

MINISTÈRE
DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS

INSTITUT NATIONAL SUPÉRIEUR
DE L'ÉDUCATION POPULAIRE
ET DES SPORTS

I.N.S.E.P.S

RÉPUBLIQUE DU SÉNÉGAL
UN PEUPLE – UN BUT – UNE FOI

THÈME

**TEMPS RÉEL DE JEU
ET
PERFORMANCE AU FOOTBALL**

par

Abdoul Aziz Mbaye SAGNA

Année de Soutenance
1989



MÉMOIRE DE MAITRISE
E.S. - S.T.A.P.S.

DIRECTEUR DE MÉMOIRE
M. Birane C. THIAM
Professeur à l'I.N.S.E.P.S.

D E D I C A C E

Je dédie ce mémoire

A mon père Amath SAGNA

A ma mère Amy MANDIANG

A mes soeurs Tété et Fatou SAGNA

A ma tante Oulimata SAGNA

A Monsieur et Madame DIAME

A ma chère Anna

A tous mes camarades de promotion

A tous les membres du personnel de l'INSEPS.

-oo00oo-

- REMERCIEMENTS -

Nous exprimons notre gratitude à toutes les personnes qui, de près ou de loin, ont contribué à la réalisation de ce document, en particulier :

- Monsieur Birane Cissé THIAM, pour avoir accepté de diriger ce travail malgré ses multiples préoccupations.

- Messieurs . Abdoul Aziz NDIAYE
 . Augustin KALAMO
 . Kao DIABY

Sans lesquels la réalisation de ce document serait douteuse.

- Nafi PAYE, pour la qualité de son travail.

- A tous les amis qui n'ont cessé de nous conseiller à chaque fois que c'est nécessaire.

-oo0oo-

S O M M A I R E

	<u>PAGES</u>
<u>INTRODUCTION</u>	1
<u>CHAPITRE I - APPROCHES THEORIQUES SUR LE TEMPS REEL DE JEU ET SUR LA PERFORMANCE -</u>	
I. Le temps réel de jeu	6
I.1 - Le temps	6
I.2 - La conservation du ballon	7
II. La performance	10
<u>CHAPITRE II - METHODOLOGIE -</u>	
II.1 - L'observation	13
II.2 - But de l'observation	13
II.3 - La population à observer	13
II.4 - L'outil d'observation	14
II.5 - La démarche	14
II.6 - La grille d'observation	15
<u>CHAPITRE III - PRESENTATION DES DONNEES</u>	
<u>CHAPITRE IV - TRAITEMENT ET ANALYSE DES DONNEES -</u>	
IV.1 - La grille récapitulative	32
A - Au niveau des clubs sénégalais	32
B - Au niveau de l'équipe nationale	33
IV.2 - Quelques considérations de l'observation .	34
A - Moyenne des clubs sénégalais	38
B - Moyenne des équipes les plus observées ...	39
<u>CONCLUSION</u>	
<u>BIBLIOGRAPHIE</u>	46

- I N T R O D U C T I O N -

Le but du jeu au Foot-ball est de marquer des buts et au moins un de plus que l'équipe adverse afin de remporter la victoire. C'est là une vérité première qu'il convient de ne jamais perdre de vue car la recherche de la victoire donne toute sa signification à la compétition.

Le Foot-ball, discipline sportive la plus populaire, draine de nombreux adeptes. Les peuples lui accordent une importance capitale.

Ce jeu complexe nécessite, du fait de la présence de beaucoup de monde dans le champ de jeu, un traitement continu de l'information afin d'adapter son action à celle de l'équipe, d'apprécier les déplacements successifs des partenaires et des adversaires.

L'importance du jeu dans le contexte du Foot-ball est liée à l'existence des rapports dialectiques entre l'attaque et la défense. Le passage de la phase de défense à la phase d'attaque supposant un gain de balle, posséder le ballon permet donc de développer son jeu. La possession du ballon est donc déterminante car seule l'équipe qui la détient possède une chance normale de réaliser un but.

Dans la progression du ballon, l'équipe qui est en sa possession doit éviter de le garder trop longtemps sur place ; elle doit procéder à une progression sûre et rapide du ballon vers la zone de tir adverse.

Cependant, une question se pose à nous : c'est celle de savoir si l'équipe qui bénéficie le plus souvent du ballon a plus de chance de marquer des buts et partant, de gagner le match ?

Autrement dit, la possession du ballon est-elle déterminante dans le gain de la partie ?

Comme l'affirme Jean DUFOUR : "La possession du ballon étant capitale, il semble absolument nécessaire, dans un premier temps, de mettre tout en oeuvre pour éviter de le perdre".(1)

Jean DUFOUR revient dans le même chapitre pour dire que : "La conservation du ballon cependant, ne saurait constituer une fin en soi et devient parfaitement illusoire si elle n'est pas consciemment considérée comme l'initiale et indispensable phase de progression du ballon vers le but adverse".(2)

Est-ce à dire que pendant une rencontre de Foot-ball, l'équipe la plus apte à s'assurer la possession du ballon et à le conserver n'est pas forcément la plus performante ?

Peut-on dire que l'équipe qui/^aun temps réel de jeu faible peut ne pas perdre le match, mieux, qu'elle peut même gagner le match ?

Notre propos dans cette étude est d'étudier les différentes relations pouvant exister entre temps réel de jeu et la performance au Foot-ball.

La problématique ainsi posée, nous nous proposerons de suivre le plan suivant : nous essayerons d'abord d'examiner, d'expliquer et de développer la théorie liée à la notion de temps réel de jeu et de montrer son importance au Foot-ball. Ensuite, nous essayerons de cerner le domaine de la performance et d'en déterminer les critères.

(1) DUFOUR Jean , FB moderne, Ed. Borneman, Paris 1974, p.8

(2) " " " " " " " " p.9

Dans le second plan intitulé méthodologie, nous détaillerons la procédure que nous avons adoptée pour ensuite passer à la présentation et à l'analyse des résultats auxquels nous aurons aboutis.

Enfin, nous tirerons les enseignements et indiquerons les recommandations qui auront permis d'atteindre cette étude.

Chapitre I. - TEMPS REEL DE JEU ET PERFORMANCE
AU FOOT-BALL

1. - LE TEMPS REEL DE JEU -

Un match de Foot-ball dure quatre vingt dix (90) minutes divisées en deux mi-temps de quarante cinq (45) minutes chacune plus un temps de repos de quinze (15) minutes entre les deux mi-temps. Durant ces quatre vingt dix (90) minutes, on demande, de la part des joueurs, une participation effective aux tâches aussi bien défensives qu'offensives ; ceci implique une dépense d'énergie considérable qu'il convient de noter. Les joueurs doivent s'adapter à tout moment aux situations, il faut qu'ils pratiquent un foot-ball total qui n'est rien d'autre qu'un foot-ball de participation, de polyvalence, de créativité et de responsabilités collectives.

Pendant une rencontre de foot-ball, chaque équipe essaye de garder le ballon le maximum de temps possible pour pouvoir mettre en oeuvre ses plans et déjouer ceux de l'adversaire afin de réaliser un but, mieux de remporter la victoire.

Le temps réel de jeu constitue un capital précieux qui appartient au collectif dont il est nécessaire de gérer efficacement.

1.1. - Le temps

Le temps est défini par le dictionnaire petit Larousse comme étant : "une grandeur caractérisant à la fois la durée des phénomènes et les instants successifs dans le déroulement". (1)

Ici dans cette définition c'est la notion de durée que nous allons retenir car elle détermine une période bien précise. Mais en ce qui concerne notre étude, nous allons

(1) Petit Larousse, Ed. 1984.

définir le temps ~~au~~ foot-ball comme étant la durée totale pendant laquelle l'équipe possède la balle. Il est bon de préciser que la conservation du ballon représente ici pour nous, une notion collective de jeu.

Le temps de jeu dont disposent les joueurs pour développer les mouvements offensifs doit être consolidé par tout un chacun, ou tout au moins chacun doit éviter de la dilapider dans des manoeuvres inopportunes.

1.2. - La conservation du ballon

Posséder la balle au foot-ball est très important pour une équipe car elle lui permet d'avoir l'initiative du jeu. Quand un des éléments de l'équipe est en possession du ballon, une série de solutions objectives doit lui être proposée rapidement par ses partenaires. Ces solutions sont matérialisées par une mise en place des appuis et des soutiens.

- Les appuis représentent les solutions de transmission placées devant le porteur du ballon ou latéralement

- Les soutiens représentent les solutions de transmission placées derrière le porteur du ballon.

La possession du ballon implique une action offensive cette action offensive est entreprise dès que l'équipe entre en possession du ballon et arrive à le conserver. Cette organisation commence dès la prise de la balle de l'adversaire.

Il est bon de rappeler au passage certaines caractéristiques de l'attaque.

LEON TEODORESCO(1) et JUSTIN TESSIE nous ont donné leur point de vue sur les composantes de l'offensive. Le premier distingue 7 phases dans le processus offensif.

1. Entrée en possession du ballon.
2. Passage dans le terrain d'attaque :
 - . passage en contre attaque,
 - . passage rapide,
 - . passage lent.
3. Occupation du dispositif d'attaque.
4. La préparation de l'attaque.
5. Finalité de l'attaque.
6. L'équilibre de l'attaque.
7. L'équilibre de la défense.

Ici nous constatons que la conservation du ballon a une fonction large car elle intéresse les cinq (5) premières phases.

J. TESSIE, lui, est resté plus simple dans sa description. En effet, on constate que l'attaque se résume en 3 phases qui sont :

- celle de contrôle ou de récupération du ballon,
- celle de préparation,
- celle de réalisation.

J. DUFOUR(2) quant à lui les résume comme suit :

- l'attaque du but adverse
- la conservation du ballon
- le soutien des partenaires engagés dans l'attaque
- la recherche de la supériorité numérique
- l'occupation du terrain de façon rationnelle.

(1) LEON TEODORESCO : "Principe pour l'étude de la tactique commune aux J.S.C. et leur corrélation avec la préparation tactique des équipes et des joueurs.

(2) J. DUFOUR : "Le Foot-ball" . Ed. Bornemann.

L'attaque repose sur les principes suivants en fonction desquels vont s'articuler toutes les actions collectives et individuelles.

La conservation du ballon quand il est récupéré :

Sur le plan individuel, prendre le ballon n'est pas tout, il faut avoir les possibilités techniques permettant de conserver ce ballon, la conservation individuelle peut être nécessaire dans le cas où aucune solution objective ne se présente ; donc la conservation individuelle doit aussi avoir dans le jeu une signification tactique. Cela nous éloigne des conservations excessives qui ne trouvent pas dans le déroulement du jeu leur justification : c'est le cas des dribbles et contrôles inutiles.

2. - LA PERFORMANCE +

La notion de performance est une notion qui fait l'objet de plusieurs définitions, et pour cela, elle est liée à l'idée d'exploit, de réussite, de succès.

Pour d'autres, la performance est liée à l'idée d'accomplissement et désigne aussi l'effection motrice et le résultat actuel.

D'après Malant - Pamerlan (1977), "la performance est une mesure du comportement manifesté par un organisme dans une ou suite de conditions données de l'environnement et de l'organisme, elle est généralement considérée comme indicateur de l'acquisition".

Pour P. Simonet "La notion de performance revêt une certaine ambiguïté liée à son itinéraire particulier. En effet, l'emprunt de ce mot à la langue anglaise et son application au domaine hippique (littéré) ne sont pas sans rapport avec les connotations de "réussite", de "succès", d'"exploit" et véhiculent généralement l'idée d'un degré d'efficacité élevé. Mais cet emprunt ne doit pas faire oublier un emprunt en sens inverse de la langue anglaise : au vieux français du concept de "parformer" signifiant "accomplir", "exécuter", c'est en ce sens précis que nous utiliserons "performance".(1)

Pour Michel Bouet : "La performance signifie un moyen de mise en demeure, de montrer ce dont on est capable, de faire preuve de toutes ses qualités physiques ; la performance désigne la situation qui est précisément créée par la présence concertée de l'obstacle perçu ici comme l'instrument même par lequel est médiatisé l'effort du sportif".(2)

(1) P. Simonet, "Apprentissages moteurs et processus d'acquisition". Ed. Vigot, 1989 page 14.

(2) BOUET Michel, "Signification du sport". Ed. 1969 P. 36.

La recherche de la performance est une loi intrinsèque en sport, et s'il faut réaliser des performances et les mesurer, c'est pour s'assurer du progrès et du perfectionnement sans lequel le sport ne serait que jeu.

Mais, il faut reconnaître, comme le dit B. NIANG, que "le domaine de la performance est très vaste pour être exploité entièrement. La performance est en effet présentée dans toutes les activités sportives et sa signification prend des formes variées en fonction de la diversité des sports". (3)

2.1 - La performance au Foot-ball

Au foot-ball, nous dirons simplement que la performance est la volonté d'obtenir la victoire sur l'adversaire, elle peut se traduire par le résultat obtenu à la fin de la partie.

Dans ce sport collectif, les intérêts personnels disparaissent faisant place au collectif.

(3) NIANG Baboucar - Les pertes de balles en rapport avec la perte de performance au Football.

Chapitre II. - LA METHODOLOGIE -

Dans ce chapitre, il s'agira dans un premier temps d'évoquer la démarche adoptée et dans un deuxième temps la présentation des résultats.

II.1 - L'observation -

L'observation est le principal support méthodologique. L'observation n'est pas une fin en soi ; observer est un travers dans lequel il ne faut pas tomber. La finalité de l'observation c'est l'exploitation des résultats qu'elle fournit pour bâtir l'entraînement.

II.2 - But de l'observation -

Le but de l'observation est de recueillir des données renseignant sur le jeu, par exemple :

- le cours du jeu dans son ensemble
- les actions diverses
 - . des joueurs
 - . des groupes de joueurs
 - . de l'équipe dans sa totalité.

L'observation doit permettre une traduction la plus fidèle possible de ce qui se passe sur le terrain. Elle doit donner un reflet de la réalité concrète.

J. DUFOUR définit l'observation comme étant "une forme particulière de perception ; elle est perception délibérée, programmée, entreprise dans un but déterminé" (1).

II.3 - La population à observer -

Ce sont d'une part des matches de championnats de première division du Sénégal ; un championnat qui se joue deux

(1) DUFOUR J., FB moderne citant TEPLOV page 138.

fois par semaine et qui comprend seize (16) équipes et des matches de coupe du Sénégal. D'autre part, pour rendre plus objective notre observation, nous allons y inclure certains matches internationaux que nous aurons l'occasion de suivre ici au Sénégal.

II.4 - L'outil d'observation -

Il s'agira à partir de l'observation de matchs réels, à l'aide d'un chronomètre, de prendre le temps réel de jeu de l'équipe, c'est-à-dire, le temps pendant lequel cette équipe est en possession du ballon.

II.5 - La démarche -

Deux personnes doivent chacune de son côté observer une des deux équipes se disputant la partie.

Chaque chronométreur doit déclencher son chrono à chaque fois que son équipe est en possession du ballon et l'arrêter quand elle le perd.

Le chrono est arrêté pour les deux équipes quand la balle est en sortie de touche pour les coups francs et les arrêts de jeu.

Les temps réels de jeu sont relevés pour chaque équipe sur une grille d'observation établie à l'avance.

Le traitement des données de l'observation nous permettra de voir la relation entre temps réel de jeu et performance au cours du match et l'importance de ce temps réel de jeu selon les moments du match.

Ensuite, nous procéderons pour chaque grille d'observation à un commentaire du match et de nos recherches.

II.6 - La grille d'observation -

EQUIPE			EQUIPE		
tps 1er mitps	tps 2e. mitps		tps 1er mitps	tps 2e. mitps	
15'	30'	45'	15'	30'	45'
:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:
<u>Score à la mitps</u>			<u>Score mitps</u>		
<u>Tps réel de jeu Total</u>			<u>Tps réel de jeu Total</u>		
Score final :					

Match amical international : le 31.01.89

Equipe : SENEGAL			Equipe : ZAIRE		
Tps 1er mitemps : Tps 2 mitemps			Tps 1er mitps : Tps 2e. mitps		
15'	30'	45'	15'	30'	45'
5'27"	5'4'13"	5'10'4"25"	5'23"	4'48"	3'02"4'24"5'07"4'19"2'09"
:	:	:	:	:	:
:	14'04"	14'20"	:	10'34"	10'45"
:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:
<u>Score à la mitos</u> : 0			- <u>Score à la mitos</u> 1		
1er but marqué à la 56e.minute			1er but marqué à la 14e.minute		
2e. but " " " 86e. "					
<u>Tps réel de jeu total</u> : 28'23"			<u>Tps réel de jeu total</u> : 21'19"		
<u>Score final</u> - 2			1		

Cette rencontre , bien qu'étant un match amical, était dotée de la coupe du président Mobutu.

En ce qui concerne nos recherches sur le temps réel de jeu, nous remarquons que l'Equipe nationale du Sénégal a conservé plus la balle que son adversaire, c'est-à-dire, l'Equipe nationale zaïroise durant les 15 premières minutes de jeu, mais elle est menée au score depuis la 14e. minute de jeu. (0 - 1)

Cette même équipe du Sénégal continuera toujours à plus bénéficier du ballon jusqu'à la fin de la première mitemps sans pouvoir égaliser.

A la reprise, l'équipe sénégalaise continuera à avoir un meilleur TRJ et parvient même à égaliser dans le 1er quart d'heure de la 2e. mi-temps (11e. minute)

Les Sénégalais qui ont eu un meilleur TRJ durant toute la partie ont remporté la victoire sur leurs adversaires zairois sur le score de 2 buts à 1.

Chapitre III - PRESENTATION DES DONNEES --

11e. Journée du Championnat national - 05.02.89

:				::			
: <u>Equipe</u> : U.S. OUAKAM (DAKAR)				: <u>Equipe</u> SONACOS (ZIGUINCHOR)			
:				:			
: <u>Tps</u> : 1er mitps		: <u>Tps</u> : 2e.mitps		: <u>Tps</u> : 1er mitps		: <u>Tps</u> : 2e. mitps	
:				:			
: 15' : 30' :		: 45' : 15' : 30' : 45'		: 15' : 30' :		: 45' : 15' : 30' : 45'	
:				:			
: 4'40 : 5'20 :		: 3'49 : 5'32 :		: 4'46 : 5'40 :		: 3'36 : 4'10:3'25 :	
:				:			
: 13'49"		: 15'48"		: 11'11"		: 10'58"	
:				:			
: - <u>Score à la mitps</u> (1)				: - <u>Score à la mitps</u> (0)			
: . 32e. mn 1er but				: . 58e. mn 1er but			
:				:			
: <u>Tps réel de jeu total</u> : 29'37				: <u>Tps réel de jeu total</u> : 22'09			
:				:			
: <u>Score final</u> : (1)				: (1)			
:				:			

L'U.S. OUAKAM a profité de sa bonne maîtrise de la balle durant la première mitemps pour inscrire un but.

La deuxième mitemps verra cette même équipe mieux conserver la balle, mais ses multitudes occasions passeront à chaque fois à côté des buts ziguinchorois.

La SONACOS de Ziguinchor égalisera à la 58e. mn à la suite d'une erreur défensive de son adversaire. Partant de là, l'équipe se sentant un peu faible par rapport à son adversaire, s'est repliée en défense pour conserver son nul jusqu'à la fin du temps réglementaire.

Les Ouakamois, bien qu'ayant dominé les deux mitemps en temps réel de jeu, sont à égalité de point avec les Ziguinchorois.

12e. Journée du Championnat national - 11,02,89

: <u>Equipe</u> : J.A. (DAKAR)						: <u>Equipe</u> ETICS (THIES)					
: <u>Tps</u> : 1er mitps			: <u>Tps</u> : 2e mitps			: <u>Tps</u> : 1er mitps			: <u>Tps</u> : 2e mitps		
: 15'	: 30'	: 45'	: 15'	: 30'	: 45'	: 15'	: 30'	: 45'	: 15'	: 30'	: 45'
: 4'32	: 4'22	: 2'09	: 4'50	: 3'07	: 3'08	: 3'02	: 4'03	: 3'20	: 5'22	: 4'13	: 3'01
:	: 11':03	:	:	: 11' 05	::	:	: 10' 25	:	:	: 11'36	:
:	:	:	:	:	::	:	:	:	:	:	:
: - Score à la mitps : (0)						: - Score à la mitps : (1)					
						: 27e. mn - 1er but					
						: 72e. mn - 2e. but					
: <u>Tps</u> réel de jeu total : 22'08						: <u>Tps</u> réel de jeu total : 22'01.					
: Score final (0)						: (2)					

Au cours de cette partie, nous remarquons que l'ETICS menait déjà depuis la première mi-temps par 1 but à 0 et pourtant la J.A détenait **un** temps réel de jeu supérieur.

En deuxième mi-temps, l'équipe thiésoise qui ^a mieux conservé la balle, parviendra à inscrire un deuxième but à la 72e. minute de jeu.

Le temps réel de jeu total des deux équipes est sensiblement le même, mais le score reste à l'avantage des thiésois de l'ETICS.

12e. Championnat national - 12,02.89

: <u>Equipe</u> : P.A.D. (DAKAR) :			: <u>Equipe</u> : DIAL-DIOP (DAKAR) :		
: <u>Tps</u> : 1er mitps :			: <u>Tps</u> : 2e. mitps :		
: 15' : 30' : 45' :			: 15' : 30' : 45' :		
: 5'02 : 5'09 : 3'06 :			: 3'18 : 2'43 : 2'11 :		
: : 13' : 17 :			: : 8' : 12 :		
: <u>Score à la mitps</u> : (0) :			: <u>Score à la mitps</u> : (0) :		
: <u>Tps réel de jeu total</u> : 27'26 :			: <u>Tps réel de jeu total</u> : 15'41 :		
: <u>Score final</u> 0 :			: 0 :		

Ici, nous constatons que les Portuaires ont mené la partie en temps réel de jeu aussi bien en première mi-temps qu'en deuxième mi-temps, mais au score, les deux équipes sont restées à égalité zéro but partout.

Les Portuaires ont mieux conservé la balle mais n'ont pas pu atteindre leur but final, c'est-à-dire, marquer un but. Et pourtant, leur maîtrise de balle leur a valu de multiples occasions de but qu'ils n'ont pas pu concrétiser.

L'équipe du Dial-Diop, bien qu'ayant moins bien joué que son adversaire, s'est félicitée de ce score en fin de partie.



12e. Journée du Championnat national - 12,02,89

Equipe : JARAAF (DAKAR)						Equipe : CASA-SPORT					
Tps : 1er mitps			Tps : 2e. mitps			Tps : 1er mitps			Tps : 2e. mitps		
15'	30'	45'	15'	30'	45'	15'	30'	45'	15'	30'	45'
3'33	3'42	3'27	4'58	4'30	3'47	3'09	3'	3'34	2'53	2'07	1'39
	10'52			13'15			9'43			6'39	
- Score à la mitps : 1						Score à la mitps : 1					
. 17e. mn 1er but						. 9e. mn 1er but					
. 63e. mn 2e. but						. 85e. mn 2e. but					
. 71e. 3e. but											
Tps réel de jeu total : 24'07						Tps réel de jeu total : 16'22					
Score final : 3						2					

Nos observations au cours de ce match ont profité **au** le club du Jaraaf en temps réel de jeu 24'07 contre 16'22 et aussi au score final 3 contre 2.

Et pourtant, à la mitemps le Jaraaf avait un temps réel de jeu supérieur mais au score les deux équipes étaient à égalité 1 but partout.

Le Casa-Sport est parvenu à marquer son premier but dès la 9e. minute de jeu, c'est-à-dire, dans le premier quart d'heure ; son deuxième but a été marqué dans le dernier quart d'heure de la deuxième mitemps au moment où sa maîtrise de balle était très faible.

En conclusion, nous dirons que le Jaraaf qui a mieux conserver la balle a eu la chance de remporter la victoire sur son adversaire.

13e. Journée du Championnat national ← 15.02.89

: <u>Equipe</u> : SIDEC (DAKAR) ::						: Equipe : US.RAIL (THIES)											
: Tps : 1er mitps						: Tps : 2e. mitps ::						: Tps : 1er mitps : Tps : 2e. mitps					
: 154 : 30' : 45'						: 15' : 30' : 45' ::						: 15' : 30' : 45' : 15' : 30' : 45'					
: 3'34 : 3'17 : 4'05						: 3'46 : 4'22 : 4'49 ::						: 3'24 : 4' : 4'12 : 4'16 : 3'29 : 3'10					
: :						: :						: :					
: :						: :						: :					
: 10'56						: 12'57						: 11'36 : 10'55					
: :						: :						: :					
: - Score à la mitps : 0 (zéro)						: :						: Score à la mitps 0 (zéro)					
: . 82e. minute : 1er but						: :						: . 63 e. minute 1er but					
: Tps réel de jeu total : 23'53						: :						: Tps réel de jeu total : 22'31					
: <u>Score final</u> : (1)						: :						: (1)					

Nous constatons que ces deux équipes ont un même système de jeu ; d'ailleurs au cours de toute la première mi-temps elles ont eu un temps réel de jeu sensiblement égal et étaient à égalité au score zéro but partout.

En début de deuxième mi-temps, les Thiessois prennent l'avance en temps réel de jeu et au score mais ils verront la SIDEC réagir, dans la deuxième quinzaine de jeu, au temps réel de jeu et au score.

La fin de la rencontre verra les deux équipes se quitter sur le score de un but partout. La SIDEC qui avait le meilleur temps réel de jeu n'a pas pu l'emporter au score final.

13e, Championnat national : 15,02,89

: <u>Equipe</u> : U,S GOREE (DAKAR) :: <u>Equipe</u> : SEIB (DIOURBEL)					
: <u>Tps</u> : 1er mitps			: <u>Tps</u> : 2e, mitps		
: 15' : 30' : 45' : 15' : 30' : 45' :: 15' : 30' : 45' : 15' : 30' : 45'			: 5'02 : 4'07 : 4'08 : 3'12 : 3'34 : 3'06 : 4'30 : 4'12 : 3'04 : 3'17 : 3' : 2'08		
: : : : : : :: : : : : : :			: : : : : :		
: : 13'17 : : : 10'52 :: : 11'46 : : 8'25			: : : : : :		
: <u>Score à la mitps</u> : 1			: <u>Score à la mitps</u> : 0 (zéro)		
: 37e. minute 1er but			: 58e. minute : 1er but		
: <u>Tps réel de jeu total</u> : 24'09			: <u>Tps réel de jeu total</u> : 20'11		
: Score final 1			: 1		

L'équipe goréenne **qui a** bien maîtriser la balle dans la première mitemps de jeu est parvenue à inscrire un but à la 37e. minute de jeu. Cette même équipe goréenne essaiera de maintenir son rythme de jeu de la première mitemps, mais cette fois ci au lieu d'inscrire un deuxième but, elle va en prendre de son adversaire.

L'équipe diourbelloise, bien qu'ayant moins bien joué, a obtenu un match nul.

13e. Journée du Championnat national - 15.02.89

<u>Equipe</u> : US OUKAM (DAKAR) ::						<u>Equipe</u> : C.S.S. (R.TOLL)					
Tps : 1er mitps : Tps : 2e.mitps ::						Tps : 1er mitps : Tps : 2e. mitps					
15'	30'	45'	15'	30'	45'	15'	30'	45'	15'	30'	45'
3'13	3'02	3'16	4'53	3'48	2'02	2'54	3'18	3'13	3'34	2'06	5'
:	:	:	:	:	::	:	:	:	:	:	:
:	9'21	:	:	10'43	::	:	9'25	:	:	9'40	:
:	:	:	:	:	::	:	:	:	:	:	:
- Score à la mitps : (0) zéro ::						- Score à la mitps (1)					
- 56 mn 1er but ::						- 34 mn 1er but					
Tps réel de jeu total : 20'04 ::						Tps réel de jeu total : 19'05					
<u>Score final</u> : (1) ::						(1)					

L'US OUKAM a vu son temps réel de jeu baissé par rapport à son premier match que nous avons observé, mais on peut dire que cela est dû au système de jeu de son adversaire qui est la CSS. La CSS bien que maîtrisant moins bien la balle, arrivait tout de même à détruire les créations de l'US OUKAM surtout au niveau du milieu de terrain. D'ailleurs, elle est même parvenue à mener au temps réel de jeu et au score à la fin de la première mitemps.

Les Ouakamois qui maîtrisaient bien la balle ont égalisé en début de deuxième mitemps. Ils continueront à conserver mieux la balle tout en multipliant des occasions de but sans parvenir à ~~marquer~~ de nouveau.

La CSS a réagi dans le dernier quart d'heure elle aussi en maîtrisant bien le ballon sans marquer de buts.

A la fin du temps réglementaire, l'équipe ouakamoise l'emporte tout de même au temps réel de jeu, mais au score elle se contentera du partage des points.

16e. Finale coupe du Sénégal - 11,03,89

: <u>Equipe</u> : J.A (DAKAR) ::						: <u>Equipe</u> : SALTIGUE (RUFISQUE)																	
: Tps 1er mitps			: Tps 2e. mitps			: Tps 1er mitps			: Tps 2e. mitps														
: 15' : 30' : 45' :			: 15' : 30' : 45' ::			: 15' : 30' : 45' :			: 15' : 30' : 45' :														
: 4'44		: 3'36		: 3'01		: 4'32		: 3'46		: 3'01		: 3'58		: 3'04		: 3'45		: 5'08		: 3'59		: 3'20	
:		: 11'21"		:		: 11'19"		:		: 10'32"		:		: 12'27"		:		:		:		:	
: - <u>Score à la mitps</u> : 1						: - <u>Score à la mitps</u> : 0																	
: . 1er but marqué à la 12e. mn						:																	
: . 2e. " " " " 51e. mn						:																	
: Tps réel de jeu total : 22'40"						: Tps réel de jeu total : 22'59"																	
: Score final : 2						: 0																	

La J.A a mieux conservé la balle dans les 15 premières ^{minutes} et a réussi à marquer son premier but dès la 12e. minute de jeu. Ce que l'on remarque, c'est que dans la première mi-temps, le temps réel de jeu de la J.A. est supérieur à celui des Saltigués

A la reprise, les Saltigués ont mieux conservé la balle dans les 15 premières minutes mais ont encaissé un deuxième but. Ils ont mieux conservé la balle durant la seconde période pour au moins revenir au score mais n'y sont pas arrivés.

A la fin du temps réglementaire, les Saltigués, bien qu'ayant le temps réel de jeu supérieur à celui de la J.A, sont battus sur le score final de deux buts à zéro.

Match retour 1/16e, de finale coupe UFOA

: Equipe : PAD (DAKAR)						: Equipe : REQUINS (COTONOU)					
: Tps 1er mitps						: Tps 2e. mitps					
15'	30'	45'	15'	30'	45'	15'	30'	45'	15'	30'	45'
3'45	4'22	3'43	4'20	3'49	5'22	5'26	4'26	3'54	4'39	5'23	4'
:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
:	:	11'50	:	:	13'31	:	12'46	:	:	14'02	:
: - Score à la mitps : 2 (deux)						: - Score à la mitps : 0 (zéro)					
: . 11e. minute de jeu 1er but PAD						: . 83e. minute de jeu : 1er but REQUINS					
: . 39e. " " " " " "						:					
: Tps réel de jeu total = 25'21"						: Tps réel de jeu total = 26'48"					
: Score final : 2						: 1					

Match international comptant pour les éliminatoires de la Coupe UFOA.

Dès le coup d'envoi, les Portuaires se sont lancés à l'attaque en bien maîtrisant la balle ; d'ailleurs, ils ont réussi à marquer un premier but à la 11e. minute de jeu.

Les REQUINS de Cotonou ont réagi depuis le but du PAD. On constate que leur temps réel de jeu est supérieur à celui du PAD à la fin de la première mitemps.

Les REQUINS, bien qu'ayant maîtrisé la balle, ont pris un deuxième but à la 39e. minute.

La deuxième mitemps ira aussi à l'avantage des REQUINS sur le plan temps réel de jeu. Ils ont même réussi à réduire le score à la 83e. minute de jeu.

La fin de la partie verra les REQUINS l'emporter sur le temps réel de jeu mais battus au score par 2 buts à 1.

16e, de Finale retour de la Coupe des Vainqueurs de Coupe -
26,03.89

: Equipe : LINGUERE (St-LOUIS) ::						: Equipe : ASFO (Bobo Dioulasso)					
: Tps 1er mitps			: Tps 2e, mitps			: Tps 1er mitps			: Tps 2e. mitps		
: 15'	: 30'	: 45'	: 15'	: 30'	: 45'	: 15'	: 30'	: 45'	: 15'	: 30'	: 45'
: 4'55	: 2'53	: 5'10	: 5'27	: 4'50	: 5'27	: 3'03	: 1'48	: 3'29	: 2'07	: 2'36	: 4'40
:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
:	: 12'58	:	: 15'44	:	:	: 8'20:	:	: 9'23	:	:	:
: - Score à la mitps : 1						: - Score à la mitps : 1					
: . 43e. minute de jeu 1er but						: . 19e. minute 1er but					
: . 77e. " " " 2e. but						: .					
: Tps réel de jeu total : 28'42						: Tps réel de jeu total : 17'43					
: Score final 2						: Score final 1					

Du point de vue temps réel de jeu, la Linguère a dominé son adversaire **aussi** bien en première mitemps qu'en deuxième mitemps.

Mais, on constate que l'ASFO mène déjà au score depuis la 19e. minute de jeu, son temps de jeu n'était même pas à 5 minutes.

A la fin de la première mitemps, la Linguère avait un temps supérieur à celui de l'ASFO mais à égalité au score un but partout.

La fin de la rencontre verra l'avance ^{de la linguère} aussi bien du côté temps réel de jeu **que** du score.

Il est bon de signaler que ce match comptait pour les éliminatoires et qu'au match, ^{aller} la Linguère était battue par un but à zéro.

Match amical international - 01,04,89

: <u>Equipe</u> : SENEGAL				:: <u>Equipe</u> : MAROC							
: Tps 1er mitps		: Tps 2e. mitps		:: Tps 1er mitps		: Tps 2e. mitps					
: 15'	: 30'	: 45'	: 15'	: 30'	: 45'	:: 15'	: 30'	: 45'	: 15'	: 30'	: 45'
: 4'56	: 3'50	: 4'56	: 4'28	: 3'52	: 3'28	: 5'37	: 5'05	: 4'43	: 5'17	: 5'13	: 3'51
:	:	:	:	:	:	::	:	:	:	:	:
:	:	: 13'42	:	:	: 11'48	::	:	: 15'25	:	: 14'21	:
:	:	:	:	:	:	::	:	:	:	:	:
: - Score à la mitps : 2				:: - Score à la mitps : 1							
: . 9e. minute 1er but				:: . 24e. minute 1er but							
: . 42e. " 2e. but				::							
: Tps réel de jeu total : 25'30				:: Tps réel de jeu total : 29'46							
: Score final 2				:: 1							

Au cours de cette partie, les Sénégalais sont dominés par les Marocains durant toute la première mitemps en temps réel de jeu ; et pourtant, ils ont réussi à ouvrir le score à la 9e. minute de jeu, c'est-à-dire dans le premier 1/4 d'heure.

Les Marocains qui ont toujours continué à mieux bénéficier du ballon ont égalisé à la 24e. minute de jeu.

Les Sénégalais dans le 3e. 1/4 d'heure essayeront de mieux conserver la balle, ce qui leur a valu un deuxième but à la 42e. minute.

La deuxième mitemps sera aussi à l'avantage de l'équipe marocaine en temps réel de jeu mais sans aucun changement du point de vue score.

Ce que nous avons remarqué au cours de cette partie c'est que les Marocains ont un style de jeu très court, basé sur de petites passes, tandis que les Sénégalais ont beaucoup joué la contre attaque.

16e. de Finale retour de la Coupe d'Afrique du Club
des Champions 02,04,89

: <u>Equipe</u> : J.A (DAKAR)	:: <u>Equipe</u> : RAJA (CASABLANCA)
: Tps 1er mitps : Tps 2e. mitps	:: Tps 1er mitps: Tps 2e. mitps
: 15' : 30' : 45' : 15' : 30' : 45' :: 15' : 30' : 45' : 15' : 30' : 45'	
: 3'11 : 4'25 : 5'10 : 2'30 : 4'30 : 4'02	:: 2'55 : 4'10 : 5' : 2'43 : 3'06 : 3'27
: : 12'46 : : 11'02 :	:: : 12'05 : : 9'16 :
: - Score à la mitps : 0 (zéro)	:: - Score à la mitps : 0 (zéro)
: . 48e. minute 1er but	::
: Tps réel de jeu total : 23'48	:: Tps réel de jeu total : 21'21
: Score final : 1	:: 0

Ce match compte pour les éliminatoires retour de la Coupe d'Afrique des Clubs champions .à l'aller, la J.A avait perdu sur le score de 2 buts à 0.

Dès le coup d'envoi, les deux équipes ont eu beaucoup de mal à maîtriser la balle, nous pouvons le constater sur la grille, à 15 minutes de jeu la J.A possède un temps réel de jeu de 3'11 et le RAJA 2'55.

La J.A qui cherchait coûte que coûte à faire son retard du match aller a commencé à mieux conserver la balle à partir de la deuxième quinzaine de jeu.

La deuxième mitemps démarrera pour les deux équipes comme la première et pourtant c'est à ce moment que la J.A arrivera à marquer son seul et unique but.

A la fin du temps réglementaire, on verra la J.A l'emporter aussi bien au score qu'au temps réel de jeu 23'48 contre 21'21.

18e, Journée du Championnat national - 15.04.89

: Equipe : SIDEC (DAKAR) ::						: Equipe : J,A (DAKAR)					
: Tps 1er mitps : Tps 2e, mitps ::						: Tps 1er mitps : Tps 2e. mitps					
: 15'	: 30'	: 45'	: 15'	: 30'	: 45'	: 15'	: 30'	: 45'	: 15'	: 30'	: 45'
: 4'42	: 4'44	: 4'52	: 4'36	: 4'17	: 4'	: 3'07	: 3'44	: 4'08	: 3'20	: 2'37	: 2'33
:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
:	:	: 14'16	:	:	: 12'53	:	:	: 10'59	:	:	: 8'30
: - Score à la mitps : 0 (zéro) ::						: - Score à la mitps : 0 (zéro)					
: Tps réel de jeu total : 27'08 ::						: Tps réel de jeu total : 19'29					
: Score final : 0 (zéro) ::						: 0					

La SIDEC avec son jeu basé sur des passes courtes est parvenue à mieux maîtriser la balle durant les deux mitemps. Des occasions de but, on en voyait dans les deux camps, mais du côté but rien. La J,A a aussi un style de jeu pareil à celui de son adversaire.

Concernant nos observations, nous dirons tout simplement que la SIDEC qui a mieux conservé la balle avait le plus de chance de remporter la victoire.

Mais, vu, que mieux jouer ne veut pas dire gagner, nous nous sommes retrouvés en fin de partie à un nul blanc.

18e. Journée du Championnat national - 15,04,89

: <u>Equipe</u> : ASFA (DAKAR) :: <u>Equipe</u> : DIAL DIOP (DAKAR)		
: Tps 1er mitps : Tps 2e. mitps :: Tps 1er mitps : Tps 2e. mitps		
: 15' : 30' : 45' : 15' : 30' : 45' :: 15' : 30' : 45' : 15' : 30' : 45'		
: 3'05 3'10 3'47 3'21 2'10 3'25 3'08 2'17 2'55 3'59 1'50 2'11		
: : : : : : :: : : : : : :		
: : 10'02 : 8'56 :: : 8'20 : : 8' :		
: : : : : : :: : : : : : :		
: - Score à la mitps : 0 (zéro) :: - Score à la mitps : 1		
: . 88e. minute 1er but :: . 35e. minute 1er but		
: Tps réel de jeu total : 18'58 :: Tps réel de jeu total : 16'20		
: Score final : (1) :: (1)		

Au cours de cette ^{partie} opposant deux équipes ayant le même niveau de jeu, nous avons constaté à travers notre grille d'observation que l'ASFA a mieux joué en première mi-temps mais sans aucun résultat positif du côté score.

Le Dial Diop quant à lui est parvenu à marquer son premier but dans le dernier quart d'heure de la première mi-temps, alors que son temps réel de jeu en cette période n'atteignait pas les 3'.

L'ASFA égalisera à la fin de la partie, c'est-à-dire à la 88e. minute ; son temps réel de jeu est supérieur mais son score est le même que celui du Dial Diop.

Chapitre IV - TRAITEMENT ET ANALYSE DES DONNEES -

V-1 GRILLE RECAPITULATIVE

A- Au niveau des clubs Sénégalais

Matchés	Equipes	tps réel de jeu	Score
1	U.S OUAHAM	29'37"	1
	SONACOS	22'09"	1
2	J.A	22'08"	0
	ETICS	22'04"	2
3	P.A.U	27'26"	0
	DIAL-DIOP	15'41"	0
4	JARAAF	24'07"	3
	CASA-SPORT	16'22"	2
5	U.S OUAHAM	20'04"	1
	C.S.S	19'05"	1
6	SIDEC	23'53"	1
	US RAIL	22'31"	1
7	U.S GOREE	24'09"	1
	SE.I.B	20'11"	1
8	J.A	22'40"	2
	SALTIGUES	22'59"	0
9	P.A.U	25'21"	2
	REQUINS (cotonou)	26'48"	1
10	LINGUERE	28'42"	2
	ASFO (Bobo dioulasso)	17'43"	1
11	J.A	23'48"	1
	RAJA (Casablanca)	21'21"	0
12	ASFA	18'58"	1
	DIAL-DIOP	16'20"	1
13	SIDEC	27'08"	0
	J.A	19'29"	0

B - Au niveau de l'équipe Nationale

<u>Matchés</u>	<u>Equipes</u>	<u>tps réel de jeu</u>	<u>Score</u>
1	SENEGAL	28'23"	2
	ZAIRE	21'19"	1
2	SENEGAL	25'30"	2
	MAROC	29'46"	1

Sur les quinze (15) matches observés, nous constatons que quatre (4) matches seulement ont montré que l'équipe qui a le meilleur temps réel de jeu est la plus performante : ce sont les matches (4) - (10) - (11) pour les clubs sénégalais et le match (1) de l'équipe nationale.

Quatre (4) matches nous montrent aussi que l'équipe peut avoir un temps réel de jeu plus faible que son adversaire et remporter la victoire : cas des matches (2) - (8) - (9) des clubs sénégalais et le match (2) de l'équipe nationale.

Pour les (7) matches qui restent, le résultat est un score nul. Le temps réel de jeu supérieur ou inférieur d'une équipe n'a donc pas été décisif pour ces rencontres.

Si on peut se permettre de traduire ces résultats en terme de % de confirmation de l'hypothèse, nous dirons que :

pour quatre (4) matches sur quinze (15), cette hypothèse est confirmée à 26 %.

Pour le reste, soit onze (11) matches, l'hypothèse n'est pas confirmée, à 74 %.

V.2) - Quelques considérations de l'observation -

Avant de tirer les conclusions générales de notre recherche, nous allons observer au moins deux matches européens et en faire une comparaison avec notre football.

Il est bon de signaler que les observations des matches européens ont été faites à la télévision ce qui fait que les résultats obtenus ne sont pas une traduction tout à fait fidèle de ce qui se passe sur le terrain. Ces observations ne nous donnent pas entièrement le reflet de la réalité concrète, car l'oeil de la caméra nous éloigne dès fois du match pour nous montrer l'ambiance qui règne dans les tribunes ou sur le banc des remplaçants, l'oeil de la caméra ne permet pas à nos yeux d'embrasser tout le champ visuel où se déroule le jeu et ceci constitue une limite certaine de l'observation.

Ensuite nous allons essayer de faire la moyenne des moyennes des matches des clubs sénégalais observés.

Et pour terminer, nous allons regrouper dans une même grille tous les temps réels de jeu des équipes les plus observées, calculer leur moyenne et en faire une comparaison avec celle de l'équipe nationale. Cette équipe nationale représente pour nous l'élite de notre football car elle regroupe les meilleurs joueurs de toutes les équipes évoluant au niveau du championnat national.

Les équipes observées au moins deux fois sont :

1. US OUKAM
2. le P.A.D.
3. La SIDEC
4. Le DIAL DIOP
5. La J.A.
6. L'Equipe nationale.

1/2 Finale retour de la Coupe d'Europe
des clubs champions -

19/04/89

: <u>Equipe</u> : MILAN AC (Italie) :: <u>Equipe</u> : REAL (Madrid) Espagne	
: Tps : 1er mitps : Tps : 2e. mitps :: Tps 1er mitps : Tps : 2e. mitps	
: 15' : 30' : 45' : 15' : 30' : 45' :: 15' : 30' : 45' : 15' : 30' : 45'	
: 4'12 : 5'12: 5'56: 5'16: 4'18: 5'23::4'56: 3'10: 5'55: 4'20: 3'08 : 3'24	
: : : : : : :: : : : : : :	
: : : : : : :: : : : : : :	
: : 15'20 : : 14'57 :: 14'01 : : 10'52	
: : : : : : :: : : : : : :	
: <u>Score à la mitemps</u> : 3 :: <u>Score à la mitemps</u> : 0	
: . 18e. mn 1er but ::	
: . 24e. " 2e. but ::	
: . 46e. " 3e. but ::	
: . 56e. " 4e.but ::	
: . 86e. " 5e. but ::	
: : Tps réel de jeu total : 30'17 :: Tps réel de jeu total : 24'53	
: : : : : : :: : : : : : :	
: <u>Score final</u> : 5 (cinq) :: 0	
: : : : : : :: : : : : : :	

Match comptant pour les éliminatoires de la Coupe d'Europe des Clubs champions. Signalons qu'au match aller, les équipes se sont quittées sur la marque de 1 but partout.

Concernant nos observations, nous constatons que les Espagnols sont rentrés dans le match pour faire le retard du match aller, ils ont mieux conservé la balle durant toute la première quinzaine de jeu sans pouvoir mener au score.

Les Italiens ont commencé à réagir à partir du deuxième quart d'heure de jeu en maîtrisant mieux la balle et en inscrivant deux buts ; le premier à la 18e. mn et le deuxième à la 24e. mn. Ils ont même inscrit un troisième but à la 46e. mn au moment où l'arbitre décomptait les arrêts de jeu.

A la mitemps, l'équipe italienne menait déjà au temps réel de jeu et au score.

A la reprise les Espagnols ont encore essayé de mieux conserver la balle mais ils prendront un 4e. but à la 56e.mn.

A partir de ce moment, les Italiens continueront à bien mieux jouer, ils marqueront un 5e. but avant la fin de la partie, ce qui leur permettra de remporter la victoire aussi bien au temps réel de jeu et au score.

Coupe d'Europe des Nations 1988 -

: Equipe : U,R,S.S.	::	Equipe : PAYS-BAS
: Tps 1er mitps : Tps 2e. mitps	::	Tps 1er mitps : Tps 2e. mitps
: 15' : 30' : 45' : 15' : 30' : 45'	::	15' : 30' : 45' : 15' : 30' : 45'
: 3'04 : 1'54:2'06 :3'06 : 3' : 2'20	::	4'42:4'46:4'18:4'22:4'52:5'0
: : : : : :	::	: : : : :
: : 7'04 : : 8':26	::	: 13'46 : :14'21
: Score à la mitps : 0 (zéro)	::	Score à la mitps : 0 (zéro)
: - 54e. minute 1er but	::	
: Temps réel de jeu total : 15'30	::	Temps réel de jeu total : 24'07
: Score final : 1	::	0 (zéro)
:	::	

L'équipe nationale des Pays Bas a bien commencé la partie en maîtrisant le mieux la balle, d'ailleurs, elle continuera son rythme jusqu'à la fin de la première mitemps.

Les Soviétiques eux ont un jeu basé surtout sur des contres attaques. C'est une équipe qui défend bien son camp mais ne conserve pas la balle longtemps.

Les Soviétiques qui ont un temps réel de jeu inférieur ont réussi à marquer un but à la 54e. minute sur un contre. Après le but, toute l'équipe soviétique s'est repliée en défense pour y créer la supériorité numérique,

Encore une fois, nous remarquerons que même au football de haut niveau, l'équipe peut avoir un temps réel de jeu plus faible que son adversaire et remporter la victoire.

B. Moyenne des Clubs les plus observés à titre indicatif -

x_1 = temps réel de jeu de l'équipe pour son premier match

x_2 = " " " " " " ^{2^e} "

Equipes	x_1	x_2	$x_1 + x_2$	$\frac{x_1 + x_2}{2}$
U.S OOUAKAM	29' 37"	20' 04"	49' 41"	24' 20"
P. A. D.	27' 26"	25' 21"	52' 47"	26' 23"
S.I.D.E.C.	23' 53"	27' 08"	51' 01"	25'
DIAL-DIOP	15' 41"	16' 20"	32' 01"	16'
J. A.	22' 08"	22' 40"	44' 48"	22' 24"
EQ. NATIONALE	28' 23"	25' 30"	53' 53"	26' 56"

Ce que nous pouvons tirer de cette grille des moyennes des clubs les plus observés est que le PAD qui a la plus grande moyenne est une équipe qui opte pour un système de jeu court basé sur une progression de balle lente et sûre. C'est une équipe qui a une bonne maîtrise de balle surtout dans sa propre zone.

La SIPEC aussi, comme le PAD opte pour un même système ; d'ailleurs pour ces deux équipes, nous constatons qu'elles n'ont pas perdu au score ^{pour} leurs deux matches observés.

L'U.S OOUAKAM et la J.A sont deux équipes qui ont un système de jeu plus direct. Ces équipes cherchent à gagner la zone adverse le plus rapidement possible et ^a développer leur jeu.

Quant à l'Equipe nationale, nous pouvons remarquer qu'elle a la meilleure moyenne. Il faut noter que c'est une équipe qui a une bonne maîtrise de balle, avec un jeu basé sur

des accélérations, des contres et surtout des renversements et centres.

En comparaison avec les clubs européens, nous dirons que notre Equipe nationale les égale à son niveau bien sûr, c'est-à-dire au niveau de notre championnat et au niveau continental. Mais, il faut reconnaître que les niveaux diffèrent ainsi que les clubs et les équipes nationales.

Même si notre Equipe nationale possède un temps réel de jeu supérieur à celui d'une équipe européenne, il faut noter que certains facteurs peuvent en être la cause tels que ;

- le niveau du championnat
- le niveau du club
- leur manière d'entraînement.

- C O N C L U S I O N -

Notre travail consistait à voir si dans notre championnat national de première division le temps réel de jeu d'une équipe pouvait influencer sa performance et précisément dans quelle mesure un temps réel de jeu élevé pouvait déterminer le gain de la partie. Nous avons commencé notre étude par l'explication et le développement de la théorie liée à la notion de temps réel de jeu. Ensuite nous avons essayé de définir la performance et d'en déterminer les critères.

La deuxième partie qui est plutôt pratique nous a permis dans un premier plan de détailler la procédure que nous avons adoptée, et dans un deuxième d'observer des rencontres et de faire une interprétation des données et une analyse approfondie.

Au terme de cette étude, nous avons observé quinze (15) rencontres. Il est ressorti un certain profil de ces équipes sénégalaises du moins en ce qui concerne le temps réel de jeu.

Ce qu'il faut surtout retenir est que le temps réel de jeu est très important dans une partie de foot-ball car il traduit une bonne conservation et une bonne circulation de balle. Cependant, nous avons constaté qu'il n'impliquait pas forcément une bonne performance dans le gain de la partie.

Nos équipes en comparaison avec certains clubs européens arrivent à réaliser un temps réel de jeu égal et même supérieur à ces derniers ; mais il faut reconnaître que les niveaux de jeu ne sont pas les mêmes, ce qui nous pousse à affirmer que certains facteurs restent à travailler dans nos clubs tels que :

la finalisation de l'attaque en un mot ~~et~~ l'efficacité offensive ; tout cela dépend :

- du niveau de jeu et de la réaction de l'adversaire
- du système de jeu
- des consignes
- de l'expérience.

La conservation du ballon et ses conséquences pédagogiques-

Si on se reporte aux données de cette étude on peut dire que :

- le temps réel de jeu d'une équipe ne permet pas systématiquement de gagner, c'est-à-dire d'être efficace, mais permet au moins de développer son jeu parce qu'on possède le ballon. tout au plus on peut dire qu'une équipe qui a un temps réel de jeu élevé est une équipe qui a la balle et qui sait la garder. Ceci constitue un avantage certain dans la mesure où au football comme ailleurs dans les autres sports collectifs l'équipe qui a le ballon a l'initiative du jeu. Si on ne fait pas le jeu sur le plan offensif, on peut dire d'un point de vue théorique qu'en gardant le contrôle du ballon, l'équipe évite en tout cas d'encaisser un but.

Posséder le ballon est donc important pour l'équipe, surtout chez les jeunes. Du point de vue de l'apprentissage, un des fondamentaux du jeu collectif est justement la conservation du ballon, ce qui du reste permet d'éviter de retomber dans l'un des défauts principaux du jeune débutant : le jeu individuel. Une fois convaincu de la nécessité de la conservation du ballon, il appartient alors à l'éducateur de proposer des situations d'apprentissage et/ou pédagogiques.

Nous citerons à titre d'exemple :

- la passe à 10
- les jeux réduits avec thèmes suivants :
 - . garder le ballon le plus longtemps possible dans l'espace de jeu ;
 - . garder le ballon à plusieurs pendant un temps T

/...

- . introduction de variantes telles que :
 - + passes redoublées
 - + 1 contre 2
 - + jeu à touches limitées.

Conservation du ballon et efficacité

La conservation du ballon permet de faire son jeu ; du point de vue de l'apprentissage, elle permet aux jeunes de maîtriser le ballon. Cependant, il faut reconnaître que cette conservation du ballon n'est pas une fin en soi, mais un moyen déterminant dans le jeu. Plus encore conserver le ballon ne permet pas systématiquement de gagner c'est-à-dire d'être efficace.

Si on se réfère à l'analyse des matches, on se rend compte que des équipes ont eu un temps réel de jeu supérieur à leurs adversaires mais ceci n'a pas empêché qu'elles aient perdu. Mieux, certaines équipes ont eu un temps réel de jeu plus faible et ont cependant gagné leur match.

Il faudra retenir de tout cela qu'il faut autre chose pour être efficace que la simple capacité de garder la balle, de la faire circuler sur le terrain de jeu. Pour être efficace, il faut que la circulation et/ou la conservation du ballon soit une étape, une phase préparatoire du jeu vers le but. On ne conserve pas le ballon, on l'achemine vers le but adverse par le moyen soit de passes nombreuses (jeu collectif) soit de passes réduites (jeu de contre attaque) pour marquer ou essayer de marquer le but.

Sur le plan pédagogique, il faudra donc offrir aux pratiquants des situations, des occasions de pratiquer le foot-ball dans cet esprit, c'est-à-dire des situations où on échange le ballon pour l'amener vers le but afin de conclure.

/...

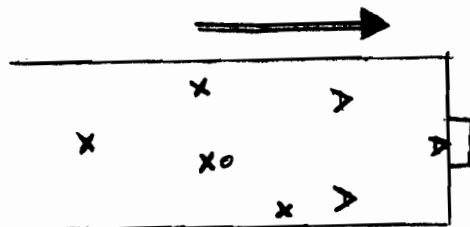
Par rapport aux situations proposées pour la conservation du ballon, le deuxième aspect pédagogique consiste à orienter le jeu et de préférence vers le but.

On pourra par exemple reprendre les mêmes situations avec buts, des cibles etc.

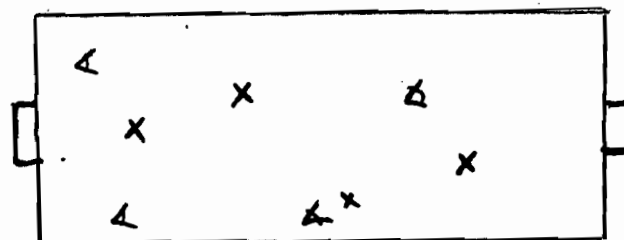
Il est possible également de proposer d'autres situations spécifiques à l'offensive.

Quelques situations possibles -

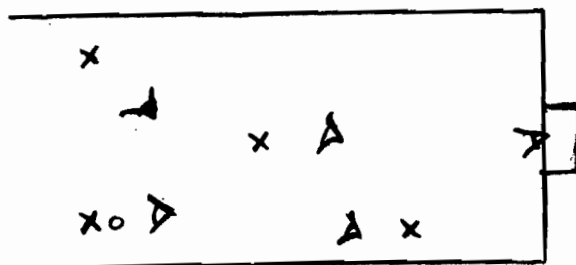
* 3 contre 1 ou 4 contre 2 : attaquer le but défendu à partir d'un point.



* jeu réduit avec but ou cible



* jeu offensif devant le but gardé



On est défenseur pendant un temps donné, ensuite attaquant

* jeu d'attaque défense :

On attaque quand on a la balle, on défend quand on la perd

* jeu d'attaque individuelle :

chacun pour soi on essaye de marquer le plus de buts.

- BIBLIOGRAPHIE -

- . BOUET M. : Signification du sport Ed, U. 1969 - P.36
- . DUFOUR J. : FB moderne. Ed. Bornemann, Paris 1974
P. 8 et 9.
- . DUFOUR J. : Le Football, Ed. Bornemann, 1976; P.71.
- . LEON T. : "Principes pour l'étude de la tactique
commune aux J.S.C. et leur corrélation
avec la préparation tactique des
équipes et des joueurs".
- . NIANG B. : Pertes de balle au Football en rapport
avec la performance.
Mémoire de Maîtrise STAPS INSEPS
1986/87. 39 pages.
- . SIMONET P.: Apprentissages moteurs et processus
d'acquisition. Ed. VIGOT 1986 . P.14.
- . PETIT LAROUSSE : Ed 1984.

-oo00oo-

