueix R.</b>	R.D	Consultant TV	63 ans	Championnat espagnol et formation

Nous pouvons nous référer à leur parcours indiqué en an annexe n°3.

#### 2 / Le protocole d'entretien

Les sujets connaissaient le thème de notre recherche puisque nous en avions discuté au téléphone pour la prise de rendez-vous. Cela a facilité notre approche car certains experts avaient réfléchi aux idées amenées par notre problématique.

Pour faciliter notre démarche pendant notre interview, nous avons préparé une trame présentant notre problématique avec des questions. La durée, selon l'emploi du temps des interviewés était de un heure à quatre heures et demi.

### PROBLEMATIQUE :

#### **En quoi la création des intervalles est révélatrice de la qualité d'une équipe ou de joueurs ?**

- Les intervalles entre les joueurs sont des signes identifiables, interprétables et communicatifs du TC du joueur ?
- L'intervalle devient un indicateur de la capacité d'une équipe ou des joueurs à créer du jeu ?
- Est- il alors la clé de voûte de tout édifice d'un comportement de jeu individuel ou collectif ?

#### Les questions posées aux entraîneurs :

- quelle est votre définition du fond de jeu d'une équipe ?  
et quels en sont les éléments constitutifs ?
- que signifie pour vous cette notion d'intervalle ?
  - Pour le porteur du ballon ?
  - Pour le partenaire et l'adversaire ?
- Pourquoi les intervalles influencent la prise de décision du porteur de balle ?
- Existe-t-il des intervalles plus important que d'autres ? en fonction de leurs écartements ou de leurs sens par rapport au terrain ou encore de l'endroit où ils se trouvent ?
- Comment travaillez-vous cette notion d'espace et d'intervalle ?
- Est-ce que le temps de jeu ou le temps qui reste à jouer influence ces intervalles ou plus précisément l'écartement entre les joueurs ?
- La même chose pour le score et l'enjeu ?
- Quel est le lien, s'il existe, entre le fond de jeu d'une équipe et les intervalles ?
- Est-il la clé de voûte du style de jeu d'une équipe ?

- Pour créer du jeu qui amènera des buts, est-ce que les joueurs qui gardent ces intervalles, ces espaces, même à l'approche du but adverses, ont une probabilité plus grande de trouver un espace afin de déséquilibrer la défense ?

## **B. Tableau de synthèses des interviews des experts**

Après avoir enregistré puis numérisé tous les entretiens effectués avec les entraîneurs, nous avons procédé à une analyse thématique afin de dégager les paramètres dont nous aurons besoin pour constituer notre outil de mesure. La pratique de l'analyse thématique consiste à isoler les thèmes dans un texte afin de le ramener à des proportions utilisables pour constituer une comparaison entre tous les experts.

Nous allons exposer trois exemples de classification de thèmes de trois entraîneurs (Wenger, Suaudeau et Furlan). Les autres figurent en annexe n° 4 .

Wenger A.	FACTEURS DE PRODUCTION DU JEU		
THEMES	unités significatives	items	
fond de jeu	communication	connexion	C'est l'intensité de communication et de connexion entre les joueurs (au jeu)
		interprétation	et le degré d'interprétation et de lecture et la capacité des joueurs de l'interpréter entre les signaux des joueurs entre eux.
		signaux	Les signaux ça peut être les déplacements, les appels de balles
			quand un joueur a le ballon il a des feux verts, autour de lui ou des feux rouges
			feux verts : des sortes de propositions formulées par les joueurs autour de lui
			feux rouges : aucune proposition lisible autour de lui
			cette proposition peut être liée par le mouvement ou parfois par le positionnement
			la richesse du jeu est de proposer le plus de feux verts possibles à un joueur qui est en situation de jeu c'est-à-dire qui est en possession du ballon.
	espace	distance	la distance peut être aussi interprétée par le joueur selon sa capacité technique.
			La distance par rapport au but adverse ou la distance par rapport aux autres joueurs
			un défenseur peut interpréter comme une non proposition un joueur qui est à 60 m
		technique	Ma capacité technique influera sur la distance et le signal que me donne mon partenaire
			pour interpréter, il faut prendre en compte son propre potentiel technique,
			ça élimine beaucoup de solutions
			il faut avoir une vision de jeu et une expertise technique de jeu long
			extraordinaire
			Il arrivait à transformer les feux rouges en feux verts par sa vision de jeu et sa technique.
		déplacements	le joueur peut par ses déplacements proposer des solutions au porteur du ballon
			Le joueur doit se sortir de l'axe central par exemple ou pour aller jouer sur les côtés. Menaut parlait de cône de lumière.
action offensive			En fait l'évolution du jeu fait toujours que la défense pose un problème et l'attaque le résout par une adaptation technique adaptée.
		technique	face à un défense renforcée, l'attaque a toujours répondu par l'amélioration technique
	mouvements		les adaptations de mouvements, objectif : déstabiliser l'adversaire, trouver la faille
		intervalles	il faut jouer sur les intervalles pour essayer de déstabiliser l'adversaire
			écarter le jeu pour attirer vers soi l'adversaire
			évidemment qu'il faut étirer les intervalles pour faciliter le travail au porteur du ballon
		coordination	il faut aussi coordonner le mouvement : Il y a deux solutions de base
			soit que le ballon va l'intérieur vers l'extérieur ou soit il va en profondeur
			En général, le problème de l'équipe qui attaque est d'écarter le jeu le plus possible
			Quand le ballon va de l'intérieur vers l'extérieur sur les côtés, mon attaquant va essayer de créer un mouvement d'écartement de l'intérieur
	crise de temps	pression	Cette pression de l'adversaire
			La contrainte de temps s'accroît au fur et à mesure qu'on s'approche du but
		vitesse d'interprétation	dans la zone de finition, les contraintes de vitesse sont tellement importantes
			la vitesse d'interprétation des paramètres à prendre en compte, est prépondérante
			le joueur a l'impression avec le temps, il est capable de mieux répondre aux situations
aspect collectif	contraintes	entraînement	problèmes de base car complexités : techniques, visuelles, psychologiques
			la distance, la lisibilité, l'interprétation des signes est
			le problème fondamental de tout entraîneur
		psychologie	barrières comme : l'égoïsme, la susceptibilité, la peur, l'inhibition
		culture	personnalité de l'entraîneur doit convaincre le joueur et l'équipe de la richesse du jeu

Suaudeau J-C.	FACTEURS DE PRODUCTION DU JEU		
THEMES	unités significatives	items	
			premier critère : l'anticipation, c'est quand même le maître mot.
le jeu	intelligence de jeu	anticipation	C'est comprendre déjà bien avant les autres
		espace	Bien sûr dans l'anticipation sur le jeu, mais la préoccupation majeure de beaucoup de joueurs devrait davantage être où il va aller ce ballon ? Et donc on revient à cette notion d'espace.
		adaptation	deuxième critère important : la capacité qu'ont des gens à s'adapter au mouvement
		mouvement	l'essence même du jeu ça reste le mouvement : partenaire, adversaire
			C'est une pratique ! Une méthode de tous les jours, des routines d'entraînement
			C'est complexe à expliquer et très éprouvant à mettre en pratique et à faire à la fois convaincre et à faire comprendre.
		polyvalence	cette capacité de polyvalence je l'ai cherchée tout le temps pour amener les joueurs à être dans l'espace général du terrain.
	espace	attaquant	Souvent l'attaquant est préoccupé par l'espace but et ce ballon, alors que la première de ses préoccupations devrait être l'espace qu'il a autour de lui
			savoir toujours en permanence dans quel espace tu es et où tu dois être en fonction des situations qui changent en permanence
			Cette recherche permanente d'espace vers l'avant qui reste importante
		complémentarité	Tu constituais des tandems. J'aime bien les joueurs qui apprennent à courir ensemble
			tu prends un maxi d'infos sur les 2 ou 3 partenaires que tu vas avoir avec toi
			C'est éprouvant cette démarche, cette attention, c'est les priorités qu'il faut dégager, c'est pour cela que je t'ai parlé de convaincre
	mouvement	jeu sans ballon	Le résultat c'est qu'à l'arrivée les joueurs se focalisaient moins sur le ballon, et le plaisir, tu leur enlevais dans un premier temps mais alors ils le récupéraient après mais dans les facilités pour transmettre le ballon.
			car le but de cette concentration, c'était de pouvoir transmettre et de résoudre d'autant plus facilement le problème que tu pouvais avoir avec le jeu si tu es avec le ballon ou si tu es face à l'adversaire. Et quand tu libérais ton espace bien avant même que l'adversaire vienne faire ce marquage, techniquement tu as beaucoup moins de problèmes quand même. On a fait des jeux pas possibles !
mouvement	communication	signaux	La communication c'est la combinaison de signaux qui deviennent des réflexes de jeu
			C'est que des signaux, nous on fabriquait, plein de signaux entre nous
			Mais leurs applications et leurs recherches étaient un travail quotidien
		exercices	Je jouais beaucoup avec les chasubles de couleurs
			je renfermais les joueurs dans des espaces très réduits pour brutalement les mettre dans des espaces beaucoup plus grands, beaucoup plus élargis
		concentration	Ces contrastes à la fois couleur ou espace, prennent au niveau de la concentration, te faisaient des progrès uniquement dans cette attention mobile au niveau donc visuel et après bien sûr motrice au niveau du mouvement
	tactique	déjouer	faire déjouer l'équipe d'en face, c'est énorme, c'est très important, proche ou loin
			tu fais déjouer au niveau des espaces dans le rapport d'homme à homme où les adversaires sont supérieurs. Tu fais déjouer, tu coupes le jeu.
		couper le jeu	mes joueurs coupaient le jeu quand un adversaire était capable d'effacer au niveau de ses dribbles ou au niveau des ses passes.
	défensivement	déconnecter	les meilleurs généralement voient plus vite et techniquement ils transforment mieux ou plus vite. Et ceux là, il faut les déconnecter du reste de l'équipe.
		hors du jeu	Tu mettais des coupes hors du jeu, c'est-à-dire que tu leur laissais penser qu'ils pouvaient jouer là mais nous on y était et donc on interceptait.
			tu anticipes proche ou loin, tout reposait à travers une couverture d'espace.
	les passes		L'efficacité au niveau du jeu de passes. Mon jeu se conçoit à travers les passes.
			Ce sont les passes qui font bouger le jeu.
			La maladie d'une équipe c'est quand le jeu ne bouge pas c'est de faire des passes pour des passes mais qui n'avance pas le jeu

Furlan J-M.	FACTEURS DE PRODUCTION DU JEU		
THEMES	unités significatives	items	
			en fonction des distances qu'ils ont entre eux, ils ont des comportements différents
INTERVALLE		signaux	on leur donne des signaux, codes de jeux qui sont différents en fonction des distances
		codes	S'ils se retrouvent à très courte distance : ils vont se comporter différemment
	entraînement	distance	évoluer dans un tout petit périmètre sans se faire prendre le ballon
			le travail c'est varier les distances
			Nos terrains d' <b>entraînement</b> sont découpés par des carrés de 16 m. par 16 m.
			on leur fait comprendre à peu près la distance moyenne entre treize, quatorze et quinze mètres sur le plan offensif.
		exercices	je divise mon 1/2 terrain en 9 zones et je fais jouer 6 joueurs / thèmes
			cela permet de créer des automatismes pour varier les longueurs de passes
			l'intérêt c'est de se pencher sur l'idée des intervalles et des distances chères à Mena
			à l'entraînement on travaille, 80% sur le plan offensif, 20% sur le plan défensif
jeu offensif			c'est le jeu de possession : on bats l'adversaire en prenant le ballon
			en gagnant du terrain, en allant envahir son terrain et on y joue en ayant le ball
	système de jeu		on a changé le nom de l'ailier qui est devenu joueur de couloir
			si tu joues en 4/2/3/1, avec des ailiers c'est plus facile d'avoir les bonnes distance
			on joue en 4/4/2, il faut leur apprendre à garder les bonnes distances offensives
		être en bloc	Mena nous apprenait à être compact au maximum, comme l'AJAX ou AC Milan
			Il faut travailler le comportement des joueurs face à l'imprévisibilité
			car il se passe toujours quelque chose avec les intervalles
			la distance c'est une chose mais la notion d'intervalle c'est beaucoup plus compliqué
	intervalle		des joueurs qui ont le talent d'utiliser les intervalles, pour certains c'est inné
			ils peuvent passer le ballon dans des intervalles très réduits et profonds
	temps		Plus le temps passe et plus les distances vont être changeantes.
jeu collectif		jeu défensif	le jeu défensif, c'est facile si le joueur est bon il ne prendra pas de but
		jeu offensif	La qualité du jeu offensif est totalement influencée par la qualité des distances
			entre les joueurs ; c'est évident !
			on n'apprend plus les attaques placées ou construites, on ne voit plus d'écrans
			on veut aller vite et prendre le ballon à l'adversaire le plus haut possible
			avoir la possession du ballon, et savoir le garder dans le camp de l'adversaire
			Le plus dur c'est d'envahir le terrain de l'adversaire
			jouer dans son camp tout en ne perdant pas la balle, s'y installer
			et marquer des buts ! Ça c'est le plus dur au monde.
	espaces	interprétation	on travaille surtout les 2 contre 2, ou le surnombre, ou l'infériorité numérique
			tous les entraînements sont construits sur ces fils rouges : distance, intervalle
		jeu sans ballon	en attaque rapide, le décideur va être le porteur car de sa direction de course
			vont dépendre les déplacements vers les espaces libres de ses partenaires
		stratégie	les joueurs vont être créatifs si tu leur donnes un canevas ! C'est fondamental
			les canevas permettent aux joueurs libres d'adapter leurs déplacements

## **C. Les données qui émergent de l'avis des experts**

Nous avons fait une analyse catégorielle puis thématique de ce que les experts ont dit lors des entretiens ( c.f. Annexe n° 5) à propos de notre sujet de recherche englobant tout à la fois les composantes du jeu, leurs conceptions sur créativité et leurs préoccupations du terrain.

Ainsi quatre classifications se sont dégagées pour extraire les données pertinentes en rapport avec notre sujet d'exploration. Nous avons les idées suivantes à propos des aspects collectifs, de la créativité, des paramètres liés à l'espace ou au temps et de l'animation du jeu offensif ou défensif.

Pour introduire ce paragraphe, nous commencerons par la définition de Gourcuff concernant le rapport du joueur au jeu. « Je pense que l'humain est individualiste dans le fond c'est-à-dire qu'il cherche des émotions pour lui-même et je pense que le foot est extraordinaire parce que le jeu collectif permet l'épanouissement individuel. Je pense que c'est ça qui peut paraître un peu contradictoire au départ. C'est le jeu collectif qui permet justement de sublimer le joueur donc c'est le jeu collectif qui est au service de l'individu. » autrement dit, le joueur s'accomplit dans le jeu qu'à partir du moment où il coopère et joue avec ses partenaires. Cela va dans le sens de Suaudeau qui pour lui l'existence du jeu tient seulement à la capacité des joueurs à faire des passes et il ajoute que « ce qui est vital c'est l'efficacité au niveau du jeu de passes. Mon jeu, il se conçoit à travers les passes. Ce sont les passes qui font bouger le jeu. »

### **1 / Les aspects collectifs selon les experts**

#### ***1.1 Définitions du jeu***

**Pour définir le jeu**, C.G., avance que « tout le jeu en fait revient à créer des espaces et à savoir les utiliser. Utiliser les espaces dans la circulation du ballon. » Pour cela les joueurs doivent, selon J.L.G., « déjà avoir une technique sûre, une bonne mobilité, c'est courir à bon escient, c'est bien utiliser l'espace et anticiper les situations. » toujours d'après C.G., « le fond de jeu c'est lié à la fois à la maîtrise d'une équipe, à sa capacité de garder le ballon et de le conserver et de progresser et aussi à la fluidité de cette circulation du ballon. La fluidité est aussi nécessaire justement pour que ce ne soit pas une conservation stérile. » Lors du chapitre un, Wenger avait souligné le degré de lecture des joueurs pour interpréter des signaux en jeu.



Il est bénéfique pour notre recherche d'indiquer cet aspect sémiotique pour étayer et cerner les composantes du jeu. D'ailleurs, A.W., ajoute que « dans l'intégralité de la distance, il y a aussi l'**interprétation** avec la prise en compte de son propre **potentiel technique**. Ça élimine beaucoup de solutions. Michel Platini avait une vision de jeu extraordinaire et une expertise technique de jeu long extraordinaire. Donc il arrivait à mettre des feux rouges dans des feux verts, parce que le gars qui recevait la solution ne lui avait pas nécessairement proposé une solution au départ. Il lui arrivait à transformer les feux rouges en feux verts par sa vision de jeu et par sa capacité technique. » « En fait le problème de la richesse du jeu est de proposer le plus de feux verts possibles à un joueur qui est en situation de jeu c'est-à-dire qui est en possession du ballon. »

Pour évoluer ensemble les joueurs doivent posséder une base de connaissance et de compréhension commune afin de proposer un jeu collectif cohérent et efficace. Selon C.G., « **la culture tactique**, c'est la capacité à intégrer tous les systèmes. Ce qui m'intéresse justement c'est la faculté à intégrer nos principes. Le plus difficile pour intégrer nos principes, c'est de capter les automatismes acquis avant. » Nous touchons au thème de la culture de jeu des joueurs. Pour les entraîneurs, faire jouer ensemble des joueurs issus de divers horizons n'est pas toujours évident. Ils doivent comprendre, assimiler des réponses adaptées aux situations particulières amenées par les adversaires, lorsqu'ils défendent. Mais aussi, agir de façon collective, selon une stratégie travaillée à l'entraînement pour attaquer. J.L.G., stipule que « face à chaque système de jeu, on a les réponses individuelles pour le joueur à son poste et collectives par rapport à notre organisation. Ça veut dire qu'on ne change pas notre organisation pour s'adapter à l'adversaire mais notre organisation donne les réponses pour gêner le fonctionnement adverse. Ça c'est important et c'est ça le développement de la culture tactique du joueur. » Il ajoute que « le sens tactique c'est être capable de s'adapter à la situation que nous propose l'adversaire. Ça ne veut pas dire que l'on ne joue qu'en s'adaptant à l'adversaire. Mais c'est trouver la bonne parade au jeu de l'adversaire. »

### **1.2 Le point de vue sous l'angle de la créativité**

Après l'anticipation qui reste l'élément fondamental pour créer le jeu d'après Suaudeau, la deuxième qualité est « la capacité qu'ont des gens à s'adapter au mouvement ». Pour lui « l'essence même du jeu ça reste le mouvement des partenaires par rapport au adversaire. » Nous voyons bien que l'aspect collectif prime sur l'apport individuel. Soulignons que pour C.G. « La **créativité** elle n'est pas simplement individuelle mais le but du jeu c'est justement

qu'il y ait une création collective et là, ça prend une autre dimension parce que quand plusieurs joueurs d'une équipe ont imaginé en même temps la même situation dans l'appel dans la transmission et dans l'enchaînement de l'action, on touche à l'essence du jeu collectif. » pour compléter son approche il ajoutera que « **l'anticipation** c'est le jeu forcément. Quand on parle de jeu collectif c'est l'anticipation. »

## 2 / Le facteur « espace »

En ce qui concerne la création d'intervalles, pour Denoueix « les distances c'est ce qui vous relie. Moi, souvent je prends l'image des molécules en chimie. Vous prenez les joueurs, ce sont les atomes et puis les liaisons c'est les distances ! Les distances, c'est ce qui va nous relier. » On ne peut dissocier les passes, des intervalles car c'est ce qui fonde le jeu. R.D. considère aussi que l'intervalle « ça fait partie des passes, avec les distances elles sont inséparable car c'est ce qui nous relie. C'est grâce à ça qu'on peut se comprendre, qu'on peut fonctionner ! Les distances vont varier surtout si on n'a pas le ballon. »

L'avis de C.G. va dans le même sens, pour lui « l'intervalle signifie l'occupation de l'espace, en terme de déplacement, on essaye de les organiser même si c'est aussi lié à la créativité parce qu'un joueur peut faire un appel et les autres après suivent en fonction du ballon. On a beaucoup de répétitions de jeu à 3 sous forme d'appui, de soutien et de remise, mais ce qui n'exclut pas non plus des passes plus profondes. Par contre, on privilégie absolument le jeu à terre ! » Nous pouvons accentuer ces remarques par la nuance apportée par Furlan qui prend en compte la technicité ou la capacité du joueur à trouver cet espace libre. D'après lui, « la notion des distances, c'est une chose ! Et la notion des intervalles c'est encore une recherche encore plus compliquée. On est tous en recherche d'avoir des joueurs qui ont le talent d'utiliser l'intervalle. On essaie de leur apprendre, mais nous, on récupère un joueur qui a ou non le talent d'utiliser avec ou sans ballon les intervalles. Il y a des gens, c'est inné ! Ils sont capables de se mettre dans les intervalles sans que l'adversaire s'en rende compte ou de passer le ballon dans des intervalles très réduits et profonds ! »

En combinant les problématiques de l'espace, des intervalles avec celle du mouvement, Suaudeau note que « souvent l'attaquant est préoccupé par l'espace but et ce ballon, alors que la première de ses préoccupations devrait être l'espace qu'il a autour de lui. Ce qui reste essentiel et primordial c'est de savoir toujours en permanence dans quel espace tu es et où tu dois être en fonction des situations qui changent en permanence. Et c'est ça le plus important, cette recherche permanente d'espace vers l'avant qui reste importante. »

Un autre critère entre en considération dans les analyses des entraîneurs, c'est le celui lié au temps. Le football moderne, on l'a vu dans la première partie en rappelant les statistiques lors des compétitions internationales, engendre plus d'exigences ; les joueurs doivent « voir vite le jeu », interpréter rapidement les situations, courir vite et décider avant même d'avoir le ballon ! en accord avec A.W., « le joueur subit la pression de l'adversaire. La contrainte de temps s'accélère au fur et à mesure qu'on s'approche du but. On en revient au haut niveau, dans la zone de finition, c'est que les contraintes de vitesse sont tellement importantes que la vitesse d'interprétation de tous les paramètres que je dois prendre en compte, devient prépondérante.» Menaut appelle cette pression « la crise de temps ».

### **3 / L'animation de jeu**

Les principes du jeu collectif sont spécifiés par deux situations. Dans le premier cas, l'équipe a perdu le ballon alors il faut restructurer les lignes très rapidement (se replacer), avoir un bloc équipe compact dans la longueur (les lignes doivent être proches les unes des autres), s'assurer un surnombre rapidement surtout en zone défensive, et enfin, animer en fonction de l'organisation de base voulue par le plan de jeu établi par l'entraîneur. Cet aspect prend en compte le rôle individuel ou collectif (limiter les intervalles, cadrer le porteur etc...) de chacun. La culture tactique du joueur peut être définie comme une réaction tactique, rapide dans une situation imprévue.

Dans le second cas, l'équipe a le ballon. Les joueurs doivent savoir interpréter rapidement le jeu et pour joueur vers l'avant en priorité. Ils doivent porter le danger dans le camp adverse et plonger dans les espaces libres. Le terrain doit être occupé rationnellement en largeur et en profondeur. Les qualité pour attaquer doivent être de savoir fixer l'adversaire pour basculer le jeu à l'opposé. Les changement de rythme dans l'action sont importants.

Des principes de base peuvent définir le jeu comme par exemple, selon C.G., « le jeu collectif, il commence à 3. Dans le jeu en triangle, le porteur a déjà 2 choix, on arrive à des branches infinies. C'est toujours ce triangle qui est fondamental dans le jeu collectif. » Pour J.M.F., l'objectif c'est « d' avoir la possession du ballon, et savoir le garder dans le camp de l'adversaire ! Le plus dure dans le football, à l'heure actuelle, c'est de heu... d'envahir le terrain de l'adversaire, jouer dans son camp tout en ne perdant pas la balle ? C'est ce que faisait l'Espagne ! C'est comme ça qu'ils ont été champions d'Europe ou le Portugal qui ont été en demi-finale. A ce stade, il y a deux façons de voir les choses au football : c'est de jouer dans son camp et d'aller en trois, quatre passes dans le camp adverse ou de faire l'inverse !

Par contre, faire ce que font par exemple les Brésiliens qui ont été cinq fois champion du monde ou ce qu'a fait l'Espagne dans l'Euro 2008, c'est-à-dire prendre le ballon, s'installer dans le camp adverse, ne pas le perdre et marquer des but ! Ça c'est le plus dure au monde. »

### **3.1 Le jeu défensif**

Il est intéressant de noter le point de vue de Suaudeau parce qu'il intègre la notion « de couper les espaces » pour mieux récupérer le ballon. Pour lui, « faire déjouer l'équipe d'en face, c'est énorme, c'est très, très important. Tu fais déjouer proche ou loin, tu fais déjouer au niveau des espaces dans le rapport d'homme à homme où les adversaires sont supérieurs. Tu fais déjouer, tu coupes le jeu. Les coupeurs de jeux c'est que tu savais que l'adversaire était capable d'effacer au niveau de ses dribbles ou au niveau de ses passes, ou de ses passes derrière ses dribbles. Donc tu savais qu'en face c'était ça, parce que les éléments qui font bouger le jeu ce sont les meilleurs généralement, parce qu'ils voient plus vite et techniquement ils transforment mieux ou plus vite. Ceux-là, il faut les déconnecter du reste de l'équipe. Je mettais des coupes hors du jeu c'est-à-dire qu'on leur laissait penser qu'ils pouvaient jouer là mais nous on y était et donc on interceptait. » l'élément fondamental de la conception du « jeu à la nantaise » est l'anticipation, c'est d'ailleurs la définition que nous a fourni J.C.S. du jeu. Selon lui, « t'anticipes proche ou loin, tu commences forcément par proche car tu es plus attentif à ce qui se passe à côté de toi. Mais plus loin aussi, et tout reposait à travers une couverture d'espace et là tu mettais des gens qui coupaient mais tu avais l'impression que ces gens-là, ils ne servaient à rien, mais ça t'imposait. » La maîtrise de l'espace, des intervalles donc du terrain était l'élément capital pour récupérer le ballon et ensuite attaquer pour gagner.

### **3.2. Le jeu offensif**

Les conceptions du jeu offensif sont variées selon les experts. D'après J.M.F, « le jeu offensif c'est un jeu de possession c'est-à-dire on bat l'adversaire en lui prenant le ballon, en gagnant du terrain, c'est-à-dire en allant envahir le terrain de l'adversaire et on joue dans leur terrain en ayant le ballon. » la notion du temps est notée par J.L.G. pour qui « dans le foot moderne, de plus en plus, on conçoit le jeu d'attaque à partir de la récupération du ballon. C'est le moment où on a un avantage ou on a un temps d'avance et qu'il faut le conserver jusqu'au bout. Et comment on conserve ce temps d'avance jusqu'au bout ? C'est ce qu'on appelle la transition, la transition défense-attaque. Cette transition là, ça dure un dixième de seconde et elle devient un avantage. » D'autres caractéristiques entrent en jeu pour J.L.G. comme

« l'anticipation de celui qui a le ballon par rapport à celui qui le demande et l'anticipation du joueur sans ballon par rapport à son partenaire. C'est des éléments clés qui donnent de la fluidité au jeu. »

Dans le sens de notre recherche, R.D. note que « l'élément qui favorise le jeu, c'est la compréhension ! Donc, c'est l'interprétation de l'action ! Donc, c'est le fait de se comprendre ! Jouer, c'est se comprendre ! Et, justement on se comprend parce que c'est l'entraîneur qui est là pour parler de références communes ! Les références communes, elles vont permettre justement à tous les joueurs d'interpréter l'action de la même manière ! »

L'intelligence de jeu a été souligné par une capacité d'anticipation du joueur en situation d'attaque, comme le souligne R.D., « le fait d'être en soutien, c'est aussi être en couverture. Couvrir l'espace, couvrir le partenaire, c'est quand nous avons le ballon et que notre partenaire est en soutien. Mais, puisqu'on anticipe toujours entre les deux, être en soutien c'est être en couverture ! Ce qui veut dire que si on a bien accompagné le porteur du ballon, on est à distance et si le ballon est perdu, on est aussi à ce moment-là en couverture. On bascule immédiatement parce qu'on a bien accompagné, on est toujours, bien organisé avec des distances qui permettent immédiatement de bien défendre. On en revient aux distances ! »

L'attaque intégrée dans un jeu basé sur le mouvement est redoutable. Les éléments fondamentaux du jeu qui sont l'espace, le temps et l'anticipation doivent être compris et assimilés de tous les joueurs. L'illustration parfaite de cette philosophie est « le jeu à la nantaise ». Pour J.C.S. « l'essence même du jeu ça reste le mouvement entre les partenaires et les adversaires. Mais dans le mouvement, il y en a plein qui se trompe. Ils courent n'importe où et n'importe quand ! C'est une pratique ! Une pratique, une méthode de tous les jours, des routines d'entraînement. C'est complexe à expliquer et très éprouvant à mettre en pratique et à faire à la fois convaincre et à faire comprendre. Cette capacité de polyvalence je l'ai cherchée tout le temps pour amener les joueurs à être dans l'espace général du terrain. »

Certes posséder le ballon est un atout mais le jeu sans ballon est tout aussi déterminant pour le jeu car il faut savoir courir ensemble pour favoriser la création d'espace, optimiser la réussite des passes dans le but de surprendre et de déséquilibrer l'adversaire. Ainsi, J.C.S. s'est exprimé en disant qu'il « constituais des tandems pour travailler la complémentarité. J'aime bien les joueurs qui apprennent à courir ensemble. Mais quand on apprend à courir ensemble, déjà à peine on était entré sur le terrain et hop tu es dans le jeu et tu prends un maxi d'infos sur les 2 ou 3 partenaires que tu vas avoir avec toi ou les plus proches qui vont être autour de

toi. C'est cette concentration-là. C'est éprouvant cette démarche, cette attention, ce sont les priorités qu'il faut dégager, c'est pour cela que j'ai parlé de « convaincre ». Mais pour convaincre les gens c'est extrêmement difficile. Le résultat c'est qu'à l'arrivée les joueurs se focalisaient moins sur le ballon, et le plaisir, tu leur enlevais dans un premier temps mais alors ils le récupéraient après, mais dans les facilités pour transmettre le ballon. » En effet rien n'est laissé car « en fait, le but de cette concentration, c'était de pouvoir transmettre d'autant plus facilement et résoudre d'autant plus facilement le problème que tu pouvais avoir avec le jeu si tu es avec le ballon ou si tu es face à l'adversaire. Et quand tu libérais ton espace bien avant même que l'adversaire vienne faire ce marquage, techniquement tu as beaucoup moins de problèmes quand même. On a fait des jeux pas possibles ! »

Tout comme A.W., d'après J.C.S., « la communication c'est la combinaison de signaux qui deviennent des réflexes de jeu. Au niveau des couleurs déjà, je jouais beaucoup avec les chasubles de couleurs. Je renfermais les joueurs dans des espaces très réduits pour brutalement les mettre dans des espaces beaucoup plus grands, beaucoup plus élargis. Ces contrastes, à la fois de couleur ou d'espace, prennent au niveau de la concentration, te faisaient des progrès uniquement dans cette attention mobile au niveau donc visuel et après, bien sûr, motrice au niveau du mouvement. »

### III. SYNTHÈSE

CONCEPTION ET PERCEPTION DU JEU			
	espace	temps	mouvement
<b>CONCEPTS STRATEGIQUES</b>	réduction des espaces	pressing	intelligence de jeu
	plannification	récupration collective	courir ensemble
	jouer haut	jeu à une touche de balle	se comprendre
	bloc équipe	ne pas se désorganiser	circulation du ballon
	schémas de jeu		enchaînement attaque / défense
<b>CONCEPTS TECHNIQUES</b>	jeu réduit	jeu rapide	polyvalence
	conservation	jeu rythmé	la passe vers l'avant
		transmission	complémentarité
		1ère passe	coordination de jeu
		réaction aux signaux	
<b>CONCEPTS TACTIQUES</b>	jeu dans l'intervalle	interprétation rapide du jeu	anticipation : où va aller le ballon
	jeu sur les côtés	réactivité	adaptation
	réduction des espaces	attaque rapide	polyvalence
	cône de lumière	attaque placée	complémentarité
			se comprendre

## IV. LA MISE EN PLACE D'UN OUTIL DE MESURE ET LE RECUEIL DES DONNEES

### A. La grille de mesure

Nous avons sélectionné les variables suivantes suite à l'analyse de données des experts.

Pour essayer de comprendre l'interprétation qu'ont les joueurs des situations de jeu et de répondre à nos hypothèses, les paramètres qui nous semblent pertinents sont l'**intervalle** entre les joueurs (entre celui qui donne le ballon et celui qui le reçoit), l'évaluation de la pression temporelle (distinction de la **crise de temps**), la **distance** du joueur passeur par rapport au but, les mesures du « **bloc équipe** » pour évaluer l'animation de jeu de l'équipe.

Le temps et le début de l'action qui nous intéressent se font à partir de la **récupération** du ballon par l'équipe qui attaque.

Pour faciliter la saisie des données, nous avons noté les annotations suivantes :

**J** : pour joueur

**J but ou J tir** : pour le dernier joueur qui marque ou qui tir au but

**J - 3** : par exemple : est le 3<sup>ème</sup> joueur de la 3<sup>ème</sup> passe avant le buteur ou le dernier joueur qui tir au but.

**D4** : est l'intervalle entre le joueur J- 3 et J - 4

Lorsque le joueur, J3 reçoit le ballon : on note **J - 3r**, et on inscrit le temps

Lorsque le joueur, J3 donne le ballon : on note **J - 3d**, et on inscrit le temps

La différence entre ces deux temps est la **crise de temps**. C'est le temps que le joueur dispose avec le ballon avant d'effectuer une passe.

Pour les mesures du « **bloc équipe** » on notera :

Pour **la largeur**, la distance entre les joueur offensifs le plus à gauche et celui qui se trouve le plus à droite, au moment du tir du joueur J.

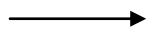
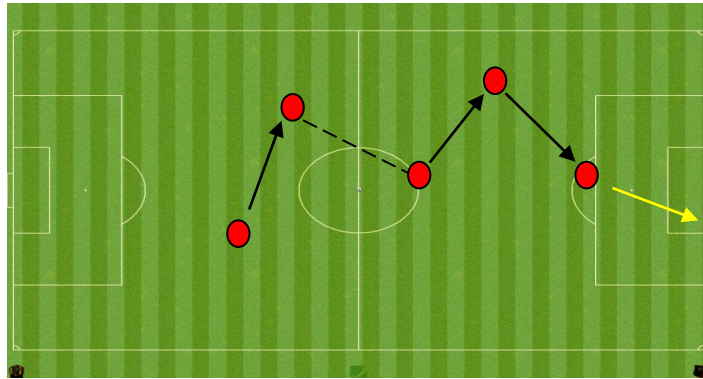
Pour **la longueur**, la distance entre le joueur en position la plus haute et le défenseur en position la plus basse, au moment du tir du joueur J.

**d 0** est la distance entre le but et le tireur

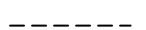
**t 0** est l'instant du but ou du tir

TABLEAU DE RECUEIL DE DONNEES							
BUT 1		PARAMETRES DE JEU					
date	équipe	équipe	mi - temps	but	nbre de	distance entre	nbre de
13-sept-08	Le Mans	visiteur		minute de jeu	passes	le but et buteur	joueurs
				min/sec/dixième			
				t 0		d 0	
			2	20:17:06		5,8	
PRISE DE DECISION ET CONSTRUCTION DE JEU							
BUT	INTERVALLE		INTERVALLE		INTERVALLE		distance moyenne
J BUT	J	J - 1	J - 1	J - 2	J - 2	J - 3	intervalle
							d moy
	d 1		d 2		d 3		
TEMPS INTERCALLAIRE POUR PASSES AVANT BUT							
CRISE DE TEMPS							
BUT	temps pr passe		temps pr passe		temps pr passe		temps moyen
J BUT	J	J - 1	J - 1	J - 2	J - 2	J - 3	pr passe
							t moy
	t 1		t 2		t 3		
ANALYSE TECHNIQUE							
score GNP	poste du	match	gaucher	action	exploit		
GNP	buteur	ext / dom	ou droitier	non classique	individuel		
					oui / non		
ANALYSE DU BLOC EQUIPE							
récupération	distance entre le J le + à droite			distance entre le dernier défenseur			
distance du but	et le joueur le + à gauche			et l'attaquant le plus près du but adverse			





: passe



: conduite de balle



: TIR ou BUT

Le terrain est utile pour dessiner l'action de jeu en indiquant le circuit du ballon avec les joueurs concernés qui attaquent. Ce schéma sert aussi, lors de l'analyse des résultats, pour sélectionner les actions les plus significatives de notre recherche.

## B. Le logiciel AMISCO

Une fois notre outil de mesure réalisé, avec toutes les variables voulues, nous avons choisi de travailler avec le logiciel AMISCO pour effectuer nos recueils de données.

### Présentation du logiciel Amisco :

Le logiciel AMISCO est un outil informatique qui décortique les actions de jeu pour les sports collectifs, particulièrement au football. De ce fait, toutes sortes de statistiques peuvent être éditées dans un but de mesurer et de quantifier les paramètres techniques et athlétiques des joueurs pendant leur match de football. Il est le logiciel d'analyse le plus performant du marché en produisant une animation en deux dimensions.

Ce programme informatique d'analyse enregistre tous les mouvements des joueurs et du ballon à l'aide de huit caméras disposées sur le terrain. Rien n'échappe à leurs balayages car 100% du terrain est filmé en permanence, au rythme de 25 images par seconde. Le système Amisco est basé sur une technologie de « tracking ».

La solution est alors capable d'analyser tous les mouvements des joueurs et de faire ressortir leur parcours avec leur distance parcourue, leur vitesse lors de n'importe quelle séquence de jeu, les passes réussies ou ratées avec leur destinataire. Les intervalles entre tous les acteurs du terrain peuvent aussi être mesurés sans oublier les mesures des distances entre le but et n'importe quel joueur. Les paramètres liés au temps sont aussi enregistrés (temps de jeu, temps de passe).

La plupart des outils d'analyse s'intéressent au porteur de ballon. « Or il est tout aussi important de capter le mouvement du joueur qui se démarque »<sup>113</sup>. Prendre en considération le joueur libre et démarqué est tout aussi important et subtile pour une analyse efficace et complète car c'est peut-être ce joueur qui enclenchera l'action décisive conduisant au but.

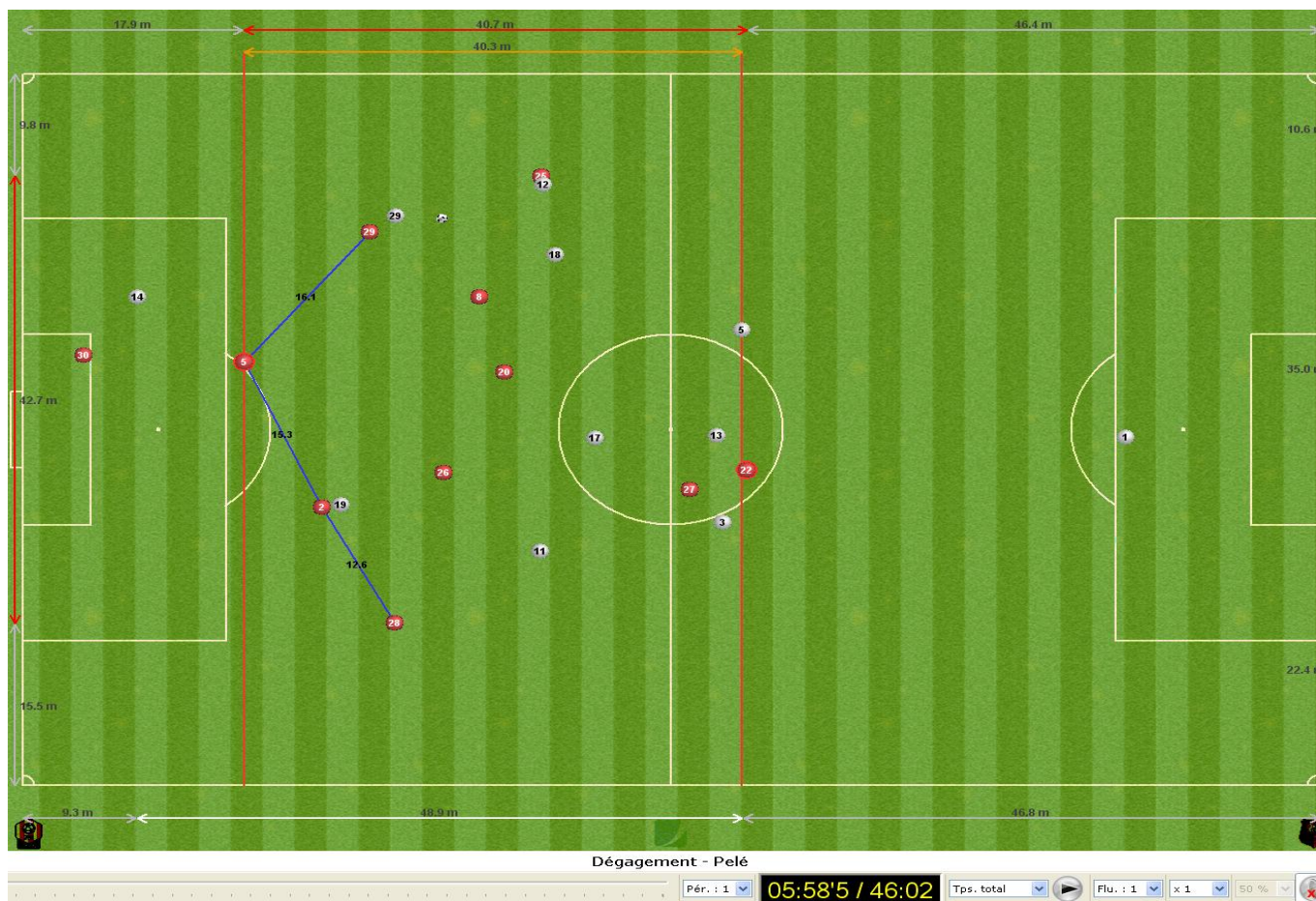
L'intérêt de bénéficier de ces données est d'obtenir tous les renseignements (mesurés et quantifiés) qui constituent l'action de jeu. C'est aussi un outil d'aide pour l'entraîneur qui connaîtra tous les paramètres physiques, techniques ou tactiques de son équipe lors des actions de chaque joueur ou pour l'animation de son équipe ou celle de l'adversaire en observant les circuits préférentiels du jeu grâce à la traçabilité des trajectoires du ballon.

Vue le coup onéreux de ce produit, seul quelques clubs européens, selon la version sophistiquée ou non, utilisent ce service. En France les clubs de l'OM, le FC Nantes, l'OGC Nice, ou encore le SC Bastia et Le Mans sont clients.

### **Illustration : un terrain avec tous les paramètres de mesure.**

---

<sup>113</sup> David A., Cofondateur de SUP (société créatrice d'AMISCO) et son actuel responsable du développement.



### Exemple de l'application à l'aide du système de « tracking » d'Amisco :

Les équipes sont distinguées par des pions rouges pour l'une, et blancs, pour l'autre. En même temps que cette application « de pions » nous avons la possibilité de visionner le match en vidéo.

Nous pouvons noter la différenciation du « bloc équipe » par les deux bandes rouges délimitées d'un côté par le dernier défenseur et de l'autre côté par l'attaquant le plus avancé. Cette mesure est celle de la longueur du bloc ou de sa « profondeur » (flèche rouge dans le sens de la longueur du terrain). Sa largeur est visible derrière le but de gauche, la flèche rouge l'indique.

Les traits bleus signifient les liens ou les intervalles entre chaque joueur sélectionné (la distance est indiquée sur les traits et varie en temps réel lorsque le jeu n'est pas arrêté).

La distance, du joueur au but, est mesurée par les flèches blanches sur les côtés du terrain.

Le chronomètre indique le temps écoulé en minute, seconde et dixième. (05 :58'5) et le temps écoulé (46 :02).

Au- dessus du cadran horaire, le nom du porteur du ballon s'affiche. Nous avons la possibilité, selon notre souhait, d'arrêter le match, de l'avancer ou de retourner en arrière, à l'aide des curseurs sur la droite.

### Travail d'observation et de mesure des actions de jeu.

#### **Chronologie :**

J'ai rencontré Monsieur Pascalou<sup>114</sup> lors du congrès de l'ACFF<sup>115</sup>. Je lui ai présenté mon projet de recherche en lui donnant toutes les explications du contenu. Le thème lui a paru original et intéressant. Il faut remarquer aussi que Monsieur Pascalou a enseigné en université, alors l'idée de m'aider pour ce travail de thèse a été positive. Sa passion pour la formation et son côté « universitaire » ont été un atout pour la suite. Il faut ajouter aussi que mon passé de joueur de football professionnel a été à mon avantage puisque je connaissais bien le club du Mans (c.f. Annexe n° 6).

Après un rendez-vous téléphonique, je me suis rendu au Mans. J'ai très bien été reçu par le Président Monsieur Legarda, le Directeur général Monsieur Jeandupeux et Monsieur Pascalou ainsi que Monsieur Brault, le responsable informatique.

Mon travail durant six semaines a été le suivant :

J'ai visionné en vidéo et observé tous les matchs de championnat de « ligue 1 » joués à domicile par Le Mans lors de la saison 2008 / 2009. Le total est de 19 matchs. Les compositions des équipes et les fiches de matchs se trouvent dans l'annexe numéro 7.

L'application technologique permet de sélectionner tous les buts marqués. J'ai effectivement analysé, mesuré tous les paramètres qui m'étaient utiles pour l'ensemble des 19 matchs, et quel que soit l'équipe qui scorait. En effet, j'avais besoin, pour valider statistiquement mes recherches, d'un échantillon large.

J'avais choisi lors de **cette première phase** d'observer et d'analyser seulement les buts marqués par les équipes du Mans et les « équipes visiteuses ».

---

<sup>114</sup> Pascalou A. Directeur sportif du club du Mans et entraîneur DEPF (Diplôme d'Entraîneur Professionnel de Football).

<sup>115</sup> Congrès organisé par l'ACFF (Association des Chercheurs Francophones en Football) à Clairefontaine du au 2009.

Cependant, pour une meilleure cohérence scientifique, et ce avec l'accord de mon directeur de thèse, j'ai préféré compléter mon travail de recherche et faire une analyse supplémentaire de tous les tirs effectués lors des 19 matchs. En effet, pourquoi mesurer seulement des actions de jeu « réussies » ? Afin de pouvoir faire une étude équilibrée et pour valider nos tests d'analyse comparative, il faut deux paramètres sensiblement identiques mais l'un, avec une finalité de réussite (le but), et l'autre, avec une visée d'échec (le tir).

Pour cela, il a fallu que je retourne à nouveau au club du Mans.

Mon travail durant **la deuxième phase** de cinq semaines (à raison de deux journées par semaine) a été le suivant :

J'ai à nouveau visionné tous les matchs pour quantifier et noter les mêmes paramètres que pour les buts mais cette fois-ci pour les tirs. La configuration du logiciel Amisco permet de sélectionner les actions de jeu finalisées par un tir. Pour moi, c'est un gain de temps énorme.

Nous considérons que le joueur qui tir au but se trouve dans le même contexte que celui qui marque un but. La différence est le succès ou l'échec. Cela est important pour notre recherche car nous tentons de comprendre s'il y a des paramètres comme les intervalles entre les joueurs, la distance par rapport au but du porteur du ballon, ou encore le temps que le joueur met pour transmettre son ballon, qui ont une incidence, ou non, pour un succès ou un échec.

**La troisième phase** de mon travail n'a pu s'effectuer qu'une fois l'analyse statistique a été opérée. Je suis retourné au Mans afin de sélectionner les actions de jeu qui correspondaient aux résultats obtenus (significatifs ou non).

Ce travail a eu pour objectif de choisir quatre actions de jeu (deux tirs et deux buts) qui vont étayer mes résultats. Je suis allé deux journées pour enregistrer les photos des différentes séquences.

Ce travail sur le terrain m'a été prolifique tant sur le recueil de données que sur les rapports humains car tous les salariés du club ont été très coopératifs avec moi.

## C. Le recueil de données

Toutes les données ont été retranscrites dans un tableau adapté à une analyse statistique.

Exemples de paramètres concernant les actions de « tir » et de « but ». Nous trouverons également dans l'annexe numéro 8 des exemples d'analyse d'actions pour les « tirs » et les « buts » recueillies dans des tableaux. Nous avons joint également, en annexe, un CDROM qui contient les données recueillies.

TABLEAU DE D'ANALYSE DES DONNEES BUT ET TIR										
								mètre	mètre	mètre
BUT	tps restant	équipe	N°	J	Tps PASSE	T CRISE	D but	INTERVALLE	bloc équipe	bloc équipe
1	1:30:00	14/03/2009	joueurs		mn/sec/dixième		mètre	qd J donne	largeur terrain	longueur terrain
		LE MANS	récupération	J - 2 r	00:51:01		78,9			
		0 à 0	5	J - 2 d	00:51:01	00:00:00	78,5	18,3		
			25	J - 1 r	00:51:04	00:00:03	56,8			
			25	J - 1 d	00:51:06	00:00:02	48,5	24,1		
			22	J	00:51:08	00:00:03	15			
			22	<b>J BUT</b>	00:51:11	00:00:03	7,8		41,1	61,5
								mètre	mètre	mètre
TIR	tps restant	équipe	N°	J	Tps PASSE	T CRISE	D but	INTERVALLE	bloc équipe	bloc équipe
1	1:30:00	14/03/2009	joueurs		mn/sec/dixième		mètre	qd J donne	largeur terrain	longueur terrain
		NICE	récupération	J - 4 r	75:23:7		14,8			
		1 à 0	11	J - 4 d	75:27:2		13	18,6		
			14	J - 3 r	75:29:1		22,6			
			14	J - 3 d	75:30:3		32,8	14,9		
			6	J - 2 r	75:31:5		35,7			
			6	J - 2 d	75:32:6		35,2	17,1		
			10	J - 1 r	75:33:8		24,5			
			10	J - 1 d	75:35:5		18,4	16,8		
			14	J	75:37:6		17,8			
			14	<b>JTIR</b>	75:41:1		11		30,6	46,7

**CHAPITRE 6 :**  
**Le cône de lumière**

# I. PRESENTATION ET INTERPRETATION DES RESULTATS

## I. Présentation et analyse des résultats

TABLEAU SYNTHETIQUE DES DONNEES DU CAS N°1 AU CAS N°26

effectif	temps					temps	temps	mètre	mètre	mètre	mètre	tir / 0	résultat
n	tps restant	LE MANS	VISITEUR	LE MANS	VISITEUR	tir ou but	T CRISE	D but	distance entre J	largeur	longueur	but / 1	G/N/P
1	1:16:06			0	0	0:13:54	0,018	25,65	15,1	31,1	49,3	0	N
2	1:10:42	0	0			0:19:18	0,011	39,74	16,2	23,3	55	0	N
3	0:56:29	0	0			0:33:31	0,004	22,85	17,41	31,7	33,6	0	N
4	0:55:30	0	0			0:34:30	0,006	49,04	18,30	23	35,4	0	N
5	0:01:30			1	1	1:28:30	0,004	47,67	18,75	15,4	45,7	0	N
6	1:27:05			0	0	0:02:55	0	51,4	9,65	15,2	45,7	0	N
7	1:04:24			0	0	0:25:36	0,009	25,38	15,90	14,2	41,7	0	N
8	1:00:10	0	0			0:29:50	0,017	32,52	14,00	5,1	44,8	0	N
9	0:50:05	1	0			0:39:55	0,019	60,17	18,50	15,8	46,7	0	G
10	0:12:48			2	0	1:17:12	0,016	39,25	17,27	32	57,2	0	P
11	0:00:54	2	0			1:29:06	0,009	49,44	14,28	20,3	41,7	0	G
12	0:00:24	2	0			1:36:36	0,02	42,82	17,55	27,2	42,3	0	G
13	1:15:52	0	0			0:14:08	0,01	52,19	14,10	14,6	46,8	0	N
14	0:33:58			0	2	0:56:02	0,024	18,04	17,07	13,9	45,2	0	G
15	53,26	1	2			36:33,8	0,013	49,43	17,02	29,2	50,9	0	P
16	1:29:47			0	0	0:00:13	0,009	47,15	18,50	28,3	49,7	0	N
17	1:22:54	0	0			0:07:06	0,014	34,91	12,28	20,1	42	0	N
18	0:28:46			1	0	1:01:14	0,009	54,71	13,97	48,1	39,8	0	P
19	0:23:09			1	0	1:06:51	0,019	23,18	21,05	30,1	38,2	0	P
20	0:12:47			1	0	1:17:13	0,012	29,75	13,26	11,4	31,5	0	P
21	0:06:07	1	0			1:23:53	0,002	52,10	15,73	11,5	43,3	0	G
22	1:03:54			0	0	0:26:06	0,014	19,40	16,54	32,3	48,9	0	N
23	1:10:49			0	0	0:19:11	0,005	35,76	15,27	18,9	37,9	0	N
24	1:02:31			0	0	0:27:29	0,016	44,69	18,55	11,5	41,5	0	N
25	1:28:09			0	0	0:01:51	0,025	22,76	15,30	19,1	41,2	0	N
26	0:48:36			0	0	0:41:24	0,022	53,55	14,58	28,1	51,1	0	N



Le tableau ci-dessus présente une partie, à titre d'exemple, de la synthèse de notre base de données. Une ligne correspond à une action de jeu (indiquée par un « 0 » pour échec (TIR) ou par un « 1 » pour un succès (BUT)).

Le temps est indiqué en heure, minute et seconde. Au total nous avons un effectif de 135 actions (c.f. Annexe n° 9).

## **A. Analyse quantitative**

### **1) statistique test du « z »**

Ce test renvoie à la valeur-probabilité unilatérale. Pour une moyenne de population supposée donnée,  $\mu_0$ , ce test « z » renvoie à la probabilité que la moyenne d'échantillonnage soit supérieure à la moyenne des observations dans l'ensemble de données (matrice), à savoir la moyenne d'échantillonnage observée. On l'appelle le test de différence de moyenne et il nous permet de les comparer. Nous l'avons choisi car il correspond très bien pour exploiter nos données recueillies sur le terrain. Nous avons deux populations à savoir d'un côté les « tirs », et de l'autre, les « buts ». Nous avons une population totale supérieure à 30, nous considérons que nous avons un événement indépendant et que le test de Student ne s'impose pas.

Pour comparer deux moyennes observée :

### **2) test de corrélation**

Pour vérifier les liens entre deux variables, nous avons choisi d'utiliser le coefficient de corrélation.

Les coefficients de corrélation entre les items et le score global de l'échelle : Les items n'ayant pas une corrélation supérieure à 0,50 avec le score global sont considérés comme peu cohérents. Il s'agira de pouvoir séparer les items en fonction de leur capacité à indiquer les mêmes mesures.

Il s'agit pour nous de viser à tester l'indépendance de deux caractères statistiques. Nous pourrions vérifier ainsi si elles sont corrélées ou non. On considère une série statistique double, c'est à dire que pour chaque individu d'une même population, on étudie deux

caractères X et Y. On veut savoir si ces deux caractères ont une relation entre eux.

### B. Analyse uni dimensionnelle test de comparaison de moyenne « z »

items	Tirs	Buts	Delta	V1	V2	n1	n2	z	p
Longueur	43,63	49,54	5,91	40,10	33,60	89	32	4,8221	0,000
Largeur	21,76	31,31	9,55	88,00	105,80	89	31	4,5498	0,000
Distance	16,00	16,05	0,04	68,88	82,97	445	128	0,0485	0,961
T de crise J-1	00:01,6	00:00,9	00:00,7	0,00	0,00	100	37	2,9877	0,003
T de crise J-1 et J-2	00:01,6	00:01,0	00:00,6	0,00	0,00	197	69	3,0702	0,002
T de crise J-1 à J-3	00:01,6	00:01,1	00:00,5	0,00	0,00	294	94	2,636	0,009
T de crise J-1 à J-5	00:01,5	00:01,3	00:00,2	0,00	0,00	400	116	1,3769	0,169
Rétrécissement des distances J-2 à J-1	0,51	-1,32	1,84	99,24	176,62	98	33	0,7276	0,468
Rétrécissement des distances J-3 à J-1	0,26	2,54	2,29	141,82	150,65	98	26	0,8501	0,397

Analyse statistique :

#### **Longueur :**

test significatif : « Les actions menant à un but sont plus larges que celles qui mènent à un tir sans but »

#### **Largeur :**

est significatif : « Les actions menant à un but sont plus longues que celles qui mènent à un tir sans but »

**Distance :**

Test non significatif : « Non significatif. Il n'y a pas de différence significative entre les actions réussies et les actions ratées du point de vue de la distance moyenne entre joueurs sur l'ensemble de l'action »

**T de crise J-1 :**

Test significatif : « Les actions menant à un but ont un temps de crise J-1 plus court que celles qui mènent à un tir sans but. »

**T de crise J-1 et J-2 :**

Test significatif : « Les actions menant à un but ont un temps de crise J-1 et J-2 plus court que celles qui mènent à un tir sans but. »

**T de crise J-1 à J-3 :**

Test significatif : « Les actions menant à un but ont un temps de crise J-1 à J-3 plus court que celles qui mènent à un tir sans but (mais c'est moins net). »

**T de crise J-1 à J-5 :**

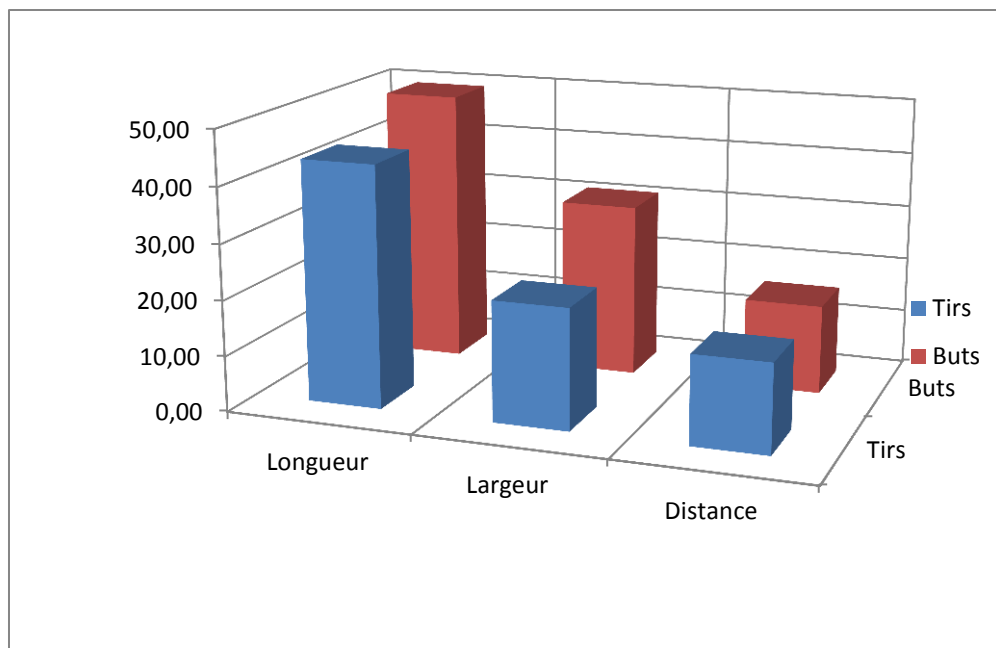
Test non significatif : « Moralité, c'est la fin de l'action (2 ou 3 derniers joueurs) qui compte ».

**Rétrécissement des distances J-2 à J-1 :**

Test non significatif.

**Rétrécissement des distances J-3 à J-1 :**

Test non significatif.



### C. Analyse bi dimensionnelle, test de corrélation

items	Tirs	Buts	Delta	V1	V2	n1	n2	z	p
Corrélation temps restant / distance joueurs	0,0275552	-0,044203	0,027562	-0,044		1023	309	1,1015	0,271
Corrélation distance au but / distance joueurs	0,168079	0,3293324	0,169689	0,3421		473	162	1,879	0,061
Corrélation distance au but / rétrécissement des distances	-0,053784	-0,342026	-0,05384	-0,356		91	26	1,2919	0,197

Analyse statistique :

### **Corrélation temps restant / distance joueurs :**

Non significatif : C'est le contraire de ce qui est attendu qui se produit, et c'est très significatif: le temps restant est davantage corrélé à la distance dans le cas des buts, ce qui signifie que lorsque les distances rétrécissent avec le temps restant, on a plus de chances de marquer

### **Corrélation distance au but / distance joueurs :**

Non significatif. De toute manière, la différence va dans le mauvais sens, car elle signifie que dans le cas des buts, il y a davantage de corrélation entre les distances, ce qui signifie que les joueurs se rapprochent entre eux en se rapprochant du but.

### **Corrélation distance au but / rétrécissement des distances :**

Non significatif.

## **II INTERPRETATION DES RESULTATS**

### **A. Etude de cas « TIR »**

Nous avons notés les références suivantes :

**i** : signifie l'intervalle entre deux joueurs (MESURE DE LA PASSE)

**CT** : indique la crise de temps (c'est le temps que le joueur met pour donner son ballon)

**n** : est le joueur en question, complété par la distance à laquelle il se trouve par rapport au but adverse au moment où il donne son ballon.

**t** : est la prise de temps au moment où le joueur transmet le ballon.

## Cas n° 1 : LE MANS contre NICE

Nous avons choisi comme exemple de « TIR », l'action menée par l'équipe de NICE lors du match contre LE MANS. Nous avons aussi illustré un exemple de « tir » du match du Mans contre Caen qui se trouve dans l'annexe numéro 10.

								mètre	mètre	mètre
tps restant	LEMANS	NICE	N°	J	Tps PASSE	T CRISE	D but	distance entre J	bloc équipe	bloc équipe
01:30:00	score	score	joueurs		mn/sec/dixième		mètre	qd J donne	largeur terrain	longeur terrain
00:56:30	0	0	recupération	J - 3 r	33:29,5		57,4			
00:56:29	0	0	23	J - 3 d	33:31,0	00:01,5	57,4	21,1		
00:56:26	0	0	21	J - 2 r	33:33,9		41,2			
00:56:23	0	0	21	J - 2 d	33:36,8	00:02,9	34,5	16,2		
00:56:21	0	0	6	J - 1 r	33:38,7		18,7			
00:56:20	0	0	6	J - 1 d	33:39,9	00:01,2	19,1	28,4		
00:56:17	0	0	17	J	33:42,5		24			
00:56:13	0	0	17	J TIR	33:47,2		18,3		16,2	47,8

Réf. n°1 : i=21.1, CT=1s,5', n23=70.9m, n21=50.2m, t=56'26

Le joueur niçois écarte le jeu sur les côtés, à droite. Il se situe à 70 mètres du but adverse. Nous sommes en phase de relance de jeu.

Réf. n°2 : i=16.2, CT=2s,9', n21=40.1m, n6=43.5m, t=56'21

La défense à plat du Mans est en place, ses milieux aussi. Le joueur niçois n°21 construit vers l'intérieur en direction du n°6 qui se trouve seul.

Réf. n°3 : i=28.4, CT=1s,2', n6=41.6m, n17=27.7m, t=56'17

Ce même joueur n°6 trouve son coéquipier excentré et démarqué sur le côté gauche de l'attaque. L'intention est bonne puisqu'il est démarqué. Sa passe est de 28,4 mètres

Réf. n°4 : i=12.4, CT=4s,7', n17=12.3m, t=56'13

Le joueur n°17, qui était démarqué et excentré, entre dans la surface de réparation et tir. Il est intéressant de noter le positionnement de ses partenaires. Ils sont vers l'intérieur du but dans « l'entonnoir ». De ce fait ils ont été suivis par leur adversaires et se trouvent en densité dans une petite surface de jeu. Le porteur du ballon, lui, n'a pas d'ouverture ou d'angle favorable de tir.

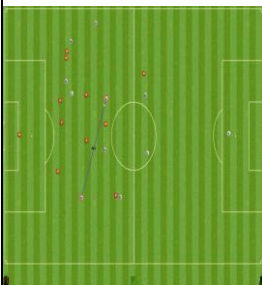
Le Mans contre Nice



Réf. n°1 : i=21.1, CT=1s,5', n23=70.9m, n21=50.2m



Réf. n°2 : i=16.2, CT=2s,9', n21=40.1m, n6=43.5m



Réf. n°3 : i=28.4, CT=1s,2', n6=41.6m, n17=27.7m



Réf. n°4 : i=12.4, CT=4s,7', n17=12.3m

## B. Etude de cas « BUT »

### Cas n° 2 : LE MANS contre LYON

Nous avons choisi comme exemple de « BUT », l'action menée par l'équipe du MANS lors du match contre LYON. Nous avons aussi illustré un exemple de « but » du match du Mans contre Saint Etienne qui se trouve dans l'annexe numéro 11.

tps restant	LE MANS	VISITEUR	N°	J	Tps PASSE	T CRISE	D but	mètre	mètre	mètre
01:30:00	score	score	joueurs		mn/sec/dixième		mètre	distance entre J	bloc équipe	bloc équipe
	Le Mans	LYON						qd J donne	largeur terrain	longeur terrain
00:12:46			9	J - 4 r	17:14,1		28,2			
00:12:40			9	J - 4 d	17:20,4	00:06,3	28,7	17		
00:12:37			20	J - 3 r	17:23,0		31,8			
00:12:35			20	J - 3 d	17:25,1	00:02,1	31,1	13,9		
00:12:32			26	J - 2 r	17:28,4		31,8			
00:12:31			26	J - 2 d	17:28,9	00:00,5	31,2	9,6		
00:12:30			29	J - 1 r	17:30,1		24			
00:12:26			29	J - 1 d	17:34,0	00:03,9	20,8	31,7		
00:12:23			10	J	17:36,6		8,2			
00:12:22			10	J BUT	17:38,1		4,2		50,8	48,2

Réf. n°1 : i=17, CT=6s3', n9=28.2m, n20=31.8m, t=12'35

Le joueur n°9 est enfermé sur le côté droit le long de la touche, il relance en retrait pour faire « tourner » le jeu. Il prend tout son temps et décide de ne pas dribler.

Réf. n°2 : i=16.9, CT=2s6', n29=42.2m, n=28.2m, t=12'40

Le joueur du Mans trouve son partenaire dans l'axe du terrain, à 28,2 mètres du but adverse. Il a eu le temps de « réfléchir » à sa passe puis que son temps de passe est de 2 secondes et 9 dixième. Son partenaire se trouve dans de bonnes conditions face à une défense regroupée

Réf. n°3 : i=13.9, CT=2s1', n20=31.1m, n26=31.2m, t=12'31

Le joueur n°20 transmet à son partenaire qui n'est pas dans les meilleures conditions car il se trouve face à 2 adversaires mais face au but à 31,2 mètres.

Réf. n°4 : i=9.6, CT=0s5', n26=31.2m, n29=24m, t=12'26



Ce qui est à noter dans cette phase de jeu, c'est le positionnement des deux joueurs (n°24 et n°27) non impliqués directement par l'action mais concernés par leur volonté de rester écarté totalement à gauche. Cela oblige les adversaires Lyonnais à rester vigilants (n°23 et n°2).

Réf. n°5 : i=31.7, CT=3s9', n29=20.8m, n10=8.2m, t=12'23

Le joueur du Mans choisi de center, là encore, du fait de l'écartement des joueurs, il a tout son temps pour ajuster son centre. Il a devant lui 3 joueurs !

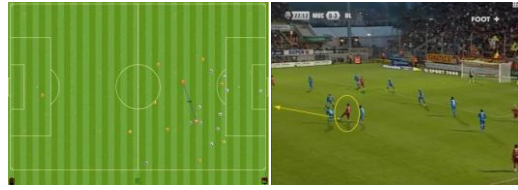
Réf. n°6 : i=4.2, CT=0s5', n10=4.2m, t=12'22

Le buteur se trouve en situation de duel et marque face gardien à 4,2 mètres du but. On remarquera que les joueurs du Mans n° 27 et n° 29 sont très espacés l'un à droite le long de la touche et l'autre à le long de la touche opposée.

Le Mans contre Lyon



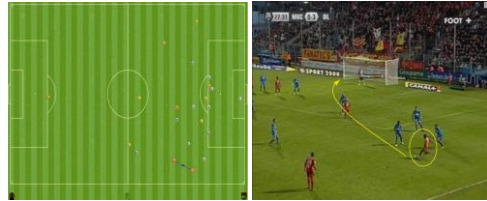
Réf. n°1 :  $i=16.9$ ,  $CT=2s6'$ ,  $n29=42.2m$ ,  $n=28.2m$



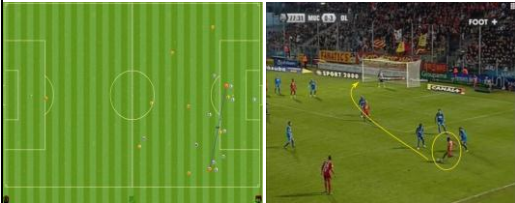
Réf. n°2 :  $i=17$ ,  $CT=6s3'$ ,  $n9=28.2m$ ,  $n20=31.8m$



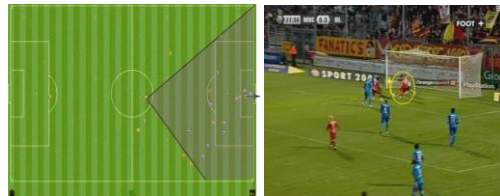
Réf. n°3 :  $i=13.9$ ,  $CT=2s1'$ ,  $n20=31.1m$ ,  $n26=31.2m$



Réf. n°4 :  $i=9.6$ ,  $CT=0s5'$ ,  $n26=31.2m$ ,  $n29=24m$



Réf. n°5 :  $i=31.7$ ,  $CT=3s9'$ ,  $n29=20.8m$ ,  $n10=8.2m$



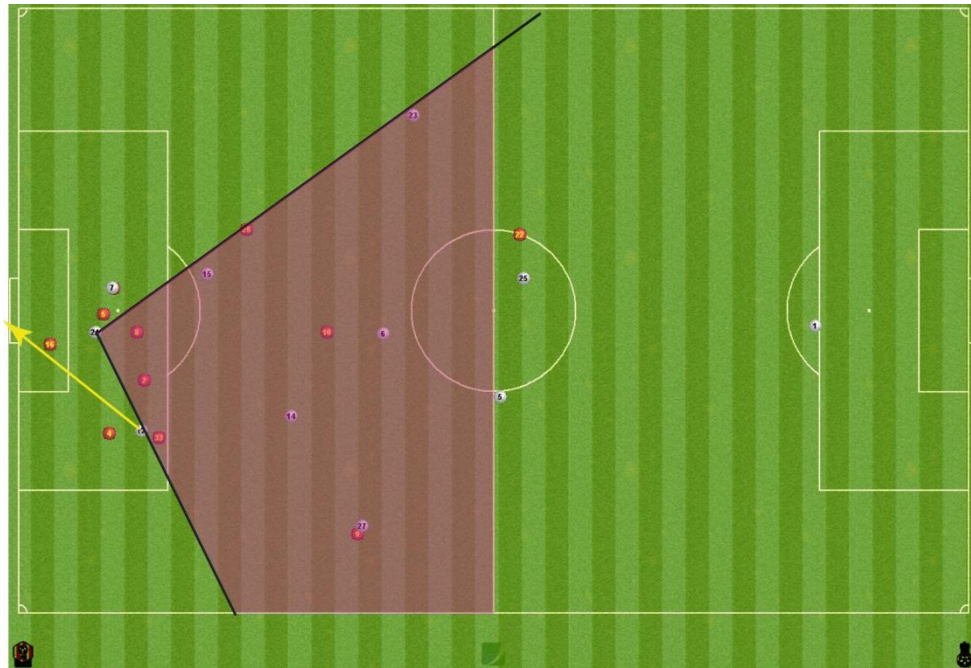
Réf. n°6 :  $i=4.2$ ,  $CT=0s5'$ ,  $n10=4.2m$

## C. Synthèse

**TIR :**     **ENTONNOIR**

**LE MANS contre NICE**

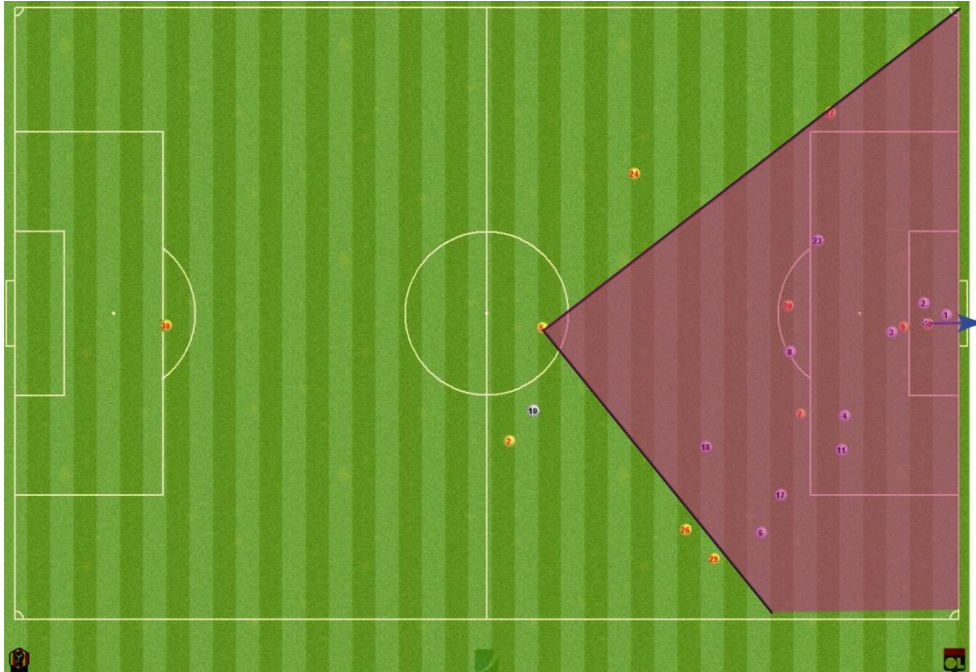
$i=12.4$ ,  $CT=4s,7'$ ,  $n17=12.3m$ ,  $t=56'13$



Nous observons trois joueurs niçois isolés parmi six manceaux. Ils sont tous regroupés dans un périmètre d'environ 15 mètres sur 6 mètres. Cette densité de joueurs ne favorise pas l'attaquant car il est entouré de trois adversaires et il se trouve dans un angle de tir peu favorable. Ses partenaires sont trop proche de lui et ne sont pas espacés sur la largeur du terrain, de ce fait leur présence dans la surface concentre aussi les défenseurs dans l'axe du but. La forme d' « **entonnoir** » est dû au fait que tous les joueurs sont attirés par l'axe du but. Dans ce cas, seul un exploit individuel peut être déterminant.

**BUT : CÔNE DE LUMIERE**

**LE MANS contre LYON**



Nous observons cette forme de « **cône de lumière** », terme empreinté à Menaut.

Le fait que les joueurs soient très espacés provoque ce genre de situation. Ils auront le plus de chance de trouver l'espace improbable pour être en situation d'amener le danger et de créer du jeu. Aussi, ils ont plus de temps pour passer à l'acte et choisir la bonne solution de jeu.

# **CHAPITRE 7 :**

## **Discussion**

Pourquoi sommes - nous intéressés par cette recherche sur le « jeu football » qui pose à la fois des questions de sémiologie comme la signification des intervalles, des questions de sémantique grâce au sens que l'on peut dégager des déplacements des joueurs et surtout des questions d'interprétation et de communication basées sur les types cognitifs de ces mêmes joueurs ?

Cette thèse s'est articulée sur plusieurs thématiques liées au jeu. La créativité, ainsi que l'application d'un référentiel commun ne sont fondés que par la gestion des intervalles entre les joueurs. Les organisations et les animations de jeu sont établies pour cadrer cette notion d'espace. Il s'agit de contrôler les distances, le temps pour mieux dominer l'adversaire.

Notre travail a porté sur l'analyse de situations de jeu à savoir des actions offensives. Au départ nous étions orientés seulement sur le cas où le joueur marquait un but. Le fait important de notre étude est d'avoir pu comparer aussi avec les cas où le joueur était en situation d'échec. Cela nous a permis de comprendre et de montrer l'existence du « cône de lumière ». Cela symbolise seulement le fait que le jeu se trouve à des endroits peu probables où seul l'instinct du joueur créatif le découvre.

En proposant cette expérience du terrain, nous avons tenté de répondre à nos hypothèses émises à la fin de la première partie. Les résultats que nous avons obtenus nous semblent intéressants dans la mesure où nous avons mis en évidence que la créativité dans le jeu est liée à l'espacement des intervalles entre les joueurs. Les variables concernant le score ont été étudiées mais cela n'a pas amené des résultats intéressants. Il était compliqué d'analyser de façon précise ce paramètre. Nous avons tout de même trouvé des limites à notre recherche notamment le choix des équipes car il aurait peut-être été préférable de varier les matchs et de ne pas prendre seulement le Mans comme club test. Le choix des entraîneurs interviewés peut laisser à commentaire mais ces choix restent subjectifs.

Aussi ce travail nous a permis de nous intéresser à des construits théoriques et d'avoir une vision nouvelle de notre approche pédagogique sur le terrain.

La théorie du type cognitif nous a permis de dégager une approche qui montre comment le joueur négocie en permanence ce qu'il a en lui, ses expériences passées, sa culture de jeu avec l'instant immédiat. Il apprend en continuité à jouer et à s'adapter aux nouvelles conditions.

Ces nouvelles connaissances nous ont amenées une méthode afin de fixer des idées pour comprendre des comportements individuels mais aussi pour analyser des cohérences ou des

incohérences collectives propres au football. Cette expérience nous enrichit dans notre approche pédagogique et didactique que nous pourrions apporter sur le terrain. En effet, nous pouvons maintenant avancer sur des domaines précis comme ceux qui concernent à la tactique, l'animation de jeu offensif ou défensif.

Si l'on se réfère à notre problématique de départ qui montrait que l'intervalle était une source de créativité et qu'il était la clé de voûte du fond de jeu d'une équipe, nous pouvons dire que nous avons eu des éléments constructifs pour étayer notre réflexion.

Nous avons discuté à propos des notions du jeu, d'espace et d'intervalle lors de notre partie théorique. Par un travail empirique, nous avons essayé de montrer qu'effectivement ces notions étaient fondamentales pour le jeu collectif et pour la créativité.

A partir de cette idée, nous avons essayé de nous appuyer sur les concepts théoriques d'Eco, notamment le type cognitif du joueur. Nous nous sommes aussi intéressé aux notions développées par Clot à propos du genre et du style.

A partir de cet aspect des choses nous avons essayé de vérifier de manière empirique les hypothèses de départ sur la base d'abord d'un travail qualitatif auprès des entraîneurs de football. Par la réalisation d'entretiens. Ce fut un enrichissement car cela nous a permis de thématiser les caractéristiques du jeu et d'avoir une vision globale et complète d'un match.

Au terme de tout notre travail, il apparaît que les résultats nous laissent penser que l'élargissement des espaces en phase d'attaque est prépondérant pour marquer des buts.

A partir de ces résultats, nous avons été amené à débattre et à considérer que notre étude n'était pas complète et qu'il fallait aller plus loin dans notre démarche. Par conséquent, nous pourrions nous intéresser à la gestion de l'espace en lien avec les intervalles qui séparent les joueurs. Il existe des zones sur le terrain qui sont plus prolifiques pour amener des actions de jeu dangereuses comme l'espace entre le coin de corner et la surface de réparation par exemple.

D'autre part nous avons mis en évidence que ces résultats trouvés nous offre la possibilité d'ouvrir des perspectives en technologie, en apprentissage et en formation. Nous pourrions ainsi développer des jeux ou des thèmes sur des sujets comme l'occupation du terrain rationnelle avec un contrôle des intervalles en fonction des défenseurs adverses. La rapidité à laquelle le joueur actionne sa dernière passe ou son tir sont aussi notables.

## BIBLIOGRAPHIE

**Amade- Escot C.**, (2003). *Didactique de l'éducation physique – Etat des recherches.* : Editions Revue EPS, Paris.

**Andrieu B.**, (1998) *La neurophilosophie*, Presses universitaires de France, Paris.

**Astier P.**, (2003) « Analyse du travail et pratique enseignante », n°416, Dossier « Analysons nos pratiques 2 ».

**Bakhtine, M.**, (1984). *Esthétique de la création verbale*. Paris, Gallimard.

**Barbier J.M., Galatanu O.**, (2000), *Signification, sens, formation*, Presses Universitaires de France, Paris.

**Bardin L.**, (1977) *L'analyse de contenu*, P.U.F. Paris.

**Barthes R.**, (1972) *Le degré zéro de l'écriture suivi de Nouveaux essais critiques*, Editions du seuil, Paris.

**Barthes R.**, (2007) *L'empire des signes*, Editions du Seuil, Paris.

**Beaud M.**, (1993) *L'art de la thèse – Comment préparer et rédiger une thèse de doctorat, un mémoire de D.E.A. ou de maîtrise ou tout autre travail universitaire*, Editions La Découverte. Paris.

**Belmihoub T.**, (2005) *Une balle pour la paix – Football, sport sacré ?* Editions traditionnelle, Paris.

**Bengué L.**, (2000) *Enseigner les sports collectifs – les fondamentaux transversaux*, Editions Amphora, Paris.

**Berelson B.**, (1952) *Content analysis in communication research*, Nex York, Univ.Press,

**Berger M.**, (1949) *30 shots au but*, Les Editions Paris-Vendôme, Paris.

**Bertrand A., Garnier P-H.**, (2005). *Psychologie cognitive*, Levallois-Perret

**Bizzini L., Hauert C-A., Piffaretti M.**, (1998) *Le football – Eléments théoriques et techniques pour une meilleure compréhension*, Editions Médecine & Hygiène, Genève.



- Blanchet A., Gotman A.,** (1992) *L'enquête et ses méthodes : L'entretien*, Nathan, Paris.
- Boillot H.,** (2005) *25 mots clés de la philosophie*, Editions de la Seine, Paris.
- Bray K.,** (2006) *Comment marquer un but – Les lois secrètes du football*, Editions Jean-Claude Lattès, Paris.
- Bureau J., chancel J.,** (1986) *Une passion planétaire – l'amour foot*, Autrement, Paris.
- Caillois R.,** (1958) *Les jeux et les hommes*, Editions Gallimard, Paris.
- Chomsky N.,** (1969) *Structure syntaxiques*, Editions du Seuil, Paris.
- Changeux J.P.,** (2002). *L'Homme de vérité*, Editions Odile Jacob, Paris.
- Chappuis R.,** (1962) *L'équipe sportive*, P.U.F. Paris.
- Chauchat H .,** (1985) *L'enquête en psychologie*, Presses Universitaires de France, Paris.
- Christin A.M.,** (1995) *L'image écrite ou la déraison graphique*, Paris, Flammarion.
- Christin A.M.,** (2009) *Poétique du blanc – Vide et intervalle dans la civilisation de l'alphabet*, Librairie Philosophique J. VRIN.
- Clot, Y.,** (1999), *La fonction psychologique du travail*, P.U.F, Paris. .
- Clot, Y., & Faïta, D.,** (2000) *Genre et style en analyse du travail, Concepts et méthode*. Travailler, 4, 7-42.
- Cohen M.,** (1958) *La grande invention de l'écriture et son évolution – documentation et index*, Imprimerie nationale, Paris.
- Cohen M.,** (1958). *La grande invention de l'écriture et son évolution – planches*, Imprimerie nationale, Paris.
- Crozier M., Friedberg E.,** (1977) *L'acteur et le système*, Editions du seuil, Paris.
- Damasio A.R.,** (2005) *Spinoza avait raison*, Odile Jacobs, Paris.
- Danset A.,** (1983) *Eléments de psychologie du développement – Introduction et aspects cognitifs*, Armand Colin, Paris.
- Da Silva Neves R.,** (1999) *Psychologie cognitive*, Armand Colin, Paris.

**Direction technique nationale**, *Analyses et enseignements la coupe du monde 1998 vue par les entraîneurs nationaux*, Fédération française de football, Paris.

**Direction technique nationale**, *Analyses et enseignements la coupe du monde 2002 vue par les entraîneurs nationaux*, Fédération française de football, Paris

**Direction technique nationale**, *Analyses et enseignements L'euro 2004 vue par les entraîneurs nationaux*, Fédération française de football, Paris.

**Direction technique nationale**, *Analyses et enseignements : La coupe du Monde 2006 vue par les entraîneurs nationaux*, Fédération française de football, Paris

**Dortier J-F.**, (1998) *Les sciences humaines – Panorama des connaissances*, Sciences humaines éditions, Auxerre.

**Ducos P.L.**, (1996) *Faible Pondération dans les représentations s'un schème fortement activé dans les pratiques, différences de pratiques et représentations sociales – La représentation sociale du sport chez des profanes et des sportifs de haut niveau*. Université de Provence, Département de psychologie.

**Dugrand M.**, (1989). *Football, de la transparence à la complexité*, Presses Universitaires de France, Paris.

**Eco U.**, (1997) *Comment voyager avec un saumon – Nouveaux pastiches et postiches*, Grasset et Fasquelle, Paris.

**Eco U.**, (1999) *Kant et l'ornithorynque*, Grasset & Fasquelle, Paris

**Eco U.**, (1985) *La Guerre du faux*, Grasset et Fasquelle, Paris.

**Eco U.**, (1992) *La production des signes*, Librairie Générale Française, Paris.

**Eco U.**, (1985) *Le rôle du lecteur*, Grasset & Fasquelle, Paris.

**Eco U.**, (1988), *Le Signe*, Labor, Bruxelles.

**Ehrenzweig A.**, (1974) *L'ordre caché de l'art*, Gallimard, Paris .

**Eluerd R.**, (1993) *Pour aborder la linguistique - Initiation – Information 7<sup>ème</sup> édition*, ESF Paris.

**Faverge J.M.**, (1950) *Méthodes statistiques en psychologie appliquée*, Presses Universitaires de France, Paris.

**Fraisse P.**, (1974) *Manuel pratique de psychologie expérimentale*, Presses universitaires de France, Paris.

**Gadamer H.G.**, (1960) *Vérité et méthode*, Seuil, p.121.

**Gagnepain J.**, (1990) *Du vouloir dire – Traite d'épistémologie des sciences humaines – I. Du signe de l'outil*, Livre & communication, Paris.

**Ghiglione R., Matalon., B** (1985) *Les enquêtes sociologiques, Théories et pratique*, Armand

**Ghiglione R.**, (1986) *L'homme communiquant*, A. Colin.

**Glassner J.-J.**, ( 2008) « Les cahiers de science et vie », n° 107, p. 18.

**Getz I.**, (1996) *L'expertise cognitive aux échecs*, Presses universitaires de France, Paris

**Grégaïne et Godbout.**, (2009) « Système dynamique et modélisation des sports collectifs », Association des Chercheurs Francophones en Football, bulletin de liaison, n°3,.

**Gréhaïne J.F.**, (2007) *Configuration du jeu – Débat d'idées & apprentissage du football et des sports collectifs*. Presses universitaires de Franche-Comté, Besançon.

**Hagège C.**, (1985) *L'homme des paroles – Contribution linguistique aux sciences humaines*, Librairie Arthème Fayard, Paris.

**Hegel .**, (1953) *Esthétique*, Presses universitaires de France, Paris.

**Huitzinga J.**, (1951) *Homo Ludens*, Gallimard, Paris.

**Kaufmann J.C.**, (1996) *L'entretien compréhensif*, Nathan, Paris.

**Larousse du football** (2008) 5<sup>ème</sup> édition.

**Le Breton D.**, (1995) *La sociologie du risque*, PUF, Paris.

**Le Moigne J.-L.**, (1977) *La théorie du système général – Théorie de la modélisation*, PUF, Paris.

**Leplat J.**, (1997) Regards sur l'activité en situation de travail, Contribution à la psychologie ergonomique, PUF, Paris.

**Levy A.**, (1965) *Psychologie sociale- Textes fondamentaux anglais et américains – tome 1*, Dunod, Paris.

**Levy A.**, (1965) *Psychologie sociale, Textes fondamentaux anglais et américains – tome 2*. Dunod, Paris.

**Marchet F.**, (2005) Thèse : Culture(s) Rugby(s) et prise de décision en jeu : De l'identité du club à l'activité du joueur.

**Menaut A.**, Méthodologie et Pédagogie des Sports Collectifs. Actes de la journée d'Etudes du 15 avril 1991, Reprographie. Bordeaux II.

**Mérand R.**, (1977) « considérations sur une problématique de rénovation des contenus de l'éducation physique en rapport avec les activités sportives contemporaines. L'éducateur face à la haute performance, Editions Sport et plein air, Paris.

**Mérand R.**, (1989) : « La rénovation des contenus d'enseignement : jeux sportifs au collège », Revue française de pédagogie n°89, pp. 11-14.

**Mérand R.**, (1997) : « Rapport de synthèse de l'Université d'été : éducation pour la santé et EPS », Amiens, CRDP pp. 233-237.

**Mérand R., Marsenach J., Viala M.**, (1970) « Motricité et jeux sportifs collectifs ». Revue de l'Education physique, Vol.X, 3.

**Miller G.A.**, (1956) *Langage et communication*, PUF, Paris.

**Moles A.**, (1967) Sociodynamique de la culture, Mouton.

**Olievenstein C.**, (1988) *Le non-dit des émotions*, Odile Jacob, Paris.

**Paquay L., Altet M., Charlier E. & Philippe Perrenoud P.** (2001). Former des enseignants professionnels : Quelles stratégies ? Quelles compétences ? De Boeck Université.

**Piaget J.**, (1968) *La naissance de l'intelligence chez l'enfant*, Delachaux et Niestlé.

**Piaget J.**, (1969) *Psychologie et pédagogie*, Denoël, Paris.

**Piaget J.**, (1964) *Six études de psychologie*, Denoël, Paris.

**Poché F.**, (1993) *L'homme et son langage – Introduction à la linguistique*. Lyon : Chronique sociale.

**Pociello ., C** (1981) Quelques indications sur les déterminants historiques de la naissance des sports en Angleterre 1780-1860, Sports et société-Approche socio-culturelle des pratiques, Vigot, pp. 33-56.

**Reuchlin M.**, (1962) *Les méthodes quantitatives en psychologie*, Presses Universitaires de France, Paris.

**Rithcker J.-P., Thibert J.**, (2003) *La fabuleuse histoire du football*, Minerva Genève Suisse.,

**Schérer R.**, ( 1967) *La Phénoménologie des « recherches logiques » de Husserl*. Paris : Presses universitaires de France.

**Schopenhauer.**, (1956) *Le vouloir-vivre – L'art et la sagesse*, Presses universitaires de France, Paris.

*So Foot N°76* (mai 2010)

*So Foot Hors-Série – Légendes* (hiver 2010)

**Soisson J., Soisson P.**, (1982) *La vie des Aztèques dans l'ancien Mexique*, Editions Minerva. Genève.

**Stupar., ( 1997)** Une approche du football à travers la notion de fond(s) de jeu. Mémoire de D.E.A. STAPS, Université de Bordeaux II. p.128.

**Takeo D.**, (1988) *Le jeu de l'indulgence*, L'asiathèque, Paris.

**Theureau J.**, (2009) *Le cours d'action : Méthode réfléchie*, Octarès Editions, Toulouse.

**Thomas R.**, (1991) *Histoire du sport*. Presses universitaires de France, Paris.

**Thomas R.**, (1983) *Psychologie du sport*, Presses universitaires de France, Paris.

**Timbal-Duclaux L.**, (1990) *La Communication écrite scientifique et technique*, ESF, Paris.

**Todorov T.**, (1981) *Mikhaïl Bakhtine, le principe dialogique*. Seuil.

**Vandavelde M.**, (2003) « *Didactique de l'éducation physique – Etat des recherches* », « *Des pratiques sociales du basket-ball à un savoir d'expert : construction d'une épistémologie scolaire renouvelée* », Revue EP.S, Paris.

**Vandavelde M.**, (2003) « *Didactique de l'éducation physique – Etat des recherches* », « *Des pratiques sociales du basket-ball à un savoir d'expert : construction d'une épistémologie scolaire renouvelée* », Paris : Editions Revue EP.S, ,

**Varela F. J.**, (1996) *Invitation aux sciences cognitives*, Seuil, Paris.

**Vernant J-P.**, (1996) *Entre mythe et politique*, Seuil, Paris.

**Vygotski L.**, (1997) *Pensée et langage*, La Dispute.

**Watzlawick P., Helmick Beavin J., Jackson D.**, (1972) *Une logique de la communication*. Seuil, Paris.

**Weil-Barais A.**, (1999) *L'homme cognitif*. PUF, Paris.

**Winnicott D.W.**, (1975) *Jeu et réalité – L'espace potentiel*, Gallimard, Paris.

## THESE

Pour le

DOCTORAT DE L'UNIVERSITE DE BORDEAUX 2

**Mention : Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives**

Présentée et soutenue publiquement le 16/12/2011 par

**NAJIB MELHLI**

Titre

**L'ESPACE ENTRE LES JOUEURS DE FOOTBALL COMME UN SIGNE  
LISIBLE ET COMMUNICATIF DU TYPE COGNITIF DU JOUEUR**

## ANNEXES

### Membres du jury

Mr Daniel Bouthier, Professeur des Universités, Président.

Mr Jean-François Gréhaigne, Professeur Emérite de l'Université de Franche-Comté, Rapporteur.

Mr Yvon Léziard, Professeur des Universités, Rapporteur.

Mr André Menaut, Professeur Emérite des Universités, Directeur de Thèse.

## LISTE DES ANNEXES

<b>Annexe 1.</b>	Les grandes dates de l'histoire du football.....	3
<b>Annexe 2.</b>	Une longue évolution des règles du jeu.....	6

### ANALYSE QUALITATIVE : LES ENTRETIENS

<b>Annexe 3.</b>	Le parcours des entraîneurs et leur C.V .....	8
	Wenger A.....	9
	Suaudeau J.C. ....	12
	Denoueix R. ....	14
	Gourcuff C. ....	16
	Garcia J.L. ....	19
	Furlan J.M. ....	22
	Pascalou A. ....	25
<b>Annexe 4.</b>	Synthèse des entretiens des entraîneurs.....	26
	Wenger A. ....	27
	Furlan J.M. ....	28
	Garcia J.L. ....	29
	Denoueix R. ....	30
	Suaudeau J.C. ....	31
	Gourcuff C. ....	32
<b>Annexe 5.</b>	Retranscription des entretiens des entraîneurs.....	33
	Gourcuff C. ....	34
	Pascalou A. ....	43
	Garcia J.L. ....	47
	Furlan J.M. ....	56
	Suaudeau J.C. ....	62
	Wenger A. ....	68
	Denoueix R. ....	71
<b>Annexe 6.</b>	Présentation du club de football du Mans.....	77
<b>Annexe 7.</b>	Les feuilles de match avec les compositions des équipes.....	83

### ANALYSE QUANTITATIVE : Les actions de « tirs » et de « but »

<b>Annexe 8.</b>	Exemple de tableau d'analyse d'actions de « tirs » et de « buts ».....	94
<b>Annexe 9.</b>	Récapitulatif du recueil de données pour les « tirs » et les « buts ».....	97
<b>Annexe 10.</b>	Exemple d'une action de « tir » du match : Le Mans contre Caen.....	102
<b>Annexe 11.</b>	Exemple d'une action de «but » du match : Le Mans contre St Etienne.....	104



## **ANNEXE N° 1**

# **Les grandes dates de l'histoire du football**

Source : Source : Larousse du football, 5<sup>ème</sup> édition, 2008, p. 11

**1848 (octobre)** : au Trinity College de Cambridge, accord entre les représentants des écoles fondatrices pour définir les règles du football, avec, en particulier, le dribbling game.

**1857 (20 octobre)** : création du premier club anglais amateur, Sheffield Club.

**1862** : création du premier club professionnel, Notts County (à Nottingham).

**1863 (26 octobre)** : à Londres, dans la Freemason's Tavern, les dirigeants des clubs londoniens fondent la Football Association (FA). Ses règles s'inspirent de celles de Cambridge.

**1871 (20 juillet)** : première Coupe d'Angleterre. La « Cup » a été créée sur une idée de C.W. Alcock, secrétaire de la FA.

**1872** : fondation du premier club français, Le Havre Athletic Club ; première rencontre internationale à Glasgow, opposant l'Ecosse à l'Angleterre.

**1879** : création du FC Saint-Gall, premier club suisse.

**1882 (6 décembre)** : une réunion internationale, dirigée par le commandant Marindin (président de la FA), officialise des règles à l'intention du monde entier.

**1885** : débuts du professionnalisme en Angleterre et création de la Football League, première division anglaise.

**1886** : création de l'International Board, organisme chargé de définir les règles de jeu.

**1892** : à Paris, naissance de deux clubs de football association, et, à Bécon-les-Bruyères, première rencontre interclubs entre le White Rovers et le Standard Athletic Club.

**1893 (15 avril)** : premier Championnat de France de football entre les 6 clubs parisiens, disputé sur quatre semaines et remporté par le Standard Athletic Club.

**1895 (novembre)** : le Club français remporte le premier Championnat de France par points.

**1902 (12 octobre)** : à Vienne, premier match entre deux équipes du vieux continent. L'Autriche bat la Hongrie par 5 à 0.

**1904 (21 mai)** : à Paris, création de la Fédération Internationale de Football Association (FIFA). Son premier président est le Français Robert Guérin.

**1905 (14 avril)** : l'Angleterre devient membre de la FIFA.

**1912** : le gardien de but ne peut manier le ballon que dans sa surface de réparation. A Stockholm, le football fait sa première apparition dans les épreuves des Jeux Olympiques.

**1917 (15 janvier)** : création de la Coupe de France. La première finale est disputée le 5 mai 1918 : victoire (3 à 0) de l'Olympique de Pantin face au FC Lyon.

**1929 (28 mai)** : la FIFA décide de la création d'une Coupe du monde. Première édition en 1930 (13-30 juillet) en Uruguay, avec 13 nations engagées. Victoire finale du pays organisateur contre l'Argentine (4-2).

**1932 (17 janvier)** : instauration du professionnalisme en France. Début du Championnat de France professionnel (11 septembre), remporté par l'Olympique de Lille. Dès la saison suivante, la formule du championnat français change : création d'une poule unique et classement par points.

**1955** : première finale de la Coupe de France retransmise à la télévision.

**1956 (13 juin)** : à Paris, le Real Madrid bat Reims par 4 à 3. C'est la première finale de la Coupe d'Europe des clubs champions, organisée par l'Union Européenne de Football Association, sur une idée de Gabriel Hanot, journaliste à *l'Equipe*.

**1957** : création de la Coupe d'Afrique des nations.

**1960** : première Coupe d'Amérique du Sud des clubs champions – victoire du Penarol Montevideo. Le 3 juillet, première Coupe intercontinentale : le Real Madrid domine Penarol. Le 10 juillet, première Coupe d'Europe des nations : en finale, à Paris, l'URSS domine la Yougoslavie par 2 à 1.

**1968** : apparition de la publicité sur les maillots des joueurs français.

**1972** : premier triplé d'un club européen : les Néerlandais de l'Ajax Amsterdam remportent le Championnat des Pays-Bas, la Coupe des Pays-Bas et la Coupe d'Europe des clubs champions.

**1981** : un référendum organisé par *l'Equipe Magazine* désigne le Brésilien Pelé champion du siècle.

**1982** : création d'un Championnat d'Europe féminin.

**1996 (31 mai)** : le comité exécutif de la FIFA désigne le Japon et la Corée du Sud comme coorganisateurs de la Coupe du monde 2002. Deux pays organisateurs, c'est une première.

**2010** : la Coupe du monde se déroulera en Afrique du Sud.

## **ANNEXE N° 2**

### **Une longue évolution des règles du jeu**

## **ANNEXE N° 2 : Une longue évolution des règles du jeu**

Source : Source : Larousse du football, 5<sup>ème</sup> édition, 2008, p. 17.

**1875** : Le but doit mesurer 8 yards (7.32 m) de large sur 8 pieds (2.44 m) de haut.

**1886** : Présence d'un arbitre prévue.

**1891** : Des filets au buts et penalty.

**1891** : Présence de deux juges de touches.

**1896** : Le match dure 90 minutes.

**1899** : Spécification du nombre de joueurs (onze dont un gardien de but).

**1902** : Apparition de la surface de réparation.

**1913** : Le gardien ne peut toucher le ballon que dans sa surface de réparation.

**1925** : Modification fondamentale de la règle du hors-jeu. Un joueur est hors-jeu s'il n'y a pas deux joueurs plus rapprochés que lui de la ligne de but.

**1937** : Dernières modifications des lignes de terrain, avec l'apparition de l'arc de cercle à 10 yards du point de penalty.

**1967** : Le gardien n'a plus le droit de faire rebondir le ballon et de le reprendre plusieurs fois à la main avant de dégager.

**1992** : Le gardien ne peut plus reprendre le ballon à la main sur une passe au pied volontaire d'un partenaire.

**2000** : Le gardien au but a six secondes pour remettre en jeu le ballon.

**2005** : Modification de la loi 11 des règles fondamentales avec l'introduction de la notion de hors-jeu passif non sanctionnable.

## **ANNEXE N° 3**

### **Le parcours des entraîneurs et leur C.V**

## Source Wikipédia

### Arsène Wenger

**Arsène Wenger** est un joueur puis entraîneur de football français, né le 22 octobre 1949 à Strasbourg.

Il est entraîneur du club anglais d'Arsenal (Londres) depuis 1996. Il est considéré comme l'un des plus grands entraîneurs de son époque, assumant régulièrement le choix de jeunes joueurs en devenir pour un jeu tourné vers l'offensive et le collectif

### **Philosophie de football**

---

Alors que Wenger avait une philosophie très défensive comme joueur, il promeut comme entraîneur un football offensif, avec notamment l'usage de passes courtes et rapides, ainsi que de nombreuses déviations.

### **Carrière d'entraîneur**

#### ***La France***

Il passe son diplôme à Paris et, en 1981, le Racing Club de Strasbourg le contacte pour prendre la direction de son centre de formation. Il y reste deux saisons avant de devenir entraîneur adjoint à l'AS Cannes de 1983 à 1984. Il obtient son premier poste d'entraîneur principal à l'Association sportive Nancy-Lorraine où, remplaçant Hervé Collot, démissionnaire, il reste jusqu'en 1986. En 1987, il devient entraîneur de l'AS Monaco, remportant le championnat de France dès la première saison. En 1991, il remporte la Coupe de France. Il est cependant licencié en 1994 pour mauvais résultats.

#### ***Le Japon***

En 1994, Wenger signe un contrat avec le club Japonais Nagoya Grampus. Il quitte alors la France et déménage au Japon. Quand Wenger arrive, Nagoya a du mal à gagner des matchs, mais il parvient à redresser le club. Il reste 18 mois au Japon, gagnant la Coupe du Japon et finissant deuxième dès sa première saison à Nagoya.

## ***L'Angleterre***

Quand l'entraîneur d'Arsenal, Bruce Rioch est remercié en août 1996, les rumeurs vont bon train sur qui sera le nouveau patron d'Arsenal. Le 28 septembre 1996, Arsenal confirme l'emploi fixe d'Arsène Wenger, et le 1<sup>er</sup> octobre 1996, Wenger entre officiellement en fonction et devient le premier entraîneur étranger des *Gunners*. Wenger est totalement inconnu en Angleterre, et le journal anglais *London Evening Standard* souligne ceci en titrant sa une « *Arsène Who?* ».



### **Statue d'Arsène Wenger à l'Emirates Stadium**

Arsenal finit troisième au classement dès la première saison de Wenger. En 1998, il conduit Arsenal au doublé coupe-championnat devenant le premier entraîneur non britannique à réaliser un tel exploit.

### **Palmarès entraîneur**



Arsène Wenger avec Arsenal.

- **AS Monaco**
  - Champion de France 1988
  - Vainqueur de la Coupe de France 1991
    - Vice-champion de France 1991-92



- Finaliste de la Coupe des Coupes 1992
  
- **Nagoya Grampus Eight**
  - Vainqueur de la Coupe du Japon de football 1995
  - Vainqueur de la Supercoupe du Japon de football 1996
  
- **Arsenal FC**
  - Champion d'Angleterre (3) : 1998, 2002 & 2004
  - Vainqueur de la Coupe d'Angleterre (4) : 1998, 2002, 2003 & 2005
  - Vainqueur du Community Shield (4) : 1998, 1999, 2002 & 2004
  - Vainqueur du Tournoi d'Amsterdam (3) : 2005, 2007, 2008
  - Vainqueur de la Emirates Cup (3) : 2007, 2009 et 2010
    - Finaliste de la Ligue des Champions 2006
    - Finaliste de la Coupe UEFA 2000
    - Vice-champion d'Angleterre (5) : 1999, 2000, 2001, 2003, 2005
    - Finaliste de la Coupe d'Angleterre 2001
    - Finaliste de la Carling Cup 2011

## Source Wikipédia

### Jean-Claude Suaudeau

**Jean-Claude Suaudeau**, surnommé « Coco Suaudeau », né le 24 mai 1938 à Cholet (Maine-et-Loire), est un ancien joueur français de football du FC Nantes, devenu formateur puis entraîneur du même club. Il est connu en tant qu'entraîneur de football pour avoir perpétué le « jeu à la nantaise ».

### **Palmarès (entraîneur)**

- Champion de France : 1983 et 1995
- Finaliste de la Coupe de France : 1983 et 1993
- Vainqueur de la Coupe des Alpes : 1982
- 1/2 finaliste de la Ligue des champions

Jean-Claude Suaudeau 	
Situation actuelle	
Club actuel	En retraite
Biographie	
Nom complet	Jean-Claude Suaudeau
Nationalité	 <u>France</u>
Naissance	<u>24 mai 1938</u> (1938-05-24) (73 ans) à <u>Cholet</u> ( <u>Maine-et-Loire</u> )
Poste	Milieu défensif
Parcours professionnel *	

Saisons	Club	
<u>...-1960</u>	 <u>SO Cholet</u>	
<u>1960-1969</u>	 <u>FC Nantes</u>	
Sélections en équipe nationale **		
Années	Équipe	
<u>1966-1967</u>	 <u>France</u>	4 (0)
Équipes entraînées		
Années	Équipe	
<u>1973-1982</u>	 <u>FC Nantes Jeunes</u>	
<u>1982-1988</u>	 <u>Nantes !FC Nantes</u>	
<u>1991-1997</u>	 <u>Nantes !FC Nantes</u>	
* Compétitions officielles nationales et internationales.		
** Matches officiels.		

## Source Wikipédia

Raynald Denoueix

**Raynald Denoueix** est un ancien footballeur français, désormais entraîneur, né le 14 mai 1948 à Rouen.

### **Carrière d'entraîneur**[\[modifier\]](#)

- 1975-1981 : Étoile de Clisson
- 1982-1997 :  FC Nantes (centre de formation)
- 1997-2001 :  FC Nantes
- 2002-2004 :  Real Sociedad

### **Palmarès d'entraîneur**[\[modifier\]](#)

- Vainqueur de la Coupe de France en 1999 et 2000 avec le FC Nantes
- Champion de France en 2001 avec le FC Nantes
- Vice-champion d'Espagne en 2003 avec la Real Sociedad
- Finaliste du championnat de France de division 3 en 1983 avec la réserve du FC Nantes (vainqueur du groupe Ouest)



### **Distinctions personnelles**[\[modifier\]](#)

- Prix Don Balón du meilleur entraîneur de la Liga : 2003.


**Raynald Denoueix**



## Biographie

<b>Nationalité</b>	 <u>France</u>
<b>Naissance</b>	<u>14 mai 1948</u> à <u>Rouen, France</u> 
<b>Période pro.</b>	<u>1982 – 2004</u>
<b>Poste</b>	<u>Défenseur</u> puis <u>Entraîneur</u>

## Parcours professionnel \*

Saisons	Club
<u>1966-1979</u>	 <u>FC Nantes</u>

## Équipes entraînées

Années	Équipe	Stats
<u>?</u>	 <u>Étoile de Clisson</u>	
<u>1982-1997</u>	 <u>FC Nantes (jeunes)</u>	
<u>1997-2001</u>	 <u>FC Nantes</u>	
<u>2002-2004</u>	 <u>Real Sociedad</u>	

\* Compétitions officielles nationales et internationales.

## Source Wikipédia

### Christian Gourcuff

Christian Gourcuff, né le 5 avril 1955 à Hanvec (Finistère), originaire de Douarnenez, est un entraîneur de football et ancien joueur professionnel. Il évolue au poste de milieu offensif du début des années 1970 à la fin des années 1980 et devient entraîneur joueur à l'âge de 27 ans.

Ancien professeur de mathématiques et théoricien du football, il défend une conception du football proche du jeu à la nantaise<sup>1</sup>.

Il est depuis 2003 l'entraîneur du FC Lorient, qui évolue en Ligue 1, club qu'il a réussi à faire monter en Ligue 1 pour la troisième fois en 2006 après 1998 et 2001. Christian Gourcuff est également le père de Yoann Gourcuff, international français

#### **entraîneur**

#### **Champion de division d'honneur groupe Ouest en 1983 avec le FC Lorient**

- Vice-champion de division 4 (vainqueur du groupe D) en 1984 avec le FC Lorient
- Champion du groupe Ouest de division 3 en 1985 et 1992 avec le FC Lorient
- Champion de National 1 en 1995 avec le FC Lorient
- Vice-champion de division 2 en 1998 et 2001 avec le FC Lorient
- Vice-champion du Qatar en 2003 avec Al-Gharafa SC
- Finaliste de la Coupe Crown Prince de Qatar en 2003 avec Al-Gharafa SC
  
- Entraîneur de l'année de division 2 en 1985, 1997 et 2005 avec le FC Lorient



Christian Gourcuff dirigeant un entrainement pendant l'été 2010

### Situation actuelle

Club actuel  [FC Lorient](#)






### Biographie

Nationalité  [France](#)

Naissance 5 avril 1955 (56 ans)  
à [Hanvec](#) ([Finistère](#))

Poste Entraîneur

### Parcours professionnel \*

Saisons	Club	M. (B.)
<u>1972-1974</u>	 <a href="#">Stade Rennais</a>	
<u>1974-1978</u>	 <a href="#">US Berné</a>	
<u>1978-1980</u>	 <a href="#">En avant de Guingamp</a>	
<u>1980-1981</u>	 <a href="#">FC Rouen</a>	
<u>1981-1982</u>	 <a href="#">FC La Chaux-de-Fonds</a>	

<u>1982-1986</u>	 <u>FC Lorient</u>	
<u>1986-1989</u>	 <u>Le Mans UC</u>	
<u>1989</u>	 <u>Supra Montréal</u>	
<u>1989-1991</u>	 <u>US Pont-L'Abbé</u>	
<b>Équipes entraînés</b>		
<b>Années</b>	<b>Équipe</b>	<b>Stats</b>
<u>1982-1986</u>	 <u>FC Lorient</u>	
<u>1986-1989</u>	 <u>Le Mans UC</u>	
<u>1989-1991</u>	 <u>US Pont-L'Abbé</u>	
<u>1991-2001</u>	 <u>FC Lorient</u>	
<u>2001-2002</u>	 <u>Stade Rennais</u>	
<u>2002-2003</u>	 <u>Al Gharrafa Doha</u>	
<u>2003-</u>	 <u>FC Lorient</u>	
* Compétitions officielles nationales et internationales.		



## Source Wikipédia

### Jean-Louis Garcia

**Jean-Louis Garcia**, né le 20 septembre 1962 à Ollioules dans le Var, est un ancien footballeur professionnel français. Devenu entraîneur, il occupe actuellement ce poste au Racing Club de Lens, en deuxième division française.

En tant que joueur, il a été gardien de but dans les clubs suivants : AS Cannes, AS Monaco, SO Châtelleraut, AS Nancy-Lorraine, FC Nantes.

En 1995, alors qu'il est devenu entraîneur des gardiens du FC Nantes et n'a pratiquement plus joué de match professionnel depuis deux saisons<sup>1</sup>, il se voit obligé de disputer la rencontre aller du quart de finale aller de coupe d'Europe contre le Bayer Leverkusen : Nantes n'avait en effet plus un seul gardien de but valide suite aux blessures de David Marraud, Éric Loussouarn et Dominique Casagrande. Les nantais perdent le match 5-1. A la mi-temps du match retour il remplaça à nouveau le gardien titulaire et garda ses cages inviolées avec un score de 0-0.

Devenu entraîneur, il est adjoint chargé des gardiens de buts de 1995 à 1998 à Nantes, puis responsable de l'équipe réserve des Girondins de Bordeaux de 1999 à 2003.

Il devient enfin l'entraîneur principal du Sporting Toulon Var de 2003 à 2006, avant de rejoindre le SCO d'Angers en juin 2006.

Il accompagne la remontée du club en Ligue 2, et permet au club de se maintenir confortablement, de telle sorte qu'il est désigné comme le meilleur entraîneur de Ligue 2 de l'année 2008 par France Football. Le 13 janvier 2009, il prolonge son contrat avec le club jusqu'en 2012<sup>2</sup>.

En mai 2011, il prend cependant la direction du Racing Club de Lens, tout juste relégué en Ligue 2, et y signe un contrat de quatre ans<sup>3</sup>. Il entraîne avec lui ses adjoints Manuel Nogueira et Jean-Louis Lima ainsi que l'ancien préparateur physique d'Angers Pascal Faure<sup>4</sup>.



Jean-Louis Garcia (à gauche) à l'entraînement du **SCO Angers**, le 2 juillet 2009.

### Situation actuelle

Club actuel  [Racing Club de Lens](#)

### Biographie






Nationalité  [France](#)

Naissance 20 septembre 1962 (49 ans)  
à [Ollioules](#)

**Taille** 1,79 m

Poste Ancien [gardien de but](#)

### Parcours professionnel \*

Saisons	Club	M. (B.)
<u>1980-1984</u>	 <a href="#">AS Cannes</a>	9 (0)
<u>1984</u>	→  <a href="#">FC Montceau</a> (prêt)	6 (0)
<u>1984-1985</u>	 <a href="#">AS Cannes</a>	11 (0)
<u>1985-1986</u>	 <a href="#">AS Monaco</a>	0 (0)
<u>1986-1988</u>	 <a href="#">SO Châtellerault</a>	41 (0)
<u>1988-1991</u>	 <a href="#">AS Nancy-Lorraine</a>	0 (0)
<u>1991-1995</u>	 <a href="#">FC Nantes</a>	5 (0)

### Équipes entraînés

Années	Équipe	Stats
<u>1994-1998</u>	 <u>FC Nantes</u> (staff)	
<u>1999-2003</u>	 <u>G. Bordeaux</u> (rés.)	
<u>2003-2006</u>	 <u>Sporting Toulon Var</u>	
<u>2006-2011</u>	 <u>Angers SCO</u>	
<u>2011-</u>	 <u>Racing Club de Lens</u>	

<b>Jean-Marc Furlan</b>
-------------------------

**Jean-Marc Furlan** (20 novembre 1957 à Sainte-Foy-la-Grande (Gironde - ) est un ancien footballeur français. Il a évolué comme défenseur dans les années 1970 et 1980, avant de se reconvertir comme entraîneur.

Formé au Girondins de Bordeaux, il a joué dans de nombreux clubs dont Laval<sup>1</sup>, Lyon, Tours, Montpellier<sup>2</sup> ou Lens<sup>3</sup>. Il termine sa carrière à Libourne en 1993 où il se reconvertit comme entraîneur: il s'occupe d'abord des jeunes, avant de prendre en charge l'équipe première de 1997 à 2005. Puis il est recruté par Troyes. Mais le club champenois descend en Ligue 2 au terme de la saison 2006-2007. Il est de nouveau sur le marché des transferts : en juillet 2007, il est embauché pour trois ans par Strasbourg.

Sa première saison avec le racing (2007-2008) est encore un échec, puisque le club se retrouve à nouveau relégué en Ligue 2 (alors qu'il venait d'obtenir son ticket pour la Ligue 1 lors de la saison 2006-2007). Le club concéda dans le même temps une série de 11 défaites d'affilée (13 défaites et une seule victoire sur les 14 derniers matchs de la saison) lors de cette saison 2007-2008. La saison 2008-2009 de Jean-Marc Furlan en Ligue 2 aux rênes du racing n'est guère plus enthousiaste. Après avoir passé le premier tiers de la saison à la première place et près de la totalité de la saison sur le podium, le Racing Club de Strasbourg s'incline une fois de plus lors de la toute dernière journée du championnat de ligue 2 en perdant son match décisif pour la montée contre Montpellier le 29 mai 2008. Le club devra alors se contenter d'une 4e place (à 1pt du podium), le contraignant ainsi à rester une année de plus au purgatoire.

Jean-Marc furlan concède ainsi un 3e revers d'affilée sur ses 3 dernières saisons en tant qu'entraîneur. Il est licencié du club alsacien en juin 2009.

Le 3 décembre 2009, il est nommé entraîneur du Football Club de Nantes en remplacement de Gernot Rohr. Les résultats sont catastrophiques (16<sup>e</sup> de ligue 2 après la 24<sup>e</sup> journée) à tel point qu'il sera une nouvelle fois remercié par ses dirigeants au soir de la 25<sup>e</sup> journée, ce qui va constituer un quatrième revers d'affilée dans sa carrière d'entraîneur.

Le 23 juin 2010, Jean Marc Furlan retourne à Troyes, suite au départ de Patrick Remy

Jean-Marc Furlan		
<b>Situation actuelle</b>		
Club actuel	<u>ES Troyes AC</u>	
<b>Biographie</b>		
Nom complet	Jean-Marc Furlan	
Nationalité	 <u>France</u>	
Naissance	<u>20 novembre 1957</u> (53 ans) à <u>Sainte-Foy-la-Grande (Gironde)</u>	
<b><u>Taille</u></b>	1,9 m (6' 3")	
Poste	Entraîneur	
<b>Parcours junior</b>		
Saisons	Club	
<u>1964-1973</u>	 <u>Vélines</u>	
<u>1973-1975</u>	 <u>Girondins de Bordeaux</u>	
<b>Parcours professionnel *</b>		
Saisons	Club	<b>M. (B.)</b>
<u>1975-1979</u>	 <u>Girondins de Bordeaux</u>	120 (42)
<u>1979-1980</u>	 <u>Laval</u>	31 (2)
<u>1980-1982</u>	 <u>Olympique lyonnais</u>	45 (18)
<u>1982-1985</u>	 <u>Tours FC</u>	123 (3)

<u>1985-1986</u>	 <u>SC Bastia</u>	36 (3)
<u>1986-1987</u>	 <u>Montpellier HSC</u>	4 (0)
<u>1987-1988</u>	 <u>RC Arras</u>	- (-)
<u>1988-1989</u>	 <u>RC Lens</u>	19 (0)
<u>1989-1992</u>	 <u>AS Saint-Seurin</u>	90 (4)
<u>1992-1993</u>	 <u>AS Libourne</u>	- (-)
<b>Sélections en équipe nationale **</b>		
<b>Années</b>	<b>Équipe</b>	<b>M. (B.)</b>
<b>Équipes entraînés</b>		
<b>Années</b>	<b>Équipe</b>	<b>Stats</b>
<u>1993-fév. 1997</u>	 <u>AS Libourne (jeunes)</u>	
mars <u>1997-1998</u>	 <u>AS Libourne</u>	
<u>1998-2004</u>	 <u>FC Libourne-Saint-Seurin</u>	55 matchs
<u>2004-2007</u>	 <u>ES Troyes AC</u>	123 matchs
<u>2007-2009</u>	 <u>RC Strasbourg</u>	82 matchs
<u>Déc.2009-fév.2010</u>	 <u>FC Nantes</u>	9 matchs
<u>2010-</u>	 <u>ES Troyes AC</u>	13 matchs (en cours)

**Source Wikipédia**

Alain Pascalou

**Alain Pascalou** est un ancien footballeur français né le 8 novembre 1952 à Chenu (Sarthe).

Après avoir joué à l'US Le Mans comme attaquant, début des années 1970, il est aujourd'hui directeur technique du club manceau et il a un rôle important dans la détection et le recrutement de nouveaux talents.

**ANNEXE N° 4**

**SYNTHESE DES ENTRETIENS DES**

**ENTRAINEURS**



## Tableaux interviews

### Wenger

FACTEURS DE PRODUCTION DU JEU		
unités significatives	items	
communication	connexion	C'est l'intensité de communication et de connexion entre les joueurs (au jeu)
	interprétation	et le degré d'interprétation et de lecture et la capacité des joueurs de l'interpréter entre les signaux des joueurs entre eux.
	signaux	Les signaux ça peut être les déplacements, les appels de balles quand un joueur a le ballon il a des feux verts, autour de lui ou des feux rouges feux verts : des sortes de propositions formulées par les joueurs autour de lui feux rouges : aucune proposition lisible autour de lui cette proposition peut être liée par le mouvement ou parfois par le positionnement la richesse du jeu est de proposer le plus de feux verts possibles à un joueur qui est en situation de jeu c'est-à-dire qui est en possession du ballon.
espace	distance	la distance peut être aussi interprétée par le joueur selon sa capacité technique. La distance par rapport au but adverse ou la distance par rapport aux autres joueurs un défenseur peut interpréter comme une non proposition un joueur qui est à 60 mètres
	technique	Ma capacité technique influera sur la distance et le signal que me donne mon partenaire pour interpréter, il faut prendre en compte son propre potentiel technique, ça élimine beaucoup de solutions Platini avait une vision de jeu et une expertise technique de jeu long extraordinaire Il arrivait à transformer les feux rouges en feux verts par sa vision de jeu et sa technique.
	déplacements	le joueur peut par ses déplacements proposer des solutions au porteur du ballon Le joueur doit se sortir de l'axe central par exemple ou pour aller jouer sur les côtés. Menaut parlait de cône de lumière. En fait l'évolution du jeu fait toujours que la défense pose un problème et l'attaque le résout par une adaptation technique adaptée.
	technique	face à un défense renforcée, l'attaque a toujours répondu par l'amélioration technique
mouvements		les adaptations de mouvements, objectif: déstabiliser l'adversaire, trouver la faille
	intervalles	il faut jouer sur les intervalles pour essayer de déstabiliser l'adversaire écarter le jeu pour attirer vers soi l'adversaire évidemment qu'il faut étirer les intervalles pour faciliter le travail au porteur du ballon
	coordination	il faut aussi coordonner le mouvement : Il y a deux solutions de base soit que le ballon va l'intérieur vers l'extérieur ou soit il va en profondeur En général, le problème de l'équipe qui attaque est d'écarter le jeu le plus possible. Quand le ballon va de l'intérieur vers l'extérieur sur les côtés, mon attaquant va essayer de créer un mouvement d'écartement de l'intérieur
crise de temps	pression	Cette pression de l'adversaire La contrainte de temps s'accélère au fur et à mesure qu'on s'approche du but
	vitesse d'interprétation	dans la zone de finition, c'est que les contraintes de vitesse sont tellement importantes la vitesse d'interprétation des paramètres à prendre en compte, est prépondérante le joueur a l'impression avec le temps, il est capable de mieux répondre aux situations
contraintes	entraînement	problèmes de base car complexités : techniques, visuelles, psychologiques la distance, la lisibilité, l'interprétation des signes est le problème fondamental de tout entraîneur
	psychologie	barrières comme : l'égoïsme, la susceptibilité, la peur, l'inhibition
	culture	personnalité de l'entraîneur doit convaincre le joueur et l'équipe de la richesse de notre jeu

## Furlan

Furlan J-M	FACTEURS DE PRODUCTION DU JEU		
THEMES	unités significatives	items	
			en fonction des distances qu'ils ont entre eux, ils ont des comportements différents
<b>INTERVALLE</b>		signaux	on leur donne des signaux, codes de jeux qui sont différents en fonction des distances
		codes	S'ils se retrouvent à très courte distance : ils vont se comporter différemment
	entraînement	distance	évoluer dans un tout petit périmètre sans se faire prendre le ballon
			le travail c'est varier les distances
			Nos terrains d' <b>entraînement</b> sont découpés par des carrés de 16 m. par 16 m.
			on leur fait comprendre à peu près la distance moyenne entre treize, quatorze et quinze mètres sur le plan offensif.
		exercices	je divise mon 1/2 terrain en 9 zones et je fais jouer 6 joueurs / thèmes
			cela permet de créer des automatismes pour varier les longueurs de passes
			l'intérêt c'est de se pencher sur l'idée des intervalles et des distances chères à Menaut
			à l'entraînement on travaille, 80% sur le plan offensif, 20% sur le plan défensif
<b>jeu offensif</b>			c'est le jeu de possession : on bats l'adversaire en prenant le ballon
			en gagnant du terrain, en allant envahir son terrain et on y joue en ayant le ballon
	système de jeu		on a changé le nom de l'ailier qui est devenu joueur de couloir
			si tu joue en 4/2/3/1, avec des ailiers c'est plus facile d'avoir les bonnes distances
			on joue en 4/4/2, il faut leur apprendre à garder les bonnes distances offensives
		être en bloc	Menaut nous apprendait à être compact au maximum, comme l'AJAX ou AC Milan
			Il faut travailler le comportement des joueurs face à l'imprévisibilité
			car il se passe toujours quelque chose avec les intervalles
			la distance c'est une chose mais la notion d'intervalle c'est beaucoup plus compliqué
	intervalle		des joueurs qui ont le talent d'utiliser les intervalles, pour certains c'est inné
			ils peuvent passer le ballon dans des intervalles très réduits et profonds
	temps		Plus le temps passe et plus les distances vont être changeantes.
<b>jeu collectif</b>		jeu défensif	le jeu défensif, c'est facile si le joueur est bon il ne prendra pas de but
		jeu offensif	La qualité du jeu offensif est totalement influencée par la qualité des distances
			entre les joueurs ; c'est évident !
			on n'apprend plus les attaques placées ou construites, on ne voit plus d'écrans
			on veut aller vite et prendre le ballon à l'adversaire le plus haut possible
			avoir la possession du ballon, et savoir le garder dans le camp de l'adversaire
			Le plus dur c'est d'envahir le terrain de l'adversaire
			jouer dans son camp tout en ne perdant pas la balle, s'y installer
			et marquer des buts ! Ça c'est le plus dur au monde.
	espaces	interprétation	on travaille surtout les 2 contre 2, ou le surnombre, ou l'infériorité numérique
			tous les entraînements sont construits sur ces fils rouges : distance, intervalle
		jeu sans ballon	en attaque rapide, le décideur va être le porteur car de sa direction de course
			vont dépendre les déplacements vers les espaces libres de ses partenaires
		stratégie	les joueurs vont être créatifs si tu leur donnes un canevas ! C'est fondamental
			les canevas permettent aux joueurs libres d'adapter leurs déplacements

Garcia J-L.		FACTEURS DE PRODUCTION DU JEU	
THEMES	unités significatives	items	
		voir et être vu	une notion très importante dans le jeu offensif de l'équipe c'est de voir et d'être vu
JEU OFFENSIF	intervalle		si on ne trouve pas d'intervalle, il faut jouer en largeur pour trouver la profondeur
			l'objectif n°1 pour jouer vers l'avant, c'est de trouver l'intervalle entre 2 joueurs
		passé	Cela veut dire que la passe a éliminé au moins 2 joueurs voir souvent une ligne
			trouver la largeur pour pouvoir faire des passes dans les intervalles
		largeur du terrain	la largeur, elle est faite pour agrandir les intervalles de l'adversaire, étirer la ligne
	attaque placée		Barcelone, en attaque placée, fait circuler le ballon de la droite à la gauche
			pour pouvoir fatiguer, user et étirer le bloc adverse et jouer dans ce bloc
		intervalle	pouvoir faire les passes parce qu'on a vu son partenaire dans l'intervalle
	jeu sans ballon		mieux être vu dans l'intervalle : on parle de mobilité et du jeu sans ballon
		signaux	comment je perçois mon partenaire dans l'intervalle ?
			j'appelle signal entre le porteur du ballon et son partenaire, l'anticipation
			Avant même de recevoir la balle, le partenaire s'est déjà montré, après c'est trop tard
			c'est le joueur sans ballon qui anticipe sur son partenaire, les signes il faut les interpréter
	systèmes de jeu	compréhension	pour se comprendre entre joueurs en action, tout part du dispositif sur le terrain
			pour trouver une anticipation, il faut être dans un cadre de jeu avec peu de modifications
			tu peux jouer en 4-4-2 avec 2 attaquants à plat ou un derrière l'autre
			contre la difficulté viendra si tu passes de 4-4-2 à plat en 4-4-2 losange
			les automatismes, c'est le temps qui les donne à l'entraînement par des répétitions
		passes	On a tendance à diriger le jeu sur les cotés, l'arrière latéral, a un choix de 4-5 passes
	entraînement	paires	un travail spécifique de jeux aux postes
			petits jeux, où les joueurs ne jouent pas dans leurs zones où ils vont évoluer en match
		automatismes	je forme des paires : les 2 centraux jouent ensemble, le latéral avec le milieu droit, etc
			C'est pour les automatismes et le genre de réflexes collectifs que l'on doit avoir.
jeu d'attaque	récupération du ballon		le jeu d'attaque à partir de la récupération du ballon
			C'est le moment où on a un temps d'avance et qu'il faut le conserver jusqu'au bout
			on le conserve grâce à la transition défense-attaque. Cette transition là, ça dure un dixième de seconde
		déséquilibre	une équipe est en déséquilibre, forcement défensif, parce qu'elle attaque,
			il faut un temps d'avance sur elle, ce temps d'avance est souvent décisif
jeu défensif	récupération du ballon	replacement	rigueur : dans la récupération collective du ballon lors du replacement collectif
			conséquences : elle va être forte à la relance sur le 1 <sup>er</sup> ballon
		face à attaque placée	c'est d'être compact et de fermer les intervalles
			de se projeter très vite dans les espaces quand tu récupères le ballon
jeu d'attaque	attaque placée		manœuvrer sur la largeur du terrain en multipliant les passes
			mais à une certaine vitesse de jeu pour déplacer le bloc adverse et agrandir les intervalles
		vitesse	vitesse de transmission du ballon
jeu collectif		qualités	principes : s'appuyer sur un jeu collectif de passes, mobilité et anticipation de nos joueurs
			l'anticipation du porteur du ballon et celle des partenaires donnent la fluidité
			les joueurs du Barca, courent ensemble c'est-à-dire qu'ils courent intelligemment
			il faut compenser par beaucoup d'intelligence de jeu et une belle organisation
			et surtout il faut que les joueurs aient un temps d'avance sur l'adversaire
		sens tactique	être capable de s'adapter à la situation que nous propose l'adversaire
			et de trouver la bonne parade au jeu de l'adversaire ( offensive ou défensive).
		systèmes	Face à chaque système de jeu, on a les réponses individuelles pour le joueur à son poste
			et collectives par rapport à notre organisation
	entraînement		jeux réduits et thèmes : la zone, 2c2, 3c3, 4c4
	production de jeu		La première chose, une technique de base simple et sûre
			c'est courir à bonne escient et bien utiliser l'espace pour anticiper les situations
	le temps	intervalles	le temps qui passe fait que les intervalles, les espaces entre les lignes s'agrandissent
			Les intervalles vont s'ouvrir à condition de fatiguer ce bloc adverse.
	les zones		quand l'idée du passeur et du joueur sans ballon se rejoignent, on a des chances de trouver la passe qui fait mal à l'adversaire.

Denoueix R.			
FACTEURS DE PRODUCTION DU JEU			
THEMES	unités significatives	items	
	compréhension		l'élément qui favorise le jeu, c'est la compréhension ! Donc, c'est l'interprétation de l'action !
LE JEU		références communes	Donc, c'est le fait de se comprendre ! Jouer, c'est se comprendre on se comprend car l'entraîneur est là pour parler des références communes
	interprétation	agir	Les références communes permettent aux joueurs d'interpréter l'action de la même manière ça permet d'agir ensemble à ce moment là ! Et forcément efficacement !
		distance	Chaque situation, on l'interprète de la même idée, ça permet d'agir les références communes parlent des distances; pour moi, c'est ce qui vous relie Moi, souvent je prends l'image des molécules en chimie
	distance	jeu en zone	les joueurs, ce sont les atomes et puis les liaisons, les distances ! Elles vont nous relier le repère qu'on a, par rapport à la zone : c'est le ballon
		jeu en individuel	l'équipe adverse a le ballon donc nos repères sont le ballon et notre but ! On ne s'occupe pas du hors-jeu quand on joue en individuel, donc, le repère, c'est l'adversaire
		distance	les distances vont être dépendantes de l'animation de jeu Les distances résultent que du ballon, du but, donc nous les maîtrisons
	récupération du ballon	distance	Si on est à 5 mètres du porteur du ballon donc, on a une attitude si on est à 50 centimètres du porteur du ballon, on peut avoir une autre attitude
		signaux	les distances par rapport à l'adversaire sont des signaux
		pressing	On a des réponses communes car à un moment donné, on va interpréter l'action si on perd le ballon, on sait que l'on va presser l'adversaire on va se déplacer d'une certaine manière
			Si l'adversaire arrive à maîtriser le ballon donc tranquillement, on sait qu'on va se déplacer autrement donc les distances vont être différentes !
	compréhension	anticipation	c'est le plaisir pour moi de se comprendre ! C'est comme ça que ça fonctionne,
		agir	face à des références communes qui permettent donc en anticipant, d'agir ! on demande aux joueurs d'agir en anticipant et après c'est ensemble, de manière efficace, pour gagner !
	entraînement		C'est comprendre, avant son adversaire et enfin par rapport à son partenaire on travaille avec 2 équipes ou 3, avec des jeux de couleurs, on donne des thèmes des joueurs qui prennent cette habitude ! Ils réagissent de plus en plus vite car ils savent ce qui est demandé, sur quelle base on va la faire, comment on peut le faire et que quand c'est la bonne situation
	intelligence de jeu		l'intelligence de jeu c'est s'adapter
action offensive		distance	S'il y a très peu de distance entre les joueurs, donc on est en train d'attaquer Le fait qu'on attaque bien, ça va nous permettre de bien récupérer le ballon
		soutien	des distances courtes, ça veut dire tant qu'on a le ballon, on se soutient ! Le fait d'être en soutien, c'est être aussi en couverture Couvrir l'espace, couvrir le partenaire : nous avons le ballon et notre partenaire en soutien on est à distance si le ballon est perdu, on est aussi à ce moment là en couverture.
		distance	Ça fait partie des passes, elles sont inséparables des distances qui nous relient
		passé	C'est grâce à ça qu'on peut se comprendre, qu'on peut fonctionner ! Les distances vont varier surtout si on n'a pas le ballon.
		distance	Les distances sont définies par cette ligne entre le ballon et le but quand, on a le ballon, les distances aussi sont valables dans la largeur. les joueurs sans ballon permettent d'avoir toujours de la largeur, en permutant
	remarque	entraînement	C'est important d'avoir ces distances sur les côtés quand on est en train d'attaquer ! en Espagne, il y a plus de joueurs qui sont capables de maîtriser la vitesse un travail de base qui est fait et bon. Il faut apprendre à s'informer
	anticipation	vitesse	C'est s'informer avant de recevoir ! Donc entraîne toi ! l'anticipation va permettre au ballon d'aller vite justement ! les joueurs se comprennent et savent que le ballon va aller de là à là.
		une touche de balle	il y a anticipation sur les passes grâce à des déplacements, à des infiltrations ! ça n'implique pas seulement, celui qui la joue mais aussi ses partenaires L'idée, c'est l'entraînement, l'idée c'est de permettre de jouer en une touche Ca veut dire que toi, tu t'informes, que les autres s'informent par rapport à toi. C'est vraiment l'idée de jouer ensemble.
	jeu sans ballon		Ce n'est pas celui qui a le ballon qui commande Il y a que le jeu qui va faire décider car on a des références, et des principes
tactique	recrutement	distance	il faut un joueur qui puisse comprendre, entrer dans ton jeu. Avoir les mêmes codes Les distances dépendent du jeu. Elles te permettent de couvrir, d'être en soutien tu sens bien à quelle distance, tu dois être par rapport à ton partenaire pour jouer si je me rapproche ou je m'éloigne de toi, pour l'adversaire, je pose des problèmes
		signaux	les distances sont des signaux pour l'adversaire et pour le partenaire s'il vient près de moi, à ce moment-là, il donne peut-être un espace pour un autre
		tactique	La tactique pour moi, c'est simple : c'est se déplacer, faire des feintes, aller à gauche puis à droite et décrocher pour marquer
		organisation	l'organisation, c'est des repères pour les joueurs, ce n'est pas de la tactique
LOGICIEL	analyse	espace	ceux qui mènent vont se déplacer groupés, les perdant vont être élargis Ce qui veut dire que ces espaces, ils dépendent du score si à chaque fois ceux qui mènent ont des distances réduites si à chaque fois que ceux qui perdent ont des distances plus grandes si un nul, tu aura des distances assez semblables et surtout trop variées.
	le jeu		c'est d'avoir une idée de jeu comment on agit pour attaquer ou défendre, l'animation, l'organisation
		évolution	ce sera la vitesse du ballon, la préparation athlétique et l'offensive

## Suaudeau

Suaudeau J-C.	FACTEURS DE PRODUCTION DU JEU		
THEMES	unités significatives	items	
			premier critère : l'anticipation, c'est quand même le maître mot.
le jeu	intelligence de jeu	anticipation	C'est comprendre déjà bien avant les autres
		espace	Bien sûr dans l'anticipation sur le jeu, mais la préoccupation majeure de beaucoup de joueurs devrait davantage être où il va aller ce ballon ? Et donc on revient à cette notion d'espace.
		adaptation	deuxième critère important : la capacité qu'ont des gens à s'adapter au mouvement
		mouvement	l'essence même du jeu ça reste le mouvement : partenaire, adversaire
			C'est une pratique ! Une méthode de tous les jours, des routines d'entraînement
			C'est complexe à expliquer et très éprouvant à mettre en pratique et à faire à la fois convaincre et à faire comprendre.
		polyvalence	cette capacité de polyvalence je l'ai cherchée tout le temps pour amener les joueurs à être dans l'espace général du terrain.
	espace	attaquant	Souvent l'attaquant est préoccupé par l'espace but et ce ballon, alors que la première de ses préoccupations devrait être l'espace qu'il a autour de lui
			savoir toujours en permanence dans quel espace tu es et où tu dois être en fonction des situations qui changent en permanence
			Cette recherche permanente d'espace vers l'avant qui reste importante
		complémentarité	Tu constituais des tandems J'aime bien les joueurs qui apprennent à courir ensemble
			tu prends un maxi d'infos sur les 2 ou 3 partenaires que tu vas avoir avec toi
			C'est éprouvant cette démarche, cette attention, c'est les priorités qu'il faut dégager, c'est pour cela que je t'ai parlé de convaincre
	mouvement	jeu sans ballon	Le résultat c'est qu'à l'arrivée les joueurs se focalisaient moins sur le ballon, et le plaisir, tu leur enlevais dans un premier temps mais alors ils le récupéraient après mais dans les facilités pour transmettre le ballon.
			car le but de cette concentration, c'était de pouvoir transmettre et de résoudre d'autant plus facilement le problème que tu pouvais avoir avec le jeu si tu es avec le ballon ou si tu es face à l'adversaire. Et quand tu libérais ton espace bien avant même que l'adversaire vienne faire ce marquage, techniquement tu as beaucoup moins de problèmes quand même. On a fait des jeux pas possibles !
mouvement	communication	signaux	La communication c'est la combinaison de signaux qui deviennent des réflexes de jeu.
			C'est que des signaux, nous on fabriquait, plein de signaux entre nous
			Mais leurs applications et leurs recherches étaient un travail quotidien
		exercices	Je jouais beaucoup avec les chasubles de couleurs
			je renfermais les joueurs dans des espaces très réduits pour brutalement les mettre dans des espaces beaucoup plus grands, beaucoup plus élargis
		concentration	Ces contrastes à la fois couleur ou espace, prennent au niveau de la concentration, te faisaient des progrès uniquement dans cette attention mobile au niveau donc visuel et après bien sûr motrice au niveau du mouvement
	tactique	déjouer	faire déjouer l'équipe d'en face, c'est énorme, c'est très important, proche ou loin
			tu fais déjouer au niveau des espaces dans le rapport d'homme à homme où les adversaires sont supérieurs. Tu fais déjouer, tu coupes le jeu.
		couper le jeu	mes joueurs coupaient le jeu quand un adversaire était capable d'effacer au niveau de ses dribbles ou au niveau des ses passes.
	défensivement	déconnecter	les meilleurs généralement voient plus vite et techniquement ils transforment mieux ou plus vite. Et ceux là, il faut les déconnecter du reste de l'équipe.
		hors du jeu	Tu mettais des coupes hors du jeu, c'est-à-dire que tu leur laissais penser qu'ils pouvaient jouer là mais nous on y était et donc on interceptait.
			tu anticipes au niveau du jeu, tout reposait à travers une couverture d'espace.
	les passes		L'efficacité au niveau du jeu de passes. Mon jeu se conçoit à travers les passes.
			Ce sont les passes qui font bouger le jeu.
			La maladie d'une équipe c'est quand le jeu ne bouge pas c'est de faire des passes pour des passes mais qui n'avance pas le jeu

Gourcuff C.			
FACTEURS DE PRODUCTION DU JEU			
THEMES	unités significatives	items	
			progression dans l'espace
FOND DE JEU	conservation du ballon		fluidité non stérile
EU COLLECTIF	aspect défensif	récupération du ballon	le pressing non organisé : tout de suite à la perte du ballon
			le pressing organisé : retour sur des bases, remplacement prédéterminé
	aspect offensif	attaque rapide	proportion de 2/3 d'attaques rapides
			attaque rapide en 3-4 passes
		attaque placée	1/3 d'attaques placées
			les attaques placées caractérisent les bonnes équipes
			capacité à déséquilibrer l'adversaire et à remonter le ballon
			l'attaque placée conditionne la récupération haute du ballon
			position haute du bloc et harcèlement sur le porteur du ballon
	action offensive		il n'y a pas de créativité si on impose des schémas
			un déplacement d'un joueur va correspondre les autres appels
			3 phases : de remontée, de construction et de préparation pour finition.
			On travaille les déplacements, les coordinations et les automatismes
			on privilégie le travail par paire de joueurs
		principes de l'attaque	dans nos attaques, on distingue 3 phases
			1 <sup>ère</sup> phase : remontée du ballon principalement sur les côtés
			2 <sup>ème</sup> phase : préparation de nos attaques en se ménageant un espace derrière
			l'objectif est de créer un déséquilibre
			3 <sup>ème</sup> phase quand le déséquilibre est créé, c'est la phase de percusion
			lors de la phase de finition, l'objectif est d'avoir un bloc qui occupe l'espace
	l'espace	le bloc équipe	on cherche à avoir un bloc qui est très court, de 25 à 30 mètres maximum
			le bloc est étiré c'est quand on est dans la phase de finition
			C'est un moment du match qui doit être très bref car l'équipe est fragilisée
		les intervalles	on doit avoir des intervalles de 12 mètres entre les joueurs
			aussi bien dans la profondeur que dans la largeur du terrain
			l'intervalle signifie l'occupation de l'espace, en terme de déplacement
	animation offensive	les milieux	les joueurs doivent écarter le jeu pour avoir un décalage sur les côtés
			on a toujours un milieu offensif sur la ligne de touche
	<b>cône de lumière</b>		si le milieu excentré rentre l'autre joueur écarte sur les côtés
		les attaquants	les 2 pointes : un qui vient au ballon, l'autre doit faire un appel en profondeur
			l'appel en profondeur par contre ça doit être un appel excentré
			il n'y a pas d'interdiction d'aller sur les cotés, au contraire
TACTIQUE	système de jeu	exercices	répétitions de jeu à 3 sous forme : d'appui, de soutien et de remise
			On travaille les binômes pour les déplacements.
			dans le jeu ça se déforme en permanence on va trouver des triangles partout.
		on joue en 4-4-2	les joueurs ne restent jamais à plat, nous ça se déforme en permanence.
			les milieux de terrains ne sont jamais alignés
	l'espace	exercices	je travaille la notion d'espace par le maintien des distances en phase offensive
			on travail beaucoup à 10 contre 10
			l'objectif de déjà garder les alignements défensifs
			pour permettre de remonter et de garder un bloc qui soit court, à vide
			un travail en supériorité numérique permet de travailler la ligne défensive
			beaucoup de jeux à thèmes
le temps restant	les intervalles		
		en phase offensive	Rester compact en permanence est liée à la remontée de la ligne défensive
		en phase défensive	le remplacement, cela impose des courses et la fatigue joue un rôle
			les limites tactiques que l'on a, c'est les limites athlétiques des joueurs.
	le score		les joueurs peuvent éventuellement ne pas rester disciplinés
			menés au score, on note une incapacité quelquefois à déséquilibrer l'adversaire
le jeu	créativité		une liberté dans l'utilisation du ballon mais pas dans l'occupation de l'espace
			les déplacements sont toujours conditionnés par un équilibre
		en phase offensive	la relation entre les joueurs c'est la passe
			donc il faut être à distance de passe intéressante.
			Il ne faut pas que ce soit trop réduit pour qu'il y ait progression
			faut pas que ce soit trop long pour qu'il y ait pas de risques d'interception
			la distance entre deux joueurs, c'est le lien qui permet les transmissions
		en phase défensive	c'est aussi la distance qui permet la couverture
			si les distances sont trop importantes on ne peut pas jouer collectivement
			La récupération du ballon est collective
			Il y a toujours une coordination entre les joueurs notamment dans le cadrage
			il est capital d'avoir des distances qui soient parfaites
	vitesse de jeu	en match	pour le nombre de touche de balle, il n'y a pas d'interdictions
		1 à 2 touches	parce qu'il y a des situations de jeu qui imposent des temporisations
			quelque fois il faut garder le ballon pour permettre le démarquage
		à l'entraînement	beaucoup de jeu à 1 ou 2 touches pour rythmer la circulation du ballon
	anticipation		d'anticiper dans l'utilisation du ballon
			d'anticiper dans les déplacements sachant que le partenaire a 1 ou 2 touches
			jeux de conservation à 1 ou 2 touches qui développent surtout l'anticipation
	récupération du ballon		ce qui est capital c'est la 1 <sup>ère</sup> relance
			les équipes qui offensivement sont compétitives, sont celles qui arrivent
			tout de suite, à la récupération, à prendre le temps d'avance, ex. Barcelone
			Et après à garder ce temps d'avance à la circulation du ballon,
			pour à un moment donné, bouger l'adversaire et créer le décalage.
	le jeu collectif	jeu en triangle	le jeu collectif commence à 3. Dans le jeu en triangle, le porteur a déjà 2 choix
			C'est toujours ce triangle qui est fondamental dans le jeu collectif
	la culture tactique		La culture tactique, c'est la capacité à intégrer tous les systèmes
			Le plus difficile c'est de capter les automatismes acquis avant
			L'émotion est un facteur de la performance
			L'efficacité est liée aux émotions que l'on peut avoir
			C'est à la fois l'émotion artistique et collective dans le sens de la solidarité.
		la spontanéité	car c'est toujours le timing dans lequel on fait les choses qui les rend efficace
	remarques		On essaye d'avoir des joueurs qui cadrent aussi dans la mentalité.
			le football brésilien est le plus individualiste du monde, il a perdu de sa spontanéité

**ANNEXE N° 5**

**RETRANSCRIPTION DES ENTRETIENS DES**

**ENTRAINEURS**

## INTERVIEW CHRISTIAN GOURCUFF

**NM :** Si vous pouvez vous, me définir, ce que vous pensez d'un fond de jeu d'une équipe ? Comment vous pouvez la définir même si c'est une vaste question et un fond de jeu ?

**CG :** Le fond de jeu c'est lié à la fois à la maîtrise d'une équipe, à la capacité d'une équipe à garder le ballon et le conserver et à progresser aussi, et aussi à la fluidité de cette circulation du ballon. Donc il y a la fluidité c'est aussi nécessaire justement pour que ce ne soit pas une conservation stérile. Voilà, après ce sont des éléments qui sont d'abord, je dirais, offensifs auxquels on pense et qui sont aussi conditionnés par la façon dont on récupère le ballon. Donc il y a aussi des aspects défensifs. Je pense que dans le foot, dans le jeu collectif, c'est l'aspect défensif et offensif sont indissociables donc la façon dont on opère lorsqu'on a le ballon est aussi liée à la manière de le récupérer.

**NM :** Vous faites bien de parler des 2 phases : offensive et défensive. C'est vrai que comme mon sujet est vaste et large, moi, j'ai choisi de privilégier l'aspect offensif alors pour pouvoir après quantifier mon travail et mes observations de matches, j'ai choisi d'analyser les buts qui sont inscrits de façon générale et à partir de la récupération du ballon jusqu'au but. Donc le travail que j'ai déjà fait a consisté à mesurer les intervalles entre les joueurs.

**CG :** On va tomber hormis les coups de pieds arrêtés, je pense dans une proportion de 2/3 d'attaques rapides, considérer une attaque rapide en 3-4 passes, et à peu près 1/3 d'attaques placées. Ce qui ne veut pas dire que les attaques placées ne sont pas nécessaires parce que je pense que ça caractérise justement les bonnes équipes parce que la capacité à déséquilibrer, à remonter le ballon sur des attaques placées, ça conditionne aussi après la récupération du ballon. Je m'entends une équipe qui tient vraiment le ballon très haut, style Barcelone ou Bordeaux, le perd aussi forcément très haut et ensuite une récupération immédiate permet tout de suite de déséquilibrer le bloc adverse.

**NM :** La récupération immédiate c'est le pressing.

**CG :** Le pressing. Je distingue 2 types de pressing. Il y a le pressing à la perte qui n'est pas en fait organisé parce que c'est tout de suite sur la perte de balle en fonction du positionnement du joueur qui presse. Et puis un pressing organisé avec un retour sur des bases à replacements



prédéterminés du bloc équipe qui peut être aussi quand même haut mais il y a quand même une phase de remplacement et ensuite de parcellement du porteur.

**NM :** Est-ce que vous avez des phases prédéterminées lorsque vous avez une action offensive par exemple ?

**CG :** Non, c'est une question d'équilibre. De toute façon, il n'y a pas de créativité si on impose des schémas. Par contre à un appel, un déplacement d'un joueur va correspondre les autres appels c'est-à-dire le joueur a toujours la possibilité de faire sa course mais ça va conditionner immédiatement derrière des courses qui sont adaptées. Dans l'attaque placée, on distingue 3 phases : la phase de remontée, la phase de construction de préparation et la phase de finition.

Travail de déplacement, de coordination, d'automatisme. On travaille beaucoup par paire c'est-à-dire ici, là, j'ai les 2 qui sont en permanence et des paires qui s'organisent elles-mêmes l'une par rapport à l'autre.

**NM :** Est-ce qu'il y a une grosse différence entre le travail à la ligne médiane et à l'approche du but, est-ce que vous travaillez de la même façon ?

**CG :** Non il y a 3 phases. En fait, dans nos attaques, on distingue 3 phases. On trouve la ligne médiane une 1<sup>ère</sup> phase. L'objectif est de ressortir le ballon et de travailler et de préparer le jeu dans le bloc adverse. Donc c'est une phase de remontée du ballon où le bloc ne se déforme pas et donc on se prémunit d'une perte de balle qui serait ici bien sûr très problématique. L'objectif est de remonter le ballon principalement sur les cotés avec le maximum de sécurité. Il y a une 2<sup>ème</sup> phase, c'est la préparation de nos attaques en se ménageant toujours un espace derrière, donc l'objectif est de créer un déséquilibre, le bloc ne se défend pas de façon anarchique mais toujours avec des principes pour rééquilibrer le système.

Il y a une 3<sup>ème</sup> phase, quand le déséquilibre est créé, c'est la phase de percussive. On accélère, le souci c'est de conclure rapidement. C'est dans une phase de préparation avec une circulation du ballon qui peut être contradictoire et puis après tu as la phase de finition où l'objectif, c'est de finir avec toujours ce bloc qui occupe l'espace qui est prêt, qui est à la fois une sécurité à la perte du ballon mais qui permet aussi si l'action est avortée, de retourner le jeu et de repréparer. Donc on a des repères comme ça.

En termes d'intervalles on cherche à avoir un bloc qui est très court.

**NM :** Aussi bien avec des joueurs offensifs que latéraux.

**CG :** On cherche à avoir un bloc qui est de 25-30m maxi. Il y a qu'un cas de figure où le bloc est étiré c'est quand on est dans la phase de finition, là, on peut avoir un joueur dans les 6m et donc la défense à la ligne médiane. Là donc, on a 55m de profondeur. C'est un moment du match qui doit être très très bref justement et sur lequel l'équipe est bien sûr fragilisée, capable de perdre le ballon car à ce moment là, les intervalles ne sont plus respectés parce que même dans la phase offensive, on doit avoir des intervalles qu'on cherche à 12m entre les joueurs, par contre qu'ils soient le plus large possible.

**NM :** Parce que souvent il y a l'entonnoir. Ce que je voulais démontrer c'est le cône de lumière, c'est l'entonnoir inversé. C'est plus on avance plus, il faut que les joueurs écartent le jeu.

**CG :** Oui bien sûr, pour avoir le décalage sur le côté, on a toujours un des deux ici qui doit être sur la ligne. Si le milieu excentré rentre, l'autre écarte.

Alors les 2 pointes, y en a un qui vient au ballon et l'autre doit faire un appel en profondeur alors l'appel en profondeur par contre ça doit être un appel excentré il n'y a pas d'interdiction d'aller sur les côtés au contraire.

**NM :** Que signifie pour vous cette notion d'intervalle ? Pour le porteur du ballon, est-ce que cette notion d'intervalle influence la prise de décision ?

**CG :** En terme d'occupation de l'espace, en terme de déplacement, on essaye de les organiser même si c'est aussi lié à la créativité parce qu'un joueur peut faire un appel et les autres après en terme d'utilisation du ballon, là aussi, on a beaucoup de répétitions de jeu à 3 sous forme : appui, soutien, remise, mais ce qui n'exclut pas non plus des passes plus profondes mais par contre, on privilégie absolument le jeu à terre.

Et en binôme. Ils sont toujours plutôt dans les déplacements. Après dans le jeu ça se déforme en permanence on va trouver des triangles partout.

**NM :** Avec des soutiens, des appuis.

**CG :** Ils ne restent jamais à plat. Y a des équipes qui font du 4-4-2, ils disent qu'ils restent en place, tandis que nous ça se déforme en permanence, les milieux de terrains ne sont jamais alignés.

**NM :** Comment travaillez-vous cette notion d'espace

**CG :** Avec un maintien des distances dans la phase offensive. Compte tenu du travail 10 contre 10 par exemple avec comme objectif de déjà garder cette alignement, les alignements défensifs pour permettre de remonter et de garder un bloc qui soit court, à vide, après en supériorité numérique 10-4-6 qui permettra de travailler la ligne défensive. Beaucoup de jeux à thèmes, c'est toujours des objectifs qu'on retrouve dans toutes les situations d'entraînement.

**NM :** Est-ce que pour vous le temps de jeu, c'est-à-dire le temps qui reste à jouer, est-ce qu'il influence ces intervalles entre les joueurs ?

**CG :** L'aptitude à rester compact en permanence c'est surtout liée dans la phase offensive à la remontée de la ligne défensive et dans la phase défensive, le remplacement. Ca impose des courses. C'est évident qu'au bout d'une heure de jeu, c'est, la fatigue ne permet plus tactiquement.. Les limites tactiques que l'on a c'est les limites athlétiques des joueurs.

**NM :** Et la capacité mentale ?

**CG :** Je pense que mental et physique sont intimement liés. A un moment donné, ça se confond un peu parce qu'un joueur qui est fort mentalement, il sera fort physiquement parce qu'il va passer au-delà, donc il va être capable de se forcer aussi dans le match. Je pense qu'on ne peut pas dissocier le mental et le physique, il y a beaucoup de corrélations.

**NM :** Donc, il y a ce paramètre du temps de jeu, du temps qui reste à jouer, donc j'ai 2 autres paramètres, le score c'est-à-dire si l'équipe est menée au score, est-ce que pareil vous sentez que vos joueurs peuvent éventuellement ne pas rester disciplinés ?

**CG :** Oui. Notre incapacité quelquefois à déséquilibrer l'adversaire en restant disciplinés. Quelquefois, il faut tenter, prendre plus d'initiatives au risque d'être un petit peu moins discipliné.

**NM :** Est-ce que dans votre équipe, dans vos différentes stratégies vous laissez beaucoup de libertés à vos joueurs pour qu'il ait de la créativité ?

**CG :** Dans l'utilisation du ballon mais pas dans l'occupation de l'espace même si les placements ne sont pas stéréotypés mais c'est conditionné toujours par un équilibre.

A un moment donné, il faut avoir la possibilité de venir décrocher je pense par exemple à un joueur qui joue devant et il a besoin de toucher le ballon. Je ne vais pas lui interdire de décrocher mais s'il décroche c'est que quelque part y aura un équilibre ça doit être compensé par un partenaire.

**NM :** l'intervalle est-ce que c'est la clé de voûte d'un style de jeu ? Est-ce que c'est ce qui tient un style de jeu ou alors y a peut être d'autres jeux ?

**CG :** Le jeu collectif, je parle autant de la phase offensive que de la phase défensive. On cherche à avoir des relations entre les joueurs pour qu'il y ait des relations entre les joueurs. Il y a deux formes de relation, dans la phase offensive la relation entre les joueurs c'est la passe donc faut être à distance de passe intéressante.

Il ne faut pas que ce soit trop réduit pour qu'il y ait progression, faut pas que ce soit trop long pour qu'il y ait pas de risques d'interception dans les possibilités. C'est la distance entre deux joueurs, c'est ce qui permet le lien avec des transmissions qui sont en fait des relations entre les deux joueurs. Dans la phase défensive, c'est aussi la distance qui permet le lien c'est la couverture et si on n'a les distances qui sont trop importantes, ça veut dire qu'on ne peut pas jouer collectivement parce que c'est difficile de se trouver dans les passes, c'est difficile de défendre collectivement parce que justement la couverture n'existe plus. Donc la notion de jeu collectif est liée forcément à la distance qu'il y a entre les joueurs, qui permet la relation entre les joueurs.

La récupération du ballon est collective. Il y a toujours une coordination entre les joueurs notamment dans le cadrage, dans le contrôle du porteur, et les couvertures. Ça veut dire que c'est absolument capital d'avoir des distances qui sont parfaites, qui permettent justement l'intervention du partenaire, permettent des angles de passe, on travaille beaucoup.

**NM :** Est-ce que vos joueurs jouent à 1 touche ou 2 touches ? Ou est-ce que vous leur laissez un degré de libertés ?

**CG :** Dans le match il n'y a pas d'interdiction parce qu'il y a des situations de jeu qui imposent des temporisations justement pour savoir garder le ballon pour permettre le démarquage. Ce serait complètement idiot de toujours imposer à un joueur une touche. Par

contre, dans les situations d'entraînement, on fait beaucoup de jeu à une ou deux touches, qui a pour intérêt déjà à la fois d'anticiper dans l'utilisation du ballon, d'anticiper dans les déplacements sachant que le partenaire a 1 ou 2 touches, et de rythmer la circulation du ballon. A l'entraînement, il y a énormément de jeux de conservation notamment à 1 ou 2 touches qui développent surtout l'anticipation. Dans le match, il y a des choix à faire mais on ne fait pas que des situations à 1 ou 2 touches.

**NM :** Arsène WENGER me disait par exemple que les joueurs avec ces 3 zones là mettaient en moyenne 3s pour donner la balle, 2s et 1s, donc plus on se rapproche du but moins on a le temps de réfléchir donc je dirais on joue selon l'instinct quelque part.

**CG :** On sent bien la pression de l'adversaire. Ce qui est capital c'est la 1<sup>ère</sup> relance c'est-à-dire les équipes qui offensivement sont compétitives, sont celles qui arrivent, tout de suite, à la récupération, à prendre le temps d'avance. C'est Barcelone qui est capable de faire ça. Et après à garder ce temps d'avance à la circulation du ballon, pour à un moment donné, bouger l'adversaire et créer le décalage.

**NM :** Est-ce que vous cherchiez à retrouver une certaine phase de jeu de façon répétitive sur les matches, par exemple le fait de travailler en binôme, des 1- 2, des diagonales, des triangles ?

**CG :** Le jeu collectif, il commence à 3. Dans le jeu en triangle, le porteur a déjà 2 choix, on arrive à des branches infinies. C'est toujours ce triangle qui est fondamental dans le jeu collectif. Il est permis par l'organisation des paires, mais dans la circulation du ballon, c'est le triangle qui pour moi est fondamental.

On part sur du travail à vide, par exemple, des déplacements qui sont toujours adaptés. Si on respecte cette coordination dans les déplacements, les triangles se forment naturellement.

**NM :** Vous privilégiez toujours le 4-4-2 ?

**CG :** On est toujours en 4-4-2 mais un 4-4-2 qui se déforme lorsqu'on a le ballon en permanence.

**NM :** Qu'est-ce que signifie pour vous la culture de jeu ou la culture tactique, le mot culture pour un joueur de foot ?

**CG :** La culture tactique, c'est la capacité à intégrer tous les systèmes. Ce qui m'intéresse justement la faculté à intégrer nos principes. Le plus difficile pour intégrer nos principes, c'est de capter les automatismes acquis avant.

L'émotion est un facteur de la performance. Ça c'est un aspect que j'avais intuitivement c'est-à-dire que quand on veut aller plus loin dans son investissement ce sont les émotions qui commandent. L'efficacité est liée aux émotions que l'on peut avoir. C'est à la fois l'émotion artistique mais ça peut être aussi l'émotion collective dans le sens de la solidarité.

La spontanéité c'est la clé parce que c'est toujours le timing dans lequel on fait les choses qui les rend efficace. Si je prends 2 joueurs par exemple qui ne peuvent pas se voir, qui ont des gros problèmes relationnels, bon ils pourront jouer ensemble mais il n'y aura pas cette spontanéité dans l'action qui les rendra performants dans leurs coordinations. A contrario, 2 joueurs qui s'estiment où là il y aura une spontanéité dès qu'il verra disponible le joueur mettra une touche alors que dans le 1<sup>er</sup> cas, le joueur aura toujours un moment de retrait et mettra peut être un contrôle de plus et l'action perdra en spontanéité et donc en efficacité. On essaye d'avoir des joueurs qui cadrent aussi dans la mentalité.

Le foot brésilien, c'était la joie de jouer et la joie collective et ça été vrai jusqu'à l'équipe de 82 avec SANTANA, il y avait une identité ce jeu collectif et le plaisir de jouer qui étaient indissociables. Maintenant, le footballeur brésilien est le plus individualiste du monde, il y a toujours ce côté créativité mais qui reste individuel. Ils se sont complètement détournés des valeurs qui faisaient la valeur du joueur brésilien. Et les joueurs brésiliens sont des individualistes, les plus individualistes du monde avec dans leurs façons, d'une façon générale et aussi dans le groupe.

**NM :** Quelle est votre équipe de rêve actuelle ?

**CG :** Actuellement c'est Barcelone de très loin, celle qui est capable de procurer des émotions même en terme d'efficacité et il y a eu dans le passé des équipes c'est toujours celles qui ont à la fois allié justement un sens de l'esthétisme et de la discipline aussi et de la cohérence je pense au Milan de SACCHI de 89 à 91 où il y avait justement une grosse discipline mais aussi une belle harmonie et une créativité dans le jeu c'est pas du tout incompatible.

**NM :** S'il y a des choses qui peuvent m'étayer ou m'orienter ?

**CG :** Non, tout le jeu en fait revient à créer des espaces et à savoir les utiliser. Utiliser les espaces dans la circulation du ballon.

**NM :** Cette créativité comment est-ce que vous vous pouvez la définir ?

**CG :** La créativité elle n'est pas simplement individuelle mais le but du jeu c'est justement qu'il y ait une création collective et là, ça prend une autre dimension parce que quand plusieurs joueurs d'une équipe ont imaginé en même temps la même situation dans l'appel dans la transmission et dans l'enchaînement de l'action, on touche à l'essence du jeu collectif.

L'anticipation c'est le jeu forcément. Quand on parle de jeu collectif c'est l'anticipation. Je pense que l'humain est individualiste dans le fond c'est-à-dire qu'il cherche des émotions pour lui-même et je pense que le foot est extraordinaire parce que le jeu collectif permet l'épanouissement individuel. Je pense que c'est ça qui peut paraître un peu contradictoire au départ. C'est le jeu collectif qui permet justement de sublimer le joueur donc c'est le jeu collectif qui est au service de l'individu.

Ce n'est pas le bon exemple maintenant, mais bon, Lyon le Lyon actuel c'est assez triste.

**NM :** Lorsque l'on entend ou de ce que j'ai pu lire sur Laurent BLANC par exemple lui, il considère son jeu sur le carré de ligne en milieu de terrain il appelle ça : le carré de ligne. Est-ce qu'il y a d'autres notions comme ça, d'autres techniciens ou d'entraîneurs qui ont des fondements dans leurs façons de jouer qui privilégient une option ou une autre comme Laurent Blanc avec son carré de jeu, de ligne, c'est tout ce qui est à l'intérieur, dans le rond central, je crois que c'est les 3 milieux de terrain qui décident du jeu, je crois c'est ce que j'ai pu lire.

**CG :** Bordeaux ne travaille pas beaucoup tactiquement. Par contre la grande qualité de Laurent BLANC, c'est qu'il y a un climat qui favorise le jeu, l'harmonie dans le groupe. Pour moi, l'idéal c'est quand on arrive à lier les deux c'est-à-dire avoir, être très pointu sur le plan tactique et aussi à créer un climat qui effectivement favorise la créativité. Je prends l'exemple de SACHHI, par exemple SACHHI, lui, ses limites ça été ça, il a été tellement loin dans la rigueur tactique que c'est devenu que les joueurs, un moment donné ont déjoué aussi c'est-à-dire ils n'avaient plus aucun plaisir à faire les choses parce qu'en voulant aller plus loin, il est allé à l'encontre aussi de la créativité, du plaisir du joueur et donc on régresse aussi.





## INTERVIEW ALAIN PASCALOU

**AP :** Il y a trois axes, la clé de voute dans le sport collectif, c'est le développement des communications. Intérêt individuel, elles peuvent être entre les partenaires et elles sont liées au niveau des adversaires. C'est la clé ! Parce que le football, hein, c'est un sport où t'as tes règles, tes partenaires et t'as des adversaires. C'est une règle ! Tu es obligé de t'adapter aux règles mais les règles de communication qui sont de battre l'adversaire, grâce à l'appui de tes partenaires et après t'as les règles du football qui t'imposent certain comportement de l'un à l'autre. Il y a deux choses qui sont immuable : c'est le joueur, avec sa motricité, avec sa psychologie, avec sa physiologie, avec sa technique. Une deuxième chose qui est capitale ! C'est le réseau de communication.

La technique est liée aux circonstances des situations. Et il y a des mecs qui ont une technique fabuleuse mais qui n'ont pas la lecture du jeu derrière, ils n'ont pas la physiologie adaptée au haut niveau. Quand tu travailles la technique, la physiologie, tout est lié.

Le bon pédagogue, c'est qu'il va à travers les joueurs, à travers les communications, à travers le développement des communications. Il va travailler le réseau en disant : ça va favoriser telle communication ! Tu va travailler les communications en disant : vous travaillez le réseau , même à trois, pour les mettre en situation de jeu ! Il faut toujours travailler sur des situations, donner de la signification.

Je commençais par : créer une ambiance ! L'acte pédagogique en tant que tel, éducateur, c'est une relation d'aide. Tu ne peux pas faire rentrer à un mec qui ne veut pas que ça rentre. Tu peux faire ce que tu veux, tu peux le plus beau entraînement du monde, tu peux parler, tu peux faire le plus beau discours du monde,

Il y a trois points. Il faut qu'ils soient dynamiques. La deuxième chose : il faut que tu l'organises, ce dynamisme. Et le trois : tu le rendes, ce que j'appelle opérationnel. Compétitif. C'est-à-dire que quand t'es entraîneur, moi je préfère dix milles fois, que ton groupe soit dynamique, quitte à ce que ton réseau de communication soit faux.

**NM :** Quand tu dis le dynamisme, est ce que ça implique que le joueur ait des automatismes ?

**AP** : Non, il faut le laisser. C'est se servir des caractéristiques des joueurs, l'organiser ! Parce qu'en fait : on revient en réseau !

Je vais te dire, nous notre force : Pourquoi on a formé DROGUEBA, pourquoi on a formé GERBINO ? Pourquoi on a formé GRAFIT ? Pourquoi on a formé ceux-ci ou ceux là ? Pour trois raisons ! La première, grande raison : on a respecté le joueur. On a travaillé sur ses qualités, et puis ses défauts, on va les travailler avec toi. La deuxième chose : on leur a mis une physiologie adaptée ! Parce que toute physiologie n'est pas adaptée. Et la troisième chose, on a essayé de dire : il faut que tu te rendes un petit peu dans un canevas. Les joueurs qui vont dans des canevas, t'en trouve un paquet ! Mais les joueurs qui te modifient des matchs, sont souvent les mecs qui sont au-delà du canevas, qui respectent des profils de jeu ! Et d'un seul coup, qui te font un truc !

La capacité, c'est de prendre l'intelligence sur le réseau, sur les réseaux de communication ! C'est-à-dire, à un moment donné, est ce que toi, entraîneur, tu dois coller toujours, à dire : j'ai mes idées, c'est mon quatre, trois, trois au mois d'avant, tu vois ! Et puis après, qu'est ce qui m'ait arrivé, moi ? Comment je me suis construit ? J'avais en amateur, tu vois, j'avais en amateur, moi, comme j'étais élevé au quatre, quatre, trois, tu vois ! Je me fais mon petit quatre, quatre, trois comme ça ! Ca ne marche pas !! Ils utilisent et puis toi, tu formes derrière. Donc, c'est ce que disait SUAUDEAU et DENOUEKS, de travailler avec binôme, ça c'était bien il y a vingt ans ! Maintenant, c'est plus possible ! Il faut qu'ils apprennent à communiquer ensemble, il faut qu'ils soient adaptatifs, il faut qu'ils soient intelligents.

Je pense que l'intelligence de choses, c'est de toujours éveiller ta technique, ta motricité, ta psychologie, ta physiologie au développement des communications, de mettre en place des réseaux de communication qui vont favoriser ! Il faut de la densité de jeu !

**NM** : Et à ton avis, on dit souvent : celui qui a le ballon, c'est lui qui commande !

**AP** : Non, je ne pense pas. Il a l'initiative Celui qui commande il a comme dans un jeu de carte. C'est plus t'as de performance, plus tu peux choisir. On confond tout dans le sport Co !

La clé, c'est le développement des communications, et de comprendre la situation. Et une situation, elle peut être

Donc, les situations collectives, il y a une redéfinition entre la collectivité et l'individuel. Et les profs de gym définissent toujours la notion collective par une passe ! Et la situation individuelle, par un dribble ! Ce qui est faux !! Le dribble, dans cette situation, est une très bonne réponse collective à la situation du jeu !

J'ai eu un sujet fabuleux ! J'ai tous les diplômes : J'ai le D.E.P.F, j'ai le FORMATEUR, j'ai le PREPARATEUR PHYSIQUE. C'est : La lecture du jeu au Formateur. Et le Formateur est un très bon diplôme. Mais, il avait raison, tout ce qui était heu... pédagogie du football. Sur l'intelligence des situations, sur l'incompréhension des... des situations de jeu, lecture du jeu. Et moi, j'ai eu, au truc : « lecture du jeu » ! Et j'ai posé : c'est quoi la lecture du jeu, c'est offensive ou défensive ? Et ça ! C'est un super sujet !

Ce que je veux te dire, c'est qu'aujourd'hui, le métier d'entraîneur est un métier très difficile quand tu constitues un club, c'est vachement difficile ! Moi, je suis au croisé des deux. On va être opérationnel ! C'est tout le problème de l'entraîneur. Le problème de l'entraîneur, ce n'est pas le problème d'être formateur !

Avoir du caractère, en générale, les entraîneurs, ils n'aiment pas, parce ce qu'ils ne rentrent pas dans des moules !

J'ai compris que le temps de passe, tu vois, ce temps de passe. Il y a lui tout de suite qui vient en tête et les deux là qui font une mâchoire, qui se retournent très vite, tu vois ! Et lui, il couvre. Et eux, ils font ça. Et là avec des pions, tu le vois bien ! Dans le temps de passe, il faut qu'il vienne au contact dans le temps de passe ! Aussitôt que lui, il a la balle ! C'est danger ! Mais dans le temps de passe, ce n'est pas danger ! Il y a personne qui peut toucher la balle !

Il y a un truc capital ! Dans le réseau ! Le truc capital, ce n'est pas la largeur. Le truc qui fait la différence, c'est la longueur. Il faut jouer la verticalité !

Prendre la largeur, c'est très facile ! Donc, on commence la zone toujours par la largeur ! Si tu passes un examen un jour, les mecs, quand tu fais la zone, ils travaillent toujours largeur ! Mois, j'avais un petit copain de ma fille qui... qui faisait le B.E.1. Mais ce qui est très dure dans la zone, c'est la verticalité ! C'est les principes du football. Ensuite, le temps de passe, c'est bien serré et il sait qu'il est couvert dans la profondeur et il est couvert dans la largeur !

Une équipe qui joue verticale te pose des problèmes ! Ça te pose des problèmes à une défense ! Jouer entre les intervalles, ça c'est dure ! Et j'en reviens à ma notion essentiel, c'est l'opposition qui te donne, pour s'avoir si tu maîtrises les principes ou pas. Et quand tu joues contre un joueur de D2 et que t'es moyen, tu réagies ! Comme quand tu joues contre un joueur de D1, ça se complique ! Quand tu joues contre un Européen, si tu fais une erreur, but !

## INTERVIEW JEAN-LOUIS GARCIA

**NM** : Ce qui m'intéresserait c'est ce qu'évoquent pour toi les intervalles de jeu ? Ensuite le fond de jeu et s'il y a des éléments qui te semblent pertinents ?

**JLG** : Il y a 2-3 grands axes qui me tiennent à cœur, par rapport à la conception que j'ai du jeu d'attaque de mon équipe. Déjà au niveau individuel par rapport à cette idée d'intervalle, de voir, de savoir il y a une notion pour moi qui est très importante dans le jeu offensif de l'équipe c'est voir et être vu. La 1ère chose voir, donc quand il y a densité devant soi et que justement il y a pas de passes possibles dans l'intervalle sous peine de perdre le ballon, il faut utiliser la largeur pour retrouver de la profondeur c'est à dire pour retrouver après du jeu vers l'avant. Le jeu vers l'avant n'est pas toujours possible directement c'est vrai que l'objectif numéro 1 ça doit être de jouer dans l'intervalle c'est-à-dire entre 2 joueurs adverses. Ça veut dire que la passe a éliminé au moins 2 joueurs voir souvent une ligne. Ce qui est intéressant, c'est quand on arrive, un milieu de ton équipe par une passe à transpercer le milieu adverse, on a gagné une ligne c'est ce qu'on appelle vraiment le jeu vers l'avant mais ce n'est pas toujours possible. Donc ce qui est important c'est d'être capable d'utiliser la largeur pour pouvoir après retrouver ces passes dans l'intervalle. L'utilisation de la largeur, elle est faite pour agrandir les intervalles de l'adversaire c'est-à-dire étirer la ligne. Barcelone est capable, en attaque placée, de faire circuler le ballon de la droite à la gauche plusieurs fois pour pouvoir à un moment donné, fatigué, usé, étiré le bloc adverse et jouer dans le bloc. Là, il y a la notion de pouvoir faire les passes parce qu'on a vu son partenaire dans l'intervalle. Il y a la notion de mieux être vu dans l'intervalle, et ça là, on parle de mobilité, de jeu sans ballon, des joueurs qui n'ont pas le ballon. Et enfin, il y a le travail qui est fait en amont par l'équipe collectivement pour créer les intervalles ou tout du moins pour les agrandir. Sachant que la balle qui joue offensif c'est d'être en déséquilibre défensif parce qu'on est obligé de s'écarter, de prendre les espaces et donc on peut se mettre en danger sur des pertes de balle et on peut subir les attaques rapides de l'adversaire. Donc déjà, cette notion de voir et d'être mieux vu par les gens sans ballon, ça me paraît important pour la notion de jeu dans les intervalles.

Après il y a les signaux. Les signaux, c'est quand j'ai le ballon comment mon partenaire je le perçois dans l'intervalle. Est-ce qu'il s'est montré suffisamment tôt pour que je lui fasse la passe ? Est-ce qu'au moment où il bouge l'intervalle ne s'est pas refermé ? Donc le signal entre les 2, ça se joue à un dixième de seconde et pour moi c'est ce qu'on appelle, et je ne sais pas si SUAUDEAU t'en a parlé, c'est l'anticipation. C'est anticiper sur son partenaire. Donc anticiper sur son partenaire, c'est toi quand je vais recevoir la balle avant même que je la reçoive, tu t'es déjà montré ou tu t'es déjà déplacé. Ce qui fait que sur le temps de passe où je reçois, je t'ai déjà vu te déplacer. Parce que, par contre, si tu attends que je vais me contrôler pour te déplacer, c'est souvent trop tard. Donc là, c'est l'anticipation du joueur qui n'a pas la balle qui anticipe sur son partenaire. C'est ce qu'on demande souvent en formation aux jeunes, c'est voir avant de recevoir c'est-à-dire que moi, il faut que je sois capable tout en recevant la passe de prendre l'information que tu me proposes. Les signes il faut les interpréter.

**NM** : Comment tu fais que le joueur qui va recevoir le ballon soit capable de comprendre ? Qu'il ait le même langage ?

**JLG** : Alors, ça part d'un dispositif sur le terrain. C'est pour ça que c'est compliqué à trouver une anticipation. Donc pour pouvoir, il faut être dans un cadre de jeu avec très peu de modifications. Quand je dis très peu de modifications tu peux jouer en 4-4-2 avec 2 attaquants à plat ou un derrière l'autre, ce n'est pas des changements significatifs par contre un truc de fou si tu passe de 4-4-2 à plat en 4-4-2 losange, tu ne peux pas trouver les signaux du jour au lendemain, il faut de la répétition, il faut des automatismes. Et les automatismes, c'est le temps qui les donne, les répétitions à l'entraînement, la répétition de gestes.

On a tendance à diriger le jeu sur les cotés. L'arrière latéral, il a un choix de 4-5 passes il peut pas en inventer plus. Dans un système comme on joue en 4-4-2 avec un milieu excentré devant lui, soit c'est complètement bloqué, on sort de l'action centrale ça en fait une, soit il peut jouer à l'intérieur avec son milieu défensif, soit il joue dans les pieds parce que le milieu excentré a décroché avec lui, soit il se sert du décrochage du milieu excentré et il coupe dans l'intervalle le décrochage de son attaquant axial, et la 5ème c'est, il se sert du décrochage du

milieu excentré pour jouer par-dessus pour l'attaquant qui a pris la profondeur. Mais sorti de ces 5 ou 6 passes là, il ne peut pas en inventer.

**NM** : Est-ce que les joueurs sont conscients de ce que tu me dis.

**JLG** : Oui. C'est au quotidien, je suis arrivé dans toutes les équipes que j'ai eu avec un projet de jeu, avec des convictions, avec une philosophie, avec un travail spécifique de jeux aux postes. Il y a pleins de petits jeux, où les joueurs ne jouent pas dans leurs zones où ils vont évoluer en match. Et toutes ces passes, tous ces automatismes on doit les retrouver. Moi sans arrêt dans mes propositions d'équipe de mes petits jeux, je forme des paires. Les 2 centraux ils jouent souvent ensemble, le latéral et le milieu droit ils jouent souvent ensemble mes 2 milieux axiaux, ils jouent souvent ensemble. Je ne vais pas faire jouer, dans un petit jeu à l'entraînement, mon latéral gauche et mon milieu droit, il n'y a pas d'intérêt. Il faut que sans arrêt ces automatismes, au fil des jours, au quotidien, on les retrouve pour qu'ils sachent après exactement. Voilà le genre de réflexes collectifs que l'on doit avoir.

**JLG** : Les joueurs doivent être réceptifs, il faut qu'ils adhèrent au projet de jeu qu'on leur propose c'est une évidence. Si on n'a pas l'adhésion de ses joueurs c'est difficile à mettre des choses en place. Il faut qu'ils éprouvent un sentiment de plaisir. SUAUDEAU a dû t'en parler aussi, je suis quelqu'un qui pense qu'aujourd'hui dans le foot moderne, de plus en plus, on conçoit le jeu d'attaque à partir de la récupération du ballon. C'est le moment où on a un avantage ou on a un temps d'avance et qu'il faut le conserver jusqu'au bout. Et comment on conserve ce temps d'avance jusqu'au bout ? C'est ce qu'on appelle la transition, la transition défense-attaque. Cette transition là, ça dure un dixième de seconde et cet avantage là.

Quand une équipe est en déséquilibre forcément défensif parce qu'elle attaque, il faut un temps d'avance sur eux. Ce temps d'avance il est souvent décisif. MOURINHO à Chelsea, l'année où ils ont battu le grand Barca en les menant 3-0 au bout de 20mn à Chelsea. Ils ont laissé le ballon à Barcelone. Ils savaient qu'ils prenaient énormément de risques sur la largeur. Ils ont décidé de récupérer le ballon à un certain endroit du terrain. Par contre à la récup, l'objectif c'était de profiter du déséquilibre défensif du Barca, et de jouer vers l'avant, de faire

des passes vers l'avant dans la profondeur pour ne pas leur permettre de se repositionner entre leur ballon et leur but.

**NM** : Est-ce qu'il y a une zone pour relancer la fameuse première passe pour déséquilibrer l'adversaire ?

**JLG** : Après c'est la situation de jeu aussi, mais plus l'adversaire va se trouver haut, plus l'idée sur la récup est de jouer dans leur dos surtout si tu as de la vitesse. Aujourd'hui, cette année on a un attaquant comme Anthony MODESTE, quand on va récupérer le ballon sur une situation où il doit être en remplacement avec nous parce que là dans le cadre d'une réussite offensive, il faut que nos attaquants se soient replacés avec nous défensivement parce que si tu récupères le ballon avec des gens qui sont soit en position de hors jeu, soit qui sont collés à l'adversaire tu vas être beaucoup moins dangereux. Par contre s'ils se préoccupent pas des adversaires mais qu'ils viennent là avec nous, ils vont partir d'une situation lancée où déjà ils risquent d'avoir de grande chance de ne pas se mettre en position de hors jeu alors que s'ils sont à la limite du défenseur il suffit que le défenseur fasse un pas il va les mettre hors jeu. Tandis que là, l'idée c'est d'arriver lancé sur une défense arrêtée en se mettant en situation de ne pas se mettre hors jeu. De plus, le fait de se replacer avec nous, favorise la connexion pour la 1ère passe parce qu'il est plus facile sur la récup de trouver un attaquant qui s'est replacé. Même s'il est dos au but. L'essentiel étant de le toucher, de venir vite autour de lui et à la limite s'il a fait l'effort on peut même le toucher et sur la passe en lui disant seul ou il peut se retourner et décrocher.

Il est évident que plus ton équipe est performante collectivement, plus elle est rigoureuse dans la récupération collective c'est-à-dire dans le remplacement collectif, plus elle va être forte à la relance sur le 1er ballon parce que les joueurs sont proches les uns des autres et il y a des possibilités de frappes, de passes. **NM** : Il me semblait que l'année dernière, vous jouez, je ne veux pas dire comme Barcelone, mais votre objectif c'était d'écarter le jeu.

**JLG** : On parle de jeux d'attaque à partir de la récupération. Après, il est évident qu'au-delà des 6m, ton gardien a la balle, l'équipe adverse s'est replacée, c'est un autre problème, il y a attaque placée, attaque rapide. Par exemple l'année dernière, avec Jean Marc FURLAN, Strasbourg était une équipe qui écartait très fort sur la largeur, qui faisait pas mal tourner le ballon et en même temps elle pouvait être énormément en danger notamment son arrière droite, son arrière gauche, s'ils perdaient le ballon au milieu parce qu'ils étaient très haut et tout d'un coup ils libéraient beaucoup d'espace. Donc l'idée par rapport à ce type d'adversaire



c'est d'être bien compact, de fermer les intervalles et de se projeter très vite dans les espaces quand tu récupères le ballon. En début de saison on a joué Istres qui délibérément nous laissait le ballon et se replaçait à 11 dans leur moitié. Et ils ne franchissaient même pas la médiane. Ils commençaient à nous faire jouer à la médiane donc là, effectivement c'est une équipe qui essaye de t'aspirer pour te montrer. Là, il faut manœuvrer sur la largeur du terrain en multipliant les passes mais à une certaine vitesse de jeu pour déplacer le bloc adverse parce que faire tourner le ballon pour le faire tourner ça n'a aucun sens si ça ne fait pas bouger le bloc adverse, si ça n'étire pas les lignes du bloc adverse, si ça n'agrandit pas les intervalles donc il faut une certaine sécurité, mais aussi une certaine vitesse dans les échanges pour pouvoir créer des intervalles et jouer entre les lignes.

**JLG** : Vitesse de transmission, utilisation de la largeur. C'est deux éléments très très importants. Au bout d'1h, 1h10 quand il y a des mecs qui cèdent un peu physiquement, il y a un maillon qui lâche, tout d'un coup tu as l'intervalle, tu trouves le décalage, etc., etc. Donc, il est bien évident que nous dans notre philosophie, dans nos principes de jeu, on veut s'appuyer sur un jeu collectif de passes qui est performant où la technique est un élément de base, une technique de base et aussi la mobilité, l'anticipation de nos joueurs. Anticipation de celui qui a le ballon par rapport à celui qui la demande et anticipation du joueur sans ballon par rapport à son partenaire. C'est des éléments clés qui donnent de la fluidité. L'exemple absolu c'est le Barca, au-delà de leur qualité technique qui est exceptionnelle, ils courent ensemble c'est-à-dire ils courent intelligemment,. Des fois, y a pas besoin de faire 30m en sprint pour bien se démarquer, il suffit de se sortir de 3m du nœud de l'adversaire.

C'est une somme de détails qui fait que le jeu collectif donne de la fluidité parce qu'après la plus grande difficulté aujourd'hui quand tu comptes dans tes rangs un peu moins de talents, il faut beaucoup compenser par beaucoup d'intelligence de jeu, une belle organisation et surtout que les joueurs aient un temps d'avance dans la réflexion sur l'adversaire. Je crois beaucoup en l'idée de développer l'intelligence de jeu de mes joueurs.

**JLG** : On ne nous laisse pas le temps et quand on veut véritablement appliquer à son équipe ses convictions, sa philosophie de jeu, il faut le temps de mettre en place les choses

Pour aller un peu plus dans l'idée tactique du jeu. A travers l'entraînement, à travers différentes situations, à travers la connaissance des différents systèmes de jeu, on développe la capacité de nos joueurs à s'adapter à la situation que propose le match. Le sens tactique c'est être capable d'adapter, de s'adapter à la situation que nous propose l'adversaire. Ça veut pas dire : on ne joue qu'en s'adaptant à l'adversaire. C'est trouver la bonne parade au jeu de l'adversaire.

Si on est là c'est parce que des fois les joueurs, ils ne prennent pas les bonnes décisions. C'est comme s'adapter à une situation en cours de match, l'adversaire a un expulsé. Ça a forcément des conséquences sur les attitudes, sur le plan de jeu que l'on va avoir. En mettant un joueur de plus, tu ne peux pas continuer à jouer de la même manière que quand tu étais à 11 contre 11, ça implique que peut être tu as un joueur de plus, tu peux prendre des risques dans le pressing, etc. Donc, tout au long de l'année, tout au long des séances de travail, c'est donner des situations comme ça qui peuvent se présenter aux joueurs pour qu'il y ait la bonne adaptation au bon moment. Après il y a les systèmes de jeu, il faut que les joueurs par rapport à nous, notre 4-4-2 que nous utilisons le plus souvent, il faut qu'ils sachent définitivement comment on réagit quand on joue avec une équipe qui joue avec une seule pointe et un n°10 qui se balade entre les lignes, comment on réagit quand on joue une équipe qui joue avec 2 attaquants à plat, comment on réagit contre une équipe qui joue un losange, deux attaquants, un n°10.

**NM** : Tu arrives à leur faire passer des messages à l'entraînement ?

**JLG** : Pas à l'entraînement, tout au long de l'année parce qu'on fait des séances de vidéo parce qu'il y a des consignes d'avant matches, parce qu'on sait très bien que de plus en plus d'équipes jouent aujourd'hui avec un 4-3-3

Face à chaque système de jeu, on a les réponses individuelles pour le joueur à son poste et collectives par rapport à notre organisation. Ça veut dire qu'on ne change pas notre organisation pour s'adapter à l'adversaire mais notre organisation donne les réponses pour gêner le fonctionnement adverse. Ça c'est important et c'est vrai que c'est ça le développement de la culture tactique du joueur. C'est à chaque fois qu'on fait la présentation de l'adversaire, qu'on présente les points forts, les points faibles, quelles réponses tactiques

individuelles et collectives, on va donner pour pouvoir ne pas être en danger face au fonctionnement de l'adversaire et du système de jeu, Chaque système a ses avantages et ses inconvénients donc on va évoquer les avantages pour voir comment nous on défend contre et on va évoquer les inconvénients pour profiter des faiblesses de chaque système pour pouvoir porter le danger.

**NM** : En début de saison ou en fin de saison, quand tu fais le recrutement, par exemple à l'intersaison, tu te bases sur ton 4-4-2 ?

**JLG** : Il est évident que je détermine les joueurs en fonction des profils. C'est là, l'importance de l'implication maximale de l'entraîneur dans le recrutement. Ça ne peut pas être une autre personne que l'entraîneur qui fasse le recrutement puisque le recrutement doit être fait par rapport au profil qu'a déterminé le coach, des joueurs qu'il veut.

**NM** : Est-ce qu'il y a une mise en place prédéfinie par l'entraîneur concernant les placements et les déplacements des joueurs ?

**JLG** : Oui tout à fait. Dans chaque jeu il y a des jeux plus ou moins grands, il y a des jeux où on utilise principalement la largeur, il y a des jeux où on travaille le jeu dans la profondeur.

**NM** : Est-ce dans les petits jeux, est-ce que tu favorises les 2 contre 2, les 3 contre 3, les 4 contre 4 ?

**JLG** : Tout dépend de ce que je recherche on peut tout faire dans les jeux réduits, quand on va jouer en 2 contre 2, pour l'équipe qui défend, on va travailler le jeu en zone, pour l'équipe qui attaque, il faut trouver, l'idée c'est de déséquilibrer un adversaire à égalité numérique mais on peut le faire à 3 contre 3, à 4 contre 4. Ca dépend de ce que je veux travailler, quel est l'objectif de mon entraînement, mais toutes les situations sont intéressantes à travailler.

**NM** : Quels sont les critères et les paramètres importants pour produire du jeu ?

**JLG** : La 1ère chose, une technique de base simple et sûre. Beaucoup de simplicité dans le contrôle et la passe. Toute équipe de football ne peut exister que si elle a de la qualité technique. On ne peut pas avoir de projet de jeu lorsqu'il y a trop de déchets techniques. C'est un court circuit permanent. Déjà avoir une technique sûre, une bonne mobilité, c'est courir à bonne escient, c'est bien utiliser l'espace et anticiper les situations

**NM** : Est-ce que, pour vous, les intervalles entre les joueurs varient en fonction que le temps de jeu s'écoule, ça c'est une chose, et que le score évolue.

**JLG** : A domicile, on rencontre des équipes qui mettent beaucoup plus de densité défensive dans leur moitié de terrain, qui sont beaucoup plus prudentes donc qui ont tendance à peu libérer les espaces. Dans ce cas-là, les intervalles, les espaces entre les lignes sont souvent plus difficiles à trouver. Il y a un élément déclencheur qui détend la situation c'est lorsqu'on arrive à ouvrir le score, tout d'un coup, ça c'est un élément clé qui fait, qu'on trouve plus d'espace entre les lignes, entre les joueurs parce que l'équipe adverse est amenée à devoir revenir au score et donc elle se met un peu plus en déséquilibre, tant que il y avait 0-0, c'est un résultat qui lui convient, et elle reste très en place avec des lignes très serrées, des joueurs très proches les uns des autres. Par contre, le temps qui passe dans le match fait que les intervalles, les espaces entre les lignes ont tendance à s'agrandir de temps en temps parce qu'il y a de la physique, de la fatigue physique chez les joueurs et que les efforts défensifs sont un petit moins rigoureux, un petit peu moins intenses. Le temps est un élément très important et c'est pour ça qu'on dit quand on joue quand une défense renforcée, donc qui veut dire intervalles fermés, lignes resserrées, il faut faire preuve de patience parce qu'à un moment donné ça va se décanter, les intervalles vont s'ouvrir à condition de faire ce qu'il faut pour fatiguer ce bloc adverse.

**JLG** : Dans les situations de dernières passes, j'évoque les zones où les défenseurs vont être en danger. Effectivement la notion de zone dans laquelle on effectue les passes est très importante, après quand l'idée du passeur et du joueur sans ballon se rejoignent, on a des chances de trouver la passe qui fait mal à l'adversaire.

## INTERVIEW JEAN-MARC FURLAN

Ce qui est important, ce qu'il faut inculquer aux joueurs c'est qu'en fonction des distances qu'ils ont entre eux, courtes ou longues distances, ils ont des comportements différents, donc on leur donne des signaux des codes de jeux qui sont différents. S'ils se retrouvent à très courte distance : ils vont se comporter différemment, c'est ce que j'essaie de leur inculquer. Mais il est très difficile maintenant avec la qualité défensive des joueurs, la qualité physique des joueurs, d'évoluer dans un tout petit périmètre sans se faire prendre le ballon donc l'intérêt. C'est de varier les distances. Nos terrains d'entraînement sont tous découpés par des carrés de seize mètres par seize mètres. Et là-dedans on travaille de façon à leur faire travailler les très courtes distances, leur faire comprendre à peu près la distance moyenne entre treize et quatorze mètres quinze mètres sur le plan offensif.

De toute façon à l'heure actuelle, l'intérêt ici en France pour que quelqu'un qui fait la thèse, qui fait des études c'est de parler que de l'offensif par ce que l'aspect défensif. On a atteint de la division 1 jusqu'à la ligue 1, on a atteint les sommets. C'est-à-dire que tu joues les divisions d'honneur, ils savent défendre, ils savent s'orienter parce que la formation française. Clairefontaine, c'est une des meilleures du monde.

L'intérêt c'est de se pencher sur le jeu offensif et l'idée de l'intervalle c'est intéressant parce que c'est le cheval de bataille d'André et des distances. 80% du temps dans les semaines, on travaille, on travaille sur le jeu offensif, et à peine 20% sur le défensif.

On a voulu changer, on a voulu donner le nom : « joueur de couloir » ou ailier, sauf si tu prends un néophyte qui connaît pas le foot si tu dis ailier, il va vite te situer où est le mec, si tu lui dis joueur de couloir, il va pas savoir si c'est le couloir axial voilà donc si tu joues en quatre, deux, trois, un, avec des ailiers comme heu... avec ... donc c'est beaucoup plus facile d'avoir les bonnes distances, par exemple nous ce soir on va jouer en quatre, quatre, deux : en losange. Par contre il faut leur apprendre. Tu as quatre milieux de terrain qui sont proches les uns des autres et il faut très rapidement ils reprennent des distances entre eux pour jouer le jeu offensif. C'est beaucoup plus compliqué c'est beaucoup plus surprenant pour l'adversaire si jamais on réussit mais si tu échoues c'est que le jeu offensif est compliqué et donc ça c'est la

base pour moi du jeu offensif. A l'entraînement on a deux terrains, ils sont divisés en carré de seize par seize.

**NM** : Est ce que les distances varient en fonction que les joueurs sont loin du but adverse ou proche ? Dans l'entonnoir ou proche ?

**AW** : S'il y a un effet d'entonnoir, elle varie ! C'est-à-dire qu'il faut qu'il ait une compétence évidemment différente lorsque tu es entre.

Alors, tout le concept permanent, c'est de faire des recherches sur les comportements en fonction de la récup.

**NM** : L'autre paramètre, c'est les dimensions temporelles. Est-ce que les distances varient s'il reste cinq minutes à jouer ?

**AW**: Il faut être bloc commun et je sais aussi que André, il nous apprenait à être compact au maximum. Il faut être le plus compact possible comme l'était l'Ajax d'Amsterdam ou le Milan AC. Le problème qu'on a c'est qu'on change de joueurs très souvent mais si dans l'absolu on pouvait garder les joueurs, il faudrait être le plus compact possible pour avoir un jeu à offensive efficace. Il faut pas que les lignes se distendent, maintenant avec les qualités des joueurs que tu as, tu peux avoir des arrières centraux qui reculent mais t'as des qualités de joueur au milieu du terrain qui continue à assurer une bonne vitesse de transition.

Il faut travailler, et j'en parle souvent avec André, leur comportement parce que il se passe toujours quelque chose qui est imprévisible, donc les distances, il faut leurs faire travailler le comportement qu'on peut avoir tout les deux sur un deux mètres : on est à deux mètres ; il faut les faire travailler à ce qu'ils s'obligent à garder les distances douze, treize, quatorze mètres.

Parce que après, la notion des intervalles ; la notion des distances, c'est une chose ! Et la notion des intervalles c'est encore une recherche encore plus compliquée ; où là, on est tous en recherche d'avoir des joueurs qui ont le talent d'utiliser l'intervalle. On essaie de leur apprendre, mais nous, ce qu'on récupère, le talent d'utiliser avec ou sans ballon les intervalles. Il y a des gens, c'est inné ! Ils sont capables de se mettre dans les intervalles sans que l'adversaire s'en rende compte ou de passer le ballon dans des intervalles très réduits et profonds ! Mais il existe une dimension temporelle évidemment ! Plus le temps passe et plus les distances vont par le manque de lucidité et le manque de capacité physique, être changeantes.

On va prendre l'inverse, on ne parle pas du côté négatif, ou le côté positif, c'est-à-dire que les joueurs, quand ils sont de qualités, quand ils ont des problèmes et qu'ils sont de qualité, qu'ils aiment bien la compétition, parce que tout ce que t'as travaillé, lorsque tu leur demandes si vous voulez faire un grand match et si ils sont dans une hésitation. Ils sont en activation mentale comme il faut ! Et bien automatiquement, ils prennent les bonnes distances. Quand l'équipe est bien, automatiquement, ils prennent les bonnes distances de circuit. Tandis qu'effectivement, quand elle subie l'enjeu, automatiquement ils se recroquevillent et aussitôt, les distances changent.

La qualité du jeu offensif est totalement influencée par la qualité des distances entre les joueurs ; c'est évident !

**NM** : Est-ce que, en fonction des adversaires, celui qui a le ballon, est ce qu'il visualise ?

**AW** : oui. Ce qu'il faut leur apprendre ! Ce qu'on ne voit plus d'ailleurs ! Ce qui est dommage ! On l'a vu un peu à l'Euro 2008 très peu mais on le voit plus dans le football moderne parce qu'on apprend plus tout ça ! On apprend plus les situations d'attaque placée, d'attaque construite.

En France, pourquoi on ne voit plus dans le championnat Français, de haut niveau, on ne voit plus d'écran, parce qu'on le travaille plus ! Ca les intéresse plus, on veut marquer des buts rapidement ! Quand tu veux marquer des but rapidement, on laisse le ballon en ce moment, à l'adversaire pour lui chiper, pour certain le plus haut possible et finir vite.

Comme on a des garçons qui sont ensemble un an seulement, pour pouvoir faire un écran, il faut très bien se connaître sinon tu rames. Donc on le voit plus parce que les équipes qui restent quatre, cinq ans ensemble, ils vont le faire naturellement les joueurs.

Quand on est trop près, plus tôt que de se faire la passe, vaut mieux l'enlever à son partenaire, venir faire un écran pour redonner la distance ! C'est ce que je leur apprend. C'est ce qu'on m'a appris aussi à l'école de foot de Bordeaux.

Mais pour avoir la possession du ballon, et savoir le garder dans le camp de l'adversaire, parce que l'objectif, c'est ça ! Le plus dure dans le football, à l'heure actuelle, c'est de heu... d'envahir le terrain de l'adversaire, jouer dans son camp tout en ne perdant pas la balle : c'est ce que faisait l'Espagne ! C'est comme ça qu'ils ont été champions d'Europe ou le Portugal qui ont été en demi-finale. A ce stade, il y a deux façons de voir les choses au football : c'est



de jouer dans son camp et d'aller en trois, quatre passes dans le camp adverse ou de faire l'inverse !

Par contre, faire ce que font par exemple les Brésiliens qui ont été cinq fois champion du monde ou ce qu'a fait l'Espagne dans l'Euro 2008, c'est-à-dire prendre le ballon, s'installer dans le camp adverse, ne pas le perdre et marquer des buts ! Ça c'est le plus dur au monde.

Mais les joueurs changent beaucoup, mais leur jeu n'est pas pérenne parce que les entraîneurs ne veulent plus prendre ce risque, parce que pour arriver à faire ça, il faut une grande éducation du sport national, long, mais c'est très long à faire !

En revanche, le comportement de mes joueurs, il change ! Ils sont influencés par l'environnement, par le stade qui n'est pas le leur, par le public qui n'est pas le leur ! Donc on est tributaire aussi de l'impact psychologique. Quand on dit Environnement, c'est : médias, c'est présidents, c'est supporters, c'est heu... tout le monde quoi ! Le staff technique qui est plus ou moins frileux etc...

On est très impacté par la notion « domicile », « extérieur » ! Très impacté ! Alors que, un Anglo-saxon, lui, quand tu discutes avec lui : il s'en fout complètement ! Des équipes qui ont fait beaucoup de coupes d'Europe comme Lyon. Quand ils jouent, ils s'en fichent de savoir s'ils sont chez eux ou en extérieur.

**NM** : Peux-tu me dire ton âge ? Le nombre d'années de pratique ?

**AW** : J'ai cinquante et un ans, je suis née le vingt novembre cinquante-sept. En ce qui concerne le joueur, mon premier contrat apprenti foot professionnel c'était aux Girondins, j'avais l'âge de 15 ans ! Mon dernier contrat professionnel, c'est à 35 ans ! Donc, j'ai fait cinq ans de formation aux Girondins et 15 de licence professionnelle, dans les 9 saisons en ligue 1 ! et 6 en ligue 2 ! C'est à peu près de 273 matchs en ligue 1 et plus de 150 en ligue 2. J'ai été formé par André Menaut et Bernard Méchéline, mais c'est la formation d'André qui est la plus restée dans tout ce qui est le concept du jeu, les distances, du comportement individuel, du comportement collectif. Et ensuite, ce qui m'a donné le goût d'un certain football, c'est d'avoir fréquenté aussi des joueurs de très haut niveau. C'est-à-dire que j'ai joué avec Gires, j'ai joué avec Tigana, j'ai joué avec Moisan avec Chiesa, avec Laurent Blanc, heu... avec Julio César, avec Roger Milla. Le jeu audacieux ! Je me suis rendu compte que : en ayant ce comportement là, il y avait beaucoup plus de victoires que de défaites !

**NM** : Par rapport aux entraînements que tu fais ; Est ce qu'il y a des entraînements types qui te permettent de rendre le joueur entre guillemet plus intelligent dans sa façon d'interpréter les espaces ?

**AW** : C'est très important ! Oui ! Deux contre deux, ou en surnombre, ou en infériorité numérique. Je l'ai appris de mes diverses expériences mais j'en ai tiré le plus avec André. C'est vraiment capital et incontournable que tous tes entraînements doivent être construits en fonction de ces fils rouges, de distances, d'intervalles etc... d'ailleurs, la recherche est permanente, pour essayer de mieux apprendre la notion de distance et la notion d'intervalle aux joueurs, la recherche est permanente. On nous laisse très peu de temps pour, pour réussir et pour mettre en place. Et quand on a des joueurs qui changent souvent, si tu veux avoir un beau jeu collectif, t'es obligé en permanence tous les jours d'interroger pour que : il y ait une assimilation forte du jeu de passe.

Il y a des, il y a des exercices types. Par exemple des exercices de supériorité numérique mais il y a dans les exercices aussi beaucoup de petits jeux à deux contre deux, trois contre trois, quatre contre quatre ; Mais, je suis d'accord avec André où la base de tout pour apprendre à la fois le jeu défensif et le jeu offensif : c'est le deux contre deux.

**NM** : Est-ce que le jeu sans ballon, sans ballon, est ce que tu l'utilises beaucoup, pour permettre à celui qui a le ballon de décider de ses déplacements ?

**AW** : C'est exactement ça ! Il y a deux notions qu'il faut apprendre aux joueurs en mon sens. C'est le comportement qui dirige le jeu ? C'est vrai que c'est celui qui a le ballon qui dirige le jeu. Mais, son comportement va être différent, et en revanche, ceux qui veulent orienter une attaque placée ou une attaque construite, une attaque construite ou une attaque rapide, ça va être deux choses différentes ! Une contre-attaque, à mon sens, va être décidée par le comportement du porteur. Parce ce que en fonction de la direction que va prendre le porteur, les non porteurs vont prendre les intervalles libres.

Dans les jeux, ils vont eux même s'instruire et capitaliser parce que si tu les laisses, les joueurs, ce qui est magique, si tu les laisses plus de deux heures ensemble, ils vont avoir des habitudes, ils vont être créatifs ! Mais ils vont être créatif si tu leurs donnent un canevas ! C'est fondamental ! Si tu ne leurs donnes pas de canevas, au lieu d'apprendre en deux ans, ils vont apprendre en quatre ans !

Donc, le canevas, c'est que en situation de contre, de rapide, alors, il faut la définir attaque rapide, il faut la définir par des comportements.

C'est toujours le porteur qui est décideur ! Sauf que les non porteurs vont décider du comportement. Si tu n'as pas de mouvement en attaque construite, si tout le monde ne bouge pas d'un carré à un autre, c'est le plus dur et j'ai du mal à trouver les bons exercices, à part le fait de leurs dire verbalement. Nous, on fait beaucoup de vidéo. Pour l'instant, il y a à part un autre ou deux autres moyens, c'est peut être le seul moyen que j'ai trouvé pour, pour leurs expliquer ce que je ne veux pas qu'ils fassent ou ce que je veux qu'ils fassent !

## INTERVIEW JEAN-CLAUDE SUAUDEAU

**JCS :** C'est un terme que j'entends rarement : Anticipation. Alors que c'est quand même le maître mot.

**NM :** Anticipation cela veut dire comprendre déjà

**JCS :** C'est comprendre déjà bien avant les autres. Le recrutement doit se faire comme ça. Et donc bien déceler ça chez le plus jeune voir le moins jeune. Cette intelligence, ça reste de l'anticipation. Alors bien sûr dans l'anticipation sur le jeu, mais la préoccupation majeure de beaucoup de joueurs devrait davantage être où il va aller ce ballon ? Et donc on revient à cette notion **d'espace**. Ton équipe a le ballon, et celle d'en face ne l'a pas forcément. Et la préoccupation, je parle de l'ensemble, des deux équipes en présence uniquement, et ce qui va vers un deuxième critère important c'est cette capacité d'adaptation qu'ont des gens à s'adapter au **mouvement**. **On y revient ! Car l'essence même du jeu ça reste le mouvement : partenaire, adversaire**. Mais dans le mouvement, il y en a plein qui se trompe. Ils courent n'importe où et n'importe quand ! C'est une pratique ! Une pratique, une méthode de tous les jours, des routines d'entraînement. C'est complexe à expliquer et très éprouvant à mettre en pratique et à faire à la fois convaincre et à faire comprendre.

**NM :** Est-ce que le joueur doit l'assimiler dès son plus jeune âge ou est ce qu'il peut par exemple arriver dans un club comme le FC NANTES et l'assimiler en quelques mois cette méthode ?

**JCS :** En quelques mois je ne sais pas, ça dépend de la valeur du joueur et du recrutement que t'as fait. Cela peut dépendre aussi du poste et pourquoi tu l'as recruté. Tu as parlé de polyvalence, il y en a qui ont une capacité à changer de poste, de rôle...Moi c'est cette capacité que j'ai cherché tout le temps soit pour les amener à être dans l'espace général du terrain

Il faut chercher à comprendre pourquoi ces défenseurs finissaient par marquer, et que beaucoup d'attaquants finalement échouent ! Souvent l'attaquant est préoccupé par l'espace but et ce ballon, alors que la première de ses préoccupations devrait être l'espace qu'il a autour de lui. Tout à chacun, cela reste essentiel et primordial de savoir toujours en permanence dans quel espace tu es et où tu dois être en fonction des situations qui changent en permanence. Et c'est ça le plus important ! Cette recherche permanente d'espace vers l'avant qui reste importante. Je te dirais qu'aujourd'hui que celui qui illustre le mieux au niveau des joueurs, c'est Rooney (le joueur Manchester United), en tant qu'attaquant. Il a cette capacité physique à courir longtemps, vite, avec des changements d'allure invraisemblables et il ne va pas n'importe où. Il s'illustre même avec la balle à modifier donc sa structure intellectuelle, il se transforme en passeur exceptionnel parce qu'il a une vision de mouvements de ses partenaires et adversaires remarquable ! Ce qui est primordial ça reste l'espace ! Tu constituais des tandems. Ils parlent de complémentarité. Ils ne parlent que de ça ! Et puis d'ailleurs les joueurs revenaient le matin et demandaient : qu'est-ce qu'on fait ce matin, coach ? J'aime bien les joueurs qui apprennent à courir ensemble. Mais quand on

apprends à courir ensemble, mais déjà à peine on était entré sur le terrain hop tu suis les jeux et tu prends un maxi d'infos sur les 2 ou 3 partenaires que tu vas avoir avec toi ou les plus proches qui vont être autour de toi. C'est cette concentration-là. C'est éprouvant cette démarche, cette attention, c'est les priorités qu'il faut dégager, c'est pour cela que je t'ai parlé de convaincre. Mais pour convaincre les gens c'est extrêmement difficile. Et à l'arrivée ils se focalisaient moins sur le ballon, tu leur enlevais dans un premier temps mais alors ils récupéraient après mais dans les facilités qu'ils pouvaient avoir de transmettre. Parce qu'en fait le but de cette concentration, c'était de pouvoir transmettre d'autant plus facilement et résoudre d'autant plus facilement le problème que tu pouvais avoir avec le jeu si tu es avec le ballon ou l'adversaire. Et quand tu libérais ton espace bien avant même que l'adversaire venait faire ce marquage, techniquement tu as beaucoup moins de problèmes quand même. On a fait des jeux pas possibles !

**NM :** L'espace c'est un moyen de communication ? Celui qui a le ballon voit ses partenaires ou adversaires plus ou moins rapprochés. Qu'est-ce que ça veut dire pour lui ? C'est ça pour moi la communication.

**JCS :** C'est des réflexes de jeux.

**NM :** Pour tromper l'adversaire mais ça réduit ou ça accentue les signaux ?

**JCS :** C'est que des signaux, nous on fabriquait, plein de signaux entre nous. C'était toutes les semaines qu'en tant qu'entraîneur tu dois rechercher des exercices qui vont favoriser tous ces signaux.

**NM :** Donne-moi un exemple de signaux.

**JCS :** Au niveau des couleurs déjà. Je jouais beaucoup avec les couleurs je les renfermais dans des espaces très réduits pour brutalement les mettre dans des espaces beaucoup plus grands, beaucoup plus élargis, ces contrastes là, à la fois couleur ou espace, prennent au niveau de la concentration, te faisaient des progrès uniquement dans cette attention mobile au niveau donc visuel et après bien sûr motrice au niveau du mouvement.

**NM :** Faire déjouer l'équipe c'est intéressant ça veut dire qu'un joueur ne comprend pas la façon dont l'équipe joue ?

**JCS :** Il y a faire déjouer l'équipe, ça arrive à l'intérieur de ton équipe, mais faire déjouer l'équipe d'en face, c'est énorme c'est très très important. Tu fais déjouer proche ou loin, tu fais déjouer au niveau des espaces dans le rapport d'homme à homme ils sont supérieurs. Tu fais déjouer, tu coupes le jeu, j'avais plein de coupeurs de jeu. Les coupeurs de jeux c'est que tu savais que ce mec il était capable d'effacer au niveau de ses dribbles ou au niveau des ses passes ou de ses passes derrière ses dribbles parce qu'il y a dribble passe et ça c'est autre chose. La passe pour la passe qui n'avance à rien et tout ce que je suis en train de te dire c'est pour conditionner les passes. Donc tu savais qu'en face c'était ça parce que les éléments qui

font bouger le jeu c'est les meilleurs généralement, parce qu'ils voient plus vite et techniquement ils transforment mieux ou plus vite et que ceux là, il faut les déconnectés du reste de l'équipe. Et tu coupes et tu mettais des coupes hors de jeu c'est-à-dire que tu leur laissais penser qu'ils pouvaient jouer là mais nous on y était et donc on interceptait. Mais t'anticipes proche ou loin, tu commences forcément par proche car tu es plus attentif à ce qui se passe à coté de toi mais plus loin aussi et tout restait à travers une couverture d'espace et là tu mettais des gens qui coupaient mais tu avais l'impression que ces gens-là, ils servaient à rien déjà entre autre, mais ça t'imposait. Et le mec il était obligé de rechercher. Pas bête non plus en face, ils voyaient que c'était coupé parce qu'ils avaient été devinés, ils recherchaient mais le temps qu'ils recherchent en même temps qu'il y en avait un qui coupait au loin, il y en avait un autre qui quand même était dessus. Tu joues à deux. Et là tu sautais dessus quand il voulait renouveler. Et ça retardait d'autant parce que ceux-là même qui étaient capables à la fois d'éliminer et de transformer à travers une passe parce que y a des mecs quand ils se passent, ils éliminent 3-4 adversaires. Ceux-là, ils sont hyper dangereux. Il y en a de moins en moins. L'efficacité au niveau du jeu de passes. Mon jeu, il se conçoit à travers les passes. Ce sont les passes qui font bouger le jeu. La maladie d'une équipe c'est quand le jeu ne bouge pas et il ne bouge pas parce que il n'est pas intéressant, il n'est pas spectaculaire et tu tombes dans la maladie de te faire des passes pour des passes mais qui n'avance pas le jeu. Il y en a trop qui font ça. C'est sans doute que dans leurs visibilités ou dans leurs réflexions, ils ont modifié leurs pensées de jouer, et leurs pensées de jouer est plus de jouer parce que c'est plus facile de jouer, je te la passe, tu me la repasses. Mais t'avances pas, là, ça devient une maladie.

C'est des pratiques à l'entraînement, pratiques interdites, ballon perdu. Ballon dans les pieds, perdu. Toujours penser, toujours voir dans quel espace la passe doit être faite à la fois c'est celui qui va donner ou celui qui va demander et que l'idéal à travers le jeu de défense qu'il y a, aujourd'hui comme hier, on voit toujours mieux celui qui est à l'aval, on voit toujours mieux où il va. Tu vas faire comprendre là où elle doit être orientée cette passe. Et donc eux définissent l'espace, pour celui qui a la balle. Et la balle est donnée dans cet espace et c'est lui qui choisit. Ca pose aucune difficulté pour lui parce qu'il a une sélection à faire mais qui est nette et précise de l'espace dans lequel il doit envoyer. Il doit envoyer non pas ces partenaires car c'est eux même qui sont des indicateurs mais la balle. Et donner dans cet espace, fait que les mecs qui reçoivent en mouvement donc le mouvement ne s'interrompt pas d'un joueur à l'autre, il est à la continuité du mouvement. Et la maladie d'une équipe c'est quand le mouvement s'interrompt d'un joueur à l'autre. Tu rentres dans une statique et statique au niveau de la lecture de l'adversaire, au niveau de la lecture du jeu de passes de l'adversaire et c'est facile. A certains moments, on a le droit de jouer il y a le jeu dans les pieds, il y a le jeu dans l'espace. Le jeu dans les pieds, le jeu dans l'espace si tu fais un bon panachage de l'un et l'autre en fonction des situations qui vont se présenter et c'est une question de raisonnement déjà, très important, et de jugement mais où tu sais que tu n'es jamais seul et que ta prise d'informations là, elle est multiple et elle est claire c'est de redoutable efficacité le jeu de passes quand il est pensé, réfléchi et donc appliqué parce que quelqu'un peut penser que c'est improvisé, ce ne l'est pas et c'est très intuitif quand même et c'est une intuition qui est donc partagée.

C'est couverture de l'espace et l'espace il est où ? Il était toujours devant nous. L'attaquant le plus souvent il n'était pas dans le sens du jeu il n'était pas dans le mouvement de l'équipe. Des gens qui t'arrivent, qui sont dos et qui doivent récupérer le mouvement de l'ensemble, d'un petit groupe, ou du mouvement général de l'équipe, ce n'est pas évident. Donc ils me bouffaient l'espace et ils me faisaient déjouer mon équipe, à eux, d'intégrer toujours le mouvement pour repartir d'un côté. Et l'espace quand tu joues, il n'est pas toujours devant toi il est où ? Il est derrière toi, ou devant.

Le pire dans une équipe c'est la statique ou la paralysie et quand tu vois que ton équipe c'est toujours donner la balle, arrêter la balle, redonner la balle, arrêter la balle, il y a quelque chose qui va plus, faut que tu remettes tout en place. A un certain moment, il y a des joueurs qui conduisent mieux le jeu que d'autres, et ou le plus souvent le ballon y revient dans les gens qui modifient à la fois les rythmes et qui modifient les orientations au niveau donc du jeu de ton équipe.

Ça c'est véritablement avoir une parfaite connaissance de ce que tes partenaires peuvent faire ou ne pas faire techniquement. Et donc techniquement il y en a qui sont capables de transformer à 30m, à 40m et il y en a d'autres qui sont capables de donner qu'à 10m et en fonction de ça. Entre le moment où tu prends, où tu donnes c'est beaucoup fonction du laps de temps que tu mets entre prendre et entreprendre. Et c'est ce qui donne du rythme ou des changements de rythme collectif à une équipe.

Il y a tellement de choses à faire dans une séance d'entraînement ou dans un programme d'entraînement que donc tu définis bien que ton cadre et ta méthode et tu t'appuies là-dessus. Ne leur demande pas ce qu'ils ne pourront pas.

Tu sors des rails, jamais dans les rails. Diagonales en permanence. Toutes mes passes c'est des diagonales parce que je te rappelle ma conception c'est les passes, mais les passes en mouvement.

Dans la communication, dans la relation avec tes joueurs où tu cherches à les convaincre et à les récupérer. Tu l'emmènes dans le sens de ta passe. Et si tu l'as fait à l'entraînement cette pratique avec ton plus proche partenaire.

**NM :** Est-ce que en fonction que le temps passe le temps du match, si on est à la 5<sup>ème</sup> mn ou à la 85<sup>ème</sup> minute par exemple, est-ce que les joueurs agissent, réagissent différemment ? Est-ce que les distances ne sont pas toutes rapprochées par exemple ?

**JCS :** Invariablement. Ils compressent l'espace.

La récupération tant individuelle que collective du ballon c'est extrêmement important. C'est un réflexe ultra rapide qu'il y avait chez mes joueurs.

La compression de l'espace. Plus le temps passe, mentalement ça change aussi, chacun pense qu'il va finir par le mettre et que sur un espace qui est dégagé, mais tout le monde y vient et à partir du moment où tout le monde y vient, ce n'est pas bon. Parce que d'un seul coup les priorités ont changé. Et parce que, forcément ça nous est arrivé mais qu'à l'entraînement dès le lendemain ou le surlendemain tu remets l'accent là-dessus. Parce que c'est humain aussi à force de savoir faire, tu ne fais plus. Ca c'est pour toute personne, quand tu commences à bien maîtriser, à bien savoir, tu t'autorises à ne plus faire. La tendance voulait qu'il y en a quand même qui était un peu plus apte que d'autres à mieux défendre ou à mieux attaquer. Mais non

y avait aucune interdiction, aucun privilège, donc libre. Dans ta tête, quand t'es libre, tu oses un peu plus quand même, et le plaisir il est quand même différent.

Dans le sans contrôle avant même qu'il reçoive, donc il s'informe et surtout dans la mesure où il savait que c'est jouer sans contrôle, vous autour les plus proches en rapport du fait que le plus souvent sans contrôle tu joues intérieur du pied. Montrez-vous bien et pas qu'un. Sollicitez très vite, avant même qu'il ait et dans le temps de réponse, là vite. Et d'un seul coup, on change d'allure maintenant dans ses échanges, et donc proche ou loin on s'interpénètre mieux et il y en a plein.

Tu contrôles, mais la priorité là-bas parce qu'il y en a trop qui se gourait complètement, à savoir que le jeu était loin, il faisait un marquage. Parce que sur une longue, l'adversaire, il a le temps de venir et ça se voit une longue beaucoup plus et il va intervenir. Si tu te la gardes, tu te la maîtrises pas bien tu perds ton ballon, par contre sur une longue, si tu te libères très vite de la passe c'est comme quand tu récupères un ballon. Tu récupères un ballon, généralement y a des tendances qui sont données par l'entraîneur : perte de balle tout de suite pressing. Tu récupères la balle, le temps que tu interprètes, de ton passage attaquant à défenseur ou de défenseur à attaquant, il te saute dessus et tu perds la balle. Tu viens de récupérer la balle, tu la reperds. Beaucoup de buts sont marqués sur la 2<sup>ème</sup> récupération de balle c'est-à-dire que tu perds, on a même fait des séquences où volontairement on perdait la balle, c'est à dire qu'on donnait la balle à l'adversaire. Pas facile et on lui resautait dessus tout de suite derrière parce qu'à partir de là, y avait si tu veux une légère déconcentration défensive de la part de l'adversaire. Au fur et à mesure que le temps passe, les espaces se réduisent, à la fois c'est un peu logique.

**NM :** On peut penser que c'est logique mais il y a des chiffres qui montrent que ce n'est pas ça. Et néanmoins y a des équipes qui arrivent à en faire des bien plus longues que ça pourquoi ? Simplement parce que y a les intervalles. Tu joues dans les intervalles et faut rechercher en permanence. Moi, je dis par intervalle je dis espace. On recherche l'espace et pour avant même de rechercher faut qu'on libère. Tu recherches l'espace jouable pour ton partenaire. Ca reste toujours la même vérité. Tu axes toujours là-dessus et à partir de là, t'inquiète qu'ils sont pénétrés de ça, et que d'un seul coup leurs passes elles sont bien plus faciles. Et au moins elles sont sûres d'arriver celle-là. J'interdisais aucune surface mais un certain moment t'impose celle-ci et celle-ci. C'est une accélération merveilleuse du jeu. C'est toujours pareil quel mouvement. Parce que d'aucun parle de mouvement, aucun parle de passe qui est donc tributaire du mouvement. Les passes sont vraiment tributaires du mouvement.

Je m'appuyais sur la vidéo. Après je sais que DENOUEIX il a fait beaucoup parce que lui, il était complètement différent de moi. Il appliquait la méthode parce que forcément je l'ai formé comme joueur, je l'ai formé comme entraîneur, mais il est tombé dans le travers lui aussi, de trop de passes, et des passes qui avançaient pas et il a rectifié, je m'en rappelle bien, il était temps. Lui, il en faisait beaucoup de la vidéo. Moi je regardais la vidéo quand on avait été mauvais, pas sur l'adverse, mais sur nous.

Le regard est communicatif. Dans le regard aussi entre les joueurs on a compris ou pas, et ou je t'ai fait comprendre ou non, ou j'en veux ou j'en veux pas. C'est plus laisser à penser à l'adversaire qui a le ballon, je t'ai deviné, que d'aller marquer le but.

Le fond de jeu c'est la communication.



**NM** : D'accord donc communication ca veut dire langage.

**JCS** : Tout à fait langage.

**NM** : Quel est le langage ?

**JCS** : Langage commun.

**NM** : Bien sûr et quel est le langage en football ?

**JCS** : Des passes. C'est plus le langage et moins les intervalles.

**NM** : Et quel est le lien entre la passe et les intervalles quand c'est la passe qui fait les intervalles ou c'est les déplacements des joueurs, ou c'est lié ?

**JCS** : C'est ceux qui n'ont pas la balle qui font, qui créent les intervalles.

**JCS** : C'est ceux qui créent l'espace entre l'adversaire, entre les lignes, entre chaque joueur, ça reste ce que je t'ai dit au tout début : S'adapter. Tu t'adaptes au mouvement : partenaire-adversaire, selon que t'as ou pas la balle, parce que n'oublies pas, que si tu l'as pas toujours, si tu l'as pas, l'espace est tout aussi important mais il bascule, là tu réduis l'espace, tu les fermes. T'as la balle, pour avoir la meilleure passe la plus efficace possible, tu crées tes intervalles, pour la récupérer, tu fermes l'espace, pour que tu aies une meilleure récupération. La meilleure des récupérations, c'est moins d'être à la lutte, on ne peut pas être exclu en paramètre de match, mais là c'est pareil tu interceptes. L'interception est vraiment la panacée au niveau de l'anticipation. Tu sors de tes starting, et c'est le starter de l'équipe pour accélérer et changement de rythme. C'est un thème dans les entraînements sur une bonne récup c'est le signal. Je faisais faire des exercices là-dessus.

C'est des thèmes indispensables dans le football moderne, et ça crée donc un football 2 vitesses et d'exclusivité. T'entraîne tes mecs comme ça physiquement pareil. Et quand tu recrutes c'est pareil tu cherches des gens comme ça. Tu élimines toute statique. Et pour en terminer, la réelle maladie d'une équipe, tu as beaucoup plus de joueurs pour donner la balle et très peu pour la demander. Tout le monde veut donner la balle, plus personne ou très peu, veut la demander, à partir de là t'es dans la maladie. Quand t'en as de trop pour donner la balle et puis ils ne savent pas où la donner, et là tu rentres dans un circuit qui est épouvantable, parce qu'ils ne peuvent pas mais ils veulent donner quand même, et c'est dans de très mauvaises conditions dans l'espace, ou ils dribblent, ils tombent dans l'excès, toute forme d'excès crée des déséquilibres collectifs énormes, énormes !!

**NM** : Quand on parle de l'individuel, de jeu collectif au jeu individuel.

**JCS** : Tu bascules tout de suite dedans et donc il faut recréer donc à nouveau les vertus des gens proches ou loin qui font en sorte de favoriser les passes.

## INTERVIEW WENGER

**NM :** Bonjour Arsène, puis je te remercie pour cet entretien, euh voilà, donc on va parler librement. Je vais te dire mon thème de travail pour ma thèse ainsi que le sujet. Voilà. Ça c'est mon titre, la thèse lorsque je la terminerai, je te donnerai un exemplaire avec plaisir. C'est l'espace entre les joueurs de football, c'est un signe donc illisible et communicatif du type cognitif du joueur ? On peut commencer par la problématique du fond de jeu. Pourquoi le fond de jeu ? Qu'est-ce que c'est qu'un fond de jeu d'une équipe ?

**A.W. :** C'est l'intensité de communication et de connexion entre les joueurs (au jeu), et le degré d'interprétation et de lecture et la capacité des joueurs de l'interpréter entre les signaux des joueurs entre eux.

**NM :** Les signaux ça peut être les déplacements, les appels de balles ?

**A.W. :** Oui. Les signaux, c'est-à-dire chaque fois qu'un joueur a le ballon il a des feux verts, autour de lui ou des feux rouges. Il peut avoir plusieurs feux verts, c'est-à-dire sortes de propositions formulées par les joueurs autour de lui ou il peut avoir des feux rouges c'est-à-dire aucune proposition lisible autour de lui. Donc cette proposition, elle peut être liée parfois par le mouvement, parfois uniquement par le positionnement. Parce qu'il ne suffit pas toujours de courir pour proposer une solution à un partenaire et après cette proposition c'est vrai qu'elle peut être liée à la distance aussi mais la distance peut être aussi interprétée par le joueur selon sa capacité technique. La distance par rapport au but adverse ou la distance par rapport aux autres joueurs. Je veux dire par là que si je suis par exemple arrière droit, oui si je n'ai pas de frappe de balle du tout, je peux interpréter comme une non proposition un joueur qui est à 60 mètres de moi. Ma capacité technique influera aussi sur la distance et le signal que me donne mon partenaire. Parce que les paramètres que je prends en ligne de compte pour intégrer les solutions que je vais éventuellement utiliser élimine déjà ce facteur là par insuffisance technique. Je sais que je ne peux pas frapper à soixante mètres.

Dans l'intégralité de la distance, il y a aussi l'interprétation, la prise en compte de son propre potentiel technique. Ça élimine beaucoup de solutions. Michel Platini avait une vision de jeu extraordinaire et une expertise technique de jeu long extraordinaire. Donc il arrivait à mettre des feux rouges dans des feux verts, parce que le gars qui recevait la solution ne lui avait pas nécessairement proposé une solution au départ. Il lui arrivait à transformer les feux rouges en feux verts par sa vision de jeu et par sa capacité technique.

En fait le problème de la richesse du jeu est de proposer le plus de feux verts possibles à un joueur qui est en situation de jeu c'est-à-dire qui est en possession du ballon.

**NM :** Mais comment est ce que le joueur peut fabriquer des feux verts autour de celui qui a le ballon ?

**AW :** Pour proposer des choses à celui qui a le ballon, comment il peut transformer des feux rouges en feu verts, il peut par ses déplacements. Le joueur doit se sortir de l'axe central par exemple ou de l'extérieur pour aller jouer sur les côtés. On parlait de cône de lumière.

**NM :** Est-ce que ces zones longues là ça donnerait des feux verts aux porteurs du ballon qu'il soit là ou là, là, le fait d'écarter complètement le jeu.

**AW :** Selon le problème posé par la défense, l'équipe qui attaque doit résoudre le problème posé par la défense. En fait l'évolution du jeu fait toujours que la défense pose un problème et l'attaque le résout par une adaptation technique adaptée.

**NM :** De la solution que l'attaque apporte c'est d'abord une solution technique ?

**AW :** Technique ! On peut se rendre compte par l'évolution du foot que de plus en plus on a ajouté des défenseurs. Et l'attaque a toujours répondu en proposant une solution qui est l'amélioration technique. Après, on peut dire l'amélioration technique ne suffit pas parce qu'il faut aussi trouver des adaptations de mouvements. Mais ces adaptations de mouvements donc l'objectif est de déstabiliser l'adversaire, trouver la faille, l'adversaire et par rapport à mon sujet, donc le fait d'essayer de déstabiliser l'adversaire, est-ce qui faut jouer sur les intervalles, c'est-à-dire, est-ce qu'il faut écarter le jeu pour attirer vers soi l'adversaire, évidemment qu'il faut étirer pour faciliter le travail au porteur du ballon. Il faut étirer le jeu et il faut aussi coordonner le mouvement. Il y a deux solutions de base, soit que le ballon va l'intérieur vers l'extérieur. Ou le ballon va en profondeur. En général, le problème de l'équipe qui attaque est d'écarter le jeu le plus possible. C'est qu'il y ait le plus de solutions possibles. Quand le ballon va de l'intérieur vers l'extérieur sur les côtés, mon attaquant va essayer de créer un mouvement d'écartement de l'intérieur

**NM :** Le travail des joueurs sans ballon. Ça influence mon sujet de recherche

**AW :** Je suis d'accord avec MENAUT quand il dit que ce sont les angles de lumière.

**NM :** Dans ma recherche, en même temps, j'intègre la notion de temps la crise du temps, le joueur qui vient de recevoir la balle,

**AW :** Cette pression de l'adversaire. La contrainte de temps s'accélère au fur et à mesure qu'on s'approche du but. On en revient au haut niveau, dans la zone de finition, dans la zone de finition, c'est que les contraintes de vitesse sont tellement importantes que la vitesse d'interprétation de tous les paramètres que je dois prendre en compte, devient prépondérante.

**NM :** Combien de paramètres vous disiez tout à l'heure ?

**AW :** 170 par seconde. Mais parfois, c'est aussi le talent individuel qui, le joueur devient d'un coup un joueur individuel parce que il n'a plus la vitesse de compréhension, possibilité à disposition pour interpréter tout ce qui se passe autour de lui, et d'un coup, il ne prend en compte, il ne tient plus compte que de son talent individuel. Quand on dit ce joueur, c'est un individuel, un égoïste, mais parce qu'il n'est plus capable de comprendre à la vitesse à

laquelle il faudrait comprendre et il élimine tout, les facteurs collectifs et ne prend plus en compte que son talent individuel. Par exemple, MESSI. Le joueur apprend aussi par l'expérience, mais c'est-à-dire, il procède par la méthode des essais alors de foot, de par la diversité, de par le nombre. C'est une analogie, je sais que si je cours vers la droite, si j'ai un appel sur le côté gauche, parce que je l'ai appris par l'expérience. Mon cerveau à ce moment là, fait appel, et j'avais produit une réponse analogique à celle que j'ai déjà produite avant et j'ajoute une réponse adaptée en plus à la situation du moment. Mais comme historiquement, j'ai déjà eu une situation de ce style là, la réponse va venir beaucoup plus vite et je prends en compte en plus les facteurs instantanés. On réagit. Et c'est ça qui est très intéressant, c'est que le joueur il a l'impression avec le temps qu'il est capable, qu'il est mieux armé pour répondre aux situations de jeu qu'on va lui proposer parce qu'il sait qu'il a un capital de connaissances qui lui permet déjà d'éliminer un tas de truc, euh de facteurs qu'il a intégré, et il n'est plus capable de répondre tout de suite à la situation

**NM** : Est-ce que vous avez un mot pour la fin peut être.

**AW** : Je trouve que ton sujet est extrêmement intéressant parce qu'il touche au problème de base du sport collectif et extrêmement complexe parce qu'il se heurte à la fois à des contraintes techniques, visuelles, psychologiques et justement, il touche le problème de base de l'entraînement parce **que la distance, la lisibilité, l'interprétation des signes est le problème fondamental de tout entraîneur** mais ce qui rend le problème plus complexe encore c'est que souvent on se heurte à des barrières psychologiques qui peuvent être parfois l'égoïsme, la susceptibilité, la peur, l'inhibition. La culture du joueur, l'histoire, l'historique du joueur et la complexité de l'entraîneur est justement de trouver le nœud du problème quand il l'a dans l'équipe. Ça passe aussi par la personnalité de l'entraîneur, de convaincre le joueur et l'équipe que la richesse de notre jeu peut lui donner plus justement qu'un intérêt individuel et qu'en s'associant tous, ils deviennent plus qu'un et plus fort qu'un. C'est justement parfois la difficulté du sport professionnel vient du fait que le sport professionnel encourage l'individualisme, parce que tout le monde, le collectif veut toujours un héros. Le collectif veut toujours une star. Et le problème fondamental de notre sport c'est que c'est un sport collectif. Ça devrait être la réalité, mais la réalité du sport professionnel c'est qu'on sort une star, la génération retient un joueur. Toute génération retient un joueur, d'ailleurs hier soir on était à une soirée où on a élu le joueur du siècle. Parfois le joueur qui a une idée généreuse au départ se rend compte que c'est l'égoïste qui est récompensé. C'est la nature humaine

## INTERVIEW RENALD DENOUEIX

N.M : Quel est l'élément le plus important pour vous qui favorise ou qui constitue le jeu au niveau individuel, infrastructure collectif ? Qui favorise le jeu !

R.D : Mais, pour moi l'élément qui favorise le jeu, c'est la compréhension ! Donc, c'est l'interprétation de l'action !

N.M : Mais s'il y a interprétation, on interprète un langage ! Il y a un échange entre les joueurs ! Pour qu'ils puissent comprendre, il faut qu'ils parlent le même langage ?

R.D : Ouais !

N.M : Quel est ce langage ?

R.D : Ce qu'il va, faire, le favoriser. On en revient toujours à ma définition du jeu ! Donc, c'est le fait de se comprendre ! Jouer, c'est ce comprendre ! Et, justement on se comprend parce que c'est l'entraîneur qui est là pour parler de références communes ! Les références communes, elles vont permettre justement à tous les joueurs d'interpréter l'action de la même manière ! A force de travailler sur des références communes, dans une situation, qu'on ait le ballon ou qu'on ait pas le ballon, si on est dans la même équipe et qu'on a travaillé ensemble, on va interpréter l'action de la même manière ! Donc ça permet d'agir ensemble à ce moment là ! Et forcément ça permet d'agir efficacement ! Puisqu'on a la même interprétation, il y a des chances que par rapport à toi, ce que tu fais, moi je vais faire aussi et puis deux et puis trois et puis, les onze vont être capable à chaque seconde de sentir ce que l'équipe peut faire ! Donc par rapport à des déplacements, par rapport à comment jouer le ballon ou comment empêcher l'adversaire de le jouer, donc on a des références communes ! Chaque situation, on l'interprète de la même idée, ça permet d'agir ! Ces références communes parlent justement des distances ! Et les distances pour moi : c'est ce qui vous relie ; moi, souvent je prends l'image des molécules en chimie. Vous prenez : les joueurs c'est les atomes et puis les liaisons c'est les distances ! Les distances, c'est ce qui va nous relier !

N.M : Mais souvent, les situations de jeu sont différentes parce que les distances varient de façon continue, ce qui fait qu'il y a toujours une action de jeu.

R.D : Elles vont variées déjà par rapport justement on la dit : les distances elles vont variées par rapport, je dirai bien donc par rapport à des références nulles. Si on joue en individuel ! Ou si on joue en zone ! Par exemple : il faut que ça soit deux manières de fonctionner ! Qui sont vraiment très opposées ! Là, les distances vont être complètement différentes entre les joueurs ! Parce que le repère qu'on a, par rapport à la zone : c'est le ballon ! généralement, on se base sur le fait que le ballon soit dans l'équipe adverse donc c'est le ballon et puis notre but ! On ne s'occupe pas du hors-jeu ! Alors que quand on joue en individuel, donc, le repère : c'est l'adversaire ! Donc à partir de là, les distances qu'il y avait entre les joueurs, des deux équipes, en fonction d'une manière de jouer différentes, individuelle ou zone, donc les distances vont être complètement différentes ! Les distances dépendent que du ballon, du but,

donc on peut dire que c'est nous qui les maîtrisons et de l'autre côté, on est subi parce que c'est l'adversaire qui va nous faire concevoir des distances à un moment donné. Si on fait de l'individuel, on va être amené à se déplacer en fonction des adversaires donc on peut dire que là, les distances sont même pas maîtrisées par nous, ni par l'équipe. C'est l'adversaire qui va les imposer. Donc les distances vont être complètement différentes! Pour récupérer la balle, en même temps il y a des distances par rapport à l'adversaire et là, elle est très significative aussi ! Si on est à cinq mètres du porteur du ballon donc, on a une attitude ! Et quand, on est à cinquante centimètres du porteur du ballon, on peut avoir une autre attitude. C'est des signaux. On a des réponses communes puisqu'à un moment donné, on va interpréter l'action ! Si on est en train de perdre le ballon, ça serait des déplacements sur le terrain, qui, parce qu'on a dit qu'on était parti pour presser sur la perte du ballon, on sait que dans ce cas-là, on va presser si on la perd donc il va y avoir des distances, il va se passer quelque chose, on va se déplacer d'une certaine manière ! Si l'adversaire arrive à maîtriser le ballon, le ballon donc tranquillement, on sait qu'on va se déplacer autrement donc les distances vont être différentes!

Mais c'est le plaisir pour moi de se comprendre ! C'est comme ça que ça fonctionne, face à des références communes qui permettent donc : en anticipant, d'agir ! Tout ça c'est ce qu'on demande ; agir en anticipant, puis après, c'est : ensemble, de manière efficace, pour gagner ! Quand on parle d'efficacité, quand on parle de gagner, d'anticiper, ensemble, tout ça c'est des mots qui sont assez forts et qui permettent après justement de revenir à travailler des situations d'entraînement. C'est comprendre, avant son partenaire enfin par rapport à son partenaire ! C'est ce qu'il doit faire dans deux secondes, dans trois secondes et puisqu'on est plusieurs, ça peut nous donner un temps d'avance et ça peut nous permettre de mieux fonctionner que l'adversaire. Si on avait essayé de presser si on la perd, je sais que toi tu vas monter sur celui qui va la recevoir en face !

N.M : Cette anticipation à l'entraînement ? Cette lecture de jeu ?

R.D : Effectivement, par des jeux, des exercices. Bon ! Et puis, déjà en étant bien clair ! En disant si on perd le ballon, donc on va presser ! Parce que aussi, les entraîneurs pourraient décider de dire à ses joueurs si on perd le ballon, on fait demi tour, on recule de trente mètres, on se remet tous pourquoi pas, on donne un repaire, à la ligne médiane point !

N.M : L'intelligence de jeu, est ce que ça veut dire s'adapter ?

R.D : Oui ! Ce n'est pas leur entraîneur qui a décidé. Nous, on donne des possibilités ; ou on passe sur la perte ou on se replace. Et puis, c'est eux à chaque fois, d'être capable d'interpréter, ensemble, sur le terrain. Donc les distances sont vachement significatives.

N.M : Quelque part vous parlez de bloc équipe ?

R.D : C'est un terme que je ne crois pas. C'est les distances ! Les distances sont très significatives. S'il y a constamment très peu de distance entre les joueurs, donc on est en train d'attaquer ! Le fait qu'on attaque bien, ça va nous permettre de bien récupérer. Parce que, si le fait qu'il y ait des distances courtes, ça veut dire tant qu'on a le ballon, on se soutient !

Le fait d'être en soutien, c'est être aussi en couverture. Parce que, si on perd le ballon, puisque c'est des termes qui sont employés. Couvrir l'espace, couvrir le partenaire, c'est quand, par le ballon, et le soutien c'est quand on a le ballon ! Mais, puisqu'on anticipe toujours entre les deux, être en soutien, c'est être en couverture ! Ce qui veut dire que si on a bien accompagné, on est à distance si le ballon est perdu, on est aussi à ce moment là en couverture. On bascule immédiatement parce qu'on a bien accompagné, on bascule, on est toujours, bien organisé avec les distances qui permettent d'immédiatement bien te défendre. On en revient aux distances ! Ça fait parti des passes, et des passes et des distances, c'est inséparable les passes et les distances, effectivement, c'est ce qui nous relie. C'est grâce à ça qu'on peut se comprendre, qu'on peut fonctionner ! Les distances vont variées surtout si on n'a pas le ballon.

Les distances sont définies par cette ligne entre le ballon et le but ! Et quand, on a le ballon, les distances aussi par exemple dans la largeur, on en parle souvent Hervé et tout, donc pour moi, il est important aussi qu'on ait constamment mais pas forcément d'ailleurs avec l'état des joueurs qu'on ait cette largeur ! Quelle soit faite constamment, en permanence. Parce que je pense que ça doit être des joueurs différents qui, dans l'action, permettent d'avoir toujours de la largeur. Et, ça peut être, justement, des joueurs qui vont permuter. Et qu'ils en aient toujours qui me permettent d'avoir la largeur. Donc, là aussi, on a des distances pour attaquer, qu'on est obligé de maîtriser, de savoir que c'est important d'avoir ces distances là quand on est en train d'attaquer !

N.M : Puisque vous avez entraîné en Espagne, est ce qu'en parlant des intervalles, mais est ce qu'il y a une grosse différences entre le championnat Français et Espagnol en terme de façon de jouer ou d'espace entre les joueurs, entre les lignes ?

R.D : Il y a plus de joueurs ! Il y a plus de joueurs en Espagne, qui ont des qualités individuelles, d'intelligence, d'habileté qui leurs permettent justement de maîtriser, une vitesse de jeu supérieure, soit des milieux, des attaquants, voir des latéraux ; Il y a plus de joueurs qui sont capables de maîtriser : vitesse supérieure, tout simplement, par rapport en France. Et, c'est justement, par rapport à des qualités individuelles d'après ce que je sais ce n'est pas par rapport à un travail. C'est anticiper, ce qui va permettre d'aller vite justement ! C'est que le ballon aille vite, que les adversaires ne puissent pas s'opposer à la progression du ballon, parce que ceux qui sont en train de le jouer, ils se comprennent ! Et qu'ils savent que le ballon, il va aller de là à là et de là à là et que... il y a une anticipation sur les passes grâce à des déplacements, grâce à des infiltrations ! Ce qui va permettre de jouer en une touche, c'est dire jouer en une touche d'un côté, c'est l'autre équipe ! Jouer en une touche et permettre de jouer en une touche, c'est vraiment avoir l'idée de jouer le ballon ensemble !

N.M : Je voulais vous demander donc, vous m'avez parlé des joueurs qui doivent permettre au porteur de jouer en une touche, donc il y a une importance qui est assez grande autour du jeu sans ballon !

R.D : Ouais ! Parce que tout dépend ! Alors j'ai rien dit mais tu m'as parlé, d'entrer, tu m'as dit : celui qui a le ballon qui est décisionnaire ! Il a décidé de donner le ballon mais ce n'est pas lui qui commande ! Comme parfois, certains le disent. Ce n'est pas celui qui a le ballon

qui commande, je ne pense pas ! C'est même facile de démontrer le contraire. C'est évident ! Que ce soit avec un petit schéma ou sur le terrain, c'est évident à démontrer que celui qui a le ballon : il commande, quoi ! C'est-à-dire, pour être un peu plus concret, celui qui a le ballon s'il l'envoie dans l'espace ou à un joueur, ça peut ne pas fonctionner. Ce n'est pas forcément le ballon. Ça veut dire que les repères ne sont pas bons ! Ils sont même complètement faussés et ils peuvent même amener à la catastrophe ! Il y a toujours cette idée de maintenir la largeur. Pour moi c'est les principes !

N.M : A chaque début de saison lorsque tu as de nouveaux arrivants, des joueurs nouveaux, qui arrivent au club ! Est-ce que ces principes-là, il faut les retravailler, les répéter ?

R.D : Qu'il y ait des nouveaux ou pas de nouveaux, il ne faut pas lâcher ! Le plus dur, c'est de couvrir.

N.M : Parce que, souvent, on voit des joueurs qui changent de club mais qui réussissent pas. Pourquoi ? Est-ce qu'ils ne comprennent pas le jeu de la nouvelle équipe ?

R.D : Ce que tu dis là, il y a de quoi faire un livre là-dessus.

N.M : Mise à part les techniques individuelles, le technico-physique des joueurs ! Je parle d'intelligence de jeu ! Comment se fait-il qu'un joueur peut s'adapter plus ou moins facilement ?

R.D : Il y a un club, il recrute un joueur ! Pourquoi, il l'a recruté ? Parce que, si tu veux pratiquer ce type de jeu, il faut un joueur qui puisse comprendre, qui puisse rentrer dans ce jeu. Avoir les mêmes codes. Mais tu te dis bon lui, il est capable ! Tu le vois jouer, tu te dis, lui, il est capable de jouer avec nous, il est capable de comprendre. Quelque part, même, il est capable d'aimer ça ! Et puis surtout, il a envie de le faire !

N.M : Ma deuxième hypothèse, c'est qu'il existe une dimension temporelle. C'est-à-dire que si on joue la première minute ou la quatre vingt dixième minute du match, on ne joue pas de la même façon, les distances ne sont pas les mêmes ! Il y a la fatigue, il y a le score, il y a le terrain.

R.D : Les distances dépendent du jeu. Elles te permettent de couvrir, d'être en soutien, d'être en couverture. Je prends les distances et puis, j'ai jamais dit à des mecs il faut qu'il y ait huit mètres soixante-quinze, qu'il y ait six mètres trente-cinq. Donc c'est quelque part, quelque chose que tu sens bien à quelle distance que tu dois être par rapport à ton partenaire pour la jouer. C'est la tactique ! Justement, si l'on joue tous les deux, le fait que je me rapproche ou que je m'éloigne de toi, pour l'adversaire, je lui pose des problèmes ! Et par rapport au positionnement global, je vais aller me mettre à cinquante mètres, à cinquante deux mètres, à cinquante cinq mètres ou je vais venir me mettre à un mètre de toi ou à trois mètres de toi parce que tout ça c'est des signaux pour l'adversaire. Je te donne des infos et les autres, je tente de leurs donner de fausses infos. Et donc je les mets en difficulté. Si je m'écarte énormément et toi, tu peux peut être me faire une passe de cinquante mètres et qu'est ce que fait l'adversaire le plus proche de moi ? Est-ce qu'il vient près de moi ? Et à ce moment-là, peut-être qu'il donne un espace pour un autre ! Donc tout ça, pour moi, c'est la tactique. Là



aussi, c'est qu'une question de vocabulaire ! Mais pour moi, même si je suis un peu pinaillant là-dessus, c'est important ! Je ne parle jamais de schéma tactique. La tactique pour moi, c'est simple. Parce qu'ils se déplacent, parce qu'ils font des feintes, ils vont à gauche puis à droite, ils décrochent pour marquer, tout ça ils savent le faire ! Ils ne vont pas te l'expliquer. C'est la tactique ! Tu sais te déplacer, ça fonctionne bien. Je te parle d'organisation ! Faire trois trois, faire cinq deux, six quatre deux ou je ne sais pas quoi ! C'est de l'organisation. J'essaie de dire aux gars, voilà comment vous êtes organisés, c'est des repères, c'est ce qui permet justement parce que dans le jeu, on s'organise pour qu'au moment où on serait entre guillemet désorganisé parce qu'il y aura eu des permutations, on sache comment revenir en organisation. C'est important donc la tactique, ce n'est surtout pas l'organisation. Les entraîneurs par rapport aux joueurs, il faut qu'ils se comprennent bien ! On parle d'organisation, tous les joueurs du même club au moins ils savent. On joue en quatre trois trois, ils savent que c'est une organisation, que ce n'est pas la tactique. Ce n'est pas si choquant que ça mais un mot, tout les joueurs d'un club, celui qui a quinze ans et celui qui a trente-cinq ans ont le même mot et il sait ce que ça veut dire.

N.M : Est-ce que par rapport au temps de jeux, est ce qu'il est intéressant d'analyser avec le logiciel les distances qui séparent certains joueurs ? Donc, et quel joueur peut-il mesurer ? Est-ce qu'il faut que je me focalise sur les cinq, les six joueurs qui sont le plus devant ?

R.D : Absolument ! Tu vas avoir des distances réduites entre les mecs, ils vont certainement se déplacer d'une manière à toujours être groupé alors qu'inversement de l'autre côté ceux qui perdent, il y aura certainement plus d'espace ! Ce qui veut dire que ces espaces, ils dépendent du score ! Il faudrait voir aussi pendant plusieurs matchs justement, si à chaque fois que l'équipe mène, ceux qui mènent ont des distances réduites et ceux qui perdent ont des distances plus grandes. Tu prends des matchs où il y a eu une victoire. Mais si il y a un match nul à ce moment là, peut être que si les deux équipes souhaitent en rester là peut être que des deux côtés t'aura des distances qui seront assez semblables et surtout qui ne vont pas trop variées. Mais, tu prends des match où il y a eu victoire et si tu prends admettons cinq fois victoire, est ce que c'est voir cinq fois que l'équipe qui mène a des distances courtes entre ses lignes, entre ses joueurs et que l'équipe qui est menée, elle a des distances plus importantes parce que ça continue à attaquer, parce que des fois ils ne peuvent pas les accompagner parce que, étant donné qu'ils ont fait beaucoup d'effort et que l'équipe a tendance à plutôt se disloquer ! Ça me paraît une logique mais ce serait intéressant de vérifier.

N.M : C'est vrai qu'on parle beaucoup de production de jeu. Produire du jeu, ça veut dire quoi ?

R.D : On rentre sur le terrain, pour moi, on joue ! On est organisé différemment, on joue différemment mais pour moi, on fait que jouer. Quand tu vas sur un terrain de foot, tu joue ! Alors que ce soit beau ou pas, ça peut être une phase, ça c'est autre chose ! On peut dire c'est un caractère esthétique, c'est un critère. Il y en a qui peut être aime les longs ballons, il y en a qui peut être aime voir des tacles, mais l'important, c'est d'avoir une idée de jeu ! On va sur le terrain, qu'est ce qu'on va faire ? Il faut qu'ils sachent, comment ils sont organisés, comment ils vont s'animer, on n'a pas le ballon, on a le ballon, on presse, on ne presse pas, on recule.

Tout ça c'est jouer. Et récupérer le ballon, c'est jouer hein, c'est pareil ! Il y en a, jouer, c'est faire du beau jeu, se faire des passes, c'est n'importe quoi !

N.M : C'est quoi pour toi l'évolution du jeu dans les années à venir ? Est-ce que c'est la vitesse par exemple ?

R.D : Pour moi, c'est la vitesse du ballon, la vitesse du ballon, c'est l'aptitude...C'est des études qui ont été faites et qui sont imparables, je ne connais pas les chiffres.

Les attaques seront en croissance constamment, la répétition des efforts de chaque joueur sera de plus en plus importante. Donc, on fera toujours mieux, on va s'entraîner mieux, il y aura toujours de l'intensité. Et tout du moins, les gens sont capables de donner de l'intensité, toujours de plus en plus forte. Ca, ce n'est pas forcément une constante qui va nous diviser à chaque match ! Mais certainement qu'il y aura ça et puis on cherchera toujours à aller de plus en plus vite !

## **ANNEXE N° 6**

### **Présentation du club de football du Mans**

Source Wikipédia :

## Le Mans Football Club

Le Mans FC	
	
<b>Généralités</b>	
Nom complet	Le Mans Football Club
Surnom(s)	<i>Les Sang et Or</i>
Fondation	<u>12 juin 1985</u> (fusion)
Statut professionnel	<u>1993</u>
Couleurs	Rouge et jaune
Stade(s)	<u>MMArena</u>
Championnat actuel	<u>Ligue 2</u>
Président	<span><span><span></span></span><span> </span></span> <u>Henri Legarda</u>
Entraîneur	<span><span><span></span></span><span> </span></span> <u>Arnaud Cormier</u>
Joueur le plus capé	<span><span><span></span></span><span> </span></span> <u>Régis Beunardeau</u> (502) <sup>1</sup> .
Meilleur buteur	L1 : <span><span><span></span></span><span> </span></span> <u>Tulio De Melo</u> (22) L2 : <span><span><span></span></span><span> </span></span> <u>Patrick Van Kets</u> (53)
Site web	<u><a href="http://www.lemansfc.fr">www.lemansfc.fr</a></u>

**Le Mans FC** est un club de football français, basé au Mans. Le club, fondé le 12 juin 1985, est issu de la fusion entre l'Union sportive du Mans (USM) et le Stade Olympique du Maine (SOM).

Présidé par Henri Legarda depuis 2001 et entraîné par Arnaud Cormier depuis décembre 2009, le club est inscrit en Ligue 2 pour la saison 2010-2011, après cinq années dans l'élite depuis la saison 2005-2006. Le club totalise six saisons en Ligue 1, mais reste un club historiquement ancré dans le paysage de la Ligue 2.

L'ambition du club du **Mans FC** durant la saison 2010/2011 était la remontée immédiate dans le Ligue 1. Cependant, au terme de cette saison le club n'a pas réussi ce challenge en terminant quatrième du championnat. Le Mans FC jouera une fois de plus en Ligue 2 durant la saison 2011/2012 mais conserve malgré tout son objectif de retour parmi l'élite.

Le 29 janvier 2011, à l'occasion de la 21<sup>e</sup> journée de Ligue 2, le nouveau stade du Mans FC, la MMArena, fut inauguré par François Fillon, premier ministre en présence de 25 064 spectateurs. Le Mans FC a remporté ce match par 3 buts à 0 contre l'AC Ajaccio dans un match à guichets fermés.

## Bilan Sportif

À l'issue de la saison 2010-2011, le Mans FC totalise 6 participations au championnat de France de première division, et 26 participations au championnat de deuxième division nationale. Ainsi, le club manceau se place en début de la saison 2011-2012 au 15<sup>e</sup> rang au classement général de seconde division, établi par la Ligue de football professionnel<sup>8</sup>.

Bilan par championnat									
Championnat	Saisons	Titres	J	G	N	P	Bp	Bc	Diff
Ligue 1 ( <a href="#">2003-2010</a> )	6	0	228	65	69	94	238	301	-63
Division 2/Ligue 2 ( <a href="#">1988-2011</a> )	26	0	954	309	295	350	1152	1318	-166

## Palmarès et statistiques

Compétitions nationales	Compétitions régionales	Compétitions Non-Officielles
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Championnat de France D2/L2</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vice-champion : <a href="#">2003</a> et <a href="#">2005</a></li> </ul> </li> <li>• <a href="#">Coupe de France</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Meilleure performance : demi-finale en <a href="#">1999</a></li> </ul> </li> <li>• <a href="#">Coupe de la ligue</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Meilleure performance : demi-finale en <a href="#">2006</a>, <a href="#">2007</a> et <a href="#">2008</a></li> </ul> </li> </ul> <p>Équipes jeunes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Coupe Gambardella</a> (1) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vainqueur : <a href="#">2004</a></li> </ul> </li> <li>• <a href="#">Championnat de France des réserves</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Finaliste (1) : <a href="#">2011</a><sup>9</sup></li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Championnat de France D3 Groupe Ouest</a> (1) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Champion : <a href="#">1990</a></li> </ul> </li> <li>• <a href="#">Coupe de Bretagne</a> (2) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vainqueur : <a href="#">1963</a> et <a href="#">1967</a></li> </ul> </li> <li>• <a href="#">Coupe de l'Ouest</a> (3) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vainqueur : <a href="#">1942</a>, <a href="#">1961</a>, <a href="#">1965</a><sup>10</sup>.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Trophée Ligue 2 Pays de la Loire</a> (1) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vainqueur: <a href="#">2011</a><sup>11</sup></li> </ul> </li> <li>• <a href="#">Tournoi Amical Carisport U19</a> (1) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vainqueur: <a href="#">2011</a><sup>12</sup></li> </ul> </li> </ul>

### Records en Ligue 1

(Statistiques arrêtées le 31/10/10)

- Nombre total de saisons : **6 saisons**, 228 matches, **264 points**: 65 victoires; 69 nuls; 94 défaites. 238 buts pour; 301 buts contre.
- Nombre maximum de saisons consécutives : 5, de la [saison 2005-2006](#) à la [saison 2009-2010](#)
- Meilleure Attaque : 46 buts (2007-2008)
- Meilleure Défense : 36 buts (2005-2006)
- Plus grand nombre de victoires consécutives : 4 (2003-2004: Le Mans 2-1 Toulouse, Montpellier 0-3 Le Mans, Le Mans 2-1 Auxerre, Guingamp 2-4 Le Mans)
- Plus grand nombre de défaites consécutives : 5 (2003-2004: Nantes 1-0 Le Mans, Le Mans 0-3 Strasbourg, Marseille 5-0 Le Mans, Le Mans 0-2 Lyon, Rennes 2-0 Le Mans)
- Joueur ayant joué le plus de matchs : [Yohann Pelé](#), 106 matchs (sur 4 saisons)
- Meilleur buteur : [Tulio de Melo](#), 22 buts (sur 3 saisons, 2005-2006 à 2007-2008)
- Meilleur buteur sur une saison : [Tulio de Melo](#) 13 buts (en 31 matchs), [saison 2007-2008](#)
- But le plus rapide : 17 secondes, [Roland Lamah](#) contre [Montpellier Hérault Sport Club](#) le 14 avril 2010.
- Meilleur classement final : [saison 2007-2008](#), 9<sup>e</sup>
- Plus mauvais classement final : [saison 2003-2004](#), 19<sup>e</sup>
- Plus grande victoire à domicile : Le Mans UC 4-0 [Montpellier](#), samedi 29 novembre 2003 ; Le Mans UC 4-0 [Rennes](#), samedi 13 août 2005
- Plus grande défaite à domicile : Le Mans UC 0-3 [RC Strasbourg](#), samedi 30 août 2003 ; Le Mans UC 0-3 [FC Lorient](#), samedi 16 janvier 2010
- Plus grande victoire à l'extérieur : [FC Nantes](#) 1-4 Le Mans UC, samedi 30 août 2008
- Plus grande défaite à l'extérieur : [Olympique lyonnais](#) 8-1 Le Mans UC, samedi 13 mai 2006

## **Bilan historique en Ligue 2**[\[modifier\]](#)

*(En cours - Saison 2010-2011)*



- Nombre total de saisons : **26 saisons**, 939 matches, **1201 points**: 304 victoires; 289 nuls; 346 défaites. 1133 buts pour; 1303 buts contre (-170).
- Plus large victoire à domicile : Le Mans UC 6-0 [ASOA Valence](#), saison 1998-1999.
- Plus lourde défaite à domicile : Le Mans UC 0-6 [Besançon RC](#), saison 1951-1952.

- Plus large victoire à l'extérieur : [Bourges FC](#) 0-5 Le Mans UC, saison 1990-1991.


Plus lourde défaite à l'extérieur : [AS Cannes](#)



**ANNEXE N° 7**  
**COMPOSITION DES EQUIPES**

<b>Le Mans</b>		<b>0 - 2</b>		<b>Auxerre</b>
Pelé Yohann 30				16 Riou Remy
Louvion Cyriaque 13				05 Dudka Dariusz
Cerdan Grégory 05				02 Hengbart Cedric
Géder Antonio Camilo Malta 02				12 Mignot Jean-Pascal
Keita Alphousseyni 15				04 Grichting Stephane
Strömstad Frédrik 07				03 Narry Moussa
Thomas Frédéric 08				21 Niculae Daniel George
Maïga Modibo 09				14 Oliech Dennis
Gervinho 27				10 Kahlenberg Thomas
Baal Ludovic 24				19 Langil Steven
Helstad Thorstein 22				17 Pedretti Benoit
Lamah Roland 25				13 Lejeune Kevin
Dossevi Mathieu 14				26 Jasse Maxime
Le Tallec Anthony 10				20 Sidibé Amadou
Ben Frej Sabeur 03				27 Traoré Alain
Camara Ibrahima 29				24 Kitambala Lynel
Paulo André 04				29 Ndinga Delvin
Roche Rodolphe 16				01 Sorin Olivier
		<b>Ligue 1 2008-2009</b>		
		<b>Léon-Bollée</b>		
		<b>29/10/2008 - 19:00</b>		
<b>Entraîneur</b>				<b>Entraîneur</b>
Bertucci Yves				Fernandez Jean

<b>Le Mans</b>		<b>1 - 3</b>		<b>Bordeaux</b>
Pelé Yohann 30				16 Ramé Ulrich
Bouhours Samuel 18				28 Tremoulinas Benoît
Cerdan Grégory 05				14 Diawara Souleymane
Paulo André 04				27 Planus Marc
Camara Ibrahima Sory 29				21 Chalmé Mathieu
Maïga Modibo 09				08 Gourcuff Yoann
Coutadeur Mathieu 20				05 Menegazzo Fernando
Keita Alphousseyni 15				04 Diarra Alou
Dossevi Mathieu 14				24 Traoré Abdou
Gervinho 27				11 Bellion David
Le Tallec Anthony 10				09 Cavenaghi Fernando
Strömstad Frédrik 07				29 Chamakh Marouane
Helstad Thorstein 22				10 Jussié
El Bahri Brahim 06				17 Wendel
Ben Frej Saber 03				06 Jurietti Franck
Geder 02				07 Gouffran Yoan
Baal Ludovic 24				26 Obertan Gabriel
Roche Rodolphe 16				30 Valverde Matthieu
		<b>Ligue 1 2008-2009</b>		
		<b>Stade Léon-Bollée</b>		
		<b>13/12/2008 - 19:00</b>		
<b>Entraîneur</b>				<b>Entraîneur</b>
Bertucci Yves				Blanc Laurent

<p><b>Le Mans</b></p> <p>Pelé Yohann 30          Bouhours Samuel 18          Cerdan Grégory 05          Paulo André 04          Camara Ibrahima 29          Gervinho 27          Thomas Frédéric 08          Dossevi Mathieu 14          Coutadeur Mathieu 20          Le Tallec Anthony 10          Maïga Modibo 09          Louvion Cyriaque 13          Strömstad Frédrik 07          Lamah Roland 25          Géder Antonio Camila Malta 02          Helstad Thorstein 22          Baal Ludovic 24          Roche Rodolphe 16</p> <p><b>Entraîneur</b>          Bertucci Yves</p>	 <p><b>2 - 0</b></p> <p><b>Ligue 1 2008-2009</b></p> <p><b>Stade Léon-Bollée</b></p> <p>29/11/2008 - 19:00</p>	 <p><b>Caen</b></p> <p>01 Thebaux Alexis          02 Seube Nicolas          19 Sorbon Jérémy          13 Boucansaud Florian          21 Barzola Pablo          20 Lemaitre Reynald          10 Nivet Benjamin          06 Gomis Rémi          12 Proment Grégory          14 Toudic Julien          09 Savidan Steve          27 Florentin Nicolas          11 Adnane Youssef          08 Raineau Alexandre          03 Svensson Karl          04 Thiam Brahim          17 Van La Parra Rajiv          30 Perquis Damien</p> <p><b>Entraîneur</b>          Dumas Franck</p>
---	---	--

<p><b>Le Mans</b></p> <p>Pelé Yohann 30          Bouhours Samuel 18          Cerdan Grégory 05          Paulo André 04          Camara Ibrahima 29          Coutadeur Mathieu 20          Goulon Hérold 26          Strömstad Frédrik 07          Maïga Modibo 09          Gervinho 27          Le Tallec Anthony 10          Lamah Roland 25          Helstad Thorstein 22          Corchia Sébastien 28          Thomas Frédéric 08          Louvion Cyriaque 13          Baal Ludovic 24          Roche Rodolphe 16</p> <p><b>Entraîneur</b>          Cormier Arnaud</p>	 <p><b>1 - 1</b></p> <p><b>Ligue 1 2008-2009</b></p> <p><b>Stade Léon-Bollée</b></p> <p>23/05/2009 - 21:00</p> <p><b>Arbitre</b></p> <p>1 : Referee 1          2 : Referee 2          3 : Referee 3</p>	 <p><b>Grenoble</b></p> <p>01 Wimbée Grégory          25 N'Ganga Francis          15 Rendulic Zoran          12 Cesar Bostjan          14 Jemmali David          02 Courtois Laurent          06 Romao Jacques-Alaixys          10 Batles Laurent          26 Ravet Yoric          11 Dimitrijevic Milos          19 Boya Pierre          17 Akrouer Nassim          28 El Moubarki Bouchaib          21 Regragui Walid          04 Flachez Maxence          07 Yanev Hristo          31 Kucukovic Mustafa          30 Le Crom Ronan</p> <p><b>Entraîneur</b>          Bazdarevic Mehmet</p>
---	--	---

**Le Mans**

Pelé Yohann 30  
 Lamah Roland 25  
 Cerdan Grégory 05  
 Paulo André 04  
 Geder 02  
 Corchia Sebastien 33  
 Coutadeur Mathieu 20  
 Thomas Frederic 08  
 Estigarribia Marcelo 11  
 Le Tallec Anthony 10  
 Helstad Thorstein 22  
 Maïga Modibo 09  
 Gervinho 27  
 Strömstad Frédrik 07  
 Bouhours Samuel 18  
 Camara Ibrahima 29  
 Wague Mamadou 34  
 Roche Rodolphe 16

**Entraîneur**

Jeandupeux Daniel

**2 - 0****Ligue 1 2008-2009****Stade Léon-Bollée****28/02/2009 - 19:00****Le Havre**

01 Revault Christophe  
 21 Tixier Damien  
 09 Franquart Peter  
 18 Ba Abasse  
 02 Baca Maxime  
 22 Lesage Jean-Michel  
 25 Dieuze Nicolas  
 24 Alla Hasan  
 19 Anin Kevin  
 07 Alassane Amadou  
 13 Diallo Mamadou  
 23 Noro Stéphane  
 29 Marange Florian  
 33 Nabouhane El Fardou  
 06 Ait-Ben-Idir Jamel  
 04 Lo Sambou Massamba  
 34 Kana Biyik Jean Armel  
 16 Placide Johny

**Entraîneur**

Hantz Frédéric

**Le Mans**

Roche Rodolphe 16  
 Camara Ibrahima 29  
 Geder Antonio 02  
 Paulo Andre 04  
 Adenon Abdul 23  
 Strömstad Frédrik 07  
 Estigarribia Marcelo 11  
 Thomas Frederik 08  
 Lamah Roland 25  
 Le Tallec Anthony 10  
 Helstad Thorstein 22  
 Dossevi Mathieu 14  
 Maïga Modibo 09  
 Wague Mamadou 34  
 Bouhours Samuel 18  
 Corchia Sébastien 33  
 Baal Ludovic 24  
 Ferrand Thibaut 01

**Entraîneur**

Jeandupeux Daniel

**0 - 0****Ligue 1 2008-2009****Stade Léon-Bollée****17/02/2009 - 21:00****Lille**

16 Malicki Grégory  
 15 Emerson Da Conceicao  
 25 Plestan Nicolas  
 23 Rami Adil  
 18 Beria Franck  
 26 Hazard Eden  
 07 Cabaye Yohan  
 24 Mavuba Rio  
 04 Balmont Florent  
 10 Obraniak Ludovic  
 08 Bastos Michel Fernandes  
 22 Chedjou Aurelien  
 13 Fauvergue Nicolas  
 02 Debuchy Mathieu  
 20 Tafforeau Grégory  
 29 Dumont Stéphane  
 28 Lyng Emil  
 01 Butelle Ludovic

**Entraîneur**

Garcia Rudi

**Le Mans**

Roche Rodolphe 16  
 Camara Ibrahima 29  
 Géder Antonio 02  
 Paulo André 04  
 Ben Frej Saber 03  
 Keita Alphousseyni 15  
 Baal Ludovic 24  
 Thomas Frédéric 08  
 Coutadeur Mathieu 20  
 Dossevi Mathieu 14  
 Helstad Thorstein 22  
 Strömstad Fredrik 07  
 Le Tallec Anthony 10  
 Maïga Modibo 09  
 Cerdan Grégory 05  
 Louvion Cyriaque 13  
 Samassa Mamadou 19  
 Ferrand Thibault 01

**Entraîneur**

Bertucci Yves

**0 - 1****Ligue 1 2008-2009****Léon-Bollée****09/08/2008 - 21:00****Lorient**

16 Audard Fabien  
 15 Morel Jérémy  
 02 Ciani Michael  
 29 Marchal Sylvain  
 24 Jallet Christophe  
 27 Namouchi Hamed  
 23 Mansouri Yazid  
 07 Ewolo Oscar  
 26 Jouffre Yann  
 11 Le Pen Ulrich  
 09 Gameiro Kévin  
 18 Amalfitano Morgan  
 17 Robert Fabien  
 05 Genton Benjamin  
 21 Sophie Ricardo  
 22 Soro Bakary  
 28 Robert Bertrand  
 01 Cappone Lionel

**Entraîneur**

Gourcuff Christian

**Le Mans**

Pelé Yohann 30  
 Baal Ludovic 24  
 Cerdan Grégory 05  
 Geder 02  
 Camara Ibrahima 29  
 Lamah Roland 25  
 Thomas Frédéric 08  
 Goulon Hérold 26  
 Gervinho 27  
 Coutadeur Mathieu 20  
 Maïga Modibo 09  
 Strömstad Frédéric 07  
 Le Tallec Anthony 10  
 Paulo André 04  
 Bouhours Samuel 18  
 Adenon Khaled 23  
 Estigarribia Marcelo 11  
 Roche Rodolphe 16

**Entraîneur**

Jeandupeux Daniel

**1 - 3****Ligue 1 2008-2009****Stade Léon-Bollée****04/04/2009 - 19:00****Lyon**

01 Lloris Hugo  
 11 Grosso Fabio  
 04 Boumsong Jean-Alain  
 03 Cris  
 02 Clerc François  
 27 Mounier Anthony  
 17 Makoun Jean  
 08 Juninho  
 07 Ederson Honorato Campos  
 05 Bodmer Mathieu  
 10 Benzema Karim  
 06 Kallstrom Kim  
 18 Pjanic Miralem  
 23 Keita Abdul Kader  
 20 Réveillère Anthony  
 38 Lacazette Alexandre  
 39 Piquionne Frédéric  
 30 Vercoutre Rémy

**Entraîneur**

Puel Claude

<p><b>Le Mans</b></p> <p>Pelé Yohann 30 Camara Ibrahima 29 Géder Antonio Camilo Malta 02 Cerdan Grégory 05 Ben Frej Sabeur 03 Le Tallec Anthony 10 Coutadeur Mathieu 20 Thomas Frédéric 08 Strömstad Frédrik 07 Gervinho 27 Helstad Thorstein 22 Paulo André 04 Maïga Modibo 09 Dossevi Mathieu 14 Keita Alphousseyni 15 Lamah Roland 25 Louvion Cyriaque 13 Roche Rodolphe 16</p> <p><b>Entraîneur</b> Bertucci Yves</p>	 <p><b>1 - 1</b></p> <p><b>Ligue 1 2008-2009</b></p> <p><b>Léon-Bollée</b></p> <p>27/09/2008 - 19:00</p>	<p><b>Marseille</b></p> <p>30 Mandanda Steve 03 Taiwo Taye 05 Hilton Vitorino 22 Erbate Elamin 24 Bonnart Laurent 20 Ben Arfa Hatem 07 Cheyrou Benoit 19 Cana Lorik 06 Ziani Karim 28 Valbuena Mathieu 11 Niang Mamadou 12 Kabore Charles 10 Zenden Boudewijn 17 Samassa Mamadou 32 Givet Gael 23 M'Bami Modeste 01 Riou Rudy</p> <p><b>Entraîneur</b> Gerets Erik</p>
---	---	--

<p><b>Le Mans</b></p> <p>Pelé Yohann 30 Camara Ibrahima 29 Geder 02 Paulo André 04 Cerdan Grégory 05 Corchia Sébastien 28 Coutadeur Mathieu 20 Gervinho 27 Thomas Frédéric 08 Maïga Modibo 09 Le Tallec Anthony 10 Lamah Roland 25 Helstad Thorstein 22 Goulon Hérold 26 Strömstad Frédrik 07 Louvion Cyriaque 13 Baal Ludovic 24 Roche Rodolphe 16</p> <p><b>Entraîneur</b> Jeandupeux Daniel</p>	 <p><b>0 - 1</b></p> <p><b>Ligue 1 2008-2009</b></p> <p><b>Stade Léon-Bollée</b></p> <p>26/04/2009 - 17:00</p> <p><b>Arbitre</b></p> <p>1 : Referee 1 2 : Referee 2 3 : Referee 3</p>	<p><b>Monaco</b></p> <p>16 Ruffier Stéphane 04 Modesto Francois 02 Mongongu Cédric 03 N'Koulou Nicolas 32 Lolo Igor 05 Perez Diego 26 Mollo Yohan 19 Gosso Jean-Jacques 10 Park Chu-Young 27 Nimani Frédéric 20 Pino Juan Pablo 21 Meriem Camel 17 Gakpé Serge 12 Adriano 14 Simic Dario 06 Pokrivic Nikola 11 Adu Freddy 01 Thuram-Ulien Yohann</p> <p><b>Entraîneur</b> Ricardo</p>
--	--	---

### Le Mans

Pelé Yohann 30  
Camara Ibrahima 29  
Cerdan Grégory 05  
Paulo André 04  
Louvion Cyriaque 13  
Gervinho 27  
Thomas Frédéric 08  
Coutadeur Mathieu 20  
Le Tallec Anthony 10  
Lamah Roland 25  
Maiga Modibo 09  
Strömstad Frédrik 07  
Baal Ludovic 24  
Adenon Abdul 23  
Dossevi Mathieu 14  
Keita Alphousseyni 15  
Helstad Thorstein 22  
Roche Rodolphe 16

#### Entraîneur

Bertucci Yves



2 - 0

Ligue 1 2008-2009

Léon-Bollée

19/10/2008 - 17:00



### Nancy

01 Bracigliano Gennaro  
13 Macaluso Damien  
27 Ouaddou Abdeslam  
05 André Luiz  
21 Calvé Jean  
15 Hadji Youssouf  
24 Gavanon Benjamin  
06 Berenguer Pascal  
23 Brison Jonathan  
22 Fortuné Marc Antoine  
26 N'Guemo Landry  
10 Dia Issiar  
18 Féret Julien  
02 Helder  
08 Biancalani Frédéric  
04 Malonga Chris  
11 Zerka Monsef  
16 Grégorini Damien

#### Entraîneur

Correa Pablo

### Le Mans

Pelé Yohann 30  
Ben Frej Saber 03  
Cerdan Grégory 05  
Geder 02  
Bouhours Samuel 18  
Strömstad Frédrik 07  
Louvion Cyriaque 13  
Coutadeur Mathieu 20  
Maiga Modibo 09  
Helstad Thorstein 22  
Gervinho 27  
Estigarribia Marcelo 11  
Lamah Roland 25  
Adenon Khaled 23  
Thomas Frédéric 08  
Dossevi Mathieu 14  
Roche Rodolphe 16

#### Entraîneur

Bertucci Yves



0 - 2

Ligue 1 2008-2009

Stade Léon-Bollée

31/01/2009 - 19:00



### Nantes

16 Alonzo Jérôme  
06 Moullec Guillaume  
15 Maréval Rémi  
05 Pierre Jean-Jacques  
26 Poulard Yoann  
11 Capoue Aurélien  
21 Vainqueur William  
08 Da Rocha Frédéric  
23 Faty Ricardo  
07 Abdoun Djamel  
12 Djordjevic Filip  
18 De Freitas David  
17 Klasnic Ivan  
24 Guillon Loïc  
33 Rodelin Silvio Ronny  
29 Gravggaard Michael  
20 Bekamenga Christian  
40 Ndy Assembe Guy Rolland

#### Entraîneur

Baup Elie

## Le Mans

Roche Rodolphe 16  
Bouhours Samuel 18  
Cerdan Gregory 05  
Geder Antonio 02  
Corchia Sebastien 33  
Paulo Andre 04  
Thomas Frédéric 08  
Le Tallec Anthony 10  
Maiga Modibo 09  
Lamah Roland 25  
Helstad Thorstein 22  
Coutadeur Mathieu 20  
Adenon Khaled 23  
Camara Ibrahima 29  
Strömstad Frédrik 07  
Estigarribia Marcelo 11  
Dossevi Mathieu 14  
Ferrand Thibaut 01

### Entraîneur

Jeandupeux Daniel



1 - 2

Ligue 1 2008-2009

Stade Léon-Bollée

14/02/2009 - 19:00



## Nice

01 Ospina David  
27 Jeunechamp Cyril  
05 Kante Cédric  
25 Apam Onyekachi  
23 Diakité Drissa  
14 Fae Emerse  
06 Echouafni Olivier  
15 Coulibaly Kafoumba  
07 Remy Loic  
17 Ben Saada Chaouki  
21 Bamogo Habib  
24 Cid Gerald  
10 Traoré Mahamane  
11 Mouloungui Eric  
04 Hognon Vincent  
09 Modeste Anthony  
16 Letizi Lionel

### Entraîneur

Antonetti Frédéric

## Le Mans

Pelé Yohann 30  
Camara Ibrahima 29  
Bouhours Samuel 18  
Paulo André 04  
Cerdan Grégory 05  
Corchia Sébastien 28  
Coutadeur Mathieu 20  
Thomas Frédéric 08  
Helstad Thorstein 22  
Lamah Roland 25  
Gervinho 27  
Goulon Hérold 26  
Maiga Modibo 09  
Le Tallec Anthony 10  
Strömstad Frédrik 07  
Baal Ludovic 24  
Louvion Cyriaque 13  
Roche Rodolphe 16

### Entraîneur

Jeandupeux Daniel



0 - 1

Ligue 1 2008-2009

Stade Léon-Bollée

13/05/2009 - 19:00



## Paris

01 Landreau Mickaël  
22 Armand Sylvain  
03 Sakho Mamadou  
15 Camara Zoumana  
02 Ceara Marcos  
25 Rothen Jérôme  
04 Makelele Claude  
23 Clément Jérémy  
10 Sessegnon Stéphane  
14 Kezman Mateja  
08 Luyindula Peguy  
12 Pancrate Fabrice  
24 Makonda Tripy  
21 Maurice Jean-Eude  
06 Bourillon Grégory  
17 Mabilia Larrys  
29 Barrada Abdelaziz  
30 Edel Apoula Edimo

### Entraîneur

Le Guen Paul



## Le Mans

Pelé Yohann 30  
Camara Ibrahima 29  
Cerdan Gregory 05  
Geder Antonio 02  
Corchia Sebastien 28  
Lamah Roland 25  
Thomas Frédéric 08  
Goulon Herold 26  
Coutadeur Mathieu 20  
Gervinho 27  
Helstad Thorstein 22  
Paulo André 04  
Maïga Modibo 09  
Louvion Cyriaque 13  
Estigarribia Marcelo 11  
Le Tallec Anthony 10  
Baal Ludovic 24  
Roche Rodolphe 16

### Entraîneur

Jeandupeux Daniel



2 - 2

Ligue 1 2008-2009

Stade Léon-Bollée

14/03/2009 - 19:00



## Rennes

01 Douchez Nicolas  
03 Bocanegra Carlos  
13 Hansson Petter  
05 Mangane Kader  
12 Fanni Rod  
11 Thomert Olivier  
18 Lemoine Fabien  
17 Mbia Stephane  
29 Danzé Romain  
14 Cheyrou Bruno  
19 Briand Jimmy  
07 Leroy Jérôme  
23 Sow Moussa  
20 Ekoko Jires  
25 Aubey Lucien  
02 Echiejile Elderson  
28 Oniangue Prince  
30 Ndiaye Cheick

### Entraîneur

Lacombe Guy

## Le Mans

Pelé Yohann 30  
Corchia Sebastien 28  
Cerdan Grégory 05  
Geder 02  
Camara Ibrahima 29  
Lamah Roland 25  
Thomas Frédéric 08  
Goulon Hérold 26  
Gervinho 27  
Coutadeur Mathieu 20  
Maïga Modibo 09  
Paulo André 04  
Bouhours Samuel 18  
Le Tallec Anthony 10  
Dossevi Mathieu 14  
Paulo Marcos 21  
Baal Ludovic 24  
Roche Rodolphe 16

### Entraîneur

Jeandupeux Daniel



2 - 0

Ligue 1 2008-2009

Stade Léon-Bollée

11/04/2009 - 19:00



## Sochaux

16 Richert Teddy  
22 Mikari Yassin  
02 Afolabi Rabiou  
24 Perquis Damien  
25 Faty Jacques  
06 Dalmat Stephane  
03 Carlão  
07 Pitau Romain  
13 Boudebouz Ryad  
09 Erding Mevlut  
05 Sverkos Vaclav  
12 Isabey Michaël  
26 Martin Marvin  
32 Tulasne Geoffrey  
17 Thomas Olivier  
27 Daf Omar  
28 Pichot Stéphane  
30 Dreyer Matthieu

### Entraîneur

Gillot Francis

**Le Mans**

Roche Rodolphe 16  
 Camara Ibrahima 29  
 Géder Antonio Camila Malta 02  
 Cerdan Grégory 05  
 Ben Frej Sabeur 03  
 Strömstad Fredrik 07  
 Thomas Frédéric 08  
 Coutadeur Mathieu 20  
 Le Tallec Anthony 10  
 Maïga Modibo 09  
 Helstad Thorstein 22  
 Keita Alphousseyni 15  
 Gervinho 27  
 Adenon Abdul 23  
 Louvion Cyriaque 13  
 Dossevi Mathieu 14  
 Samassa Mamadou 19  
 Ferrand Thibault 01

**Entraîneur**

Jeandupeux Daniel

**1 - 0****Ligue 1 2008-2009****Léon-Bollée****23/08/2008 - 19:00****Saint-Etienne**

01 Viviani Jodi  
 21 Dabo Mouhamadou  
 32 Monsoreau Sylvain  
 04 Tavlavidis Efstathios  
 24 Perrin Loïc  
 11 Dernis Geoffrey  
 12 Matuidi Blaise  
 19 Landrin Christophe  
 22 Matsui Daisuke  
 14 Feindouno Pascal  
 18 Gomis Bafetimbi  
 09 Gigliotti David  
 25 Paulo Machado  
 07 Payet Dimitri  
 23 Sauget David  
 28 Benalouane Yohan  
 08 Ilan Aruajo  
 16 Janot Jérémie

**Entraîneur**

Roussey Laurent

**Le Mans**

Pelé Yohann 30  
 Camara Ibrahima 29  
 Cerdan Grégory 05  
 Géder Antonio Camila Malta 02  
 Ben Frej Sabeur 03  
 Gervinho 27  
 Thomas Frédéric 08  
 Coutadeur Mathieu 20  
 Le Tallec Anthony 10  
 Strömstad Fredrik 07  
 Helstad Thorstein 22  
 Baal Ludovic 24  
 Lamah Roland 25  
 Maïga Modibo 09  
 Paulo André 04  
 Adenon Abdul 23  
 Keita Alphousseyni 15  
 Roche Rodolphe 16

**Entraîneur**

Bertucci Yves

**1 - 2****Ligue 1 2008-2009****Léon-Bollée****13/09/2008 - 19:00****Toulouse**

16 Carrasso Cédric  
 12 Mbengue Cheikh  
 02 Fofana Mohamed  
 04 Cetto Mauro  
 23 Ebondo Albin  
 07 Mansare Fode  
 14 Sirieux Francois  
 29 Capoue Etienne  
 08 Didot Etienne  
 25 Braaten Daniel  
 11 Gignac André-Pierre  
 09 Larsen Soren  
 22 Sissoko Moussa  
 03 Congréd Daniel  
 15 Paulo Cesar  
 10 Bergougnoux Bryan  
 28 Soukouna Ahmed  
 01 Hamel Sébastien

**Entraîneur**

Casanova Alain

**Le Mans**

Pelé Yohann 30  
 Baal Ludovic 24  
 Paulo André 04  
 Géder Antonio Camilo Malta 02  
 Louvion Cyriaque 13  
 Lamah Roland 25  
 Thomas Frédéric 08  
 Coutadeur Mathieu 20  
 Le Tallec Anthony 10  
 Gervinho 27  
 Maïga Modibo 09  
 Dossevi Mathieu 14  
 Estigarribia Marcelo 11  
 Helstad Thorstein 22  
 Bouhours Samuel 18  
 Adenon Khaled 23  
 Keita Alphousseyni 15  
 Ferrand Thibaut 01

**Entraîneur**  
 Bertucci Yves



**1 - 0**

**Ligue 1 2008-2009**

**Léon-Bollée**

**15/11/2008 - 19:00**

**Valenciennes**

16 Grondin Willy  
 03 Abardonado Jacques  
 05 Schmitz Rafael  
 06 Bisevac Milan  
 13 Traoré Mody  
 08 Danic Gaël  
 23 Saez José  
 17 Sanchez Moreno Carlos  
 10 Belmadi Djamel  
 07 Audel Johan  
 28 Pujol Grégory  
 19 Bezzaz Yassine  
 02 Ducourtioux David  
 09 Sebo Filip  
 20 Traoré Damé  
 11 Nascimento Jeovanio  
 22 Lacourt Jonathan  
 30 Leca Jean-Louis

**Entraîneur**  
 Kombouaré Antoine

## **ANNEXE N° 8**

### **EXEMPLE DE TABLEAU D'ANALYSE D' ACTIONS DE « TIRS » ET DE « BUTS »**

# ACTIONS DE « TIRS »

ACTION NUMERO 1													
TIR	LE MANS	VISITEUR	LE MANS	VISITEUR	N°	J	Tps PASSE	T CRISE	D but	mètre		mètre	mètre
tps restant	score	score	score	score	joueurs		mn/sec/dixième		mètre	distance entre J	nbre passes	bloc équipe	bloc équipe
01:30:00										qd J donne		largeur terrain	longueur terrain
01:16:09	Le Mans	GRENOBLE	Le Mans	GRENOBLE	récupération	J - 2 r	13:50,6		35,9		2		
01:16:09			0	0	26	J - 2 d	13:50,6	00:00,0	35,9	8,8			
01:16:09			0	0	4	J - 1 r	13:51,5		32,1				
01:16:05			0	0	4	J - 1 d	13:55,1	00:03,6	15,4	21,4			
01:16:03			0	0	5	J	13:57,2		17,3				
01:16:03			0	0	5	J TIR	13:57,2		17,3			31,1	49,3
ACTION NUMERO 2													
01:10:50	0	0			récupération	J - 6 r	19:09,8		51		6		
01:10:49	0	0			26	J - 6 d	19:10,8	00:01,0		8,1			
01:10:48	0	0			4	J - 5 r	19:11,7		63,9				
01:10:48	0	0			4	J - 5 d	19:11,7	00:00,0	63,9	19,1			
01:10:46	0	0			5	J - 4 r	19:14,0		70,3				
01:10:44	0	0			5	J - 4 d	19:16,2	00:02,2	58	19,2			
01:10:42	0	0			18	J - 3 r	19:18,0		50,1				
01:10:41	0	0			18	J - 3 d	19:19,3	00:01,3	50,6	26,8			
01:10:39	0	0			7	J - 2 r	19:21,3		27,9				
01:10:39	0	0			7	J - 2 d	19:21,3	00:00,0	27,9	13,1			
01:10:37	0	0			27	J - 1 r	19:23,3		17,1				
01:10:35	0	0			27	J - 1 d	19:25,2	00:01,9	7,7	10,9			
01:10:34	0	0			7	J	19:26,1		13,1				
01:10:33	0	0			7	J TIR	19:26,6		15,1			23,3	55
ACTION NUMERO 3													
00:56:38	0	0			récupération	J - 9 r	33:22,0		4,2		9		
00:56:38	0	0			29	J - 9 d	33:22,0	00:00,0	4,2	21,7			
00:56:37	0	0			7	J - 8 r	33:23,4		13,3				
00:56:36	0	0			7	J - 8 d	33:23,9	00:00,5	14,1	12,1			
00:56:35	0	0			29	J - 7 r	33:24,9		10,6				
00:56:33	0	0			29	J - 7 d	33:26,9	00:02,0	10,9	25,5			
00:56:32	0	0			D12	J - 6 r	33:28,3		25,7				
00:56:32	0	0			D12	J - 6 d	33:28,3	00:00,0	25,7	21,4			
00:56:30	0	0			26	J - 5 r	33:29,7		25,5				
00:56:30	0	0			26	J - 5 d	33:29,7	00:00,0	25,5	15			
00:56:29	0	0			20	J - 4 r	33:31,3		25,1				
00:56:29	0	0			20	J - 4 d	33:31,3	00:00,0	25,1	5,6			
00:56:27	0	0			26	J - 3 r	33:32,6		27,1				
00:56:27	0	0			26	J - 3 d	33:32,6	00:00,0	27,2	20,1			
00:56:24	0	0			5	J - 2 r	33:35,6		47,6				
00:56:23	0	0			5	J - 2 d	33:36,7	00:01,1	50,1	23,5			
00:56:22	0	0			7	J - 1 r	33:38,3		26,6				
00:56:22	0	0			7	J - 1 d	33:38,3	00:00,0	22,8	11,8			
00:56:20	0	0			10	J	33:39,6		22,8				
00:56:20	0	0			10	J TIR	33:39,6		22,8			31,7	33,6

# ACTIONS DE « BUTS »

ACTION NUMERO 1												
BUT	LE MANS	VISITEUR	LE MANS	VISITEUR	N°	J	Tps PASSE	Crise de temps	D but	mètre	mètre	mètre
tps restant	score	score	score	score	joueurs		mm/sec/dixièn		mètre	distance entre J	bloc équipe	bloc équipe
	Le Mans	ST ETIENNE	Le Mans	ST ETIENNE						qd J donne	largeur terrain	longueur terrain
01:30:00												
00:52:30	0	0			récupération	J - 6 r	37:30,1					
00:52:29					7	J - 6 d	37:30,6	00:00,5	66,5	11,4		
00:52:26					20	J - 5 r	37:33,9					
00:52:24					20	J - 5 d	37:36,0	00:02,1	58	18,8		
00:52:22					29	J - 4 r	37:37,7					
00:52:18					29	J - 4 d	37:42,4	00:04,7	53,8	19,7		
00:52:16					5	J - 3 r	37:43,9					
00:52:13					5	J - 3 d	37:47,0	00:03,1	62,8	27,8		
00:52:11					10	J - 2 r	37:48,8					
00:52:11					10	J - 2 d	37:48,8	00:00,0	40,9	6,8		
00:52:10					7	J - 1 r	37:50,2					
00:52:09					7	J - 1 d	37:51,2	00:01,0	28,7	17,7		
00:52:08					22	J	37:52,4					
00:52:04					22	J BUT	37:55,6				48,9	49,3
ACTION NUMERO 2												
BUT	LE MANS	MARSEILLE	LE MANS	MARSEILLE	N°	J	Tps PASSE	Crise de temps	D but	mètre	mètre	mètre
tps restant	score	score	score	score	joueurs		mm/sec/dixièn		mètre	distance entre J	bloc équipe	bloc équipe
										qd J donne	largeur terrain	longueur terrain
01:23:40			0	0	récupération	J - 4 r	06:20,1		14,8			
01:23:39					24	J - 4 d	06:20,6	00:00,5	14,8	10,6		
01:23:38					20	J - 3 r	06:21,8					
01:23:36					20	J - 3 d	06:24,1	00:02,3	26,4	13,7		
01:23:35					19	J - 2 r	06:25,0					
01:23:34					19	J - 2 d	06:25,6	00:00,6	30,2	11,9		
01:23:33					28	J - 1 r	06:26,6					
01:23:33					28	J - 1 d	06:27,3	00:00,7	22,7	3,8		
01:23:28					20	J	06:32,2					
01:23:27					20	J BUT	06:33,5				30,3	46,7
ACTION NUMERO 3												
BUT	LE MANS	MARSEILLE	LE MANS	MARSEILLE	N°	J	Tps PASSE	Crise de temps	D but	mètre	mètre	mètre
tps restant	score	score	score	score	joueurs		mm/sec/dixièn		mètre	distance entre J	bloc équipe	bloc équipe
										qd J donne	largeur terrain	longueur terrain
01:20:42					29	J - 2 d	09:18,1	00:00,5	14,6	22,5		
01:20:39					10	J - 1 r	09:20,8					
01:20:39					10	J - 1 d	09:20,9	00:00,1	5,1	10,3		
01:20:37					22	J	09:23,1					
01:20:37					22	J BUT	09:23,4				34,4	46,4

**ANNEXE N° 9 :**  
**RECAPITULATIF DU RECUEIL DE**  
**DONNEES DES ACTIONS DE**  
**« TIRS » et de « BUTS »**

effectif	temps					temps	temps	mètre	mètre	mètre	mètre	tir / 0	résultat
n	tps restant	LEMANS	VISITEUR	LEMANS	VISITEUR	tir ou but	T CRISE	D but	distance entre J	largeur	longueur	but / 1	G/N/P
1	1:16:06			0	0	0:13:54	0,018	25,65	15,1	31,1	49,3	0	N
2	1:10:42	0	0			0:19:18	0,011	39,74	16,2	23,3	55	0	N
3	0:56:29	0	0			0:33:31	0,004	22,85	17,41	31,7	33,6	0	N
4	0:55:30	0	0			0:34:30	0,006	49,04	18,30	23	35,4	0	N
5	0:01:30			1	1	1:28:30	0,004	47,67	18,75	15,4	45,7	0	N
6	1:27:05			0	0	0:02:55	0	51,4	9,65	15,2	45,7	0	N
7	1:04:24			0	0	0:25:36	0,009	25,38	15,90	14,2	41,7	0	N
8	1:00:10	0	0			0:29:50	0,017	32,52	14,00	5,1	44,8	0	N
9	0:50:05	1	0			0:39:55	0,019	60,17	18,50	15,8	46,7	0	G
10	0:12:48			2	0	1:17:12	0,016	39,25	17,27	32	57,2	0	P
11	0:00:54	2	0			1:29:06	0,009	49,44	14,28	20,3	41,7	0	G
12	0:00:24	2	0			1:36:36	0,02	42,82	17,55	27,2	42,3	0	G
13	1:15:52	0	0			0:14:08	0,01	52,19	14,10	14,6	46,8	0	N
14	0:33:58			0	2	0:56:02	0,024	18,04	17,07	13,9	45,2	0	G
15	53,26	1	2			36:33,8	0,013	49,43	17,02	29,2	50,9	0	P
16	1:29:47			0	0	0:00:13	0,009	47,15	18,50	28,3	49,7	0	N
17	1:22:54	0	0			0:07:06	0,014	34,91	12,28	20,1	42	0	N
18	0:28:46			1	0	1:01:14	0,009	54,71	13,97	48,1	39,8	0	P
19	0:23:09			1	0	1:06:51	0,019	23,18	21,05	30,1	38,2	0	P
20	0:12:47			1	0	1:17:13	0,012	29,75	13,26	11,4	31,5	0	P
21	0:06:07	1	0			1:23:53	0,002	52,10	15,73	11,5	43,3	0	G
22	1:03:54			0	0	0:26:06	0,014	19,40	16,54	32,3	48,9	0	N
23	1:10:49			0	0	0:19:11	0,005	35,76	15,27	18,9	37,9	0	N
24	1:02:31			0	0	0:27:29	0,016	44,69	18,55	11,5	41,5	0	N
25	1:28:09			0	0	0:01:51	0,025	22,76	15,30	19,1	41,2	0	N
26	0:48:36			0	0	0:41:24	0,022	53,55	14,58	28,1	51,1	0	N

effectif	temps					temps	temps	mètre	mètre	mètre	mètre	tir / 0	résultat
n	tps restant	LEMANS	VISITEUR	LEMANS	VISITEUR	tir ou but	T CRISE	D but	distance entre J	largeur	longueur	but / 1	G/N/P
27	1:16:33			1	0	0:13:27	0,002	35,77	20,59	17,6	32,2	0	P
28	0:56:51			1	0	0:33:09	0,004	17,99	14,53	32,9	48,3	0	P
29	0:55:02			2	0	0:34:58	0,014	29,57	18,50	8,6	44,6	0	P
30	0:47:05			2	0	0:42:55	0,001	33,44	15,94	4,3	39,3	0	P
31	1:21:40	2	0			1:08:20	0,026	45,46	21,23	28,5	40,8	0	G
32	1:06:40	2	0			1:23:20	0,022	42,78	5,00	32,9	47,9	0	G
33	1:21:10	0	0			0:08:50	0,004	29,70	11,93	41,9	31,7	0	N
34	0:57:30	0	0			0:32:30	0,042	44,43	14,90	28,4	42,1	0	N
35	0:10:06			1	0	1:19:54	0,005	23,84	5,53	8,9	34,1	0	P
36	0:05:48			1	0	1:24:12	0,017	40,30	14,25	12,4	37,9	0	P
37	1:12:45	0	0			0:17:15	0,028	39,44	19,83	31,1	45,9	0	N
38	1:11:57			0	0	0:18:03	0,022	56,20	20,38	16,2	36,4	0	N
39	0:57:11			1	0	0:32:49	0,016	39,06	12,16	24,4	37,4	0	P
40	0:51:14			1	0	0:38:46	0,018	61,86	17,79	16,2	40,3	0	P
41	0:56:27	0	0			0:33:33	0,029	30,74	24,13	20,2	43,8	0	N
42	0:51:59			0	0	0:38:01	0,007	65,19	17,37	37,7	50,8	0	N
43	0:42:53	0	0			0:47:07	0,005	28,01	15,07	16,5	41	0	N
44	0:52:06	0	0			0:37:54	0,006	49,65	16,35	16,4	42,5	0	N
45	0:10:18			1	2	1:19:42	0,01	41,59	15,24	16	50,5	0	G
46	0:00:37			1	2	1:29:23	0,032	25,87	19,54	17,6	49	0	G
47	0:28:04	0	0			1:01:56	0,01	48,83	18,70	7,2	45,5	0	N
48	0:21:40			1	0	1:08:20	0,017	48,81	19,18	22,4	45,1	0	P
49	0:19:40			1	0	1:10:20	0,012	30,45	16,18	17,1	36,9	0	P
50	0:07:21			2	0	1:22:39	0,015	24,86	18,95	40,7	50,4	0	P



effectif	temps					temps	temps	mètre	mètre	mètre	mètre	tir / 0	résultat
n	tps restant	LE MANS	VISITEUR	LE MANS	VISITEUR	tir ou but	T CRISE	D but	distance entre J	largeur	longueur	but / 1	G/N/P
51	1:08:53	0	1			0:21:07	0,016	23,41	12,52	38,2	48,4	0	P
52	1:00:54	0	1			0:29:06	0,021	27,28	25,97	0		0	P
53	0:51:34	0	1			0:38:26	0,003	47,60	14,83	19,2	54,2	0	P
54	0:42:09	0	2			0:47:51	0,026	31,86	11,30	14,1	53,7	0	P
55	0:25:47	0	3			1:04:13	0,106	33,83	14,70			0	P
56	0:08:27	1	3			1:21:33	0,004	27,60	11,63			0	P
57	0:01:11			1	3	1:28:49	0,015	47,13	11,77	28,5	45,9	0	G
58	1:25:45	0	0			0:04:15	0,026	37,93	15,08	0		0	N
59	0:50:51	0	1			0:39:09	0,015	46,17	16,98	0		0	P
60	0:34:57			0	1	0:55:03	0,028	37,06	25,37	0		0	G
61	0:31:10			0	1	0:58:50	0,015	48,84	13,66	20,9	43,3	0	G
62	0:29:24			0	1	1:00:36	0,017	42,92	13,80	24	53,3	0	G
63	0:14:00			0	1	1:16:00	0,012	25,22	12,60	9,4	35,7	0	G
64	0:05:18	0	1			1:24:42	0,012	52,59	10,33	12,8	45,2	0	P
65	1:18:32	0	0			0:11:28	0,014	26,99	19,54	15,2	39,6	0	N
66	0:57:53			0	0	0:32:07	0,026	49,55	16,08	13,1	42,5	0	N
67	0:56:23			0	0	0:33:37	0,019	33,83	21,90	16,2	47,8	0	N
68	0:51:03	0	0			0:38:57	0,011	50,32	22,38	29,7	42,3	0	N
69	0:28:07			1	0	1:01:53	0,015	33,73	17,11	33,2	34,2	0	P
70	0:25:55			1	0	1:04:05	0,013	40,44	18,06	44,6	39,6	0	P
71	0:03:15	1	1			1:26:45	0,012	50,08	12,01	0		0	N
72	1:24:57			0	0	0:05:03	0,012	33,44	11,63	18,4	46,1	0	N
73	1:01:47	0	0			0:28:13	0,017	46,89	20,02	6,9	47,6	0	N
74	0:49:14			0	0	0:40:46	0,015	26,54	12,67	17,1	37,9	0	N
75	0:26:30	2	0			1:03:30	0,008	53,42	12,58	12,8	36,5	0	G
76	0:15:50			2	0	1:14:10	0,017	41,49	14,30	23,4	44,6	0	P
77	0:13:32	2	0			1:16:28	0,025	39,74	0,00	26,2	48	0	G
78	0:08:35	2	0			1:21:25	0,037	44,43	21,37	25,4	43,7	0	G
79	0:00:21			2	0	1:32:39	0,012	43,32	14,28	7,9	38,5	0	P

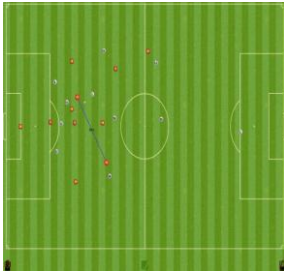
effectif	temps					temps	temps	mètre	mètre	mètre	mètre	tir / 0	résultat
n	tps restant	LE MANS	VISITEUR	LE MANS	VISITEUR	tir ou but	T CRISE	D but	distance entre J	largeur	longueur	but / 1	G/N/P
80	0:59:53			1	1	0:30:07	0,012	33,10	15,30	30,1	35,2	0	N
81	0:57:56	1	1			0:32:04	0,004	57,86	11,10	11,5	37,5	0	N
82	0:56:26			1	1	0:33:34	0,023	46,42	14,86	19,1	47,3	0	N
83	0:52:15	1	1			0:37:45	0,012	45,52	13,21	23,1	48	0	N
84	0:43:00			1	1	0:47:00	0,013	20,58	12,10	23,7	29,6	0	N
85	0:30:48			1	1	0:59:12	0,012	37,44	12,92	27	31,9	0	N
86	0:21:11	1	1			1:08:49	0,009	39,79	14,13	17,5	36,8	0	N
87	0:15:43			1	1	1:14:17	0,015	43,39	21,48	0		0	N
88	1:24:48			0	0	0:05:12	0,009	54,30	18,70	39,4	45,4	0	N
89	1:14:20			0	0	0:15:40	0,013	35,10	16,43	29,9	40,6	0	N
90	1:06:10	0	0			0:23:50	0,007			25,8	53,6	0	N
91	1:05:13	0	0			0:24:47	0,013		14,32	17,6	58,9	0	N
92	0:43:07	0	2			0:46:53	0,008	49,91	17,17	19,3	51,8	0	P
93	0:37:20	0	2			0:52:40	0,005	46,48		13,1	45,5	0	P
94	0:25:17	0	2			1:04:43	0,011	26,58	10,33	27,1	47,5	0	P
95	0:22:43			0	2	1:07:17	0,002	32,07		12,7	39,7	0	G
96	0:08:13			0	2	1:21:47	0,009	77,97		23,6	51,8	0	G
97	0:04:38			0	2	1:25:22	0,025	41,82	14,00	31,8	51,9	0	G
98	0:52:17	0	0			00:37:43	0,019	47,41	17,03	48,9	49,3	1	N
99	1:23:34			0	0	00:06:26	0,01	21,88	10,00	30,3	46,7	1	N
100	1:20:39	0	1			00:09:21		7,05	16,40	34,4	46,4	1	P
101	0:57:25	0	0			00:32:35	0,014	18,10	8,63	21,6	48,2	1	N
102	0:25:14	1	0			01:04:46	0,048	31,93	17,90	18,9	60,3	1	G
103	0:55:17			0	0	00:34:43	0,011	47,72	13,50	44,4	53,2	1	N
104	0:51:24			0	1	00:38:36	0,004	17,33	8,00	46,9	50,8	1	G
105	1:09:34	0	0			00:20:26	0	33,80		36,4	44,9	1	N
106	0:38:07	0	0			00:51:53	0,012	32,18	16,72	18,6	47,8	1	N
107	0:28:12	1	0			01:01:48	0,014	57,04	16,75	20,4	46,6	1	G

effectif	temps					temps	temps	mètre	mètre	mètre	mètre	tir / 0	résultat
n	tps restant	LE MANS	VISITEUR	LE MANS	VISITEUR	tir ou but	T CRISE	D but	distance entre J	largeur	longueur	but / 1	G/N/P
108	0:31:12			0	0	00:58:48	0,017	37,73	17,84	20,4	55,2	1	N
109	0:24:15	0	1			01:05:45	0,037	49,94	24,13	13,7	57	1	P
110	0:14:34			1	1	01:15:26	0,015	68,34	22,87			1	N
110	0:00:46			1	2	01:33:14	0,003	55,07	32,45	24,5	52,8	1	G
112	0:38:56	0	0			00:51:05	0,008	47,58	21,20	41,1	61,5	1	N
113	0:14:28			1	0	01:15:32	0,019	22,58	16,85	30,6	46,7	1	P
114	0:00:49			1	1	01:29:11	0,007	33,73	14,37	22,7	53	1	N
115	0:37:26			0	0	00:52:34	0,02	13,51	25,63	36,7	46,1	1	N
116	1:04:05			0	1			9,90				1	G
117	0:27:06	0	0			01:02:54	0,002	6,71	10,83	33	44,9	1	N
118	0:13:59	1	0			01:16:01	0,01	29,18	17,50	36,4	48,1	1	G
119	1:28:44	0	0			00:01:16	0,001	2,40	11,83	36,6	37,7	1	N
120	1:12:11	1	0			00:17:49	0,015	38,55	20,70	20,9	46,5	1	G
121	0:15:15			2	0	01:14:45	0,006	37,53	19,47	32	44,3	1	P
122	0:01:12			2	1	01:32:48	0,002	26,45	25,00	33,1	53,4	1	P
123	1:12:46			0	0	00:17:14	0,001	6,91	14,90			1	N
124	0:46:44			0	1	00:43:16	0,005	28,90	19,30	24,4	45	1	G
125	0:32:34			0	2	00:57:26	0,007	17,65	9,60	18	52,3	1	G
126	0:12:37	0	3			01:17:23	0,029	29,53	17,97	50,8	48,2	1	P
127	0:55:12	0	0			00:34:48	0,012	18,08	8,73	29,1	54,6	1	N
128	0:03:59	1	0			01:26:00	0,004	52,28	17,40			1	G
129	0:03:26	1	0			1:26:33	0,015	31,50	10,10			1	G
130	01:12:08			0	0	00:17:52	0,014	50,93	12,48	52,4	40,7	1	N
131	0:20:48			0	0	01:09:12	0,005	20,50	29,00	37	51	1	N
132	0:09:53	0	1			01:20:07	0,002	13,22	11,23	28,2	63,8	1	P

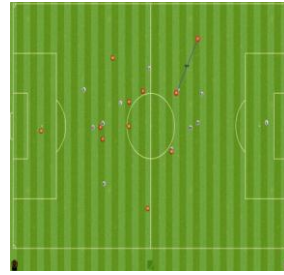
effectif	temps					temps	temps	mètre	mètre	mètre	mètre	tir / 0	résultat
n	tps restant	LE MANS	VISITEUR	LE MANS	VISITEUR	tir ou but	T CRISE	D but	distance entre J	largeur	longueur	but / 1	G/N/P
133	1:19:53			0	0	00:10:07	0,027	27,70	21,40	25,2	45,6	1	N
134	1:12:06			0	1	00:17:54	0,009	48,37	0,00	31	49	1	G
135	0:55:40	1	2			00:34:20	0,012	21,53	14,60	35	42,6	1	P

**ANNEXE N° 10 :**  
**EXEMPLE D'UNE ACTION DE**  
**« TIR » DU MATCH**  
**LE MANS contre CAEN**

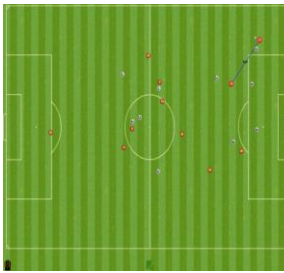
Le Mans contre Caen



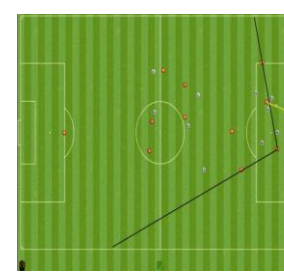
Réf. n°1 :  $i=24.3$ ,  $CT=0s$ ,  $n13=76.1m$ ,  $n14=56.1m$ ,  $t=13'34$



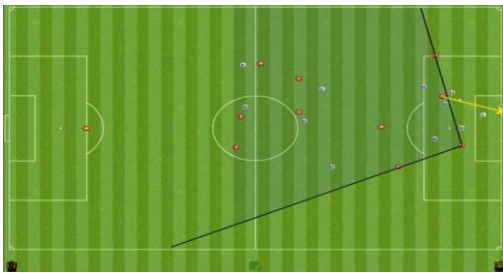
Réf. n°2 :  $i=12.9$ ,  $CT=3s1'$ ,  $n14=43.4m$ ,  $n27=22.6m$ ,  $t=13'27$



Réf. n°3 :  $i=14.1$ ,  $CT=4s,3'$ ,  $n27=13.1m$ ,  $n14=17.3m$ ,  $t=13'26$



Réf. n°4 :  $i=9.3$ ,  $CT=1s,9'$ ,  $n14=9.3$ ,  $t=13'24$



Réf. n°1 :  $i=21.1$ ,  $CT=1s,5'$ ,  $n23=70.9m$ ,  $n21=50.2m$

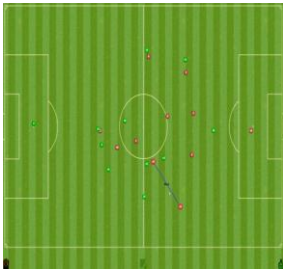
**ANNEXE N° 10 :**

**EXEMPLE D'UNE ACTION DE**

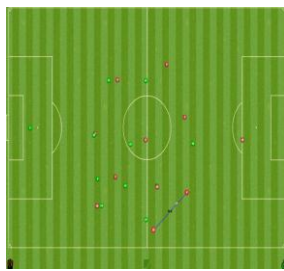
**« BUT » DU MATCH**

**LE MANS contre SAINT ETIENNE**

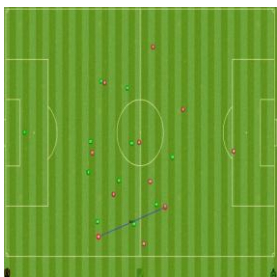
Le Mans contre Saint Etienne



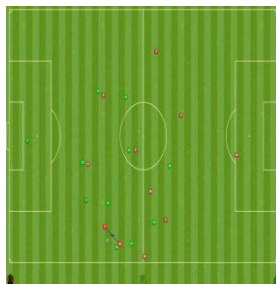
Réf. n°1 :  $i=18.8$ ,  $CT=2s1'$ ,  $n20=58m$ ,  $n29=63.5m$ ,  $t=58'18$



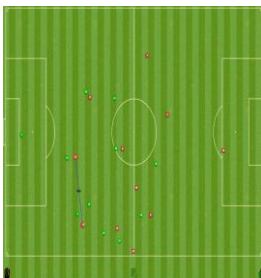
Réf. n°2 :  $i=19.7$ ,  $CT=4s7'$ ,  $n29=53.8m$ ,  $n5=67.7m$ ,  $t=52'13$



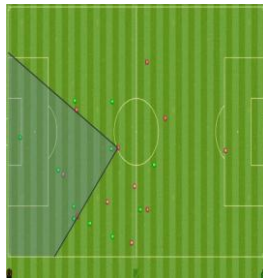
Réf. n°3 :  $i=27.8$ ,  $CT=3s1'$ ,  $n5=62.8m$ ,  $n10=40.1m$ ,  $t=52'11$



Réf. n°4 :  $i=6.8$ ,  $CT=0s0'$ ,  $n10=40.9m$ ,  $n7=39.9m$ ,  $t=52'09$



Réf. n°5 :  $i=17.7$ ,  $CT=1s0'$ ,  $n7=28.7m$ ,  $n22=26.6m$ ,  $t=52'08$



Réf. n°6 :  $i=14.4$ ,  $CT=0s7'$ ,  $n22=14.4m$ ,  $t=52'04$