



# DEDICACES

Je dédie ce travail à :

- **Ma défunte mère** : que le tout puissant, le clément et le miséricordieux vous accorde sa grâce et vous accueille dans son auguste paradis. Vous avez pu me protéger et m'entourer d'un amour sans faille depuis ma naissance jusqu'à votre extinction ;
- Maman ce travail est le votre ;
- **Mon père** qui m'a éduqué tout en m'inculquant les vertus de DIOM, de NGOOR, de KERSA. Je ne saurai trouver tous les mots qu'il faut pour vous exprimer toute l'affection et l'admiration que j'ai envers vous ;
- Papa les sacrifices que vous avez consentis à mon égard resteront gravés à jamais dans ma mémoire. Que le tout puissant vous accorde longévité et santé de fer pour le meilleur de toute la famille ;
- **Tous mes frères et sœurs**, que DIEU nous unisse pour la vie.
- **Mon frère Ibrahima DIOP**, très tôt arraché de notre affection que la terre de Khalambasse lui soit légère ;
- Tous mes oncles et tantes ;
- **Mon père Mbaye DIOP** et toute la famille **DIOP** à khalambasse
- **Ma marraine Marie DIOP** et toute la famille **NDIAYE** à NDIAYE - NDIAYE
- **Siga NDIAYE** et son époux **Abdoulaye SEYE** et famille : **Maty SEYE, Ndeye SEYE, Idrissa SEYE, Mayé SEYE**
- Mes voisins de chambre au **71L** au campus universitaire, **2005-2006** : **Mamadou DIENG, Diégane DIOUF, Adama NDIAYE.**
- **Shérif Samsidine AIDARA** que le bon DIEU te bénisse
- **Lamine NDIAYE, Antoine DIAGNE, Dioumacor SENHOR.**
- Tous mes camarades de promotion et tous les étudiants de **l'INSEPS**, que DIEU guide nos pas vers le chemin de la réussite ;
- **TIEK, PAPIS, AL BADOU, MOUSSA, MAME COR, DAMA, MAM WALY, CHEIKHOU, KARAMOKHO, MAMADOU SARR ; MOUSTAPH**

- **Mansour GAYE, Samba Coumba DIOP, Alassane Dianor MANE ;**
- **Mariama TOURE, Alimatou GUEYE, Maguette FALL, Daba Rokheya MBODJI, Coumba Ndoffène DIOUF, Mballo LOUM, Aliou DIOUF**
- **Seynabou PAYE** et famille
- **Awa NDIAYE, Dieynaba, Matou, Doudou, Dondé, Saly, Seynabou DIOUF, Nabou NDIAYE, Neye Mayé DIOUF ;**
- **Pathé SANE, Ndongo Diouf, Adama Ndiaye, SIRA,**
- Tous ceux qui oeuvrent pour le développement du sport en général et du football en particulier ;
- Tous ceux qui me connaissent.

# REMERCIEMENTS

C'est l'occasion pour moi après avoir remercié ALLAH le tout puissant de m'avoir donné santé pour l'élaboration de ce document, d'exprimer toute ma gratitude à tous ceux ou celles qui de près ou de loin, par leur disponibilité et leur conseil m'ont apporté leur soutien dans ce travail.

Mes sincères remerciements vont directement à l'endroit de :

- **Monsieur MAMA SOW** qui a accepté de diriger ce travail et n'eut été sa rigueur, son dévouement, son abnégation, ce travail arriverait difficilement à terme ;
- **Monsieur BIRANE CISSE THIAM** pour sa disponibilité ;
- **MARIE DIENE** pour ses conseils et son soutien inconsiderable : en résumé nous vous disons merci pour tout ;
- **GREGOIRE DIATTA, ANASTHASIE THIAW, Mme SYLLA, Mme DRAME**, bref tout le personnel administratif et technique en service de l'INSEPS ;
- **Seynabou PAYE** pour son soutien incommensurable, que DIEU te paye ta gratitude et ta générosité ;
- Tous les professeurs de l'INSEPS sans aucune distinction ;
- **Siga NDIAYE** et son époux **Abdoulaye SEYE** qui ont été pour moi et restent toujours un réceptacle d'une grande envergure ;
- **Ismaila SANE** ;
- **Lamine Ndiaye** pour le tirage de ce document
- Tous les amis de Pape qui m'ont aidé dans la saisie de ce document ;
- **Shérif Samsidine AIDARA** ;
- **Diégane DIOUF**.

## GLOSSAIRE

- **ASA** : Action Significative d'Attaque ;
- **E-Appel** : Entrée en appel
- **E-Dribble** : Entrée en dribble
- **E-1/2** : Entrée en une deux
- **CAM** : Cameroun
- **CIV** : Cote d'Ivoire
- **DCC** : Débordement Centre Court
- **DCL** : Débordement Centre Long
- **EGY** : Egypte
- **GUI** : Guinée
- **NIG** : Nigéria
- **RDC** : République Démocratique du Congo
- **TUN** : Tunisie
- **SEN** : Sénégal

# **SOMMAIRE**

**RESUME.**

**INTRODUCTION.**

**PROBLEMATIQUE.**

**CHAPITRE I : CADRE THEORIQUE.**

I. La Relation attaque défense en football.

1. Caractères généraux.

1-1. La perte du ballon

1-2. L'entrée en possession du ballon.

1-3. Définition et identification des ASA

II. Le déséquilibre de la défense adverse

1. L'attaque placée

2. L'attaque rapide.

3. La contre attaque.

**CHAPITRE II : METHODOLOGIE.**

I. L'observation

1. La population cible.

2. Les exigences de l'observation.

II. Technique de collecte des données.

1. Les limites de la méthode

**CHAPITRE III : PRESENTATION, INTERPRETATIONS ET  
DISCUSSIONS DES DONNEES**

I. Présentation des données

1. Légendes des tableaux.

2. Interprétations des tableaux

II- Discussions

**PERSPECTIVES.**

**CONCLUSION**

**BIBLIOGRAPHIE**

**ANNEXES**

## RESUME

Le football est passé d'une structure informelle à l'origine (grand air de jeu, beaucoup de joueurs), à une organisation beaucoup plus formelle avec la mise en place de normes, de lois et de règles de fonctionnement qui lui confèrent ses palmes académiques pour devenir un football moderne.

Dans la pratique de ce football, on retrouve deux structures principales ou phases : l'attaque et la défense à l'intérieur desquelles on identifie différentes formes qui varient en fonction de la physionomie des rencontres.

Dans la phase d'attaque, des actions offensives menées dans le dernier tiers du terrain se terminant par des tirs ou mettant les attaquants en position de tir appelées actions significatives d'attaque ont fait l'objet d'un inventaire qui est loin d'être exhaustif, ont été définies de façon plus ou moins précise et nous ont permis de faire des analyses sur leur nombre et leur efficacité dans la finalité de l'attaque.

L'observation indirecte sur vidéo de la coupe d'Afrique des nations (CAN 2006) essentiellement axée sur ces actions du premier tour à la finale à l'aide d'une grille d'observation constitue la démarche méthodologique utilisée pour le recueil des données.

Le traitement des données statistiques recueillies nous révèle qu'il ne suffit pas de s'assurer d'un plus grand nombre d'ASA pour gagner un match ; mais c'est surtout l'efficacité de ces actions liée aux tirs au but et aux buts marqués qui détermine l'issue d'un match, car rappelons le, pour gagner un match il faut marquer au moins un but de plus que l'adversaire.

Cependant cette hypothèse selon laquelle le nombre d'ASA réalisé détermine l'issue d'un match peut dans une certaine mesure être vérifiée dans les matches de poule d'un championnat et pris comme critère pour départager des équipes en cas d'égalité. Dans les processus d'entraînement, un accent particulier doit être mis sur ces actions afin d'améliorer l'efficacité des attaquants.

Il serait également d'une importance capitale d'entreprendre la même étude dans un autre championnat continental pour faire une comparaison entre les attaquants africains et ceux d'un autre continent (exemple de la coupe d'Europe) ; mais aussi sur les actions significatives de défense afin de dégager une caractéristique générale du football aussi bien en attaque qu'en défense.



## INTRODUCTION

Il semblerait que le football moderne est né dans l'Angleterre industrielle des 18<sup>e</sup> siècle. Il a été inventé par les ouvriers anglais pour une nécessité de compensation physique.

Taillables et corvéables à merci, ils étaient obligés de travailler durant 16 heures voir 17 heures. Cela se traduisait par une utilisation abusive des membres supérieurs (les bras) et une atrophie des membres inférieurs (les jambes). Pour obtenir l'équilibre du corps il fallait alors mouvoir les jambes. Ce qui veut dire qu'il y avait donc un besoin de compensation physique, d'esthétique etc. C'est ainsi que lors des pauses, on s'adonnait à ce sport (le football). On peut objecter que quand l'ouvrier dans le cas concerné, bénéficie d'une pause, il doit penser plus à reposer le corps qu'à le faire mouvoir pour rechercher un équilibre hypothétique mais on peut néanmoins retenir la belle hypothèse d'autant plus que la configuration des stades anglais renvoyait à une projection d'image d'usine.

Le football existait sous diverses formes en Chine, dans le continent européen et dans d'autres contrées du monde.

Mais il faut dire qu'on ne peut pas donner son nom à un enfant dont on n'est pas le père. Ainsi donc le mot football formé grâce à deux mots anglais « foot » : pied et « ball » : ballon, ne pouvait être, qu'une création anglaise.

Pour les anglais eux-mêmes le football a une autre origine. Il est le jeu d'équipe le plus populaire du monde. Il est établi que les grecs, les romains, les chinois et les japonais ont tous pratiqué un jeu primitif du football.

En Angleterre, c'est le jeu d'équipe le plus ancien. On croit savoir que le premier match de football y a eu lieu au dixième siècle à Chester, la tête d'un Danois en captivité servant de ballon. Avec l'introduction des matches inter villages chaque Mardi gras avant le carême de Paques, le jeu n'avait pas alors de règles définies.

Dans chaque équipe il y avait des centaines de joueurs et les buts étaient à plusieurs kilomètres l'un de l'autre. Il suffisait d'un coup d'envoi donné au hasard pour que les participants se déchaînent à travers les champs et les rues, les fleuves et les ruisseaux, tous déterminés à mettre le ballon dans le but adverse.

C'était un spectacle dangereux et il n'était pas rare qu'on y trouvait la mort.

La première initiative tendant à codifier le jeu est venue de l'université de Cambridge où un ensemble de règles a été mis au point vers 1846. Depuis lors on assiste à une évolution permanente de la pratique avec l'apport des différentes recherches effectuées dans ce domaine du sport.

A cet effet, Jean Dufour (1974) précise :

« La recherche est contenue de manière implicite dans la tâche journalière de tout éducateur soucieux de progrès. Cet aspect « artisanal » n'est pas négligeable. C'est à partir de la réalité, de la pratique journalière et à tous les niveaux que s'élabore une théorisation qui, à son tour permettra d'influencer la pratique. Recherche ne sous entend pas forcément découverte. L'exploration commencée permet cependant à l'heure actuelle de poser un certain nombre de problèmes et d'apporter un certain nombre de précisions, d'approfondissement dans divers domaines du football et d'ouvrir des perspectives nouvelles ». (P.7)

L'importance accordée à la recherche pour l'élaboration de théories en matière de football par des spécialistes, des experts, des éducateurs est en croissance exponentielle. Les résultats de la recherche appliqués au football ont permis aujourd'hui de voir à l'échelle mondiale un football de haut niveau faisant disparaître d'année en année le football amateur.

Les techniques d'appréhension des problèmes que pose le football au niveau de la compétition, de la formation, de l'entraînement, liées principalement à l'évolution scientifique, éclaire d'un jour nouveau les possibilités de progrès et de son utilisation comme discipline éducative .

En tant que futurs éducateurs et spécialistes du domaine, nous ne pouvons pas ne pas participer à la réflexion et à la recherche pour créer une unité avec les différents paramètres techniques, tactiques, technico-tactiques etc afin d'obtenir une meilleure conception de la pratique.

Un match de football se traduit par l'opposition de deux équipes qui disputent âprement la possession du ballon, sa conservation et la progression dans l'unique but de marquer des buts ; autrement dit l'objectif primordial du jeu est de marquer des buts.

Pour marquer un but, l'équipe doit être en possession du ballon disposant ainsi de l'initiative.

Cette phase de possession du ballon appelée l'attaque ou l'offensive s'oppose à celle de perte du ballon ou défense et constitue avec elle le moteur de l'évolution tactique du football.

Ainsi on retient cette assertion : « aux initiatives individuelles et collectives de l'attaque lui donnant progressivement l'avantage, la défense répond en imaginant des parades lui assurant momentanément la maîtrise du jeu et contraignant à leur tour les attaquants à la riposte indispensable à l'équilibre et à l'intérêt du jeu » (Justin TEISSIE.1962.P.36)

## PROBLEMATIQUE :

Les changements des principales formes d'organisation du jeu, les tâches individuelles et collectives ont considérablement évolué dans le football moderne.

La variabilité des actions liées au choix constant de la manière de trouver des solutions dans les actions offensives ou défensives est très déterminante pour une meilleure collaboration entre partenaires.

Ces actions offensives et défensives contenues successivement dans les phases d'attaque et de défense sont bien organisées ; et on se défend parce qu'on a perdu la possession du ballon, mais surtout pour empêcher l'adversaire de marquer des buts et pour récupérer le ballon.

Par contre l'équipe en possession du ballon dispose de l'initiative et de la capacité présumée de marquer un but à travers la combinaison d'actions offensives.

S'agissant de cette phase du jeu qui est l'attaque on se rend compte aujourd'hui que les équipes deviennent de plus en plus efficaces dans la production et la création d'actions significatives d'attaque même si par ailleurs l'objectif du jeu est de marquer des buts.

La problématique s'inscrit dès lors dans l'optique d'une contribution à l'amélioration des résultats des recherches déjà effectuées sur ces aspects de l'attaque.

Des études spécifiques à l'attaque ont déjà été faites à l'INSEPS et ont apporté beaucoup d'informations sur ces aspects offensifs :

- Le mémoire de Sidy GAYE : « *Rapport attaque défense en football, inventaire et efficacité des actions significatives d'attaque et de défense* » ;
- Les actions significatives d'attaque sont aussi évoquées par Cheikh DIONE dans son mémoire dont l'objet était d'établir une corrélation entre la fluidité du jeu et l'efficacité en attaque. Il tire les enseignements suivants ; « la vitesse de jeu, le nombre de passes et de perte de balle sont des facteurs déterminants et influencent l'efficacité de l'équipe en attaque. Mais ils ne vérifient pas de façon méthodique l'existence d'une corrélation entre ces facteurs déterminants et la capacité de l'équipe de marquer des buts ».

Ainsi il affirme qu' « il ne suffit pas de dominer son adversaire pour marquer des buts. Ce qui est important ce sont les actions significatives que l'équipe mène dans le dernier tiers du terrain ».

A travers cette affirmation, quelques interrogations peuvent être soulevées :

Est-ce à dire que l'issue d'un match de football est déterminée par le nombre d'actions significatives d'attaque qu'une équipe mène dans le dernier tiers du terrain ?

Cette notion de domination est relative et ne constitue pas une catégorie homogène.

Dominer l'adversaire ne suffit pas pour marquer des buts et par conséquent pour gagner un match ; mais dans le déroulement du match, l'équipe qui totalise le plus d'actions significatives d'attaque donne toujours la meilleure impression et tous les pronostics lui sont favorables.

Il s'agit de vérifier l'hypothèse selon laquelle les équipes les plus aptes à s'assurer un plus grand nombre d'actions significatives d'attaque sont celles qui parviennent à franchir toujours les différents paliers d'une compétition : la compétition choisie étant la Coupe d'Afrique des Nations 2006.

Ce travail est un exemple d'évaluation du rendement des actions significatives d'attaque, lequel rendement dépend des attitudes, des aptitudes et de l'efficacité des équipes en attaque ; exemple qui pourra permettre de faire des rapprochements entre le match et l'entraînement et pourra être aussi un moyen pour contrôler l'efficacité des tâches individuelles ou collectives en attaque.

L'observation du jeu nous servira comme outil de mesure car « elle est devenue dans le domaine de l'éducation physique et du sport (EPS), une stratégie efficace, mais aussi un procédé scientifique efficace dans la tentative d'accoucher de toute la vérité ». (Edouard Faye, 1991 P.5)

Par ce procédé dit scientifique, nous essayerons d'identifier et de définir les Actions Significatives d'Attaque (ASA) en rapport avec la finalité de l'attaque.

Soucieux d'une cohérence systématique et d'une démarche objective, notre plan de travail consistera d'abord dans un premier chapitre à recenser l'ensemble des écrits relatifs à la relation dialectique attaque-défense en essayant d'expliquer les caractéristiques essentielles de ces deux phases du jeu à savoir la perte du ballon et l'entrée en possession du ballon ; ensuite les procédés de déséquilibre de la défense adverse autrement dit les différentes formes d'attaque (attaque placée, attaque rapide, contre attaque).

Dans le deuxième chapitre il s'agira de faire un exposé sur la méthodologie relative à l'observation en présentant la population de l'étude, les exigences de la méthode, la technique utilisée pour la collecte des données et les limites de la méthode.

Le troisième chapitre quant à lui sera consacré à la présentation, interprétations et discussions des données avant de dégager quelques perspectives et tirer les conclusions nécessaires.

# CHAPITRE I : CADRE THEORIQUE

# **I. RELATION ATTAQUE DEFENSE EN FOOTBALL**

## **1- CARACTERE GENERAUX**

« En matière de sport et de football en particulier on observe les meilleurs puis on adapte à son niveau des déterminants sociaux environnementaux.

Les meilleures équipes ont optimisé des systèmes de jeu, des organisations défensives et des enchaînements offensifs aboutissant au but ». (Erik Mombaerts, 1991, P.18)

Dans la dynamique évolutive du football, on cherche toujours à améliorer le rendement des équipes et des joueurs à travers l'application pratique, l'adaptation des recherches scientifiques jugées fiables faites dans ce domaine du sport .

Le football qui est un jeu sportif collectif qui met en opposition deux équipes de onze joueurs, dont l'objectif primordial est de projeter le ballon du pied ou de la tête ou de n'importe qu'elle partie du corps sauf les membres supérieurs, se caractérise essentiellement par l'alternance de deux phases tout au long du déroulement d'une partie de football : l'attaque et la défense.

« L'alternance de l'attaque et de la défense commande le placement des joueurs sur le terrain et le déroulement du jeu ». (Robert des Sports, 1982.P.27)

Par attaque on entend d'abord la possession du ballon, autrement dit l'attaque découle de la possession du ballon. Elle jouit implicitement de l'initiative et donc de la capacité présumée de marquer un but.

La possession du ballon à elle seule ne suffit pas pour définir l'attaque ; mais dans cette phase du jeu il faut savoir conserver le ballon, progresser avec lui de façon organisée et créative tout en recherchant un équilibre dans ces aspects offensifs. Ce qui organise la logique de l'attaque c'est le choix d'une manière de pénétrer dans le système défensif adverse en fonction de sa configuration momentanée.

La défense par définition peut être conçue comme étant la lutte pour entrer en possession du ballon afin d'empêcher l'équipe adverse de marquer un but ; mais aussi comme un ensemble de moyens techniques, tactiques, physiques mis en œuvre pour annihiler l'attaque de l'adversaire en possession du ballon .

Si par définition l'attaque commence lorsqu'on est en possession du ballon, la défense par contre démarre dès que l'équipe perd la balle et se fait sur tout l'espace de jeu déterminé par le niveau de jeu, le rapport de forces, la situation présente. La



véritable défense cherche à reconquérir le ballon. Cette reconquête du ballon est la fonction essentielle de la défense et constitue tout de même un état d'esprit.

La recherche permanente d'un équilibre dans les aspects défensifs et offensifs détermine l'organisation et la créativité du jeu.

« Dans le jeu de football de haute compétition, la tendance vers l'équilibre entre les deux phases dynamiques du jeu (l'attaque et la défense) semble dominante. Cette tendance est liée à l'effort d'organisation du jeu offensif. Dans la dialectique attaque défense, la domination de l'une sur l'autre paraît possible et c'est ce que l'on observe dans les équipes de haut niveau. Les bonnes équipes ne jouent pas pour ne pas perdre mais elles jouent pour gagner » (Erick Mombaerts 1991. P.61).

Cela veut dire que dans la conception moderne du football de haute compétition il ne s'agit pas seulement de tenter de neutraliser l'adversaire, mais on doit chercher à lui imposer son propre style de jeu.

Ainsi comme l'indique Claude Bayer dans : *Enseignement des jeux sportifs collectifs*. 1979. p.44.45, les principes généraux de l'attaque que sont « la conservation du ballon, la progression des joueurs et du ballon vers le but adverse, l'attaque du but adverse » s'opposent nécessairement à ceux de la défense que sont « la récupération du ballon, empêcher la progression des joueurs et du ballon vers mon propre but, la protection de mon camp ».

De ce fait, l'attaque conduit donc inévitablement à la perte du ballon alors que la défense permettra à l'équipe d'entrer en possession du ballon.

## **1-1. LA PERTE DU BALLON**

Elle est inévitable en football, elle est soit consécutive à la réalisation d'un but et dans ce cas on parle de perte normale car rappelons là l'objectif du jeu est de marquer un but et à chaque fois qu'un but est marqué la remise en jeu du ballon est effectuée par l'équipe qui encaisse le but ; soit elle est consécutive à un tir sans but cadré ou pas et dans ce cas on parle de perte plausible.

La perte de balle peut être aussi anormale c'est-à-dire que le résultat provient de la violation des règles du jeu (faute de main, sortie de balle en ligne de touche ) ou d'une fausse manœuvre ( mauvaise passe, mauvais contrôle). C'est justement à partir de cette perte de balle que la défense commence pour la reconquête du ballon.

Dès lors des stratégies de défense sont développées par l'équipe aussi bien sur l'axe longitudinal ( si l'équipe adverse attaque en profondeur que sur l'axe transversal lorsque l'équipe adverse attaque latéralement sur toute l'étendue que représente le terrain dans le sens de la largeur. Cette défense est exercée aussi bien par les attaquants que par les défenseurs.

Ainsi on distingue la défense de zone où l'élément ballon est privilégié car le déplacement de l'adversaire est en fonction de la circulation du ballon ; de la défense homme à homme où le marquage est stricte et essentiellement centré sur l'individu qu'il soit en possession du ballon ou non. En dehors de ces deux formes de défense on peut selon la stratégie de l'équipe adopter une défense mixte dans laquelle l'accent sera mis aussi bien sur l'élément ballon que sur l'individu .

Qu'il s'agisse de l'une ou de l'autre de ces formes d'organisation défensive, la perte du ballon exige un certain nombre de principes, de facteurs de phases qu' il faut à priori respecter pour reconquérir le ballon .

En parlant de principes, de facteurs, de phases nous faisons allusion au Docteur Léon Théodorescu dont la théorie porte sur les jeux sportifs collectifs en général, mais applicable au football .

Par les principes on cherche d'abord à défendre son but afin d'empêcher l'adversaire de marquer en mettant en place un dispositif de défense bien organisé avec une occupation rationnelle de tous les compartiments et dans une parfaite collaboration.

La défense doit être opérationnelle et adaptée aux spécificités de l'attaque adverse et de sa propre équipe.

Le principe de l'entre aide qui doit revêtir un caractère collectif prolongé et permanent est aussi valorisé indifféremment du système de défense adopté dans la répartition des tâches individuelles et dans l'accomplissement de ces tâches, on cherche très souvent à faire commettre à l'adversaire des fautes par des actions correctes opportunes et agressives.

L'application simultanée de tous ces principes dépend de plusieurs facteurs parmi lesquels le placement des joueurs pour favoriser l'accomplissement des actions de défense, l'anticipation en guise de prévision des actions entreprises tant par les adversaires que par ses propre partenaires.

IL s'agit là de mesures préventives pour contre carrer les actions adverses et favoriser celles des partenaires.

Entre autres facteurs, il faut préciser que la circulation ou le déplacement des joueurs, les actions individuelles et collectives de défense, le rythme sont autant d'éléments dont il faut tenir compte dans la reconquête du ballon.

L'ensemble de ces principes et facteurs s'organise à l'intérieur d'étapes ou de phases à parcourir dans le déroulement du jeu en phase de défense.

Ces phases ou étapes s'articulent ainsi qu'il suit :

- L'équilibre défensif ;
- L'arrêt de la contre attaque ;
- Le repli ou la retraite ;
- L'organisation du dispositif de défense ;
- La défense proprement dite ;

La perte de la balle ainsi que les actions de défense qui en découlent auront pour résultante la récupération du ballon et par conséquent l'entrée en sa possession.

## **1-2. L'ENTREE EN POSSESSION DU BALLON**

« Une défense où la récupération reste privilégiée constitue un élément favorable au déploiement ultérieur de l'attaque et la prépare déjà.

Théoriquement l'entrée en possession du ballon représente le point de départ de l'attaque que ce soit après une perte de balle de l'adversaire, ou une faute de celui-ci ou un but marqué par lui ce qui conduit à l'engagement ». (Claude Bayer, 1979, P.91)

La récupération du ballon qui est un principe fondamental de la défense et la finalité de toute action défensive, marque le début de l'attaque : entrée en possession du ballon signifierait dans une certaine mesure récupération de celui ci. Elle est donc réalisée à la suite des actions défensives et concrétisée par la dépossession de l'adversaire du ballon.

A partir de l'entrée en possession du ballon , il s'agira de préparer l'attaque par des circulations et combinaisons tactiques en vue de désorganiser la défense adverse pour attaquer leur but, en orientant toutes les actions vers celui-ci avec plus

ou moins d'agressivité, maintenir la possession du ballon, autrement dit le conserver pour éviter tout risque inconsidéré de certains joueurs qui porteraient préjudice à l'effort collectif par des actions non conformes à une situation de but. Comme en défense, l'équipe doit adapter son attaque aux spécificités de la défense adverse et aux particularités de son équipe dans le seul but de pouvoir faire le bon choix offensif face à une quelconque défense.

Selon le système d'attaque adopté par l'équipe, autant de facteurs interviennent pour rendre efficaces toutes les initiatives offensives.

Parmi ces facteurs on peut noter :

- Le placement des joueurs en attaque ;
- La circulation des joueurs et du ballon ;
- L'organisation de l'attaque ;
- Les actions individuelles et collectives ;
- Le dépassement numérique ;
- La surprise ;
- L'anticipation des actions ;
- L'assurance ;
- La direction ou la coordination de l'attaque ;
- Le rythme.

Ces facteurs permettent aussitôt au joueur en possession du ballon d'avoir plusieurs possibilités de transmission de la balle par la mise en place d'appuis et de soutiens car la possession du ballon étant capitale il semble absolument nécessaire de mettre tout en œuvre pour éviter de le perdre.

Cette organisation s'accompagne d'une certaine tactique d'attaque.

Par tactique, il faut entendre, selon les termes de Jean Dufour dans (*Le football moderne*, 1976 P.56) « l'art de combiner l'action des joueurs des différents postes pour obtenir le maximum d'efficacité au cours d'un match. C'est la mise en action d'une organisation collective visant à tirer le maximum de rendement des onze joueurs d'une équipe, en fonction :

- de leurs qualités individuelles ;
- de leurs efficiences (ou points forts) mais aussi de leurs déficiences (ou faiblesse) ;
- de leur niveau technique d'ensemble ;

- des caractéristiques de l'adversaire (caractéristiques collectives et individuelles) ;
- de l'importance du match à livrer ;
- de l'état du terrain ;
- des circonstances atmosphériques (pluie, froid, chaleur...) ;
- de l'ambiance du match, du public (favorable ou hostile) ;
- de la forme physique des joueurs ;
- de leur climat moral ;
- des conditions de déplacement, etc ».

Dans cette tactique, on distingue l'attaque individuelle et l'attaque collective.

« L'attaque individuelle est appliquée au moment de la possession du ballon en cas de manque de possibilités de jouer avec un partenaire, au combat avec l'adversaire, au moment de l'application par le joueur du jeu dit : la position du hors jeu ; afin de tromper la défense totale et quand l'adversaire appliquera le marquage strict » (Jerzy Wrzos, 1984, P.20).

La tactique d'attaque individuelle renvoie donc aux initiatives individuelles entreprises par les joueurs à défaut de pouvoir jouer avec le partenaire, en s'appuyant sur leurs savoirs faire techniques.

Les feintes, le dribble sans l'adversaire, le tir constituent les éléments de base de l'attaque individuelle.

A coté de l'attaque individuelle on retrouve l'attaque collective qui se caractérise par la participation de deux ou plusieurs joueurs à la fois à l'attaque : c'est dire qu'il existe un principe de base selon lequel l'attaque collective est constitué par la recherche de la supériorité numérique sur l'adversaire et par la création d'une situation favorable pour marquer un but. Jerzy Wrzos classe les activités de base de l'attaque collective comme suit :

- le démarquage ;
- la passe du ballon ;
- la réception du ballon.

Par l'attaque individuelle ou collective, toutes les actions entreprises par l'un des membres de l'équipe, n'a de signification et de valeur qu'en fonction du rendement collectif.

### 1-3. DEFINITION ET IDENTIFICATION DES ASA

Les actions significatives d'attaque telles qu'elles sont définies par Cheikh Dione dans son mémoire de maîtrise es STAPS sont des actions individuelles ou collectives, des combinaisons tactiques et des schémas tactiques. Elles ont la spécificité de conduire toutes à la finalité de l'attaque : tirer au but.

Le mot significatif veut dire ce qui exprime de manière manifeste une pensée, une intention (Le petit Larousse 1991) ; il est aussi ce qui signifie nettement, exprime clairement quelque chose (Le Robert).

L'intention exprimée étant de marquer un but, on peut dire que les actions significatives d'attaque constituent l'ensemble des actions individuelles et collectives qui se déroulent au niveau de la zone de vérité offensive appelée communément dernier tiers du terrain ou zone défensive adverse (zone comprise entre les 30 et 35m du but adverse) et qui généralement se terminent par un tir au but.

Cependant, force est d'admettre que toutes ces actions n'aboutissent pas toujours au tir au but, mais constituent néanmoins des actions révélatrices d'intentions et mettent parfois le joueur en position de tir ou menacent la défense adverse.

Dans la pluralité des actions significatives d'attaque qui se produisent au niveau de cette zone, voici celles que nous avons supposé être les plus fréquentes dans la majorité des cas :

- ✓ **Le dribble** : c'est l'action de conduire le ballon du pied dans un espace occupé rationnellement ou non par les adversaires tout en évitant ces derniers.

Dans « le Robert des sports », on le définit comme une action individuelle ou collective par laquelle on pousse le ballon devant soi, à petits coups de pieds répétés sans en perdre le contrôle.

Le mot vient de l'anglais dribbling ou to dribble. Il s'agit donc de progresser avec le ballon ou de faire progresser le ballon en évitant de se le faire subtiliser par les adversaires.

Un dribble peut être long, court et se caractériser par des feintes, des demi tours, des blocages, des accélérations.

- ✓ **L'entrée en appel** : c'est l'action par laquelle le joueur sollicite le ballon en s'engageant dans un espace libre, soit en annonçant de vive voix soit par un simple geste expressif ou par un déplacement par anticipation.
- ✓ **L'entrée en une deux** : Dans un match de football, lorsque deux joueurs parviennent à doubler une passe entre eux pour se débarrasser d'un ou de plusieurs adversaires, on parle de une deux.

Il peut arriver que deux joueurs enchaînent une série de une deux. Il a l'avantage de s'exécuter très rapidement et d'éviter tout risque de se faire prendre le ballon.

- ✓ **Le corner** : Le mot « corner » est un mot d'origine anglaise qui signifie « coin » et il faut entendre par là coin du terrain de jeu. Ce mot est vite passé dans le langage du football où il désigne non seulement le coin du terrain mais aussi le coup de pied tiré depuis ce coin.

Le corner ou coup de pied de coin est accordé pour l'équipe attaquante lorsque le ballon sort du terrain de jeu par la ligne de but de l'équipe défendante et qu'il soit touché en dernier lieu par un joueur de cette dernière. Il est exécuté par n'importe quel joueur de l'équipe attaquante au niveau du coin le plus proche du point de sortie du ballon.

Le ballon étant posé à l'intérieur de la surface de coin, il est interdit aux joueurs de l'équipe défendante de s'approcher à moins de 9.15m du ballon avant l'exécution du tir ; néanmoins les attaquants comme les défenseurs peuvent se placer très près du but car la règle du hors jeu n'est appliquée qu'à partir du moment où un joueur de l'un des deux camps touche le ballon après le tir.

- ✓ **Le débordement centre** : Il s'agit ici d'une action très fréquente dans le football moderne vu le caractère athlétique des attaquants qui ne veulent plus perdre du temps dans le dernier tiers du terrain.

On se rend compte qu'il s'agit de deux actions consécutives, mais compte tenu de l'inexistence d'un temps de latence entre elles, elles forment une seule et même action.

Le débordement est une action individuelle effectuée dans la zone latérale au niveau des couloirs extérieurs gauche ou droit pour prendre l'adversaire de vitesse où à contre-pied dans le but de prendre en revers la défense adverse.

Le centre est un coup de pied réalisé lors d'une attaque devant le but adverse par un ailier ou par n'importe quel joueur sur l'aile gauche ou droite qui envoie le ballon en avant du but adverse dans l'espoir qu'il pourra être repris par un partenaire qui tente

de l'expédier dans le but. La combinaison débordement et centre constitue le débordement centre.

Le débordement centre peut être long (DCL) ou court (DCC).

✓ **Le penalty** : C'est un mot anglais qui veut dire pénalité.

Lorsqu'un joueur commet une faute à l'intérieur de la surface de réparation de son camp, la sanction est prise en l'encontre de son équipe. Le penalty est exécuté au niveau de la surface de réparation plus précisément à partir du point de réparation ou de penalty situé à 11m du but face au centre de la surface de but.

Un arc de cercle placé à l'extérieur de la surface de réparation permet aux joueurs des deux camps de se tenir en dehors de la surface et à au moins 9.15m du ballon posé sur le point de penalty.

Le gardien quant à lui se tient sur sa propre ligne de but, mais peut se déplacer latéralement sur celle-ci.

✓ **La faute** : Manquement aux règles sanctionné par des coups francs directs ou indirects et des penalties. Un coup franc direct permet de tirer directement au but tandis que le coup franc indirect nécessite une passe avant que le tir soit autorisé.

Tous les coups francs sont tirés à l'endroit où la faute a été commise, sauf si celle-ci a lieu dans la surface de réparation. Si c'est le cas, les attaquants jouent le coup franc indirect sur la limite de la surface de réparation, parallèle à la ligne de but, à l'endroit le plus proche du point où la faute a été commise. Les défenseurs peuvent se placer n'importe où dans la surface de réparation pourvu qu'ils se trouvent à une distance minimum de 9.15m du ballon. En cas de faute commise sur l'équipe attaquante l'arbitre peut laisser jouer si l'action profite à cette équipe : c'est la règle de l'avantage.

Un coup franc direct est accordé pour des infractions dites graves, telles que les fautes et incorrections intentionnelles. Il existe 9 dont les 6 sont des fautes contre un adversaire, 2 plus sérieuses également contre un adversaire et la dernière est une faute technique.

Faire tomber ou essayer de faire tomber un adversaire, sauter sur un adversaire, tacler par derrière, tenir un adversaire par le maillot ou par le bras, pousser un adversaire, charger brutalement ou dangereusement, telles sont les 6 premières fautes.

Les 2 suivantes consistent à donner ou à essayer de donner un coup de pied à un autre joueur, à frapper ou essayer de frapper un autre joueur.



Enfin la dernière consiste à porter, envoyer ou frapper le ballon avec la main ou le bras.

Un coup franc indirect est accordé pour les infractions suivantes : jeu dangereux ou violent, obstruction, charge du gardien de but (sauf s'il tient le ballon ou s'il se trouve hors de la surface de réparation), perte de temps par le gardien de but qui, lorsqu'un joueur lui envoie délibérément le ballon, fait plus de 4 pas avec le ballon au pied ou le touche deux fois avant qu'un adversaire l'ait touché, conduite incorrecte,

## **II- LE DESEQUILIBRE DE LA DEFENSE ADVERSE**

Dans la dynamique de l'attaque, l'équipe attaquante cherche à se rendre dans la zone défensive de l'adversaire ; et selon la configuration de cette défense, les actions offensives sont organisées soit de manière très rapide, soit de manière lente pour désorganiser la défense et créer des situations favorables qui pourraient se terminer par un tir et éventuellement par un but. En principe, l'efficacité du jeu offensif dans le football moderne dépend en grande partie de la mobilité, du dynamisme et de la polyvalence des joueurs ; surtout que actuellement on parle de football total dont la notion de polyvalence occupe une place centrale avec la participation collective de tous les joueurs de tous les compartiments aussi bien dans les tâches défensives qu'offensives.

Ainsi on retiendra cette assertion de Jerzy Wrzos (1984, P39-40 : « la réussite du jeu offensif parfait exige de nombreux changements de position qui entre autre rendent possible la liberté de mouvement des joueurs attaquants en apportant les éléments de surprises tactiques et en protégeant le fond valable de l'attaque ».

Le choix du dispositif tactique, des schémas tactiques, des formes d'attaque est fonction de l'organisation défensive adoptée par l'adversaire car on se rend compte qu'au fur et à mesure qu'on s'approche de la zone défensive, l'espace et la liberté de mouvement diminuent du fait que les actions défensives de l'adversaire dans cette zone sont plus ou moins organisées.

La logique principale de l'offensive est dès lors le choix de la manière de pénétrer dans le système défensif adverse en fonction de sa configuration momentanée avec

une phase de récupération, une phase d'attaque, une phase de finition et éventuellement un but marqué.

Dans les situations définies tant dans les actions offensives que dans les actions défensives, des stratégies ou forme d'attaque sont mises en place pour permettre la liberté de manœuvre, la possibilité de réaliser des actions individuelles ou collectives afin de faciliter la pénétration dans le camp adverse.

## **1- L'ATTAQUE PLACEE**

C'est une forme d'attaque pendant laquelle les attaquants attendent les fautes ou les maladresses de l'équipe adverse pour concrétiser leurs actions offensives.

Cette forme offensive plus ou moins dynamique caractérisée par une certaine vitesse, est généralement utilisée lorsque le dispositif défensif est en veilleuse et reste en bloc compact dans la zone défensive attendant ainsi l'arrivée de l'offensive pour récupérer le ballon, le pressing étant presque inexistant.

Ainsi le jeu de l'équipe attaquante impose des manœuvres et préparations faites d'échanges nombreux, de jeu de passes dans l'intention de décourager ou de promener l'adversaire afin de le faire sortir de sa réserve.

Les attaquants, dans le souci constant de sauvegarder la possession du ballon, de progresser sans le perdre sont très patients monopolisant ainsi la possession du ballon et sont capables de faire le jeu quand il le faut. Il s'agit d'une approche indirecte avec une bonne circulation du ballon privilégiant ainsi les relances courtes, remonter progressivement la balle à partir de la défense. C'est une attaque collective où les passes, les démarquages, les changements de position constituent les qualités dominantes par la recherche de supériorité numérique sur l'adversaire et pour la création de situations favorables pour marquer des buts. Cette forme d'attaque privilégie donc la conservation du ballon et non l'attaque directe du but adverse avec une progression relativement lente. En même temps que le bloc équipe doit monter, il faut s'assurer de l'équilibre défensif, de l'occupation rationnelle en profondeur et en largeur.

Dans cette phase le jeu est essentiellement fait de coordination, avec la mise en place d'appuis et de soutiens prêts à intervenir à tout moment en changeant souvent de

rythme et en insistant d'avantage sur le jeu court impliquant ainsi beaucoup de mobilités, un très grand nombre de passes avec un temps de jeu assez important.

C'est donc une recherche permanente de solutions offensives avec une circulation continue du ballon ; les joueurs étant toujours en mouvements. La mobilité des joueurs en recherche de solutions dans cette phase du jeu ne doit pas être anarchique, mais doit être orientée selon les intentions relatives à l'occupation de l'espace et selon les relations avec les partenaires et adversaires afin de permettre la création d'espaces libres.

L'organisation de l'équipe attaquante pour la conservation du ballon pour monter le bloc équipe vers le camp adverse constitue la situation de base de ce jeu offensif.

L'élément le plus important pour cette équipe en possession du ballon est de pouvoir créer à partir d'un ou plusieurs joueurs le déséquilibre collectif.

## **2- L'ATTAQUE RAPIDE**

Elle présente beaucoup de similitudes avec la contre-attaque, mais la différence se trouve dans la situation de la défense qui n'est pas en infériorité numérique mais se trouve en situation de remplacement ; l'objectif étant de battre la défense dans sa phase de réorganisation.

L'attaque rapide qui bénéficie d'une supériorité de position peut être déclenchée à partir de toutes les zones du terrain ; mais elle est surtout efficace lors d'une récupération haute dans le camp adverse.

L'attaque rapide dans l'axe simple est une caractéristique de cette forme pendant laquelle après une passe en profondeur, les touches de balle sont limitées ; autrement dit le nombre de passes qui précèdent n'excède pas généralement quatre et le nombre de joueurs participant à l'action est relativement faible et un temps de jeu très minime.

Au cours de l'attaque rapide, la défense se trouve momentanément dispersée ; ce qui la plonge dans une situation d'insécurité permettant à l'équipe attaquante d'avoir une progression directe du ballon, le rapport de force étant favorable à cette dernière. Cette forme d'attaque se caractérise par un gain d'espace, de temps, par des appels de balle en profondeur, par des changements de rythme (une deux, passe et va etc).

La majorité des duels est gagnée par les attaquants capables d'effectuer de longues courses avec une conduite de balle rapide, des dribbles en profondeur entre autre.

Toute cette animation offensive dépend du système de jeu utilisé, mais aussi de l'endroit où le ballon a été récupéré.

L'attaque rapide effectuée par les cotés après récupération du ballon sur l'axe se termine le plus souvent par centre long ou court contrairement à l'attaque dans l'axe au cours de laquelle pratiquement toutes les passes effectuées le sont en profondeur.

C'est dire qu'à partir des considérations technico-tactiques que le dessein de l'attaque rapide est d'assurer les conditions favorables de préparation et de finalité avant que la défense adverse ne soit organisée.

Dans la finition, l'animation du dispositif, autrement dit le déplacement des joueurs se caractérise par la coordination des courses qui sont parfois croisées pour donner plus d'efficacité au jeu.

### **3. LA CONTRE ATTAQUE.**

La contre attaque est une riposte déclenchée contre un adversaire qui a déjà attaqué avec une exploitation rapide de l'espace de jeu. Elle est une forme d'attaque caractérisée par « une grande vitesse d'exécution, un nombre réduit de passes avec soit une supériorité numérique ou un avantage positionnel soit les deux. L'effet de surprise est ici déterminant ». (Cours de Mr. SEYE 3<sup>e</sup> année : Terminologie des sports collectifs)

Il s'agit pour l'équipe dont la zone défensive est précédemment occupée par l'attaque adverse de profiter de la position du bloc équipe adverse momentanément défavorable en créant la surprise à partir du milieu du terrain suite à un pressing de milieu de terrain ; le jeu se fait essentiellement en profondeur en ligne droite, l'atout majeur étant la vitesse avec la volonté de réduire le temps de progression.

Lors de cette progression, il est nécessaire d'avoir de bons techniciens, clairvoyants, courageux, ayant un bon jeu de tête en cas de progression aérienne.

Très souvent après la récupération du ballon on adresse une longue passe aux attaquants en sautant le milieu de terrain, suivie d'une montée rapide du bloc défensif (arrières et milieux).

De ce fait, selon les relances (courte ou longue) le bloc défensif doit monter plus ou moins rapidement afin de proposer des soutiens aux attaquants, des relais ou des dépassements.

A ce niveau, on demande aux joueurs d'accélérer la transmission du ballon, d'accélérer balle aux pieds dans l'espace libre, de supprimer les passes ou dribbles inutiles susceptibles de compromettre ou de ralentir la progression.

# **CHAPITRE II : METHODOLOGIE**

## **I. L'OBSERVATION**

Parmi les recherches et les méthodes d'analyse scientifique menées sur beaucoup d'aspects en matière de football, l'observation constitue de nos jours un moyen privilégié pour la collecte d'informations.

Elle se définit selon les termes de Delandsheere (1979.P.190) comme : « La constatation attentive des phénomènes sans volonté de les modifier à l'aide de moyens d'investigations et d'études appropriées à cette investigation ».

Pour observer, Erick Mombaerts dira « qu'il est nécessaire de se placer dans des conditions qui permettent de suivre le déroulement du match sans se laisser baigner dans le bain affectif de la rencontre ». Autrement dit pour recueillir le maximum de données objectives il ne faut pas se laisser absorber par la rencontre.

Marcel Dugrand dira que « L'observation est un processus pédagogique permettant d'établir les caractéristiques essentielles d'un niveau de jeu donné ».

L'entraîneur professionnel, le technicien, compte tenu de l'évolution permanent du jeu, doit approfondir constamment ses connaissances théoriques et enrichir son répertoire expérientiel.

Le vécu quotidien, l'expérience de joueur ou d'entraîneur ne suffisent plus pour appréhender les fondements du football de haut niveau. Ce sont là des facteurs de progrès à améliorer en mettant beaucoup de temps à l'observation des rencontres, du jeu et des joueurs. Cette méthode permet de recueillir le maximum d'informations sur les éléments à observer.

### **1- LA POPULATION CIBLE**

Erick Mombaerts classe les éléments à observer en trois groupes :

- Les éléments d'ordre athlétique (les courses) ;
- Les éléments d'ordre technique ;
- Les éléments d'ordre tactique.

Ainsi, il décompose les éléments d'ordre technique et tactique de la façon suivante :

- Eléments d'ordre tactique :
  - Dispositif de base ;
  - Positionnement des joueurs par ligne ;

- Jeu au poste ;
- Animation ;
- Placement et déplacement de mise en jeu avec ou sans ballon.

➤ Eléments d'ordre technique

- Interventions individuelles ;
- Passe, contres, dribles, tacles ;
- Les interceptions ;

Dans le cas de notre étude, l'observation porte sur les seize (16) équipes qui ont participé à la phase finale de la coupe d'Afrique des nations 2006 en Egypte : ce sont : la Cote d'Ivoire, le Caméroun, le Maroc, le Zimbabwe, l'Angola, la République Démocratique du Congo, l'Egypte, la Libye, la Tunisie, la Guinée, le Ghana, le Nigéria, l'Afrique du sud, la Zambie, le Togo et le Sénégal

Les éléments technico-tactiques observés sont essentiellement les actions significatives d'attaque (voire dans chapitre I : I-1-3.définition et identification des ASA).

Certaines de ces actions n'aboutissent pas au tir, mais constituent pour autant des actions significatives d'attaque dans la mesure où elles permettent aux attaquants de mettre en difficulté la défense adverse ou d'être en position favorable pour marquer des buts tout en menaçant le gardien de but dans ses placements et déplacements.

Les actions que nous aurons à inventorier sont les actions que nous jugeons être les plus fréquentes, qu'on rencontre dans la majorité des cas dans cette zone. Ces actions sont déjà identifiées, définies dans la partie théorique de ce document ; ce sont :

- Le drible ;
- L'entrée en appel du ballon (E-appel) ;
- La faute (de main ou sur l'adversaire) ;
- Le débordement centre long (DCL) ;
- Le débordement centre court (DCC) ;
- L'entrée en une deux (E-1 /2) ;
- Le coup de pied de coin (corner) ;
- Le coup de pied de réparation (penalty).



## 2- LES EXIGENCES DE LA METHODE

L'observation exige de la part de celui qui s'y livre un certain nombre de dispositions théoriques et pratiques pour éviter de se jeter dans des spéculations subjectives qui auront d'autres fins différentes des objectifs visés.

Dés lors, tout observateur doit être distinct du supporter, du spectateur et de tous les autres acteurs intéressés par la rencontre.

Observer n'est pas seulement regarder et apprécier le geste effectué, mais c'est surtout être capable de percevoir une situation, de l'analyser, de donner une solution mentale afin de proposer une solution motrice pour paraphraser F.Malho dans *l'acte tactique en jeu*.

Il s'agit donc à partir des faits observés d'apporter des tentatives de réponse aux questions soulevées après une analyse profonde des données collectées pour sortir de l'empirisme. Pour une lecture objective des situations qui se déroulent dans le match, l'observateur doit avoir des moyens d'approche scientifique ; Parlebas dira en substance à ce sujet que l'objet scientifique n'est pas un donné mais un construit ; les faits ne parlent jamais ; on les fait parler.

## II. LA TECHNIQUE DE COLLECTE DES DONNEES

D'après Erik Mombaerts, la classification des méthodes d'observation pour la collecte des données peut se faire de la façon suivante :

- ✓ La méthode simple par mémorisation des actions ;
- ✓ La méthode graphique par prise d'informations à l'aide d'un crayon et d'une grille d'observation ;
- ✓ La prise de sons et d'images par les moyens audiovisuels modernes ;
- ✓ La méthode codée et mémorisée avec traitement par informatique qui est entrain de se développer dans le monde du football.

Toutes ces méthodes peuvent être rangées dans deux formes d'observation :

L'observation directe où l'observateur suit directement le déroulement de la rencontre sur le terrain et l'observation indirecte sur vidéo.

Nous avons utilisé dans notre étude la méthode d'observation indirecte sur vidéo par prise d'informations à l'aide d'un crayon et d'une grille d'observation. Une vidéo, un

téléviseur avec des cassettes dans lesquelles l'ensemble des rencontres de la coupe d'Afrique 2006 a été enregistré du premier tour à la finale.

La grille d'observation a été élaborée en fonction des éléments technico-tactiques observés, décrit ci-dessus à l'aide de signes conventionnels. Pour valider l'outil de mesure, la grille d'observation a été mise à la disposition de mes camarades de promotion dans le cadre de travaux dirigés portant sur cette coupe d'Afrique des nations 2006 et son utilisation ne posait aucune difficulté de compréhension.

Cette technique de collecte de données est déjà expérimentée par Dugrand, S.Gaye, C.Dione (cf. bibliographie) dans leur mémoire et travaux.

Cette méthode a l'avantage de nous permettre de revenir sur les actions, en les ralentissant ; ce qui serait impossible avec l'observation directe sur le terrain.

Dans le souci de visionner scrupuleusement tous les matches sans dérangements et influences susceptibles de biaiser l'étude, nous avons transformé les cassettes (k7) qui ont été enregistrées par Mr Sow (dans le cadre de travaux dirigés portant sur ces matches de la coupe d'Afrique) en compact disque (CD) ; ces travaux dirigés nous ont été d'un apport considérable dans le traitement des informations. Ceci nous a permis d'avoir l'intégralité de toutes les rencontres en compact disque afin de pouvoir visionner les matches à notre guise.

Ces cassettes (k7) sont sous la responsabilité du service audiovisuel de l'INSEPS pour les besoins pédagogiques en matière de football.

Pour plus d'objectivité dans le relevé des actions significatives d'attaque, nous avons jugé nécessaire d'observer chaque équipe sur deux matches au premier tour ; l'observation de deux matches sur trois nous a permis d'avoir une idée sur la constance ou l'inconstance d'une équipe du point de vue des ASA c'est-à-dire de ses intentions offensives d'un match à un autre.

Le choix des rencontres observées relève du temps normal de jeu, car dans l'enregistrement des cassettes, il y a des matches dont le début n'a pas été enregistré

### **III- LES LIMITES DE LA METHODE**

Dans toute méthode d'investigation scientifique, on note une marge d'incertitude pouvant donner naissance à une certaine subjectivité. Cette marge d'incertitude résulte en général des conditions dans lesquelles la recherche a été faite.

Dans notre étude quelques facteurs limitatifs de la méthode ont pu être notés ; mais ces facteurs limitatifs sont à priori minorés et n'entravent en rien l'objectivité de nos résultats.

Ainsi on peut retenir que l'observation exclue toute neutralité empreinte d'objectivité, et Wallon dira à ce propos que « il n'y a pas de fait en soi, un fait est façonné par celui qui le constate ».

Et « il n'y a pas d'observation sans choix, ni sans une relation implicite ou non et que nous devons prendre conscience que nous usons d'une table de référence sans le plus souvent le savoir » (Henry WALLON 1968, p20).

Certaines actions peuvent échapper à notre vigilance du fait d'un manque de concentration lié à la durée de l'observation, mais aussi du spectacle qui est source de plaisir et qui ne peut créer l'indifférence.

Le choix délibéré de l'observateur à accorder plus d'importance à un match (finale, 1/2 finale) et moins d'importance à un autre (match peu spectaculaire) peut être susceptible de biaiser les résultats de l'étude.

Le déplacement rapide des images, la qualité des films visionnés peuvent empêcher une perception plus nette des actions en plus des coupures instantanées des images et la production de zone d'ombre gênant le bon déroulement de l'observation.

A cela s'ajoutent les préoccupations des caméramans qui montrent parfois les tribunes, les supporters ; la superposition des actions significatives d'attaque qui pose un problème de relevé ; l'influence des processus mentaux, psychoaffectifs, psychosociaux.

Mais toutefois, la maîtrise de la manipulation de la grille d'observation, la précision des éléments de l'observation, la disponibilité de l'outil nous permettant d'être dans de bonnes conditions d'observation, témoignent de la fiabilité et de l'objectivité plus ou moins recherchées à travers l'étude.

Il faut aussi préciser qu'au premier tour la Libye et le Maroc ont été observés chacun sur un match du fait de l'indisponibilité de leurs autres matches sur cassette transformables en compacts disques.

# **CHAPITRE III :**

## **PRESENTATION,**

### **INTERPRETATIONS ET**

#### **DISCUSSION DES DONNEES**

##### **I- PRESENTATION DES DONNEES**

L'observation des différentes rencontres de la coupe d'Afrique des Nations 2006 axée sur les actions offensives et particulièrement sur les actions significatives d'attaque en ce qui concerne leur nombre et leur efficacité dans la finalité de l'attaque, nous a permis de recueillir beaucoup d'informations régies selon des processus de complémentarité et d'efficience.

On s'aperçoit que dans ce système de production qu'est le football de haut niveau, la notion de rendement est capitale.

Les structures de base dynamiques, la répartition des forces, le fonctionnement des joueurs, la distribution des rôles par ligne ou par poste, l'évolution des fonctions justifient le changement continu de la disposition des joueurs.

L'organisation du jeu offensif est basée sur la création et la recherche de solutions afin de permettre la mise en place de schémas d'attaque différenciés.

Erick Mombaerts (1991) dira : « tous les principes organisateurs de l'activité offensive du joueur n'accèdent à la pleine efficacité dans leur réalisation que si le joueur se montre capable d'enchaîner différentes tâches, c'est-à-dire de concentrer son attention sur le jeu sans relâche. Autrement dit les joueurs sans ballon enchaînent leurs actions en fonction de la dynamique et de l'évolution de la situation de jeu et le joueur possesseur du ballon doit avoir le choix de le transmettre à un maximum de partenaires prêts à recevoir (en appel, en soutien, en appui) ». (P.66)

L'interprétation des tableaux d'attaque issus de l'observation nous édifiera sur l'efficacité et le nombre d'actions significatives d'attaque réalisé lors de cette coupe d'Afrique des Nations 2006.

Nos interprétations portent essentiellement sur les équipes qui ont réussi à franchir les différentes phases de la compétition afin de suivre leur évolution. Mais on a pas négligé pour autant les équipes éliminées dont les tableaux des ASA sont insérés dans les annexes. Les tableaux des ASA de ces dernières nous ont permis d'ailleurs dans une large mesure de faire des interprétations cohérentes et objectives en les comparant à ceux des équipes qui ont franchi les différents paliers du championnat.

## **1. LEGENDES :**

Au niveau des tableaux, les actions significatives d'attaque (ASA) sont les suivantes :

- les entrées en dribble (E.dribble),
- les entrées en appel (E.appel),
- les fautes,
- les débordements centre long (DCL),
- les débordements centre court (DCC),
- les corners,
- les entrées en une deux (E.1/2),
- les penaltys.

Pour chacune de ces actions nous avons relevé un nombre total d'actions (essais) ; celles ayant abouti à un tir au but (les tirs cadrés, les tirs non cadrés et éventuellement les buts marqués) et celles qui ont débouché sur d'autres situations (sortie de balle en ligne de but, hors jeu, sortie de balle en ligne de touche etc).

Dans la colonne des totaux, les essais pour chaque type d'action sont cumulés horizontalement de même que ceux ayant conduit aux tirs au but, aux tirs cadrés, aux tirs non cadrés, aux buts marqués et à d'autres finalités. Ce qui fait que nous avons globalement toutes les actions significatives d'attaque pour chaque équipe.

## **2. INTERPRETATION DES TABLEAUX :**

## **TABLEAUX DES ASA AU PREMIER TOUR :**

### **TABLEAU N°1 : SENEGAL**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	27.5	47.5	6.5	5	10.5	8.5	4	0	109.5
TIRS AU BUT	4.5	3.5	4	1	2.5	1	1.5	0	17.5
TIRS CADRES	1.5	2.5	0.5	0	2	0	0.5	0	6.5
TIRS NON CADRES	3	1	3.5	1	0.5	1	1	0	11
BUTS MARQUES	0.5	0.5	0	0	0.5	0	0	0	1.5
AUTRES FINALITES	23	44	2.5	4	8	7.5	3	0	92

Les actions offensives de cette équipe se déroulent dans la vivacité : passes rapides, tendues et parfois longues.

Avec un dispositif de départ 4-4-2 elle se retrouve parfois avec un 4-3-3 au cours du jeu ; et ceci en cas de possession du ballon avec un milieu de terrain qui vient apporter du soutien aux attaquants.

L'animation offensive est souvent interrompue avant la surface de réparation adverse. Les actions sont marquées par une grande mobilité avec une sollicitation du coté droit surtout pour les débordements centre de F.Coly à destination de Diouf, Henry et Diomansy ; ce dernier a beaucoup participé aux actions offensives avec ses infiltrations en profondeur offrant à cet effet plusieurs possibilités au porteur du ballon et servant de lien entre l'attaque et le milieu de terrain.

Avec cette animation offensive l'équipe a réalisé une moyenne de 109.5 essais toutes actions confondues ; ce qui correspond à :

- 17.5 tirs au but en moyenne par match soit 15.98 % de l'ensemble des essais ;
- une moyenne de 6.5 tirs cadrés soit 37.14 % des tirs au but ;
- une moyenne de 1.5 buts marqués par match.

On se rend compte en même temps que 84.02 % des essais soit 92 essais en valeur absolue n'ont pas aboutit au tir, ce qui se justifie peut être par la faiblesse de cette équipe à conserver le ballon dans le dernier tiers du terrain.

Sur toutes les actions, le Sénégal a réalisé au moins 1 tir au but, mais les dribbles et les appels de balle occupent la place la plus importante du point de vue nombre.

**REMARQUE :**

La qualification du Sénégal semble être le résultat de la différence de goal-average avec le Ghana ; chacune des équipes ayant une victoire et deux défaites, la différence se situe au niveau du nombre de buts inscrits et du nombre de buts encaissés : le Sénégal ayant marqué 3 buts sur l'ensemble de ses matches et encaissé 3 buts a un goal-average de +0 alors que le Ghana en a inscrit 2 et encaissé 4 ce qui lui a valu -2. Si on devait départager les deux équipes avec comme critère le nombre d'actions significatives d'attaque réalisées, le Sénégal allait même se qualifier en lieu et place du Ghana car ayant réalisé 109.5 ASA contre 83 ASA pour le Ghana. C'est dire que la qualification du Sénégal en quart de finale n'est pas si hasardeuse que d'aucuns le pensent.

**TABLEAU N°2:NIGERIA**



ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	21	28.5	7	5	14.5	7	4	0	87
TIRS AU BUT	4	3	4.5	0	4.5	1.5	1	0	18.5
TIRS CADRES	1.5	0.5	2.5	0	1	1	0.5	0	7
TIRS NON CADRES	2.5	2.5	2	0	3.5	0.5	0.5	0	11.5
BUTS MARQUES	0	0	1	0	0.5	0	0	0	1.5
AUTRES FINALITES	17	25.5	2.5	5	10	5.5	3	0	68.5

L'essentielle du jeu ou dispositif de départ utilisé est le 4-4-2. Cependant on peut noter deux variantes dans le déroulement du jeu à savoir le 4-2-4 et le 4-5-1. Pour la plupart des ballons récupérés au niveau de sa zone défensive le Nigéria procède par une attaque placée (lente) qui donne l'impression d'un jeu nonchalant. Ce faux rythme est une stratégie visant à endormir l'adversaire et à l'empêcher d'emballer le match : le match Sénégal # Nigéria est la plus parfaite illustration où pendant presque 80 minutes de jeu, l'équipe a procédé de la sorte avant de s'appuyer sur les ailiers de débordement en locurence Utaka et Nsofor ou sur les attaquants de pointe Martins et Agahoa.

Beaucoup d'appels de balle sont réalisés par les attaquants et les milieux de terrain qui décrochent soit pour libérer des espaces soit pour embarquer les adversaires vers de fausses pistes.

L'accélération des actions offensives se fait le plus souvent au voisinage de la surface de réparation, précédée par un grand nombre de passes. Ce qui nous permet de parler d'une certaine perfection technique permettant des échanges fréquents de

passes par les joueurs de la ligne médiane, le plus souvent avec des partenaires proches.

L'observation de deux matches sur trois nous a permis de recueillir pour cette équipe, une moyenne de 87ASA par match.

Du point de vue de l'efficacité absolue liée au nombre de tirs au but, cette équipe a réalisé au moins 18.5 tirs au but par match dont 7 tirs cadrés avec une moyenne de 1.5 buts marqués par match ; ce qui veut dire que cette équipe a au moins marqué 1 but par match malgré le nombre important de tirs non cadrés (62.16% des tirs soit 11.5 en valeur absolue).

On note également beaucoup de dribbles, d'appels de balle et de débordements centre court. La plupart des buts marqués le sont sur balle arrêtée à la suite de combinaisons tactiques et à partir de débordements centre court.

**TABLEAU N°3 : REPUBLIQUE DEMOCRATIQUE DU CONGO**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	25.5	42.5	1	2	7	3.5	4.5	0	86
TIRS AU BUT	4.5	1.5	0.5	0	1	0	1	0	8.5
TIRS CADRES	0.5	0.5	0	0	0	0	0.5	0	1.5
TIRS NON CADRES	4	1	0.5	0	1	0	0.5	0	7
BUTS MARQUÉS	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AUTRES FINALITÉS	21	41	0.5	2	6	3.5	3.5	0	77.5

Le dispositif de base choisi par l'entraîneur Claude Leroy est le 4-4-2 qui au cours du jeu varie en 4-3-3 quand l'équipe est en possession du ballon ou 4-5-1 lorsqu'elle perd le ballon surtout au niveau de la zone adverse, car les deux attaquants qui soutiennent Lualua se replient pour permettre un équilibre défensif en gonflant le milieu de terrain.

Cette équipe est composée de joueurs de petite taille privilégiant la contre attaque et le jeu court.

La caractéristique principale des actions offensives est la vitesse d'exécution compte tenu de la rapidité et de la vivacité des joueurs. Lualua parfait leader, ne limitait pas ses actions exclusivement à la commande du jeu offensif mais participait en même temps à l'organisation du milieu de terrain. La permutation des joueurs était de rigueur. C'était la situation sur le terrain qui décidait du choix de la conception du jeu, et qui dictait en un moment donné celui qui devait construire l'action et qui

devait la terminer. Pour pouvoir réaliser une telle manière de jouer, il est nécessaire d'avoir de grandes qualités techniques et une préparation physique parfaite. C'est une équipe dont la présence n'est pas constante à la CAN qui est le rendez-vous par excellence de l'élite du football Africain, mais qui a eu la chance de se qualifier en quart de finale au détriment du Togo et de l'Angola. Deux équipes qui n'ont pas fait leur preuve malgré leur qualification en coupe du monde 2006.

Sur le plan des statistiques, on a noté globalement une moyenne de 86ASA dont 8.5 tirs au but par match avec un faible pourcentage de tirs cadrés 17.65% des tirs au but contre 82.35% de tirs non cadrés dont une moyenne de 0 but marqué sur l'ensemble des matches observés.

**TABLEAU N°4 : COTE D'IVOIRE**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	26.5	37	6	7.5	23.5	2	7.5	0	110
TIRS AU BUT	6.5	4.5	3.5	2	3.5	0.5	2	0	22.5
TIRS CADRES	2.5	2	0	1	1	0	1	0	7.5
TIRS NON CADRES	4	2.5	3.5	1	2.5	0.5	1	0	15
BUTS MARQUES	1	0	0	0	0	0	0.5	0	1.5
AUTRES FINALITES	20	32.5	2.5	5.5	20	1.5	5.5	0	87.5

Les actions offensives de cette équipe de la Cote d'Ivoire ont l'appui d'une technique parfaite, d'une grande vitesse de course et d'une volonté énorme au combat.

Avec un dispositif de départ de 4-4-2, c'est une équipe qui procède le plus souvent par de longues passes à partir de ses bases arrières privilégiant ainsi l'attaque rapide.

Les longues passes exécutées vers l'avant visent la vitesse de course de Drogba ou de Koné Arouna ; ce qui fait que très souvent ces attaquants réalisent l'attaque individuelle sous forme de dribble à vitesse élevée avec des appels de balle en profondeur.

De ce fait on a noté pour la Cote d'ivoire une moyenne de 110 ASA par match dont 22.5 tirs au but ; 33.33% des tirs au but sont cadrés avec une moyenne de 1.5 but marqués par match en terme d'efficacité pratique, mais également on note beaucoup d'actions à autres finalités soit 79.54% des essais, ce qui n'est pas sans intérêt mais témoigne plutôt des nombreuses initiatives prises par les attaquants mais aussi et

surtout de l'augmentation de l'activité des joueurs participant aux actions défensives adverses effectuant le marquage des joueurs du champs de jeu.

Les arrières latéraux sont très actifs dans les actions offensives et possèdent des aptitudes techniques qui leur permettent de réaliser aussi bien le jeu long au moment de la contre attaque que le jeu court pour la conservation du ballon.

En outre l'analyse a montré que c'est dans la zone médiane que se fait la préparation essentielle de l'action offensive ainsi que le choix de la manière de la mener et de la terminer.

**TABLEAU N°5 : EGYPTE**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	14	33	3.5	3.5	9	3.5	6.5	0	73
TIRS AU BUT	5	2	3	0.5	1	0.5	2	0	14
TIRS CADRES	3	1.5	1	0	0.5	0.5	0.5	0	7
TIRS NON CADRES	2	0.5	2	0.5	0.5	0	1.5	0	7
BUTS MARQUES	0	0	0	0	0.5	0.5	0.5	0	1.5
AUTRES FINALITES	9	31	0.5	3	8	3	4.5	0	59

Comme la plupart des équipes, l’Egypte joue avec un dispositif de 4-4-2 qui au cours du jeu se mue en 4-3-3 lorsque l’équipe est en possession du ballon et en 5-3-2 en cas de sa perte.

Dans le dispositif d’attaque, les joueurs sont très mobiles avec des milieux de terrain qui apportent un soutien permanent aux attaquants et servent d’appui aux défenseurs assurant en même temps la transmission du ballon.

Elle utilise beaucoup la contre attaque avec de longues passes au niveau de l’axe du but adverse avec une montée permanente des arrières droit et gauche (Abdel Wahab, Barakat) en zone d’attaque. Ceci pour apporter la supériorité numérique et offrir plusieurs possibilités afin de déséquilibrer la défense adverse et permettre aux attaquants de se mettre en bonne position pour recevoir les centres. Le jeu est basé sur une collaboration réciproque parfaite et sur la permutation permanente des

joueurs. Cela exerce une influence sur les changements de la disposition de l'équipe à des moments différents des matches.

On note également des infiltrations organisées et rapides des joueurs vers l'avant. A partir du dispositif 4-4-2 les joueurs passent très souvent en 4-3-3.

On note globalement pour l'Egypte une moyenne de 73 ASA par match. Elle constitue à cet effet parmi les équipes qualifiées en quart de finale celle qui a réalisé le plus petit nombre d'ASA. Sur le plan de l'efficacité liée au nombre de tirs au but l'Egypte a une moyenne de 14 tirs au but par match dont 7 tirs cadrés et 7 tirs non cadrés avec une moyenne de 1.5 buts marqués par match.

**REMARQUE :**

Il existe cependant des équipes qui ont réalisé beaucoup plus d'ASA que l'Egypte mais se trouvent être éliminées dès le premier tour : c'est la Zambie 79.5 ASA par match, le Ghana 83 ASA par match, l'Angola 77.5 ASA du fait d'une moindre efficacité.



**TABLEAU N°6 : CAMEROUN**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	20	53	7	3	12.5	10.5	5.5	0	111.5
TIRS AU BUT	4	4	4.5	0	4.5	3	0	0	20
TIRS CADRES	2	1.5	2.5	0	2.5	1.5	0	0	10
TIRS NON CADRES	2	2.5	2	0	2	1.5	0	0	10
BUTS MARQUES	0	0.5	0.5	0	1	0	0	0	2
AUTRES FINALITES	16	49	2.5	3	8	7.5	5.5	0	91.5

L'animation offensive du Cameroun est caractérisée par de courtes passes à partir de son tiers défensif.

Avec un dispositif de départ de 4-4-2, l'évolution du jeu Camerounais se fait généralement à partir de la gauche dans la zone défensive jusqu'au tiers médian où s'opèrent des renversements en direction du côté droit pour solliciter Geremi qui est à l'origine de la majeure partie des centres.

Dans les initiatives offensives, une fonction importante est jouée par Samuel Eto et Geremi ; les actions offensives les plus efficaces semblent être celles où participent ces deux joueurs car constituant les pièces maîtresses du dispositif d'attaque.

L'évolution des phases constantes du jeu nous montre qu'il y a 111.5 ASA réalisées alors que la moyenne des tirs au but s'élève à 20 tirs par match soit 10 tirs cadrés et 10 tirs non cadrés avec une moyenne de 2 buts marqués par match. On a noté également une moyenne de 1 but marqué par match par débordement centre court, 0.5 but sur appel de balle et 0.5 but marqué sur balle arrêtée, ce qui atteste de l'efficacité des attaquants Camerounais.

Le Cameroun, faisant partie des favoris du championnat a réussi par ses prouesses à franchir le premier tour en terminant premier de son groupe

**TABLEAU N°7 : TUNISIE**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	23.5	42.5	1.5	4.5	11.5	4.5	3	0	91
TIRS AU BUT	5.5	3.5	1.5	0.5	3	1.5	0	0	15.5
TIRS CADRES	3	2	0.5	0	1.5	1	0	0	8
TIRS NON CADRES	2.5	1.5	1	0.5	1.5	0.5	0	0	7.5
BUTS MARQUES	0.5	1	0	0	1.5	0	0	0	3
AUTRES FINALITES	18	39	0	4	8.5	3	3	0	75.5

Le dispositif caractéristique (4-4-2) avec comme variante 4-3-3 a suscité beaucoup d'intérêts dans son animation avec la rapidité de Santos qui est un élément décisif dans la construction des actions offensives.

Lors de la relance effectuée la plupart du temps sur le flanc droit par Trabelsi, les milieux défensifs et offensifs prennent le relais pour ensuite faire des passes aux excentrés.

L'attaque se prépare d'une manière très organisée avec les relances sur le coté gauche mais surtout sur le coté droit et se termine en général par des débordements centre et des infiltrations (appel de balle).

Dans cette animation offensive l'équipe alterne deux formes d'attaque : l'attaque placée et l'attaque rapide se terminant toujours par des passes en profondeur.

En examinant toutes les informations recueillies, on a noté que l'équipe Tunisienne a réalisé 91 essais avec une moyenne de 15.5 tirs au but soit 17.03%des essais dont 8 tirs cadrés par match soit 51.61%des tirs.

En d'autre terme, plus de la moitié des tirs au but sont cadrés avec une moyenne de 3 buts marqués par match dépassant alors toutes les autres équipes.

Mais on se rend compte que 82.97% des essais n'ont pas abouti à un tir. Néanmoins, force est d'admettre que c'est une équipe dont l'efficacité sur le plan offensif n'est plus à démontrer compte tenu de la moyenne des buts marqués et des résultats de ses matches.

Elle use beaucoup des appels de balle (46.70% des actions et 33.33% des buts marqués) et des dribbles (25.82% des actions) et s'appuie beaucoup plus sur les réalisations collectives que sur les actions individuelles.

**TABLEAU N°8 : GUINEE**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	23	41.5	5.5	5.5	13	2	2.5	0.5	93.5
TIRS AU BUT	4	4	3.5	0.5	4	0.5	0	0.5	17
TIRS CADRES	1	0.5	1	0.5	2	0	0	0	5.5
TIRS NON CADRES	3	3.5	2.5	0	2	0.5	0	0	11.5
BUTS MARQUES	0	0	0	0	1.5	0	0	0.5	2
AUTRES FINALITES	19	37.5	2	5	9	1.5	2.5	0	76.5

L'équipe de la Guinée a privilégié un dispositif de 4-4-2 et s'appuie sur le collectif, sur la collaboration parfaite entre joueurs, sur une adroite mise en jeu du ballon sur une surface restreinte et sur une sollicitation excessive des joueurs dominants : Feindouno et Mansaré.

Les milieux de terrain jouent le plus souvent sur les cotés en élaborant un jeu en largeur ou en triangle.

Dans l'animation offensive elle prépare l'attaque depuis la défense (attaque placée) avec beaucoup de passes. Les ailiers de débordement ont beaucoup apporté dans les actions offensives surtout avec les attaques rapides qui sont amorcées le plus souvent par Feindouno ou Mansaré.

On a noté une moyenne de 93.5 ASA par match dont 17 tirs au but soit 18.18% des actions ; 5.5 tirs cadrés soit 32.35% des tirs ; 11.5 tirs non cadrés soit 67.65% des tirs avec une moyenne de 2 buts marqués par match ce qui nous permet de parler d'une certaine adresse des joueurs malgré un nombre relativement faible de tirs cadrés.

A l'instar des autres équipes, la Guinée utilise beaucoup plus les dribbles et les appels de balle dans le dernier tiers du terrain pour finaliser ses attaque.

**TABLEAU RECAPITULATIF DES ASA AU PREMIER TOUR**

ASA EQUIPES	ESSAIS	TIRS AU BUT	TIRS CADRES	TIRS NON CADRES	BUTS MARQUES	AUTRES FINALITES
SENEGAL	109.5	17.5	6.5	11	1.5	92
NIGERIA	87	18.5	7	11.5	1.5	68.5
ZIMBABWE	64	10	4	6	1	54
GHANA	83	13.5	6	7.5	0	69.5
TUNISIE	91	15.5	8	7.5	3	75.5
AF.SUD	71	14	3.5	10.5	0	57
ZAMBIE	79.5	13	5	8	0	66.5
GUINEE	93.5	17	5.5	11.5	2	76.5
CAMEROUN	111.5	20	10	10	2	91.5
RDC	86	8.5	1.5	7	0	77.5
TOGO	72	8.5	5	3.5	0	63.5
ANGOLA	77.5	17.5	4.5	13	0.5	60
EGYPTE	73	14	7	7	1.5	59
MAROC	70	13	5	8	0	57
COTE D'IVOIRE	110	22.5	7.5	15	1.5	87.5
LIBYE	72	8	1	7	0.5	64
TOTAL	1350.5	231	87	144	15	1119.5

Suite à l'observation et aux analyses faites sur les données statistiques au premier tour, on a relevé en moyenne 1350.5 ASA dont 15 buts marqués, avec 1119.5 actions à autres finalités.

Toutes les équipes qualifiées en quart de finale ont au moins réalisé 84.47ASA : cette valeur représente la moyenne résultant du rapport du total de toutes les actions et du nombre total d'équipes ayant pris part au premier tour.

Mais parmi les équipes qualifiées on a noté la présence de l'Egypte qui pourtant n'a réalisé que 73 ASA ; néanmoins on a constaté que sur le plan de l'efficacité pratique de ses actions, elle a en moyenne marqué 1.5 buts par match.

Sur le classement des équipes ayant réalisé le plus grand nombre d'ASA, l'ordre s'établit ainsi qu'il suit : le Cameroun est premier avec une moyenne de 111.5 ASA par match, 2 buts marqués, suivi de la Cote d'Ivoire 110 ASA, 1.5 buts marqués par match, le Sénégal qui arrive en troisième position avec une moyenne de 109.5 ASA, 1.5 buts marqués, le Nigéria 87 ASA, 1.5 buts par match, la République Démocratique du Congo 86 ASA 0 but marqué et enfin l'Egypte qui arrive en dernière position avec 73 ASA et 1.5 buts marqués par match.

Lors de ce premier tour c'est l'équipe de la Cote d'Ivoire qui a totalisé le plus grand nombre de tirs au but (22.5) soit 20.45% des essais et le plus grand nombre de tirs cadrés (15) soit 66.67% des tirs. Mais en même temps elle a enregistré le plus d'actions à autres finalités (87.5) soit 79.55% des essais. La plus faible équipe du point de vue des ASA est le Maroc en égalité avec l'Afrique du sud 71 ASA pour chacune avec une moyenne de 0 but marqué par match.

Cette égalité entre ces deux équipes se perçoit aussi au niveau des actions à autres finalités (57 pour chaque équipe) et une moyenne de 14 tirs au but par match.

L'équipe de la Tunisie s'est montrée la plus efficace car ayant réalisé une moyenne de 3 buts par match.

Ces résultats nous montrent qu'entre les équipes qu'on peut supposer être les meilleurs du championnat, il y a des différences importantes en ce qui concerne le nombre et la précision des tirs, la manière et l'endroit de leur exécution. Les actions les plus efficaces sont surtout les débordements centre court, mais on se rend compte que les attaquants usent beaucoup plus des appels de balle et des dribbles qui dans la majorité des cas ne réussissent pas.

En étudiant toutes les informations recueillies, on s'aperçoit que notre hypothèse est à 87.5% vérifiée lors du premier tour car sur les huit équipes qualifiées en quart de finale c'est seulement une équipe en locurence l'Egypte qui s'est qualifiée en réalisant moins d'ASA que d'autres éliminées au premier tour. Ce pourcentage est le résultat du rapport du nombre d'équipes qualifiées avec un plus grand nombre d'ASA et le nombre total d'équipes qualifiées.



**TABLEAUX DES ASA EN QUART DE FINALE :**

**TABLEAU N° 1: COTE D'IVOIRE : match : CIV # CAM**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	23	41	5	7	4	1	7	0	88
TIRS AU BUT	7	0	3	1	0	0	2	0	13
TIRS CADRES	2	0	2	0	0	0	1	0	5
TIRS NON CADRES	5	0	1	1	0	0	1	0	8
BUTS MARQUES	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AUTRES FINALITES	16	41	2	6	4	1	5	0	75

A travers ce tableau on se rend compte que l'équipe de la Cote d'Ivoire a régressé du point de vue des ASA entre le premier tour et le second tour.

Lors de ce quart de finale contre le Cameroun, la Cote d'Ivoire a réalisé 67 ASA dont 20 tirs au but, 4 tirs cadrés soit 20% des tirs, 16 tirs non cadrés soit 80% des tirs et 1 but marqué. Cela pourrait s'expliquer par le fait que en un moment donné du match les joueurs ont privilégié le jeu défensif pour conserver le score afin d'éviter de perdre la rencontre sur le terrain ; rappelons que ce quart de finale s'est joué sur 120 minutes après la marque d'1 but partout et que la victoire a été remportée par la Cote d'Ivoire après la série des tirs au but. On a constaté que le Cameroun (équipe vaincue) a réalisé plus d'ASA que la Cote d'Ivoire : 94 ASA dont 13 tirs au but, 7 tirs cadrés soit 53.84% des tirs, 6 tirs non cadrés soit 46.15% des tirs et 1 but marqué. C'est dire que la série des tirs au but ne peut constituer un critère pour juger de l'efficacité ou non d'une équipe.

Au regard de ces observations, on remarque que parmi les équipes qualifiées en demi finale, c'est seulement l'équipe de la Cote d'Ivoire qui a régressé du point de vu nombre d'ASA réalisé.

**TABLEAU N°2: SENEGAL:** match: SEN # GU

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	36	48	5	5	11	0	6	0	111
TIRS AU BUT	5	3	4	0	5	0	1	0	18
TIRS CADRES	2	1	0	0	3	0	0	0	6
TIRS NON CADRES	3	2	4	0	2	0	1	0	12
BUTS MARQUES	0	1	0	0	2	0	0	0	3
AUTRES FINALITES	31	45	1	5	6	0	5	0	93

L'équipe du Sénégal, avec 111 ASA arrive en deuxième position parmi les équipes qualifiées en demi finale en réalisant 18 tirs au but dont 6 tirs cadrés soit 33.33% des tirs, 12 tirs non cadrés soit 66.67% des tirs dont 3 buts. Elle dépasse ainsi son adversaire qui a réalisé 83 ASA dont 11 tirs au but, 3 tirs cadrés, 8 tirs non cadrés et 2 buts marqués. Mais on remarqué que malgré l'augmentation de ses ASA (109.5 au premier tour contre 111 au second tour) cette équipe a réalisé moins d'ASA que la RDC qui en a réalisé 112 et se trouve être éliminé en quart de finale.

**TABLEAU N°3 :NIGERIA : match : NIG # TUN**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	33	82	1	21	20	0	5	0	162
TIRS AU BUT	6	9	0	4	3	0	1	0	23
TIRS CADRES	1	7	0	2	1	0	0	0	11
TIRS NON CADRES	5	2	0	2	2	0	1	0	12
BUTS MARQUES	0	0	0	0	1	0	0	0	1
AUTRES FINALITES	27	73	1	17	17	0	4	0	139

Dans cette deuxième phase de la compétition l'équipe du Nigéria a réalisé 162 ASA dont 23 tirs au but, 11 tirs cadrés soit 47.83% des tirs, 12 tirs non cadrés soit 52.17% des tirs et 1 but marqué. Si on compare ses résultats du second tour à ceux du premier tour, c'est une équipe qui a progressé du point de vue du nombre d'ASA (87 au premier tour contre 162 au second tour).

Mais il faut préciser que ce quart de finale a été joué sur 120 minutes compte tenu de l'égalité de but (1 but partout) après 90 minutes de jeu ; ce qui fait que le match a été gagné après la série des tirs au but suite aux prolongations (30 minutes) : ce qui a joué un rôle très important sur l'augmentation de ces ASA. Si nous poursuivons l'analyse et considérons l'efficacité de ces actions liée aux tirs au but on constate que l'équipe du Nigéria a une efficacité absolue beaucoup plus élevée au second tour qu'au premier tour.

Mais il faut dire aussi que l'équipe de la Tunisie qui a perdu cette rencontre n'a pas pour autant démerité d'autant plus que la série des tirs est une épreuve qui relève du hasard. Cette équipe a aussi progressé du point de vue des ASA (passant de 91 ASA au premier tour à 110 ASA en quart de finale), mais elle a été beaucoup plus efficace

au premier tour avec une moyenne de 15.5 tirs au but et 3 buts marqués par match qu'au deuxième tour où elle a réalisé 12 tirs au but dont 1 but marqué.

**TABLEAU N°4: EGYPTE:** match: EGY # RDC

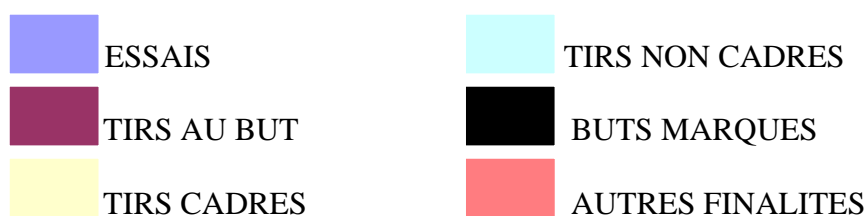
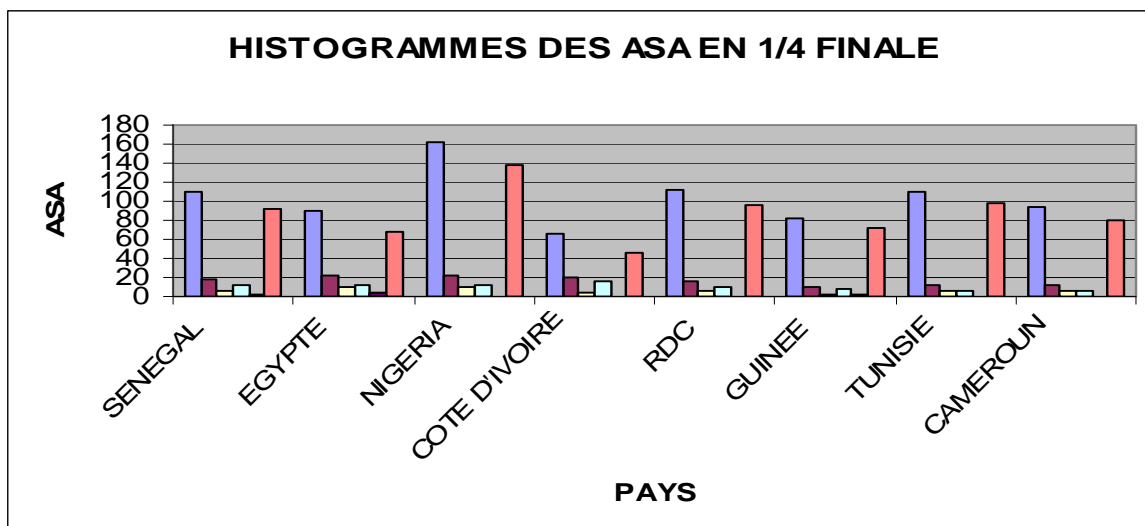
ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	23	42	3	1	10	5	6	1	91
TIRS AU BUT	4	7	3	0	4	1	2	1	22
TIRS CADRES	2	2	1	0	3	1	0	1	10
TIRS NON CADRES	2	5	2	0	1	0	2	0	12
BUTS MARQUES	1	1	1	0	0	0	0	1	4
AUTRES FINALITES	19	35	0	1	6	4	4	0	69

La lecture du tableau des ASA de l'équipe d'Egypte en quart de finale nous révèle que cette équipe est la troisième du classement parmi les équipes qualifiées en demi finale. Elle a réalisé 91 ASA, dont 22 tirs au but soit 24.17% des essais, 10 tirs cadrés soit 45.45% des tirs, 12 tirs non cadrés et 4 buts marqués.

Mais on constate que son adversaire (la RDC) a réalisé beaucoup plus d'ASA (112) mais avec moins de tirs au but (16) soit 14.28% des essais dont 6 tirs cadrés et 10 tirs non cadrés. De même les équipes du Cameroun, de la RDC et de la Tunisie ont dépassé cette équipe d'Egypte en réalisant successivement 94 ASA, 112 ASA et 110ASA. Mais la principale remarque est que l'Egypte a évolué en passant de 73 ASA au premier tour dont 14 tirs au but, 7 tirs cadrés et 7 tirs non cadrés avec une moyenne de 1.5 buts marqué par match.

**TABLEAU RECAPITULATIF DES ASA EN QUART DE FINALE**

ASA Equipes	ESSAIS	TIRS AU BUT	TIRS CADRES	TIRS NON CADRES	BUTS MARQUES	AUTRES FINALITES
SENEGAL	111	18	6	12	3	93
NIGERIA	162	23	11	12	1	139
GUINEE	83	11	3	8	2	72
RDC	112	16	6	10	1	96
EGYPTE	91	22	10	12	4	69
COTE D'IVOIRE	67	20	4	16	1	47
TUNISIE	110	12	6	6	1	98
CAMEROUN	94	13	7	6	1	81
TOTAL	830	135	63	72	14	695



La tendance qui a prévalu au premier tour est différente des résultats obtenus lors du deuxième tour.

Les équipes qui ont franchie cette 2<sup>ème</sup> phase de la compétition n'ont pas toutes été les meilleures du point de vue du nombre d'ASA réalisé même si par ailleurs l'équipe qui a mené le plus grand d'ASA se trouve être parmi les équipes qualifiées.

Lors de ce quart de finale, les équipes ont réalisé un total de 830 ASA dont 135 tirs au but, 63 tirs cadrés soit 46.67%, 72 tirs non cadrés soit 53.33% des tirs et 14 buts marqués. On n'a remarqué aussi que chaque équipe a au moins marqué 1 but.



**TABLEAUX DES ASA EN DEMI FINALE :**

**TABLEAU N°1: EGYPTE: match: EGY # SEN**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	9	35	3	4	13	3	3	1	71
TIRS AU BUT	2	2	2	2	4	1	2	1	16
TIRS CADRES	0	0	2	0	1	0	0	1	4
TIRS NON CADRES	2	2	0	2	3	1	1	0	11
BUTS MARQUES	0	0	0	0	1	0	0	1	2
AUTRES FINALITES	7	33	1	2	9	2	1	0	55

On note pour l'équipe d'Egypte à travers ce tableau moins d'ASA comparé au premier tour et au deuxième tour. Ainsi on a 71 ASA dont 16 tirs au but, 4 tirs cadrés soit 25% des tirs, 11 tirs non cadrés soit 75% des tirs et 2 buts marqués.

Cette demi finale est une rencontre relativement équilibrée dans la mesure où chaque formation a réalisé 71 ASA, 16 tirs au but, mais que la victoire est allée au profit de l'équipe d'Egypte qui s'est montrée la plus efficace en concrétisant la moitié de ses tirs cadrés.

**TABLEAU N°2 : COTE D'IVOIRE : match : CIV # NIG**

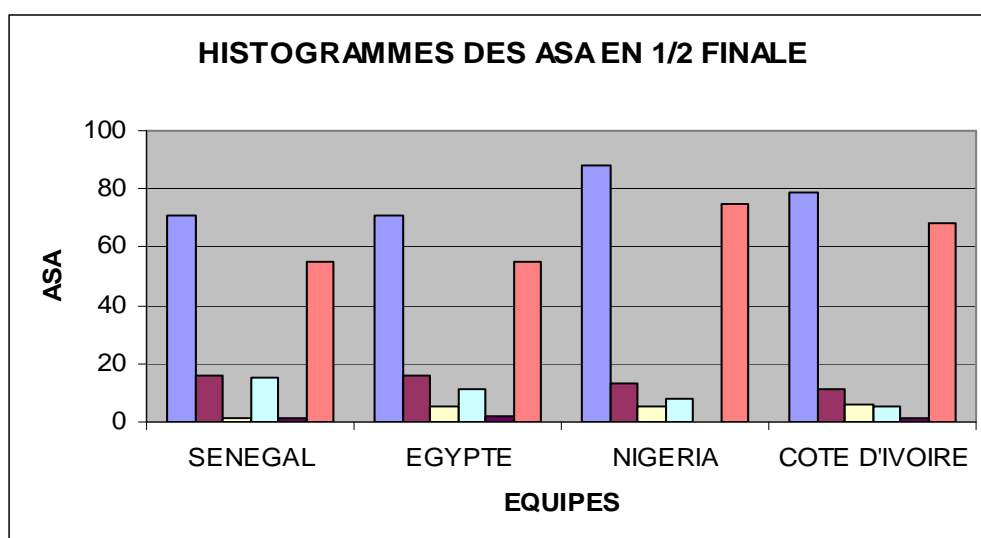
ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	19	41	4	4	7	2	2	0	79
TIRS AU BUT	3	2	3	1	1	0	1	0	11
TIRS CADRES	0	2	2	1	1	0	0	0	6
TIRS NON CADRES	3	0	1	0	0	0	1	0	5
BUTS MARQUES	0	1	0	0	0	0	0	0	1
AUTRES FINALITES	16	39	1	3	6	2	1	0	68

L'équipe de la Cote d'Ivoire a employé la même formule qu'en quart de finale : c'est-à-dire que en un moment donné du match, elle s'est beaucoup plus organisée en défense dans le souci de conserver le score. Ce qui veut dire que par rapport au deuxième tour elle a progressé du point de vue du nombre d'ASA réalisé. Elle en a effectué 79 dont 11 tirs au but, 6 tirs cadrés soit 54.54% des tirs, 5 tirs non cadrés soit 45.46% des tirs et 1 but marqué.

Elle a réalisé moins d'ASA que son adversaire (le Nigéria) qui en a réalisé 88 dont 13 tirs au but, 5 tirs cadrés, 8 tirs non cadrés et 0 but marqué.

**TABLEAU RECAPITULATIF DES ASA EN DEMI FINALE**

ASA Equipes	ESSAIS	TIRS AU BUT	TIRS CADRES	TIRS NON CADRES	BUTS MARQUES	AUTRES FINALITES
SENEGAL	71	16	1	15	1	55
NIGERIA	88	13	5	8	0	75
EGYPTE	71	16	5	11	2	55
COTE D'IVOIRE	79	11	6	5	1	68
TOTAL	309	56	17	39	4	253



On note globalement 309 ASA lors de ces demi finale dont 56 tirs au but, 17 tirs cadrés soit 30.35% des tirs au but, 39 tirs non cadrés soit 69.65% des tirs et 4 buts marqués.

Toutes les équipes ont marqué au moins 1 but sauf le Nigéria malgré le nombre important d'ASA qu'il a réalisé (88). Cela peut s'expliquer par le fait que la stratégie

défensive adoptée par l'équipe de la Cote d'Ivoire après avoir inscrit 1 but, a verrouillé tous les chemins d'accès à son but. C'est la raison pour laquelle les joueurs Nigériens se sont beaucoup déployés en attaque mais leurs tentatives sont restées vaines. On comprend dès lors pourquoi le Nigéria a réalisé plus d'ASA que la Cote d'Ivoire car au moment où il cherche à égaliser en démultipliant ses actions offensives, l'équipe de la Cote d'Ivoire elle, a opté pour la défense afin d'éviter d'encaisser un but.

## VAINQUEUR DE LA COUPE: EGYPTE

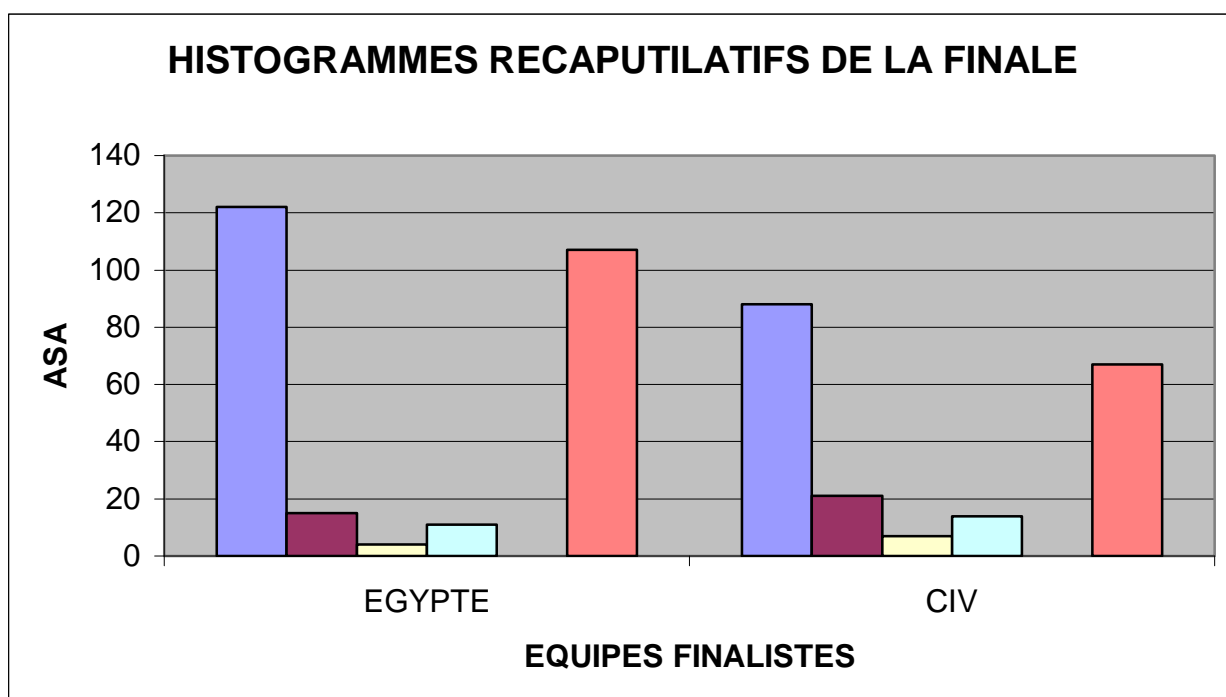
ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	36	47	2	9	21	1	5	1	122
TIRS AU BUT	6	2	1	2	2	0	1	1	15
TIRS CADRES	2	0	0	0	1	0	0	1	4
TIRS NON CADRES	4	2	1	2	1	0	1	0	11
BUTS MARQUES	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AUTRES FINALITES	30	45	1	7	19	1	4	1	107

L'équipe d'Egypte vainqueur de CAN 2006 a réalisé lors de la finale 112 ASA dont 15 tirs au but, 4 tirs cadrés soit 26.67% des tirs au but, 11 tirs non cadrés soit 73.33% des tirs avec 0 but marqué.

On se rend compte que cette équipe d'Egypte s'est beaucoup donnée sur le plan offensif et sur la création d'ASA. C'est peut être une attitude normale, car en tant que pays organisateur avec tout le public qui était derrière, l'envie de se donner à fond et de gagner était présente en chaque joueur ; ce qui constitue un facteur de motivation très déterminant.

### TABLEAU RECAPITULATIF DES ASA EN FINALE

ASA Equipes	ESSAIS	TIRS AU BUT	TIRS CADRES	TIRS NON CADRES	BUTS MARQUES	AUTRES FINALITES
EGYPTE	122	15	4	11	0	107
COTE D'IVOIRE	88	21	7	14	0	67
TOTAL	210	36	11	25	0	174



La finale qui a opposé l’Egypte à la Cote d’Ivoire a été remporté par l’Egypte qui a réalisé 122 ASA, 15 tirs au but dont 4 tirs cadrés, 11 tirs non cadrés et 0 but marqué contre 88 ASA pour l’équipe de la Cote d’Ivoire, 21 tirs au but dont 7 tirs cadrés, 14 tirs non cadrés et 0 but marqué.

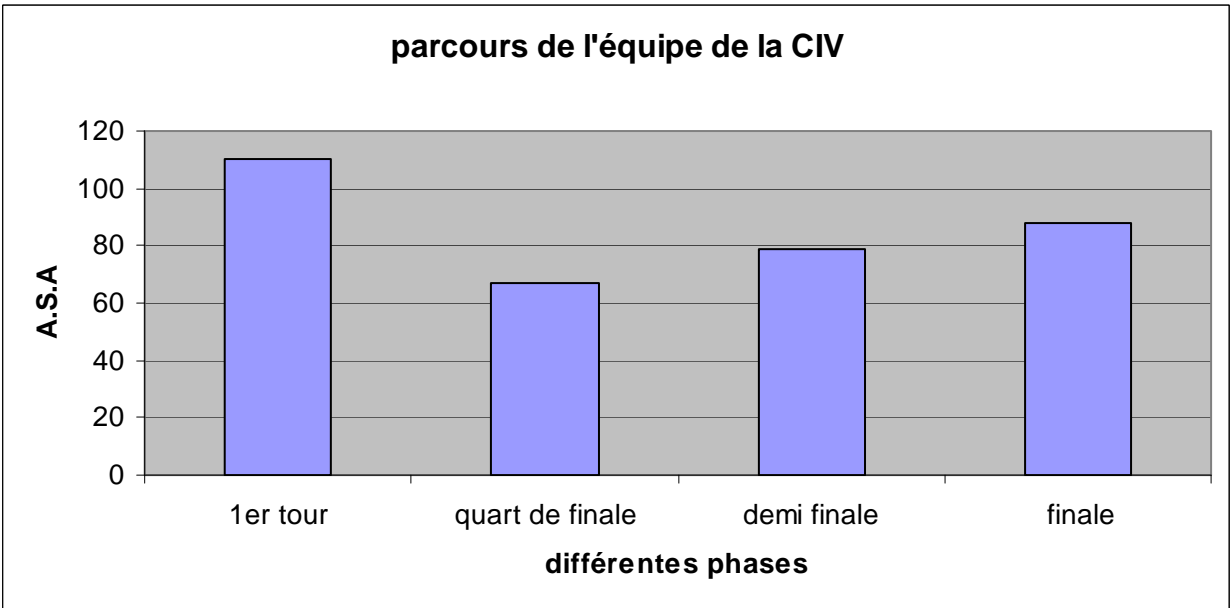
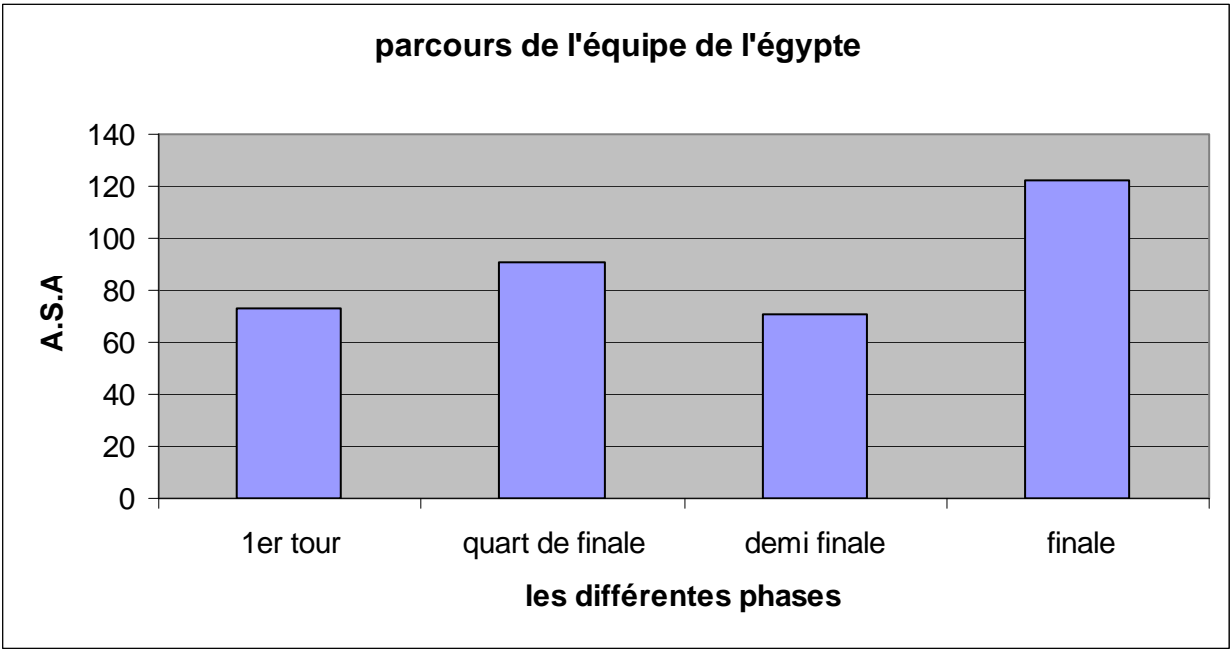
Après 90 minutes de jeu sans but marqué et suite aux prolongations, les deux équipes se sont départagées par la série des tirs au but en faveur de l’Egypte.

Ces deux équipes ont des parcours qui méritent une attention particulière lors de cette CAN 2006 : la Cote d’Ivoire avec 110 ASA au premier tour, 67 au second tour, 79 en demi finale et 88 en finale a vu ses actions offensives décroître en quart de finale pour ensuite connaître une évolution linéaire en demi finale et en finale.

C’est dire que l’équipe de la Cote d’Ivoire s’est beaucoup donnée au premier tour sur le plan offensif de telle sorte que lors des phases qui ont suivi, elle s’est focalisée sur la conservation du ballon avec une bonne organisation défensive, ce qui lui a permis de conserver ses scores.

Battue en finale à l’issue des tirs au but, qualifiée à la phase finale de la coupe du monde 2006 en Allemagne, cette équipe a pratiquement un parcours plus ou moins similaire à celui de l’équipe du Sénégal en 2002 finaliste à la CAN à Bamako et quart de finaliste au mondial 2002 en Corée et au Japon.

Par contre le parcours de l’Egypte qui est le suivant : 73 ASA au premier tour, 91 en quart de finale, 71 en demi finale et 122 en finale, nous témoigne que cette équipe a été très stratégique sur le plan de la mise en place des choix offensifs ; sachant alterner des temps forts et des temps faibles.





# **II-DISCUSSIONS**

Sur la base des résultats obtenus, on constate que le football de haute compétition se caractérise dans le jeu offensif par un nombre relativement important d'actions significatives d'attaque. Le jeu d'attaque a considérablement évolué en privant les ailiers (positionnés de part et d'autre de l'avant centre) de leur fonction de débordement et de déstabilisation des lignes adverses par l'extérieur. Cette fonction est désormais attribuée aux défenseurs latéraux et à certains milieux de terrain lorsque leur technique le leur permet. Il s'agit maintenant d'un jeu compact et physique autour de la surface de réparation.

En procédant à une analyse générale de toutes les rencontres observées on se rend compte que le 4-4-2 est actuellement le système le plus utilisé par les équipes de haut niveau. Toutes les équipes observées ont pratiquement utilisé ce système comme dispositif de départ. C'est une structure de base qui peut évoluer en fonction du dispositif adverse. A partir de ce 4-4-2 on peut s'organiser soit en 4-3-3 soit en 4-5-1 selon qu'on est en possession ou en quête du ballon. Le choix des formes d'attaque est souvent fonction de la zone de départ ou de récupération du ballon, du nombre d'adversaire en situation défensive mais aussi du nombre de partenaires potentiellement utilisables.

La création d'ASA revêt un intérêt capital, mais elle ne saurait suffire à elle seule pour déterminer l'issue du parcours d'une équipe dans une compétition de football. Cependant, compte tenu des résultats obtenus lors du premier tour du championnat, le nombre d'actions significatives d'attaque réalisé par les équipes qualifiées en quart de finale est supérieur à celui réalisé par les équipes éliminées ce qui nous permet de dire que dans les matches de poule d'une compétition le nombre d'ASA réalisé pourrait dans une large mesure expliquer l'élimination de certaines équipes et la qualification des autres.

A cet effet, il pourrait être considéré comme un critère pour départager des équipes en cas d'égalité.

Néanmoins, cette conception ne peut s'appliquer à toutes les rencontres surtout quand il s'agit d'élimination directe : une équipe peut marquer un but lors d'une rencontre en réalisant moins d'ASA et en jouant beaucoup plus en défense et remporter la victoire.

Ce qui est intéressant, c'est donc l'efficacité des actions menées par l'équipe dans le dernier tiers et non seulement le nombre d'ASA réalisé car il existe une grande différence entre la création des occasions de but et leur concrétisation.

Jean Dufour (1976.P10) précise : « L'efficacité en football, est faite à la fois de vitesse d'exécution, de coordination collective, d'adaptation aux circonstances du jeu, mais aussi de sûreté, de précision »

La lecture des différents tableaux récapitulatifs nous montre que le nombre d'ASA réalisé au premier tour (1350.5) est nettement supérieur au nombre d'ASA réalisé en quart de finale (830), en demi finale (309) et en finale (210) malgré l'évolution de certaines équipes du point de vue du nombre d'ASA réalisé. Cela s'explique par la diminution des rencontres au fur et à mesure qu'on avance dans la compétition : rappelons à cet effet qu'au premier tour sur 24 rencontres nous avons observé 16 à raison de 2 matches sur trois par équipe, 4 matches en quart de finale, 2 matches en demi finale et enfin la finale. Ce qui fait que au total on a observé 23 rencontres sur les 31 de la CAN 2006.

Si nous comparons les résultats des différentes phases de la compétition on a :

- Au premier tour : 1350.5 ASA dont :
  - ✓ 231 tirs au but,
  - ✓ 87 tirs cadrés,
  - ✓ 144 tirs non cadrés et
  - ✓ 15 buts marqués ;
- Au deuxième tour (quart de finale), 830 ASA dont :
  - ✓ 135 tirs au but,
  - ✓ 53 tirs cadrés,
  - ✓ 82 tirs non cadrés et
  - ✓ 14 buts marqués ;
- En demi finale 309 ASA dont :
  - ✓ 56 tirs au but,
  - ✓ 17 tirs cadrés,
  - ✓ 39 tirs non cadrés et
  - ✓ 4 buts marqués ;
- En finale 210 ASA dont :
  - ✓ 36 tirs au but,
  - ✓ 11 tirs cadrés,
  - ✓ 25 tirs non cadrés et
  - ✓ 0 but marqué.

Au niveau des différentes phases de la compétition on a remarqué que le nombre de tirs non cadrés dépasse de loin le nombre de tirs cadrés ; ainsi au premier tour 62.34% des tirs ne sont pas cadrés contre 60.74% en quart de finale, 69.64% en demi finale et 69.44% en finale. Ce qui signifie que les attaquants manquent beaucoup de précision sur les tirs et cela résulterait peut être d'un manque de maîtrise technique du ballon, d'un manque de lucidité ou d'aptitude physique au tir ou bien à d'autres facteurs psychologiques.

## II-PERSPECTIVES

Les actions significatives d'attaque qui ont fait l'objet de cette étude doivent être connues par tout entraîneur et prises en compte dans le processus d'entraînement pour une plus grande efficacité des attaquants, ce qui est fondamentale dans l'élaboration d'un football compétitif.

Pour l'entraînement en attaque, un accent particulier doit être mis sur les appels de balle car les attaquants en général ne savent pas à quel moment faut il s'y prendre pour éviter les hors-jeu .A ce niveau les attaquants sont très entreprenants mais réussissent rarement leurs tentatives. Les actions telles que les une deux, les débordements centre court sont très efficaces mais peu utilisées ce qui nécessite un travail soutenu en vu d'améliorer leur efficacité. Mais tous ces éléments isolément ne signifient pas grand-chose ; ils n'ont de sens que dans la structure globale c'est-à-dire le jeu. Il faut préciser à ce niveau que l'entraînement stratégique est indispensable, nécessite de la répétition et a l'avantage de ne rien laisser au hasard. Il faut entendre par là, la partie de la tactique qui concerne des dispositions de départ parfaitement définies. Une étude complémentaire portant sur les actions significatives de défense pourrait être entreprise dans une autre compétition de haut niveau ou dans la même compétition afin de dégager une caractéristique générale du football dans ces phases d'attaque et de défense. Il serait également intéressant de mener une étude sur le parcours d'une équipe championne d'une compétition et l'équipe finaliste (comme l'Egypte et la Cote d'Ivoire CAN 2006) pour avoir une idée claire du comportement des équipes pendant les différentes phases d'une compétition.

Il serait aussi d'une importance notoire de faire la même étude dans un autre championnat continental comme la coupe d'Europe afin de faire une comparaison entre les attaquants africains et européens ou de voir si ces données sont des caractéristiques du football africain ou du football en général.

## I-CONCLUSION

L'observation en tant que procédé d'investigation scientifique s'accompagne tout de même de facteurs incontrôlables qui échappent à l'attention de l'observateur ; ce qui pourrait être à l'origine d'une certaine subjectivité.

Pour une meilleure objectivité, elle doit se faire dans la neutralité, la transparence et avec beaucoup de rigueur.

Dans notre étude, tous les paramètres susceptibles de biaiser nos résultats ont été plus ou moins maîtrisés compte tenu de la disponibilité de l'outil de mesure et de la spécificité des éléments de l'observation.

Nous avons essentiellement axé nos analyses sur l'attaque car c'est dans cette phase que l'on retrouve les ASA. C'est cette phase du jeu qui donne au football son caractère spectaculaire compte tenu de la qualité technique, tactique et physique des attaquants.

Ces actions sur lesquelles s'est portée notre étude doivent être connues pour être entreprises : c'est la raison pour laquelle un sous titre a été consacré à leur définition et à leur identification dans le cadre théorique de ce document, mais l'inventaire est loin d'être exhaustif. Ces actions technico-tactique sont utilisées dans des conditions qui changent de façon permanente en fonction de la situation de jeu. Leur création passe par des animations offensives qui sont fonction des dispositifs tactiques adoptés par les différentes équipes.

Ces dispositifs tactiques sont changeants selon la physionomie des rencontres.

A la lecture des tableaux des ASA des différentes équipes observées, on remarque que les joueurs sont très entreprenants dans les actions offensives.

Les observations faites sur ces actions montrent que dans le processus futur du perfectionnement de la tactique et de la stratégie en football, les phases changeantes du jeu joueront un rôle de plus en plus important.

Après la définition des notions d'attaque et de défense, nous pensons avoir mis en évidence la dialectique d'un jeu de mouvement.

L'adaptation à un plan de jeu particulier se révèle nécessaire en fonction de l'aptitude et de l'efficacité des schémas tactiques offensifs de l'adversaire.

La notion d'efficacité qui lie efforts physiques, techniques et tactiques occupe une place de choix dans la finalité de l'attaque et plusieurs facteurs tels que la maîtrise du ballon sont mis en jeu pour une bonne efficacité du joueur en attaque.

## **REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES**

### **I- OUVRAGES :**

- 1- **Claude BAYER** : L'enseignement des jeux sportifs collectifs. Editions VIGOT.1979.181 pages
- 2- **Christian BOURREL et Maurizio SENO** : L'entraîneur de football.Editions Amphora.1991.201 pages
- 3- **Erik MOMBAERTS** : Football.De l'analyse du jeu à la formation du joueur.Editions Actio.1991.259 pages
- 4 - **Gilbert DELANDSHEERE** : Dictionnaire de l'évaluation et de la recherche en éducation physique. Editions.Presse universitaire française. 1979.338 pages
- 5 - **Henry WALLON** : L'évolution psychologique de l'enfant. Editions Armand Collin. 1968.201 pages
- 6- **Jean DUFOUR** : Football moderne. Editions Bormann.Paris. 1974.159 pages
- 7- **Jean DUFOUR** : Le football. Technique, Tactique et Stratégie d'entraînement. Editions Bormann. Paris 6<sup>e</sup> édition. 1976.110 pages
- 8- **Justin TESSIE** : Le football. Editions Education Physique et Sport. 1962.145 pages
- 9- **Jerzy WRZOS** : Football.La tactique de l'attaque. Editions Broodcoorens MICHEL. 1984.405 Pages
- 10- **ROBERT DES SPORTS 1982**
- 11- **PETIT LAROUSSE 197**



## **II- MEMOIRES**

**1- Ahmet DIENG :** Le Sénégal à la 15<sup>e</sup> coupe d'Afrique des nations : Evaluation du rendement offensif.Maîtrise es STAPS. Année académique 1985-1986

**2- Alain NDIONE :** Etude de la dernière passe en rapport avec la finalité de l'attaque : cas du football.Maîtrise es STAPS. Année académique 1995-1996

**3- Edouard FAYE :** L'efficacité du joueur attaquant par rapport à sa maîtrise du ballon en football. Année académique 1990-1991

**4- Cheikh DIONE :** De l'existence d'une corrélation entre la fluidité du jeu et l'efficacité en attaque. Maîtrise es STAPS. Année académique 1984-1985

**5- Lamine SANO :** Apport des joueurs des compartiments arrières dans le processus d'attaque : cas du football. Maîtrise es STAPS. Année académique 1987-1988

**6- Paul NDONG :** Le profil du football Sénégalais par rapport aux tendances offensives et défensives des différentes lignes dans « le football total ».Maîtrise es STAPS. Année académique 1986-1987

**7- Sidy GAYE :** Rapport attaque/défense en football.Inventaire et efficacité des actions significatives d'attaque. Maîtrise es STAPS. Année académique 1985-1986

## **ARTICLES**

**1- FOOTBALL MONDIAL. MENSUEL D'ANALYSES ET D'INFORMATIONS .N°31. OCTOBRE 2005**

# **ANNEXES**

## LA GRILLE D'OBSERVATION

ASA      0          15          30          45          60          75          90

E- DRIBBLE	eeeeet+						
E-APPEL							
FAUTE							
DCL							
DCC							
E-1/2							
CORNER							
PENALTY							

**NB** : Pour le remplissage de la grille d'observation nous avons utilisé les signes

suivants :

- Le signe (e) signifie qu'il y a essai ;
- La lettre (t) signifie que l'essai a abouti à un tir au but ;
- Le signe (+) signifie que le tir est cadré ;
- Le signe (-) signifie que le tir n'est pas cadré ;
- Le signe + encerclé signifie qu'un but a été marqué

## EQUIPES ELIMINEES AU PREMIER TOUR :

**TABLEAU N°1 : ZIMBABWE**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	13	31	1	1	11.5	3.5	3	0	64
TIRS AU BUT	4.5	2	0.5	0	2.5	0	0.5	0	10
TIRS CADRES	2.5	0.5	0.5	0	0	0	0.5	0	4
TIRS NON CADRES	2	1.5	0	0	2.5	0	0	0	6
BUTS MARQUES	0	0.5	0	0	0	0	0.5	0	1
AUTRES FINALITES	8.5	29	0.5	1	9	3.5	2.5	0	54

**TABLEAU N°2 : AFRIQUE DU SUD**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	18	31.5	4	1.5	7	6.5	2.5	0	71
TIRS AU BUT	6	3	3.5	0	1	0.5	0	0	14
TIRS CADRES	1.5	0.5	0.5	0	0.5	0.5	0	0	3.5
TIRS NON CADRES	4.5	2.5	3	0	0.5	0	0	0	10.5
BUTS MARQUES	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AUTRES FINALITES	12	28.5	0.5	1.5	6	6	2.5	0	57

**TABLEAU N°3 : MAROC**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	15	26	6	10	8	1	5	0	71
TIRS AU BUT	4	3	4	0	2	0	1	0	14
TIRS CADRES	1	1	2	0	0	0	1	0	5
TIRS NON CADRES	3	2	2	0	2	0	0	0	8
BUTS MARQUES	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AUTRES FINALITES	11	23	2	10	6	1	4	0	57

**TABLEAU N°4 : LIBYE**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	21	35	2	5	4	3	2	0	72
TIRS AU BUT	2	1	1	0	2	2	0	0	8
TIRS CADRES	0	0	0	0	1	0	0	0	1
TIRS NON CADRES	2	1	1	0	1	2	0	0	7
BUTS MARQUES	0	0	0	0	1	0	0	0	1
AUTRES FINALITES	19	34	1	5	2	1	2	0	64

**TABLEAU N°5 : TOGO**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	18	32	3.5	4.5	8	2.5	3.5	0	72
TIRS AU BUT	2	0.5	3	0.5	1	1	0.5	0	8.5
TIRS CADRES	0.5	0.5	1.5	0.5	1	1	0	0	5
TIRS NON CADRES	1.5	0	1.5	0	0	0	0.5	0	3.5
BUTS MARQUES	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AUTRES FINALITES	16	31.5	0.5	4	7	1.5	3	0	63.5



**TABLLEAU N°6 : ANGOLA**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	11	42.5	5	4	10	1	3.5	0.5	77.5
TIRS AU BUT	4	6	2.5	1.5	2.5	0	0.5	0.5	17.5
TIRS CADRES	1.5	1.5	0	0.5	0.5	0	0	0.5	4.5
TIRS NON CADRES	2.5	4.5	2.5	1	2	0	0.5	0	13
BUTS MARQUES	0	0	0	0	0	0	0	0.5	0.5
AUTRES FINALITES	7	36.5	2.5	2.5	1	1	3	0	60

**TABLEAU N°7 : ZAMBIE**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	32.5	33	2	3.5	5	0.5	3	0	79.5
TIRS AU BUT	6.5	3	2	0.5	0.5	0	0.5	0	13
TIRS CADRES	3	1.5	0	0	0	0	0.5	0	5
TIRS NON CADRES	3.5	1.5	2	0.5	0.5	0	0	0	8
BUTS MARQUES	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AUTRES FINALITES	26	30	0	3	4.5	0.5	2.5	0	66.5

**TABLEAU N°8 : GHANA :**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	15.5	34.5	3.5	6	11.5	7.5	4.5	0	83
TIRS AU BUT	2.5	1.5	2.5	0.5	3.5	2	1	0	13.5
TIRS CADRES	2	1	0	0	1.5	1	0.5	0	6
TIRS NON CADRES	0.5	0.5	2.5	0.5	2	1	0.5	0	7.5
BUTS MARQUES	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AUTRES FINALITES	13	33	1	5.5	8	5.5	3.5	0	69.5

## **EQUIPES ELIMINEES EN QUART DE FINAL**

**TABLEAU N°1 : REPUBLIQUE DEMOCRATIQUE DU CONGO :**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	38	49	4	3	11	0	10	0	112
TIRS AU BUT	8	3	2	0	2	0	1	0	16
TIRS CADRES	5	0	0	0	0	0	1	0	6
TIRS NON CADRES	3	3	2	0	2	0	0	0	10
BUTS MARQUES	0	0	0	0	0	0	1	0	1
AUTRES FINALITES	27	46	2	3	9	0	9	0	96

**TABLEAU N°2 : CAMEROUN**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	20	37	5	8	15	2	7	0	94
TIRS AU BUT	2	4	5	1	1	0	0	0	13
TIRS CADRES	2	3	1	1	0	0	0	0	7
TIRS NON CADRES	0	1	4	0	1	0	0	0	6
BUTS MARQUÉS	0	1	0	0	0	0	0	0	1
AUTRES FINALITE	18	33	0	7	14	2	7	0	81

**TABLEAU N°3 : GUINEE**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	23	40	1	10	6	0	3	0	83
TIRS AU BUT	3	2	1	3	1	0	1	0	11
TIRS CADRES	1	1	1	0	0	0	0	0	3
TIRS NON CADRES	2	1	0	3	1	0	1	0	8
BUTS MARQUES	1	0	1	0	0	0	0	0	2
AUTRES FINALITES	20	38	0	7	5	0	2	0	72

**TABLEAU N°4 : TUNISIE**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	21	73	5	0	4	4	3	0	110
TIRS AU BUT	5	2	2	0	3	0	0	0	12
TIRS CADRES	3	0	0	0	3	0	0	0	6
TIRS NON CADRES	2	2	2	0	0	0	0	0	6
BUTS MARQUES	0	0	0	0	1	0	0	0	1
AUTRES FINALITES	16	71	3	0	1	4	3	0	98

**EQUIPES ELIMINEES EN DEMI FINALE :**

**TABLEAU N°1 : NIGERIA**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	19	41	4	4	7	2	2	0	79
TIRS AU BUT	3	2	3	1	1	0	1	0	11
TIRS CADRES	0	2	2	1	1	0	0	0	6
TIRS NON CADRES	3	0	1	0	0	0	1	0	5
BUTS MARQUES	0	1	0	0	0	0	0	0	1
AUTRES FINALITES	16	39	1	3	6	2	1	0	68



**TABLEAU N°2 : SENEGAL**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	18	30	9	3	6	4	1	0	71
TIRS AU BUT	4	1	8	1	0	1	1	0	16
TIRS CADRES	0	0	0	1	0	0	0	0	1
TIRS NON CADRES	4	1	8	0	0	1	1	0	15
BUTS MARQUES	0	0	0	1	0	0	0	0	1
AUTRES FINALITES	14	29	1	2	6	3	0	0	55

**EQUIPE ELIMINEE EN FINALE :**

**COTE D'IVOIRE :**

ASA	E-DRIBBLE	E-APPEL	FAUTE	DCL	DCC	E-1/2	CORNER	PENALTY	TOTAL
ESSAIS	31	31	7	4	8	2	5	0	88
TIRS AU BUT	6	4	3	2	3	1	2	0	21
TIRS CADRES	1	3	0	1	2	0	0	0	7
TIRS NON CADRES	5	1	3	1	1	1	2	0	14
BUTS MARQUES	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AUTRES FINALITES	25	27	4	2	5	1	3	0	67