

Lexique du football

Sommaire :

Haut - A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A

Action : Ensemble de combinaison menant à une situation devant le but.

Aile de pigeon : Terme désignant une prise de balle. Le joueur contrôle, dévie ou frappe le ballon avec l'extérieur du pied ou le talon alors que le ballon est en l'air.

Ailier : Joueur qui évolue sur un côté du terrain (l'aile) et dont le rôle est généralement de déborder, de centrer vers le centre. On parle d'ailier droit ou d'ailier gauche. Historiquement joueur de la ligne avant, il est en relative disparition dans les 442 où certains joueurs apparaissent comme jouant dans le « couloir » latéral et remplissent aussi cette fonction.

Amorti : Contrôle de la balle pour freiner la course du ballon.

Anti-jeu : Conduite antisportive. On considère comme un acte d'anti-jeu tout geste délibérément fautif visant à empêcher l'adversaire de jouer : retenir un joueur adverse par le maillot en pleine course, le tacler brutalement par derrière alors qu'il s'élançait seul vers le but, etc. (Un tel geste est normalement synonyme de carton rouge direct.) On taxe aussi parfois d'anti-jeu une équipe qui, menant au score, tente de gagner du temps en ralentissant le jeu ou en faisant durer au maximum les séquences d'arrêt de jeu.

Appel de balle : L'appel de balle est la course effectuée par un joueur pour signifier qu'il attend le ballon. Souvent utilisé pour caractériser le jeu des attaquants. Ceux-ci peuvent faire des appels « dans le dos » de la défense (en profondeur), sur les côtés pour éventuellement centrer. Les appels permettent également de créer de fausses pistes pour désorganiser une défense et ouvrir des espaces pour les autres attaquants.

Appels croisés : Deux attaquants croisent leurs courses pour appeler la balle, ils essaient ainsi de désorganiser les défenseurs.

Appui : le jeu en appui désigne la manière de jouer d'un attaquant qui, plus haut que le reste de l'équipe, sert de point d'ancrage pour progresser vers le but adverse par le biais d'appui-remise.

Arbitre : Personne qui veille au respect des règles.

Arbitre assistant : Comme son nom l'indique, cet arbitre assiste l'arbitre principal du match. Appelé aussi "juge de touche", il se déplace au bord du terrain, le long de la ligne de touche. Il indique principalement les hors-jeu, si et où le ballon est sorti et à qui revient la remise en jeu mais aussi signale les fautes.

Arconada : Erreur commise lorsque le gardien de but se couche sur la balle mais que celle-ci lui glisse sous le corps. Ce terme fait référence au gardien Espagnol Luis Arconada, auteur d'une "bourde" semblable en finale de l'Euro 84 sur un coup franc de Michel Platini.

Arrêts de jeu : Temps de jeu qui est décompté par l'arbitre et qui est rajouté à chaque mi-temps au-delà des 45 minutes réglementaires. L'arbitre rajoute en général 30 secondes de plus par changement de joueur, 1 mn en cas de blessure d'un joueur et une *minute syndicale* (expression due à Guy Roux).

Arrière latéral : Défenseur qui occupe un côté de la défense (arrière latéral droit ou gauche). En général, l'arrière latéral remonte le terrain en phase offensive de son équipe.

Ascenseur : En football, ce terme désigne l'action pour un joueur de s'appuyer sur un adversaire pour jouer un ballon aérien. L'ascenseur est considéré comme une faute et peut entraîner un coup franc.

Attentat Commettre un attentat en milieu pro c'est faire une faute grave sur un autre joueur, au risque d'entraîner une blessure, et ce de façon volontaire.

Avertissement : Ce terme est généralement synonyme de carton jaune. Mais l'arbitre peut adresser un avertissement verbal au joueur avant de lui infliger un carton jaune.

Avant-centre : joueur faisant partie des attaquants. De position offensive, il évolue seul en attaque ou avec les ailiers. Lui a une position préférentielle axiale. Il existe plusieurs types d'avant centre, tels qu'en pointe (joueur jouant le plus en avant de son équipe ex: David Trezeguet), pivot (un peu plus en retrait par rapport à (aux) ailier(s), il est le point d'encrage du milieu de terrain vers l'avant, et joue principalement en remises et déviations soit vers les ailiers, soit vers les milieux de terrain ex: Didier Drogba), etc...

B

Bakayokade : (terme rare) Désigne un raté monumental d'un joueur devant la cage grande ouverte et/ou vide. Ce terme fait référence à l'attaquant ivoirien Ibrahima Bakayoko qui immortalisa ce geste technique notamment durant sa période marseillaise.

Ballon de football : Ballon sphérique destiné au jeu du football

Ballon d'or : Récompense décernée par le magazine français *France football* et remise, début décembre, au meilleur joueur de l'année, selon un vote de journalistes européens. Le Ballon d'or a été créé en 1956.

Ballon de plomb : récompense décernée par *les cahiers du football* pour désigner le plus mauvais joueur de ligue 1 de l'année.

Banc de touche : Abri hors terrain où les joueurs se réunissent pour s'échauffer en attendant de débiter le remplacement d'un autre joueur.

Baraka : désigne la chance évidente dont bénéficie une équipe. Souvent utilisé pour les gardiens.

Béton : Terme générique pour qualifier une tactique ultra-défensive. On dit d'une équipe qu'elle « bétonne » ou qu'elle pratique le « béton ». Cette stratégie est utilisée en général lors des dernières minutes d'un match à fort enjeu par une équipe menant d'un but d'avance.

Bicyclette : Tir de volée en extension où l'impulsion et le tir sont réalisés avec la même jambe ; les 2 jambes se croisent alors dans les airs. La bicyclette retournée (tête en bas, amorcée dos au but) est généralement considérée comme le geste le plus spectaculaire du football. Ce geste fut popularisé (et non pas inventé...) par le Brésilien Leônidas da Silva, meilleur buteur de la Coupe du monde 1938. (Buts inscrits en bicyclette ^[1])

Biscotte : Terme familier désignant le carton jaune que l'arbitre sort pour avertir un joueur fautif.

Bouffer la feuille [de match] : expression qualifiant un attaquant en panne de réussite au cours d'un match.

Boulet de canon : tir puissant visant à marquer en force

Bourde : Faute grossière du gardien ou d'un joueur en défense et qui entraîne un but.

Bundesliga : Le championnat allemand (littéralement, le terme signifie « ligue fédérale ») définit actuellement les deux premières divisions du championnat. C'est également le nom du championnat autrichien, de moindre notoriété.

But : Objectif même du football, le but consiste à faire passer le ballon au-delà de la ligne de but, entre les deux poteaux et sous la barre transversale.

But casquette : Désigne un but encaissé de façon stupide ou insolite.

But contre son camp (c.s.c) : Il s'agit du terme employé lorsqu'un joueur fait entrer le ballon dans ses propres buts. Le but est alors accordé à l'équipe adverse. Cette action étant involontaire, on accorde le but contre son camp au joueur fautif uniquement si celui-ci a fait entrer le ballon en changeant radicalement la course de celui-ci (une déviation est rarement reconnue comme but contre son camp).

But en argent : Le but en argent sert à départager deux équipes lors des prolongations. Au terme de la première mi-temps de la prolongation, l'équipe qui mène remporte la partie. Si l'égalité subsiste, on joue la seconde mi-temps. Si à la fin des deux périodes de 15 minutes, les deux équipes sont à égalité, on a alors recours à une séance de tirs au but. Le Board supprime cette règle le 27 février 2004.

But en or : Le but en or sert à départager deux équipes lors des prolongations. La première équipe qui marque durant les prolongations remporte la partie et met fin aux prolongations. Si l'égalité subsiste à la fin des deux périodes de 15 minutes, on a alors recours à une séance de tirs au but. La règle du but en or fut appliquée pour la première fois lors du Championnat du Monde Junior disputé en Australie en 1993.

Le Board supprime cette règle le 27 février 2004.

Buteur : C'est un joueur qui marque un but. Le terme de buteur sert également à désigner un joueur évoluant au poste d'avant-centre, dont le rôle est donc logiquement de marquer des buts.

But libérateur : But marqué vers la fin du match, en général par l'équipe favorite, d'un match à suspense ou crispé, qui « libère » alors l'équipe qui a marqué.

C

Cadre : Terme technique désignant la structure du but. Par extension, un tir ou frappe est cadré lorsque sa trajectoire se dirigeait vers l'intérieur du but, par opposition à un tir non-cadré qui passe à côté du "cadre".

Café crème : terme générique désignant un dribble ayant permis l'élimination rapide (et souvent un peu humiliante) d'un adversaire (par un passément de jambes, un petit pont, etc.).

Calcio : Souvent utilisé à tort pour désigner le championnat italien, *calcio* est le mot italien pour parler du jeu de football.

Capitaine : Le capitaine est généralement assimilé au *patron* de l'équipe. Source de motivation pour ses coéquipiers, et contrairement à ce qu'on croit, il n'est pas plus autorisé qu'un autre joueur à réclamer auprès de l'arbitre. Ses tâches se résument au choix du terrain lors de l'engagement, et la réception du trophée. Il rend visite à l'arbitre avant la rencontre pour recevoir les consignes particulières à la rencontre.

Capter : Terme signifiant, pour un gardien, le fait de bloquer le ballon sur une frappe.

Carton jaune : Premier avertissement délivré par l'arbitre à un joueur, le second débouche sur un carton rouge, synonyme d'expulsion.

Carton rouge : Signe matérialisé par cet objet de l'expulsion d'un joueur.

Carton vert : Lorsque l'arbitre sort le carton vert, il autorise les médecins à venir sur le terrain. Le carton vert n'est plus utilisé par les arbitres depuis 2003.

Catenaccio : Terme italien (signifiant littéralement *cadena*) qui désigne un système défensif très rigoureux renforcé par un libéro.

Caviar : Passe décisive qui est synonyme de but facile pour le joueur placé en position de marquer un but.

Centre : Consiste à envoyer le ballon dans la surface de réparation depuis les côtés pour chercher un attaquant, soit en l'air pour une tête, soit à raz de terre pour une reprise du pied. Les joueurs amenés à centrer régulièrement sont les ailiers et les arrières latéraux offensifs. Le centre est généralement déclenché après un débordement sur le côté. Il faut donc souvent dribbler son adversaire direct avant de pouvoir centrer.

Centre au cordeau : Centre parfait

Centre en retrait : Consiste à faire un centre au raz du sol, en retrait par rapport au but et de l'action afin de prendre à défaut la défense se repliant sur le but. Le centre en retrait est souvent considéré comme l'arme fatale lorsqu'il peut être réalisé notamment par le fait qu'il est difficile pour le défenseur de l'intercepter et qu'il prend à revers la défense.

Charge : Action d'un joueur qui bouscule un adversaire pour l'empêcher d'avoir le ballon, et qui est sanctionné par une faute (la charge sur le gardien notamment).

Chèvre: (Argot) Joueur surcôté ou maladroit. Devient très vite la principale cible des récriminations des supporters. Parfois, c'est l'équipe entière qui est concernée.

Chauffer (ou cirer) le banc de touche : le fait, pour un joueur, d'être la plupart du temps remplaçant.

Ciseau : Frappe réalisée en extension avec un mouvement de ciseaux des deux jambes permettant d'assurer l'équilibre (voir *bicyclette*).

Clasico : Désigne le match entre le Real Madrid et le FC Barcelone. Par extension, il désigne maintenant d'autres matchs importants et attendus comme OM-PSG par exemple.

Clássico Vovô, ou *o vovô de todos os clássicos* (« le grand-père de tous les classiques » en français) est le nom donné au Brésil au derby de Rio de Janeiro entre les équipes du Botafogo de Futebol e Regatas et du Fluminense Football Club. Il s'agit du plus vieux « classique » du Brésil, le premier ayant eu lieu le 22 octobre 1905 (victoire du Fluminense par 6 buts à 0). Au 23 septembre 2007, date de la dernière rencontre, 317 derbies ont été disputés, pour 116 victoire du Fluminense, 106 du Botafogo et 95 matches nuls.

Combinaison : Séquence de jeu mettant en scène plusieurs joueurs qui réalisent un jeu de passes propre à dérouter l'adversaire (par exemple, un une-deux). La combinaison peut se faire sur une action de jeu ou sur coup de pied arrêté (corner ou coup franc).

Contestation : Se dit lorsqu'un joueur conteste une décision de l'arbitre. Celui-ci peut alors lui adresser un carton jaune, même si le joueur n'est pas à l'origine de la faute.

Contre (ou contre-attaque) : Le contre est une action rapide, menée après l'échec d'une attaque adverse ou d'une récupération collective. L'équipe qui contre fait face généralement à une équipe déséquilibrée, désorganisée car en phase d'attaque. Le but est alors de remonter la balle le plus rapidement possible en jouant dans les espaces vides de

la défense prise en contre.

Contre-appel : Appel de balle qui prend l'adversaire à contre-pied.

Contrôle orienté : Contrôle de balle qui anticipe déjà le mouvement du joueur, il permet de dribbler un adversaire ou d'accélérer le rythme.

Corner ou coup-de-pied-de-coin : Coup de pied de coin provoqué lorsqu'un défenseur a touché en dernier la balle franchissant la ligne de but. Un joueur va donc tirer le ballon, ce dernier étant positionné dans le petit triangle au coin du terrain, le premier défenseur adverse doit se trouver à 9m15.

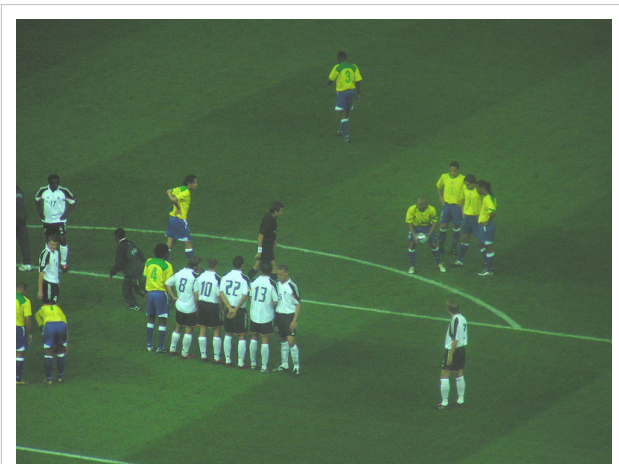
Coup-de-pied-arrêté : Ensemble des pénalités ou le temps est arrêté : corners, coup-franc et autres penalty.

Coup-du-chapeau : Le fait, pour un même joueur, de réussir trois buts dans le même match. En anglais : *Hat trick*. Cette définition est cependant contestée : certains ne considèrent les trois buts comme un coup du chapeau si aucun but d'un autre joueur ne s'est intercalé entre eux...

Coup-du-foulard ou Rabona : Centre effectué en frappant le ballon derrière sa jambe d'appui. Très esthétique, ce geste permet souvent de centrer avec son bon pied.

Coup du scorpion : Geste effectué en sautant de façon à se retrouver horizontalement et à frapper le ballon avec les talons. Parfois réalisé avec un seul talon sans sauter. Rendu célèbre par René Higuita.

Coup franc : Sanction pénalisant une faute. Certaines fautes commises dans la surface de réparation peuvent également donner lieu à un coup franc indirect. En revanche, tout coup-franc direct est converti en penalty si la faute est commise dans la surface. Les coup-francs directs peuvent être tirés directement au but, tandis que les coup-francs indirects se jouent en deux temps. Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance d'au moins 9,15 mètres du ballon au moment du tir, et ils forment généralement un mur à cette distance afin de gêner le tireur. L'art



La préparation d'un **coup franc**

du tireur de coup-franc consiste à contourner le mur. Platini et Mihajlovic sont sans doute les plus illustres représentants de cet exercice (ayant par ailleurs réussi à marquer trois coup francs dans un même match). On peut aussi citer parmi les plus grands tireurs de coup franc, que ce soit en puissance ou en précision, Zidane, Beckham ou encore Roberto Carlos. Aujourd'hui Alessandro Del Piero, Andrea Pirlo, Juninho, Wesley Sneijder, Stefano Carchedi ou Steven Gerrard sont considérés comme parmi les meilleurs tireurs de coup franc au monde.

Coup du sombrero : Effectuer un petit lob par dessus l'adversaire pour le passer.

Coupe d'Amérique : Compétition réunissant les meilleures équipes nationales de ce continent, organisée tout les 4 ans

Coupe d'Europe : Compétition réunissant les meilleures équipes nationale de ce continent, organisée tout les 4 ans

Coupe des confédérations : Relatif à **Coupe du monde**

Coupe du monde : Compétition réunissant les meilleures équipes nationales, organisée tous les 4 ans.

Couverture de balle : Capacité d'un joueur à garder le ballon en se mettant en opposition entre celui-ci et son adversaire direct. Cette technique permet, dans les matchs importants, de perdre du temps et entre autres de provoquer la faute suite à l'énervement de l'adversaire. Elle est illégale lorsqu'elle effectuée dans le but de laisser sortir le ballon de l'aire de jeu. Il s'agit alors d'une obstruction... Seulement personne ne semble être au courant, pas même les arbitres.

Crochet : Geste technique qui consiste à effacer un adversaire direct en déportant légèrement le ballon vers un côté puis en accélérant vers l'avant. Le crochet est dit intérieur ou extérieur suivant qu'il est réalisé avec l'intérieur ou l'extérieur du pied. Un joueur peut faire un double, triple crochet s'il déporte le ballon alternativement vers la gauche, la droite, la gauche, etc.

Croc-en-jambe (ou croche-pied) : Faute d'un joueur qui déséquilibre l'adversaire avec sa jambe, sans jouer le ballon.

Crucifier : Verbe employé lorsqu'une équipe est menée de 3 buts. Caractérise souvent le gardien. L'image évoque les 3 clous utilisés dans le supplice et la paralysie qu'il entraîne.

D

(se) Déchirer : Expression signifiant que le joueur a totalement manqué une relance ou un tir par exemple.

De derrière les fagots : Une parade "de derrière les fagots" notamment, désigne une parade semblant venir de nulle part. Exploit insoupçonné

Dégagement : Mettre le ballon en dehors de la zone défensive sous la pression de l'équipe adverse.

Démarrer (se) : Échapper à la surveillance de son adversaire direct, afin de n'avoir aucun adversaire dans sa zone. Cela permet de recevoir une passe d'un coéquipier librement.

Demi-volée : Frappe vers le but au moment où le ballon retombe et touche juste le sol.

Derby : Match se jouant entre deux équipes dont les villes sont géographiquement proches, ou situées dans la même région. (Exemple : Lens-Lille = derby du Nord, Lorient-Rennes = derby breton, Nantes-bordeaux = derby de l'Atlantique, Bordeaux-Toulouse = derby de la Garonne, Inter Milan - Milan AC, etc.)

Détente : Capacité d'un joueur à sauter haut. Avoir une bonne détente est très utile sur les corners et les coups francs, pour un attaquant comme pour un défenseur, afin de ne pas se faire devancer de la tête.

Déviation : (Jouer en) Jouer rapidement, en une touche de balle, directement vers un coéquipier. Le joueur se contente d'effleurer le ballon pour simplement dévier sa trajectoire.

Double contact : Passer le ballon en le touchant très rapidement deux fois, avec un seul ou deux pieds pour surprendre l'adversaire.

Dribble : Désigne la conduite de balle au pied ; par extension désigne le fait de passer un adversaire avec le ballon. Il existe de nombreuses façons différentes de dribbler ; le geste

est en général esthétique, et suscite de l'admiration pour les joueurs doués dans ce domaine. L'archétype du dribbleur est l'ancien joueur brésilien Garrincha.

E

Effet : mouvement de rotation que le joueur donne au ballon en le frappant et qui va modifier sa trajectoire. L'effet est souvent utilisé pour tirer les coups francs directs afin de contourner le mur.

El regat (ou crochet) : geste technique, partie du dribble. Faire passer le ballon à côté de son adversaire pour l'éliminer par une inflexion rapide. Ce geste généralement en pleine course ou dribble, conduit à un changement brutal de trajectoire, qui sert à prendre l'adversaire à contre pied pour mieux l'éliminer.

Eredivisie : Le championnat des Pays-Bas de football de première division.

Extérieur : frappe de ballon avec l'extérieur du pied, c'est-à-dire du côté des petits orteils. Opposé à la frappe intérieure du pied. A pour but de donner un effet "brossé" au ballon.

Espaldinha: consiste à dévier ou contrôler la balle qui vous est lancée par le dos. Geste technique inventé par Ronaldinho

F

Feinte de frappe : Amorcer une frappe de balle laissant penser à un tir ou à un centre pour finalement dribbler l'adversaire qui aura anticipé sur la frappe (en se protégeant notamment).

Fermer la boutique : expression désignant la tactique ultra-défensive développée au cours d'un match par l'équipe ayant ouvert le score.

Finale : Dernier match d'un tournoi, opposant les deux équipes étant parvenues à l'atteindre. L'équipe qui remporte la finale est déclarée vainqueur du tournoi.

Flip flap : ou l'Elastico ou la Virgule est, au football, un geste technique consistant à faire passer le ballon sur l'extérieur du pied par un crochet extérieur et d'un mouvement très rapide le rabattre sur l'intérieur du pied. C'est le geste technique qu'utilise souvent Ronaldinho. D'autres grands joueurs essayent ce geste comme Zlatan Ibrahimovic ou encore Cristiano Ronaldo.

Fla-Flu (abréviation de **Flamengo-Fluminense**) est le nom donné au Brésil au derby de Rio de Janeiro entre les équipes du Clube de Regatas do Flamengo et du Fluminense Football Club. Au 10 février 2008, date du dernier Fla-Flu (victoire du Fluminense par 4 buts à 1), 364 derbies ont été disputés, pour 130 victoire du Flamengo, 118 du Fluminense et 116 matches nuls.

Foquinha : en français dribble de l'otarie, faire rebondir le ballon sur sa tête plusieurs fois de suite à la manière d'un phoque, tout en avançant, afin de maintenir le ballon en l'air pour que les joueurs adverses se voient contraints de bousculer le joueur pour arrêter sa course, ce qui peut provoquer une faute. Inventé par Kerlon, un autre brésilien Pato réalise ce geste non pas avec le front, mais avec l'épaule.

Forfait : Une équipe qui déclare forfait renonce à participer à un match ou à une compétition. Un forfait est généralement sanctionné d'une défaite par 3 buts à 0 ou d'une exclusion de la compétition.

Frappe enveloppée : Frapper le ballon en lui donnant de l'effet. Le ballon tourne sur lui-même et adopte une trajectoire arrondie, ce qui le place hors de portée du gardien de but avant de retomber dans le but.

Frappe du cou de pied : Frapper le ballon avec le dessus du pied, ce qui donne une frappe sèche, sans effet : le ballon ne tourne quasiment pas pendant sa trajectoire. L'énergie cinétique n'était pas gaspillée dans la rotation du ballon, c'est une frappe puissante par excellence.

Fusiller : *Fusiller le gardien* : Se dit quand un but est marqué sur une frappe extrêmement puissante, le gardien n'ayant en général même pas le temps de réagir et de plonger pour capter le ballon.

G

Gants en peau de pêche : un gardien a des gants en peau de pêche lorsqu'il encaisse un but sur une frappe molle qui lui glisse des mains.

Gardien de but (également appelé portier) : Joueur qui protège principalement les buts (cages). Il a le droit de se servir de ses mains dans la limite de la surface de réparation. Le gardien de but n'a pas le droit de prendre le ballon avec ses mains quand un joueur de sa propre équipe (ou lui-même) lui passe le ballon du pied (passe de la tête ou du torse autorisée). Le gardien de but ayant le privilège de pouvoir utiliser les mains, il porte un maillot de couleur différente de ses partenaires. On estime généralement qu'il n'y a pas de grande équipe sans un grand gardien. L'ancien gardien soviétique Lev Yachine est souvent considéré comme le plus grand gardien de l'histoire du football.



Gardien de but

Grand pont : geste technique, parti du dribble. consiste à glisser le ballon d'un côté de l'adversaire, et à le récupérer après l'avoir contourné de l'autre côté.

Groupe de la mort : Nom que donne les médias au groupe ou à la poule, en général lors des phases finales de Coupe du monde ou de coupes continentales, où se retrouvent des équipes de fort niveau et où donc tous les matchs risquent d'être acharnés. En général lors des phases finales de coupe du monde, le tirage au sort s'effectue de manière à ce que les équipes les plus fortes ne se rencontrent pas (les équipes sont préalablement classées dans différents chapeaux de tirage en fonction de leur classement FIFA ou de leurs derniers résultats lors des grandes compétitions, des équipes d'un même chapeau ne peuvent pas se retrouver dans une même poule). Mais des mauvaises performances passées d'une équipe et le nivellement du niveau peuvent entraîner la présence de bonnes équipes dans les chapeaux de rang 2 ou 3 et donc rendre possible le tirage d'un "groupe de la mort".

H

Hocus Pocus : Geste technique. Dribble consistant à faire passer le ballon en arrière du pied d'appui avec l'autre pied et le rabattre vers l'avant tout en gardant les jambes croisées (comme en coup du foulard). L'effet conduit à élever le ballon.

Hors-jeu : Un joueur est dit hors-jeu lorsque, au départ du ballon, il se trouve plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier défenseur (le gardien de but comptant comme défenseur). Un joueur ne peut être hors-jeu dans sa moitié de terrain. Un joueur est dit en position de hors-jeu passif lorsqu'il se trouve effectivement en position de hors-jeu mais n'influence pas le déroulement du jeu. Un joueur ne sera pas sanctionné hors-jeu sur un ballon reçu directement par une rentrée de touche, un coup de pied de but et un coup pied de coin.

Hourra football : Lorsqu'une équipe ou les deux équipes se livrent complètement avec enthousiasme, sans vraiment tenir compte d'une stratégie de jeu mais en espérant que la dynamique de motivation permette de faire la différence au score.

Hold-up : Match où une équipe perd contre son adversaire malgré le fait qu'elle a largement dominé ce match.

K

Le **Klassieker** est le derby opposant 2 des 3 grands clubs des Pays-Bas : l'Ajax Amsterdam contre le Feyenoord Rotterdam. Le Klassekier du 5 février 2006 (le 100ème) a vu la victoire du Feyenoord Rotterdam 3-2 face à l'Ajax Amsterdam. A chaque Klassieker, des affrontements entre supporters ont lieu. Cette rivalité est d'une part une rivalité sportive datant des années 1960-1970. Et d'autre part, elle recouvre une rivalité culturelle et sociale. D'un côté les *bourgeois* d'Amsterdam contre les *prolétaires* de Rotterdam. La ville historique d'Amsterdam contre la ville moderne de Rotterdam.

L

Libéro : Défenseur central non astreint à un marquage individuel strict (stoppeur) qui a la charge de couvrir l'ensemble de sa défense. Certaines tactiques récentes ont repris le terme de libéro du milieu pour désigner le milieu de terrain défensif ; c'est un abus de langage. Un libéro est toujours derrière sa défense, tandis qu'un milieu défensif est devant cette dernière. La "défense en ligne" initiée par Arrigo Sacchi dans les années 80, avec les deux défenseurs centraux placés sur la même ligne défensive, a incarné la mort de ce profil de joueur incarné par Laurent Blanc ou Franz Beckenbauer. Aujourd'hui, on emploie parfois le terme de libéro pour désigner un des deux défenseurs centraux plus technique que l'autre, caractérisé par un sens supérieur du placement et de la relance du ballon vers l'avant.

Liga : nom (impropre) donné en France au championnat espagnol.

Ligue 1 : Championnat de France de première division. A remplacé le terme *D1* en 2002 (pour ressembler aux noms des autres grands championnats étrangers). Désigne aussi la première division ivoirienne.

Lob : Le lob est récurrent dans les sports de ballon. Cela consiste à faire passer la balle par dessus l'adversaire. Dans le cadre du football, il faut passer le ballon par dessus le gardien, et marquer.

Lucarne : Coin formé par l'angle poteau / barre transversale. Lieu le plus éloigné et le plus difficile à atteindre pour un gardien. Les buts inscrits en envoyant le ballon dans la lucarne sont particulièrement spectaculaires.

Lunette : voir **Lucarne**.

M

Madjer : Marquer un but en frappant le ballon avec le talon. Terme venant du joueur algérien Rabah Madjer, auteur d'un but similaire en finale de la coupe d'Europe des clubs champions de 1987 avec le FC Porto. (Vidéo du but original ^[2])

Main : Terme employé pour qualifier les fautes où les joueurs font action de jeu avec une partie du membre supérieur (allant des doigts jusqu'aux épaules, épaules non comprises).

Main de Dieu : Expression quelquefois reprise pour qualifier un but marqué de la main. Vient du but accordé à tort car inscrit de la main par Diego Maradona lors d'un quart de finale du Mondial 1986 au Mexique face à l'Angleterre. Celui-ci dira à lors d'une conférence de presse d'après-match pour justifier sa tricherie : "c'était la main de Dieu".

Marquage : Marquer un joueur consiste à défendre sur lui, en le collant "à la culotte". Le joueur a généralement un joueur adverse précis à marquer, on parle alors de marquage individuel ou alors il doit marquer une zone spécifique du terrain, il s'agit alors de marquage de zone.

Match d'ouverture : Premier match d'un grand tournoi. C'est soit le tenant du titre, soit le pays hôte qui y participe.

Match nul : Quand un match se termine sur un score de parité et dont le nombre de but est nul, c'est à dire 0:0. Attention, par exemple, un 1:1 n'est pas un match nul car 2 but ont été inscrit, c'est une égalité.

Meneur de jeu : Joueur souvent placé en retrait des attaquants, au centre du terrain, il est l'animateur du jeu. Il doit faire le lien entre la défense et l'attaque, distribuer les passes et orienter le jeu. Joueur



Un **meneur de jeu** s'apprêtant à effectuer une **frappe**

généralement très libre dans son positionnement, il est peu sollicité par le remplacement défensif et la récupération pour se consacrer à la construction. Il est complété tactiquement par un ou plusieurs milieux récupérateurs qui eux s'occupent de récupérer le ballon. Ils portent souvent le numéro "10" comme Michel Platini, Zinedine Zidane ou Diego Maradona.

Mercato : Marché en Italien. C'est le mot qui désigne la période des transferts. Habituellement avant la reprise de la saison et pendant la trêve hivernale.

Mi-temps : Pause entre les deux périodes de jeux de 45 minutes. Le terme désigne également chacune de ces deux périodes (première mi-temps, deuxième mi-temps, voire troisième et quatrième mi-temps dans le cas d'une prolongation). Elle dure 15 minutes entre la première et la deuxième mi-temps.

Milieu récupérateur : Joueur placé devant la défense et qui doit contrer l'adversaire au milieu du terrain. Ce joueur est amené à ratisser le terrain et à couvrir beaucoup de

distance, c'est une sorte de libéro du milieu. La récupération peut être confié à un ou plusieurs milieux récupérateurs.

O

O Clássico, le classique en portugais, est l'un des points d'orgue du football portugais. La rencontre oppose SL Benfica au FC Porto, une rivalité entre la capitale, Lisbonne, et la seconde plus grande ville du pays, Porto. Sur 240 matchs, 94 victoires pour Benfica, 91 pour le FC Porto et 54 matchs nuls.

Obstruction : Geste fautif consistant à s'opposer physiquement entre un joueur adverse et le ballon pour l'empêcher de s'en emparer. L'obstruction est systématiquement sanctionnée. Elle vaut souvent un carton jaune au joueur qui la commet, voire un rouge si elle est particulièrement violente ou si elle annihile une occasion manifeste de but.

Occasion : On parle d'occasion de but (occasion nette ou occasion franche) quand, sur une phase de jeu, une équipe a une réelle possibilité de marquer un but. On parle de réalisme quand une équipe n'a pas besoin de beaucoup d'occasions pour marquer.

Old Firm : C'est le nom du derby entre les deux grands clubs de Glasgow. Il oppose le club catholique du Celtic FC au Rangers FC, anglicans.

Onze d'or :

1. Surnom de l'équipe nationale hongroise de la première moitié des années 1950.
2. Récompense décernée par le magazine Onze Mondial au meilleur joueur de l'année. Équivaut au ballon d'or, mais moins prestigieux.

P

Panenka : Une *panenka* est une manière de tirer un penalty inventée par le Tchèque Antonin Panenka. Cela consiste à frapper le ballon doucement vers le centre du but, d'une pichenette, en pariant sur le fait que, généralement, le gardien plonge de façon anticipée sur un côté pour se donner plus de chance de détourner le tir. Antonin Panenka a réussi ce geste en finale de l'Euro 76 contre l'Allemagne. Zinédine Zidane en a également réussi une en finale de la coupe du monde 2006.

Panna : voir petit pont

Papinade : Reprise de volée acrobatique se terminant par un but superbe. Ce geste tire son nom de l'attaquant Jean-Pierre Papin.

Pasillo : En Espagne, désigne la haie d'honneur saluant l'équipe championne lors du match suivant le sacre.

Passe à dix : Faire tourner le ballon entre coéquipiers pour priver l'adversaire de celui-ci, humiliant pour l'adversaire surtout si le public s'en mêle en scandant *olé !* à chaque passe. Aussi connue sous "le jeu du chien".

Passe décisive : Dernière passe avant que le buteur ne marque un but. Une passe est donc considérée comme décisive *a posteriori* si le joueur qui l'a reçue marque un but dans la foulée, sans avoir perdu ni passé le ballon entre-temps. Elle est également comptabilisée statistiquement pour le joueur qui l'a effectuée, car celui-ci a en général du mérite d'avoir pu placer son coéquipier dans une position favorable pour marquer.

Passement de jambe : Dribble consistant à troubler l'adversaire en décrivant un cercle autour du ballon avec le pied mais sans le toucher. Spécialité du Brésilien Ronaldo

Penalty : C'est un coup de pied de réparation sanctionnant une faute commise dans la surface de réparation. L'exécuteur se trouve seul face au gardien, le ballon est placé sur le point du coup de pied de réparation à 11 mètres en face du centre des buts (voir la règle du penalty pour plus de précisions). Par extension, un penalty est qualifié de "généreux" par les commentateurs lorsque son attribution est sujet à litige et favoriserait de manière excessive l'équipe qui en bénéficie.

Petit pont : Consiste à faire passer le ballon entre les jambes d'un adversaire (quelquefois aussi appelé Panna ou Nutmeg)

Petite pointe : douleur musculaire que peut avoir un joueur lorsqu'il ne veut pas s'entraîner

Photo : Terme désignant une action où le gardien de but plonge pour attraper un ballon (afin d'épater la galerie) alors qu'il aurait pu l'avoir facilement

Pichenette : Geste technique consistant à pousser le ballon d'un coup de pied de faible amplitude.

Piquer sa tente : Un attaquant pique sa tente lorsqu'il est inaccessible, toujours hors-jeu.

Piquette : Frappe de balle rapide, sans élan et sans amplitude visant à loper un adversaire le plus souvent couché ou en train de l'être. Le plus souvent exécutée par un mouvement de la jambe seule (sans mouvement de cuisse) ou de la cheville seule.

Pointu : Frappe de balle avec le bout du pied (la pointe) qui n'est pas considérée comme une partie 'noble' pour frapper la balle (contrairement au plat du pied, à l'intérieur à l'extérieur du pied). Un tel tir se traduit par un ballon partant tout droit avec une trajectoire peu esthétique. Les buts marqués par un pointu sont souvent des buts en bout de course, où les attaquants se jettent en espérant frapper la balle.

Poule / Phase de poules : Une poule est un mini championnat disputé en prélude d'une compétition afin de ne pas voir les équipes disparaître de la compétition dès le premier match, mais aussi de pouvoir préparer les équipes pour le reste de la compétition. En général, les poules sont des groupes de 4 équipes qui se rencontrent chacune une fois, soit 3 matchs par équipe. Dans un grand tournoi ou compétition il y a souvent des phases de poules. Les équipes sont divisées en groupes de quatre ou cinq équipes. Chaque équipe joue contre les autres équipes dans le groupe. Les dernières équipes sont éliminées. Les autres (la première ou la deuxième) accèdent au tour à élimination directe ou à une autre phase de poules. Le terme "poule" est une adaptation de l'anglais "pool", qui signifie "groupe".

Pont : voir petit pont et grand pont

Pousser : Pour une équipe menée au score dans les dernières minutes d'un match important qu'elle ne doit pas perdre, s'efforcer de marquer coûte que coûte en jouant d'une manière extrêmement offensive. Voir une équipe pousser en fin de match est en général spectaculaire car le ballon est constamment aux abords de la surface de réparation, ce qui rend un but possible à tout instant, ou de l'équipe qui presse, ou aussi de l'équipe qui est pressée, par une contre-attaque rapide faute de défenseurs adverses repositionnés.

Poteau rentrant : On dit qu'il y a poteau rentrant lorsque le ballon frappe le poteau du but avant de rebondir en rentrant dans le but lui-même. De la même façon, on parle de transversale rentrante si le ballon rebondit sur la barre transversale avant de rentrer. À l'inverse, il y a poteau sortant si le ballon, heurtant le poteau, est repoussé en-dehors du but.

Premier League : 1^{re} division du championnat anglais.

Pressing : Terme tactique qui signifie que l'équipe essaie de harceler l'adversaire en possession du ballon afin de le récupérer le plus vite possible et d'éviter de se mettre en danger. Une équipe qui presse risque de se faire prendre en contre; qui plus est le pressing épuise rapidement les joueurs qui l'exercent, ce qui le rend difficilement praticable pendant tout un match. Terme lié à la récupération.

Prolongation : Période de temps supplémentaire en cas d'égalité entre deux équipes lors d'un match qui doit se conclure par une victoire. La prolongation est une période de deux fois quinze minutes. Il existe plusieurs types de prolongations selon les compétitions (voir but en or, but en argent). En cas d'égalité à l'issue des prolongations, on procède à une séance de tirs au but.

Protège-tibia : Plaque de protection portée par de nombreux sportifs, comme les footballeurs ou les rugbymen, afin de protéger leurs tibias de chocs directs. En principe obligatoire.

R

Raccroc (but de) : But moche faisant suite à une action hasardeuse, malchanceuse ou litigieuse.

Récupération : Terme tactique regroupant toute action visant à reprendre possession du ballon. La tâche des joueurs destinés à la récupération est de se repositionner défensivement, de couper les possibles transitions entre joueurs adverses, de les presser pour récupérer le plus rapidement et le plus haut possible la balle afin de pouvoir attaquer dans des conditions optimales.

Relance : Une fois le ballon récupéré par la défense, le joueur doit repartir à l'attaque. Il effectue une "relance" qui doit ramener son équipe vers l'attaque. Le gardien de but peut effectuer une relance à la main. Il existe deux types de relance, la relance à l'anglaise, c'est-à-dire que le défenseur ou le gardien dégage le ballon devant par une longue passe, en direction des attaquants. La relance constructive, développée par la disposition en 4-3-3 (4 défenseurs - 3 milieux - 3 attaquants), consiste à passer par le milieu de terrain par le biais de passes courtes et rapides.

Remplaçant : C'est un joueur qui prend la place d'un autre joueur de l'équipe sous décision du coach. Souvent après blessure d'un joueur, ou pour modifier le schéma de jeu, redonner du souffle à son équipe avec un joueur qui n'est pas fatigué, ou encore le joueur sorti l'est parce que l'entraîneur n'est pas content de lui. Le championnat de ligue 1 autorise 3 changements par match par équipe.

Renard des surfaces : Vocabulaire désignant un buteur, souvent expérimenté, capable de saisir l'opportunité de marquer dans une surface. L'image évoque sa capacité à bien se placer, à se faire oublier ou à se faufiler et à marquer. Des joueurs tels Rudi Voller, David Trézéguet, Filippo Inzaghi, Ruud Van Nistelrooy, Romario, Gerd Müller, Pedro Miguel Pauleta ou encore Gabriel Batistuta en sont de parfaits exemples.

Reprise de volée : Frapper le ballon avant qu'il ne retombe au sol. Reprendre juste après le rebond est une demi-volée. Ce geste donne des buts spectaculaires : voir notamment les papinades de Jean-Pierre Papin.

Rétro : Voir **Bicyclette**.

Revierderby ou Derby de la Ruhr. Il s'agit du choc entre le Borussia Dortmund et le FC Schalke 04 dans le championnat allemand.

Roulette : Geste technique, parti du dribble. Double contact enchaîné avec le ballon en rotation pour éliminer un défenseur sans perdre de vitesse en décalant sa course d'un mètre environ. Dans l'élan de la course, le joueur commence par mettre un pied sur le ballon pour stopper sa course, puis pose ce même pied au sol. Il prend alors appui pour effectuer une rotation complète pendant que le 2^e pied ratisse le ballon (pose le pied dessus et le fait rouler vers l'arrière, au moment où le joueur fait dos à son défenseur), spécialité de Zinedine Zidane. (Roulettes effectuées par Zidane ^[3])

S

Serie A : Championnat italien de première division.

Scudetto : Terme signifiant *écusson* en italien. En football, le *scudetto* fait référence au drapeau italien que l'équipe victorieuse du championnat d'Italie gagne le droit de porter sur son maillot tout au long de l'année suivante. *Gagner le scudetto* signifie donc remporter le championnat.

Scorpion : En référence au coup du scorpion pour l'arrêt de gardien en arrière avec les pieds du célèbre gardien colombien René Higuita lors d'un match contre l'Angleterre à Wembley.

Semelle : Mettre la semelle signifie jouer de manière dure, brutale, avec l'intention de faire mal à l'adversaire. Le fait étant que sous la semelle, la présence de crampons favorise les coups violents.

Seal Dribble (voir plus haut : foquinha)

"Si c'est dedans, c'est pareil" : Expression assez contradictoire signifiant que si une frappe avait été cadré, elle aurait fait mouche. Cela dit, le résultat n'est pas le même du tout car dans ce cas, il y a but. Le "c'est pareil" signifie en fait que le gardien n'aurait rien pu faire pour l'arrêter, de toute façon.

Simulation : Geste par lequel un joueur simule une faute qui aurait été commise sur lui, en général une chute comme s'il avait été accroché, afin d'obtenir un coup de pied arrêté ou un pénalty.

Sortie kamikaze : Se dit lorsqu'un gardien de but effectue une sortie face à l'attaquant, le plus souvent en dehors de sa surface de réparation et où il percute violemment l'adversaire, volontairement ou non, et où le risque de blessure est élevé. Ces sorties sont souvent accompagnées d'expulsions, du fait que le goal annihile une action de but et ce, de façon parfois spectaculaire et très musclée.

Soupirail : Ce sont les coins en bas à gauche et à droite du but, au ras des poteaux.

Soutien : désigne pour un attaquant le fait de redonner le ballon en arrière à un milieu afin de construire. C'est l'inverse du jeu en appui.

Stade : Lieu de rencontre sportive. Exemple de stade : L'Allianz Arena à Munich, dans lequel le match d'ouverture de la Coupe du monde 2006 fut joué.

Savonnette : Lorsqu'un gardien de but, qui pense saisir le ballon le laisse glisser dans ses buts ; balle qui échappe à un joueur.

Surface de réparation : La surface de réparation en football désigne la limite dans laquelle une faute commise par un défenseur sur un attaquant adverse entraîne un pénalty,

c'est-à-dire réparation de la faute. Elle délimite également la zone du terrain où le gardien est autorisé à jouer le ballon de la main. *Réparation* signifie « rétablir sa vigueur première » (v. 1370), puis il a un sens juridique apparu en 1538, et de là une spécialisation en sport dès 1906.

T

Tacle : de l'anglais *to tackle*, empoigner. Action de récupérer le ballon en se couchant (en glissant ou non), avec le pied, dans les pieds de l'adversaire, sans intention de le blesser mais de "jouer le ballon". S'il vise à toucher le joueur et non le ballon, fait par derrière, visiblement en retard ou avec les deux pieds en avant, le tacle est passible de la sanction d'un carton et peut se traduire par l'expulsion de son auteur. En théorie, le tacle par derrière est passible du rouge. Un tacle est dit "rugueux" ou "saignant" lorsque le contact est particulièrement brutal. Un tacle est dit "assassin" lorsqu'il coupe une attaque violemment dans un geste sanctionnable (voir carton).

Talonnade : Passe ou tir effectué avec le talon.

Tauper sa frappe : Tirer plus dans la terre que dans le ballon.

Téléphoner : Se dit d'une passe ou d'un geste prévisible.

Temps additionnel : À la fin d'une mi-temps ou d'une période de prolongation, l'arbitre peut attribuer du temps additionnel pour continuer le jeu. Ce temps supplémentaire est justifié par des périodes d'arrêt de jeu ou lorsque des remplacements en cours de match sont effectués (à raison de 30 secondes par remplacement).

Temps règlementaire : La durée d'un match de football de 90 minutes coupé en deux mi-temps de 45 minutes et d'éventuels temps additionnels et de prolongations.

Tête : geste technique caractérisant le contact de balle par la tête. Une tête est dite "plongeante" quand un joueur se lance tête en avant sur le ballon avec les 2 pieds sans contact avec le sol. Une tête est dite "piquée" lorsque le geste conduit le ballon rapidement au sol (contrairement à un simple rebond sur la tête).

Tir sans étiquette : lorsque l'on ne sait pas si le shoot était un centre ou un tir.

Tirs au but : Lors d'un match à élimination directe (type match de coupe), si les deux équipes sont à égalité à la fin des prolongations, elles doivent passer par les tirs au but pour se départager. Chaque équipe tire une série de cinq tirs au but avec cinq joueurs différents, préalablement désignés. Si à l'issue de cette série, les équipes sont toujours à égalité, les tirs au but continuent, avec des joueurs n'ayant pas déjà tiré, jusqu'à ce qu'il y ait une avance d'un but pour une équipe à nombre de tirs égaux. Contrairement à un pénalty, le tireur (ou un autre joueur) ne peut reprendre la balle si elle est repoussée par le gardien ou le poteau. La séance de tirs aux buts se déroule sur un seul des buts, préalablement tiré au sort par l'arbitre.

Toile : Lorsqu'un gardien de but rate complètement une sortie.

Toque : Terme sud-américain qui désigne un jeu à une touche de balle, très rapide et très technique. Mis en pratique par la sélection Argentine en 2006 avec par exemple le but de Cambiasso contre la Serbie lors de la coupe du monde en Allemagne [4]

Toss : Tirage au sort par un lancer (*toss* en anglais) d'une pièce. L'équipe qui le gagne choisira soit d'engager le premier, soit de choisir la moitié de terrain sur laquelle elle se positionne en première mi-temps. Il y a un nouveau toss au début des prolongations et avant les tirs au but.

Touche : Remise en jeu de la balle à la main lorsque celle-ci sort par les longueurs du terrain. Désigne également ces longueurs. Elle est accordée à l'équipe qui n'a pas touché le ballon contribuant à sa sortie. Le ballon est rejoué à hauteur de la sortie du ballon et après signal de l'arbitre. Le ballon doit être lancé avec les 2 mains sur le ballon, passant au dessus de la tête, et les 2 pieds au sol en dehors du terrain. Ce terme désignait autrefois le joueur qui touchait la balle le premier hors des limites du terrain, cela octroyait à son équipe le droit de la remettre en jeu.

Transversale : Le mot transversale a deux sens communs en football. Premièrement, c'est la barre supérieure et horizontale du but de football. Une transversale désigne aussi, par extension, un tir sur la barre transversale. Sinon, cela peut désigner une passe (généralement en hauteur) qui traverse le terrain dans sa largeur.

Trivela : Terme portugais, désignant un type de passe, de centre ou de frappe de l'extérieur du pied, maintenant utilisé en Italie. Ce geste est associé à Quaresma, dont il s'en est fait le spécialiste. Franz Beckenbauer de son temps exécutait un geste semblable.

U

Une-deux : Redoublement de passe entre deux joueurs en une touche de balle et ceci très rapidement. Il peut également y avoir trois passes "une-deux-trois". Très déstabilisant pour les défenses car il permet souvent de créer le décalage et le surnombre.

V

Vaselina C'est un geste technique consistant à combiner une feinte et un lob permettant de passer son adversaire ou de marquer devant un gardien de but.

Ventre mou Le "ventre mou" du classement d'un championnat est la partie centrale (généralement entre la 13e et la 7e place, mais cette zone peut s'étendre ou bien se rétrécir) dans laquelle des clubs de niveau moyen sont enlisés sans parvenir à se hisser vers les places du haut de classement mais dans laquelle, en raison du faible écart de points qui les séparent, ils risquent de dégringoler très rapidement vers la zone de relégation. Terminer un championnat dans le "ventre mou" n'apporte aucune satisfaction même si c'est très souvent le seul but d'équipes faibles qui "jouent le maintien". Il n'y a aucune place européenne en général dans le ventre mou d'un classement.

Verrou : Cette tactique défensive mise au point dans les années 1930 par les Suisses (on parle de "verrou suisse") s'appuie sur 4 défenseurs, 2 milieux de terrain (ou inters), 4 avants.

Virgule: Geste technique feinté consistant à pousser, à l'arrêt, le ballon de l'extérieur du même pied pour le ramener sur l'intérieur du pied. Ce geste rapide vise à prendre l'adversaire à contre pied. Le terme évoque la trajectoire que prend la cheville pendant l'exécution (rapide et incurvée). Ronaldinho a grandement popularisé ce geste.

Volteretinha : Lors d'un jonglage avec le ballon, la *Volteretinha* est un geste consistant à le contrôler et à le retenir avec le pied et de faire ensuite une roulade avant sur le sol tout en maintenant le ballon bloqué entre le pied et le tibia. Le Brésilien Ronaldinho a fait les beaux jours de la Volteretinha.

W

WM : Pour formation en W-M, tactique mise au point par les Anglais (Herbert Chapman) dans les années 1920, suite à la réforme de la règle du hors-jeu. Elle doit son nom à la position des joueurs sur le terrain, qui vue d'en haut forme les deux lettres W et M. Cette tactique s'articule sur le M à l'arrière : 3 arrières, 2 demi-ailes ; sur le W à l'avant : 2 milieux de terrain (inters), 3 avants de pointe.

WM peut aussi désigner la coupe du monde en allemand (*Weltmeisterschaft*, ce terme est parfois utilisé en français notamment si la coupe du monde a lieu en Allemagne.

4

Les chiffres indiquent le nombre de joueurs (hors gardien) par ligne, la première citée étant la ligne arrière

(Article détaillé) Dispositifs tactiques en football

4-3-3 : Une tactique très utilisée par les équipes à caractère offensif. Bien souvent les arrières latéraux montent en attaque, créant un surnombre dans la surface adverse.

4-4-2 : C'est la tactique la plus utilisée et la plus connue dans le football moderne. Elle s'appuie sur 4 arrières, 4 milieux, et 2 avants.

4-5-1 : Une tactique à vocation plus défensive, s'appuyant sur 4 défenseurs, 5 milieux de terrain et 1 seul attaquant. Toutefois, cette tactique est devenue de plus en plus offensive, notamment grâce à l'entraîneur Frank Rijkaard. Ce fut la tactique principalement utilisée par Raymond Domenech lors de la coupe du monde 2006. Elle sert à bloquer les attaques adverses dès le milieu de terrain pour une contre-attaque efficace.

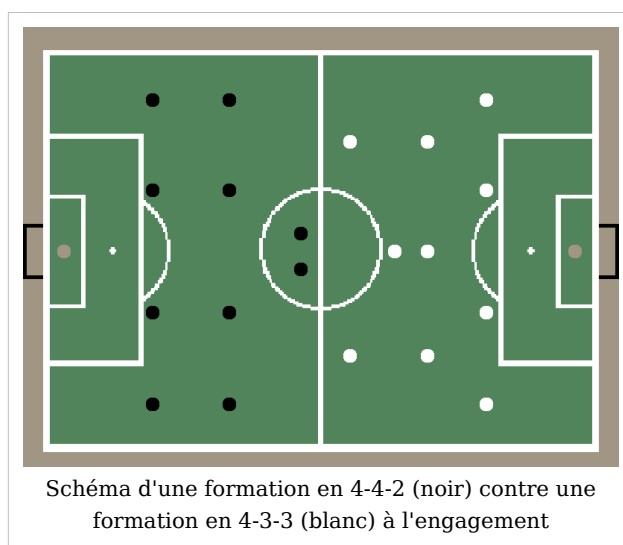


Schéma d'une formation en 4-4-2 (noir) contre une formation en 4-3-3 (blanc) à l'engagement

Notes et références

[1] <http://www.youtube.com/watch?v=EK7PXaANAUIU>

[2] <http://www.youtube.com/watch?v=dcIELQzUwFM>

[3] http://www.youtube.com/watch?v=zBcD_XY6Mjl&mode=related&search=

[4] <http://fr.youtube.com/watch?v=RVhXdc0oNG4>

Voir aussi

- Dispositifs tactiques en football

Sources des articles et contributeurs

Lexique du football *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40469534> *Contributors:* 44Charles, AD, Acha45, Alcor33, Altrensa, Archeos, ArséniureDeGallium, Arveladze, Bourrichon, Briling, CR, Cabsen, Chaps the idol, Clio64, Céréales Killer, DamienBaboulaz, David Berardan, Dicaouette, Diegowaz75, Dinamik, DocteurCosmos, Doremifasol, Efilguht, Escaladix, Esprit Fugace, Fimac, Gaze24, Gian Giorgis, Gilberation, Grondin, Gronico, Gérard, HaricotBleu, Haruhi-Suzumiya, Hercule, Heynoun, Hoplaaaa, Hrxmd, Ice Scream, Ilana Tetereva, Interwiki884, JB, Jahak, Jaymz Height-Field, Jblndl, Jeanmi92, Jef-Infojef, Kanabiz, Kgoûle, KoS, Kwak, La pinte, Lafud, Leag, Like tears in rain, Lilliputien, Linan, Lmaltier, Lolodirezo, Lucio31, Luke78, M-Tullius-Cicero, Macassar, Macky, Madlozoz, Manobu, Marc Mongenet, Minos801, Moez, Moyg, Moyogo, NeuNeu, Nilou17, Njoub, Nono64, Nykozoft, Oasisik, Olivier Hammam, Oz, PANDA 81, Padawane, Phil94, PieRRoMaN, Pok148, Queix, Romanc19s, SK10, Saihtam, Schwarzer Stern, Sebcaen, Sebjarod, Shevako, TCY, Thibaut, Tomhac, Trassiorf, Van Krill, Vickk, Witoki, Xavoun, Xofc, 267 anonymous edits

Licence

Version 1.2, November 2002

Copyright (C) 2000,2001,2002 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.

0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document "free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others. This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software. We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The "Document", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you". You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A "Modified Version" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

A section "Entitled XYZ" means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as "Acknowledgements", "Dedications", "Endorsements", or "History".) To "Preserve the Title" of such a section when you modify the Document means that it remains a section "Entitled XYZ" according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document's license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

1. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
 2. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
 3. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
 4. Preserve all the copyright notices of the Document.
 5. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
-

6. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
7. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
8. Include an unaltered copy of this License.
9. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
10. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
11. For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
12. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
13. Delete any section Entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.
14. Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.
15. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties--for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled "History" in the various original documents, forming one section Entitled "History"; likewise combine any sections Entitled "Acknowledgements", and any sections Entitled "Dedications". You must delete all sections Entitled "Endorsements."

6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "Acknowledgements", "Dedications", or "History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Copyright (c) YEAR YOUR NAME.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document

under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2

or any later version published by the Free Software Foundation;

with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts.

A copy of the license is included in the section entitled "GNU

Free Documentation License".

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the "with...Texts." line with this:

with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the

Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.