



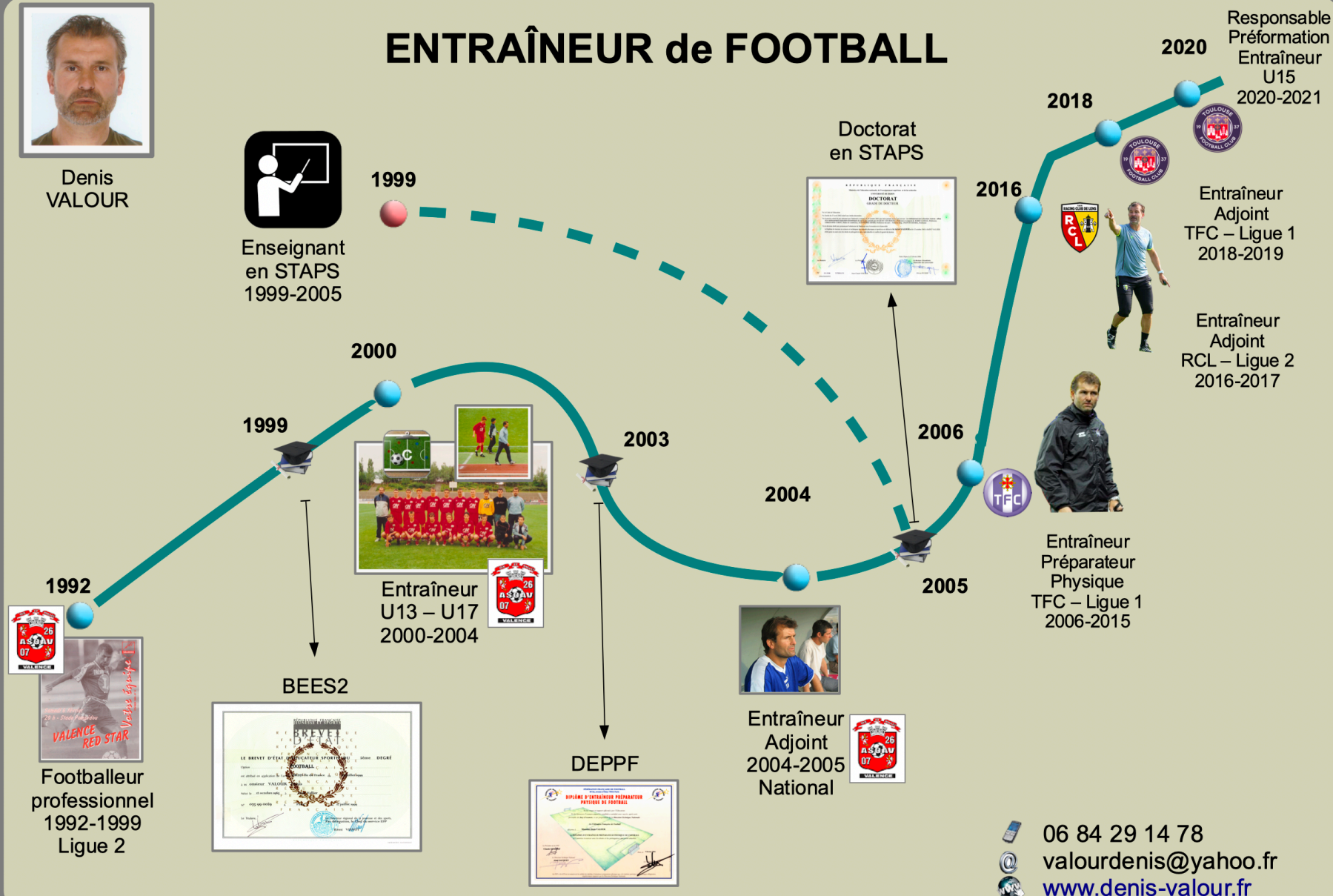
Le modèle de jeu





Denis
VALOUR

ENTRAÎNEUR de FOOTBALL



06 84 29 14 78
valourdenis@yahoo.fr
www.denis-valour.fr

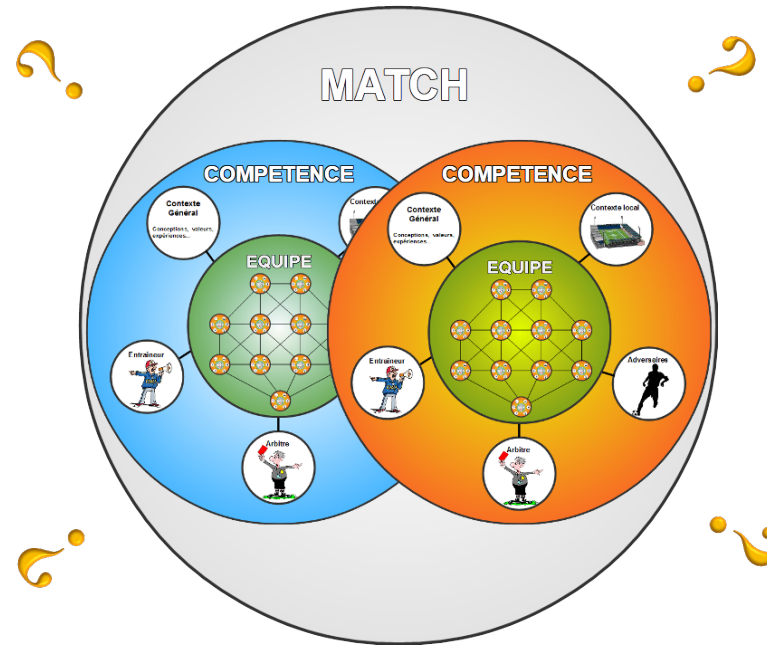
Sommaire

1. Préambule
2. Le modèle de jeu n'est pas un modèle explicatif et prédictif
3. Le modèle de jeu est une modélisation opérationnelle de la décision tactique
4. Le modèle de jeu est au cœur de la méthodologie de l'entraînement tactique
5. L'essence du modèle de jeu
6. Formalisation du modèle de jeu
7. Modèle de jeu – Projet de jeu – Plan de jeu
8. Exemple du TFC

Préambule

Un match de football est **une confrontation entre 2 systèmes complexes** (2 équipes) avec une alternance d'états d'ordre et de désordre, de stabilité et d'instabilité.

A cause de son niveau d'abstraction lié à sa complexité, le modèle conceptuel du match reste pour les entraîneurs un objet purement théorique et peu pragmatique.



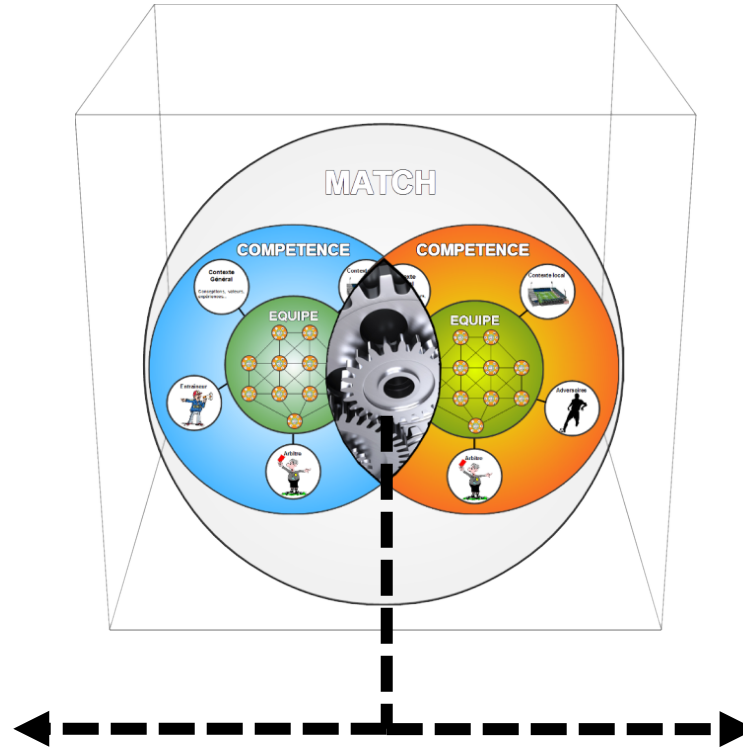
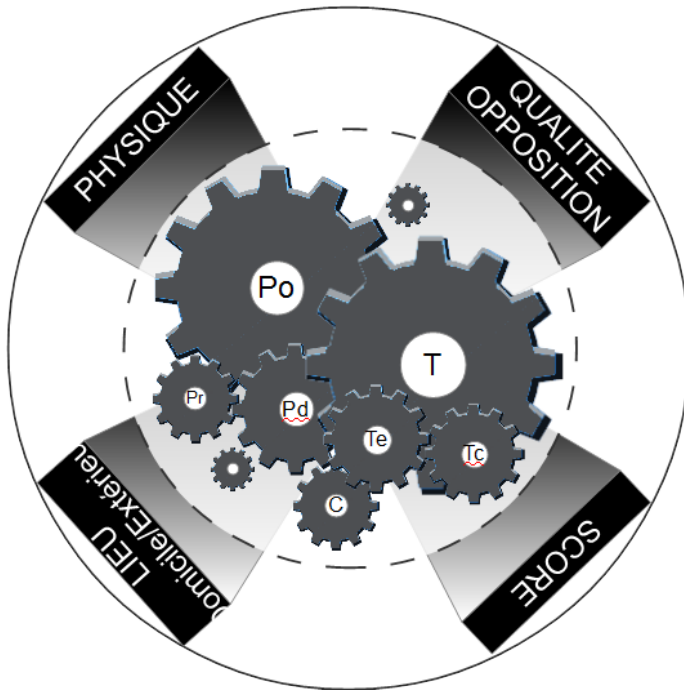
Pour dépasser cette difficulté, il y a la nécessité d'avoir **un modèle de jeu** avec des repères plus lisibles, plus proches des préoccupations du terrain.

Ce modèle du match (complexité) « se présente avec les traits inquiétants du fouillis, de l'inextricable, du désordre, de l'ambiguïté, de l'incertitude ».

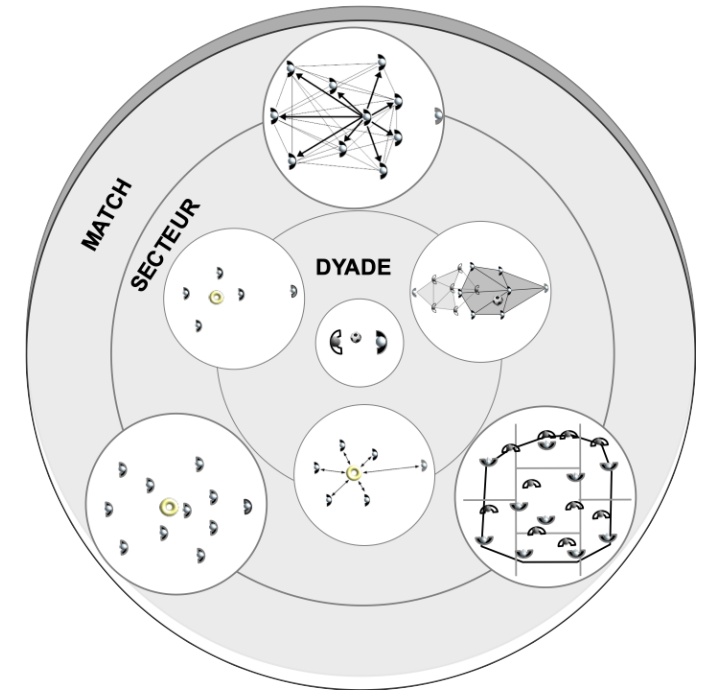
(Edgar MORIN 2005)

Le modèle de jeu n'est pas un modèle explicatif et prédictif

« Approche notationnelle »



« Approche dynamique »



Les mécanismes hypothétiques sous-jacents d'un match de football: « Approche notationnelle »

Indicateurs du succès :

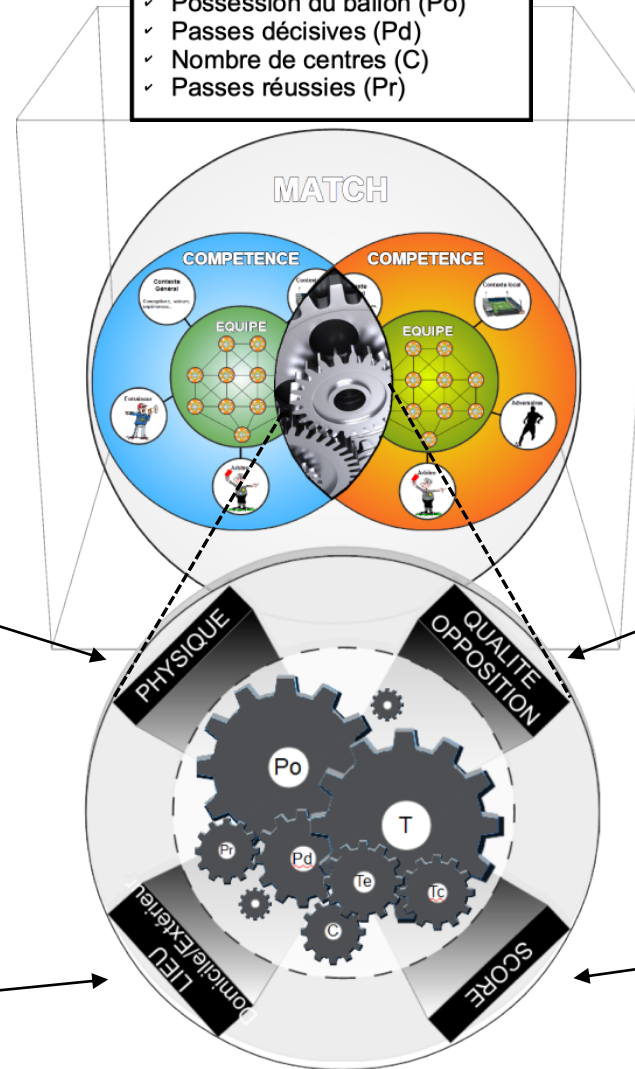
- ✓ Efficacité des tirs (Te)
- ✓ Nombre de tirs cadrés (Tc)
- ✓ Nombre total de tirs (T)
- ✓ Possession du ballon (Po)
- ✓ Passes décisives (Pd)
- ✓ Nombre de centres (C)
- ✓ Passes réussies (Pr)

Préparer son équipe physiquement pour ne pas subir les effets de la fatigue ?

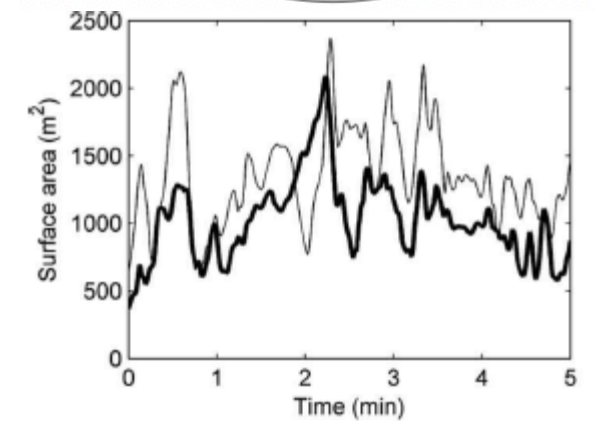
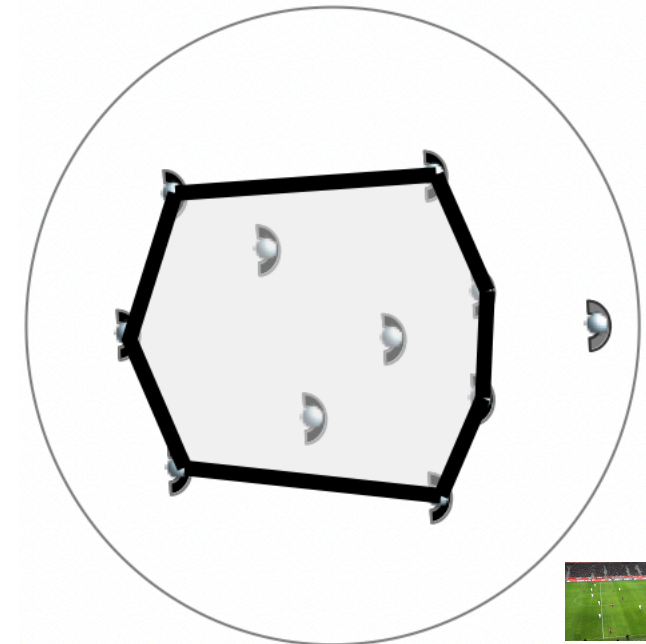
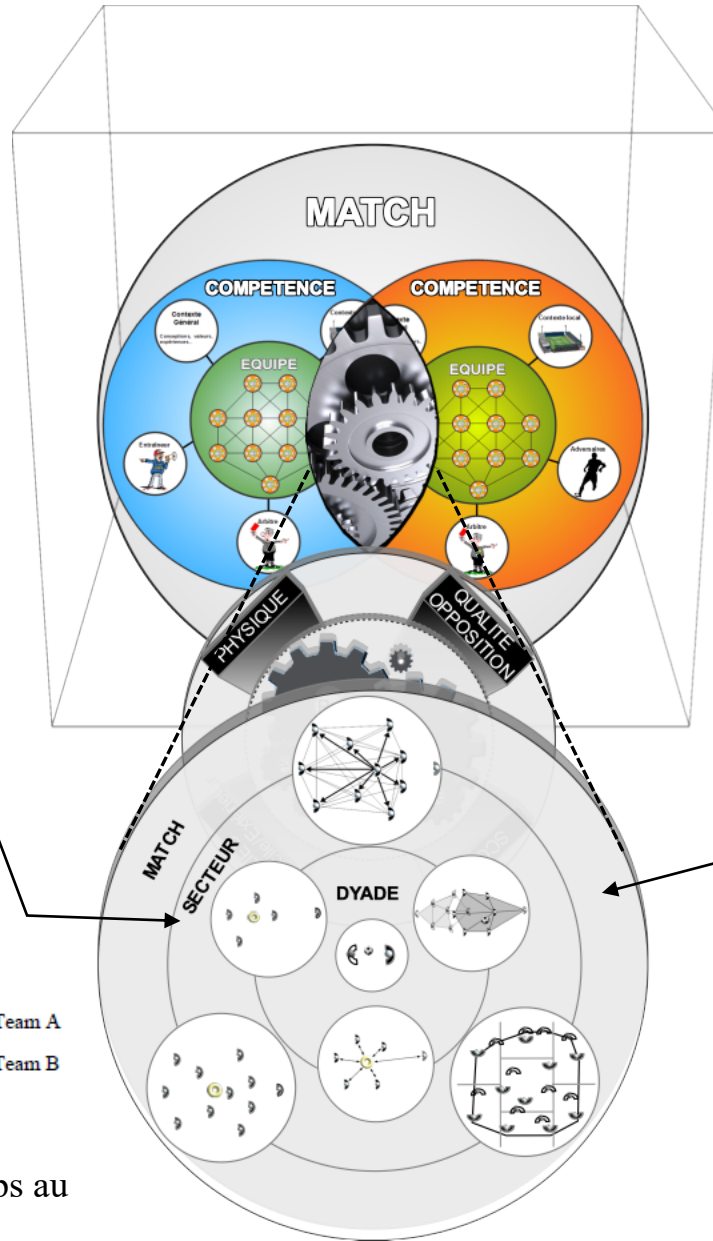
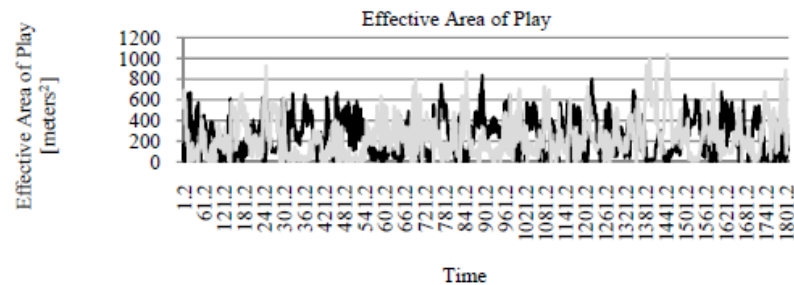
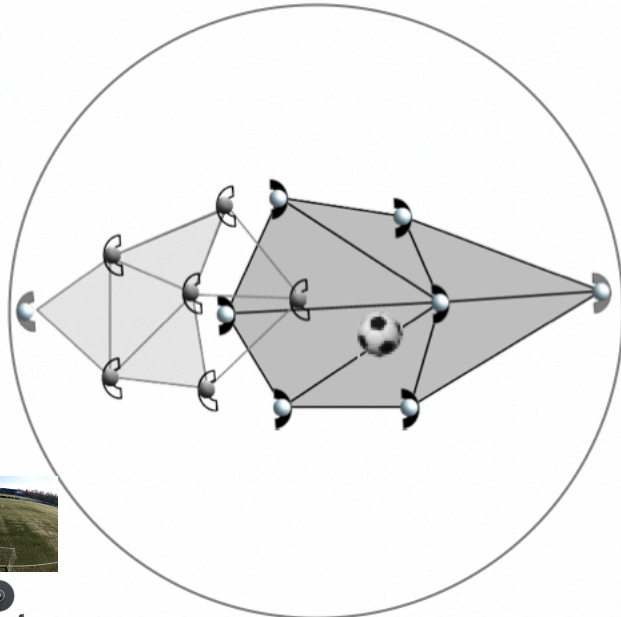
Affronter son adversaire à l'extérieur dans les mêmes dispositions mentales qu'à domicile

Mettre en place un plan de jeu en fonction du niveau de l'équipe adverse

- Obtenir un taux d'efficacité des tirs le plus élevé possible
- Augmenter le nombre de tirs dans le match
- Prendre la possession du ballon
- Construire des stratégies contre les lois de l'évolution du score en match



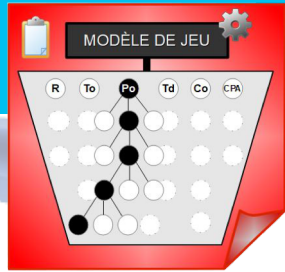
Les mécanismes hypothétiques sous-jacents d'un match de football : « Approche dynamique »



Evolution de surface de jeu effectif de deux équipes en fonction du temps.
D'après Moura F. et al., 2013

Évolution de la surface effective de jeu en fonction du temps au cours d'un jeu réduit 7c7. D'après Clément F. et al., 2013

Le modèle de jeu est une modélisation opérationnelle de la décision tactique



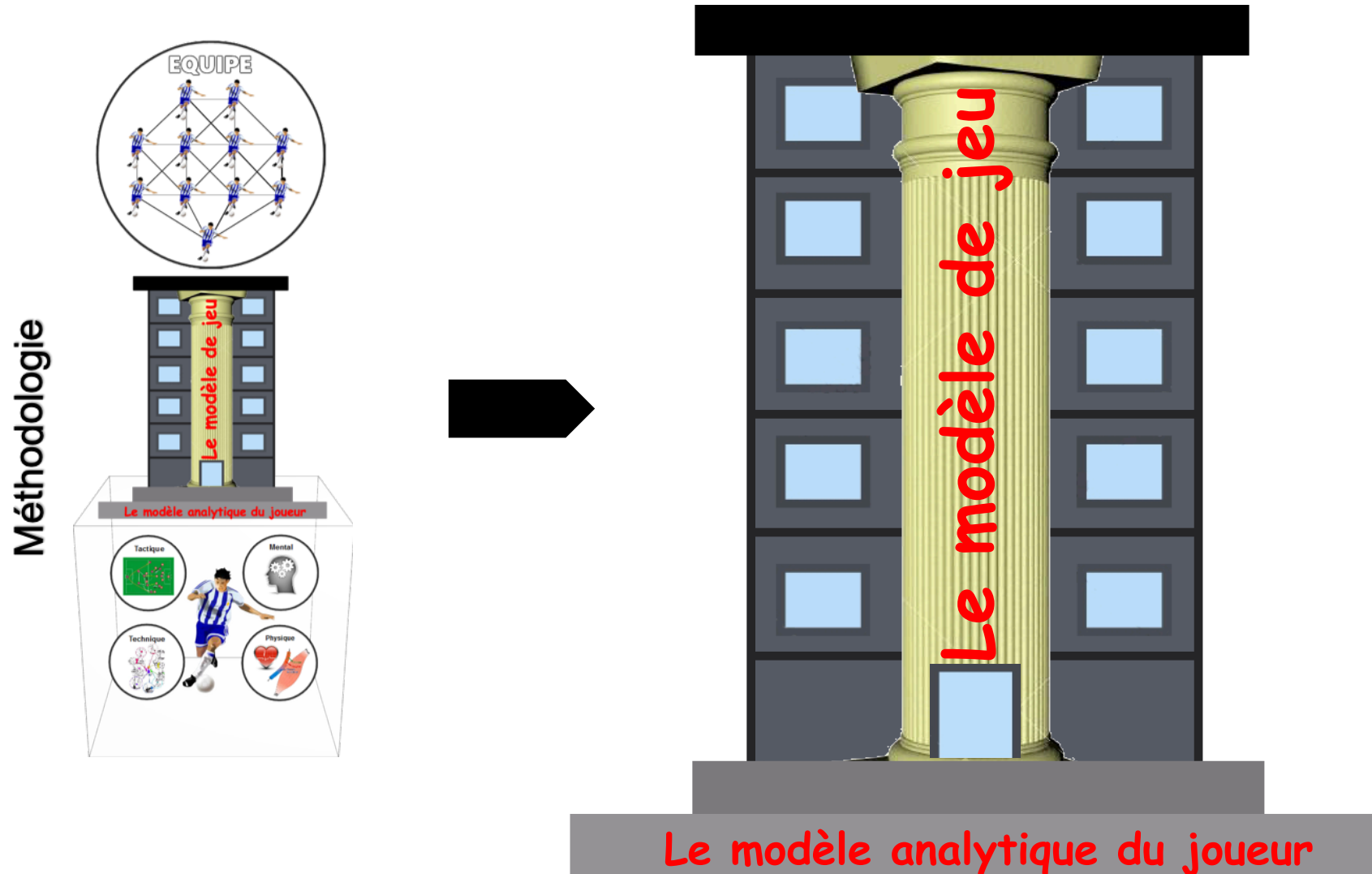
Le modèle de jeu un système figuratif reproduisant en partie la réalité sous forme schématisée la rendant ainsi plus compréhensible. (Gréhaigne JF., 2013)

Le modèle de jeu est une modélisation d'un système complexe (le match) perçu comme un systèmes d'actions irréversibles, récursives et téléologiques.

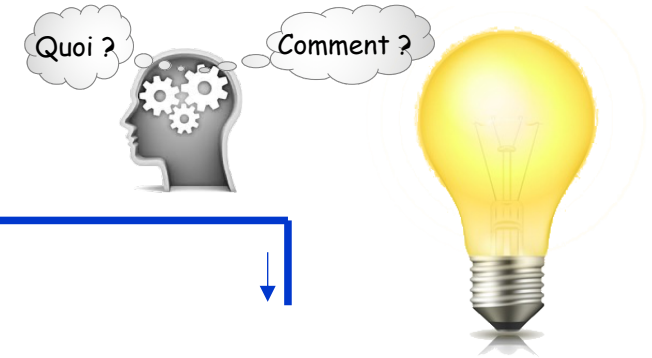
Le modèle de jeu est sensé apporter une aide dans les prises de décisions relatives aux problèmes tactiques rencontrés en match.

Le modèle de jeu indique aux joueurs, dans les principales configurations du jeu, ce qu'il faut faire et comment il faut le faire.

*Le modèle de jeu est au cœur
de la **M**éthodologie de l'**E**ntraînement **T**actique*



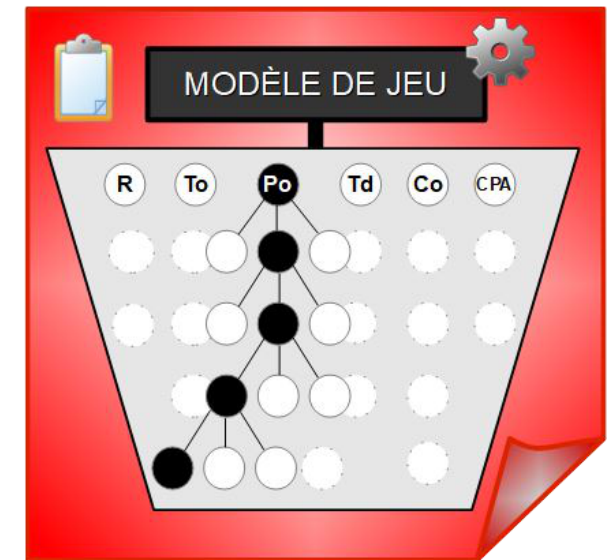
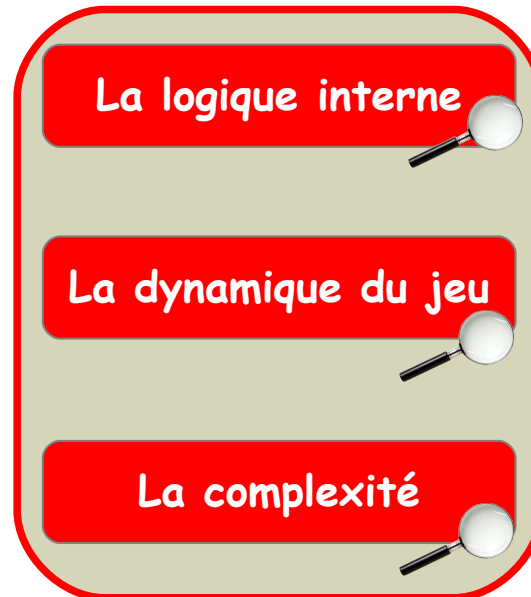
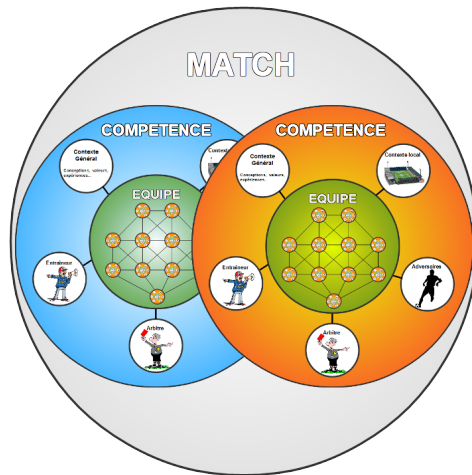
L'essence du modèle de jeu

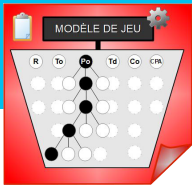


OPERATIONALISATION

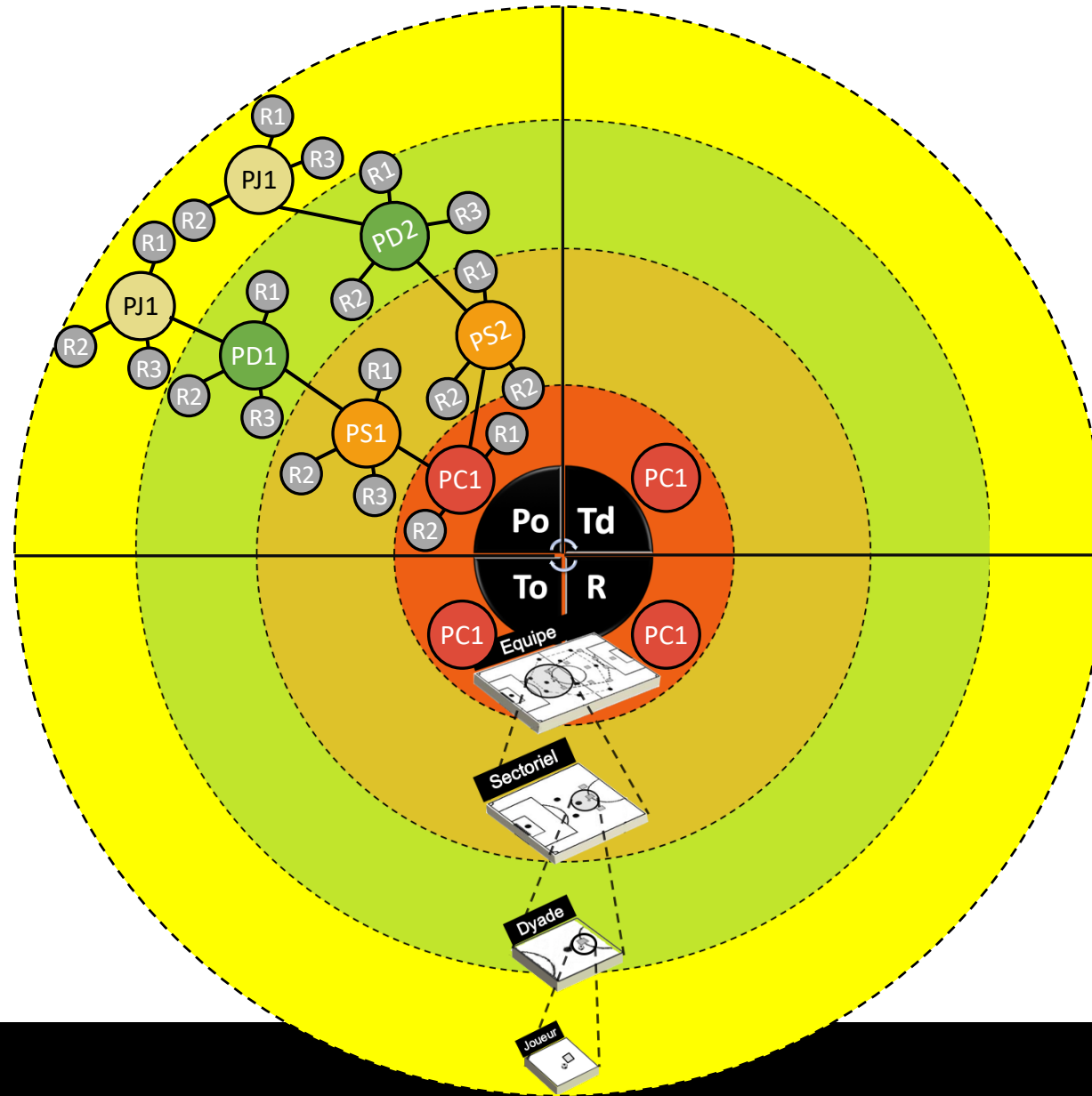
Les 3 Concepts

Le modèle de jeu

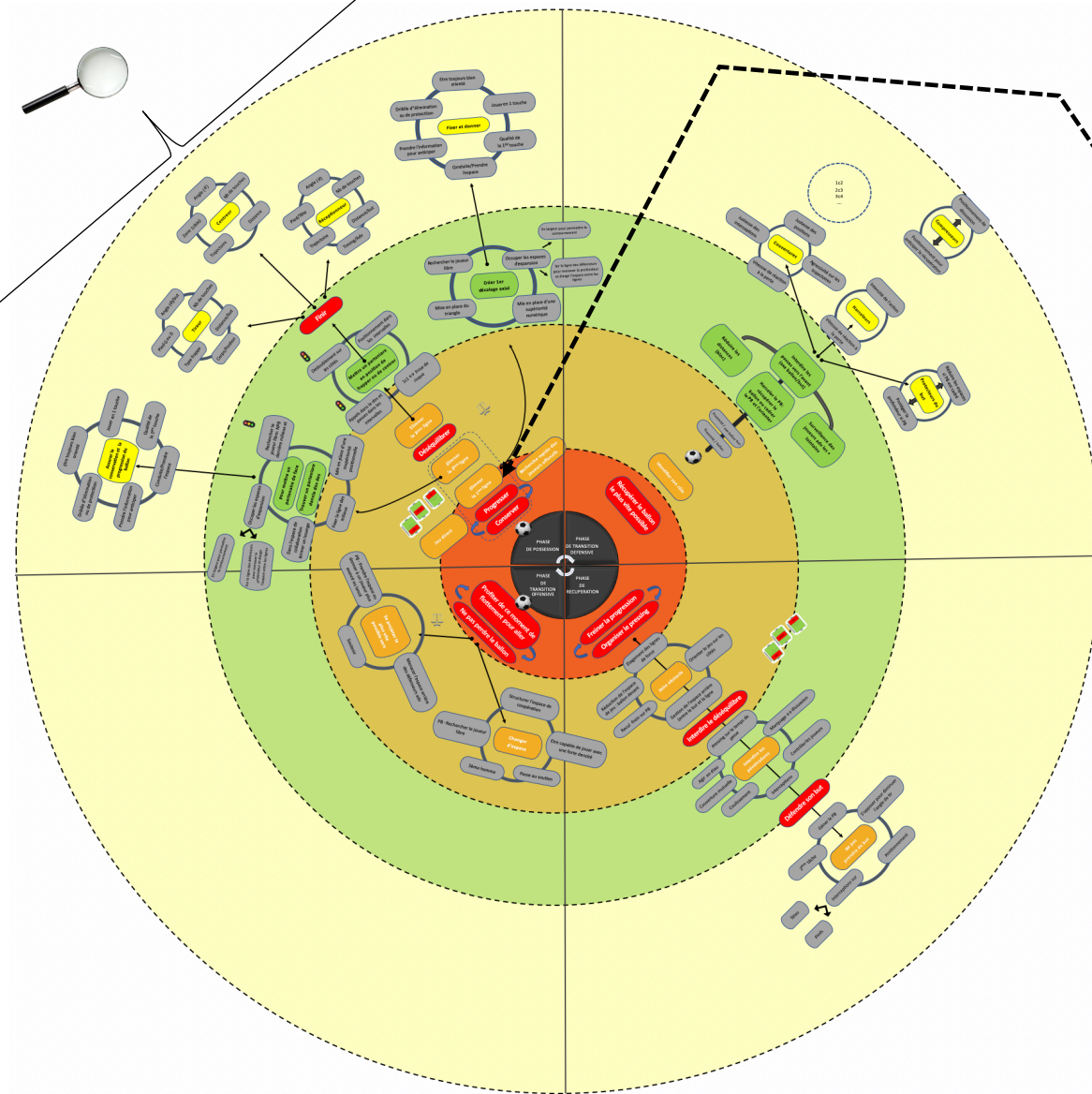




Formalisation du modèle de jeu



Exemples de modèle de jeu



Equipe

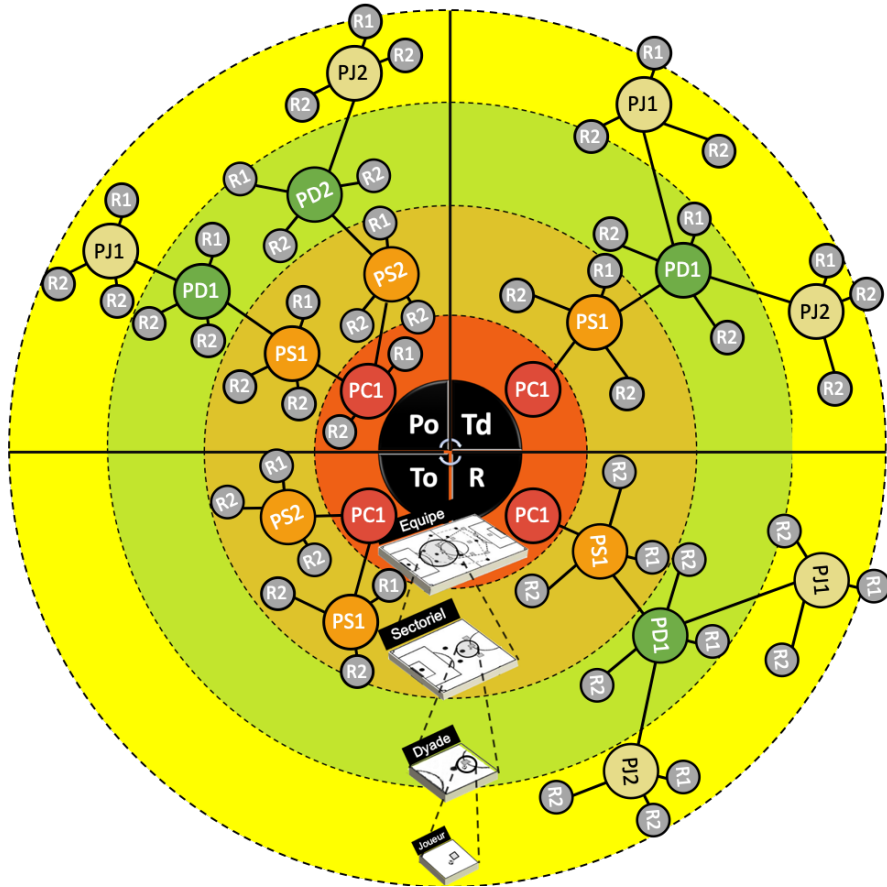
Sectoriel

Dyade

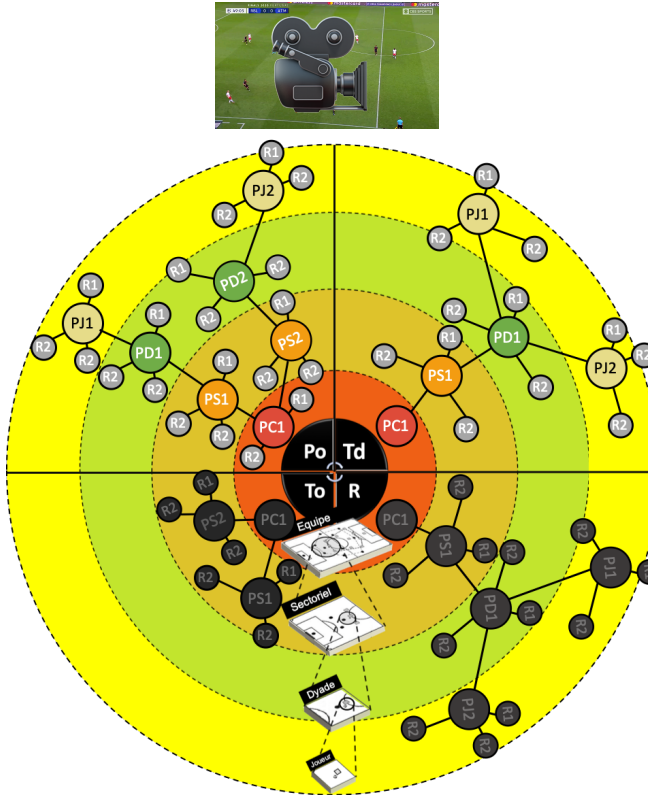
Joueur

ANIMATION OFFENSIVE: POSSESSION		PHASE
ELIMINER LA 1^{ÈRE} LIGNE DE DÉFENSE ADVERSE		PRINCIPE
P1		
R1	Créer des réseaux de communication en fonction du comportement adverse	
R2	Occuper la largeur du terrain	
R3	« Menacer » la profondeur	SOUS PRINCIPE
R4	Occuper les intervalles et les espaces entre les lignes du bloc adverse pour créer des lignes de passes	
CRÉER UN 1^{ER} DÉCALAGE AXIAL		
PS1	Recherche de verticalité	
RS1 ¹	Création d'une supériorité numérique en fonction du comportement de l'adversaire: 2x1 ou 3x2 ou 4x3	SOUS-SOUS PRINCIPE
RS1 ²	Formation de triangles . Rôle fondamental du GB	
RS1 ³	Recherche du joueur libre	
RS1 ⁴		
CONDUIRE POUR FIXER ET DONNER/PASSES OBLIQUES		SOUS-SOUS PRINCIPE
PD1		
RD1 ¹	Moment clé: choisir de fixer ou de faire une passe en 1 ou plusieurs touches	
RD1 ²	Fixation avec changement de rythme et passe dans le bon tempo	
RD1 ³	Privilégier les passes obliques . Jouer dans le contre-pied . intensité des passes et des remises: « fort-foible »	
ÊTRE TOUJOURS CONNECTÉ, ASSURER LA CONTINUITÉ DE LA PROGRESSION COLLECTIVE		SOUS-SOUS PRINCIPE
PJ1		
RJ1 ¹	Prise d'information pour se situer par rapport à ses partenaires les plus proches et ses adversaires	
RJ1 ²	Orientation des appuis -des épaules pour jouer en 1t ou pour progresser en direction du but adverse	
RJ1 ³	Qualité de la 1^{ère} touche en vue de progresser ou pour sécuriser le ballon	

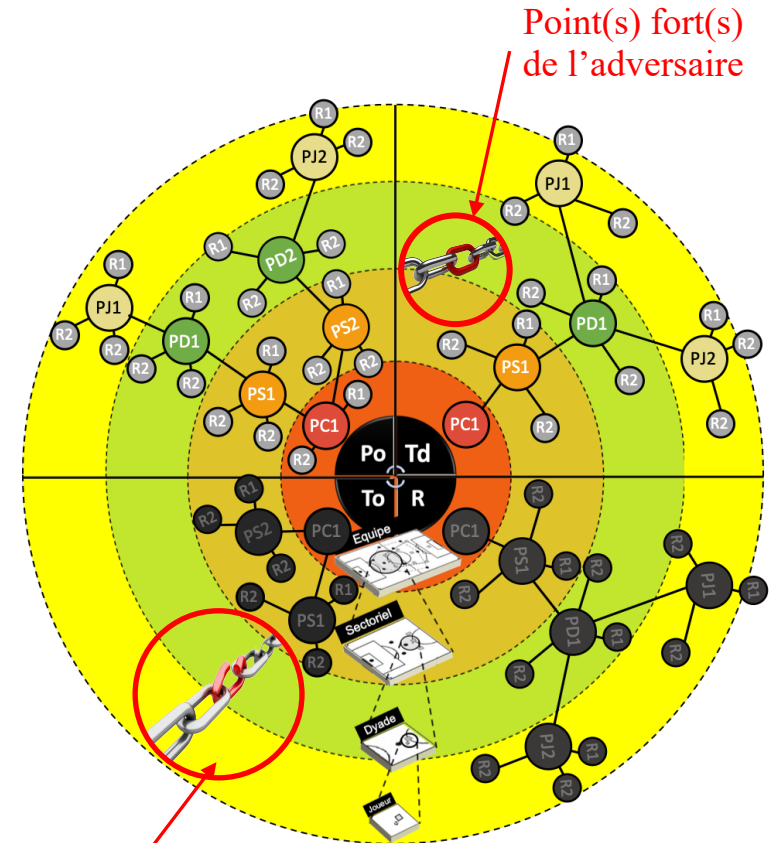
Modèle de jeu – Projet de jeu – Plan de jeu



Modèle de jeu
Ensemble des possibles



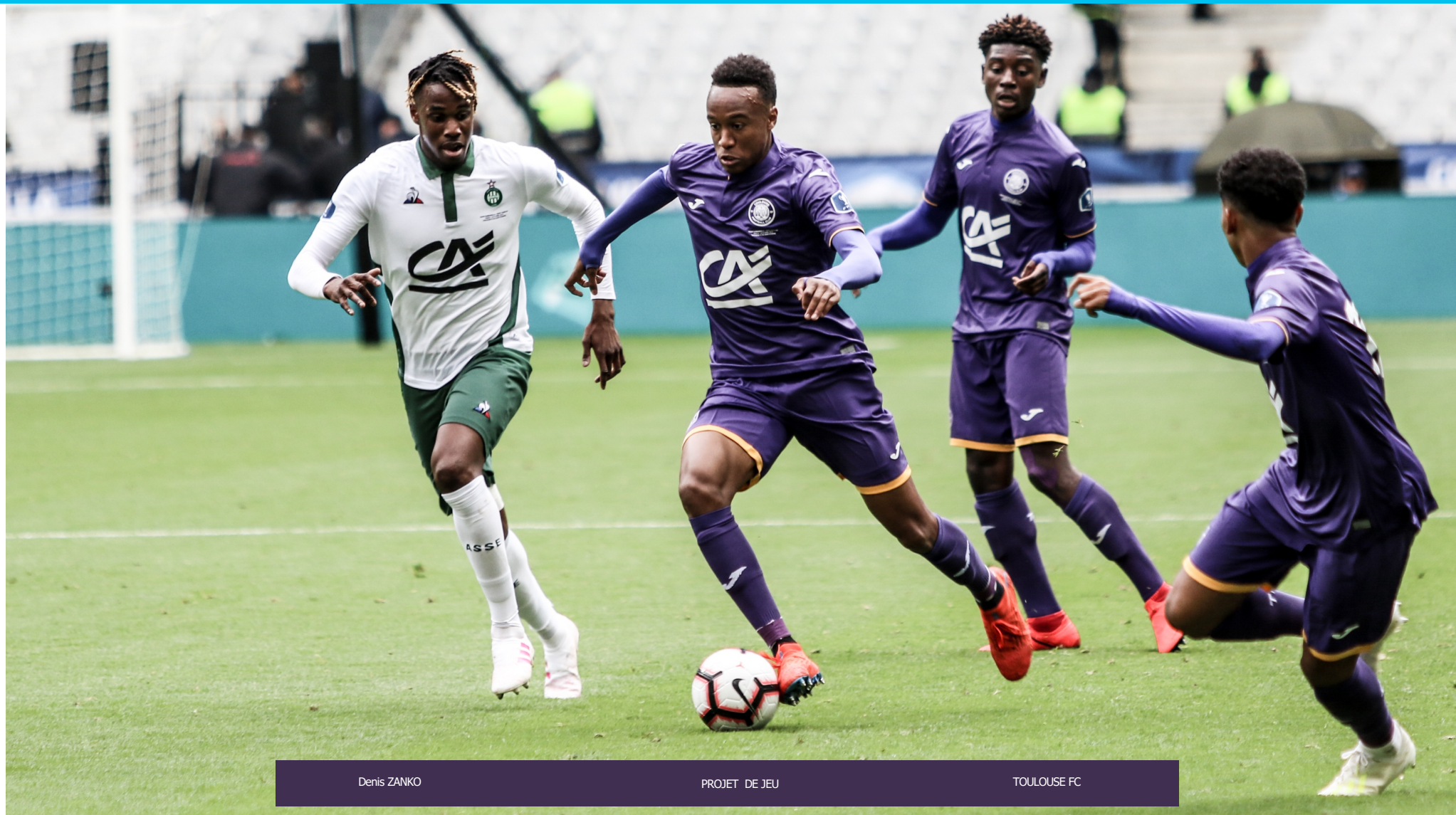
Projet de jeu
Identité de l'équipe



Plan de jeu
Stratégie pour vaincre l'adversaire



Exemple de Projet de jeu – TFC



Denis ZANKO

PROJET DE JEU

TOULOUSE FC

PROJET DE JEU

IMPOSER NOTRE JEU

Possession-A partir de derrière (rôle GB ++)-Verticalité

BLOC EQUIPE

« LE PLUS HAUT POSSIBLE »

Aborder médian et bas: recours-rapport de force

Défense « mixte »

Défendre en avançant. Zone press agressive

TRANSITIONS OFF-DEF

Réaction rapide à la perte

TRANSITIONS DEF-OFF

Privilégier la verticalité. Sortir de la zone de pression

CPA DEF: ZONE-MIXTE

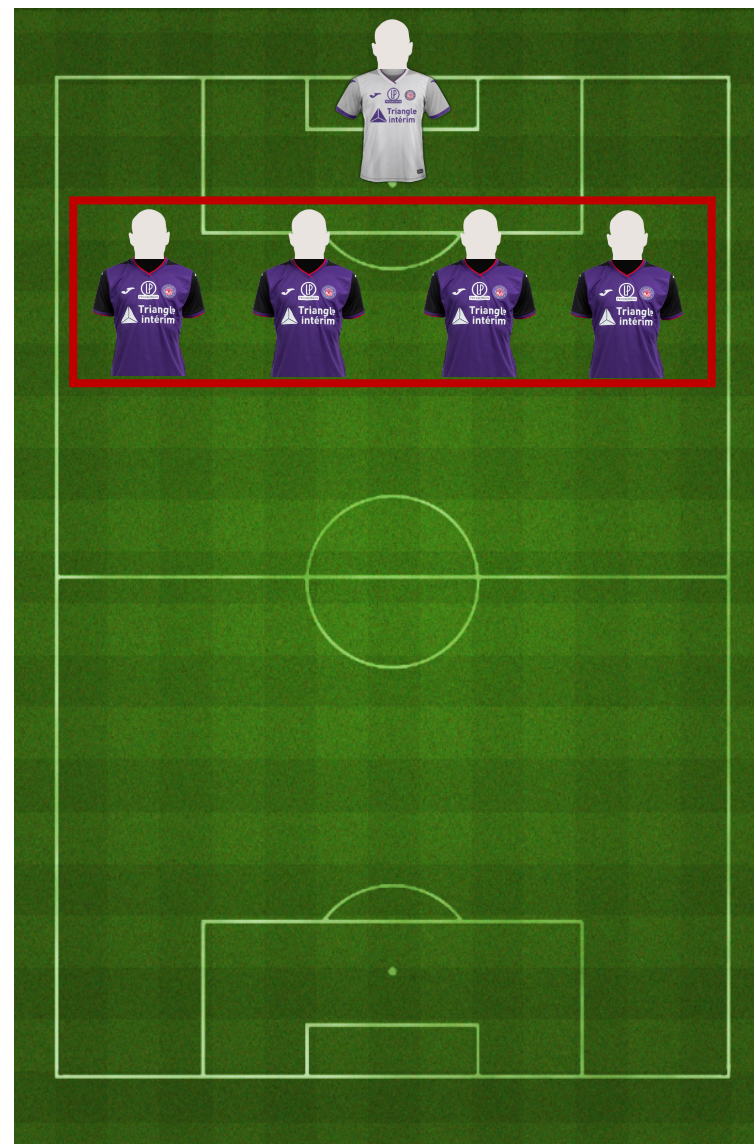
ABORDER # SYSTÈMES DE JEU

Base 4 défenseurs- 3 en recours

4-4-2

4-4-1-1

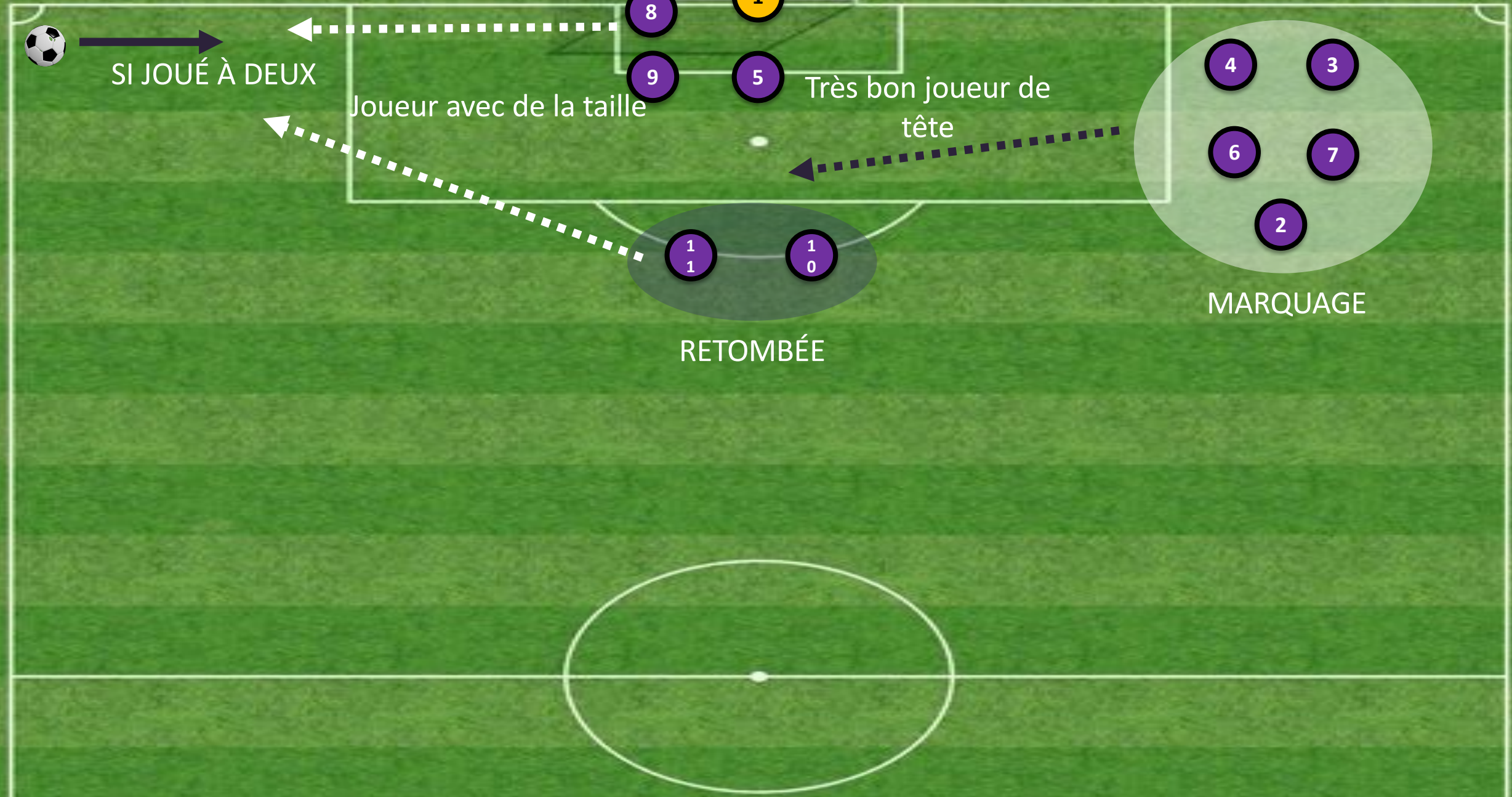
4-3-3





-
- 1** Surveillance axe-second poteau
- 2**
- 3** Triangle avec 8 et 9. 2 pas. Suit le joueur qui vient de la zone du 8 pour jouer à 2. Positionnement en fermeture 2nd poteau si corner frappé de l'autre côté. Prise couloir à la transition.
- 4** Positionnement sur la ligne des 5,50 m. Repère: équidistance point de pénalty.
- 6** Triangle 2 pas avec 9 et 4. Surveillance joueur en course 1^{er} poteau. Peut se situer avec le 3 si grosse présence de l'adversaire second poteau.
- 7** Mobiles. Objectif: bloquer les courses des adversaires. 1^{er} joueur concerné si corner joué à 2. Permutent si frappé de l'autre côté.
- 8** Prolongement 1^{er} poteau. 2 pas. Ne bouge jamais.
- 9** Prolongement 1^{er} poteau sur la ligne des 5,50m.
- 1** Joueur à la retombée côté ballon puis dans la ½ lune quand frappé. Concerné si joué à 2. Diagonale entre coin des 5,50 et coin des 16,50.

CORNER DEF « MIXTE »





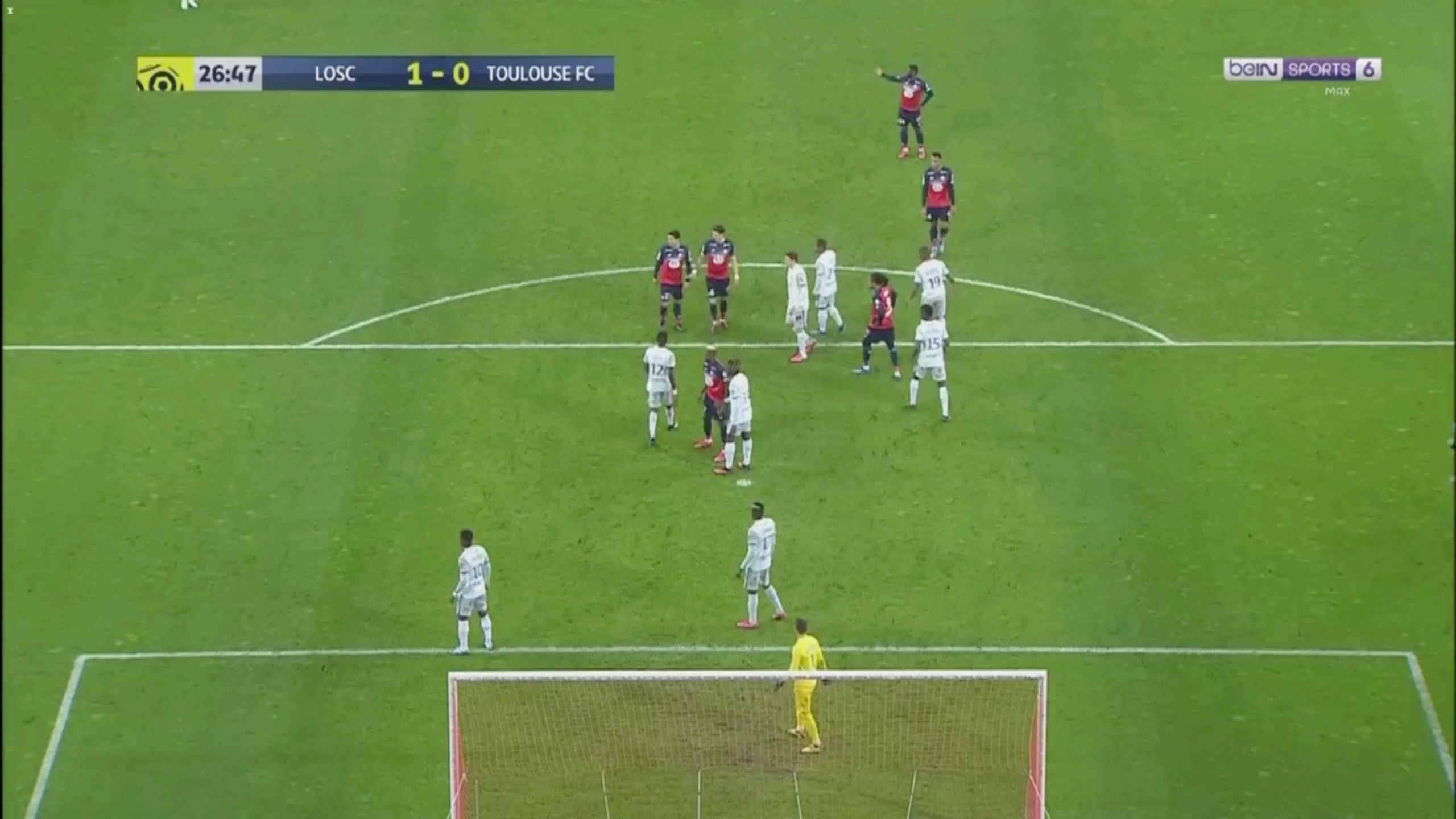
26:47

LOSC

1 - 0

TOULOUSE FC

beIN SPORTS 6
MAX



CF EXCENTRE DEF

Si CF dans cette zone, placement comme sur un corner



Grande taille.

7 m derrière le ballon dans les
30 derniers mètres.

9 Prolongement du 1^{er} poteau

1
1 Joueur de transition

7 Court vers son but en protection.
Concerné si 2 joueurs au ballon.

1
0 Vitesse, malice. Se positionne à la
retombée. Excentré gauche qui
prend le couloir à la transition.

CONSIGNES

1/Distance entre les joueurs: deux bras
tendus.

2/Epaules parallèles à la ligne de touche.

3/Déplacement en « diagonale » protection
du but.

4/!! 2nd ballon: objectif: rapidement reconstruire la ligne
de 7.



35:04

PARIS SG

0 - 0

TOULOUSE FC

CANAL+

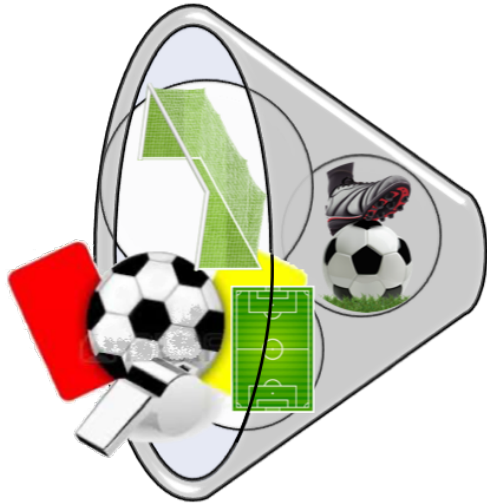
ALL ACCOR LIVE
LIMITLESS



Merci !

La logique interne

Les lois du jeu



Contraintes



Solutions



Principes d'actions

Règles d'actions

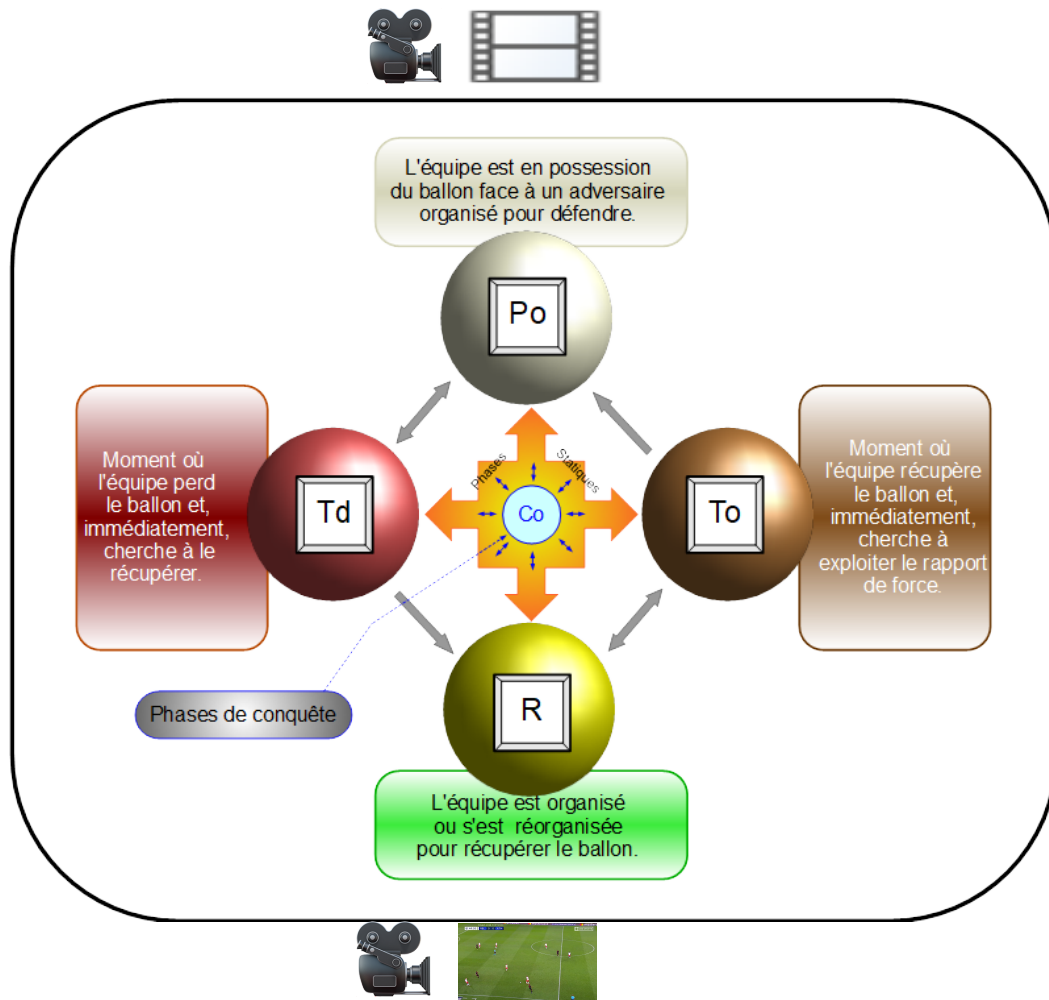


Actions

Cascade de problèmes

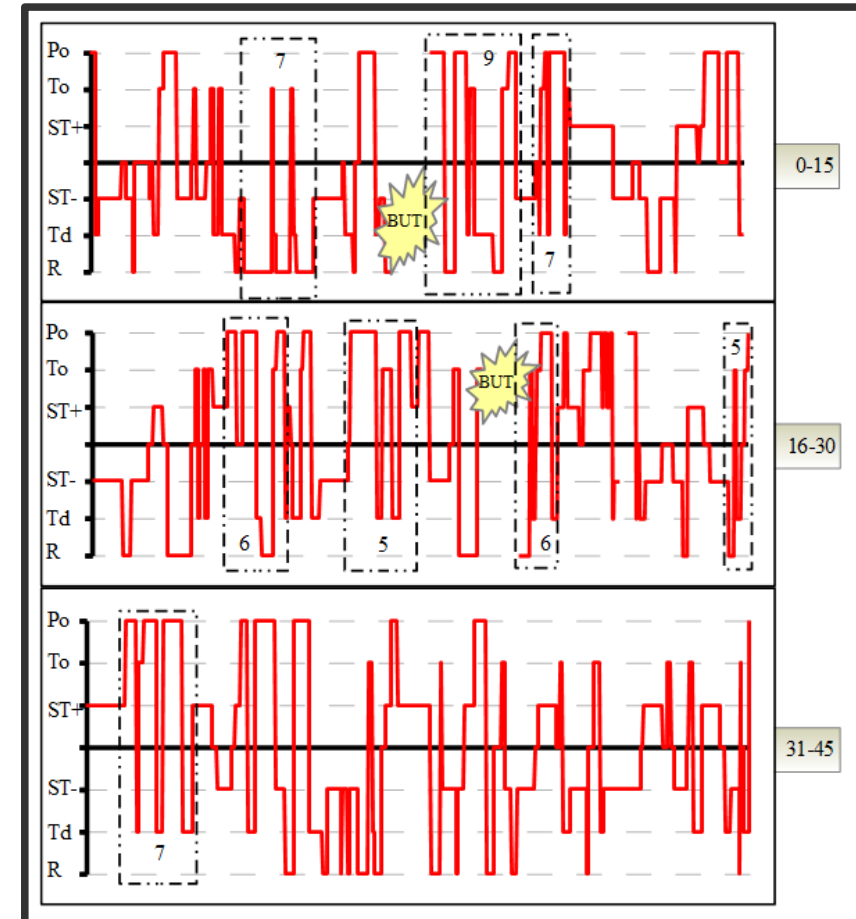


La dynamique du jeu



Modèle conceptuel de la dynamique du jeu

Po : Possession du ballon ; **To** : Transition offensive ; **R** : Récupération du ballon ; **Td** : Transition défensive ; **Co** : Conquête du ballon.

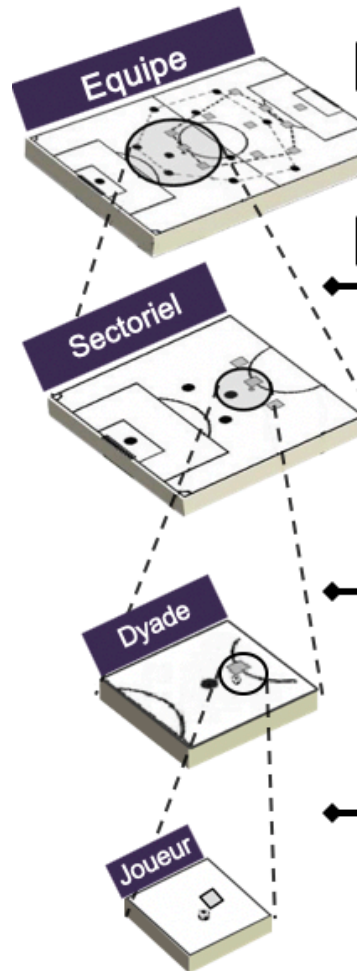


Représentation graphique de la dynamique du jeu

Match de Ligue 1 / saison 2014-2015

La valeur 0 correspond à la phase de conquête. **Po** : possession ; **To** : transition offensive ; **Td** : transition défensive ; **R** : récupération ; **ST** : phases statiques (touche, coup franc, corner, 6m)

La complexité



ANIMATION OFFENSIVE: POSSESSION	
P1	ELIMINER LA 1^{ÈRE} LIGNE DE DÉFENSE ADVERSE
R1	Créer des réseaux de communication en fonction du comportement adverse
R2	Occuper la largeur du terrain
R3	« Menacer » la profondeur
R4	Occuper les intervalles et les espaces entre les lignes du bloc adverse pour créer des lignes de passes
PS1	CRÉER UN 1^{ER} DÉCALAGE AXIAL
RS1 ¹	Recherche de verticalité
RS1 ²	Création d'une supériorité numérique en fonction du comportement de l'adversaire: 2x1 ou 3x2 ou 4x3
RS1 ³	Formation de triangles . Rôle fondamental du GB
RS1 ⁴	Recherche du joueur libre
PD1	CONDUIRE POUR FIXER ET DONNER/PASSES OBLIQUES
RD1 ¹	Moment clé: choisir de fixer ou de faire une passe en 1 ou plusieurs touches
RD1 ²	Fixation avec changement de rythme et passe dans le bon tempo
RD1 ³	Privilégier les passes obliques . Jouer dans le contre-pied . intensité des passes et des remises: « fort-faible »
PJ1	ÊTRE TOUJOURS CONNECTÉ, ASSURER LA CONTINUITÉ DE LA PROGRESSION COLLECTIVE
RJ1 ¹	Prise d'information pour se situer par rapport à ses partenaires les plus proches et ses adversaires
RJ1 ²	Orientation des appuis -des épaules pour jouer en 1t ou pour progresser en direction du but adverse
RJ1 ³	Qualité de la 1^{ère} touche en vue de progresser ou pour sécuriser le ballon

PHASE

PRINCIPE

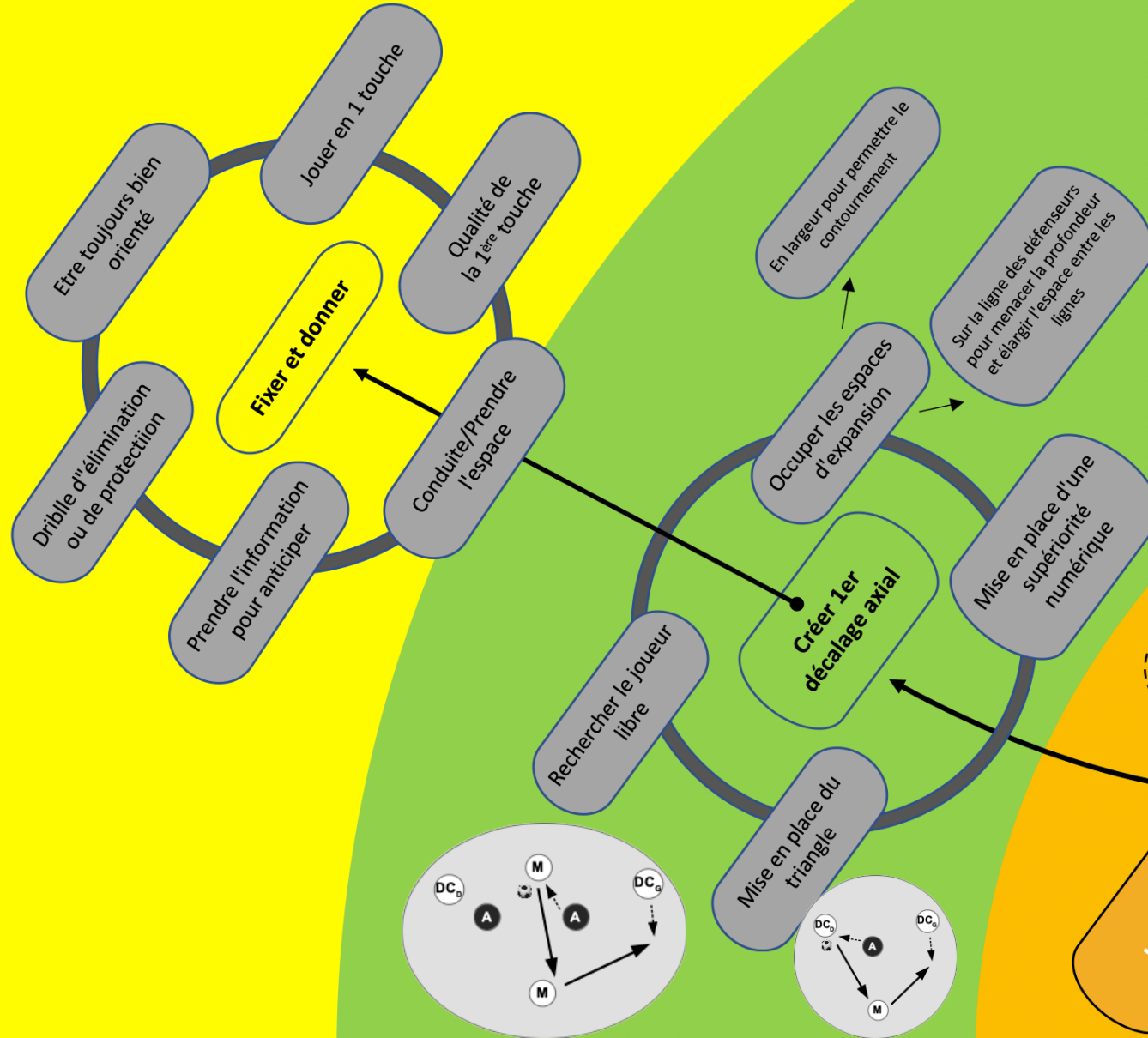
SOUS
PRINCIPE

SOUS-SOUS
PRINCIPE

SOUS
SOUS-SOUS
PRINCIPE



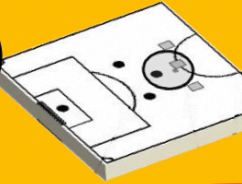
JOUEUR



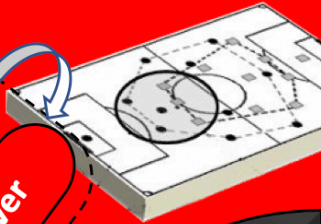
DYADE



SECTEUR



EQUIPE



Progresser
Conserver

PHASE
DE
POSSESSION



TAUX D'EFFICACITE DES TIRS (nombre de buts/nombre total de tirs)

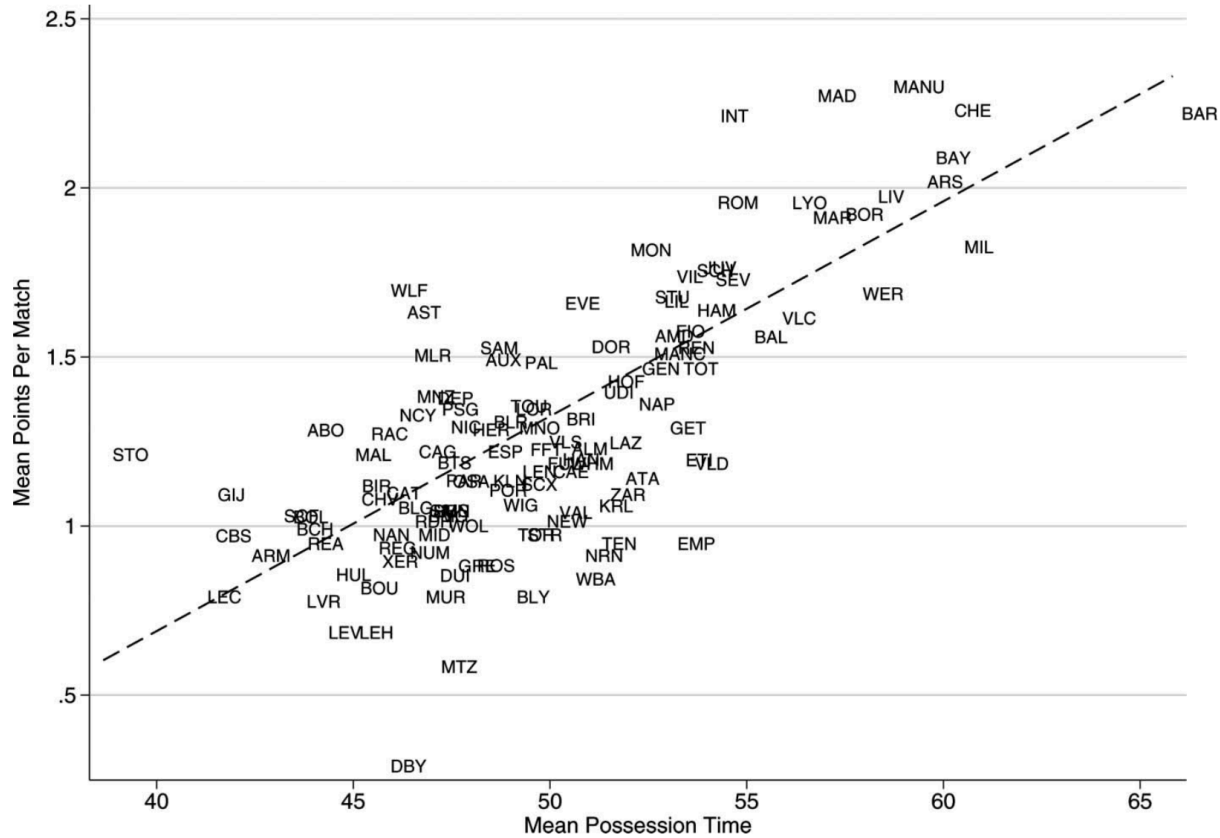
Dans une étude réalisée sur la Bundesliga entre 2013 et 2014, Holger Broich (2014) a trouvé que **l'efficacité des tirs était le paramètre le plus important** pour gagner le match.

La même tendance a été relevée lors de la coupe du monde 2010 où **les quatre demi-finalistes ont été significativement plus efficaces** (nombre de buts/nombre total de tirs) par rapport aux nations qui n'ont pas franchies le stade des poules (Delgado-Bordonau J., 2013)

Enfin, selon Carlos Lago-Peñas (2010a), les équipes victorieuses en Liga au cours de la saison 2008-2009 présentaient en moyenne **un taux d'efficacité de 46,2% contre 37,6%** pour les équipes perdantes.



PRENDRE LA POSSESSION DU BALLON

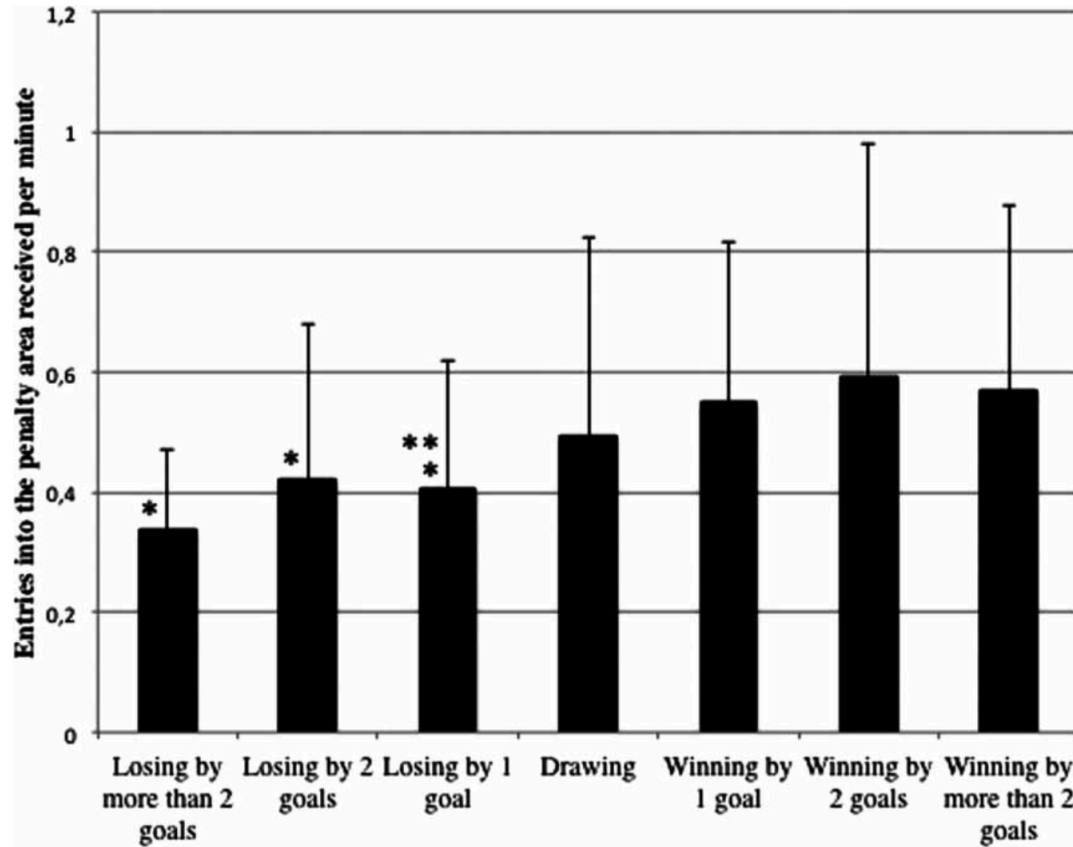


Relation linéaire entre le temps de possession et la moyenne de points pris à chaque match au cours des saisons 2007-2008, 2008-2009 et 2009-2010 dans 5 championnats Européens (Ligue 1, Liga, Série A, First League et Bundesliga). (D'après Collet C., 2012)

Les défenseurs centraux auraient un rôle primordial dans la conservation et la progression du ballon ; le pourcentage de réussite dans les passes courtes serait un paramètre qui différencierait les équipes bien classées de celles qui sont mal classées (Adams D., 2013).



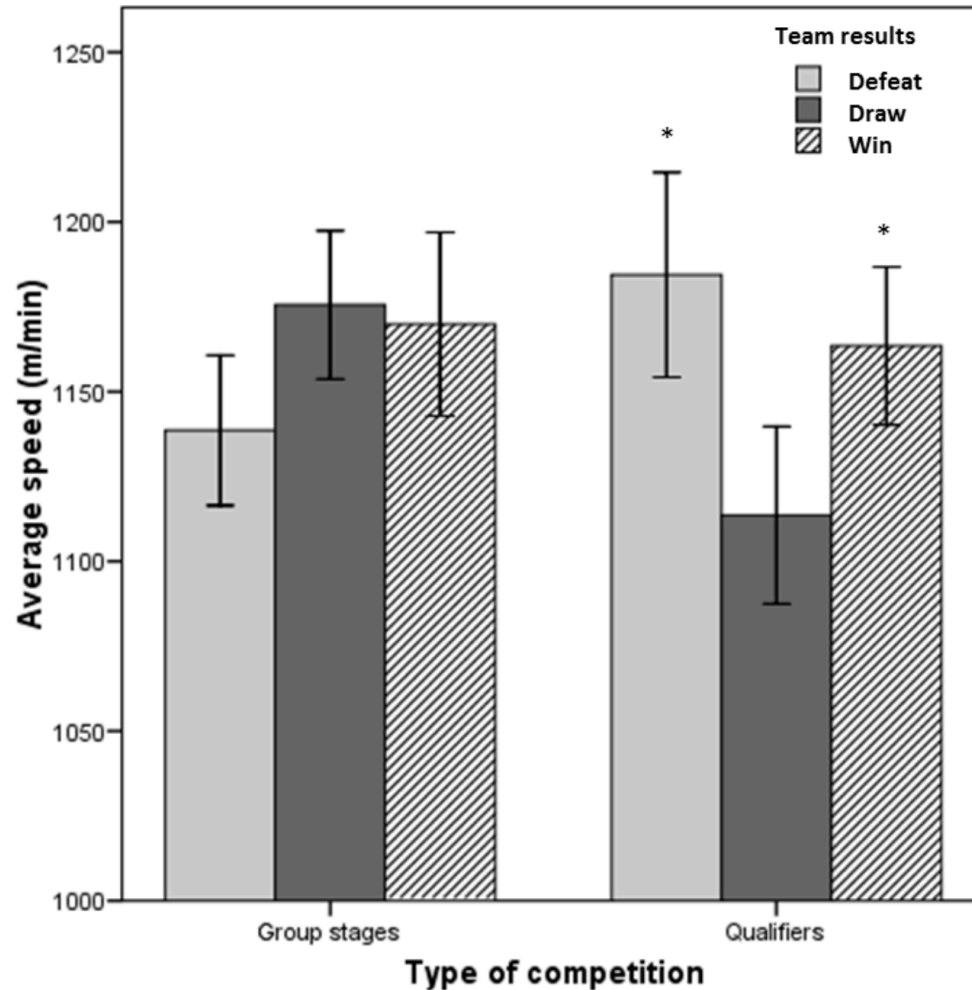
CONSTRUIRE DES STRATÉGIES CONTRE LES LOIS DE L'ÉVOLUTION DU SCORE EN MATCH



Valeurs moyennes et écart-types des entrées reçues par minutes dans la surface de réparation en fonction de l'évolution du score.
* Différence significative avec « winning by one or two goals » ($P < 0,05$). ** Différence significative avec « drawing » ($P < 0,05$).
(D'après Ruiz-Ruiz C. et al., 2013)



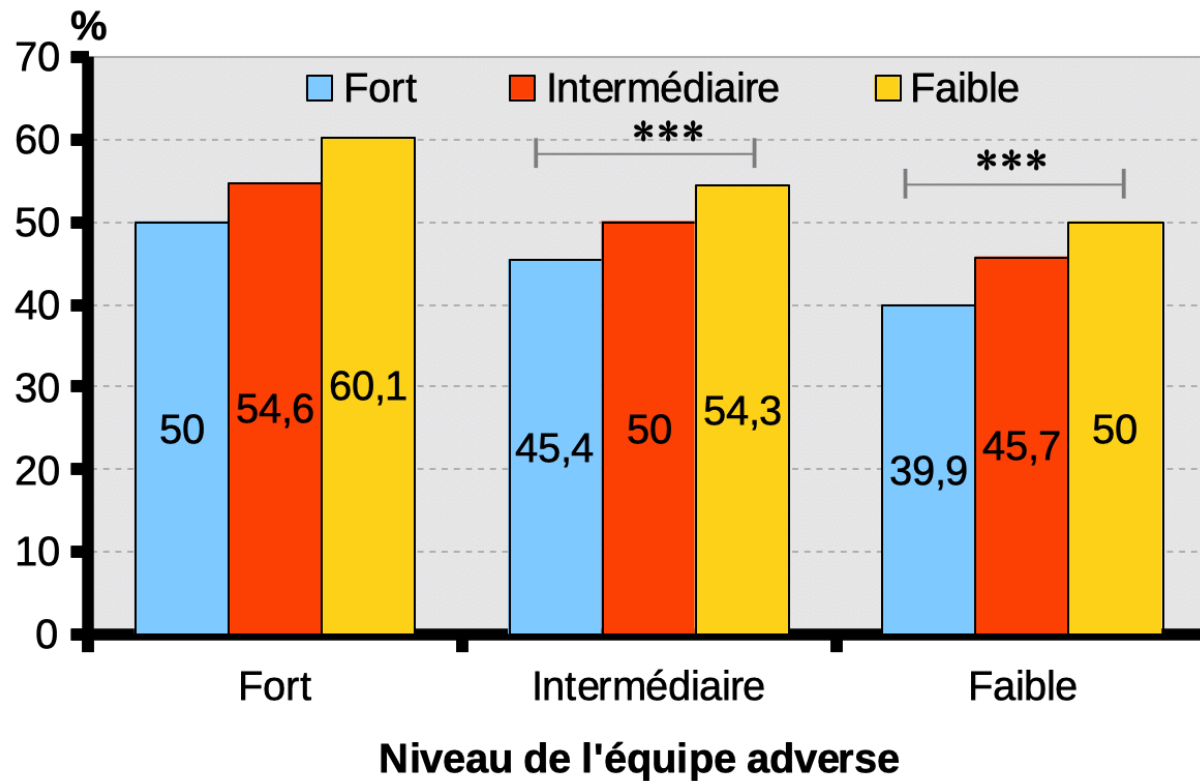
PRÉPARER SON ÉQUIPE PHYSIQUEMENT POUR NE PAS SUBIR LES EFFETS DE LA FATIGUE ET PERDRE LE MATCH ?



Distance parcourue moyenne (m/mn) selon le statut de l'équipe (victoire, égalité ou défaite) pendant la coupe du monde 2010 en Afrique du Sud.
** est > égalité. (Casamichana, D., 2014)*



Mettre en place un plan de jeu en fonction du niveau de l'équipe adverse



Le pourcentage de possession du ballon en fonction du niveau de l'adversaire et de celui de l'équipe référente. * $p < 0.05$, ** $p < 0.01$, *** $p < 0.001$ (D'après Liu H. et al., 2015)

La possession du ballon diminue contre les équipes classées parmi les plus fortes (Lago C., 2009 ; Lago-Peñas C. and Dellal A., 2010b ; Liu H. et al. 2015). Par exemple, en Ligue des champions, de 2009 à 2013, Liu H. et al. (2015) ont observé un effet significatif du niveau de l'adversaire, déterminé à l'aide de l'indice UEFA, sur le pourcentage de possession du ballon.



Affronter son adversaire à l'extérieur dans les mêmes dispositions mentales qu'à domicile

Domicile		Visiteurs						
Equipes		Groupe 1 1 à 5		Groupe 2 6 à 10		Groupe 3 11 à 15		Groupe 4 16 à 20
Groupe 1 1 à 5		52,94		82,61		81,82		81,82
Groupe 2 6 à 10		41,18		91,67		75,00		77,78
Groupe 3 11 à 15		22,22		55,00		68,75		71,43
Groupe 4 16 à 20		25,00		30,00		66,67		69,23

Pourcentage de victoires des équipes à domicile en fonction de leur qualité et de la qualité de leur adversaire. Les équipes sont réparties en 4 groupes selon le classement final qu'elles ont obtenu lors de la saison 2008-2009 en Liga.

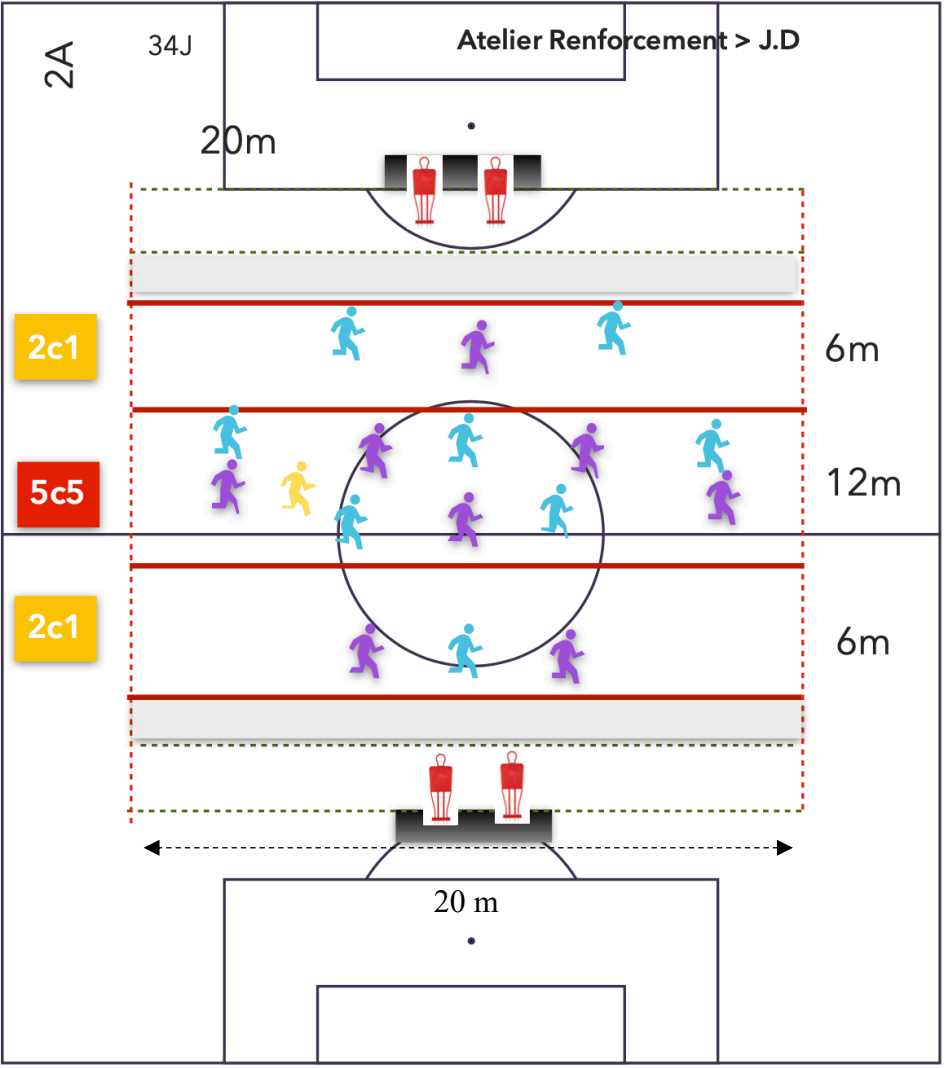
(D'après Lago-Peñas C. et Lago-Ballesteros J., 2011, p. 467)



JEU VERTICAL

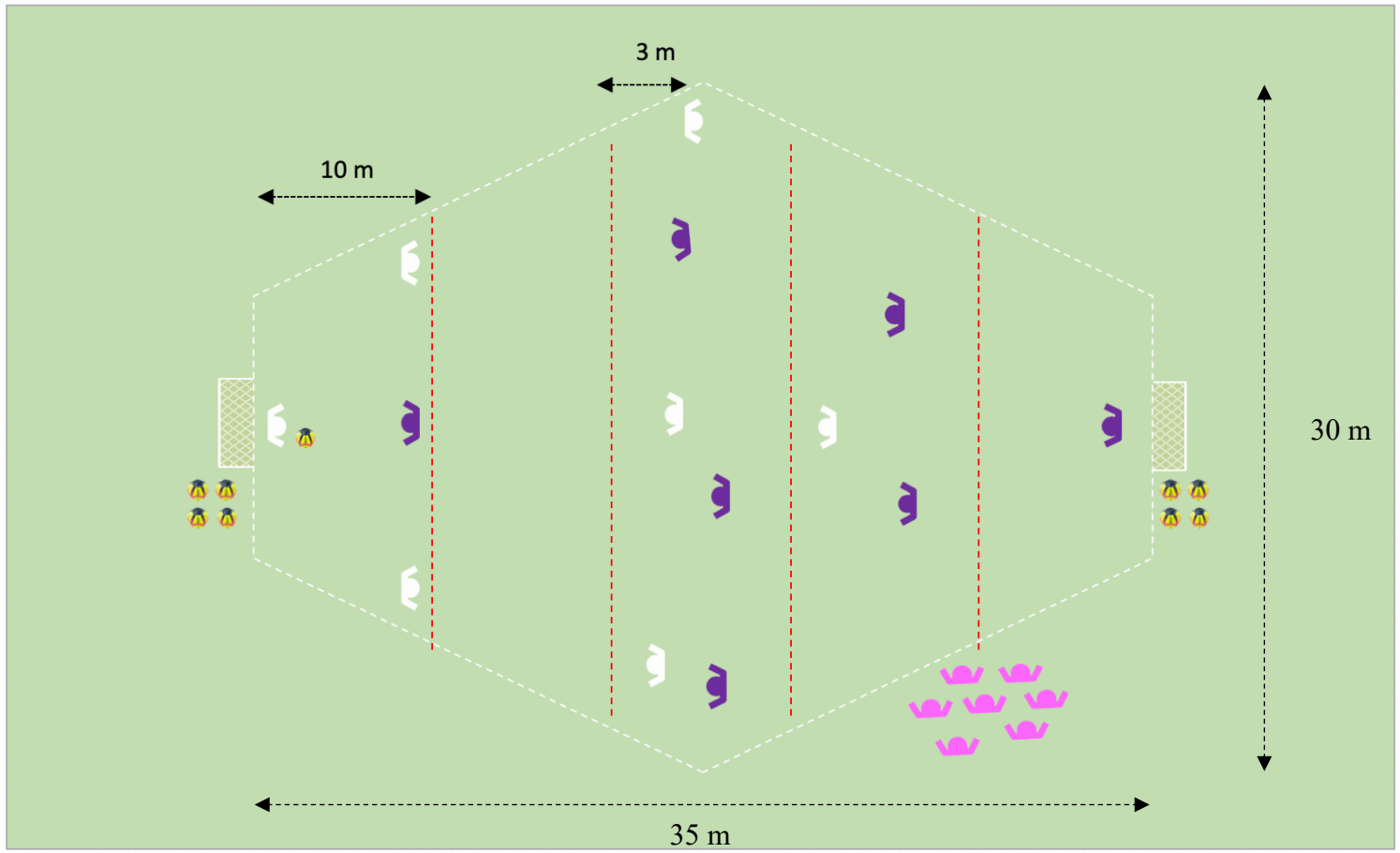
U14-U15

Saison 2020-2021



Pros

Saison 2018-2019





Lexique

Analyse notationnelle:

« [...] l'analyse notationnelle ou descriptive vise uniquement une description de la performance produite [...] à l'aide d'indicateurs de performance qui rendent compte des comportements effectués par les sportifs. » (Bourbousson J. and Sève C., 2010, p.61)

Elle cherche « [...] à mettre au jour des structures probabilistes sous-jacentes à une interaction compétitive donnée. Cependant, l'hypothèse d'existence d'invariants dans la dynamique d'apparition des actions n'a pas été mise en évidence de façon satisfaisante [...] » (Bourbousson J. and Sève C., 2010, p.62)

Analyse dynamique:

C'est une approche plus dynamique et plus holistique du match à l'aide des concepts issus de la théorie des systèmes dynamiques. Ce nouveau regard est sensé explorer le Pourquoi ? et le Comment ? à travers le choix de variables plus représentatives des décisions stratégiques et des comportements tactiques (Sampaio J. and Maçãs V., 2012, p. 395 ; Vilar L, et al., 2012a, p.2 ; Araújo D. et al., 2014, p.20). La théorie des systèmes dynamiques désigne couramment la branche des mathématiques qui s'efforce d'étudier les propriétés d'un système dynamique.

Code sémiotique:

« Systèmes de signes et de leurs combinaisons produit et/ou interprété par les sujets agissants. » (Parlebas P., 1999, p.62)

Opérationnalisation:

D'après Pierre Parlebas (1999, p.254), une opérationnalisation est un « processus ou résultat du processus, par lequel on représente une situation sous forme d'opérations ou d'actions aux effets observables. »



Lexique

Principe d'action:

« *Un principe d'actions est une construction théorique et un instrument opératoire qui oriente un certain nombre d'actions dont il représente la source et qui permet d'agir sur le réel* ». (Gréhaigne J.F. et al., 1989, p.207)

Référentiel commun:

« *La notion de référentiel commun en tant que système cohérent de représentation mentale de la totalité de la logique interne du jeu, peut être considérée ici comme la trame commune de la pensée tactique des joueurs d'une même équipe et de l'entraîneur.* » (Mouchet A., 2014, p.58)

Règle d'action:

« *Les règles d'action définissent les conditions à respecter et les éléments à prendre en compte pour que l'action soit efficace* ». (Gréhaigne J.F. et al., 1989)

Stratégie:

La stratégie peut être définie comme « *L'activité décisionnelle préalable à l'action, de type prédictive. Elle concerne l'ensemble des plans, principes ou directives d'action, retenus avant un match pour organiser l'activité de l'équipe et des joueurs pendant la rencontre.* » (Mouchet A., 2014, p.56)

Tactique:

« *La tactique correspond à l'activité décisionnelle réalisée au cours de l'action. Elle permet l'ajustement des décisions stratégiques préalables afin de faire face aux circonstances évolutives du jeu, [...].* » L'intelligence tactique serait la « *faculté à s'adapter avec justesse, précision, rapidité et efficacité, aux circonstances évolutives du rapport de forces et aux opportunités à saisir.* » (Mouchet A., 2014, p.55-56)



Bibliographie

Adams D., Morgans R., Sacramento J., Morgan S. and Williams M.D., Successful short passing frequency of defenders differentiates between top and bottom four English Premier League teams, *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 13, 653-668, 2013.

Casamichana D. and Castellano J., Situational variables and distance covered during the FIFA World Cup South Africa 2010, *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 14(56), 603-617, 2014.

Collet C., The possession game? A comparative analysis of ball retention and team success in European and international football, 2007–2010, *Journal of Sports Sciences*, 1-14, 2012.

Deleplace R., *Rugby de mouvement-Rugby total*. Paris : Éducation Physique et Sport, 1979.

Gréhaigne J.F. et Wallian N., L'apport de l'approche systémique du jeu à la compréhension et à la didactique des sports collectifs, In : Gréhaigne J.F., *Configurations du jeu. Débat d'idées et apprentissage du football et des sports collectifs*, Presses Universitaires de Franche-Comté, p.133-143, 2007.

Mombaerts E., *Pédagogie du football. Apprendre à jouer ensemble par la pratique du jeu*, Vigot, 1999.

Mouchet A., Intelligence tactique en sports collectifs. In : Gréhaigne J.F., *L'intelligence tactique. Des perceptions aux décisions tactiques en sports collectifs*, Presses Universitaires de Franche-Comté, p. 55-72, 2014.

Oliveira R., *Tactical Periodization. Part 2 – The practical book*, 2014.

Parlebas P., *Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*, Collection Recherche, INSEP, 1999.

Parlebas P., *Modélisation dans les jeux et les sports*, 2006.

Ruiz-Ruiz C., Fradua L., Fernández-García Á. and Zubillaga A., Analysis of entries into the penalty area as a performance indicator in soccer. *European Journal of Sport Science*, 13(3), 241-248, 2013.