

Lexique terminologique

—

Football

A

Animation du jeu

Elle consiste à coordonner les déplacements défensifs et offensifs des joueurs. Elle s'appuie sur des principes fondamentaux de jeux défensifs et offensifs. Elle est dépendante des caractéristiques des joueurs.

Appel

Déplacement d'un joueur avec pour intention de recevoir le ballon (l'appel commande la passe) ou de créer un espace (appel profond, oblique, décrochage ...).

Appui

Joueur situé en AVANT du porteur du ballon.

Attaque placée

Progression collective face à un bloc défensif replacé.

Attaque rapide

Action offensive, dans le sens de la profondeur, visant par sa rapidité à profiter d'un déséquilibre défensif adverse.

B

Bloc d'équipe

Toutes les lignes d'une même équipe (3 lignes compactes) engagées dans une action offensive (bloc offensif) ou défensive (bloc défensif).

C

Cadrer (le porteur de balle)

Limiter et fermer l'espace de jeu du porteur.

Centre

Passe d'un côté vers l'axe dans la zone de finition.

Conduite

Progression individuelle avec le ballon dans un espace libre.

Contrôle

Action de maîtriser le ballon au sol.

Créer un espace libre

Provoquer le déplacement d'un ou plusieurs joueurs d'une équipe adverse pour créer une zone libre.

D

Démarquage

Opération qui permet à un joueur de se libérer de la surveillance d'un ou de plusieurs adversaires. Se démarquer, c'est échapper aux possibilités d'intervention des adversaires, afin de se trouver libre pour agir, mais c'est aussi être accessible à l'autre pour participer à la conservation et à la progression du ballon ou à la réalisation d'un but.

Il est caractérisé par : sa vitesse de course, son origine (direction, dos des défenseurs), sa soudaineté, l'utilisation de l'espace libre.

Demi-volée

Frappe du ballon au moment où celui-ci rebondit (juste après le rebond).

Déséquilibre partiel

Lorsqu'une ou deux lignes adverses sont orientées en direction de leur but à la poursuite d'un adversaire qui a maîtrisé le ballon.

Déséquilibre total

Lorsqu'une équipe adverse est orientée en direction de son but à la poursuite d'un adversaire qui a maîtrisé le ballon.

Déviations

Prolonger un ballon sans contrôle en modifiant sa trajectoire, pour un partenaire ou pour soi-même.

Dribble

Eliminer, ballon au pied, au moins un adversaire, et enchaîner ...

E

Espace

Distance entre deux joueurs de lignes différentes (gardien de but - défenseurs - milieux - attaquants).

Espaces de jeu

Nous pouvons distinguer 3 espaces de jeu, fluctuant en fonction de la position du ballon et du porteur de balle :

- l'espace de conservation.
- l'espace de progression.
- l'espace de déséquilibre.

Espaces libres

Zones de terrain libre de tous les joueurs momentanément.

F

Feintes

Action de tromperie pour enchaîner ...

Fixer la défense

Retenir et occuper un ou plusieurs joueurs adverses (ligne, bloc défensif) dans une zone de terrain.

H

Harcèlement

Action qui concerne le joueur le plus proche de l'endroit de la perte de balle. Le harcèlement du porteur de balle nécessite de se trouver à une distance adéquate pour empêcher l'adversaire de jouer vers l'avant.

I

Interceptor

Récupérer, en anticipant, le ballon adressé par un adversaire à son partenaire.

Intervalle

Distance entre deux joueurs d'une même ligne et entre un joueur et une ligne.

M

Marquage

Action de prendre en charge un adversaire dans le but de limiter sa marge de manoeuvre.

Moyens d'action

Ils permettent la réalisation de l'action en termes de ressources techniques, mentales et/ou athlétiques à mettre en oeuvre par le joueur pour rendre l'action efficace.

O

Organisation

Définit les principes de coopération pour la gestion simultanée de l'espace, du temps et de l'évènement (zone, mixte, individuelle).

P

Passes

Transmission du ballon à un partenaire :

- courte : 1 à 25 mètres (différent selon la catégorie).
- longue : 25 mètres et plus (jeu long), (différent selon la catégorie).

Phases de jeu

Elles traduisent la réversibilité, la dynamique du jeu, et la notion de rapport de force (quoi faire au plan défensif et/ou offensif).

Plan de jeu

C'est l'ensemble des consignes transmises aux joueurs par l'entraîneur pour le match. Elles peuvent être un simple rappel de l'animation défensive et offensive habituelle de l'équipe, ou particulière à ce match. Un plan de jeu peut être identique ou différent d'un match à un autre.

Pressing

Action défensive collective permettant de récupérer le ballon de manière coordonnée.

Principes d'actions

Propriété invariable du jeu, ils guident les joueurs en dirigeant et orientant leur activité.

Principes fondamentaux du jeu

Éléments visant à définir les comportements de l'équipe selon les différentes phases de jeu. Standards et adaptés aux caractéristiques de l'équipe.

Prise de balle

Exécution, en mouvement, d'un geste technique qui permet de maîtriser le ballon au sol (contrôle) et/ou en l'air (amorti) pour une utilisation immédiate.

R

Règles d'action

Elles correspondent à des actions collectives et/ou individuelles permettant de rendre efficace l'action.

Remise

Rendre le ballon à son partenaire, sans contrôle, dans le sens opposé à la première passe.

S

Soutien

Joueur situé en ARRIERE du porteur du ballon.

Stratégie

Concerne les combinaisons sur les balles arrêtées (corners, coup-francs ...).

Système de jeu

C'est la répartition schématique des joueurs sur le terrain qui correspond à une distribution théorique des postes, et dont rend compte la composition d'équipe, organisée en trois lignes de forces (défenseurs - milieux - attaquants) et qui est décrit par un sigle : 4 3 3 / 4 4 2.

T

Tactique

Réponse spontanée d'un joueur ou d'un groupe de joueurs à un problème de jeu, tant sur le plan offensif que défensif. Orientations de jeu prises pendant l'action.

Technique

Capacité à utiliser le ballon au service du jeu (rapport ballon/joueur). C'est l'art de maîtriser et d'utiliser le ballon. Maîtrise du ballon.

Techniques aériennes

Tous les gestes techniques effectués lorsque le ballon est en l'air.

Techniques défensives

Action de priver l'adversaire du ballon en le récupérant ou non (tacle, charge, contre).

Tir

Frappe au but.

Transversale

Exécution d'une passe longue aérienne, d'un côté du terrain vers l'autre côté.

U

Utiliser un espace libre

Exploiter une zone libre.

V

Volée

Frappe sans contrôle d'un ballon aérien.

Z

Zone-press

Espace sur le terrain qui a été défini comme étant la zone de récupération privilégiée de son équipe. Le but est d'orienter l'adversaire dans cette zone afin de déclencher un pressing.