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 règlementaires. 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 débuter 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 entraine 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 a 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 passement 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 *cadenas*) 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.

La préparation d'un **coup franc**

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 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 réussis 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 entraine.

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.

Démarquer (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 ou 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 coté 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

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.

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 entrainer 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])

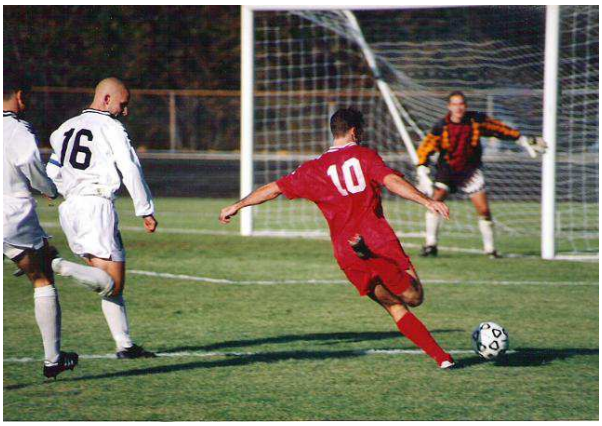
Main : Terme employé pour qualifier les fautes où les joueurs font action de jeu avec une partie du membre supérieur (allant des doigts jusqu'aux épaules, épaules non comprises).

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.



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

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 généralement très libre dans son positionnement, il est peu sollicité par le replacement 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'entrainer

Photo : Terme désignant une action ou 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 lober 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 disparaitre 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 : 1re 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 : Vocable 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 un rotation complète pendant que le 2e 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 entraine 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, celà 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.

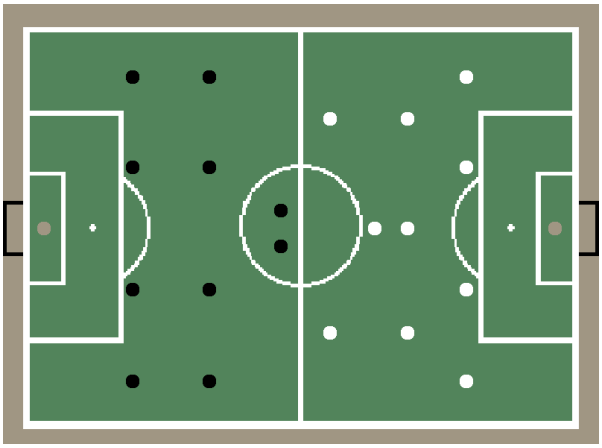


Schéma d'une formation en 4-4-2 (noir) contre une formation en 4-3-3 (blanc) à l'engagement

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.

Notes et références

[1] http://www.youtube.com/watch?v=EK7PXaANAlU
[2] http://www.youtube.com/watch?v=dclELQzUwFM
[3] http://www.youtube.com/watch?v=zBcD_XY6MjI&mode=related&search=
[4] http://fr.youtube.com/watch?v=RVhXdc0oNG4

Voir aussi

- Dispositifs tactiques en football