



République Algérienne Démocratique Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Abdelhamid Ibn Badis -Mostaganem-

Institut d'Education Physique et Sportive
Département de l'Entrainement sportif

THESE

Pour l'obtention du grade de Doctorat LMD en Entrainement Sportif

Spécialité: Evaluation de l'Aptitude Au Sport Chez l'enfant Et l'adolescent

Thème:

**L'expertise vidéo et l'analyse tactique
offensive en football**

**Etude du cas de catégories jeunes de l'équipe nationale algérienne
(U17), (U20), (U23).championnats internationaux.**

Présentée par :
BAROUDI Mohamed Amine

Directeur de thèse :
Pr. BENGOUA Ali

Members du Jury:

Président: Dr. SEBBANE MOHAMED

Rapporteur : Pr. BENGOUA ALI

Membre: Dr. SADAoui MOHAMED

Membre: Dr. KOUTCHOUK SID AHMED

Membre: Dr. TAHER TAHER

Année universitaire: 2014-2015

REMERCIEMENTS

Tout d'abord je remercie le Bon Dieu qui m'a donné le courage et la volonté de réaliser cette recherche.

J'exprime mes sincères remerciements à tous ceux qui ont contribué à la réalisation de ce travail, en particulier :

- ❖ Mes premiers remerciements vont naturellement à mon directeur de thèse, Pr BENGOUA ALI, qui m'a accordé sa confiance depuis bientôt dix ans. Je le remercie pour son aide et de ses conseils scientifiques aussi précieux qu'indispensables, qui, j'en suis sûr, me seront utiles tout au long de ma carrière.*
- ❖ A toute la famille BENABED en particulier Mohamed et AHMED REMILI*
- ❖ A Mon frère Abdelillah qui s'est dévoué corps et âme qui grâce à son Soutien m'a permis de concrétiser ce travail.*
- ❖ A tous les enseignants et les travailleurs au sein de notre institut et plus particulièrement ceux de la bibliothèque*
- ❖ A KHAROUBI Fayçal et AIT SAADA, KHAMLICH Bouziane pour leur contribution.*
- ❖ Sans omettre de remercier en particulier le staff de la commission d'Organisation Locale de la Confédération Africaine de football et surtout le Directeur Technique Nationale M. Boualem LAROUM pour son aide et sa grande patience.*

DEDICACES

Je dédie ce travail à :

- ❖ *Feu mon grand père BAROUDI*
- ❖ *Mon père et ma mère.*
- ❖ *la famille BAROUDI*
- ❖ *Mes frères et mes sœurs ainsi que leurs familles.*
- ❖ *La famille BENABED*
- ❖ *La famille MISSOUM*
- ❖ *Tous mes amis et collègues du cursus universitaire.*
- ❖ *Ainsi que tous mes amis et collègues du milieu footballistique (joueurs et entraîneurs).*

Sommaire

Analyse de la littérature	
1. Introduction	1
2. Problématique	2
3. Hypothèse générale	2
4. Objectifs de la recherche	3
Définition des concepts	4
Etudes similaires	5
Chapitre I : L'expertise vidéo en football	
Introduction	13
1.1. L'expertise	14
1.1.1. Définition de l'expertise:	14
1.2. La vidéo	16
1.2.1 L'œil de la vidéo	16
1.2.2 L'utilisation de la vidéo comme connaissance du résultat	16
1.2.2.1 Les caractéristiques du sportif	16
1.2.2.2 Les caractéristiques de la tâche	17
1.3. Les logiciels d'analyse vidéo	17
1.3.1. Des progrès technologiques nombreux en matière de vidéo	17
1.4. Utiliser des images au football	19
1.4.1 A quoi servent les images ?	20
1.4.2 Qu'est-ce que les images simulent de la réalité ?	21
1.4.3. Quels compartiments du jeu bénéficient le plus d'une pédagogie par l'image ?	21
1.4.4. Comment les images interviennent-elles au cours de l'action ?	23
1.4.5 Comment faut-il utiliser les images ?	24
1.4.6. La formation des connaissances par l'image :	25
1.5. Description, utilité et limites des techniques d'enregistrement	27
1.5.1 L'enregistrement manuel	27
1.5.2. L'enregistrement audio	28
1.5.3. L'enregistrement vidéo non informatisée	29
1.5.4. L'enregistrement par vidéo informatisée	31
1.5.5. Le système de navigation par satellites	35
Conclusion	37
Chapitre II: Analyse de l'activité du football	
Introduction	39
2.1. Le concept d'évaluation	39
2.2. Un concept polymorphe	40
2.2.1. L'évaluation diagnostique	40
2.2.2. L'évaluation formative	41

2.2.3. L'évaluation sommative	41
2.3. Pourquoi évaluer ?	42
2.4. Comment évaluer ?	42
2.4.1. Une approche quantitative	43
2.4.2. Une approche qualitative	43
2.4.3. Une approche qualitative et quantitative	44
2.4.4. Une approche individuelle et/ou collective	44
2.5. L'observation :	46
2.5.1. Les supports de l'observation	46
2.5.2. Les critères de l'observation	46
2.5.3. La Co-observation	48
2.5.4. Les différents modèles d'évaluation en football :	49
2.6. Importance de l'observation et de l'analyse du match :	51
2.6.1. L'analyse fondamentale	54
2.6.2. L'analyse de terrain	55
2.6.3. Exemple d'analyse de terrain " niveau élément "	56
2.7. Des outils d'observation et d'évaluation de l'activité des joueurs en football	56
Chapitre III: La tactique offensive en football	
Introduction	64
3.1. L'approche tactique globale	64
3.1.1 Concept de la tactique	65
3.2 La tactique	66
3.3. La tactique en football	67
3.4. Les principes tactiques (universels)	67
3.4.1. Le système de jeu	69
3.4.2. L'organisation de jeu	69
3.4.3. Le plan de jeu	69
3.4.4. Les principes de jeu	69
3.4.5. L'animation de jeu	69
3.5. La préparation à la tactique collective	70
3.6. Les grands problèmes tactiques en football	71
3.7. Les principes tactiques de jeu	74
3.8. La tactique offensive en football	74
3.8. 1. La tactique offensive standard	75
3.8.1. 1. Les principes offensifs individuels	76
3.8.1.2. La tactique offensive collective	77
3.8.2. Les principes offensifs de groupes et collectifs	77
3.8.2. 1. Les combinaisons tactiques (groupe)	77
3.8. 2. 2. Les automatismes (groupe)	77
3.8. 2. 3. Les schémas tactiques (collectifs)	78
3.9. Les principes tactiques généraux	79
3.9.1. Les principes tactiques offensifs	79

3.9.2. La tactique collective en attaque	79
3.9.3. L'animation offensive	79
3.9.3.1. L'attaque rapide	79
3.9.3.1.1. Caractéristiques de l'attaque rapide	79
3.9.3.1.2. Les principes de jeu pour l'attaque rapide	81
3.9.3.2. L'attaque de position	83
3.9.3.2.1. Caractéristiques de position	83
3.9.3.2.2. Les principes de jeu pour l'attaque de position	
Conclusion	86
Moyens et Méthodes	
Chapitre I : Méthodologie de la recherche	
Introduction	89
1.1. Type d'étude	89
1.2. Les objectifs de la recherche	89
1.3. L'échantillon	90
1.4. L'organisation et la méthode de la recherche	90
1.4.1. Méthode d'analyse bibliographique	90
1.4.2. Tests et mesures	91
1.4.3. Méthode de l'observation pédagogique	93
1.4.4. Méthode de calcul statistique	94
1.5. Les limites de la recherche	96
Conclusion	96
Chapitre II : Présentation et analyse des résultats	
2.1. Présentation des résultats	98
2.1.1. Présentation et analyse des résultats du questionnaire	98
2.2. Présentation des résultats	104
2.2.2.1. Caractéristiques de la stratégie offensive de l'équipe nationale algérienne en championnat d'Afrique U17	104
2.2.2.2. Caractéristiques de la stratégie offensive de l'équipe nationale algérienne en championnat d'Afrique U20	106
2.2.2.3. Caractéristiques de la stratégie offensive de l'équipe nationale algérienne au Tournoi préolympique U23	108
2.2.3. Analyse des résultats	110
2.2.3.1. Analyse des résultats du type d'attaque et de l'efficacité en championnat d'Afrique U17	110
2.2.3.2. Analyse des résultats du type d'attaque et de l'efficacité en championnat d'Afrique U20	111
2.2.3.3. Analyse des résultats du type d'attaque et de l'efficacité en championnat d'Afrique U23	112

1. Discussion	114
1. Conclusion	117
2. Conclusion générale	118
3. Recommandations	120
Bibliographie	
Annexes	
Résumé	

Liste des figures

Figure 01:	Les moyens d'intervention de l'éducateur sportif	19
Figure 02:	SimulFoot Construction reproduit la situation que l'entraîneur a imaginée	26
Figure 03:	SimulFoot Reconstruction reproduit une situation réelle	27
Figure 04:	Cameras avec potentiomètre, Distance parcourue calculée par trigométrie	32
Figure 05:	La démarche d'évaluation en football selon	49
Figure 06:	Le modèle d'évaluation en football selon	50
Figure 07:	Les méthodes d'analyse	54
Figure 08:	Les méthodes d'analyse en football	55
Figure 09:	La reconstruction du jeu en 2-dimensions par le système	61
Figure 10:	le concept de jeu du football	68
Figure 11:	Les composants du complexe de facteurs « tactiques »	70
Figure 12:	les pourcentages du grade pour les entraîneurs	100
Figure 13:	les pourcentages des diplômes pour les entraîneurs	100
Figure 14:	les pourcentages du grade pour les entraîneurs	101
Figure 15:	Type d'attaques utilisées par match en championnat d'Afrique U17	105
Figure 16:	Efficacité des attaques par match et par type offensif en championnat d'Afrique U17	106
Figure 17:	Type d'attaques utilisées par match en championnat d'Afrique U20	107
Figure 18:	Efficacité des attaques par match et par type offensif en championnat d'Afrique U20	108
Figure 19:	Type d'attaques utilisées par match en championnat d'Afrique U23	109
Figure 20:	Efficacité des attaques par match et par type offensif en championnat d'Afrique U23	110

Liste des tableaux

Tableau N°01:	Les états du rapport opposition-association	71
Tableau 02:	les trois grands rapports du jeu	72
Tableau 03:	Les principes de jeu	73
Tableau 04:	Identification des compétitions soumises à l'observation.	91
Tableau 05:	les informations personnelles des entraîneurs	99
Tableau 06:	Résultats de Khi 2 pour l'axe de la tactique en football	102
Tableau 07:	Résultats de Khi 2 pour l'axe de l'évaluation en football	103
Tableau 08:	Résultats de Khi 2 pour l'axe « les moyens pédagogiques »	104
Tableau 09:	Type d'attaques utilisées par match en championnat d'Afrique	105
Tableau 10:	Efficacité des attaques par match et par type offensif en championnat d'Afrique U17	106
Tableau 11:	Type d'attaques utilisées par match en championnat d'Afrique U20	107
Tableau 12:	Efficacité des attaques par match et par type offensif en championnat d'Afrique U20.	108
Tableau 13:	Type d'attaques utilisées par match en championnat d'Afrique U23	110
Tableau 14:	Efficacité des attaques par match et par type offensif en championnat d'Afrique U23.	109
Tableau 15:	les valeurs (moyenne, écart type, khi2) du type de l'attaque et l'efficacité en championnat d'Afrique U17	110
Tableau 16:	les valeurs (moyenne, écart type, khi2) du type de l'attaque et l'efficacité en championnat d'Afrique U20	111
Tableau 17:	les valeurs (moyenne, écart type, khi2) du type de l'attaque et l'efficacité en championnat d'Afrique U23	112
		113

Liste des abréviations

U17:	Under de 17 ans.
U20:	Under de 20 ans.
U23 :	Under de 23 ans.
CAF :	Confédération Africaine de football.
FAF :	Fédération Algérienne de football.
AR :	attaque rapide.
AP :	attaque de position.
F1 :	facteurs type d'attaque étudiée.
F2 :	facteurs niveau de l'efficacité étudiée.
F1*F2 :	La comparaison entre les deux facteurs étudiés types d'attaques et l'efficacité.
CR :	corner.
CF :	coup franc.
T :	sortie de touche.
MP :	Mauvaise passe.
PB :	Perte de balle.
ET :	Ecart type
X :	Valeur de paramètre.
N :	Effectif.
N :	Nombre de répétition
\bar{x} :	Moyenne arithmétique.
P :	Seuil de probabilité.

Introduction

1. Introduction:

Le football actuel dépend de la fiabilité du système de préparation et de l'utilisation efficace des moyens humains et matériels mise à la disposition du joueur. L'entraînement d'une équipe de football est essentiellement de participer à l'amélioration des qualités intervenant dans la performance motrice individuelle et collective des joueurs (**TURPIN, 2002**).

Les enjeux sportifs et financiers du football professionnel ont conduit les entraîneurs sportifs à rechercher constamment les meilleurs moyens d'évaluer et d'améliorer les performances individuelles et collectives. Le besoin d'un retour rapide, objectif, précis et pertinent sur les performances des joueurs en compétition a conduit au développement des systèmes d'analyses de matches perfectionnés. Basés sur les technologies de pointe de l'informatique et de la vidéo, ces systèmes sont devenus un élément capital dans le processus d'entraînement et de préparation pour la performance au plus haut niveau (**Carling et al, 2005**).

L'analyse vidéo des matches fournit un moyen de quantifier et de qualifier les caractéristiques de la performance individuelle ou collective sur les plans athlétique, technique et tactique. Ils permettent des études statistiques poussées, le développement d'une base de données, la création de modèles sur la performance, de fournir des indications sur les forces et faiblesses de chacun et d'aider dans le choix de l'effectif. (**Carling C. 2009**). Le niveau tactique offensif dans le football moderne reflète une forte condensation des résultats sportifs généralement positifs dans les championnats internationaux et qui se déroulent très rapidement et sans arrêt grâce à l'exploitation de moyen d'analyse nouveaux et modernes pour l'entraînement sportifs. Les nouvelles méthodes ont progressé avec les besoins de préparation de performance, de tactique, psychique et scientifiques pour l'entraînement de leurs équipes ce qui explique la capacité extrême des joueurs professionnels dans l'acte de performance offensive.

La tendance a clairement consisté à tout faire pour gagner un match et non pour ne pas le perdre. Il a été plus important de marquer que de jouer la sécurité, et cela a généré un football offensif et agréable durant tout le tournoi (*coupe du monde 2014*). Cette tendance et cette philosophie est très positive et réjouissante pour le développement futur de football mondial.

Le football algérien a, dans le domaine offensif, une forte tendance à n'utiliser qu'une seule forme d'attaque (rapide) et présente une carence manifeste dans la circulation de balle (**Drissi, B. 2009**). Nous prévoyons une analyse du jeu des jeunes footballeurs Algériens en compétition internationale afin de clarifier le contenu de jeu et livrer sa dynamique selon la logique de jeu en phases prônées par **TEODORESCU(1983)**. Nous nous limiterons à l'aspect offensif car il représente à notre sens l'essence même du sport collectif. L'ensemble des idées précédentes nous a permis de formuler la question suivante :

- Existe-t-il une forte tendance à utiliser deux formes d'attaques selon le style du jeu offensif chez les catégories de jeunes de l'Equipe Nationale Algérienne?

Notre problématique donne naissance à d'autres interrogations, lesquelles :

- y aurait-il une différence entre les deux styles de jeu l'attaque rapide et de position chez les catégories jeunes de l'Equipe Nationale Algérienne?

- existerait-il des différences dans l'efficacité de chaque type d'attaque chez les catégories jeunes de l'Equipe Nationale Algérienne?

3- Hypothèse générale :

On peut supposer que les jeunes catégories de l'Equipe Nationale Algérienne dépendent de la diversification dans le jeu offensif en réponse aux exigences du football moderne. Cette opération se fera au travers d'une comparaison du nombre d'actions offensives entre les deux styles en championnats internationaux.

Hypothèses secondaires :

1. Il n'existe pas de différence entre les deux styles de jeu l'attaque rapide et de position chez les catégories de jeunes de l'Equipe Nationale Algérienne.
2. Il n'existerait pas des différences dans l'efficacité de chaque type d'attaque chez les catégories jeunes de l'équipe nationale algérienne.

4- Objectifs de la recherche

- Le premier objectif de notre étude vise essentiellement à mettre en évidence une analyse vidéo de la tactique offensive selon le type rapide ou de position, en même temps.
- C'est aussi d'avoir une idée précise sur l'efficacité de chaque type d'attaque par les catégories jeunes de l'équipe nationale algérienne utilisé durant les championnats d'Afrique (**U17**), (**U20**) et le tournoi préolympique (**U23**).
- L'utilisation de la vidéo comme retour visuel des matchs et l'acquisition de compétences dans la maîtrise d'outils technologiques destinés à évaluer la performance tactique par vidéo constitue aussi un objectif primordial.

Définition des concepts :

- L'expertise :

L'expertise se caractérise par la démonstration d'une forme d'excellence dans la réalisation d'une habileté cognitive ou motrice .Dans une optique empirique, les experts peuvent être définis comme des individus qui démontrent une performance supérieure exceptionnelle dans une tâche représentative du domaine d'expertise

- La vidéo :

Regroupe l'ensemble des techniques et technologies permettant l'enregistrement ainsi que la restitution d'images animées, accompagnées ou non de son, sur un support électronique et non de type photochimique. Le mot vidéo vient du latin *vidéo* qui signifie: je vois. C'est l'apocope de vidéophonie ou vidéogramme. Le substantif vidéo s'accorde en nombre, cependant, l'adjectif reste toujours invariable.

- La tactique offensive :

La tactique en football, est un système de plans d'actions offensifs et défensifs, pour atteindre un objectif de gain du match (**Momberts.E, 1996**)

L'avenir du footballeur dépend, entre autres, du développement de différents éléments du savoir tactique, l'un d'eux est certainement l'aptitude à exécuter des manœuvres tactiques dans les phases constantes de jeu.

Actuellement, on marque de plus en plus de but à partir des phases constantes de jeu, et cela à cause d'un marquage de plus en plus strict et de l'amélioration du jeu défensif. Planifier et perfectionner les reprises de jeu au augmentera l'efficacité des actions tactiques offensives.

- Le Football:

Sport collectif opposant deux équipes composées chacune de 11 joueurs. L'objectif est de marquer un goal dans le but adverse sans utiliser les bras. L'équipe ayant marqué le plus de goals à la fin de la rencontre, remporte la victoire. **JEAN FERRE et al, (1998).**

Les études similaires :

1) DRISSI B(2003)

«Caractéristiques morpho-fonctionnelles et technico-tactiques de la performance » (Thèse doctorat, Algérie).

a) Objectif :

Le but de cette étude est de permettre la mise à jour de recommandations théoriques, méthodologiques et normatives pour le renouveau du football algérien.

b) Méthode :

La population se compose de joueurs appartenant à l'Equipe Nationale Algérienne de football en deux périodes différentes

-Equipe Nationale Algérienne 1985, 1986 :55 Joueurs

-Equipe Nationale Algérienne 1995- 1996:27 Joueurs

Evaluation aspect technico – tactique

L'échantillon de l'observation est constitué par le nombre de compétitions réalisées par :

Le parcours de l'Equipe Nationale Algérienne en coupe d'Afrique des nations (CAN) 1996 en Afrique du sud.

Les huit finalistes de la CAN 1996.

Les huit finalistes de la coupe d'Europe des nations (CEN) 1996 en Angleterre.

c) Résultats :

Concernant cette phase de jeu, c'est-à-dire la récupération du ballon, la comparaison de l'activité des différentes populations (tab.7.4) préfigurant de la conception du jeu défensif des footballeurs de l'élite (Algériens, Africains, Européens) révèle une différence significative ($p < 0.001$). Cette différence dans la stratégie de réappropriation de la balle est due, selon le Khi-deux partiel (tab.7.4.1), principalement aux européens par une plus vaste couverture du terrain. En effet, ces derniers utilisent aussi bien la zone de défense (40.87%) que la zone du milieu (39.51%) réalisant ainsi un relatif équilibre et donc

adoptant le retrait progressif alors que l'élite algérienne se cantonne dans la zone de défense (61.39%) pour exercer la pression et récupérer le ballon donc par une défense renforcée. Ce qui est loin de satisfaire la donnée du football moderne qui stipule une défense avancée, c'est-à-dire une récupération haute de la balle.

2) DUPRAT Eric(2005)

« Approche technologique de la récupération du ballon lors de la phase défensive en football, contribution à l'élaboration de contenus de formation innovants ».

a) Objectif

L'objectif sous-jacent est de participer à l'élaboration d'un cheminement renouvelé dans le cadre de la formation du joueur (de la joueuse). La volonté est de partir de faits démontrés statistiquement pour énoncer des « principes », à partir desquels nous tentons de réaliser une transposition didactique favorisant la construction de contenus de formation. Les constats nés de l'observation, traduits par ces principes, devraient favoriser le traitement des informations issues de la perception, en servant de guide dans la sélection des critères déterminants, afin d'aider le joueur dans la constitution de son « arbre décisionnel ».

b) Méthode :

Ce travail s'est fait sur la Coupe du Monde de Football qui s'est déroulée en France, durant la période du mercredi 10 juin au dimanche 12 juillet 1998. Les trente deux équipes présentes sont qualifiées à l'issue d'un tour préliminaire effectué au sein de chaque confédération continentale (6 dans le Monde). Puis elles sont regroupées lors de la phase finale qui se déroule, tous les quatre ans, dans le pays choisi par la Fédération Internationale du Football Association.

Les informations recueillies indiquent pour chaque récupération :

- a) Le numéro de l'action
- b) La zone
- c) Les différents types de récupération

c) Résultats :

Les récupérations collectives sont celles qui rapportent le plus de ballons avec un taux supérieur de près de dix pour cent aux récupérations réglementaires et individuelles, pour lesquelles les effectifs sont très proches. Les interventions des gardiens de but se limitent à 10%. Si l'on se penche sur les différences entre les deux groupes de rencontres,

nous pouvons observer : des effectifs presque équivalents pour les récupérations réglementaires qui passent de 459 soit 26, 5 %, à 463 soit 26, 9 %, une augmentation sensible des récupérations individuelles de 447 soit 25, 9 %, 481 soit 28 %, une diminution relative des récupérations collectives de 637 soit 36, 8 %, à 614 soit 35, 7 %, et une autre baisse proportionnellement plus importante de 186 soit 10, 8 %, à 160 soit 9, 3 % pour les interventions des gardiens de but. Dans les deux échantillons de matchs, les récupérations collectives devancent nettement les récupérations individuelles et réglementaires dans les mêmes proportions et celles du gardien de but qui avoisinent les 10 %. La seconde étape consiste à analyser les données dans leur répartition sur la longueur, que nous appellerons profondeur pour éviter la confusion.

3) GONZALEZ Frédéric (2004)

«Approche d'évaluation certificative en sports collectifs : proposition de deux outils, l'exemple du football et du rugby»

a) Objectif :

Le but de cette étude est d'analyser l'acte de l'enseignement dans un groupe d'activités afin de construire un outil d'évaluation en football et en rugby.

b) Méthode :

L'échantillon est composé de 12 garçons et 12 filles Le travail proposé est programmées sous forme des cycles. Lors de ces cycles, les élèves devient être capables de s'inscrire dans un jeu rapide et/ou de contre attaque En football, il sera dès lors important de jouer vers l'avant (jeu direct), la maîtrise technique étant travaillé en continue sur tout le cycle.

La situation de référence proposée en football:

- 6 contre 6(dont un gardien de but).
- terrain 40m/50m.
- règlement adapté pas de hors-jeu, touche de pied.

Compétences visées:

En attaque: porteur de balle et le partenaire du porteur de balle (appuis en football, soutien)

L'évaluation est faite à l'aide de monogramme (évaluation quantitative et qualitative)

Résultat:

Les résultats en football font apparaitre que seulement les 7 élèves sur 24 obtiennent une note supérieure à la moyenne au monogramme.

4) DRISSI Bouzid (2009)

« L'aspect technico-tactique chez les jeunes footballeurs algériens »

a)Objectif :

Le but de cette étude est recenser les carences et le label du produit footballistique algérien en rapport avec les standards universels dans un but de formation, L'étude de la dynamique du jeu s'opérant selon la logique prônée par TEODORESCU (découpage du jeu offensif et défensif en phases ou algorithmes du jeu)

b) Hypothèse :

Le football algérien a, dans le domaine offensif, une forte tendance à n'utiliser qu'une seule forme d'attaque (rapide) et présente une carence manifeste dans la circulation de balle.

c)Méthode:

Population : 4 équipes de clubs de niveau I /catégorie d'âge
Moyens investigation : observation pédagogique selon la grille d'observation de Mombaerts (1991) à l'aide de la camera vidéo pour l'enregistrement des compétitions officielles

d) Résultats :

1- Stratégie offensive (Type offensif utilisé):

Les résultats font valoir que ce sont les attaques de type rapide qui sont presque exclusivement utilisées. Observation valable pour toutes les catégories. Le test statistique Khi deux le confirme.

Autrement dit les enfants et les jeunes épousent le même style que les adultes. Ce qui nous pousse à poser, à juste titre, la question: "Dans ce cas-là, les enfants, ne sont-ils pas des adultes en miniature ?". Ce qui est évidemment en contradiction avec les données de la pédagogie moderne qui recommande vivement le respect de la nature psycho-physique de l'enfant qui possède son propre rythme, et ses propres caractéristiques de développement et donc leur propre jeu. Ce style univoque n'est-il pas la résultante d'un enseignement stéréotypé qui va à l'encontre du principe de la nécessaire originalité des styles de jeux ? En effet: "L'audience et la passion du football repose largement sur la possibilité de le regarder, de le ressentir, de le vivre, de l'exprimer...chacun à sa manière et en fonction de ses goûts et de son tempérament. Ainsi naissent les styles, issus des mentalités nationales et qui donnent le socle et l'essence du football d'un pays". G BOULOGNE (1993)

2- Conservation de la balle:

Il ressort de ces résultats qu'une différence significative, due au seniors et juniors dans la conservation du ballon, est très en deçà des normes standards. Il y a un déficit dans le temps de monopolisation du ballon par rapport à l'étude de Mombaerts (1991) et donc du jeu effectif en référence à Dufour (1990) qui le comptabilise à 60mn. Il convient, par ailleurs, de retenir pour toutes les catégories d'âge concernées que plus des ! Des actions ne dépassent pas les huit (08) secondes au détriment des actions nécessitant plus de conservation de ballon. (Drissi 2009).

Le test de Khi deux permet d'affirmer qu'il y a une différence de distribution entre les équipes s'agissant des attaques de plus de 8 secondes par le seul fait des seniors.

Ces points de repère énoncés montrent que là aussi, dans ce paramètre, les enfants, adolescents et adulte ont la même tendance générale, affirmant par là même, encore une fois que les enfants sont appréhendés comme des "adultes en miniature".

Commentaire :

- L'ensemble des recherches qui ont abordé l'analyse tactique et sa relation avec la nouvelle technologie, sont d'accord sur quelques points :

1. Le rôle de l'entraînement mental dans le perfectionnement du rendement
2. L'impact de l'entraînement mental dans l'amélioration du niveau de réalisation.

- De ce fait, nous avons bénéficié, en tant que chercheur, du choix de la méthode, de l'échantillon et de certaines analyses statistiques, Ainsi nous avons remarqué que les études n'ont pas abordé certaines techniques en plus d'une certaine négligence des études concernant le football de l'aspect tactique, qui est l'un des piliers du football moderne.

Analyse
Bibliographique

Chapitre I
L'expertise vidéo en
football

1. Introduction

Les moyens techniques utilisés pour observer, analyser et quantifier les efforts au cours de matchs de football. S'appuyant sur de nombreuses techniques qui ont évolué au fil des années, cette première phase d'observation a permis de mieux comprendre les exigences et la logique interne du match conduisant à une meilleure définition de charges d'entraînement subséquentes.

Couplée à l'analyse des événements du match, d'archaïques ces techniques d'observation ont pu bénéficier d'avancées technologiques relevant de la recherche pour devenir aujourd'hui des instruments de plus en plus sophistiqués à la disposition des entraîneurs résolument tournés vers le progrès.

Pour autant, toutes ces techniques n'ont pas le même niveau de fiabilité. Chacune présente des avantages et des inconvénients qu'il importe de connaître pour tenter d'identifier les meilleures d'entre elles, voire d'en développer de nouvelles et ce, afin d'obtenir une analyse la plus proche possible de la réalité tant au plan tactique que technique, physique ou statistique.

1.1. L'expertise:

L'étude de l'expertise revêt un intérêt crucial dans le développement de l'être humain et sa capacité à s'adapter aux situations de son domaine tout entrant efficace dans la réalisation des tâches qui lui sont confiées. L'expertise recouvre, aussi, une large variété de domaines, que ce soit au niveau du contenu ou de l'angle d'approche et de la méthodologie utilisée, ce qui rend difficile l'établissement d'une vision unitaire de l'expertise pour les raisons suivantes :

- 1) les tâches étudiées font intervenir des processus très différents (mnésiques, moteurs, de raisonnement, de résolution de problèmes, de diagnostic, Ets.).
- 2) les contextes d'étude sont très divers (laboratoire, milieux naturels) ainsi que la méthodologie s'y applique (questionnaires, analyses de l'activité, mesures de performance qui peuvent porter sur des aspects très divers...).
- 3) le domaine et le contenu de l'expertise varient également (que ce soit en rapport avec un milieu de travail (médecine, aviation...), le sport ou les jeux

(échecs particulièrement) et les loisirs ou encore, des tâches artificielles créées en laboratoire), d'où il s'agit de cerner la définition de l'expertise.

1.2.1. Définition de l'expertise:

En psychologie, le concept d'expertise, ne dispose pas d'une définition qui soit à la fois consensuelle et opérationnelle. La seule acceptation est caractéristique de l'expertise qui est spécifique à un domaine.

D'un point de vue de temps passé à la tâche. On notait qu'après 40000 répétitions dans la fabrication de cigares. Les opérateurs continuaient à diminuer leur temps de fabrication. Un autre point de vue. Les réalisations de la tâche. (BESNARD & BASTIEN-TONIAZZO,, 1999, pp. 50.391-405) ont étudié des sujets dans une tâche de diagnostic de panne. Ils indiquent que la performance ne permet pas toujours de départager un expert d'un débutant. Il n'est donc pas facile de caractériser un expert uniquement par un critère d'évaluation externe (ancienneté ou performance) et il est obligatoire de s'intéresser plus particulièrement aux différences dans les structures cognitives et leurs expressions dans les conduites des opérateurs

La notion d'expertise peut en effet décrire des habiletés, des savoir-faire, les compétences, des capacités ou encore des connaissances que le sujet considéré comme expert possède. Ainsi (VISSER & FALZON,P, 1992, pp. 27-52) définissent les compétences comme étant « des ensembles-stabilisés de savoirs et de savoir-faire .de conduites types, de procédures –standard, de types de raisonnement, que l'on peut mettre en œuvre sans apprentissage nouveau. Elles permettent l'anticipation des phénomènes, l'implicite dans les instructions et la variabilité dans les tâches O.CETTE définition montre le nombre de traits qui caractérisent la performance experte

L'expertise dans un domaine réside notamment dans la façon dont un experte utilise ses connaissances « Les différences entre experts et novices dans un domaine résultent généralement d'une interaction entre l'organisation des connaissances des personnes et leurs capacités particulières de traitement, les connaissances de l'experte sont organisées sur la base de traits abstraits,

conceptuels des entités du domaine, en termes de principes sous-jacents, pertinents pour réaliser la tâche _cible .Des novices s'appuient plutôt sur des traits de surface, des critères non spécifiques au domaine et, par conséquent, pas nécessairement pertinents pour la tâche .

En psychologie cognitive, l'expert est défini comme la personne qui, dans un domaine particulier, produit des performances (observables) et possède, de ce fait, des compétences (supposées) que peu de personnes possèdent spontanément (VISSER & FALZON,P, 1992, pp. 27-53). Cette définition comporte deux volets : on retrouve pour le premier volet le comportement de l'expert (c'est la performance) ; pour l'autre, la compétence, habituellement assimilée à la connaissance (c'est l'expertise).

Pour (ERICSSON & LEHMAN,, 1996, p. 47) , l'expertise se caractérise par la démonstration d'une forme d'excellence dans la réalisation d'une habileté cognitive ou motrice .Dans une optique empirique, les experts peuvent être définis comme des individus qui démontrent une performance supérieure exceptionnelle dans une tâche représentative du domaine d'expertise (ERICSSON A. C. & CHARNESS,, 1994) . Chase et Simon 1973) ont noté que l'on devient expert aux échecs après dix années de pratique. ERICSSON ET CHARNESS ont remarqué que cette période de dix années était fréquente dans de nombreux domaines (sports, arts) Le plus souvent on parle de novice et d'expert comme si c'était une dichotomie :soit être novice ou expert, alors que, selon Dreyfus et Dreyfus(1986), cites par(VISSER & FALZON,P, 1992, pp. 27-53). le développement de l'expertise est une progression du comportement analytique d'un sujet « détachés » vers un comportement « habile et impliqué», compétent performant et enfin expert . C'est un continuum entre ces deux extrêmes.

Pour notre part, les travaux auxquels nous avons fait référence ont spécifié l'expert au regard de la performance. (ERICSSON & LEHMAN,, 1996, p. 47) ont montré que la caractéristique essentielle de l'expert consiste en sa capacité à réaliser des performances exceptionnelles dans un domaine particulier. Ces

performances sont reproductibles dans des conditions similaires (ERICSSON K. K. & KINTSCH, 1995, p. 102)

1.2. La vidéo :

Regroupe l'ensemble des techniques et technologies permettant l'enregistrement ainsi que la restitution d'images animées, accompagnées ou non de son, sur un support électronique et non de type photochimique. Le mot vidéo vient du latin vidéo qui signifie: je vois. C'est l'apocope de vidéophonie ou vidéogramme. Le substantif vidéo s'accorde en nombre, cependant, l'adjectif reste toujours invariable.

1.2..1 L'œil de la vidéo :

C'est le complément indispensable de l'observation à l'œil nu. En effet, ce dernier nous permet de ressentir, d'avoir l'impression que quelque chose s'est produit, qu'un événement prévu ou imprévisible s'est déroulé mais que la rapidité et la complexité de l'action nous prient d'une compréhension, peut-être d'une explication rationnelle. La vidéo, alors, nous autorise de vérifier (ou non) ce que l'on a pressenti et peut-être de remonter chronologiquement cette action. (Philippe.L, 2006, p. 215)

1.2.2 L'utilisation de la vidéo comme connaissance du résultat :

Diverses expérimentations, visant à évaluer l'impact de l'utilisation de la vidéo sur l'apprentissage des habiletés motrices, mettent en évidence l'importance des variables liées : -- Au sportif (âge, niveau d'expertise, caractéristiques psychologies...);

-Aux procédures utilisées pour communiquer l'information (délai entre la performance et son visionnement, précision des images, guidage verbal...);

- Aux caractéristiques de la tâche (habileté ouverte ou fermée) (Séve.C, 2009, p. 208).

1.2.2.1 Les caractéristiques du sportif :

L'utilisation de la vidéo est très efficace pour des sportifs de niveau débrouillé. Les débutants ne tirent pas réellement bénéfice de la vidéo dans la mesure où leur préoccupation essentielle porte sur la connaissance du but. Les

experts peuvent, eux, du fait de l'existence de programmes moteurs performants, recourir à des modes d'informations différents.

Les jeunes, du fait de capacités de représentation moins élaborées, présentent plus de difficultés pour la compréhension et l'utilisation des images vidéo que leurs aînés.

Les caractéristiques psychologiques des sportifs interfèrent également avec la possibilité d'utiliser efficacement la vidéo. Certains acceptent difficilement de se trouver confrontés à leur propre image.

Les procédures utilisées pour communiquer l'information sont :

Des indications verbales accompagnant le visionnement des images afin d'orienter l'attention des sportifs sur les éléments d'informations à retenir. Sans ce guidage, les sportifs fonctionnent plus sur le pôle spectacle que sur les pôles observation et analyse. Un premier visionnement sans guidage est quelquefois nécessaire pour répondre aux attentes des sportifs. Ceux-ci, avant d'observer leur performance ont, d'abord simplement envie de se voir.

Le visionnement ne doit pas intervenir trop tardivement, après la production de la performance, sinon les athlètes présentent plus de difficultés pour établir le lien entre les images et les actions produites.

1.2.2.2 Les caractéristiques de la tâche:

Les procédures de guidage et le type d'image filmée doivent être adaptés au type d'habileté à acquérir. Une habileté ouverte et une habileté fermée ne nécessitent pas le même retour d'informations. La vidéo peut être utilisée pour un retour d'informations sur un apprentissage moteur mais aussi pour un retour sur l'évaluation de la pertinence des stratégies mises en place au cours d'une compétition (Séve.C, 2009, p. 209).

1.3. Les logiciels d'analyse vidéo:

1.3.1. Des progrès technologiques nombreux en matière de vidéo:

Les progrès technologiques en matière de vidéo ont été nombreux lors des dernières années : miniaturisation des caméras, simplicité d'usages, meilleure qualité d'image et de son, plus grande autonomie énergétique, format

numérique, caméras à haute vitesse, gain de vitesse concernant l'enregistrement et le traitement des images vidéo sur ordinateur, meilleure compression informatique des images vidéo...Une évaluation majeure réside en la possibilité d'articuler des technologies vidéo et informatiques. Ceci a favorisé le développement d'outils offrant de nouveaux horizons dans le domaine de l'entraînement et de la compétition.

Dans de nombreux sports (le golf, la gymnastique, l'athlétisme, la natation), la performance dépend essentiellement de la qualité de la réalisation de mouvements techniques. Un des buts essentiels de l'entraînement est d'aider les athlètes à stabiliser et reproduire les mouvements les plus efficaces possibles. Dans certains de ces sports, les entraîneurs utilisent des logiciels d'analyse vidéo comme outils de compréhension (analyse technique des gestes réalisés afin d'identifier les éléments du mouvement déterminant son rendement) et d'intervention (porter l'attention des athlètes sur des éléments particuliers du mouvement pour faciliter sa modification).Classiquement deux types de mouvement sont analysés : a) les mouvements au cours desquels les athlètes effectuent une faute typique qu'il s'agit de corriger, et b) des mouvements un peu inattendus au cours desquels les athlètes font preuve d'une expertise importante. Dans le premier cas, le commentaire vise à « faire prendre conscience » à l'athlète des éléments défectueux du geste (en référence à une norme externe) afin d'y apporter une préméditation. Dans le deuxième cas, l'entraîneur et l'athlète s'engagent dans une « enquête » visant à identifier les « clefs » de la réussite du mouvement afin de pouvoir le reproduire.

Une répétition intelligente:

Ces formes d'utilisation de la vidéo améliorent l'efficacité de la répétition. Elle favorise une « répétition intelligente » en sollicitant les compétences d'analyse des athlètes. Du point de vue des entraîneurs, cette aide est extrêmement performante .Les athlètes ne sont plus considérés comme de simples exécutants modifiant mécaniquement leurs mouvements en fonction

des indications de l'entraîneur mais participent à la détermination des axes de remédiassions .Le guidage de l'entraîneur est cependant plus ou moins directif . Dans certains cas, l'initiative et les propositions de changements sont du seul fait de l'entraîneur : les images visent à appuyer et justifier son discours. Dans d'autre cas, l'entraîneur sollicite le point de vue des athlètes : les images servent de support pour un dialogue et une coopération entre l'entraîneur et les athlètes afin de « trouver » les solutions les plus appropriées.

Les logiciels d'analyse vidéo constituent un support efficace pour améliorer les prestations des sportifs .Leur usage est encore limité et concerne essentiellement le sport de haut niveau (Séve.C, 2009, p. 217).

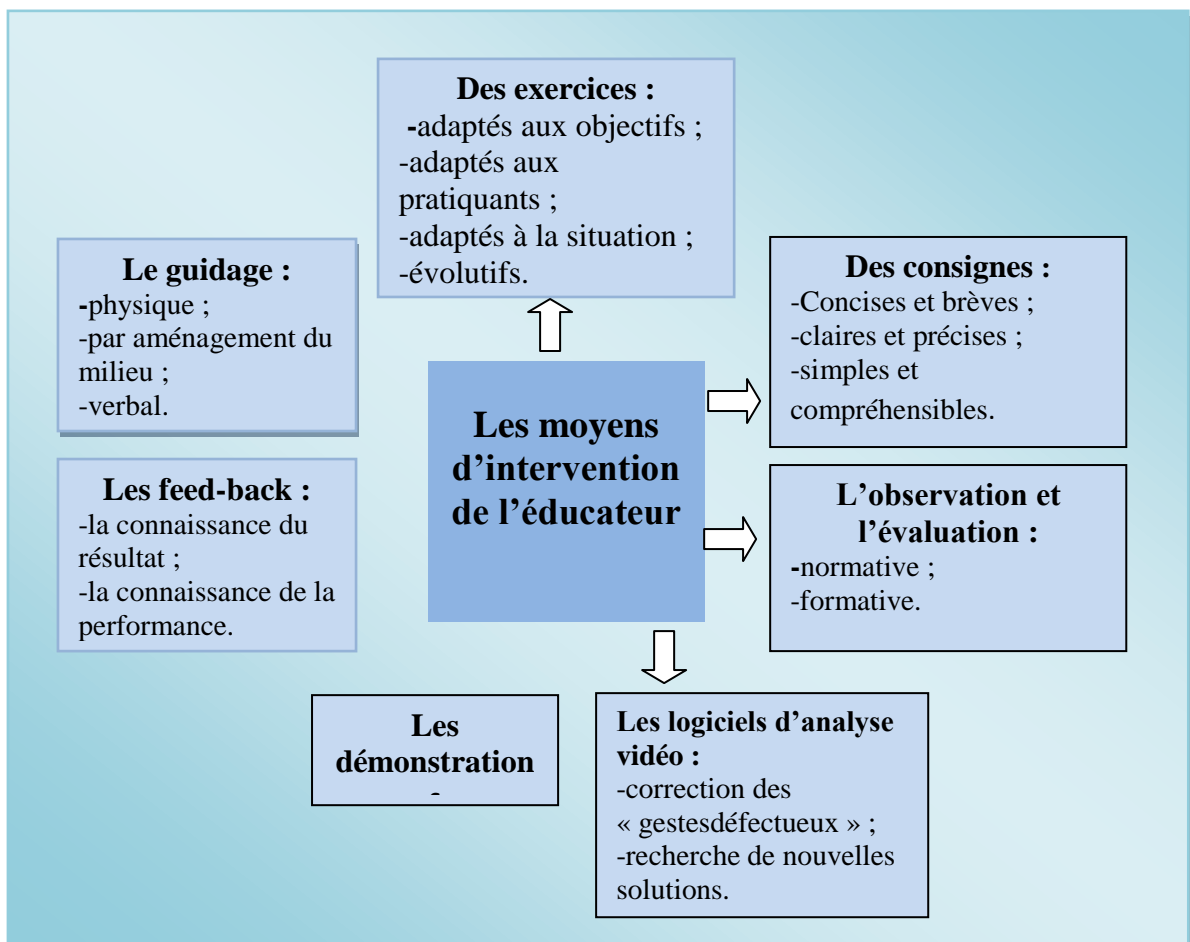


Figure N°01 : Moyens d'intervention de l'éducateur sportif

1.4. Utiliser des images en football:

Selon L'image est l'outil le plus puissant et le plus fréquemment utilisé au football, dans le but de faire comprendre et apprendre des actions, des phases de jeu, des schémas ou des systèmes de jeu. L'entraîneur les utilise sous deux formes : d'une part, de façon abstraite, en manipulant des symboles – pions et flèches – au tableau noir ou magnétique, d'autre part, de façon réaliste, par la vidéo. Cependant, l'utilisation que le joueur fait de ces démonstrations symboliques ou imagées implique des opérations très complexes qui, si elles ne sont pas maîtrisées, rendent totalement inefficace leur utilisation. En effet, pour comprendre et utiliser ces images, le joueur doit être capable de se représenter, à partir de ces éléments iconographiques abstraits – une image fut-elle réaliste est une représentation abstraite de la réalité –, des actions réelles qui se déroulent sur le terrain. Le passage inverse – du jeu à la représentation de ses propres actions dans le jeu – est tout aussi complexe. Cette complexité explique, d'une part, la difficulté qu'éprouvent les joueurs non éduqués pour comprendre les démonstrations faites au tableau, ou représentées en vidéo, et, d'autre part, leur incapacité à se représenter la situation à laquelle ils ont participé –ce que les entraîneurs constatent régulièrement au cours des séances de *débriefing*.

A quoi servent les images ?

Les images servent non seulement à décrire des actions mais à permettre au joueur d'élaborer des représentations qui servent à la construction de l'action. Ainsi, un joueur qui ne fait que jouer développe des savoirs faire qui constituent essentiellement des procédures d'utilisation de l'espace, de type atteindre et éviter – seul ou avec un ballon –, et obstruer. Certes, l'observation de joueurs autodidactes montre à quel point cette forme d'apprentissage du jeu est fondamentale pour la construction du bagage technique et tactique, et il paraît évident que les joueurs non encadrés élaborent leur bagage technico-tactique grâce à cette pratique autonome. La combinaison de ces actions peut donner lieu

à une forme de jeu évoluée, aboutissant à une utilisation homogène de l'espace – que l'on appelle le jeu équilibré et qui procède de rééquilibrations continues des positions. Cependant, par cette activité libre, ces joueurs n'accèdent qu'en partie à la logique du jeu de football. En effet, cette pratique ne permet pas de créer des formes plus sophistiquées de jeu que sont les combinaisons tactiques, les schémas tactiques et les systèmes de jeu, qui nécessitent un encadrement pédagogique qui s'appuie tout particulièrement sur des représentations symboliques, via le tableau, et des images, via la vidéo, accompagnées de commentaires descriptifs et de consignes à mettre en œuvre sur le terrain. Le tableau permet de représenter et d'explicitier, en les décortiquant, les positions et les déplacements relatifs des joueurs. La vidéo permet, soit de rendre compte de la façon dont le jeu a été mis en œuvre par les joueurs, soit d'illustrer comment jouent des équipes expertes. Ce sont ces représentations qui guideront le joueur au cours du jeu et de leur richesse dépendra la qualité de ses décisions et de ses actions.

Qu'est-ce que les images simulent de la réalité ?

Nous avons conduit plusieurs recherches qui démontrent que les images, et mêmes les plus abstraites, qui utilisent des symboles, comme au tableau, simulent bien chez le joueur une réalité qui présente de fortes analogies avec celle vécue sur le terrain. Ainsi, nous avons montré que les joueurs experts développent une sensibilité perceptive plus élevée que des non pratiquants à des images symboliques ou tirées de la réalité. Cette sensibilité leur permet de détecter plus rapidement des informations utiles (Zoudj.B. & Ripoll, 2005, p. 356), d'effectuer des jugements perceptifs plus rapidement (Laurent.E & Ward.P, 2006, p. 357); (Laurent & Ripoll, 2009, p. 357) et de prendre des décisions adaptées pour résoudre un problème – de type faut-il garder la balle, la passer ou tirer – (Zoudji.B & Thon.B, 2003, pp. 198-207) (Petit & Ripoll, 2008, p. 39) Il est important de souligner que cette sensibilité ne résulte pas seulement d'une plus fréquente observation d'images de football. En effet, nous avons récemment montré

(Ferrari, Ripoll, & Sebbane.M., 2009, p. 357).que des joueurs autodidactes – jouant au moins un fois par semaine au football, sans encadrement pédagogique – sont moins sensibles à ces images que des joueurs entraînés. Enfin, nous avons montré que des symboles (du type de ceux utilisés sur un tableau noir ou magnétique) activent bien chez les experts des formes de représentation et de raisonnement proches de celles utilisées en situation réelle (Poplu & Ripoll. H Mavromatis. S, 2008, p. 79).Enfin, il est important de remarquer que cette sensibilité est spécifique, dans la mesure où elle ne s'exprime que lorsque les images sont cohérentes par rapport à la logique interne de l'activité (Laurent.E & Ward.P, 2006, p. 247). L'ensemble de ces résultats montre, d'une part, que la pratique du football, non encadrée par un entraîneur, entraîne un répertoire d'images appauvri, que les représentations imagées, de type tableau ou vidéo, accompagnées d'explications enrichissent ce répertoire, enfin, que la qualité de jeu est en relation avec la richesse de ce répertoire. Ceci justifie l'utilisation d'images ou de symboles pour la formation tactique des joueurs.

Quels compartiments du jeu bénéficient le plus d'une pédagogie par l'image?

Le football présente la particularité d'être une activité dynamique, car les actions de jeu se transforment au cours du temps, ce qui implique, de la part du joueur, de se représenter en continu - et par conséquent en tenant compte des changements – la situation à laquelle il participe. Par exemple, lorsqu'un ailier s'engage en profondeur sur son couloir, il sait, parce qu'il en a une exacte représentation, que son centre doit être repris par un attaquant, même si il ne voit pas celui-ci au moment de la passe. Anticiper consiste, dans ce cas, à se représenter les événements futurs, conformément à une combinaison ou à un schéma tactique, ce qui implique une perception que l'on peut qualifier de dynamique. (Didierjean.A & Marmèche.E, 2005, p. 265) on en effet montré que des joueurs experts, à qui on présente des images statiques réalistes ou symboliques, telles que celles présentées au tableau, projettent mentalement et

automatiquement – c'est-à-dire sans même en avoir conscience, et sans effort – la suite logique de la situation vue. Bien entendu, tous les joueurs d'une équipe, même s'ils appliquent les mêmes systèmes, ne les activent pas de la même façon et ne développent pas, par conséquent, cette perception dynamique. Un meneur de jeu (comme Alain Boghossian, cité en préambule), par exemple, doit avoir une représentation extrêmement précise, non seulement du système de jeu de son équipe mais également de celui de l'équipe adverse, car ses déplacements sont destinés, d'une part, à contrer, voir à disloquer le dispositif adverse, et d'autre part, à replacer son équipe dans le bon dispositif. On peut dire que chez le meneur, les représentations des systèmes de jeu sont permanentes. Tel n'est pas le cas chez le joueur spécialisé à un poste en pointe, et notamment pour un centre. En effet, ce qui est fondamental, pour ce type de joueur, n'est pas tant l'exacte représentation de sa position par rapport au système en place et à l'équipe mais sa capacité à utiliser des espaces libres et à maîtriser les habiletés motrices nécessaires – par excellence, tirer au but. On peut ainsi dire que le meneur met en œuvre des opérations mentales à plusieurs pas de calculs – dans le sens où il doit se représenter et planifier les deux ou trois actions à venir – alors que l'avant centre met essentiellement en œuvre des opérations à un seul pas de calcul. L'entraînement qui s'appuie des images bénéficiera tout particulièrement à la planification des actions qui, comme nous l'avons montré (Poplu.G, Baratgin.J, & Ripoll.H, 2003, p. 390), implique une excellente représentation du jeu.

Comment les images interviennent-elles au cours de l'action ?

Les comportements observés en match résultent de l'activation de connaissances spécifiques acquises au cours de l'entraînement. Ceci signifie que la situation courante à laquelle est confronté le joueur va activer, de manière automatique, les connaissances correspondantes. Or, cette automaticité – qui conditionne la vitesse et la pertinence des réponses –, dépend, d'une part, de la façon dont les connaissances sont acquises au cours de l'action réelle – qui

entraîne la constitution de connaissances dites procédurales –, d'autre part de l'usage de consignes, concepts, symboles ou images – qui entraînent la constitution de connaissances dites déclaratives. L'ensemble de nos recherches démontre que la vitesse et la pertinence des décisions dépendent de la vitesse de récupération des connaissances acquises et stockées en mémoire à long terme. Or, ce processus n'est efficace que si les connaissances déclaratives et procédurales ont été correctement mises en relation au cours de l'entraînement. L'utilisation de symboles et de représentations imagées, mises en relation avec les perceptions et les actions mis en oeuvre sur le terrain, entraîne un *mutiréférencage* des sources d'information qui nous paraît favoriser ce processus de récupération des connaissances et leur activation, pour prendre les décisions (Ripoll.H, 1996, pp. 96-103).

Comment faut-il utiliser les images ?

La première question que doit se poser l'entraîneur est : les joueurs sont-ils capables de comprendre mes instructions, illustrées par des symboles, des images ou de la vidéo, pour les mettre en oeuvre durant le match ? Ceci impose de tenir compte au moins de trois facteurs : (1) l'âge des joueur, (2) le niveau d'expertise des joueurs, et (3) la clarté des consignes.

Concernant l'âge : les représentations symboliques, nécessaires à la compréhension des images et des symboles, ne sont accessibles que tardivement, et pas avant l'acquisition d'un mode de pensée impliquant une intelligence qualifiée de formelle, et qui n'est vraiment acquise qu'après onze ans (Ripoll.H., 1997, pp. 96-103) pour une application au sport en général, et (Menaut.A., 1998, p. 359), pour une application au football].

Il convient donc d'enseigner le football à des jeunes enfants, plus par une mise en situation que par l'utilisation de représentations imagées.

Concernant le niveau des joueurs : nous avons montré, dès nos toutes premières recherches (Pipoll.H, 1979, pp. 99-104), que la compréhension de séquences vidéo est en relation avec le niveau d'expertise. En effet, seuls des

joueurs experts tirent un bénéfice de visualisations successives de scènes de jeu, tandis que les joueurs débutants sont en quelque sorte « aveugles » aux nouvelles présentations. Ceci signifie que si l'entraîneur ne donne pas clairement les codes qui permettent de comprendre une image – il s'agit des codes de jeu : principes de jeu, systèmes, combinaison ou schéma tactiques – le joueur ne tire aucun bénéfice de la démonstration.

Le dernier point, crucial pour l'utilisation de l'image, concerne la nécessité de mettre en relation la représentation imagée ou symbolique et la mise en œuvre sur le terrain. Celle-ci implique : la clarté des consignes, la fourniture de procédures d'autocontrôle, grâce auxquelles les joueurs pourront évaluer leur comportement au cours de l'exercice, et la mise en œuvre, par l'entraîneur, de procédures de rétrocontrôles – l'évaluation de l'exercice –, après l'exécution de celui-ci.

1.4.6. La formation des connaissances par l'image :

Étant parvenus à la conclusion que la décision implique des représentations qui se construisent grâce à la mise en relation de l'activité vécue sur le terrain avec les illustrations pédagogiques de l'entraîneur, par l'intermédiaire de symboles et d'images commentées, nous avons conçu un dispositif qui associe le tableau et la vidéo. De cette idée est née *SimulFoot2 Entraînement (SFE)*. *SFE* est un simulateur de football qui permet à un utilisateur, non familier de l'informatique, de créer, à l'aide d'une interface graphique d'usage simple, des situations de jeu réalistes, aussi facilement qu'avec un tableau magnétique et d'animer ces situations, comme en vidéo. Ainsi, le joueur peut vivre ces situations en visualisant une action de n'importe quel point de vue, et notamment du point de vue qu'il aurait si il était sur le terrain. *SFE* permet non seulement de créer des situations d'entraînement (figure1)

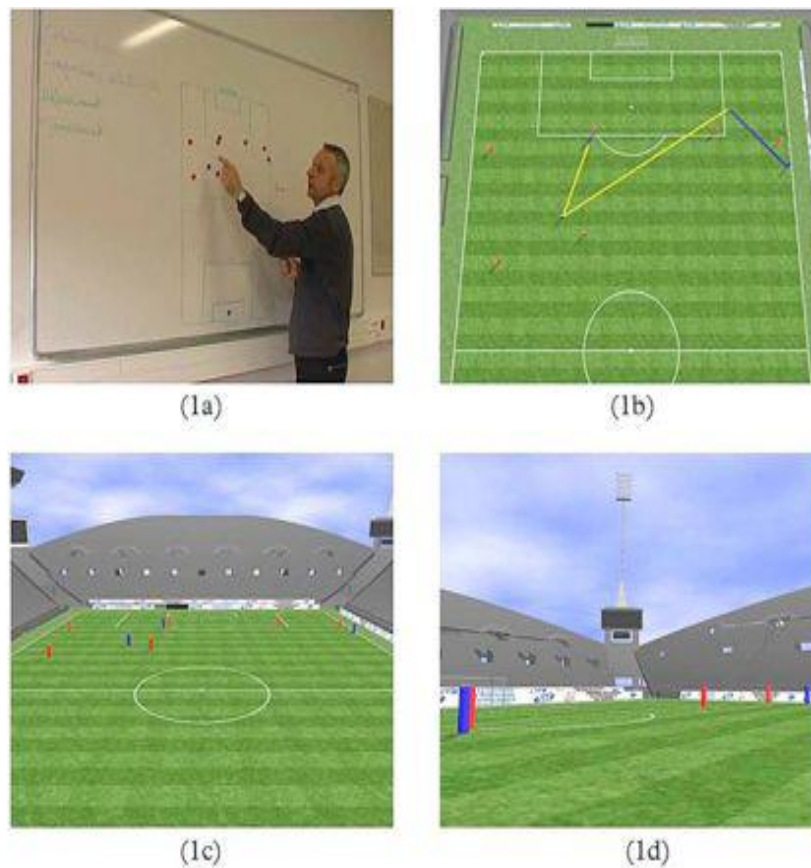


Figure N°2 : SimulFoot Construction reproduit la situation que l'entraîneur a imaginée

(1a). Les symboles représentant les joueurs et les actions sont positionnés comme sur un tableau (1b). La séquence peut être animée et vue soit de l'extérieur (1c), soit du point de vue de chacun des joueurs (1d).

Mais de reproduire une situation enregistrée en vidéo – par exemple le dernier match de l'équipe ou de l'équipe adverse que l'on va rencontrer – afin de l'analyser et de bâtir, à partir de la séquence traitée, les scénarios idéaux à reproduire et ceux à proscrire (figure 2). D'un usage aisé et permettant aussi bien d'être déplacé sur le terrain que de projeter des images sur grand écran, *SFE* est destiné à devenir l'auxiliaire de l'entraîneur.

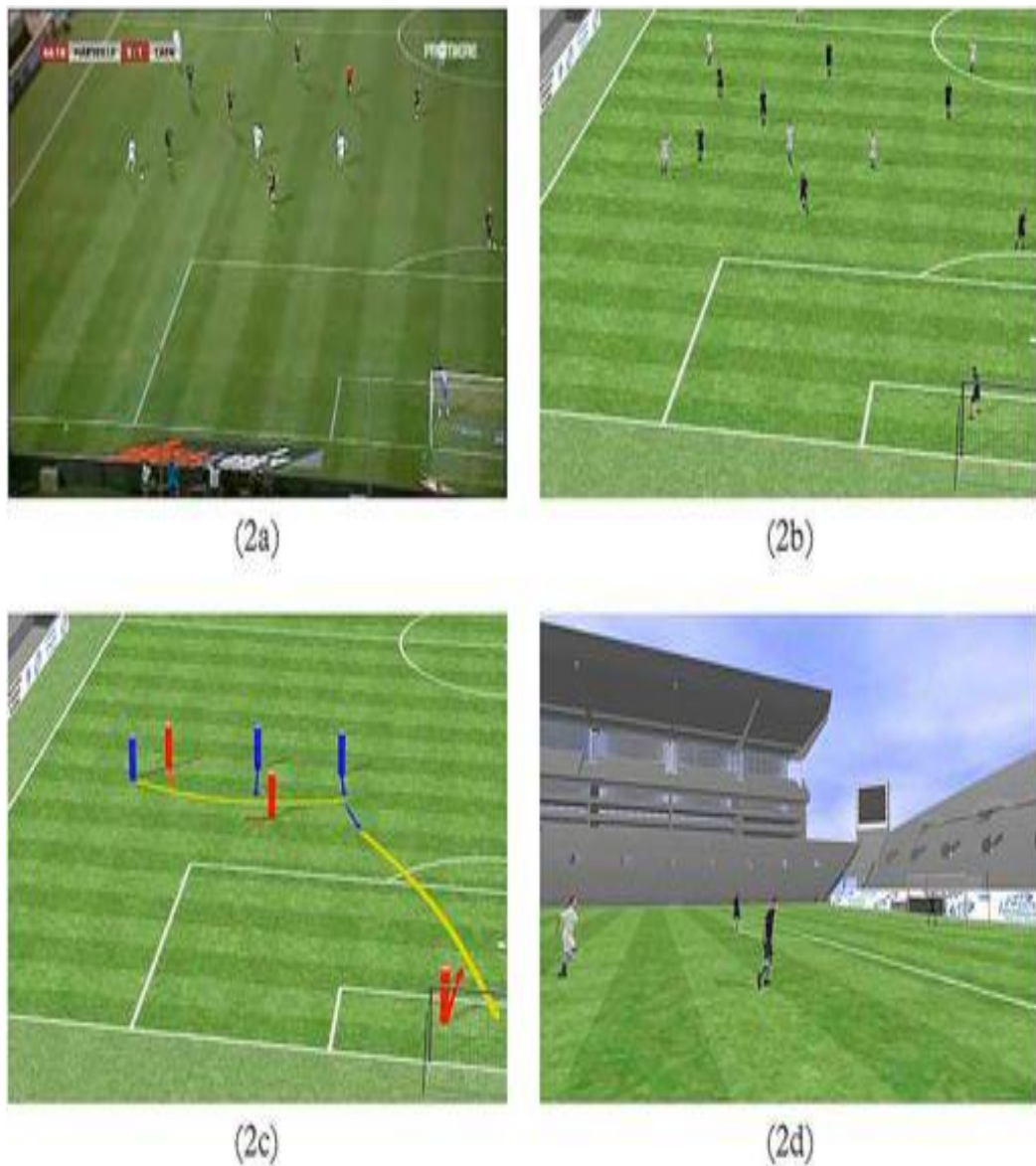


Figure N°3 : *SimulFoot Reconstruction* reproduit une situation réelle. La situation de jeu est sélectionnée (2a), reconstruite sous une forme réaliste (2b) ou symbolique (2c). Une fois traitée, la situation peut être présentée du point de vue de chacun des joueurs (2d). Dans cette figure, le point de vue du porteur du ballon. La séquence peut être rejouée telle qu'elle s'est déroulée ou avec une issue différente.

1.5. Description utilité et limites des techniques d'enregistrement :

1.5.1 Enregistrement manuel :

L'enregistrement manuel est une technique peu coûteuse, accessible à tous et sans difficulté matérielle importante (transport d'équipement lourd, installation et étalonnage d'équipements électroniques sophistiqués, accès à l'électricité. . .). En général, le matériel requis se limite à des crayons et du papier. Cette technique a été l'une des premières utilisées pour enregistrer de l'information.

Malheureusement, elle ne présente pas que des avantages. Elle nécessite plusieurs heures de formation des observateurs et d'analyse des données recueillies ; de plus, chaque observateur ne peut suivre qu'un seul joueur à la fois afin d'enregistrer toute son activité du début à la fin du match ; à cela, vient s'ajouter le travail que doit faire la personne chargée de l'analyse des données (Hughes.M & Frank.I, 1997, p. 39).

Éviter les erreurs l'enregistrement manuel directement en cours de match, requiert une grande simplicité dans le choix des symboles ou codes de notation et un nombre limité de types d'actions à enregistrer. En effet, plus les codes sont simples, plus facile sera la tâche de l'observateur et moins d'erreurs seront commises. Aussi le nombre de types d'actions à enregistrer ne doit pas être trop élevé, surtout si l'information est recueillie durant le match et non durant une rediffusion vidéo qui permet le ralenti ainsi que le visionnement répétitif d'actions que l'observateur aura manquées. (Goubet.P., 1989, p. 65) ont utilisé cette technique d'analyse manuelle durant le visionnement vidéo de matchs, avec pour but une analyse quantitative combinée avec une analyse qualitative.

L'un des problèmes que pose l'enregistrement manuel vient aussi du fait que certaines données comme la vitesse de déplacement et la distance totale ne sont pas obtenues en temps réel et demande donc des heures supplémentaires de calcul avant de passer à la phase de l'analyse.

À titre d'exemple, les observateurs utilisés par Sanderson (Sanderson.FH., 1983, pp. 19-23) dans l'analyse d'un match de squash d'une durée d'une heure ont eu besoin de cinq à huit heures de formation et de 40 heures de travail pour organiser les données obtenues. Les observateurs ont eu aussi besoin de 20 à 30 feuilles pour enregistrer l'information recherchée.

Avec l'évolution technologique, l'analyse quantitative fait de moins en moins appel à la l'enregistrement manuel. La vidéo informatisée a, en effet, pris le relais et est utilisée de plus en plus par les clubs de football.

1.5.2. L'enregistrement audio :

L'enregistrement audio a très peu été utilisé dans l'analyse quantitative du football. (Yamanaka K & Haga S, 1988, p. 40) ont fait appel à l'enregistrement audio lors de leurs analyses respectives sans l'utiliser de façon similaire. Ces derniers ont utilisé cette technique afin de mettre en mémoire les actions que leur système ne pouvait pas enregistrer comme, les sauts, les contacts avec le ballon, les têtes et les tacles, alors que (Reilly.T & Thomas.V, 1976, p. 87) ont enregistré les différents types de déplacements préalablement classifiés grâce à la longueur et la fréquence des foulées et en s'aidant de repères spatiotemporels : échelle réduite sur papier du terrain et traces de la tondeuse sur la pelouse des stades où les matchs analysés ont eu lieu. (Reilly.T & Thomas.V, 1976, p. 97) Ont aussi démontré que comparée à l'analyse vidéo, la technique pouvait être précise. En effet, lors de leur étude de validation, ils ont obtenu un bon degré de fiabilité moyen pour toutes les activités qu'ils ont recensées, marche arrière, marche avant, course lente, course rapide et sprint.

L'enregistrement audio présente l'avantage d'enregistrement d'un nombre important de données, mais demande beaucoup de temps pour convertir ces données verbales en informations utiles pour l'analyse. La compilation des données recueillies par enregistrement audio ainsi que leur analyse ne peut donc se faire qu'en différé.

1.5.3. Enregistrement vidéo non informatisée :

L'enregistrement vidéo non informatisée est aujourd'hui le moyen le plus utilisé par les entraîneurs et chercheurs. La vidéo permet un accès illimité à tout ce qui se passe sur le terrain. L'observateur contrôle les limites temporelles puisque l'analyse des données ne se fait pas en temps réel. En effet, l'avantage du visionnement en différé de l'enregistrement est de permettre des retours en arrière ou encore le ralenti. In fine, l'enregistrement vidéo non informatisé sert de sauvegarde et augmente la fiabilité et le nombre des données recueillies mais doit être complété d'une compilation et d'une analyse manuelle réalisée en différé. Cette technique passe par l'utilisation de caméras vidéo dont le nombre varie selon les systèmes utilisés, informatisés ou non.

Par définition, l'enregistrement par vidéo non informatisée est un enregistrement vidéo combiné avec une analyse manuelle. Mais il existe deux types d'analyse manuelle, une se servant de papiers et d'un crayon (Reilly.T & Thomas.V, 1976, p. 79) et l'autre utilisant un clavier codifié (Ali.A & Farrally.M, 1991, p. 82).

L'enregistrement manuel avec vidéo et sans ordinateur peut être affecté par la technique d'analyse. Par exemple, (Mohr.M & Krustup P, 2003, p. 28) utilisèrent un système similaire à celui retenu par (Cazorla G & Benezzedine-boussaïdi L, 2008, p. 42) et pour catégoriser les intensités de course, mais avec une technique différente pour y parvenir. À la différence de Bangsbo et al. Mohr et al. ont utilisé un ordinateur pour codifier les différents types de course sans pour autant que les données soient traitées et classées par une technique informatisée. Ainsi, ces auteurs ont pu mesurer les vitesses moyennes de déplacements des différents types de courses sans recourir à la mesure de la longueur des foulées. Les sujets réalisèrent des déplacements filmés à différentes vitesses de course sur une distance connue. Ces enregistrements ont ainsi permis à Bangsbo et al. d'analyser en détail les vitesses avant de les classer en différentes catégories. L'enregistrement du match a été projeté sur écran de télé et visionné par un

observateur muni d'un chronomètre qui reconnaissait et enregistrait les différentes vitesses grâce à des marqueurs préalablement placés sur le terrain. La distance totale est obtenue en multipliant les différentes vitesses par leurs durées respectives avant d'en faire la somme.

Dans le cas de l'utilisation de la longueur des foulées (Farhi. & A, 1999), les vitesses sont calculées selon la fréquence de foulées mesurées, les sujets se déplaçant à différentes vitesses entre deux points sur une distance connue. La longueur de la foulée pour chaque vitesse est alors calculée en divisant le nombre de foulées par la distance. On peut raisonnablement se demander si les différences observées entre les résultats rapportés par ces auteurs sont dues à la technique de mesure utilisée ou à de réelles différences.

Avec l'utilisation de l'enregistrement manuel par clavier d'une unité informatique, le problème se situe au niveau de l'entrée très complexe des données comme le décrivent (Hughes.M & Frank.I, 1997, p. 39), chaque action porte un code spécifique, ce qui peut s'avérer très complexe pour l'observateur. L'usage du clavier, mais dans certains cas, des claviers spécifiques aux besoins de l'étude sont utilisés. En général, le clavier est adapté aux besoins et est divisé en différentes parties, chaque partie correspondant à un type d'action spécifique. Cette méthode a pour but d'enregistrer un maximum de données et de faciliter la tâche de l'observateur.

Enfin, rappelons que même si les enregistrements vidéo permettent de visionner plusieurs fois le déroulement du jeu et ainsi, d'apporter plus d'exactitude aux analyses effectuées tout en augmentant le nombre d'actions à analyser, la saisie même des données, réalisée en différé à partir de l'enregistrement vidéo, prend beaucoup plus de temps que le simple enregistrement manuel en temps réel.

1.5.4. Enregistrement par vidéo informatisée :

Il existe des systèmes de vidéo informatisés qui permettent simultanément l'enregistrement et le traitement de l'activité sans l'intervention d'un observateur. L'enregistrement vidéo est directement traité par un logiciel. L'objectivité de la personne chargée de l'analyse ne peut affecter la valeur des données obtenues sauf dans le cas des calculs par trigonométrie. Dans ce dernier cas, chaque joueur participant à l'étude est suivi par deux caméras montées sur des trépieds munis d'un potentiomètre (Ohashi J & Togari H, 1988, p. 33)(Fig. 1) et dirigées manuellement. Au moyen d'un convertisseur analogique—digital un étalonnage sur des variations angulaires connues permet de convertir les données du potentiomètre (volts) en données angulaires (degrés). Les données sont mises en mémoire au 0, 1secondes puis, par calcul trigonométrique, la distance parcourue entre deux points peut être calculée ainsi que la vitesse de déplacement avec le temps mis pour aller d'un point à l'autre grâce à l'horloge interne des caméras-vidéos.

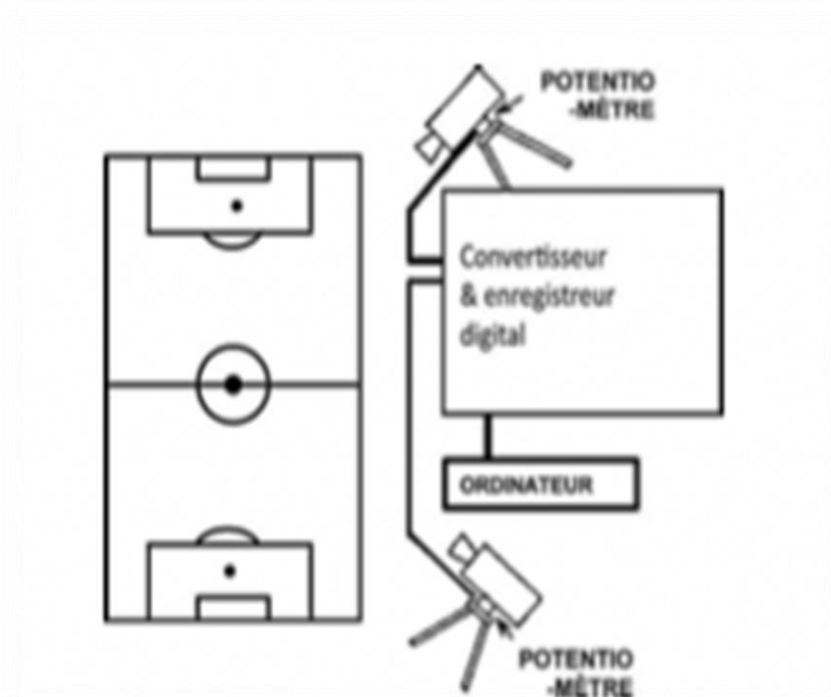


Figure N°04: Caméras avec potentiomètre, Distance parcourue calculée par trigométrie.

Avec ces techniques, les déplacements sur le terrain peuvent aussi être enregistrés en continu. Mais le fait que la vitesse soit obtenue à partir du mouvement de la caméra, la concentration et l'agilité de la personne qui filme peuvent affecter la valeur des données enregistrées. Ces erreurs sont minimisées en compilant la moyenne mobile de cinq secondes. Si le joueur disparaît du champ de vision de la lentille, cela peut aussi être corrigé en traçant les graphes de déplacement et de vitesse en fonction du temps mesuré de minute en minute et en corrigeant au besoin.

Il existe des systèmes d'enregistrement par vidéo qui sont indépendants dans leurs prises de données comme par exemple le system Analyseur modalisateur, informatique des sports collectifs AMISCO (Dassie A, 2002) La personne chargée de l'analyse des données n'a aucun contact avec les caméras. Les données sont affichées sur l'écran d'un ordinateur pour une analyse en temps quasi réel, du moins avant corrections. Pour avoir les résultats de chaque joueur, il faut autant de paires de caméras avec potentiomètre et de cameramen que de joueurs, ce qui représente un travail colossal surtout s'il faut faire un contrôle de qualité pour apporter d'éventuelles corrections.

Une autre technique, est celle qui consiste en la projection des matchs enregistrés sur vidéo (Van Gool D, 1988, p. 51). Les vitesses prédéterminées de déplacements sont les mêmes que celles décrites et utilisées par (Bangsbo J, 1991, p. 110) Prise aux deux secondes, la position du joueur est représentée.

Remarquons cependant que, malgré la précision apparente des calculs proposés, aucune vérification expérimentale de leur validité n'a été proposée par les concepteurs et les utilisateurs.

Un des systèmes de vidéo informatisée surtout utilisé en Europe et commercialisé sous le nom AMISCO, permet de suivre et d'analyser la totalité des actions de match de tous les joueurs d'une équipe. Contrairement aux systèmes précédents, celui-ci ne suit pas un seul joueur à la fois, mais possède

un ensemble de caméras (entre six et huit) capables de suivre l'activité des 22 joueurs. Ce système enregistre 25 images par seconde et donne une vitesse de déplacement toutes les 0,6 secondes. Les données enregistrées sont traitées par un logiciel qui permet d'en faire une analyse qualitative ou quantitative selon les besoins du chercheur. AMISCO est un service géré par une firme privée qui fait l'analyse entière d'un match et qui livre un produit sur DVD. Le contenu de cette analyse est fort varié. Outre les distances, déplacements et vitesses, avec ou sans balle, il donne des statistiques individuelles et collectives sur les tirs au but et les passes réussies ou non avec leur trajectoire et distance, les déplacements de groupuscules de joueurs sélectionnés afin de vérifier et corriger les schémas tactiques, les événements (nombre de hors-jeu, fautes, coups francs, jets de coin, touches et tirs),

Pour souligner le haut niveau d'évolution du système, on peut détailler quelques éléments de l'analyse effectuée au niveau des transmissions de balle par exemple.

La « liste des transmissions » détaille chaque transmission de balle effectuée pendant la partie. La table indique : le joueur qui l'a réalisée ; la période et le temps exact de la transmission ; si celle-ci a été faite en remise en jeu, et si oui sur quelle remise ; son résultat (l'événement suivant) ; sa longueur ; son effet et sa zone d'arrivée (pour les centres uniquement, cf. concepts) ; le nombre de joueurs dépassé vers l'avant ou vers les côtés.

Le « tableau joueur » offre un résumé des transmissions des joueurs sélectionnés, à partir des champs suivants : nombre de transmissions sur la période sélectionnée de temps ; nombre de transmissions réussies sur la période sélectionnée de temps ; pourcentage de réussite sur la période sélectionnée de temps ; pourcentage de transmissions sur la période sélectionnée, par rapport au total du match ; longueur moyenne ; vitesse du ballon ; ballons perdus ; moyenne de joueurs dépassés.

Enfin, les paramètres analysés sont répertoriés en trois grandes catégories, c'est-à-dire les transitions, les positions de jeu, l'analyse de jeu et l'implication physique.

Ce qui est moins évident avec de système AMISCO est la technologie utilisée pour parvenir à un tel niveau d'analyse ainsi que la marge d'erreur des faits rapportés. Par exemple, les caméras

Des tests de validation plus poussés sont nécessaires afin de déterminer l'utilité et les limites de ce système étant donné que les distances répertoriées sont largement supérieures à celles rapportées dans la littérature.

En résumé, la vidéo informatisée est un moyen qui facilite l'enregistrement d'un très grand nombre de données. Néanmoins, elle demande du personnel qualifié. Les résultats obtenus ne sont pas automatiquement justes et valides et surtout ne peuvent pas être immédiatement vérifiés car ils demeurent la propriété de la firme distributrice, la taille du matériel limite la mobilité, rend le transport difficile ou bien requiert l'équipement fixe de certains stades. À cela viennent s'ajouter des coûts élevés du matériel et des services d'analyse qui doivent être réalisés par la firme distributrice de ce genre de système d'enregistrement et d'analyse.

1.5.5. Système de navigation par satellites :

Le système de navigation par satellites Global Positioning System (GPS) est une technique qui permet de déterminer avec précision, la position d'un sujet sur terre ainsi que, sa vitesse de déplacement instantanée, sa direction, la distance parcourue et la durée du déplacement (Schutz Y & Chambaz, 1997, p. 51) . La précision est directement affectée par plusieurs facteurs comme la qualité de l'unité, l'heure de la journée durant laquelle les mesures sont prises, la présence de bâtiments à proximité, l'emplacement de l'unité sur le corps du sujet et la qualité des signaux qui sont mieux reçus quand les satellites sont à l'horizon plutôt qu'au zénith.

Toutes ces nouvelles options sont gratuites pour les usagers et accessibles aux unités GPS vendues au public. Notons cependant que le WAAS n'est accessible que pour les applications en Amérique du Nord.

Le GPS est intéressant puisqu'il donne de façon instantanée accès aux vitesses de déplacements et à la distance parcourue. Essayons maintenant de simplifier le processus par lequel le GPS obtient ces informations.

Le GPS détermine la position en calculant le temps que mettent les signaux radio transmis par chaque satellite pour atteindre le récepteur sur terre. Les signaux sont envoyés de façon synchronisée par 27 satellites en orbite. Chaque satellite offre une multitude de positions possibles qui font un tracé sphérique autour celui-ci. Pour cette raison, il est nécessaire d'utiliser plusieurs satellites à la fois dont l'intersection des sphères représente la position sur terre.

Une très bonne réception de 11 Satellites est requise pour que le système de navigation fonctionne sans trop d'erreurs vu que les satellites gravitent autour de la terre et se relaient pour envoyer les signaux vers le récepteur.

En utilisant une unité GPS qui donne les vitesses moyennes sur une minute, Schutz et Chambraz (Schutz Y & Chambaz, 1997, p. 51) ont obtenu une corrélation entre les vitesses GPS et les vitesses calculées manuellement, avec une erreur systématique égale à 1, 1 km/h pour la marche, 0, 7 km/h pour les déplacements à pied à des vitesses comprises entre 2 et 20 km/h et 0, 8 km/h pour le vélo sur des vitesses inférieures à 40 km/h.

Les fortes corrélations et les erreurs systématiques négligeables obtenues, permettent de conclure que la technique du GPS est prometteuse pour mesurer des vitesses modérées. Le GPS s'avère donc être un outil utile dans la mesure des distances, des vitesses et dans la détection des changements de direction. À partir de ces résultats et aussi, sachant que les joueurs de football dépassent très rarement les 25 km/h (entre 0, 7 et 3 % du temps) (Bekraoui N & Cazorla, 2008, p. 77) le GPS paraît idéal pour obtenir les vitesses de déplacements et les distances parcourues dans le football (N.Dassie, 2002)

Contrairement à l'analyse par vidéo, les données mises en mémoire par le GPS sont obtenues immédiatement après la fin de l'activité en téléchargeant le contenu de la mémoire du GPS ($\pm 10s$) vers un ordinateur. Ces données peuvent aussi être obtenues en temps réel par télémétrie, malheureusement cela est beaucoup plus complexe et coûteux.

Conclusion

Les systèmes d'enregistrement et d'analyse des actions d'un match sont nombreux et présentent aussi bien des avantages que des inconvénients. À notre connaissance aucun système ne peut réunir toutes les qualités requises pour donner une analyse précise et valide d'un match de football ou de toutes autres activités de type intermittent. La vidéo informatisée est très coûteuse et manque de preuves quant à sa validité et présente plusieurs limites. Le GPS est précis mais ne permet pas de distinguer les différents types de courses (latérales, avant ou arrière) ce qui est important si nous voulons avoir une idée sur des coûts tactiques qui indépendent des types de déplacements. L'accéléromètre s'avère être l'outil le moins adapté pour l'analyse des matchs car il ne peut opérer qu'en ligne droite et sur des distances courtes. Cependant, il peut être utilisé lors des séances d'entraînement de sprints ou pour suivre l'évolution de l'accélération des joueurs lors des périodes de préparation.

Chapitre II

Analyse de l'activité du football

Introduction

Si l'on en croit (Postman, 1981, p. 7), « l'évaluation est un élément inévitable, nécessaire et naturel dans toute communication humaine ». Cette première approche de l'évaluation, à l'échelle de la société, suffit à comprendre le caractère prégnant de celle-ci dans les relations que l'être humain tisse avec le monde qui l'entoure.

Ce concept, dès lors, se retrouve nécessairement dans le système éducatif. En effet, (Hebrard, 1986) dans l'ouvrage « Education physique et sportive : réflexions et perspectives » affirme « qu'il n'y a pas d'enseignement sans évaluation ». L'acte qui consiste à évaluer est donc au cœur du processus d'enseignement.

C'est pourquoi, cette année lorsque nous avons abordé les sports collectifs, l'évaluation sommative a attiré fortement notre attention. D'aucuns rétorqueraient qu'il n'y a là rien de surprenant ! En effet, de manière générale, « évaluer fait problème. La pratique en est difficile, complexe. » Hameline (1982). L'acte qui consiste à évaluer a nourri et nourrit encore (dans une certaine mesure) de nombreux débats au sein de l'éducation physique et sportive (E.P.S.). Sans la prétention d'apporter une pierre à l'édifice, notre volonté de disserter sur l'évaluation en sport collectif est en réalité le souci de rendre notre enseignement le plus cohérent possible.

Mais qu'entendons-nous par évaluer ?

2.1. Le concept d'évaluation :

Selon (Cavern & Noizet, 1978, p. 7) « dans son acception la plus large, le terme évaluation désigne l'acte par lequel, à propos d'un évènement, d'un individu ou d'un objet, on émet un jugement en se référant à un ou plusieurs critères quels que soient par ailleurs ces critères et l'objet du jugement. »

D'après (Maccario, 1982, p. 7), « l'acte d'évaluation est un acte de portée générale et puisque la mesure et l'observation représentent essentiellement des moyens de description de la réalité, elles constituent le support instrumental de

l'évaluation et correspond à la phase de recueil des données, effectuée à l'aide d'instruments appropriés et selon des critères implicitement ou explicitement retenus. A ce titre, les instruments utilisés doivent tendre vers le respect d'exigence méthodologique parmi lesquels la validité, la fidélité et l'objectivité sont le plus souvent mentionnées ». Cette définition met l'accent sur les instruments utilisés pour évaluer qui doivent respecter un certain nombre d'exigences.

La validité assure « que l'objet fixé et lui seul est bien l'objet mesuré » (Landsheere, 1978, p. 7).

C'est-à-dire que les échantillons comportementaux sur lesquels portent la mesure ou l'observation sont suffisamment définis et contrôlés, qu'il n'y aura pas d'éléments d'interférence avec ce que l'on cherche à mesurer ou à observer.

La fidélité implique « que les mesures répétées d'un objet, réalisées dans les mêmes conditions avec un même instrument doivent fournir les mêmes résultats » (Landsheere, 1978, p. 8).

L'objectivité permet d'affirmer que les résultats sont tout à fait indépendants de la personnalité ou des jugements de valeur de l'opérateur. Si toutes ces étapes sont respectées, le jugement de valeur qui est inhérent à l'évaluation se fonde alors sur des bases non contestables.

Mais l'évaluation ne revêt-elle qu'une seule forme ?

2.2. Un concept polymorphe :

Il existe plusieurs sortes d'évaluations, utilisées à divers moments et pour des finalités différentes. Nous pouvons en distinguer 3 types à savoir :

2.2.1. L'évaluation diagnostique :

Ce type d'évaluation est primordial avant tout acte d'apprentissage. Elle « intervient lorsqu'on se pose la question de savoir si un sujet possède les capacités nécessaires pour entreprendre un certain apprentissage » (Cavern & Noizet, 1978, p. 8). Il s'agit donc de déterminer les capacités que possède l'élève afin de définir, d'adapter les apprentissages aux élèves.

2.2.2. L'évaluation formative :

Elle intervient « en cours d'apprentissage » (Cavern & Noizet, 1978, p. 8). Elle a pour but de vérifier si l'objectif visé est atteint. Ce concept béhavioriste est étroitement lié à la pédagogie dite par objectifs. La progression de l'élève vers un objectif final est donc rythmée par une série d'évaluation d'objectifs sous-jacents et hiérarchisés entre eux. L'évaluation formative sert donc à renseigner l'élève sur son niveau d'apprentissage. De la même manière, l'enseignant est indiqué sur les effets de son enseignement : on parle alors d'évaluation formatrice.

2.2.3. L'évaluation sommative :

Elle se « situe à la fin de l'action et conduit à situer la performance des élèves par rapport à des normes déterminées sur un groupe de référence » (Leon & all, 1977, p. 18).

En opposition avec l'évaluation diagnostic, l'évaluation sommative constitue l'autre extrémité du cycle d'apprentissage. Cette dernière peut aussi déboucher sur un diplôme institutionnel : on parle alors d'évaluation certificative.

L'évaluation sommative peut à son tour revêtir des formes différentes :

-L'évaluation est dite « normative » lorsqu'elle s'effectue à l'aide de mesures et de barèmes, et aboutit à un classement. C'est le cas notamment de l'athlétisme, ou encore de la natation.

-L'évaluation est dite « critériée » lorsqu'elle s'effectue, non pas sur la base de mesure, mais à partir de critères explicites. Cette évaluation fait référence à l'évaluation qualitative, qui permet d'évaluer un élève indépendamment des autres élèves de la classe.

La cohérence dans un processus d'apprentissage implique l'utilisation de ces trois types d'évaluations qui sont le plus souvent complémentaires. Mais c'est exclusivement sur l'évaluation sommative ou plutôt certificative que nous centrerons notre objet d'étude.

2.3. Pourquoi évaluer ?

Pour **Sarthou (1997)**, «l'évaluation est une notion indissociable de celles d'enseignement et d'apprentissage. Elle permet à l'enseignant de situer l'élève, de lui proposer des contenus adaptés, de suivre ses progrès et de respecter ses rythmes et modalités d'acquisitions. Quant à l'élève, l'évaluation doit lui fournir un maximum d'informations sur ses réalisations motrices ».

Dans la même optique, (**Cavern & Noizet, 1978, p. 9**) montrent que l'évaluation a deux objectifs. Un objectif social qui vise la hiérarchisation de l'objet évalué par rapport à une norme ;et un objectif pédagogique qui doit renseigner l'évalué et l'évaluateur. En effet, cette dimension pédagogique est soulignée par (**Pineau, 1990, p. 9**). Il s'agit de renseigner le maître et l'élève sur les effets de l'enseignement afin de réguler les apprentissages.

L'évaluation est donc un outil à la fois pour l'élève, lui permettant de mesurer ses progrès, de mieux se connaître, mais aussi pour le professeur afin qu'il adapte son enseignement.

Mais au-delà de son utilité scolaire, le concept d'évaluation est avant tout une demande institutionnelle. Evaluer fait partie intégrante de la mission du professeur. En effet dans la circulaire du 23/05/1997 (Mission du professeur exerçant en collège, en lycée d'enseignement général et technologique ou en lycée professionnel) il est écrit: «l'enseignant conçoit et met en œuvre les modalités d'évaluation adaptées aux objectifs poursuivis. Il est attentif aux effets de l'évaluation sur les élèves et utilise outils et méthodes leur permettant d'identifier tout autant leurs acquis que les savoirs et savoir-faire mal maîtrisés».

Evaluer fait donc partie intégrante de notre mission d'enseignant. Dès lors se pose la question du comment évalué ?

2.4. Comment évaluer ?

Depuis plusieurs années, de nombreuses propositions ont été faites pour évaluer en sports collectifs et dépasser toute approche globale et subjective.

Nous allons présenter succinctement ce qui existe aujourd'hui en matière d'évaluation des sports collectifs, à l'aide d'exemples précis d'enseignants

d'EPS pour analyser ensuite ces différentes approches, et proposer personnellement une procédure d'évaluation en sports collectifs.

2.4.1. Une approche quantitative :

Certains enseignants proposent une démarche de type statistique pour évaluer les élèves.

Dans cette voie, (J-F.Grehaigne. & Roche.J, 1993, pp. 80-83) mettent en avant un outil d'évaluation appelé monogramme. C'est un graphique qui met en relation l'indice d'efficacité (déterminé par le nombre de balles conquises et le nombre de balles d'attaques, divisés par le nombre de balles perdues) et le volume de jeu (nombres d'entrée en possession du ballon).

L'avantage de cet outil est que les données observables sont simples, et assez précises pour ne pas rendre l'acte d'observation difficile. Cependant cette technique présente quelques limites :

- **Thomas et Vives (1994)** indiquent que déterminer la performance à partir du volume de jeu occulte le jeu sans ballon, la création de déséquilibres et la prise de risque qui sont des facteurs importants du niveau de performance.
- **Cavaillès (1994)** remet en cause la crédibilité statistique du nomogramme. Il démontre, dans son mémoire professionnel, que deux évaluateurs peuvent présenter simultanément une différence d'environ dix points au niveau de la note d'un même joueur. Cela relativise le caractère irréprochable de cette dimension cartésienne.

2.4.2. Une approche qualitative :

De nombreux travaux privilégient la qualité du comportement recherché et non sa quantité. (Tiania, 1993, pp. 33-35) dresse l'inventaire des comportements à mettre en œuvre en football sur la conservation du ballon, le jeu mouvement, la création d'espaces libres... dans des situations à effectif réduit.

Là encore cette méthode soulève quelques limites .Ce type d'approche pose le problème de la fréquence et donc de savoir effectivement si l'élève a appris ou non. Comment classer un élève partenaire du porteur de balle qui ne se

démarque correctement qu'une fois sur deux ? Le principe de démarquage peut-il être considéré comme acquis ?

D'autre part pour Laroche et Pion (1995), les grilles comportementales ne sont pas fiables dans la mesure où implicitement les élèves sont répartis autour de la moyenne, sans utiliser les extrémités de la grille de notation.

2.4.3. Une approche qualitative et quantitative :

(C. DELERIS & P.VIGARIOS, 1995, p. 61) pensent qu'il suffit en fait de ne pas tomber dans les extrêmes de chacun de ces deux types d'évaluation. Le problème de l'évaluation est selon eux l'oscillation des enseignants « du "maquignonnage" à l'hyper sophistication d'une grille multifactorielle à traitement assisté par ordinateur ».

La complémentarité de ces deux précédentes approches est mise en avant par (BORDES.B & SALMERON.P, 1995, pp. 35-37) « Evaluation des capacités motrices». Ils trouvent nécessaire d'évaluer à la fois le domaine de l'efficacité des actions motrices du joueur (au sens du produit des actions) et le domaine de l'habileté motrice générale du joueur (au sens des procédures de l'action et des savoirs utilisés). Ils évaluent donc l'efficacité du joueur en prenant en compte le volume de jeu (entrées en possession du ballon) et la qualité du jeu (actions qui font évoluer favorablement ou pas le rapport de force).

L'observateur n'a pas ici à juger des intentions du joueur observé, mais des résultats de l'action concrètement effectuée. Un nomogramme permet alors d'apporter une note de performance à l'élève. La note finale s'obtient par la mise en relation de la note d'efficacité et de celle d'habileté (grille critériée en niveau d'habileté).

2.4.4. Une approche individuelle et/ou collective :

Selon (C. DELERIS & P.VIGARIOS, 1995, p. 63) , en sports collectifs la performance est « le résultat de l'action selon deux axes, la performance collective et la performance individuelle ».

Les auteurs proposent d'évaluer la maîtrise de l'exécution à partir du volume d'action réalisé par l'élève en faisant la différence entre les actions

positives et les actions négatives. La note de performance se compose pour 2/3 d'une note individuelle et pour 1/3 d'une note collective. La performance individuelle rend compte de la meilleure réalisation possible d'une conduite motrice dans des conditions de réalisation identiques selon les différents rôles sociaux moteurs repérés.

La performance collective s'établit à partir du calcul du taux de récupération dans le domaine défensif et du taux d'atteinte de la zone de marque sur le plan offensif. Les zones de performance sont obtenues à partir de nomogrammes.

(BORDES.B & SALMERON.P, 1995, pp. 35-37) prennent eux aussi en compte ces deux éléments dans l'évaluation. En effet, ils pensent que « la problématique de l'évaluation de l'action motrice du joueur de sports collectifs impose que l'appréciation puisse révéler les aspects spécifiques du sport collectif utilisé dans ce qu'il contient de collectif et d'individuel ». D'où le nomogramme pour apporter une appréciation par rapport aux données quantifiables des résultats du joueur dans le collectif, et les niveaux d'habileté pour donner une appréciation des procédures d'action individuelles de l'élève.

Pour (GREHAIGNE J-F & ROCHE.J, 1993, pp. 80-83), il s'agit d'une des problématiques de l'évaluation en sports collectifs. Le problème posé par l'évaluation individuelle est précisément qu'elle s'inscrit dans un sport collectif : on cherche à évaluer un seul élément dans un système plus complexe. Or, il y a forcément interdépendance des membres d'une même équipe. Pour eux, l'évaluation est donc essentiellement collective étant donné qu'un même élève, mais dans une équipe différente, ne montrerait pas la même prestation.

(TIANIA, 1993, pp. 33-35) Quant à lui, utilise une évaluation critériée étant donné que l'élève est évalué en fonction des comportements acquis ou non à l'issue d'une séquence d'apprentissage. On est donc face à une évaluation plus individuelle.

La synthèse des différents modèles envisagés nous amène à préciser qu'une évaluation quantitative se centre sur l'individu mais prend en compte l'aspect collectif. L'évaluation qualitative permet, du fait qu'elle prend en compte non pas le résultat des actions, mais les intentions du joueur et les procédures mises en œuvre pour obtenir un résultat, d'apprécier davantage les compétences individuelles de l'élève dans l'activité choisie.

Donc l'important à présent est de définir ce que l'on cherche à évaluer.

2.5. L'observation et l'évaluation:

Une des compétences essentielles de l'éducateur réside dans l'observation et l'évaluation. Un bon éducateur est quelqu'un qui a un « bon œil ». Il apprécie en permanence la qualité des prestations des sportifs pour adapter ses interventions. L'observation et l'évaluation sont liées : pour évaluer de manière juste, il faut savoir quoi et comment observer.

2.5.1. Les supports de l'observation :

L'observation peut être instrumentée ou non. Elle est instrumentée lorsque l'éducateur utilise des supports pour observer. Ces supports sont souvent des fiches d'observation. Ces fiches d'observation prennent différentes formes et permettent de focaliser l'attention sur un élément particulier. Elles objectivent des éléments précis de la prestation qui:

- peuvent être retransmis à l'athlète;
- permettent de confirmer/infirmer des perceptions de l'éducateur.

Par exemple, en tennis de table. L'éducateur conçoit des fiches pour comptabiliser le nombre de smashes perdants et gagnants, le nombre de lifts réalisés au cours d'un set, le nombre de points gagnés en jeu court. Ces fiches constituent un retour d'information pour le joueur et permettent à l'entraîneur une évaluation quantifiée de l'efficacité de certains coups techniques (Séve.C, 2009, p. 211).

2.5.2. Les critères de l'observation :

L'observation peut porter sur :

Des aspects quantitatifs (le nombre de smashes gagnants lors d'un match de tennis de table, le nombre de montées à la volée lors d'un match de tennis, le nombre de tirs au but lors d'un match de football) .Ces informations renseignent précisément l'éducateur et les athlètes sur le nombre et l'efficacité des actions réalisées ;

Des aspects qualitatifs .Des ce cas, l'éducateur précise des critères qualitatifs de la prestation. Il s'agit d'identifier et d'observer les éléments du geste qui déterminent son efficacité. Par exemple, en hauteur, il ne s'agit plus seulement de prendre en compte la hauteur franchie mais la forme du saut .La forme de la course d'élan est-elle appropriée ? La vitesse lors des derniers appuis est-elle optimale ? L'abaissement du centre de gravité lors du dernier appui est-il suffisant ? Quelle est la position du centre de gravité lors du franchissement de la barre ? Bref il s'agit de savoir si l'athlète exploite de manière optimale son potentiel et quels sont les aspects perfectibles du geste.

Les critères d'observation sont spécifiques aux disciplines sportives. Il s'agit, dans chaque sport et pour chaque habileté sportive, de déterminer les éléments à observer pour apprécier de manière pertinente la prestation .Ce travail d'analyse nécessite une bonne connaissance de l'activité sportive enseignée. En gymnastique sportive, les critères d'observation sont définis en relation avec les éléments évalués par le code de pointage. il s'agit de porter son attention sur les « fautes »qui sont sanctionnées par les juges et d'informer les athlètes sur ces fautes. Dans un sport collectif, les critères concernent l'efficacité individuelle (réalisation des gestes techniques) et collective (enchaînement des actions des différents joueurs, occupation de l'espace, exploitation des opportunités offertes par l'équipe adverse, mise en place des systèmes de jeu et des schémas tactiques).

Les critères d'observation dépendent également des niveaux de pratique. Dans un même sport et pour une même habileté, l'éducateur ne porte pas son attention sur les mêmes éléments selon le niveau de pratique de sportifs. En effet les sources de difficulté et les points à améliorer diffèrent selon les niveaux de maîtrise. Par exemple, pour apprécier la qualité de réalisation d'un lift d'un pongiste débutant, l'éducateur observera en priorité le type de contact balle-raquette (un frotté de balle et non un frappé), l'orientation générale du mouvement (le geste se termine-t-il vers le haut ?), la fluidité générale du geste ... Avec un joueur expérimenté, l'éducateur prendra comme critère d'observation la quantité de rotation de balle produite, la capacité à varier la quantité de rotation de la balle, le relâchement de poignet et l'accélération de la raquette au moment du contact balle-raquette... (Séve.C, 2009, p. 112).

2.5.3. La Co-observation :

La Co-observation consiste en une observation des athlètes par d'autres athlètes.

La Co-observation est très riche. Elle développe les compétences d'analyse des athlètes.

Les Co-observateurs apprennent à identifier les éléments du geste ou du jeu conduisant à une bonne ou mauvaise performance. En observant les autres, ils comprennent mieux leur propre prestation.

L'éducateur met en place des formes de Co-observation en relation avec des objectifs de travail précis. Lorsqu'il fait travailler un élément particulier d'un geste ou du jeu, il peut organiser des groupes de travail dans lesquels les sportifs alternent entre le statut d'observateur et de pratiquant .Lorsqu'ils sont observateurs, les sportifs remplissent une fiche d'observation relative aux éléments travaillés.

2.5.4. Les différents modèles d'évaluation en football :

Le modèle de Cazorla (2006) :

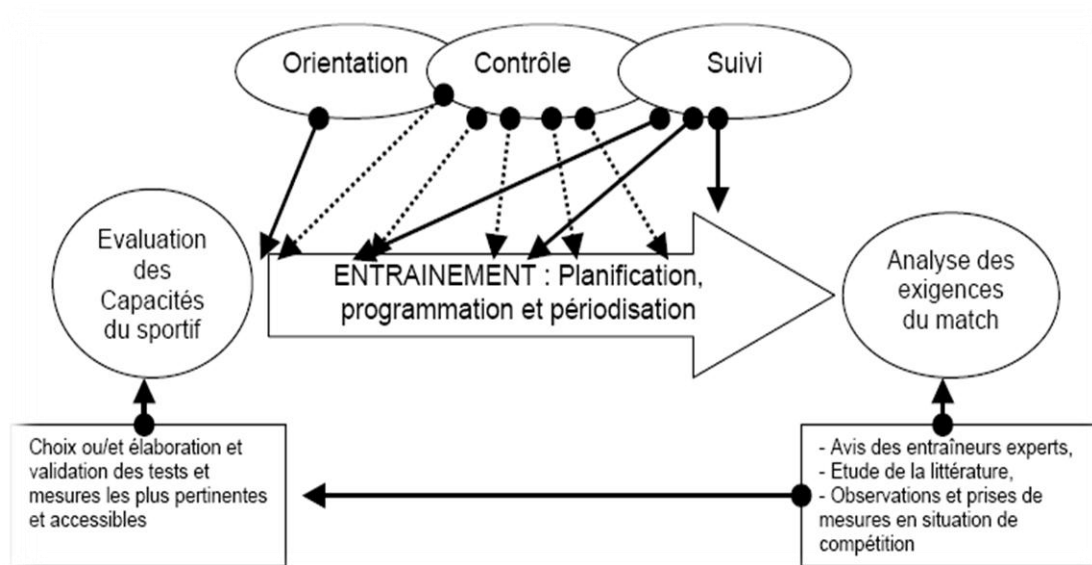


Figure N°05 : La démarche d'évaluation en football selon Cazorla, 2006

Pour la démarche de (Cazorla, 2006) elle comporte un certain nombre d'étapes dans un ordre chronologique. Les principales sont :

- Analyse spécifique des exigences du match en se basant sur les différentes sources (avis des entraîneurs, experts, observation de la compétition, étude de la littérature...etc)
- Elaboration et validation des tests et des mesures spécifiques pour l'évaluation du joueur.
- Orientation, suivi et contrôle contenu du l'entraînement durant la saison ou le cycle Le modèle de (Ancian, 2008, p. 214).

La démarche d'Ancian comporte un certain nombre d'étapes qui sont présentées dans un ordre chronologique :

- Analyse interrogative et comparative des facteurs de la performance en football et de la motricité du joueur ;
- Discrimination des potentialités et capacités à évaluer.
- Choix des outils de mesure, voire création des tests spécifiques.
- Organisation et recueil des données.
- Traitement de valeurs obtenues.

Communication et interprétation collective et individuelle des résultats.

Le modèle de Poortmann :

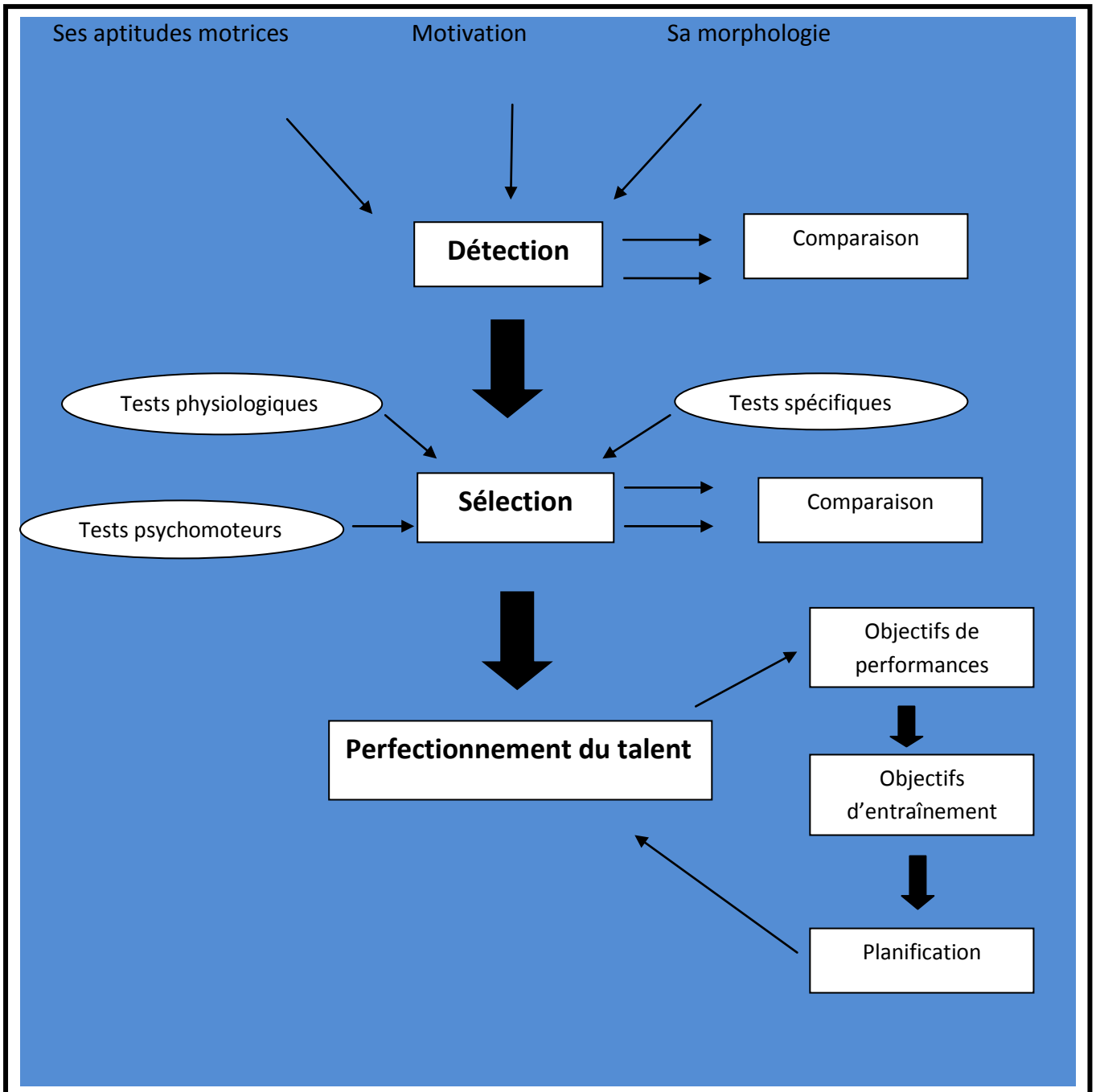


Figure N°06: Le modèle d'évaluation en football selon **Poortmann**

Selon (POSTMAN, 1981, p. 98) , la démarche de l'évaluation doit prendre en considération les différents facteurs pour arriver vers les talents en commençant par la détection qui est basée sur (les aptitudes, la morphologie et la motivation), ensuite on entame la sélection en se basant sur des tests physiologiques, des tests psychomoteurs et des tests spécifiques

2.6. Importance de l'observation et de l'analyse du match :

L'évolution d'un sport passe par une «analyse critique» c'est-à-dire l'interprétation de données recueillies au moyen d'une technique d'observation particulière. Cependant, pour qu'une technique soit fiable, elle doit répondre à des conditions métrologiques de validité et de reproductibilité bien précises. (Reilly T, 1976, p. 87) définissait le degré de fiabilité d'une méthode comme étant « le degré de consistance avec laquelle l'outil de mesure peut être utilisé ». Par exemple, un outil qui sert à mesurer la distance, peut être fiable dans le sens qu'il donnera toujours la même distance, mais pour qu'il soit valide, il faut que la distance mesurée reflète aussi la réalité.

Deux types d'analyses, qualitatives et quantitatives doivent être utilisés. L'une complète l'autre, mais le degré de difficulté dans la réalisation est différent. En effet, l'analyse qualitative est plus difficile et plus compliquée à réaliser car elle demande une formation spécifique des observateurs qui peut s'avérer aussi bien avantageuse que handicapante. Comme le rapporte (Franks.I, 1993, p. 64) qui, après avoir demandé à des novices et à des experts d'analyser la performance de gymnastes, a trouvé que les experts sont plus enclins à commettre des fautes de jugement, car ils se sentent obligés de trouver «la faute ». Il a aussi trouvé que la trop grande spécialisation des connaissances des entraîneurs et leur excès de confiance sont des facteurs à ne pas négliger, car ils ne sont pas portés à remettre en question leur compétence à analyser et à juger.

La philosophie et le vécu de l'observateur doivent aussi être pris en considération. Par exemple, lorsque jugé par un spécialiste anglais, un joueur d'Amérique latine ou un joueur africain évoluant dans le championnat de football anglais sera considéré comme très doué techniquement (dribble et touché de balle). En revanche, entouré de nombreux joueurs jouissant de capacités techniques similaires, il n'apparaîtra qu' « ordinaire » dans son championnat national. L'atteinte de résultats objectifs et généralisables à partir de l'analyse qualitative est donc très difficile. En revanche, une analyse

quantitative est beaucoup plus facile, ou tout au moins plus objective à réaliser et les résultats ne sont pas affectés par la subjectivité de l'observateur (Ali A & Farrally, 1991, p. 31) . Par exemple, une étude qui porte sur les qualités physiques d'un joueur durant un match ou sur les charges externes observables (nombre d'actions, distances parcourues, types de déplacements) et leurs répercussions internes (coût énergétique, fréquence cardiaque, etc.) n'est pas mise en cause par la subjectivité de l'évaluateur puisque les protocoles à suivre sont similaires pour chaque sujet.

L'analyse engendre un phénomène important d'informations et de rétroactions pour le footballeur. En effet, qu'il soit qualitatif ou quantitatif, le bilan des performances obtenues permet au sportif de mieux se connaître. L'information et la rétroaction qui en résultent, se manifestent de deux façons. Intrinsèque, elle correspond à l'information obtenue grâce à la proprioception de sportif sur les différentes réactions de son corps par rapport à l'exercice et à l'effort fourni, mais aussi extrinsèque par l'information obtenue grâce aux observations vidéo et de l'analyse de l'entraîneur, information qui dans la plupart des cas permet de déterminer les limites technico tactiques du sportif (Hughes M, 1997, p. 75). La combinaison de ces deux types d'informations/rétroactions permet donc de dresser un bilan qualitatif et quantitatif de la performance de l'athlète et de mettre en place un travail plus spécifique lors de sa préparation physique.

Sans pour autant nier l'importance de l'analyse qualitative, nous limiterons l'objet de notre étude aux différentes approches utilisées pour l'analyse quantitative. Selon les ressources et le personnel disponibles, les moyens utilisés peuvent parfois être rudimentaires (crayon et papier), ou très sophistiqués (vidéo informatisée). Les coûts sont bien sûr différents et les résultats ne sont pas toujours garantis.

Certains entraîneurs se passent de l'enregistrement systématique (notes écrites, symboles ou enregistrement électronique), se référant à leur seule

mémoire pour se souvenir des événements d'un match ou s'appuyant sur des programmes informels basés strictement sur la mémorisation.

Ces programmes apprennent non seulement à retenir plus d'informations, mais aussi à distinguer l'information utile de l'information secondaire. De même, contrairement au spectateur qui ne suit que le ballon, l'entraîneur expert aura une vision plus périphérique du jeu et essaiera d'en retenir les éléments clefs. Avec l'expérience, il arrivera aussi à retenir une quantité étonnante d'informations.

Même si beaucoup d'entraîneurs se fient à leur capacité de mémorisation, cette façon de procéder est malgré tout loin d'être suffisante. Ainsi, il a été démontré que même pour un entraîneur de niveau international, seul 45 % de ce qui se passe lors du match ne sont retenus et que la probabilité de se rappeler tous les moments critiques d'un match n'est que de 42 %. En fait, les entraîneurs se rappellent avec plus de précision des situations de balles arrêtées que des situations de jeux fluides (Franks A, 1986, p. 39). Par exemple, lorsqu'il y a un coup franc ou un coup de coin, non seulement le jeu est arrêté, ce qui permet à l'entraîneur d'analyser tout ce qui passe autour, mais aussi de ne se concentrer que sur une seule situation de jeu à la fois. Toutefois, lorsque le ballon est remis en jeu, l'entraîneur se trouve face à une multitude d'actions prenant place simultanément (porteur du ballon, défenseur, attaquants réalisant des courses...). Le meilleur moyen d'obtenir un nombre plus important d'informations est donc d'utiliser un moyen d'observation formelle.

L'observation rapportée n'est pas une technique nouvelle. Bien que les systèmes d'observation existent depuis plusieurs milliers d'années, elle ne fut vraiment établie qu'au xie siècle, avec les notes de musique. Aujourd'hui, l'observation vidéo informatisée est un outil indispensable auquel font appel tous les domaines. Cet outil facilite l'enregistrement et le stockage de grandes quantités de données. L'information enregistrée dépend non seulement du système utilisé mais aussi du but de l'analyse. Par exemple, un système qui

donne accès à de l'information sur les schémas tactiques ne donne pas nécessairement de l'information sur l'aspect physiologique.

Les publications traitant des techniques d'analyse en football est très peu fournie. On peut considérer qu'il en existe deux grandes catégories :

- * L'analyse fondamentale.
- * L'analyse de terrain.

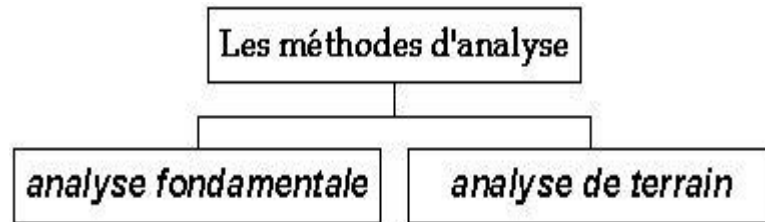


Figure N°07: Les méthodes d'analyse

2.6.1. L'analyse fondamentale :

L'analyse fondamentale a pour objectif d'étudier un ou des phénomènes grâce à la prise d'un grand nombre d'observations et de leur traitement mathématique et statistique. Différents types de prélèvements d'informations existent :

- * Analyse centrée sur le jeu d'attaque (ou de défense)=) proposition de modèle de mouvement.
- * Analyse centrée sur l'équipe.
- * Analyse centrée sur l'étude de match.
- * Analyse centrée sur une séquence de jeu particulière (ex. :tirs au but).

Certaines études, par exemple celle de Grehaigne, remettent partiellement en cause ces types d'analyses car elles ne reprennent pas en compte l'adversaire dans les rapports d'opposition. Les analyses fondamentales ne sont réalisables qu'en " laboratoire " (vu leur complexité et les moyens techniques sophistiqués qu'elles requièrent). Aux entraîneurs à en tirer les renseignements et/ou extrapolations corrects.

2.6.2. L'analyse de terrain :

Le deuxième type d'analyse, celle qu'on peut appeler " analyse de terrain " peut permettre la mise en évidence des données qui pourront s'avérer déterminantes en compétition. Le but recherché de l'analyse ainsi que le niveau auquel on veut la pousser influenceront énormément sur la somme de travail requis. Vu la complexité que représente le football au niveau technique ainsi que la difficulté de prises d'observations, il est impératif de cibler exactement le but de l'analyse. Il existe quatre niveaux d'analyse tactique de terrain :

- * Niveau organisation de match.
- * Niveau organisation équipe.
- * Niveau organisation affrontement partiel.
- * Niveau organisation élément.

Ces analyses peuvent être soit réalisées soit sur sa propre équipe, soit sur l'adversaire. Il est évident que plus on a l'occasion de voir une équipe, plus on a l'occasion de porter une analyse en profondeur.

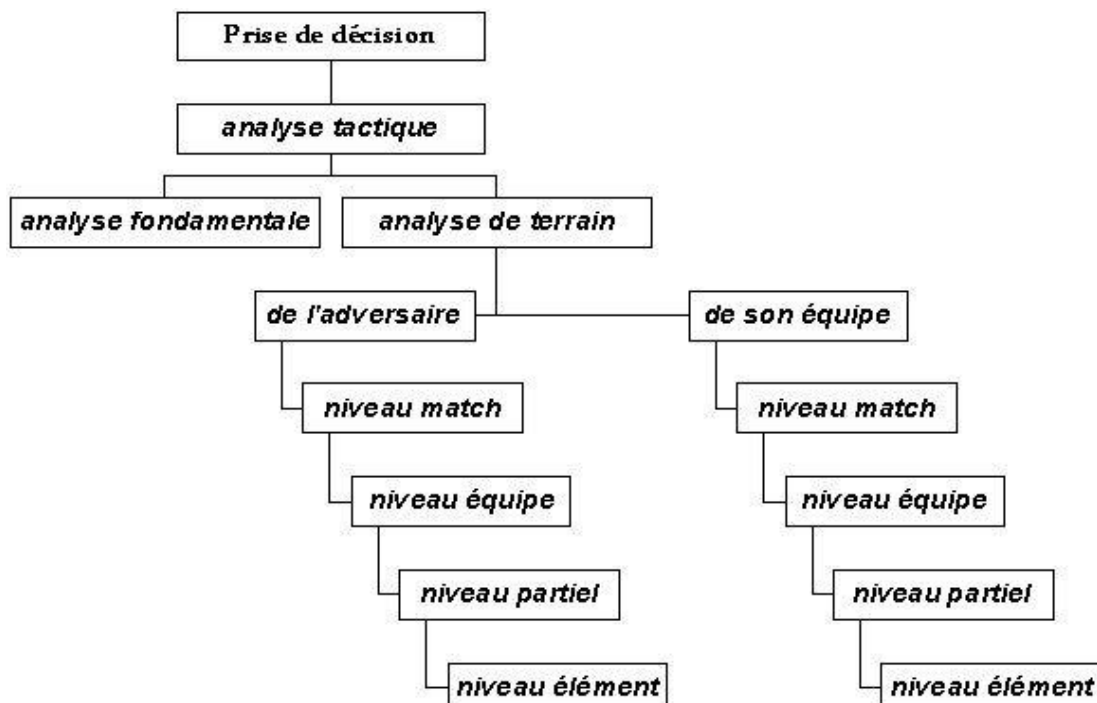


Figure N°08: Les méthodes d'analyse en football (LEROY Eric)

2.6.3. Exemple d'analyse de terrain " niveau élément "

L'analyse de chaque joueur de son équipe est presque impossible car l'attitude du joueur dépend trop du niveau de son adversaire direct. Cela a été prouvé dans les études portant sur les paramètres physiques. L'observation est toujours difficile, le meilleur moyen est la vidéo ou le plus facile le dictaphone qui permettra de traiter les données ultérieurement. Un bon moyen pédagogique est de faire prendre les notes par un réserviste (par ex. joueur blessé).

Les dix points suivants peuvent donner une image de ce qu'un joueur réalise en match :

- * Passe active.
- * Passe passive (= passe arrière ou/ & sans risque).
- * Longue passe.
- * Dribble.
- * Shoot.
- * Shoot de la tête.
- * Tête.
- * Tacle.
- * Interception.

Il est possible de porter encore plus loin l'analyse du joueur en s'appuyant sur l'organigramme suivant et en réalisant un check-up.

2.7. Des outils d'observation et d'évaluation de l'activité des joueurs en football:

La volonté continuelle d'optimiser le rendement des productions motrices en sports collectif, voit le développement d'outils de collecte et d'analyse de données ainsi que d'images traitées informatiquement. Ces dispositifs facilitent du jeu et l'activité du joueur (gréhaigne et bout hier 1994; mahlo, 1974)

Dans le domaine de la saisie des informations, percevoir impose de décoder, d'ordonner différentes perceptions et d'organiser les données. En

sports collectif, du fait de la complexité de l'environnement, les caractéristiques spatiales et temporelles des placements, déplacements des joueurs et du ballon doivent être analysées en fonction d'un cadre, d'une trame. Cette analyse est nécessairement référée à des éléments stables comme le terrain. Les buts et d'autres éléments que le joueur ordonne. La signification attribuée aux perceptions, essentiellement visuelles, est en liaison directe avec le rapport de force, la logique du jeu, les règles de l'action efficace...

Nous discernons bien ici, la liaison fonctionnelle qui unit les savoirs (règles d'action, règles de gestion de l'organisation du jeu) et les compétences décisionnelles, elles mêmes sous tendues par la nécessité de percevoir, analyser, décider et agir. Ces dernières ne peuvent s'organiser et prendre du sens que par rapport aux connaissances, tout en concourant à leurs développements.

Dans ce domaine, le concept de configuration du jeu est intéressant car il permet d'optimiser l'activité du sujet en situation d'affrontement. On peut penser que le débutant, pour relever des incidents pertinents dans cet espace, a besoin d'être guidé à l'aide de repères précis. Ces indices sont des indicateurs probables d'un problème et ils permettent d'éviter de prendre en compte une foule de paramètres inutiles à la résolution dudit problème. On peut faire ainsi l'hypothèse que l'on aide à la construction d'une image opérative de la situation. Les configurations du jeu sont variables puisque l'action des joueurs y opère des changements finalisés ou aléatoires.

Au fil de l'évolution de l'opposition, des relations nouvelles s'établissent entre les divers éléments du jeu. D'autres relations sont détruites, produisant une infinité d'états d'équilibre et déséquilibre instantanés. De point de vue de l'activité du joueur, toutes ces relations qui constituent l'intégralité de la configuration n'offrent pas le même intérêt. Certaines ont peu d'importance et le joueur peut en faire abstraction. D'autres sont indispensables à reconnaître car ce sont elles qui aident à la production d'une réponse appropriée dans un temps le

plus court possible . souvent, diverses solutions permettent d'accomplir cette tâche, mais la plus pertinente et la plus fiable sera fréquemment la plus simple éventuellement la plus économique du point de vue mécanique et énergétique . Une bonne solution implique de relever quelques caractéristiques de la configuration, un agencement partiel des éléments qui réunira toutes les relations indispensables et elles seules. (Ochanine 1978) (agencement partiel des éléments « structure opérative » et « image opérative » qui structure la présentation du sujet. C'est une image "économique", réduite aux éléments indispensables qui a comme principales propriétés : le laconisme, la plasticité et l'intentionnalité pour faciliter l'adaptation à l'opposition. Cette image, reflet fonctionnel finalisé, sera constituée par et l'activité du joueur. En privilégiant a priori certains éléments du jeu, le joueur traite plus vite ces données quand elles apparaissent dans des configurations de jeu. En même temps, il se trouve un peu prisonnier d'un cadre de références qui l'amène à rechercher un type d'information. Ces éléments se situent à l'interface de la perception et de la décision. Alors, l'analyse de configurations du jeu ne se fonde plus exclusivement sur les caractères concrets des productions, mais aussi sûr des configurations d'indices dont les modélisations facilitent la compréhension des phénomènes complexes. La computation de symboles définis et de régies de fonctionnement des systèmes appréhendés permet de mieux concevoir des démarches variées facilitant la relation entre le modèle théorique et celui observé. Plus précisément, le fait d'axer le joueur sur la façon dont s'établissent les représentations qui visent la précision et la pertinence, revient implicitement à fournir au joueur une aide de type « gestion de l'attention » plutôt qu'une aide à la construction de sens.

A cet effet, dans cet article, nous allons présenter des outils d'observation, puis exposer une recherche sur les configurations du jeu montrant comment à partir de l'utilisation de l'image ou de la vidéo, il est possible de produire des modèles et des connaissances assurant une compréhension du jeu plus rapide et

plus efficace . Dans un dernier point, nous nous intéresserons a des évaluations chiffrées de l'activité des joueurs.

Le football moderne exige une préparation sur le plan individuel et collectif encore plus minutieuse à cause du nombre grandissant de matches, de périodes de récupération réduites et des demandes du jeu qui ne cessent d'augmenter d'année en année (**Williams, 2004, p. 124**) Les systèmes d'analyses vidéo-informatiques ont progressivement été adoptés par les techniciens des équipes professionnelles qui cherchent à améliorer leur compréhension du jeu, leur préparation et bien évidemment leurs résultats. L'analyse vidéo-informatique de la performance fournit un moyen d'étudier les caractéristiques de la performance individuelle ou collective sur les plans athlétique, technique et tactique. Les informations fournies par les systèmes d'analyse aident à concevoir et à mener des programmes d'entraînement en fonction de la prestation des joueurs. Ces outils fournissent des informations statistiques détaillées sur les forces et faiblesses des adversaires et aident dans le choix de l'effectif et dans le recrutement de joueurs. Ils donnent également la possibilité de créer une base de données pour le stockage, le traitement et la visualisation de tous types de information sur la performance et ceci pour n'importe quelle période de temps défini. Un entraîneur pourrait ainsi évaluer l'évolution de la performance de son équipe à travers toute une saison.

Depuis quelques années, l'analyse informatique a progressé de la simple analyse d'évènements « classiques » (tirs, passes, duels, ...) sur enregistrement numérique des matches affichés dans une interface spécialisée, au développement de systèmes dits de « tracking » dans lesquels les déplacements des joueurs sont suivis, enregistrés et reproduits sous forme de simulations en deux dimensions (Figure 1). Le système AMISCO (Sport-Universal Process, France), localise les positions et suit les déplacements des joueurs, 25 fois par seconde, en utilisant du matériel vidéo et informatique standard sans aucune intervention sur les conditions de la compétition (**Carling, 2003, p. 34**). Il s'agit d'un

système multi-caméra lié à un logiciel d'analyses performant basé sur le traitement d'images et sur des algorithmes mathématiques, et qui fournit plus de 2 millions de données par match analysé. D'autres technologies pour analyser automatiquement les déplacements des joueurs existent aussi telles que les puces électroniques embarquées (LPM Soccer 3D system, Inmotio, Pays-Bas) et les GPS (GPSports, Australia).

Toutefois, les puces électroniques et les GPS sont encore interdits en match officiel car ils impliquent l'équipement électronique des joueurs. Cependant plusieurs clubs de la Premier League en Angleterre les utilisent durant leur préparation car ils fournissent non seulement des informations sur les déplacements (vitesse, distance, temps de récupération) mais également des données sur la fréquence cardiaque des joueurs. Les techniciens peuvent donc mieux quantifier et contrôler la charge de travail (l'intensité et la durée des efforts) en entraînement. Le dernier cri des puces électroniques embarquées connu sous le nom du Biotrainer (Citech, Australia) semble aller plus loin en termes de résultats en fournissant des informations en temps réel sur la respiration et le niveau d'hydratation du joueur. Malheureusement, la validation scientifique de ces systèmes n'a pas toujours été effectuée et souvent nous n'avons pas d'informations disponibles sur la précision des données produites mis à part les revendications du fabricant (Carling C & al., 2008). De même, la définition des événements du match utilisée par les opérateurs ne correspondent pas forcément à celles des techniciens et peuvent mener à des désaccords sur la fréquence de certains résultats. Finalement, la quantité de résultats fournie par le système exige un travail d'exploitation assez conséquent de la part du staff technique.



Figure N°09: La reconstruction du jeu en 2-dimensions par le système AMISCO

Néanmoins, grâce aux analyses du jeu professionnel et international, des études ont pu identifier qu'une équipe de haut niveau a plus de chances de marquer à partir d'un corner rentrant (71%) qu'un corner sortant (21%), que les équipes gagnantes ont un meilleur ratio du nombre de buts par rapport au nombre de tirs (5 à 1 vs 16 à 1 pour les équipes perdantes) et que la plupart des buts sont marqués après des séquences de jeu de moins de 3 passes et de moins de 10 secondes (Carling et Coll, 2005). Une étude récente sur la Coupe du Monde 2006 a illustré l'importance des coups de pieds arrêtés car ceux-ci étaient à l'origine de 27% des buts marqués et que la plupart des occasions de but étaient obtenues grâce à des récupérations de balle dans le dernier tiers du terrain (Breen & Iga, 2007, p. 45). En ce qui concerne la performance physique, un joueur de haut niveau doit en moyenne courir 11 kms et effectuer une succession de sollicitations explosives de l'ordre d'une action de haute intensité toutes les 60 secondes (Reilly & Williams, 2004). Les sprints dépassent rarement une distance et durée de 20 mètres et 4 secondes respectivement mais la performance physique dépend du poste de joueur et

des tactiques de l'équipe (**Di Salvo V & Baron, 2007, p. 28**) (**Di Salvo et Coll, 2007**). On observe régulièrement une baisse de la distance parcourue entre les deux mi-temps (en moyenne -3.1%) et une réduction du nombre d'actions en haute intensité en fin de match (**Carling et Coll, 2008**). Lorsqu'un footballeur participe à plusieurs matches dans une lapse de temps réduit (par exemple, 3 matches en une semaine), on voit que sa performance en sprint baisse de façon significative au fil des matches (**Odetoyinbo K & Wooster, 2007, pp. 16-20**). Ces résultats sont tous d'une grande importance dans la compréhension des exigences du football moderne et pour aider les techniciens à concevoir et mettre en œuvre des stratégies de jeu optimales.

Chapitre III

La tactique offensive en football

Introduction :

Il s'agit d'un apport essentiel qui replace la technique dans son contexte tactique et pose précisément le problème des éléments d'information qui permettent de comprendre les modifications en cours dans le rapport d'opposition existant dans la situation de jeu. **Mahlo** ajoute que l'expérience subjective du jeu ne suffit pas, aussi long soit-elle. Un système de connaissances et d'expériences tactiques ne peut se développer pleinement « en dehors d'une formation tactique programmée ».

3.1. L'approche tactique globale :

Elle vise à montrer la place fondamentale de la stratégie et de la tactique dans la conception et l'apprentissage des sports collectifs. Selon (**Grehaine.J, 1992., p. 25**), l'analyse de jeu met en évidence le caractère complexe de 'l'acte tactique en jeu', elle s'attache à en identifier les composants :

- La perception et l'analyse de la situation
- La solution mentale du problème
- La solution motrice du problème (son résultat étant la solution pratique).

Une telle succession correspondrait toutefois à une action se greffant sur l'immobilité. Or il faut bien constater que, dans la pratique, le joueur a une activité quasi ininterrompue. On peut parler ici d'une modification continue de l'activité motrice dans sa qualité, dans sa quantité et dans son orientation spatiale. **Mahlo** vise à développer systématiquement les facultés cognitives d'un joueur en étroite relation avec une formation motrice. Une erreur tactique est ainsi analysée :

*«Un joueur voit s'ouvrir devant lui la route du but adverse, il exécute l'action qu'il a apprise pour cette occasion. L'adversaire direct d'un de ses partenaires s'interpose brusquement, ce qu'il n'a pas décelé à temps. Le résultat est qu'il voit son tir contré. S'il avait perçu et analysé la situation, il aurait pu résoudre correctement le nouveau problème, et ainsi adresser une passe au partenaire démarqué» (**Mahlo, 1974, p 37**).*

Les choix tactiques sont forcément dépendants des habiletés sensori-motrices que le joueur a construites. De même que l'on ne peut pas ignorer la dépendance de la technique par rapport à la stratégie, on ne peut pas oublier les interrelations qui existent entre la tactique et la technique. Si l'évolution du jeu me commande un changement d'aile et que je ne peux pas le réaliser, il faudra bien que je choisisse une autre solution qui ne sera pas dans la logique des choix tactiques mais qui exprimera mes possibilités de réponse momentanée. En outre, le propre des joueurs de très haut niveau est justement de ne pas répondre toujours à la cascade de choix logiques, mais de surprendre l'adversaire en donnant une autre réponse, provoquant ainsi une rupture dans la continuité du jeu... La cascade de décisions réduites à un choix binaire, nous apparaît comme appauvrissant ou trop formelle par rapport à l'ensemble des possibles en jeu sportif collectif. C'est, en effet, faire l'hypothèse que le jeu, en fonction des décisions des joueurs, tend toujours à prendre la configuration la plus probable. On doit en déduire que l'entropie liée à la configuration du système est stable. Or la variation de l'entropie d'un système est liée à la probabilité de transition d'une configuration momentanée à une autre, elle-même liée aux probabilités d'apparition d'autres configurations. En particulier, comme le soutient **Deleplace**, une transformation apparaîtra comme d'autant plus improbable que les probabilités de passage entre deux configurations diffèrent fortement selon le sens de la transformation.

3.1.1 Concept de la tactique :

La complexité de la performance sportive en football reflète l'importance de la tactique et de la préparation tactique pratique qui est essentielle pour la réussite en compétition. Dans les réflexions sur le jeu de football moderne, on consacre de plus en plus d'attention aux problèmes tactiques « la préparation technique et tactique représente le noyau de l'entraînement sportif en football » (**Ladislav.H., 1986**)

(DÖbler.H., 1988), démontre l'importance cruciale de la tactique en football en se basant sur les faits suivants :

Le football en tant que jeu d'équipe avec un nombre de joueurs relativement grand et une plus grande surface de jeu, laisse une large possibilité au travail collectif ;

- le duel (comme action défensive et offensive) est un élément de premier ordre du jour ;

- le large répertoire des moyens techniques (possibilités multiples de contrôle du ballon) pour venir à bout des tâches tactiques respectives, permettent plusieurs possibilités de solution.

Dans le football moderne, la tactique d'une manière générale, est considérée comme étant l'art d'organiser les différentes actions individuelles et collectives des joueurs afin de vaincre l'adversaire.

3.2. La tactique :

Selon Claude (Doucet.C., 2005, p. 223) La tactique apparaît dès qu'un joueur a besoin d'un équipier pour faire progresser le ballon, c'est la réponse d'un joueur ou d'un groupe de joueurs à une situation donnée au cours du match.

La meilleure réponse à donner dépend de la technique du joueur et de l'adaptation du ou des joueurs à la situation.

Cette adaptation s'apprend, s'éduque, s'améliore par l'entraînement et la répétition des combinaisons.

La tactique anime une organisation de jeu par le déplacement et le remplacement des joueurs qui sont aptes à résoudre avec efficacité des situations de jeu.

La tactique s'inspire des principes de jeu qui permettent aux joueurs de réagir de manière coordonnée et homogène pour apporter une solution aux problèmes posés.

Pour (Wrzos.J., 1984, p. 403), « la tactique constitue la manière réfléchie, rationalisée, économique et planifiée de la conduite du combat sportif . La

tactique enrichit le combat sportif, la culture de la pensée et mène à la victoire d'une façon incomparablement plus effective que le combat impétueux ».

3.3. La tactique en football :

La tactique en football, c'est un système de plans d'actions offensifs et défensifs qui, pour atteindre un objectif de gain du match dans le respect des règles du jeu, vise à dominer l'équipe adverse. Un plan tactique n'est réalisable que s'il repose sur une base tactique avec participation importante des capacités cognitives, des habiletés techniques, des aptitudes athlétiques, et de façon générale des qualités psychiques du joueur (Mombaerts.E., 1996, p. 141).

3.4. Les principes tactiques (universels) :

- Au regard des concepts on comprend bien l'importance de maîtriser leurs significations.

- Les principes tactiques font partie intégrante de l'apprentissage du joueur dès son plus jeune âge. On peut les diviser en 2 catégories :

- La tactique individuelle.
- La tactique collective.
 - En fonction de :
- La possession de balle d'où la tactique offensive

→ { Tactique individuelle.
Tactique collective.

- La non possession de balle d'où la tactique défensive

→ { Tactique individuelle.
Tactique collective.

Le concept de jeu est la manière de jouer sur le terrain. C'est en quelque sorte la "marque de fabrique" de l'équipe ou, autrement dit, le style de jeu d'une équipe. On peut même parler d'un état d'esprit qu'impose l'entraîneur à partir de son expérience, de sa culture footballistique en fonction des joueurs mis à sa disposition.

Mais il peut découler d'une politique sportive de continuité voulue par le club (AFCAjax Amsterdam, AJ Auxerre, FC Nantes Atlantique, AC Milan) ou culturelle (Brésil, Allemagne, Angleterre, Suède, Cameroun).

Ce concept s'élabore à partir d'un système de jeu, d'une organisation de jeu, c'est-à-dire de mouvements de joueurs variant selon les principes de jeu choisis.

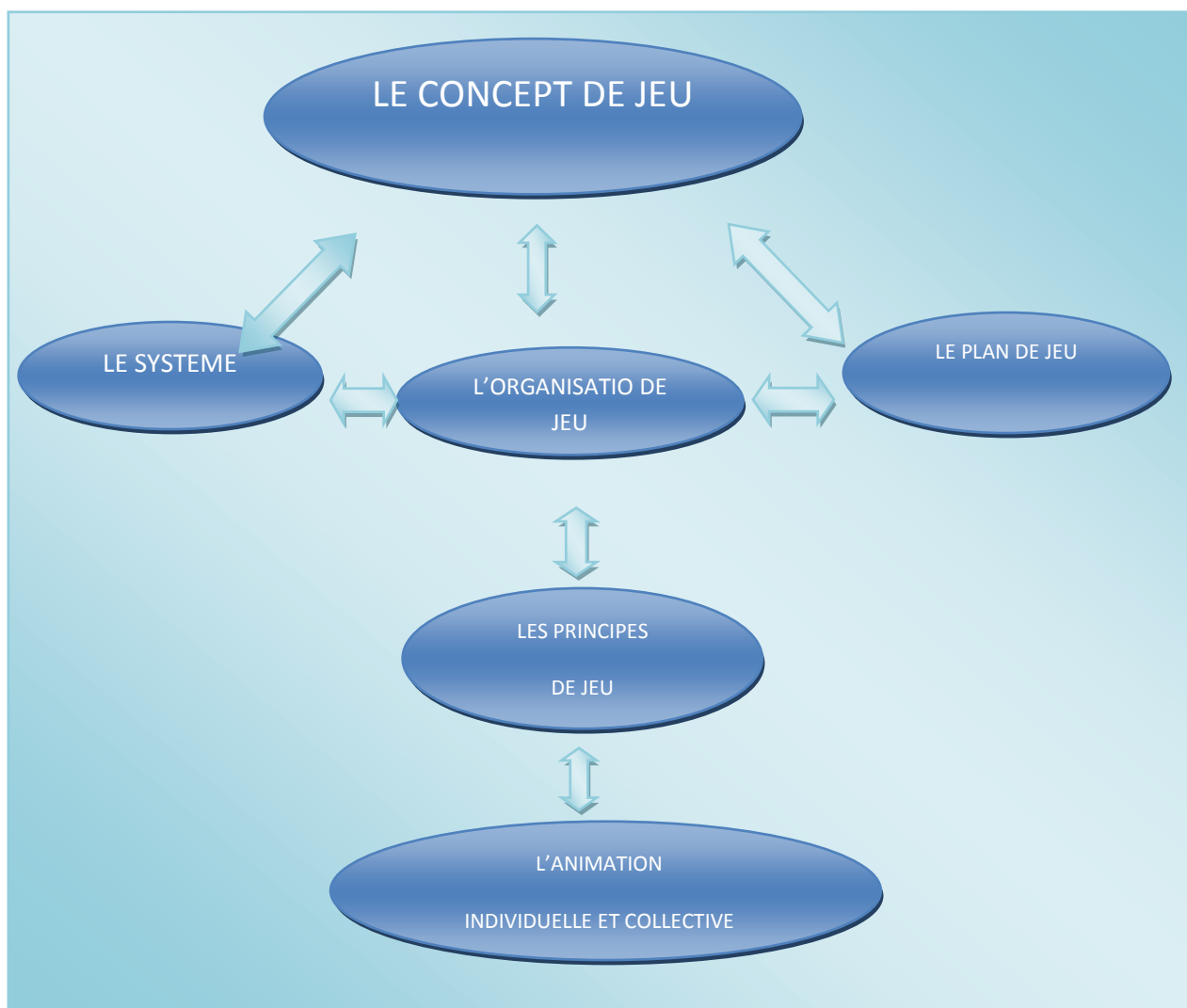


Figure N°10: le concept de jeu du football

Dans le football de haut niveau, le style de jeu, le système de jeu, l'animation tactique peuvent varier d'un match à l'autre, voire lors d'un match.

3.4.1. Le système de jeu :

- Placement des joueurs sur le terrain, selon le choix de l'entraîneur, soit le nombre de joueurs dans les différentes lignes et leur position sur le terrain : 4-4-2 / 4-3-3 / 4-3-1-2 / 4-1-3-2 etc.

3.4.2. L'organisation de jeu :

- Répartition des tâches défensives et offensives, par poste et par ligne, et leurs relations entre elles.

3.4.3. Le plan de jeu :

- Stratégie adaptée pour un match bien précis (consignes collectives et individuelles).

Exemple : Chercher haut l'adversaire en début de match, et le presser dans son camp; marquage serré des milieux et surtout du meneur de jeu.

3.4.4. Les principes de jeu :

- Eléments tactiques propres au jeu. Ils animent le système de jeu et l'organisation de jeu en phases offensive et défensive. Les consignes sont appliquées individuellement et collectivement en fonction de la position du bloc-équipe sur le terrain et bien entendu de la situation de jeu.

Principes offensifs : – Jeu long sur les 2 attaquants, avec appui des milieux
– Jeu par les côtés avec passage dans le dos – Etc.

Principes défensifs : – Pressing de milieu
– Freiner l'adversaire (aller contre lui pour freiner son jeu)

3.4.5. L'animation de jeu :

- Mouvement de l'équipe, déplacements coordonnés des joueurs sur le terrain, à partir des principes de jeu offensifs et défensifs. L'animation permet des évolutions de jeu variées et des changements d'organisation dans le match : passage d'un 4-4-2 à un 3-4-3 en phase offensive.

Le temps, l'espace et le joueur en possession du ballon déterminent l'animation de jeu.

Grâce à l'animation collective, le football devient un football dynamique.

3.5. La préparation à la tactique collective :

La tactique en football, c'est un système de plans d'actions offensifs et défensifs qui, pour atteindre un objectif de gain du match dans le respect des règles du jeu, vise à dominer l'équipe adverse. Un plan tactique n'est réalisable que s'il repose sur une base tactique avec participation importante des capacités cognitives, des habiletés techniques, des aptitudes athlétiques, et de façon générale des qualités psychiques du joueur. La figure I nous montre les composants du complexe de facteurs « tactiques », selon (Weineck, 2003).

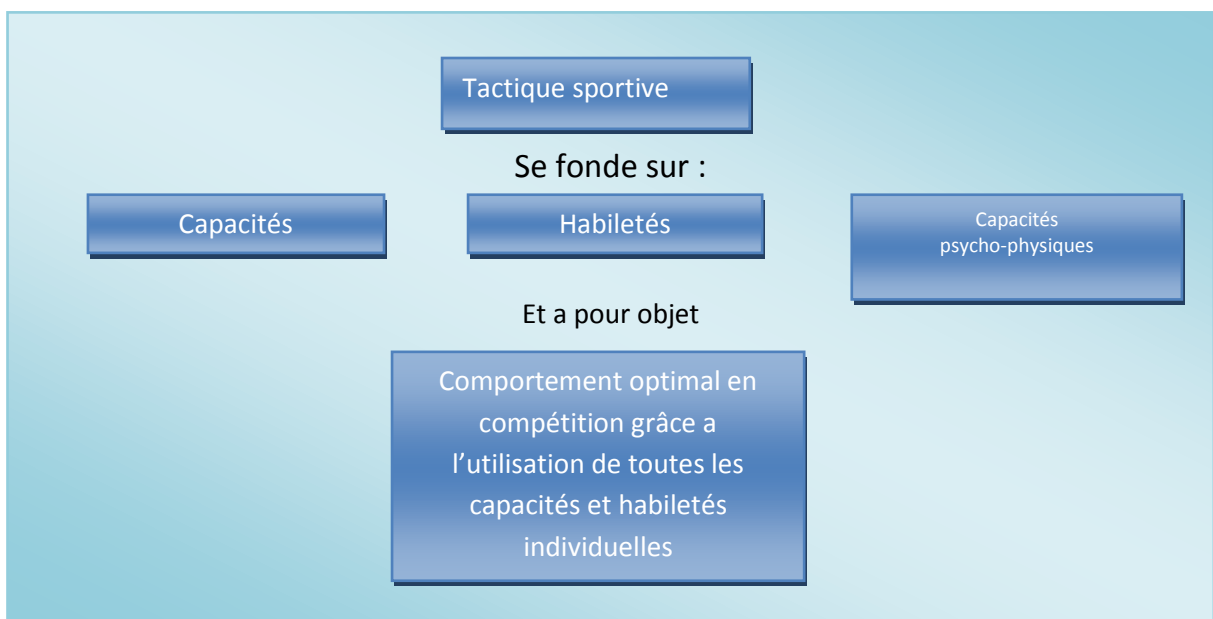


Figure N°11: Les composants du complexe de facteurs « tactiques » (d'après Weinek, 1983) cité chez (Mombaerts.E., 1996, p. 27)

3.6. Les grands problèmes tactiques en football :

Quelque soit le système de jeu utilisé, l'activité tactique en football naît et se justifie par la présence d'un rapport d'opposition-association entre deux équipes qui s'affrontent (attaque/ défense). Une analyse plus élaborée du jeu en compétition nous (Mombaerts.E., 1996, p. 28), fait distinguer à partir de cette dualité, trois grands problèmes de jeu déjà décrits précédemment.

Chaque problème de jeu est plus ou moins vite résolu en fonction d'un état (tableau I) du rapport d'opposition-association. On distingue trois états de ce rapport, favorable, en équilibre, en déséquilibre.

Si le rapport d'opposition-association est	Animation offensive	Animation défensive
Favorable à l'attaque	Attaque rapide - Aller vite - Conserver son avance en temps et espace	Défense en poursuite - Freiner l'action offensive - Protéger l'accès du but
Equilibré	Attaque placée - Créer le surnombre - Jouer en mouvement - Créer de l'incertitude	Défense en barrage - Cadrer le porteur - Créer le surnombre coté ballon
Favorable à la défense	Attaque placée - Conserver le ballon et progresser	Défense en surnombre - Récupération organisée du ballon - Créer de la certitude

Tableau N°01: Les états du rapport opposition-association

La spécificité de la préparation tactique est clairement définie. Elle se propose d'améliorer simultanément :

- Les interactions collectives qui sont employées, par les joueurs dont l'équipe possède le ballon (possession du ballon et partenaires), et par les joueurs dont l'équipe ne possède pas le ballon, dans le cadre d'un rapport d'opposition-association (tactique collective).
- Les actions individuelles du joueur sur et avec le ballon dans le cadre d'un rapport d'opposition-association (tactique individuelle) .

Il s'agit pour le joueur en situation de construire progressivement un système de ressources susceptible de mettre de l'ordre au plan perceptif et décisionnel. Pour cela, le joueur doit intégrer un certain nombre de principes de jeu ayant trois grands problèmes de jeu décrits précédemment. Nous les présentons comme des rapports d'opposition à gérer dans la dynamique du jeu (tableau II).

Conservation du ballon / Opposition a la progression du ballon
Déséquilibre de la défense / Récupération du ballon
Finition / Protection du but

Tableau N° 02: les trois grands rapports du jeu

La résolution de ces trois problèmes fondamentaux du jeu de football passe par l'acquisition de principes de jeu ayant trait :

- A l'espace et au temps.
- A la production d'incertitude pour l'adversaire et de certitude pour le partenaire.
- A la coordination d'actions dans le cadre d'un projet collectif. Nous nous proposons de décrire les principes de jeu (tableau III) dans le cadre du rapport de jeu pour lequel ils sont particulièrement opérants.

Conservation du ballon / Opposition a la progression du ballon	
<i>Utilisation, création d'espaces libres</i> - Occupation large et profonde du terrain - Déplacement et jeu dans les intervalles	<i>Réduction d'espace et de mouvement</i> - Pression sur le porteur du ballon - Repli défensif vers son but, a l'intérieur du terrain
<i>Création d'incertitude</i> - Augmentation des possibilités d'échanges par les appuis et les soutiens	<i>Réduction d'incertitude</i> - Marquage des receveurs potentiels
Progression et déséquilibre défensifs Récupération du ballon	
<i>Utilisation, création d'espaces libres</i> - Fixation latérale puis renversement - Fixation axiale puis débordement - Coordination appui, soutien, appels - Dédoublment, écrans	<i>Réduction d'espaces et de mouvement</i> - Augmentation de la densité numérique coté ballon et dans l'axe du but - Coordination pression sur le ballon, marquage des receveurs potentiels - Organisation en 2 lignes de force avec suppléance
<i>Utilisation du jeu en mouvement</i> - Limitation de touches de balle - Limitation du nombre d'échange - Passe et va et passe et suit	<i>Réduction de l'incertitude</i> - Placement pour intercepter - Actions défensives au sein d'un système de jeu
<i>Création d'incertitude</i> - Alternative jeu direct-indirect - Changement de rythme avec sans le ballon - Surnombre offensif - Utilisation de la feinte avec le ballon et dans les déplacements sans le ballon	
Finition / protection du but	
<i>Utilisation du jeu en mouvement</i> - Limitation des touches de balle - Réception en mouvement ou en l'air <i>Création d'incertitude</i> - Surnombre offensif - Utilisation de la feinte	<i>Réduction de l'espace et du mouvement</i> - Couverture et renforcement de l'axe du but - Recul frein <i>Réduction d'incertitude</i> - Anticipation des actions offensives adverses

Tableau N°03: Les principes de jeu en football

3.7. Les principes tactiques de jeu :

On a bien vu la complexité d'une approche globale de la notion de tactique, et donc, nous allons essayer de séparer des notions connexes et interpénétrées, pour simplifier l'approche de la tactique au travers de ses principes.

On peut exprimer le concept de tactique autour des 3 grands thèmes :

- Les principes de jeu.
- L'organisation de jeu.
- Les systèmes de jeu.

Concept → principes → Tactiques → Principes applicables quelque soit l'organisation ou le système choisi.

Concept → organisation tactique → jeu en zone-jeu en individuel- jeu mixte.

Concept → systèmes de jeu → schémas temporels de jeu (4-4-2) (4-3-3) (3-5-2) etc.

3.8. La tactique offensive en football :

Dans le développement contemporain de la tactique déjà offensive, le champ d'action a été limité. Le marquage réciproque serré et souvent, le marquage double ; la couverture réciproque complète et l'échange des fonctions font échouer la liberté nécessaire et le champ d'action des joueurs dans le jeu offensif.

Sans un champ d'action convenable, l'efficacité du jeu offensif devient nettement plus faible.

La participation d'un nombre de joueurs toujours plus grand au jeu défensif (y compris les avants) ainsi qu'au jeu offensif (y compris les défenseurs) fait « étoffer » le jeu comme cela a été défini que le théoricien anglais **Allen Wade**, cité chez (Wrzos.J., 1984, p. 37), cela aboutit souvent à une accumulation de 20 joueurs des deux équipes dans une seule zone de terrain. Ce fait constitue une motivation complète pour acquérir la notion de la formation collective et individuelle de la tactique offensive, afin que nos joueurs aient une plus grande liberté de mouvements tactiques à exploiter que l'adversaire.

L'obtention d'un tel comportement tactique constitue la condition de base de l'augmentation de l'efficacité du jeu offensif.

Pour les joueurs de football, les exercices tactiques représentent un entraînement complet car c'est dans ce genre d'exercices qu'ils sont le plus mis à l'épreuve.

Grâce à ces exercices tactiques il y a, en effet, moyen d'améliorer les qualités techniques, les qualités physiques et psychologiques, d'autant qu'ils peuvent être agrémentés d'une multitude de variantes offensives appliquées à des conditions de match.

Dans ce contexte, les idées personnelles, la faculté d'improvisation, l'intelligence et l'esprit de collaboration entre les équipiers joueront un rôle prépondérant (مفتي. و إبراهيم 1990)

Les options fondamentales de jeu, individuel ou collectif, offensif ou défensif, doivent être pratiquées, élément par élément, grâce à un jeu simple pour ensuite parvenir à incorporer tous les éléments appris et exercés dans des jeux tactiques plus complets.

3.8. 1. La tactique offensive standard :

L'avenir du footballeur dépend, entre autres, du développement de différents éléments du savoir tactique, l'un d'eux est certainement l'aptitude à exécuter des manœuvres tactiques dans les phases constantes de jeu.

Actuellement, on marque de plus en plus de but à partir des phases constantes de jeu, et cela à cause d'un marquage de plus en plus strict et de l'amélioration du jeu défensif. Planifier et perfectionner les reprises de jeu au augmentera l'efficacité des actions tactiques offensives.

3.8.1. 1. Les principes offensifs individuels :

Pour (Wrzos.J., 1984, p. 38), elle est définie comme étant l'ensemble des actions individuelles utilisées par un joueur dans ces interactions avec ses partenaires et ses adversaires.

De sa part (موفق، 2007) elle représente les différents mouvements réalisés par un joueur seulement ou avec un partenaire au maximum, dans l'élaboration d'un système afin d'animer le jeu, créer des espaces et renforcer la tactique collective.

La tactique offensive individuelle exige une bonne condition physique, une excellente technique et une meilleure préparation mentale et psychologique afin de permettre une meilleure compréhension et lecture du jeu.

L'amélioration des capacités individuelles du joueur en attaque doit se reposer sur :

A- les aptitudes individuelles du joueur

B- un entraînement logique et objectif en apprentissage

Le joueur doit apprendre un comportement tactique correct en respectant les étapes suivantes :

1- réalisation d'une tactique individuelle parfaite, sans adversaire ni espace déterminé.

2- Réalisation des exercices tactiques, avec adversaire passif et détermination de l'espace et de la vitesse d'exécution.

3- Même procédé avec adversaire actif.

4- Réalisation des exercices tactiques, avec adversaire actif et un libre choix des procédés tactiques.

3.8.1.2. La tactique offensive collective :

La tactique collective représente le support fondamental de la tactique générale, elle n'est que l'organisation générale de l'équipe.

L'action collective, pour sa part, est la somme et la combinaison des actes tactiques individuels cohérents en fonction d'un objectif commun, (Dufour.J., 1974, p. 135).

3.8.2. Les principes offensifs de groupes et collectives :

3.8.2. 1. Les combinaisons tactiques (groupe)

« la combinaison tactique est la coordination des actions individuelles de deux ou plusieurs joueurs, dans une certaine phase de jeu dans le but de réaliser une tâche partielle du jeu », (Dufour.J., 1974, p. 136).

La combinaison se présente donc comme un automatisme collectif dont l'usage efficient est lié à une adaptation. Il y'a, si l'on veut un aspect formel et un aspect particulier adapté à la réalité, des constantes et des variables.

Sur le plan pédagogique la forme « **classique** » correspond à des temps de prise de conscience et de mécanisation par répétition, les « **variantes** » à des temps d'application impliquant l'adaptation.

3.8. 2. 2. Les automatismes (groupe):

D'après (Herman.Vermeuleun., 2004, p. 84), l'automatisme collectif signifie, séquence de jeu, étudiée et mise au point à l'avance, avec un certain rythme.

Dans ces combinaisons les déplacements des joueurs et le cheminement de la balle sont d'autant plus rapides que l'essentiel du schémas d'action de chaque joueur est prévu. Le temps de réflexion, au niveau de chacun de ces joueurs, est donc réduit au minimum indispensable c'est-à-dire au contrôle visuel permettant l'application, de la combinaison tactique soit dans son intégralité, soit dans des diverses variations possibles.

3.8. 2.3. Les automatismes (groupe) :

L'appelle de balle consiste à proposer une solution au possesseur du ballon par l'émission d'un signal perceptible par ce joueur, (Dufour.J., 1974, p. 81). Ce signal peut être :

- une accélération
- un simple placement ou déplacement
- un signal convenu : notion de code, de langage de l'attitude.

3.9. Les principes tactiques généraux :

« Le schéma tactique est la combinaison tactique exécutée d'un dispositif préétabli (établi à l'avance) dans lequel les joueurs et le ballon circulent et agissent stéréotypement conformément aux indications **Etablies l'Avance**, afin de réaliser une tâche momentanée », (Dufour.J., 1974, p. 137).

Les schémas tactiques représentent donc les actions collectives entreprises à partir de balles arrêtées, suite à une intervention de l'arbitre.

Les schémas tactiques se résument en :

- 1- Le coup d'envoi.
- 2- Le dégagement du gardien. A un degré moindre.
- 3- La touche.
- 4- Le coup – franc.
- 5- Le coup de pied de coin (corner).
- 6- Le coup de pied de réparation (penalty).

On trouve différents appellations des schémas tactiques, telle que : situations standards et situations constantes.

Une application stricte des schémas tactiques, d'une manière rigoureuse entraîne le plus souvent la réussite, surtout si le schéma tactique a été conçu en fonction des efficacités techniques des joueurs.

3.9. Les principes tactiques généraux :

Selon (Doucet.C., Football entrainement tactique , 2002, p. 134)

3.9.1. Les principes tactiques offensifs :

Réaliser le passage de la défense à l'attaque (éliminer un ou plusieurs défenseurs, aider un partenaire),

Réaliser la conservation du ballon,

Réaliser la pénétration de la défense adverse,

Réaliser efficacement la finition (surnombre offensif, démarquage, appel de balle, changement de rythme).

3.9.2. Tactique collective en attaque :

3.9.3. L'animation offensive :

3.9.3.1. L'attaque rapide :

L'attaque rapide est le moyen le plus tangible, le plus effectif des actions d'attaque de l'équipe. « On utilise ici les passes diagonales et en profondeur, dans les espaces vidés par l'adversaire avant que celui - ci n'organise sa défense ». (Drissi.B., 2004, p. 66).

En football moderne, après que l'équipe s'est emparée du ballon au cours de l'épisode de jeu, on peut distinguer trois phases d'attaque :

Première phase : la reconversion rapide de la défense vers l'attaque,

Deuxième phase : l'attaque elle - même,

Troisième phase : achèvement de l'attaque.

3.9.3.1.1. Caractéristiques de l'attaque rapide :

Selon (Masson, 2010, pp. 4-7)

- peu de passes (3-4 maximum)
- peu de joueurs (3-4 maximum)
- durée : moins de 8''

L'adversaire:

Le bloc défensif de l'équipe adverse n'est momentanément pas en place.

Cela peut être dû :

- à une erreur technique
- à un mauvais choix de jeu
- à une incompréhension entre 2 partenaires
- à une interception

Reconversion :

Généralement, mais pas nécessairement, la première passe après la récupération du ballon est une passe en profondeur (direction le but).

Selon (Mombaerts, 1996) Au moment de la récupération du ballon (changement de possession), l'enchaînement de jeu offensif qui conserve le déséquilibre momentané de la défense correspond à l'attaque rapide. En situation d'attaque rapide, il convient de conserver l'avantage en espace-temps sur la défense pour terminer l'action offensive par un but. Les études statistiques sur le jeu indiquent que ce type d'attaque est plus efficace en termes de but marqué que l'attaque placée. Nous rappelons ci-après les principes de jeu particulièrement opérants pour la réussite de l'attaque rapide.

-Il faut pour conserver l'espace-temps sur la défense adverse :

Créer et utiliser des espaces libres :

Courses et appels croisés ;

Utilisation de dédoublement et d'écrans ;

Alternance de jeu en profondeur (passe) puis dribble.

Jouer en mouvement

Passe et va (appui-appel);

Enchaînement d'actions directes : passe en diagonale pour un joueur en appel croisé vers le but adverse

Limitation des touches de balle ;

Limitation du nombre de passes.

Créer de l'incertitude chez les défenseurs

Utilisation de changement de rythme ;

Utilisation des feintes.

Jouer en mouvement

En coupant les trajectoires;

En limitant les touches de balle.

Attaque rapide implique que l'équipe qui vient de récupérer le ballon profite de la désorganisation adverse ou de la supériorité numérique pour atteindre rapidement la cible. Les joueurs doivent travailler ce mouvement de manière spécifique car il est difficile en football. Le jeu doit être rapide ce qui demande de la qualité technique, des déplacements adaptés et coordonnés, et de faire les bons choix (vision du jeu/prise de décisions/sens de l'anticipation) (Drissi.B., 2009, p. 167).

Afin de concrétiser le plus grand nombre d'attaques rapides par des occasions de but, l'entraînement passe par le travail de certains principes.

3.9.3.1.2. Les principes de jeu pour l'attaque rapide :

Selon (Meyer., 2009, p. 3)

Jouer vers l'avant /Faire progresser le ballon le plus vite possible :

Toutes les passes latérales ou en retrait sont à éviter sauf si elles permettent ensuite de se projeter vers l'avant (l'avant-centre qui remise pour une passe en profondeur par exemple). On recherche en priorité le couloir de jeu direct et l'utilisation de la profondeur. La première passe après la récupération est importante.

Utiliser peu de touches de balle:

Il est commun de rappeler que le ballon se déplace plus vite que le joueur. Le jeu en une, deux, voire trois touches de balle est recherché.

Cette évidence a pour conséquence que les joueurs doivent progresser dans leurs enchaînements techniques : déviation, contrôle/passe courte ou longue (à travailler dès l'échauffement lorsque le thème de l'entraînement est l'attaque rapide).

Déplacement des joueurs:

Jouer vite vers l'avant ne veut pas dire que tous les joueurs, notamment les attaquants doivent courir droit vers le but adverse (constat récurrent chez les jeunes).

L'objectif est de constituer des relais démarqués.

Soutenir l'action:

Certains entraîneurs demandent uniquement à 3 joueurs de participer à l'attaque rapide. Les autres doivent rester en place. Cette animation conduit à des matchs ternes et sans but. Si vous voulez que vos jeunes progressent, ou que votre équipe pratique un jeu attractif, 4 à 5 joueurs doivent suivre l'action (même si c'est seulement en soutien).

Remontée du bloc équipe:

Lorsque le jeu se déroule rapidement vers l'avant, la défense doit en profiter pour monter rapidement jusqu'à la ligne médiane.

Néanmoins cela peut être un choix dans l'animation défensive de laisser le bloc Équipe plus bas.

Volonté d'aller porter rapidement le danger dans le camp adverse et d'utiliser l'espace dans le dos de la défense :

Avec le perfectionnement de cette phase de jeu et une animation offensive adaptée, l'attaque rapide doit devenir un point fort de votre équipe avec de réelles intentions de jeu.

Finir les actions : efficacité devant le but.

La vitesse de réalisation ne doit pas se faire au détriment de l'efficacité. La finition est particulièrement à travailler pour apprendre à garder son sang-froid, rester lucide devant le but tout en faisant preuve d'agressivité offensive (prise de risque, dribble 1c1, battre le gardien...). Objectif : concrétiser l'attaque rapide

3.9.3.2. L'attaque de position :

D'après (Drissi.B., 2004, p. 66). L'attaque de position est un moyen aussi effectif que l'on précède sauf que le temps de réalisation et le nombre de passes sont plus grands.

L'attaque de position se caractérise par la construction sûre de jeu à l'aide des passes courtes et moyennes, ce qui fait qu'il y a une longue conservation du ballon aux joueurs sur toutes les parties du terrain et avec la participation de tous les joueurs de l'équipe. Dans la première phase, les joueurs de l'équipe retrouvent leurs positions. Dans la deuxième phase, l'équipe utilise tous les moyens technico - tactiques (passes, permutations, démarquages) pour arriver à conclure l'attaque.

3.9.3.2.1. Caractéristiques de position :

Selon (Masson, 2010, pp. 8-12).le bloc défensif adverse est en place.

Généralement, la première passe après la récupération du ballon est une passe de sécurité.

Le premier objectif est de ne pas perdre le ballon, et non d'attaquer directement le but adverse : progression relativement lente.

Style indirect

- beaucoup de passes de sécurité
- beaucoup de joueurs
- temps de jeu supérieur à 8''

➤ Il faut pour conserver le ballon collectivement : (Meyer., 2009, p. 4)

Augmenter les possibilités d'échanges du ballon (appuis-soutiens) :

Occupation large et profonde du terrain ;

Déplacements entre deux adversaires, dans les intervalles ;

Circulation du ballon avec sécurité.

➤ Il faut pour déséquilibrer la défense adverse :

Créer et utiliser des espaces libres :

Fixation de la défense dans une zone latérale puis renversement ;

Fixation de la défense dans la zone axiale puis débordement ;

Utilisation de dédoublement et d'écrans ;

Alternance de jeu en profondeur (passe) puis drible.

Jouer en mouvement

Passe et va (appui-appel), passe et suit (appui-soutien) ;

Coordination de passe et va-passe et suit (appui-soutien-appel) ;

Limitation des touches de balle ;

Limitation du nombre de passes.

Créer de l'incertitude chez les défenseurs.

Alternance de jeu direct et de jeu indirect ;

Utilisation de changement de rythme ;

Utilisation des feintes.

Il faut pour réussir la phase de finition (dernière passe puis tir)

Occuper les zones stratégiques au bon moment ;

Créer de l'incertitude chez le gardien de but ou les défenseurs.

Utilisation des feintes.

Jouer en mouvement.

En coupant les trajectoires ;

En limitant les touches de balle.

Selon (**Drissi.B., 2004**) Une attaque placée est une attaque face à une défense organisée et replacée.

Pour marquer, l'équipe va devoir conserver le ballon et progresser en bloc équipe vers le but adverse. Le plus dur va être de déséquilibrer l'équipe adverse pour se créer une occasion de but. Les attaques placées demandent beaucoup de maîtrise collective car elles impliquent un fond de jeu permettant des enchaînements de plus de cinq passes sans perdre le ballon.

Les situations d'attaque placée sont celles que l'on retrouve le plus dans un match. Si une phase d'attaque comporte moins de cinq passes, on parle alors d'attaque rapide.

L'entraîneur, pour améliorer les situations d'attaque placée de son équipe, doit s'appuyer sur le travail des principes de jeu :

3.9.3.2.1. Caractéristiques de position :

Selon (Meyer., 2009, p. 4)

➤ Conservation/progression collective

- Augmenter les possibilités d'échange du ballon (appuis – soutiens) :
- Occupation large et profonde du terrain.
- Déplacements entre deux adversaires, voir et être vu dans les intervalles.
- Circulation du ballon avec sécurité.

➤ Déséquilibre de la défense adverse

- Créer et utiliser des espaces libres :
- Fixation de la défense d'un côté pour jouer de l'autre (renversement).
- Fixation de la défense dans la zone axiale puis débordement sur un côté.
- Utilisation du jeu à 2 et du jeu à 3 (dédoubléments, 1-2, écran...).
- Alternance de jeu latéral puis en profondeur.
- Courses et appels croisés.

➤ Jouer en mouvement:

- passer et proposer (appui – appel), passer et suivre (appui – soutien).
- Limitation des touches de balle.
- Limitation du nombre de passes.
- Créer de l'incertitude chez les défenseurs :
- Utilisation de changement de rythme
- Utilisation des feintes
- Aggressivité offensive : chercher le 1c1

➤ Finition:

- Dernière passe - centre puis tir - volée - tête...
- Couper les trajectoires.
- Utiliser des feintes.
- Limitation des touches de balle

Conclusion:

Il s'agit en définitive de Former et de Développer le plus possible l'Esprit Tactique du joueur. Le succès de cette délicate et vaste entreprise dépend d'un certain nombre de facteurs tels que la mise en œuvre de moyens matériels appropriés, la compétence et l'esprit d'initiative, des éducateurs concernés. Le paramètre le plus important apparaît cependant comme étant l'aptitude de l'éducateur à faire le plus large appel à la compréhension, à la participation très active des joueurs. Cela suppose une évolution capitale des rapports enseignants-enseignés ou entraîneurs-joueurs, dans le sens de la concertation et de la « non-directivité ». L'éducateur n'impose pas les solutions, il oriente, en guide éclairé, vers leur découverte. Il fournit les bases objectives de réflexion, anime et oriente les discussions, aide largement à l'élaboration des conclusions et propose les modalités d'action en match et à l'entraînement, en se souciant, avant tout, de la compréhension active et de l'adhésion réfléchie des joueurs.

La réflexion tactique n'est certes pas le seul facteur de réussite, les savoir-faire techniques, les efficiences athlétiques et caractérielles ne sont pas moins importantes, mais c'est sans doute le domaine où de possibles progrès résident le plus. Elle conditionne en grande partie l'acquisition de l'Adaptabilité, aptitude primordiale pour le joueur et l'équipe.

*Moyens et
Méthode*

Chapitre I

*Méthodologie
de la recherche.*

Introduction :

Faire une étude nous impose de respecter un ensemble des procédures qui nous permettent d'interpréter les résultats avec plus de cohérence scientifique, ces règles basées sur des principes méthodiques pour traiter avec efficacité et pertinence la problématique imposée, c'est pour cela, dans ce chapitre, nous avons mis en évidence la présentation toutes les bases scientifiques nécessaires de la méthodologie de la recherche liées à notre étude.

1.1. Type d'étude :

Cette étude descriptive s'est déroulée durant quatre ans (2011-2012-2013 et 2014). Elle a été réalisée au niveau des catégories jeunes de l'équipe nationale algérienne qui ont participés aux championnats internationaux.

1.2. Objectifs de la recherche :

Le premier objectif de notre étude vise essentiellement à mettre en évidence une analyse vidéo de la tactique offensive selon le type rapide ou de position, en même temps.

- D'avoir une idée précise sur l'efficacité de chaque type d'attaque utilisée durant les championnats d'Afrique des jeunes catégories de l'Equipe Nationale Algérienne.
- Utilisation de la vidéo comme retour visuel des matchs.
- Acquisition de compétences dans la maîtrise d'outils technologique destinés à évaluer la performance tactique par vidéo.
- Mettre à la disposition de l'entraîneur, du superviseur, des outils d'évaluation de fondamental accompagnés des résultats qu'il peut utiliser pour la sélection et la formation des jeunes joueurs. Celle-ci se base sur l'hypothèse selon laquelle la pratique du football de haut niveau concernant les jeunes,

A partir de l'ensemble des résultats obtenus, il serait possible d'établir une méthode d'entraînement de la tactique offensive, en se référant une analyse vidéo, en fonction de l'âge et du poste occupé de chaque joueur.

1.3. Echantillon :

Cette étude a porté sur un échantillon de l'observation est constitué par le nombre de compétitions réalisées par :

- Le parcours de l'équipe nationale Algérienne en coupe d'Afrique des nations (U17) 2009
- Le parcours de l'équipe nationale Algérienne en coupe d'Afrique des nations (U20) 2013
- Le parcours de l'équipe nationale olympique Algérienne en tournoi préolympique (U23) 2011

Selon le tableau récapitulatif suivant:

Tableau N°4: Identification des compétitions soumises à l'observation.

Compétition	Equipes nationales	Nombre de compétitions
Coupe d'Afrique de nations(U17)2009	Algérie-Cameroun Guinée- Algérie Algérie-Gambie	03
Tournoi préolympique (U23) 2010	Algérie-Sénégal Maroc- Algérie Nigeria- Algérie	03
Coupe d'Afrique des nations(U20)2013	Algérie-Benin Egypt – Algérie Algérie-Ghana	03

1. 4.Organisation et méthode de la recherche :

1.4.1. Méthode d'analyse bibliographique

Cette méthode nous permet de regrouper toutes les données qui traitent notre étude et qui permet d'enrichir nos connaissances sur les différentes évaluations selon les types de la tactique offensive et ses conséquences pratiques et leur utilisation pour réaliser cette expérience

Dans notre étude nous nous sommes référés à des ouvrages et des documents théoriques, mémoires et aussi nous avons eu recours à des sources indirectes (consultations informatiques dans les sites Internet)

1.4.2. Tests et mesures :

Questionnaire:

Pour avoir le maximum d'informations possibles pour notre étude, nous avons établi un questionnaire avec des questions ouvertes et fermées, destiné aux entraîneurs. Ce questionnaire met en évidence 04 axes (des renseignements personnels, niveau informationnel des entraîneurs concernant la tactique de football, les différentes formes d'évaluation en football, et les nouvelles techniques utilisées dans l'observation et l'analyse). (**Annexe**)

Afin de nous donner des bases et des conditions scientifiques de ce questionnaire, on l'a distribué sur l'ensemble des experts et des professeurs universitaires (Annexe) dans le but d'avoir leurs avis sur le contenu de cet outil, On a pris en considération les différentes observations et les conseils tels que l'ambiguïté des questions ou la liaison entre les questions proposées et leurs axes.

Après le contrôle des différentes variables, on a élaboré la conception finale de ce questionnaire.

Etape1:

C'est l'étape de l'étude préliminaire qui nous permet une analyse de match, au cours de laquelle nous avons évalué la fiabilité et l'objectivité de l'outil, lors de cette évaluation, nous nous sommes beaucoup plus concentrés pour réunir des conditions d'expérimentation favorables, tout en essayant de les maintenir à longueur de toute la durée de notre étude, dans cette étape ;on a juger la fiche d'observation avec l'entraîneur qui est experts dans le domaine footballistique .

Après avoir délimité la détermination de compétitions ciblées et les matchs sélectionnés qui serviront la base de notre étude, nous avons décidé de suivre les étapes suivantes :

- Préparer les documents administratifs qui nous permettent d'effectuer les analyses.
- Faire des contacts avec les responsables de la Fédération Algérienne de Football et la Confédération Africaine de Football et pour avoir une vision sur les conditions de réalisation des analyses.
- Rencontrer les entraîneurs afin de les informer de l'objectif de cette étude.
- Fixer les dates et déterminer le lieu pour la réalisation des analyses.

Après avoir déterminé et préparé les différentes conditions, nous avons entamé une étude préliminaire sur une compétition composée de 3 matchs de l'équipe nationale algérienne en championnat du monde U17(2009) et ces matchs ont les mêmes caractéristiques de matchs principaux

Cette étude préliminaire nous a permis :

- d'avoir une idée sur les différentes difficultés rencontrées lors de réalisation des observations et analyses afin d'éviter les difficultés durant l'étude principale.
- Prendre une vision sur la façon d'organiser et la manière de préparer les différents moyens et outils utilisés lors de réalisation des analyses.
- connaître la durée de réalisation chaque analyse durant l'expérimentation.

Etape2:

C'est l'étape de l'expérimentation pédagogique a été menée durant les quatre ans 2011;2012;2013 et 2014, lors de laquelle on a analysé les matches qui sont présentés dans le tableau 04, dans laquelle on a concrétisé les tâches suivantes

Une fois toutes les données réalisées ils seront portées sur la fiche d'observation.

L'étude expérimentale dans laquelle on a réalisé l'ensemble des observations et analyses sur les différents championnats internationaux, ainsi on a distribué des questionnaires aux entraîneurs et ce afin de vérifier la validité des outils proposés analyse vidéo non informatisée il faut certaines conditions et des bases scientifiques.

1.4.3. Méthode de l'observation pédagogique :

A) Le modèle proposé par WRZOS(1984) a été retenu dans le sens ou il répond à notre objectif.

B) Utilisation du DVD plus un logiciel (kinovéa0.8.7) pour l'enregistrement et le dépouillement des rencontres internationales.

C) Description de l'outil d'observation.

D) les critères retenus :

-Le nombre et le type d'actions offensives par match.

-les zones du début et de la fin des actions offensives (défense - milieu - attaque).

-Le nombre de passes par action (différenciation entre attaque de position et l'attaque rapide).

-La nature des arrêts des actions (tir, but, pénalité, corner, mauvaise passe, perte de balle, sortie de touche, hors jeu)

La fiche répondant à ces indications sera la suivante :

	Durée de l'action	début et fin d'action			Nombre de passe		
Nombre d'action	Par Seconde	Défense	Milieu	Attaque	< 5	> 6	Nature des arrêts

Condition de validation d'une action offensive

Une action offensive est validée dès qu'elle compte au moins une passe, l'action est achevée soit par actions positives, soit par des actions négatives.

Actions positives :

2. But
3. Pénalité
4. Tir au but
5. C. R : corner
6. C. F : coup franc
7. T : sortie de touche

Actions négatives :

8. Mauvaise passe : MP
9. Perte de balle : PB (toute forme de perte par subtilisation ou interception).

1.4.4. Méthode de calcul statistique :

Les résultats ont subi une analyse de la variance bi-fonctionnelles en randomisation totale suivi d'une comparaison de moyennes deux a deux selon le test de **NEWMAN et KEULS**. Et ceci suite a un traitement statistique des données.

Les données ont été traitées statistiquement à l'aide:

Une calculatrice scientifique **KENKO-105B**

Un micro-ordinateur (**DELL**) avec un système statistique (**Excel 2007**)

Un logiciel statistique de type «**Stat Box Pro**» de l'ensemble des données analyse des résultats.

Nous avons dégagé les formules de la manière mathématique la plus simple suivantes :

La moyenne arithmétique : \bar{X}

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

\bar{X} = Valeur de paramètre

N = Effectif

L'écart type (S) :

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{X})^2}{n}}$$

\bar{X} = Moyenne arithmétique

X = Valeur de paramètre

N = Effectif

Test de Khi 2 :

$$X_2 = \sum \frac{(n - \hat{n})^2}{\hat{n}}$$

1.5. Les limites de la recherche :

Certaines contraintes et difficultés ont émaillé la présente étude. Des difficultés qui sont traitées par le manque des moyens appropriés et du temps nécessaire, ainsi que des ouvrages indispensables à cet effet.

Nous soulignons un nombre insuffisant d'études concernant la conception des batteries de tests basés sur le compartiment de jeu chez les jeunes footballeurs.

Sur le plan pratique, Nous avons signalé le refus de certains entraîneurs de réaliser ces tests au niveau de leurs clubs respectifs.

La difficulté de détermination des dates d'application des tests par l'occupation des équipes en championnat et en coupe est a' mentionne également.

Conclusion :

Le contenu de ce chapitre a été consacré sur l'ensemble des principes méthodiques (théorique et pratique) liés avec l'échantillon de cette étude, ainsi que l'explication détaillée sur l'analyse proposé, la manière correcte de l'appliquer et la façon d'interpréter les résultats de cette analyse sur le plan statistique.

Chapitre II
Présentation et analyse
des résultats

Introduction :

Ce chapitre contient la présentation et l'analyse ainsi que l'interprétation des différents résultats obtenus après l'expérimentation réalisée dans cette étude, en plus de la discussion de ces résultats et de ses relations avec les objectifs déterminés auparavant.

2.1. Présentation et analyse des résultats du questionnaire :**2.1.2.1. Présentation et analyse les résultats du questionnaire :**

(Voir en annexe)

Analyse de l'axe N°1 : (Informations personnelles)

Les répétitions et le pourcentage de l'échantillon								
Le grade	Enseignant universitaire		Conseiller en Sport		Technicien supérieur		Ancien joueur	
	5	50%	2	20%	1	10%	2	20%
Le diplôme	Licence CAF _A		Licence CAF _B		Licence CAF _C		Autre	
	6	60%	1	10%	0	0%	3	30%
L'expérience	De 1 à 5 ans		De 5 à 10 ans		Plus de 10 ans			
	0	0%	0	0%	10	100%		
Participation au stage	Oui				Non			
	10		100%		0		0%	

Tableau N°05 : les informations personnelles des entraîneurs

1) D'après les résultats précédents du tableau n°13, nous avons constaté :

a) Le grade:

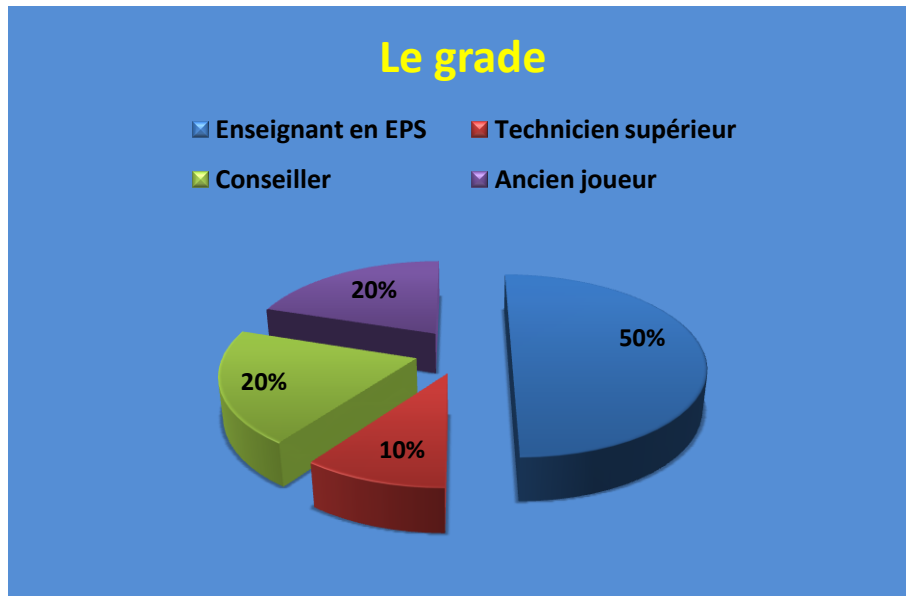


Figure N° 12: les pourcentages du grade pour les entraîneurs

Les conseillers en sport représentent un pourcentage de **50%** alors que les enseignants en EPS et les anciens joueurs constituent un pourcentage de **20%** et enfin on remarque qu'il n'y a que **10%** pour les techniciens supérieurs.

b) Le diplôme:

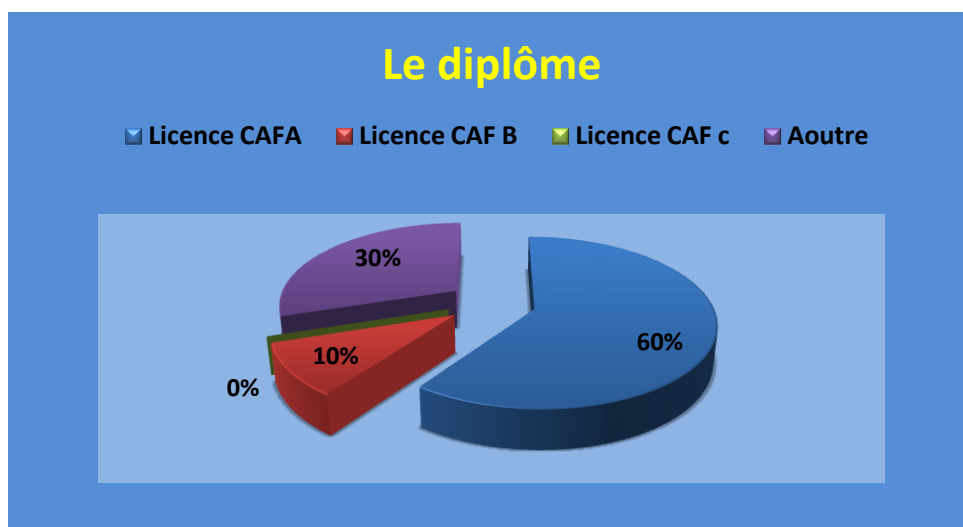


Figure N° 13 : les pourcentages des diplômes pour les entraîneurs

60% des entraîneurs ont un diplôme « licence CAF_A » alors que **10%** ont celui du « licence CAF_B » et

c) L'expérience:



Figure N°14: les pourcentages de l'expérience pour les entraîneurs

Concernant cet aspect **50%** des entraîneurs ont une expérience de **5 à 10** ans alors que **30 %** ont une expérience de **1 à 5** ans et enfin nous avons remarqué qu'il y a **20%** qui ont une expérience plus de **10** ans.

d) Participation aux stages et regroupements :

Tous les entraîneurs (**100%**) participent aux stages et des regroupements

Analyse du l'axe N2 : (La tactique en football)

	Les questions	Les répétitions et le pourcentage de l'échantillon				Khi2 Tabulé	Niveau de signification	Degré de liberté	Khi 2 calculé	
1	Quelle est la dimension la plus importante en football ?	Physique	6	60%	4	40%	3,48	0,05	1	0,4
		Technique	6	60%	4	40%	3,48	0,05	1	0,4
		Tactique	6	60%	4	40%	3,48	0,05	1	0,4
		Psychologique	6	60%	4	40%	3,48	0,05	1	0,4
2	Est-ce que l'équipe nationale algérienne dépend de diversification dans le jeu offensif ?	Oui		Non		Khi 2 Tabulé	Niveau de signification	Degré de liberté	Khi 2 calculé	
		8	80%	2	20%	3,84	0,05	1	3,6	
3	Quel type d'attaque qui correspond au style algérien ?	Attaque placé		Attaque rapide		La contre attaque	Khi 2 Tabulé	Niveau de signification	Degré de liberté	Khi 2 calculé
		5	50%	4	40%					
4	Est-ce que l'acte tactique offensif de l'équipe national algérienne dépend aux exigences du football moderne ?	Oui		Non		Khi 2 Tabulé	Niveau de signification	Degré de liberté	Khi 2 calculé	
		4	40%	6	60%	3,84	0,05	1	0,4	

Tableau N°06: Résultats de **Khi 2** pour l'axe de la préparation physique en football

A partir des résultats du tableau (06), nous avons constaté qu'il y a une différence significative dans les questions (01, 02, 03,04) puisque le **khi 2** calculé moins que **khi2** tabulé, ce qui confirme que les entraîneurs intéressent sur tous les aspects composants de la performance en football (physique, technique, tactique, psychologique) avec des niveaux similaires (identiques)

On remarque aussi que les entraîneurs pence que l'équipe nationale algérienne dépend de diversification dans le jeu offensif et que l'acte tactique offensif de l'équipe national algérienne ne dépend aux exigences du football moderne.

Analyse de l'axe 3 :(l'évaluation tactique en football)

Les questions		Les répétitions et le pourcentage de l'échantillon											
1	Comment jugez-vous l'évaluation en football ?	Très importante		Importante		Accessoire		Khi 2 Tabulé	Niveau de signification	Degré de liberté	Khi 2 calculé		
		7	70%	3	30%	0	0%	5.99	0.05	2	7.39		
2	Quelles sont les moyens que vous utilisez lors d'évaluation ?	Observation			Tests			Khi 2 Tabulé	Niveau de signification	Degré de liberté	Khi 2 calculé		
		7	70%	3	30%			3.84	0.05	1	1.6		
3	Le mode d'évaluation que vous utilisez basé sur quel aspect ?	Physiques		Techniques		Tactiques		Mentaux		Khi 2 Tabulé	Niveau de signification	Degré de liberté	Khi 2 calculé
		5	50%	3	30%	1	10%	1	10%	7.82	0.05	3	4.4
4	Comment jugez-vous l'évaluation tactique en football ?	Très importante		Importante		Accessoire		Khi 2 Tabulé	Niveau de signification	Degré de liberté	Khi 2 calculé		
		3	30%	7	70%	0	0%	5,99	0,05	2	7,39		
5	Quelles sont les méthodes que vous utilisez lors de l'évaluation tactique ?	Analyse de terni			Analyse fondamentale			Khi 2 Tabulé	Niveau de signification	Degré de liberté	Khi 2 calculé		
		80	80%	20	20%			3,84	0,05	1	3,6		

Tableau N°07: Résultats de Khi 2 pour l'axe de l'évaluation en football

A partir des résultats du tableau (07) nous avons remarqué qu'il existe une différence significative dans les questions (01, 05) puisque la plupart des entraîneurs considèrent que l'évaluation est un processus important en football et ils ont une idée sur les logiciels d'analyse vidéo.

Analyse de du l'axe 4 :(les moyens pédagogiques)

	Les questions	Les répétitions et le pourcentage de l'échantillon									
		La fiche d'observation		Les logiciels d'analyse vidéo		Autre		Khi 2 Tabulé	Niveau de signification	Degré de liberté	Khi 2 calculé
1	Quelles sont les moyens que vous utilisez lors de l'analyse tactique ?	3	30%	2	%20	5	50%	5.99	0.05	2	1.39
		Importante		Accessoire		Inutile		Khi 2 Tabulé	Niveau de signification	Degré de liberté	Khi 2 calculé
2	Comment jugez-vous utilisation de la nouvelle technologie lors de l'analyse tactique?	7	70%	2	20%	1	10%	5.99	0.05	2	6.19
		Oui		Non		Khi 2 Tabulé	Niveau de signification	Degré de liberté	Khi 2 calculé		
3	Utilisez-vous les moyens audio visuels lors de vos analyses tactiques ?	2	20%	8	80%	3.84	0.05	1	3.6		
		Oui		Non		Khi 2 Tabulé	Niveau de signification	Degré de liberté	Khi 2 calculé		
4	Avez-vous une idée sur les logiciels d'analyse vidéo ?	4	40%	6	60%	3,84	0,05	1	0,4		
		Oui		Non		Khi 2 Tabulé	Niveau de signification	Degré de liberté	Khi 2 calculé		

Tableau N°08: Résultats de **Khi 2** pour l'axe « les moyens pédagogiques »

D'après les résultats obtenus dans le tableau(08) on constate qu'il existe une différence significative dans la question (02) puisque les entraîneurs intéressent sur la fiche d'observation comme un moyens de l'analyse tactique .Par contre, on a observé qu'il n'existe pas une différence significative dans les questions(01, 03, 04) puisque la plupart des entraîneurs considèrent que de la nouvelle technologie est un processus importante lors de l'analyse tactique en football et ils ont une idée sur les logiciels d'analyse vidéo.

2.2.2. Présentation des résultats :

2.2.2.1 Caractéristique de la stratégie offensive de l'équipe nationale algérienne en championnat d'Afrique U17 :

Type offensif utilisé :

Type d'attaque Match	Attaque rapide		Attaque position	
	Nbre	%	Nbre	%
Algérie - Cameroun	14	63.63	08	36.36
Algérie - Guinée	11	52.38	10	47.61
Algérie - Gambie	05	29.41	12	70.58
Total	30	50	30	50

Tableau N°09: Type d'attaques utilisées par match en championnat d'Afrique

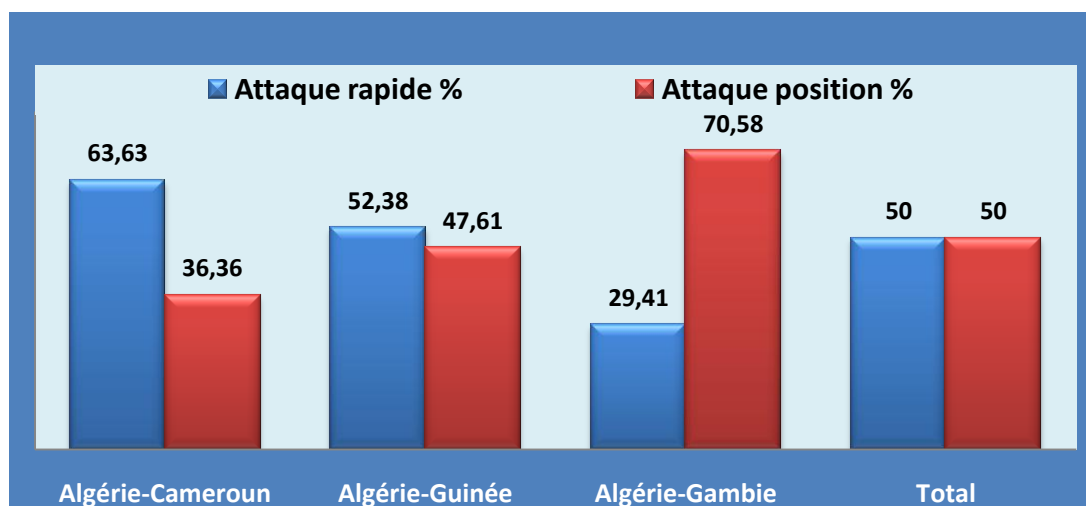


Figure N°15 : Type d'attaques utilisées par match en championnat d'Afrique

Le tableau 09 et la figure 15 représentent la distribution des attaques selon le style rapide ou de position montre qu'il n'y a pas une différence entre ces deux type et entre les différentes populations sportives.

Toutefois, l'étude des pourcentages indiquent clairement qu'il y a un équilibre entre ces deux types offensifs.

Efficacité du système offensif :

Type d'attaque Match	Attaques rapides				Attaques de position			
	Réussites		Echecs		Réussites		Echecs	
	Nbre	%	Nbre	%	Nbre	%	Nbre	%
Algérie-Cameroun	05	35.71	09	46.29	04	50	04	50
Algérie-Guinée	09	81.81	02	18.19	02	20	08	80
Algérie-Gambie	04	80	01	20	07	58.33	05	41.69
Total	18	60	12	40	13	43.33	17	56,67

Tableau N°10: Efficacité des attaques par match et par type offensif en championnat d'AfriqueU17.

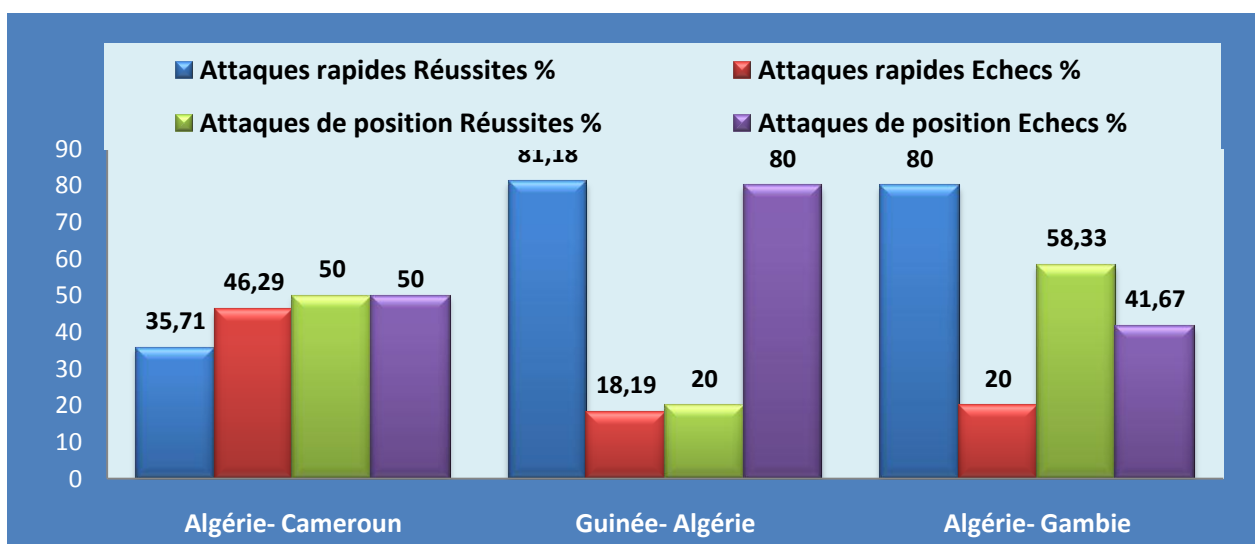


Figure N°16: Efficacité des attaques par match et par type offensif en championnat d'AfriqueU17

Le tableau 10 et la figure 16 signale que :

- Il y a une différence dans l'efficacité pour les attaques rapides par rapport à l'attaque de position.
- Dans le domaine des attaques rapides, il y a une nette dominance du pourcentage pour les attaques réussites de 60%.
- Dans le domaine des attaques de positions, il y a une nette prédominance du pourcentage pour l'échec d'un 56,67%.

2.2.2.2 Caractéristique de la stratégie offensive de l'Equipe Nationale Algérienne en championnat d'Afrique U20 :

Type offensif utilisé :

Type d'attaque Match	Attaque rapide		Attaque position	
	Nbre	%	Nbre	%
Algérie- Bénin	07	41.18	10	58.82
Égypt - Algérie	13	46.43	15	53.57
Algérie- Ghana	06	42.86	08	57.14
Total	26	44.07	33	55.93

Tableau N°11: Type d'attaques utilisées par match en championnat d'Afrique U20

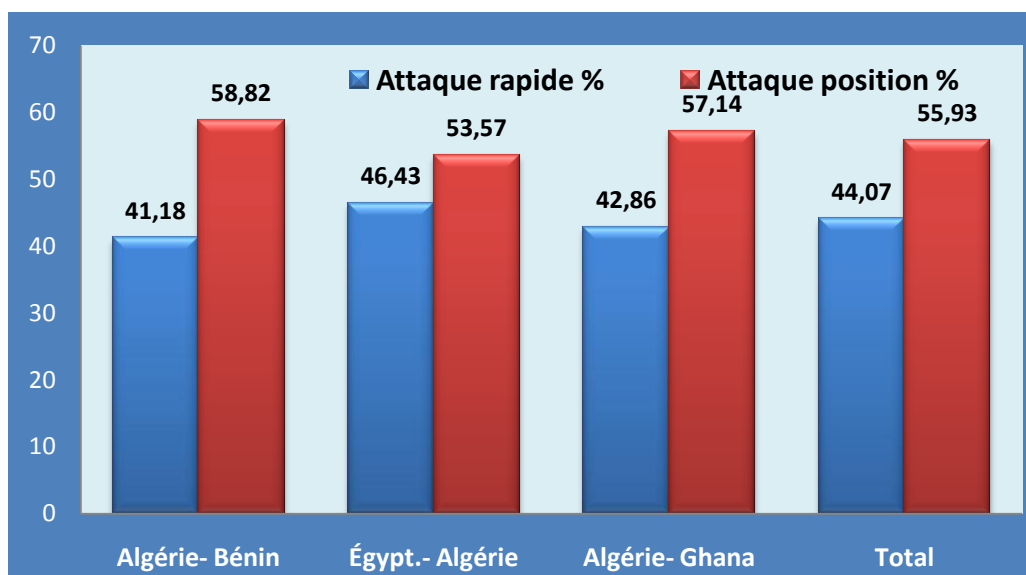


Figure N°17: Type d'attaques utilisées par match en championnat d'Afrique U20

Le tableau 11 et la figure 17 représentent la distribution des attaques selon le style rapide ou de position montre qu'il y a une différence entre ces deux types et entre les différentes populations sportives.

Toutefois, l'étude des pourcentages indiquent clairement qu'il y a une différence entre ces deux types offensifs .d'un 55.93% pour les attaques de position et 44.07% pour les attaques rapides.

Efficacité du système offensif :

Type d'attaque Match	Attaques rapides				Attaques de position			
	Réussites		Echecs		Réussites		Echecs	
	Nbre	%	Nbre	%	Nbre	%	Nbre	%
Algérie- Bénin	05	71.43	02	28.57	02	20	08	80
Égypt.- Algérie	09	69.23	04	30.77	04	26.67	11	73.33
Algérie- Ghana	04	66.67	02	33.33	02	25	06	75
Total	18	69.23	08	30.77	08	24.24	25	75.76

Tableau N°12: Efficacité des attaques par match et par type offensif en championnat d'Afrique U20.

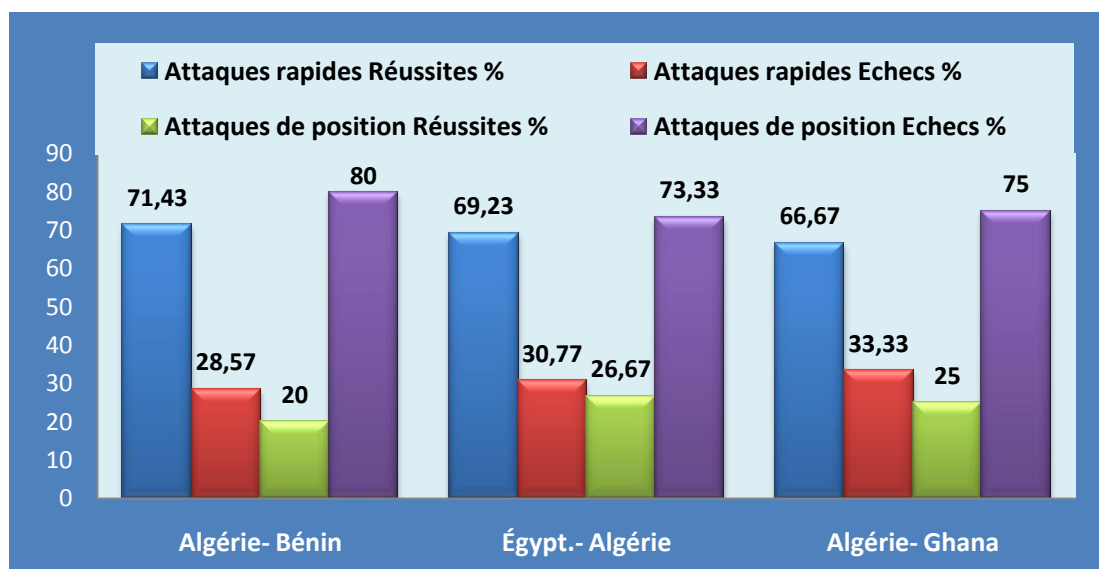


Figure N°18: Efficacité des attaques par match et par type offensif en championnat d'Afrique U20.

Le tableau12 et la figure 18 signale que :

- Il y a une différence dans l'efficacité des attaques rapides par rapport à l'attaque de position.
- Dans le domaine des attaques rapides, il y a une nette dominance du pourcentage pour les attaques réussite d'un 69.23%.
- Dans le domaine des attaques de positions, il y a une nette dominance du pourcentage de l'échec de 75.76%.

2.2.2.3 Caractéristique de la stratégie offensive de l'Equipe Nationale Algérienne au Tournoi préolympique U23 :

Type offensif utilisé:

Type d'attaque Match	Attaque rapide		Attaque position	
	Nbre	%	Nbre	%
Algérie- Sénégal	10	41.66	14	58.33
Maroc- Algérie	12	40	18	60
Nigeria- Algérie	08	40	12	60
Total	30	40.54	44	59.46

Tableau N°13: Type d'attaques utilisées par match en championnat d'Afrique U23

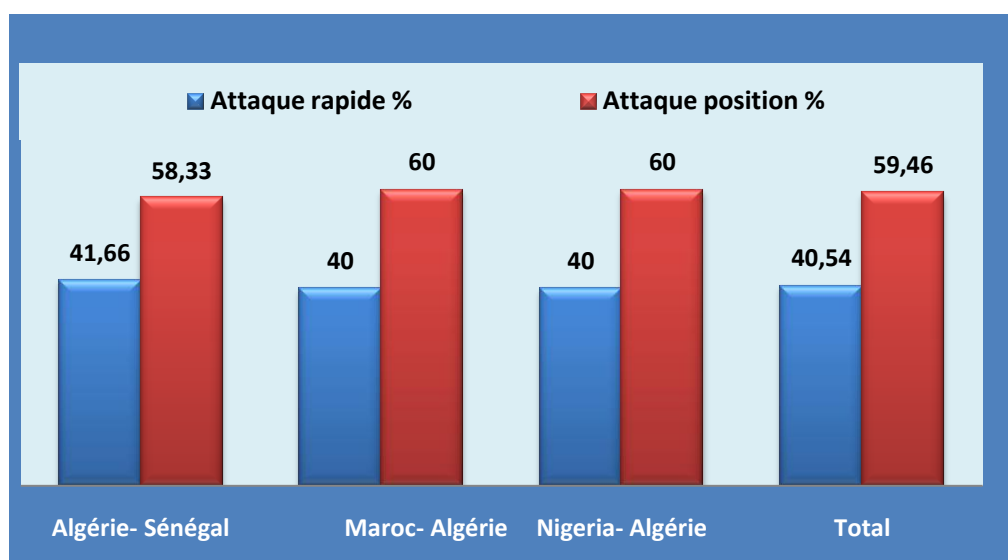


Figure N°19: Type d'attaques utilisées par match en championnat d'Afrique U23

Le tableau 13 et la figure 19 représentent la distribution des attaques selon le style rapide ou de position montre qu'il y a une différence entre ces deux type et entre les différentes populations sportives.

Toutefois, l'étude des pourcentages indiquent clairement qu'il y a une différence entre ces deux types offensifs, de 59.46% pour les attaques de positions et 40.54% pour les attaques rapides.

Efficacité du système offensif :

Type d'attaque Match	Attaques rapides				Attaques de position			
	Réussites		Echecs		Réussites		Echecs	
	Nbre	%	Nbre	%	Nbre	%	Nbre	%
Algérie-Sénégal	06	60	04	40	10	71.42	04	28.58
Maroc-Algérie	08	66.67	04	33.33	10	55.56	08	44.44
Nigeria-Algérie	06	75	02	25	07	58.33	05	41.67
Total	20	66.67	10	33.33	27	61.37	17	38.63

Tableau N°14: Efficacité des attaques par match et par type offensif en championnat d'Afrique U23.

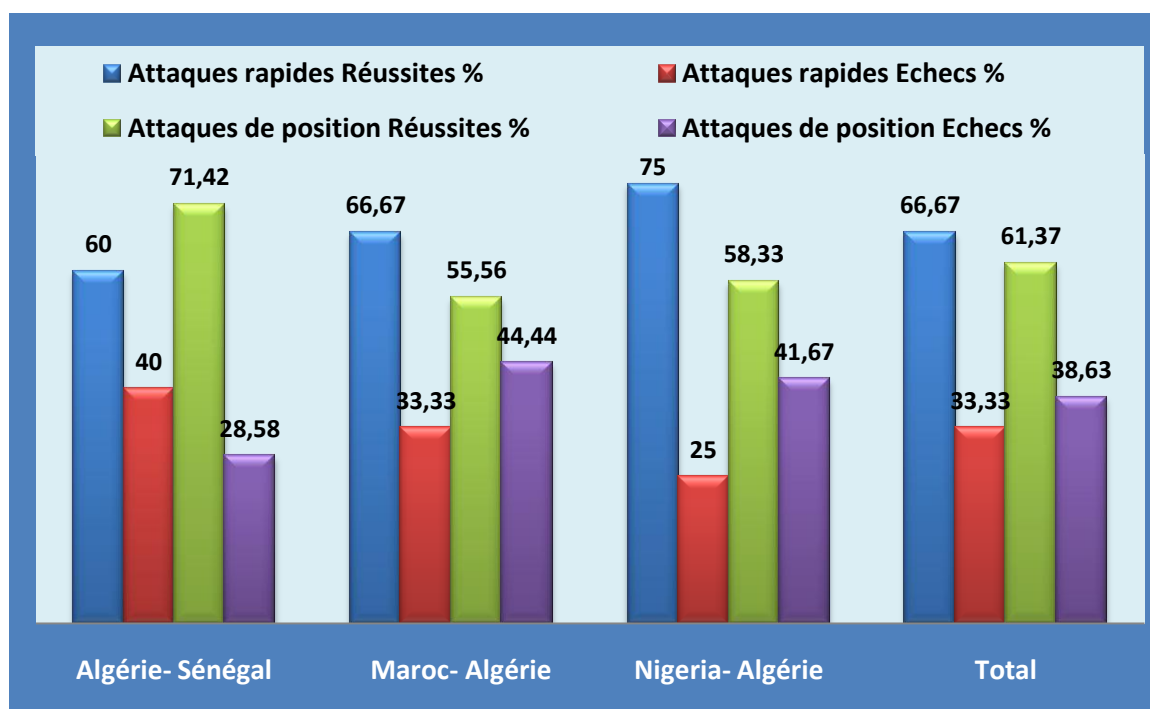


Figure N°20: Efficacité des attaques par match et par type offensif en championnat d'Afrique U23.

Le tableau14 et la figure 20 signale que :

- Il y a une différence dans l'efficacité des attaques rapides par rapport à l'attaque de position.
- Dans le domaine des attaques rapides, il y a une nette dominance du pourcentage pour les attaques réussies de 66.67%.
- Dans le domaine des attaques de positions, il y a une nette dominance du pourcentage pour les attaques réussies de 61.37%.

2.2.3. Analyse des résultats :

2.2.3.1. Analyse des résultats du type de l'attaque et l'efficacité en championnat d'Afrique U17 :

CAF	F1*F2 (type d'attaques et Niveau de l'efficacité)				F1 (type d'attaques) n=6		F2 (Niveau de l'efficacité) n=6		Analyse de variance		
	Attaque Rapide n=3		Attaque de position n=3		Attaque rapide	Attaque placée	Réussites	Echecs	F1	F2	F1*F2
	Réussites	Echecs	Réussites	Echecs							
n	18	12	13	17	30	30	31	29			
X	6±2, 646	4±4, 359	4, 333±2, 517	5, 667±2, 082	5± 3, 225	5±2, 066	5,167±2, 309	4,833±3,055	NS	NS	NS
Khi2	1, 092				0, 874		0, 351				
P	(P= 0, 78214)				(P = 0, 35246)		(P = 0, 56083)				

Tableau N°15: les valeurs (moyenne, khi2) du type de l'attaque et l'efficacité en championnat d'Afrique U17

- Il ya un équilibre dans les deux types d'attaque avec une moyenne de 5±3.225 pour l'attaque rapide et 5±2.066 pour l'attaque placée et khi2 de 0.874 (Seuil de probabilité = 0.35246)
- Au niveau de l'efficacité, nous remarquons une différence non significative entre la réussite et l'échec avec une moyenne de 5, 176± 2, 309 pour la réussite et moyenne de 4, 833±3, 055 pour l'échec avec khi2 de 0, 351 (Seuil de probabilité = 0, 56083)

2.2.3.2. Analyse des résultats du type de l'attaque et l'efficacité en championnat d'Afrique U20 :

	F1*F2 (type d'attaques et Niveau de l'efficacité)				F1 (Type d'attaques) n=6		F2 (Niveau de l'efficacité) n=6		Analyse de variance		
	Attaque Rapide		Attaque de position		Attaque rapide	Attaque placée	Réussites	Echecs	F1	F2	F1*F2
	Réussites	Echecs	Réussites	Echecs							
n	18	08	08	25	26	33	26	33	NS	NS	HS
X	6±2.646	2.667±1.55	2.667±1.55	8.333±2.515	4.333±1.826	5.5±1.751	4.333±1.826	5.5±1.751			
Khi2	1.95				0.008		0.008				
P	0.00464				0.34384		0.34384				

Tableau N°16: les valeurs (moyenne, khi2) du type de l'attaque et l'efficacité en championnat d'Afrique U20

- Il y a une différence non significative dans les deux types d'attaque avec une moyenne de 4.333 ± 1.826 pour l'attaque rapide ; et une moyenne de 5.5 ± 1.751 pour l'attaque placée et khi2 de 0.008 (Seuil de probabilité = 0.34384)

- Au niveau de l'efficacité, nous remarquons différences non significative entre la réussite et l'échec avec une moyenne de 4.333 ± 1.826 pour la réussite et moyenne de 5.5 ± 1.751 pour l'échec avec khi2 de 0.008 (Seuil de probabilité = 0.34384)

2.2.3.3. Analyse des résultats du type de l'attaque et l'efficacité en championnat d'Afrique U23 :

	F1*F2 (type d'attaques et Niveau de l'efficacité)				F1 (Type d'attaques) n=6		F2 (Niveau de l'efficacité) n=6		Analyse de variance		
	Attaque Rapide		Attaque de position		Attaque rapide	Attaque placée	Réussites	Echecs	F1	F2	F1* F2
	Réussites	Echecs	Réussites	Echecs							
n	20	10	27	17	30	44	47	27	S	HS	NS
X	6.667±1.155	3.333±1.155	9±1.732	5.667±2.082	5±1.033	7.333±1.713	7.833±1.317	4.5±1.506			
Khi2	0.869				1.116		0.082				
P	0.99				0.03288		0.00651				

Tableau N°17: les valeurs (moyenne, khi2) du type de l'attaque et l'efficacité en championnat d'Afrique U23

- Il y a une différence significative dans les deux types d'attaque avec une moyenne de 5 ± 1.033 pour l'attaque rapide ; et une moyenne de 7.333 ± 1.713 pour l'attaque placée et khi2 de 1.116 (Seuil de probabilité.= 0.03288)
- Au niveau de l'efficacité, nous remarquons différences hautement significative entre la réussite et l'échec avec une moyenne de 7.833 ± 1.317 pour la réussite et moyenne 4.5 ± 1.506 pour l'échec avec khi2 de 0.082 (Seuil de probabilité=0.00651)

Discussion

1. Discussion:

Après avoir réalisé l'analyse tactique proposée visant à appréhender des indices de l'animation offensive chez les jeunes, suite aux résultats obtenus pour la comparaison entre les deux styles de jeu l'attaque rapide et de position chez les catégories jeunes de l'équipe nationale algérienne, nous pouvons confirmer d'après les résultats de l'analyse statistique bi factorielle en randomisation totale suivis par une comparaison des moyennes deux à deux selon le test de **Newman et keuls** :

Qu'il n'y aucune différence dans la stratégie offensive, que les deux styles adoptés avec alternance par l'équipe nationale (**17**) avec une petite domination de l'attaque de position, c'est-à-dire les attaques placées sont plus nombreuses que les attaques rapides mais avec une efficacité insignifiante pour le style direct.

— Concernant la coupe d'Afrique des nations(**U20**) Il y a une différence non significative dans les deux types d'attaque et au niveau d'efficacité, on remarque des différences non significatives entre la réussite et l'échec, Par ailleurs, les résultats de la comparaison inter-facteurs ont montré une différence hautement significative entre les deux facteurs étudié types d'attaques et l'efficacité,

— D'autre part, pour les résultats du tournoi préolympique (**U23**) nous avons été surpris par les résultats de l'équipe nationale olympique Algérienne, qui démontraient qu'il 'y avait de différence hautement significative entre l'échec et la réussite, Pour ce qui est de l'efficacité. Les résultats ont montré une différence significative entre les deux types d'attaque. Les résultats de la comparaison inter- facteurs ont montré une différence non significative entre les deux facteurs étudié types d'attaques et l'efficacité,

A partir des résultats obtenus lors de la stratégie offensive de l'équipe nationale les deux styles adoptés avec alternance et avec une petite domination de l'attaque de position, sont plus nombreuses que les attaques rapides mais avec une efficacité insignifiante pour le style direct.

Ces résultats infirment les résultats réalisés dans le même domaine.

En effet, un auteur démontre que le football algérien a dans le domaine offensif, une forte tendance à n'utiliser qu'une seule forme d'attaque (rapide) et présente une carence manifeste dans la circulation de balle (**Drissi, B. 2009**).

Les résultats de cette étude, par conséquent, ne peuvent être relatifs qu'à l'échantillon étudié. Les résultats s'expliquent par plusieurs causes, parmi lesquelles:

- Le nombre insuffisant de compétition et matches analysés.
- Le style de jeu et la stratégie tactique adoptés par le staff technique des jeunes algériens.
- Les conditions de chaque compétition.
- Le manque d'expérience dans l'utilisation des moyens dans l'observation et l'analyse des matches.

Conclusion

1. Conclusion:

Dans ce travail, nous avons souhaité contribuer au développement d'un corps de connaissances qui permette, à travers les échanges d'idées, de faire évoluer la performance en football et plus particulièrement la formation tactique du jeune footballeur.

En résumé, les styles adoptés par les jeunes d'élites algériennes se résume dans l'adoption d'un style univoque qui ne convient pas au tempérament algérien, mais aux normes internationales qui prônent une alternance équilibrée entre les deux styles, à savoir le style direct et le style indirect.

Mais, fait insolite, il se trouve que ces dix dernières années l'équipe nationale algérienne est à 95% composée de jeunes joueurs issue de l'émigration et qui ne sont pas formés localement mais adopte leur style par la diversification dans le jeu offensif en réponse aux exigences du football moderne.

C'est la preuve que le football algérien n'est plus en mesure de produire des joueurs de haute performance. Face à ce constat, n'est t-il pas, pour nous, légitime de déterminer les causes liées a ce marasme.

Par contre l'analyse vidéo des matches fournit un moyen de quantifier et de qualifier les caractéristiques de la performance individuelle ou collective sur les plans technique tactique. Elles permettent de fournir des indications sur les forces et faiblesses de notre football et d'adoption d'une philosophie tactique idéale.

2. Conclusion générale:

Le football contemporain exige une maîtrise technico-tactique individuelle et collective qui se manifeste par une évaluation quantitative du volume et de la diversification des actions technico-tactique, ainsi que par la variation qualitative de la fiabilité et de l'efficacité d'exécution des actions de jeu. La maîtrise technico-tactique permet aux joueurs de s'adapter facilement aux nécessités accrues du jeu et aux particularités adverses tout en conservant l'équilibre général de la formation.

La performance en football est la résultante de l'interaction d'un certain nombre de facteurs qui concourent à optimiser les résultats, parmi lesquels, les facteurs physiologiques et physiques caractérisés par l'expression des qualités requises (endurance, vitesse ,force -vitesse); les facteurs technico-tactiques destinés à optimiser les qualités intrinsèques du joueur et à les rentabilisés au profil du collectif; les facteurs psychologiques qui permettent l'expression de la motivation et la maîtrise de l'attention et de la vigilance ; facteurs environnementaux qui englobent tous les éléments extérieurs susceptibles.

Pour la simple raison que c'est le sport le plus populaire au monde et c'est la raison pour laquelle les spécialistes ont choisi d'introduire la technologie moderne dans cette discipline qui dépend sur l'informatique en premier lieu, la vidéo et autres technologies pour arriver à connaître les détails les plus fins de leurs équipes et de leurs adversaires. La FIFA a eu recours à des systèmes d'analyse très performante telle que l'AMISCO, le GPS (**Dellal.A, 2008**) et la technique moderne des bois utilisée lors de la coupe du monde de 2014.

Et afin de réaliser les objectifs du projet, l'étudiant-chercheur a partagé son étude en deux grandes parties, la première s'intéresse théoriquement aux variances de la recherche, la seconde englobe les procédures de l'observation de l'étude et méthodes de l'analyse de compétitions. La première partie a été divisée en trois chapitres, le premier d'entre eux s'est intéressé à l'expertise vidéo en

football et l'utilisation de la vidéo comme connaissance du résultat. L'utilisation de la vidéo comme connaissance du résultat. Le deuxième chapitre a été consacré par l'étudiant-chercheur à l'évaluation dans le domaine du football et insister sur l'importance de l'observation et de l'analyse du match.

L'étude théorique a pris fin par un Le troisième chapitre que l'étudiant-chercheur a consacré à la tactique offensive en football et s'intéresser aux principes tactiques offensifs et les caractéristiques de l'animation offensif en football, à savoir l'attaque rapide et l'attaque de placée.

La deuxième partie a été divisée en deux chapitres : le premier chapitre a été consacré par l'étudiant-chercheur à la méthodologie de recherche et aux procédures de terrain dès le premier jour où le thème de recherche a été validé par le conseil scientifique jusqu'à l'analyse de la tactique offensive proposé où il a expliqué les moyens utilisés dans l'étude et la manière de l'observation.

Le second chapitre a été consacré à la présentation, à l'analyse et à la discussion des résultats de l'étude, l'étudiant-chercheur est arrivé à une somme de déductions, la plus importante d'entre elles est que les jeunes catégories de l'équipe nationale algérienne dépendent de la diversification dans le jeu offensif en réponse aux exigences du football moderne, mais une efficacité insignifiante, et le chercheur a conclu son étude par un nombre de propositions et de recommandations où il a insisté sur l'importance de l'utilisation du l'analyse vidéo afin d'évaluer les équipes et de les orienter selon notre propre philosophie tactique.

Comme il a insisté à introduire la technologie moderne dans le domaine du football algérien et la conception des logiciels pour évaluer d'autres catégories et d'autre variances.

3. Recommandations

D'après les résultats obtenus, nous pouvons recommander ce qui suit :

- 1) Développer la formation tactique chez les jeunes footballeurs : le sens tactique, l'observation, éduquer la pensée tactique du joueur par un apprentissage de l'acte tactique créateur individuel et collectif.
- 2) Développer la pensée et l'acte tactiques par l'entraînement des qualités tactiques, la formation du savoir-faire moteurs et techniques, et l'acquisition de connaissances pratiques et théoriques.
- 3) Prendre en considération la variation entre les deux styles d'attaques lors de l'entraînement de la tactique offensive chez les jeunes.
- 4) Transmettre aux joueurs des connaissances (théoriques et pratiques) par des techniques de simulation
- 5) Elargir cette investigation aux autres catégories d'âge pour enrichir la manière la plus efficace du processus d'entraînement des footballeurs.

Bibliographie

Bibliographie:

- ✓ Ali.A, & Farrally.M. (1991). *A computer-video aided time motion analysis technique for match analysis*. London: Sports Med Phys Fitness.
- ✓ Ancian, J. (2008). *Football, préparation physique programmée*. . Paris: Amphora.
- ✓ Bangsbo J, N. L. (1991). *Activity profile of competition soccer*. London: J Sports Science.
- ✓ Bekraoui N, C. G., & C. G. (2008). *Validité et limite de la technique du gps dans l'analyse de la tache en football*. Valenciennes: Science et football : recherches et connaissances actuelles.
- ✓ BESNARD, D. &.-T., & B.-T. M. (1999). *Expert error in trouble-shooting: an exploratory study in electronics*. Human-Computer Studies.
- ✓ BORDES.B, S., & SALMERON.P. (1995). Sports collectifs : Evaluation des capacités motrices. *Revue EPS n251* , 35-37.
- ✓ Breen, A. I., & I. ., (2007). *A Quantitative Analysis of Goals Scored*. Germany: Insight - The F.A. Coaches Association Journal.
- ✓ C. DELERIS, P., & P.VIGARIOS. (1995). Sports collectifs : Contribution méthodologique à l'évaluation. *Revue EPS n254* , 61.
- ✓ Carling C, B. J., & al. (2008). *The role of motion analysis in elite soccer: Contemporary performance measurement techniques and work-rate data*. London: Sports Medicine, (sous presse).
- ✓ Carling, C. (2003). *Outils d'évaluation des stratégies de jeu en sports collectifs*. Paris: Cahiers de l'INSEP.
- ✓ Carling, C. W. (2005). *The Handbook of Soccer Match Analysis: A Systematic Approach to Improving Performance*. London: Routledge.
- ✓ Cavern, & Noizet. (1978). *Psychologie de l'évaluation scolaire*. Paris: PUF.
- ✓ Cazorla , L., Benezzeddine-boussaïdi L, D. M. (2008). *Étude de la charge physiologique et biologique d'un match de football: conséquences pour l'évaluation et la préparation des joueurs*. Valenciennes: Science et football : recherches et connaissances.

-
- ✓ Cazorla, G. (2006). . (2006). *Expertise des exigences physiques et physiologiques du football de haut niveau* . . evaluation sport et santé.
- ✓ Dassie A, (2002). *Exigences physiologiques du football : l'exemple du football professionnel espagnol*. Bordeaux: Memoire-Université de Bordeaux II.
- ✓ Di Salvo V, B. R., & B. R. (2007). *Performance characteristics according to playing position in elite soccer*. International Journal of Sports Medicine.
- ✓ Didierjean.A, & Marmèche.E. (2005). *Anticipatory representation of visual basketball scenes by novice and expert players*. Visual Cognition.
- ✓ DÖbler.H. (1988). *Développement du football dans les jeux olympiques*. Zikens
- ✓ Doucet.C. (2002). *Football entrainement tactique* . Paris: Amphora.
- ✓ Doucet.C. (2005). *Football « perfectionnement tactique*. Paris: Amphora.
- ✓ Drissi.B. (2004). Alger: Thèse de doctorat.
- ✓ Drissi.B. (2009). *football concepts et méthodes*. Alger: office des publications universitaires.
- ✓ Dufour.J. (1974). *Football moderne*. Paris: Borne Maru.
- ✓ ERICSSON, A. C., & C. N. (1994). *Expert performance its structure and acquisition*. American psychology.
- ✓ ERICSSON, K. A., & L. A. (1996). *expert and exceptional performance : evidence of maximal adaptation to task*. Annual review of psychology review.
- ✓ ERICSSON, K. K., & K. W. (1995). *Long-terme working memory*. Psychology review.
- ✓ Farhi., A. (1999). *De l'étude comparative entre football pratiqué en Algérie et en France à l'élaboration de batteries de tests de détection, de sélection et de suivi de l'entraînement*. Bordeaux: Thèse-Université Victor Segalen Bordeaux II.
- ✓ Ferrari, V., Ripoll, H., & Sebbane.M. (2009). *.What is the Nature of Perceptual Knowledge of Experts in Collective Games?* Marrakech: Symposium of ISSP world scientific congress.
- ✓ Franks A, M. G. (1986). *Eye witness testimony in sports*. . J Sports Behav.

-
- ✓ Franks.I. (1993). *The effects of experience on the detection and location of performance differences in a gymnastic technique*. London: Res Q Exerc Sport.
 - ✓ Goubet.P. (1989). *Évaluation directe en cours de match des courses et des contraintes energetiques du footballeur*. Bordeaux: Mémoire-Université Victor Segalen Bordeaux II;
 - ✓ GREHAIGNE J-F, R., & ROCHE.J. (1993). Sports collectifs : Evaluation au Bac : les nomogrammes. *Revue EPS n240* , 80-83.
 - ✓ Grehaine.J. (1992.). *L'organisation du jeu*. Paris: Ed : Actio,.
 - ✓ Hebrard. (1986). *EPS : réflexions et perspectives* . Paris: édition revue EPS.
 - ✓ Herman.Vermeuleun. (2004). *Football : entraînement à la zone*. Paris: Amphora.
 - ✓ Hughes M, F. I. (1997). *Notational analysis of sport*. London: E. & F.N Spon: E. & F.N Spon.
 - ✓ Hughes.M, Frank.I. (1997). *Notational analysis of sport*. London: F.N Spon.
 - ✓ J-F.Grehaigne., & Roche.J. (1993). *Sports collectifs : Evaluation au Bac : les nomogrammes*. Paris: Revue E.P.S.
 - ✓ Ladislav.H. (1986). *Entraînement en football*. Prague: Olympia.
 - ✓ Landsheere. (1978). *Fonction et format ion des enseignants*. Paris: PUF.
 - ✓ Laurent, E., Ripoll, H. (2009). *Extending the rather unnoticed gibsonian view that 'perception is cognitive': Development of the enactive approach to perceptual-cognitive expertise. In Perspectives on cognition and action in sport*.
 - ✓ Laurent.E, Ward.P, W. (2006). *Expertise in basketball modifies perceptual discrimination abilities, underlying cognitive processes, and visual behaviours. Visual Cognition*. London.
 - ✓ Leon, & all. (1977). *Histoire de l'enseignement en France*. Parise: PUF.
 - ✓ Maccario. (1982). *Théorie et pratique de l'évaluation dans la pédagogie des A.P.S*. Paris: Vigot,.
 - ✓ Masson, F. (2010). *entraînement tactique*. Alger: FIFA.
 - ✓ Menaut.A. (1998). *Le réel et le possible dans la pensée tactique*. Bordeaux: Presses Universitaires de Bordeaux.

- ✓ Meyer., S. (2009, 04 03). *le jeu vers l'avant*. Consulté le 05 07, 2010, sur www.footballcoach.fr: Adobe Acrobat Document
- ✓ Mohr.M, & Krustup P, B. J. (2003). *Match performance of high- standard soccer players with special reference to development of fatigue*. London: Science and Sports.
- ✓ Mombaerts.E. (1996). *Entraînement et performance collective en football*. Paris: vigot.
- ✓ N.Dassie. (2002). *Exigences physiologiques du football : l'exemple du football professionnel espagnol*. Bordeaux: :Université de Bor- deaux II; [Memoire].
- ✓ Odetoyinbo K, W. B., & W. B. (2007). *The effect of a succession of matches on the activity profiles of professional soccer players. VIth World Congress on Science and Football*. Book of Abstracts.
- ✓ Ohashi , T, & Togari H, (1988). *Measuring movement speeds and distances covered during soccer match play*. London: Science and football: Proceedings of the First World Congress of Science and Football.
- ✓ Petit, J.-P., & Ripoll, H. (2008). *Scene Perception and Decision Making in Sport Simulation: A Masked Priming Investigation*. London: International Journal of Sport Psychology.
- ✓ Philippe.L. (2006). *Football: planification et entrainement pour atteindre la performance*. Parise: amphora.
- ✓ Pineau. (1990). *Introduction à une didactique de l'éducation physique*. Paris: Inspection générale de l'éducation nationale.
- ✓ Pipoll.H. (1979). *Le traitement de l'information de données visuelles dans les situations tactiques en sport. L'exemple du basket-ball*. Paris: Travaux et Recherches en E.P.S.
- ✓ Poplu, G., & Ripoll. H Mavromatis. S, & B. (2008). *How do expert soccer players encode visual information in order to make decisions in simulated game situations?.* Research Quarterly for Exercise and Sport.
- ✓ Poplu.G, Baratgin.J, & Ripoll.H,. (2003). *What kind of processes underlie decision-making in soccer simulation? An implicit-memory investigation*. International Journal of Sport and Exercise Psychology.

-
- ✓ Postman. (1981). *Enseigner c'est résister*. Paris: Le centurion.
- ✓ Reilly.T, & Thomas.V. (1976). *A motion analysis of work-rate in different positional roles in professional football match-play*. *J Hum Mov Stud*. London: Science and football.
- ✓ Ripoll.H. (1996). *Les recherches actuelles en neurosciences du sport : le niveau cognitif. Essai de formalisation des rapports théorie-pratique*. In. *Recherche et Pratiques en APS*. Paris: Revue de EPS.
- ✓ Ripoll.H. (1997). *Activités physiques et sportives et développement cognitif et sensori-moteur de l'enfant et de l'adolescent*. Paris: Actes du 4ème colloque international des cadres techniques.
- ✓ Sanderson.FH. (1983). *A notation system for analysing squash*. London: Phys Educat Rev.
- ✓ Schutz Y, (1997). *Could a satellite-based navigation system (GPS) be used to assess the physical activity of individuals on earth?*. London.
- ✓ Séve.C. (2009). *Préparation aux diplomes d'éducateur sportif*. Paris: amphora.
- ✓ TeodorescuL. (1983). *Principes pour l'étude de la tactique commune aux jeux collectifs et leur corrélation avec la préparation tactique des équipes et des joueurs*. Vichy: Compte rendu du Colloque International des sports collectifs.
- ✓ Tiana. (1993). *Football et situation de défis*. Paris: Revue E.P.S.
- ✓ Van Gool , V. (1988). *The physiological load imposed on soccer players during real match play*. London: Science and football: proceedings of the First World Congress of Science and Football.
- ✓ VISSER, W. F., & FALZON,P. (1992). *Catégorisation et type d'expertise d'une étude empirique dans le domaine de la construction industrielle*. Intellectica.
- ✓ Williams, R. (2004). (eds) . *Routledge*. London: Science and Soccer 2.
- ✓ Wrzos.J. (1984). *Football la tactique de l'attaque*. Paris: Broodcoorens-Michel Brakel.
- ✓ Yamanaka , H. & Haga S, S. M. (1988). *Time and motion analysis in top class soccer games*. London: Science and football.

✓ Zoudji.B., & Ripoll, H. S. (2005). *Mnemonic system efficiency of expert soccer players to temporal constraints in a simulated decision making task.* Sydney: Promoting Health & Performance for Life.

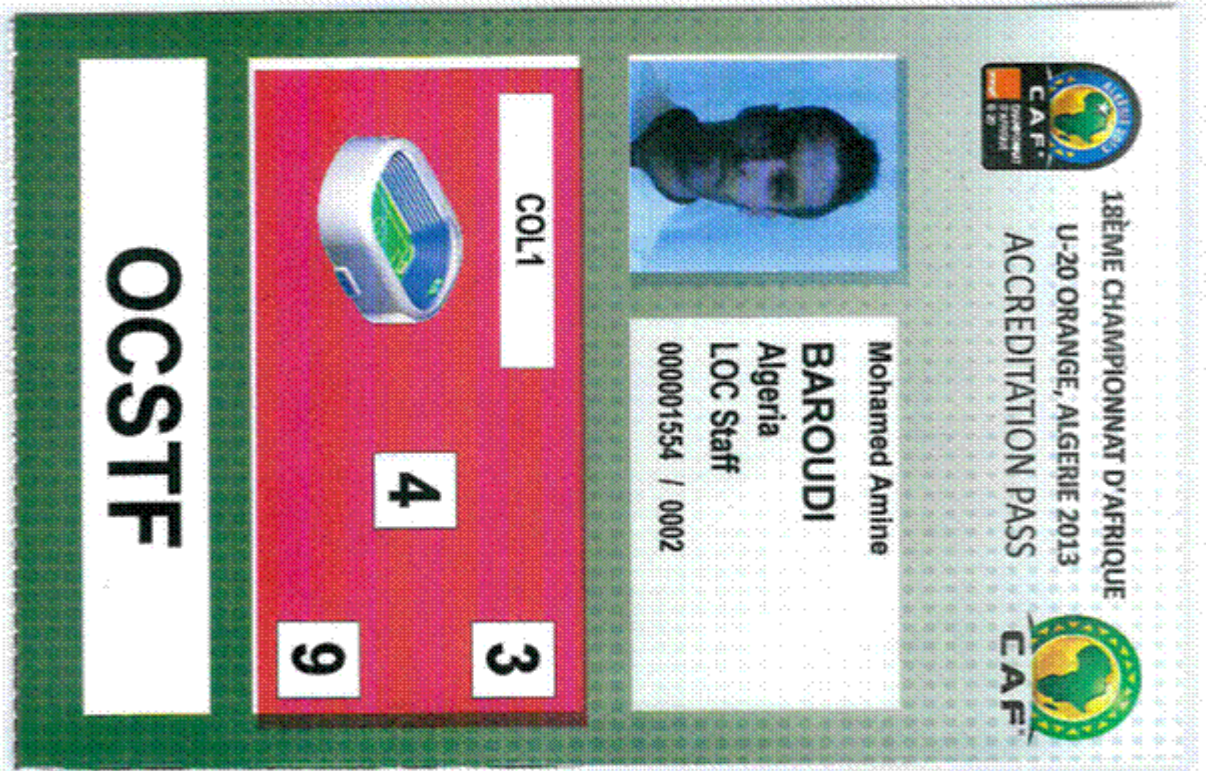
✓ Zoudji.B, & Thon.B. (2003). *Expertise and implicit memory: differential repetition priming effects on decision making in experienced and a inexperienced soccer players.* London: International Journal of Sport Psychology.

✓ أسعد محمود موفق. (2007). *الاختبارات والتكتيك في كرة القدم*، ، دجلة: دار دجلة.

✓ مفتي، و إبراهيم. (1990). *الهجوم في كرة القدم*. القاهرة: دار الفكر العربي.

Annexes

Annexe 01:



Termes et conditions d'accréditation

Les Termes et conditions d'accréditation (T et C) décrivent les droits et obligations des personnes en possession d'une accréditation pour la Championnat d'Afrique U-20 Orange, ALGERIE 2013. Ils ont un caractère juridiquement contraignant et chaque personne déposant une demande pour l'accréditation doit accepter les Termes et conditions d'accréditation comme faisant partie du processus d'accréditation.

Cette carte d'accréditation et les droits découlant sont accordés à titre personnel à la personne nommée par la présente (la "personne accréditée"). Ils sont non transférables et la carte doit être clairement affichée à tout moment. Le porteur ne peut accéder qu'aux zones ou installations (les "zones autorisées") désignées par le CAF et/ou par la Commission d'Organisation Locale [COL] et affichées par la présente.

Cette carte d'accréditation ne donne pas à la partie accréditée ou à toute autre personne le droit d'obtenir une place assise. Le droit de l'accréditation accordé à la personne accréditée est complètement sous réserve des Termes et conditions d'accréditation ("T et C d'accréditation") ; ce droit a été accordé à la partie accréditée par cette carte. En utilisant cette carte d'accréditation pour accéder aux zones autorisées, la partie accréditée déclare qu'elle a lu et compris les (T et C) d'accréditation et accepte de se soumettre et de respecter les Termes pleinement. En particulier, mais sans s'y limiter, la partie accréditée reconnaît ce qui suit:

- 1) Les restrictions relatives aux objets qu'on pourrait amener dans les zones autorisées;
- 2) Les restrictions relatives aux enregistrements et à l'utilisation des sons et des images fixes ou en mouvement;
- 3) Particulièrement si la personne accréditée est un(e) membre de la presse ou un(e) photographe, les dispositions relatives à l'exploitation commerciale des images photographiques fixes.

La partie accréditée reconnaît que cette carte d'accréditation et les droits découlant pourraient être retirés et/ou que la partie accréditée pourrait être empêchée d'accéder aux zones autorisées en cas de violation des (T et C) d'accréditation, ou pour toutes autres raisons conformément aux (T et C) d'accréditation.

Par la présente, la partie accréditée indemnifie et tient à couvert la CAF et la COL à l'égard de tous dommages et responsabilités soufferts ou encourus, en relation avec, ou résultant de, ou découlant d'une violation des (T et C) d'accréditation. Ni la CAF ni la COL ne seront aucunement tenues responsables des accidents et des lésions corporelles, soufferts par la partie accréditée, ou pour toute perte ou dommage aux biens de la partie accréditée ; sauf disposition expresse contraire dans les (T et C) d'accréditation.

Nom du titulaire de la carte d'accréditation : **Mohamed Amine BARROUDI**

Le numéro de la carte d'accréditation : **000001554 / 0002**

Date : **2013/03/16**

Signature :

Annexe 02:



الإتحادية الجزائرية لكرة القدم

FEDERATION ALGERIENNE DE FOOT-BALL

Fondée en 1962 Affiliation à la FIFA 1963 à la CAF 1963

Réf/N°...6.53.../DTN/FAF/2009

ALGER LE, 5 AVR 2009

ATTESTATION

Je soussigné, Monsieur TIKANOUINE Foudil Directeur Technique National, atteste que Monsieur BAROUDI Mohamed Amine étudiant en 2^{ème} année de Master Entraînement Sportif à l'Institut des Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives - Université de Mostaganem-, a assisté et supervisé les matchs et entraînements de l'équipe nationale U.17 dans le cadre du Championnat d'Afrique des Nations U.17, Alger 2009.

Cette attestation est délivrée à l'intéressé pour servir et valoir ce que de droit.

Le Directeur Technique National
Mr. Foudil TIKANOUINE



شارع أحمد واكد ص.ب. 39 - دالي إبراهيم الجزائر Chemin Ahmed Ouaked - BP 39 - Dély-ibrahim - Alger

(213) (0) 21 36.67.32 (213) (0) 21 36.03.18 / (213) (0) 21 31.82.72

Annexe 03:

Université Abdelhamid Ibn Badis -Mostaganem-
Institut d'Education Physique et Sportive

Projet de recherche pour obtention Doctorat LMD

Spécialité: Entraînement sportif

Option: football

Cher collègue

Pour la nécessité de travail de recherche sur une nouvelle approche sur « l'expertise vidéo et analyse tactique offensive en football, » il nous est agréable de nous adresser à vous en sollicitant votre contribution dans le cadre de développement de notre discipline (football).

Nous nous engageons à vous assurer 'une confidentialité totale des réponses avec nos vifs remerciements.

1) Informations personnels**Nom et prénom :****1) Quelle est votre grade ?**

- Enseignant universitaire
- Conseiller en sport
- Technicien supérieur de sport
- Ancien joueur

2) Avez-vous diplôme d'entraînement ?

- CAF « A »
- CAF « B »
- CAF « C »
- Autre

3) Depuis combien de temps vous entraînez ?

- De 1 à 5ans
- De 5 à 10 ans
- Plus de 10 ans

4) Est ce que vous participez aux stages et regroupements des entraîneurs ?

- Oui
- Non

2) la tactique en football

Quelle est la dimension la plus importante en football moderne ?(en %)

- La dimension physique
- La dimension technique
- La dimension tactique
- La dimension psychologique

Est-ce que l'équipe nationale algérienne dépend de diversification dans le jeu offensif ?

- Oui
- Non

Quel type d'attaque qui correspond au style algérien ?

- Attaque placé
- Attaque rapide
- La contre attaque

Est-ce que l'acte tactique offensif de l'équipe national algérienne dépend aux exigences du football moderne ?

- Oui
- Non

3) l'évaluation en football

Comment jugez-vous l'évaluation en football ?

- Importante
- Accessoire
- Inutile

Quelles sont les moyens que vous utilisez lors d'évaluation?

- Observation
- Tests

Le mode d'évaluation que vous utilisez basé sur quel aspect ?

- Des capacités physiques
- Des capacités techniques
- Des fondamentales tactiques
- Des aspects mentaux (psychologiques)

Comment jugez-vous l'évaluation tactique en football ?

- Importante
- Accessoire
- Inutile

Quelles sont les méthodes que vous utilisez lors de l'évaluation tactique ?

- Analyse de terni
- Analyse fondamental

4) les moyens pédagogiques

Quelles sont les moyens que vous utilisez lors de l'analyse tactique ?

- la fiche d'observation
- les logiciels d'analyse vidéo
- Autre

Comment jugez-vous utilisation de la nouvelle technologie lors de l'analyse tactique ?

- Importante
- Accessoire
- Inutile

Utilisez-vous les moyens audio visuels lors de vos analyses tactiques ?

- Oui
- Non

Avez-vous une idée sur les logiciels d'analyse vidéo ?

- Oui
- Non

Annexe 04:

**TECHNICAL AND TACTICAL****POINTS****Basic Formation**

1	Basic formation (e.g. 4-5-1)	Système de jeu (par ex. 4-5-1)
2	Good links between the team lines	Bonne entente entre les lignes
3	Excellent link-up play between strikers	Bons enchaînements entre les attaquants

Defensive set-up

4	Compact defence	Défense compacte
5	Disciplined, well-organised defence	Défense disciplinée
6	High defensive line, goalkeeper covered the space behind the defense well	Défense jouant haut, avec bonne couverture du gardien
7	Deep defensive block	Bloc défensif bas
8	Midfield pressing	Pressing au milieu
9	High pressing	Pressing haut
10	Ability to break through following successful pressure	Capacité à se projeter vers l'avant après récupération du ballon
11	Immediate pressure after losing possession	Pressing immédiat dès la perte du ballon

Build-up play

12	Patient build-up from the back through midfield	Construction patiente depuis l'arrière et passant par le milieu
13	Constructive build-up play	Jeu posé et construit
14	Rapid transition from defence to attack	Passage rapide des phases défensives à offensives
15	Counter-attacks	Bon jeu en contre
16	Excellent passing game – good options for the player in possession	Excellent jeu de passes et de soutien au porteur
17	Assured combination play	Bonne construction
18	Ability to change direction/pace suddenly	Capacité à changer de rythme/d'orientation
19	Game-opening diagonal balls	Transversales efficaces pour ouvrir le jeu
20	Good crosses	Bons centres

Attacking pattern

21	Effective combination play between target striker and deep-lying striker	Bonne entente entre l'avant-centre et le second attaquant
22	Attacks through the middle	Bonnes attaques axiales
23	Defence-splitting passes	Passes précises en profondeur
24	Attacks using the width	Offensives utilisant la largeur
25	Good wing play	Bonne utilisation des couloirs
26	Width of the pitch used well –	Jeu bien déployé sur la largeur –
27	Effective use of full-backs	Participation active des latéraux
28	Rapid transition from attack to defence	Bon repli défensif
29	Excellent off-the-ball movement	Excellent jeu sans ballon

Set pieces

30	Well organised at set pieces (defending corner kicks, free kicks, special throw-in routines)	Bonne organisation défensive sur balles arrêtées (coups de pied de coin, coups francs, touches)
----	--	---

31	Aerial strength used effectively at set pieces in defence	Qualité du jeu de tête mise à profit sur balles arrêtées adverses
32	Dangerous at set pieces (attacking corner kicks, free kicks, special throw-in routines)	Dangereux sur balles arrêtées (coups de pied de coin, coups francs, touches)
33	Aerial strength used effectively at set pieces in attack	Qualité du jeu de tête mise à profit sur balles arrêtées
34	Free-kick specialists	Spécialistes du coup franc

Individual player skills

35	Influential goalkeeper	Gardien de but décisif
36	Influential individual players	Individualités capables de faire la différence
37	Excellent defensive play (positional play, one-on-one situations)	Excellente défense (placement, un contre un)
38	Aerial dominance in defence	Bon jeu de tête défensif
39	Comfortable in possession when under pressure	Bonne gestion du pressing adverse
40	Attacking power in one-on-one situations	Présence dans les duels offensifs
41	Aerial dominance in attack	Bon jeu de tête offensif
42	Good individual technique	Bonne technique individuelle
43	Good control, good ability to run with the ball	Bon contrôle, bonne conduite de balle
44	Strong dribbling skills	Dribbles efficaces
45	Good variety of game-opening passes	Qualité des passes ouvrant le jeu
46	Accurate, well-timed final balls passes/crosses)	Précision des passes décisives (passes/centres)
47	Long-range shots	Tirs de loin
48	Good finishing ability	Réalisme devant le but

Fitness levels

49	Athletic players	Joueurs athlétiques
50	Quick powers of recovery	Bonne capacité de récupération
51	Strong, hard-working players	Joueurs endurants et volontaires
52	Players with pace	Joueurs rapides
53	Flexibility and movement	Flexibilité et mobilité

Mental skills

54	Determination	Grande détermination
55	Mental strength/attitude	Grande force mentale
56	Excellent team spirit	Excellent esprit d'équipe
57	Experience and composure	Expérience et sérénité
58	Winning mentality	Volonté de gagner
59	Ability to stay focused after falling behind	Force mentale lorsque menés au score
60	Good substitutions by the coach	Remplacements judicieux
61	Tactical flexibility (adapting to the state of play)	Flexibilité tactique (adaptation à la situation)

Annexe 05:

Orange U-20 Championship Algeria
2013



Team details

Match no.

Team A	Team B
Played in	Date
Stadium	Time
Result	

TECHNICAL AND TACTICAL ANALYSIS:

Team B:

1. Play System:
2. Defensive play:
3. Attacking play:
4. Coaching influence (tactical changes, substitutions):

--	--

Outstanding Players

No.	Name	Position (G/Def/MF/Att)

Orange U-20 Championship Algeria
2013



Team details

Match no.

Team A

Team B

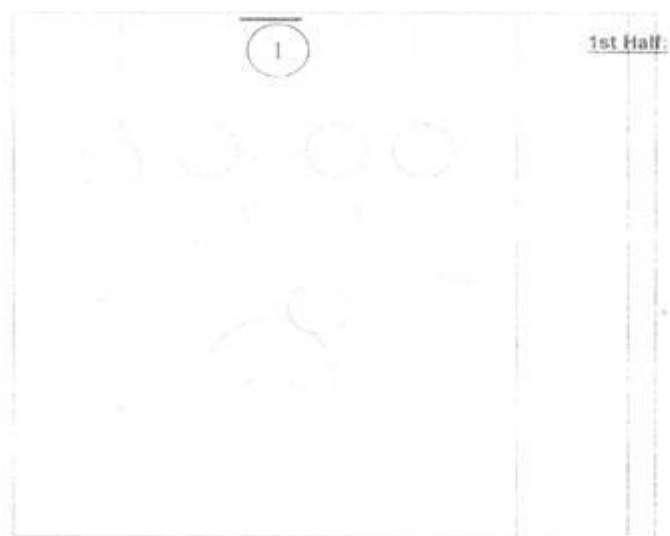
Played in

Date

Stadium

Time

Result






Notes:



Notes:

Annex 06:

	CONFEDERATION AFRICAINE DE FOOTBALL The 18 th U-20 African Championship Le 18ème Championnat d'Afrique U-20 ALGERIE 2013 16/03/2013 - 30/03/2013	
---	--	---

Match no	06	Team A	EGYPT	Team B	ALGERIA	
Colours/ Couleurs (Shirt, Shorts, Socks):			Colours/ Couleurs (Shirt, Shorts, Socks):			
Red/Rouge - White/Blanc - Black/Noir			Green/Vert - Green/Vert- Green/Vert			
Venue/Lieu	Ain Témouchent		Date	19/03/2013	Time	20H30

EGYPT							ALGERIA						
No	Name/Nom	Name on Jersey /nom sur le maillot	P	S	I	A	No	Name/Nom	Name on Jersey /nom sur le maillot	P	S	I	A
1	AWAD M. Mossad GK	M. AWAD	✓				1	BELABES Ayoub GK	BELABES		X		
2	ABDALLA M. Ibrahim	E. ABDALLA		X			2	AOULMI Hicham	AOULMI	✓			
3	HASSAN A.Azim Ibrahim	I. HASSAN		X			3	ABDELLAOUI Ayoub	ABDELLAOUI	✓			
4	A.Monem A.Hamid Mahmoud	M. KAHRABA		X			4	AKLIL Nazim	AKLIL		X		
5	Ahmed Ibrahim YASSER	YASSER	✓				5	TOUMI Mokhtar Rabah	TOUMI CAPT	✓			
6	Hisham AbdelAziz Ramy	R. RABIA	✓				6	BENKHEMASSA Mohamed	BENKHEMASSA	✓			
7	ElSayed RAFAT Ahmed	REFAT	✓				7	FERHAT Zinedine	FERHAT	✓			
8	ELMETWALY M. Mahmoud	M. METWALY	✓				8	MADANI M. Amine	MADANI	✓			
9	BASSAM Mohamed Omar	O. BASSAM		X			9	IZERGHOUF Thomas Paul M.	IZERGHOUF		X		
10	GOMAA Ouda Saleh	S. GOMAA	✓				10	HADDOUCHE Zakarya	HADDOUCHE	✓			
11	SAMIR Mohamed Ahmed	SAMIR	✓				11	ENSAAD Abderrahman	ENSAAD		X		
12	Amir Adel ALEXANDER	ALEXANDER		X			12	CHERIFI Redouane	CHERIFI		X		
13	HAMAD H. Mahmoud	M. HAMAD		X			13	BARKA M. El Amine	BARKA		X		
14	Mohamed Reda Hossam	H. GHALE	✓				14	BELALEM Djamel	BELALEM		X		
15	Adel Mohamed Sherif	SH. DABO		X			15	BENKABLIA Mohamed	BENKABLIA		X		
16	Sayed Abdullah Ahmed GK			X			16	TORCHE Nassim GK	TORCHE	✓			
17	Ibrahim Abdallah OSAMA	OSAMA	✓				17	BOURDIM Abderrahmane	BOURDIM	✓			
18	HASSAN Mahgoub Ahmed	A. HASSAN	✓				18	ZENADI Kenzi	ZENADI		X		
19	Ahmed M. Mohamed	M. SHERIF		X			19	OUALI Bilal	OUALI	✓			
20	Ahmed Ibrahim Mahmoud	TREZEGET	✓				20	SAIGHI Abderrahmen	SAIGHI	✓			
21	MAHMOUD Ramadan Hassan GK	H. MAHMOUD		X			21	KACEM Sofiane GK	KACEM		X		

Coach

(Name & Signature)

RABIE YASSIN MOHAMED

Coach

(Name & Signature)

NOBIL JEAN MARC A.

P=Playing /Titulaire (✓) Not eligible-Non éligible (☒) I=Injured-Blesse (O) S=Substitute-Remplaçant (X) A=Absent (A)

Note: Indicate (C) for Captain and GK for Goalkeepers/ Indiquez (C) pour le Capitain et GK pour le Gardien de But

Match officials / Officiels du match	Name / Nom	Nationality/é
Referee/Arbitre	Rainhold Shikongo	Namibia
Assistant 1	Samba Malik	Senegal
Assistant 2	Tesfagiorgh Berhe	Eritrea
4th Official/4ème Officiel	Munyemana Hudu	Rwanda
Commissioner/Commissaire	Bakari Hamadou	Cameroun
General Coordinator / Coordinateur Général	Baba Malephane	Lesotho
T.S.G/G.E.T.	Malouche Belhassan	Tunisia
Referees Inspector/Inspecteur d'arbitres	Charles Maseembe	Uganda
Medical Officer/Officier Médical	Liliou Francis	Burkina Faso
Media officer / Officier de Média	Mohamed Thabet	CAF
Security Officer	Bolaji Ojo-Oba	Nigeria

Annexe 07:

Match no		05		Team A		BENIN		Team B		GHANA					
Colours/ Couleurs (Shirt, Shorts, Socks):						Colours/ Couleurs (Shirt, Shorts, Socks):									
Yellow/Jaune - Yellow/Jaune - Yellow/Jaune						White/Blanc - White/Blanc - White/Blanc									
Venue/Lieu				Ain Témouchent				Date		19/03/2013		Time		17H30	
CONFEDERATION AFRICAINE DE FOOTBALL															
The 18 th U-20 African Championship Le 18ème Championnat d'Afrique U-20															
ALGERIE 2013 16/03/2013 - 30/03/2013															
CAF															
BENIN						GHANA									
No	Name/Nom	Name on Jersey /nom sur le maillot	P	S	I	A	No	Name/Nom	Name on Jersey /nom sur le maillot	P	S	I	A		
1	ALLAGBE K. O. F. Saturnin GK	ALLAGBE	✓				1	OFORI--ANTWIERIC GK	ANTWI	✓					
2	Bamidele TOKOUNBO Emanuel	TOKOUNBO		X			2	ARKORFUL JEREMIAH	ARKORFUL	✓					
3	DEBOUROU Wallis	DEBOUROU		X			3	OFORI EBENEZER	OFORI	✓					
4	OUSSOU Antonin	OUSSOU		X			4	JOSEPH ATTAMA	JOSEPH	✓					
5	Mama SEÏBOU	SEÏBOU	✓				5	MENSAH BABA	B. MENSAH		X				
6	YAROU Abdel Nabil	YAROU	✓				6	MENSAH DERRICK	D.MENSAH			X			
7	Raimi Kowiyou KOLA	KOLA	✓				7	SARFO-GYAMFI FRANK	SARFO			X			
8	KASSA Koffi Antonin	KASSA		X			8	SEIDU SALIFU	SALIFU	✓					
9	OKOTOU Obi Ezeckiel	OKOTOU	✓				9	NARH FRANCIS	NARH	✓					
10	LANIGNAN Gbenga Daniel	LANIGNAN		X			10	ABOAGYE CLIFFORD	ABOAGYE	✓					
11	QUENUM Ulrich Maldinho	QUENUM	✓				11	ASIEDU-APAU JACOB	ASIEDU			X			
12	HOUNKPONOU S. Frederic	HOUNKPONOU	✓				12	SAI MICHAEL GK	SAI			X			
13	Fousseni LAZADI	LAZADI	✓				13	NKETIAH RICHMOND	NKETIAH	✓					
14	DJIGLA David	DJIGLA	✓				14	LARTEY LAWRENCE (C)	LARTEY	✓					
15	Tchato Miracob	GISCARD		X			15	ASHIA KENNEDY	ASHIA			X			
16	GLODJINON S.R. Stiephe GK	GLODJINON		X			16	ANNAN FELIX GK	ANNAN			X			
17	Bonou Jérôme AGOSSA	AGOSSA	✓				17	ASSIFUAH EBENEZER	ASSIFUAH	✓					
18	KOUKPERE Kamarou Dine (C)	KOUKPERE	✓				18	ANABA MICHAEL	ANABA	✓					
19	BESSAN Jacques	BESSAN		X			19	ODJER MOSES	ODJER			X			
20	ADJAYI Femi	ADJAYI		X			20	BOAHENE KWAME	BOAHENE			X			
21	HESSOU Kouassi H. GK	HESSOU		X			21	GYAMFI EMMANUEL	GYAMFI			X			
Coach (Name & Signature) SEDOGBO ALHOUTADE						Coach (Name & Signature) SELLAS TETTEH									
P=Playing /Titulaire (✓)		Not eligible-Non éligible (n)		I=Injured-Blesse (O)		S=Substitute-Remplaçant (X)		A=Absent (A)							
Note: Indicate (C) for Captain and GK for Goalkeepers/ Indiquez (C) pour le Capitain et GK pour le Gardien de But															
Match officials / Officiels du match		Name / Nom				Nationality/é									
Referee/Arbitre		Dembelle Dennis				Côte d'Ivoire									
Assistant 1		Moussa Bayere				Côte d'Ivoire									
Assistant 2		Noupue Nguegoue Elvis Guy				Cameroon									
4th Official/4ème Officiel		Bernard Camille				Seychelles									
Commissioner/Commissaire		Bolaji Ojo-Oba				Nigeria									
General Coordinator / Coordinateur Général		Amr Fahmy				CAF									
T.S.G/G.E.T.		Malouche Belhassan				Tunisia									
Referees Inspector/Inspecteur d'arbitres		Charles Maseembe				Uganda									
Medical Officer/Officier Médical		Liliou Francis				Burkina Faso									
Media officer / Officier de Média		Mohamed Thabet				CAF									

Annexe 08:

Match no		09	Team A		ALGERIA	Team B		GHANA					
Colours/ Couleurs (Shirt, Shorts, Socks):		White/Blanc - White/Blanc - White/Blanc				Colours/ Couleurs (Shirt, Shorts, Socks):				Red/Rouge - Red/Rouge - Red/Rouge			
Venue/Lieu		Ain Témouchent				Date		22/03/2013	Time		17H30		
ALGERIA						GHANA							
No	Name/Nom	Name on Jersey /nom sur le maillot	P	S	I	A	No	Name/Nom	Name on Jersey /nom sur le maillot	P	S	I	A
1	BELABES Ayoub	GK BELABES		X			1	OFORI-ANTWI ERIC	GK ANTWI	✓			
2	AOULMI Hicham	CAPI AOULMI	✓				2	ARKORFUL JEREMIAH	ARKORFUL	✓			
3	ABDELLAOUI Ayoub	ABDELLAOUI		X			3	OFORI EBENEZER	OFORI	✓			
4	AKLIL Nazim	AKLIL		X			4	JOSEPH ATTAMA	JOSEPH	✓			
5	TOUMI Mokhtar Rabah	TOUMI	✓				5	MENSAH BABA	B. MENSAH	✓			
6	BENKHEMASSA Mohamed	BENKHEMASSA		X			6	MENSAH DERRICK	D.MENSAH		X		
7	FERHAT Zinedine	FERHAT	✓				7	SARFO-GYAMFI FRANK	SARFO		X		
8	MADANI M. Amine	MADANI	✓				8	SEIDU SALIFU	SALIFU	✓			
9	IZERGHOUF Thomas Paul M.	IZERGHOUF		X			9	NARH FRANCIS	NARH		X		
10	HADDOUCHE Zakarya	HADDOUCHE	✓				10	ABOAGYE CLIFFORD	ABOAGYE		X		
11	ENSAAD Abderrahman	ENSAAD		X			11	ASIEDU-APAU JACOB	ASIEDU		X		
12	CHERIFI Redouane	CHERIFI	✓				12	SAI MICHAEL	GK SAI		X		
13	BARKA M. El Amine	BARKA		X			13	NKETIAH RICHMOND	NKETIAH	✓			
14	BELALEM Djamel	BELALEM	✓				14	LARTEY LAWRENCE	LARTEY				
15	BENKABLIA Mohamed	BENKABLIA	✓				15	ASHIA KENNEDY	ASHIA	✓			
16	TORCHE Nassim	GK TORCHE	✓				16	ANNAN FELIX	GK ANNAN		X		
17	BOURDIM Abderrahmane	BOURDIM	✓				17	ASSIFUAH EBENEZER	ASSIFUAH	✓			
18	ZENADI Kenzi	ZENADI		X			18	ANABA MICHAEL	CAPI ANABA	✓			
19	OUALI Bilal	OUALI		X			19	ODJER MOSES	ODJER	✓			
20	SAIGHI Abderrahmen	SAIGHI	✓				20	BOAHENE KWAME	BOAHENE		X		
21	KACEM Sofiane	GK KACEM		X			21	GYAMFI EMMANUEL	GYAMFI		X		
Coach: NOBILLO JEAN-MARC ANTOINE (Name & Signature)						Coach: SELLAS TETTEH (Name & Signature)							
P=Playing/Titulaire (✓)		Not eligible-Non éligible (n)		I=Injured-Blesse (O)		S=Substitute-Remplaçant (X)		A=Absent (A)		Note: Indicate (C) for Captain and GK for Goalkeepers/ Indiquez (C) pour le Capitain et GK pour le Gardien de But			
Match officials / Officiels du match		Name / Nom		Nationality/é									
Referee/Arbitre		Bamlak W. Tessema		Ethiopia									
Assistant 1		Jerson Dos Santos		Angola									
Assistant 2		Noupue Nguegoue Elvis		Cameroun									
4th Official/4ème Officiel		Dembele Denis		Côte d'Ivoire									
Commissioner/Commissaire		Bakari Hamadou		Cameroun									
General Coordinator / Coordinateur Général		Amr Fahmy		CAF									
T.S.G/G.E.T.		Matouche Belhassan		Tunisia									
Referees Inspector/Inspecteur d'arbitres		Charles Maseembe		Uganda									
Medical Officer/Officier Médical		Liliou Francis		Burkina Faso									
Media officer / Officier de Média		Mohamed Thabet		CAF									

Annexe 09:



CONFEDERATION AFRICAINE DE FOOTBALL
3 Abdel Khalek Tharwat Street, El Hay El Motamayez, P.O. Box 23,
6th October City, EGYPT. Tel.: 202 3837 1000 Fax : 202 3837 0006



8th African u-17 Championship
8^{ème} Championnat d'Afrique U-17
ALGERIA, 19.03 to 2.04. 2009

Match sheet/Feuille de match :

Match no : 6

Group A

TEAM A: GUINEA

TEAM B: ALGERIA

Venue/lieu: ZERALDA

Date: 22/03/2009

Time/Heure: 16H30

Players/Joueurs

Team A/Equipe A					Team B/Equipe B						
No.	Name/Nom	P	S	I	A	No.	Name/Nom	P	S	I	A
1	CAMARA ABOUBACAR GB	✓				1	MERZOUKI ABDENNOUR GB	✓			
2	KEITA ALHASSANE	✓				2	CHEHEIMA AHMED	✓			
3	SOUHA OUSMANE		X			3	BOUTELDJIA MUSTAPHA ANIS		X		
4	CAMARA ABOUBACAR		X			4	CHERCHAR MOHAMMED ILYAS	✓			
5	LAMAH KEVIN		X			5	BEKAKCHI IBRAHIM EL KHALIL CBP	✓			
6	CAMARA MOHAMED SALIFOU		X			6	FERKOUS HOUSSEM EDDINE	✓			
7	BANGOURA ALHASSANE		X			7	BOUGHOULA ABDELGHANI			X	
8	DIAKITE DJIBRIL	✓				8	DJOUBA DJELLOUL			X	
9	BANGOURA ANSOUMANE	✓				9	ATHMANI WALID			X	
10	KEITA KARAMOKOBA	✓				10	BEZZAZ ABDELHAKIM			X	
11	CAMARA IBRAHIMA SORY	✓				11	BENDAHMANE NADIR	✓			
12	MARA MOUSTAPHA FELLA	✓				12	BENYAHIA MOHAMED			X	
13	KAMANO TAMBA Cap	✓				13	TOULAIT AGHILES			X	
14	YOULA ABDOUL KARIM		X			14	BELKADI ABDERRAHMANE	✓		X	
15	MAMADOUBA CONTE	✓				15	AIT FERGANE NABIL	✓			
16	CAMARA FODE GB		X			16	ZABAT NACER EDDINE GB	✓		X	
17	SYLLA ALMAMY	✓				17	ZIANE MOHAMMED NADHIR	✓			
18	DIALLO ALPHA BAPPA	✓				18	KHELIFI YUCEF	✓			

P: Playing / Titulaire = (✓)

I: Injured-Blessé = (0)

S: Substitute-Remplaçant = (X)


A: Absent = (A)

Not eligible-Non éligible = (■ ■ ■ ■)


Signature Coach Team A: SOMPAKE SEKOU Signature Coach Team B: J.B.R. DJHMAWE

Officials	Name	Nationality
Referee/Arbitre	KAYINDI NGOBI FREDRICK	UGANDA
A. I	JOHN LONGIONAL K.	TANZANIA
A. II	BOUENDE MALONGA	CONGO
R. R.	JIDIDI SLIM	TUNISIE
Commissioner/Commissaire	BANAYE HISSEIN	TCHAD
General Coordinator/Coordinateur Général	SHERIF AHMED	CAF
T.S.G/G.E.T.	ABDEL MONEIM HUSSEIN	CAF
Referees Inspector/Inspecteur d'arbitres	BAHOU MOHAMED	MAROC
Medical Control/Contrôle Médical	YACINE ZERGUINI	ALGERIA
Press Officer/Chef de presse	AMOR GHOUILA	TUNISIE

Annexe 10:



CONFEDERATION AFRICAINE DE FOOTBALL
 3 Abdel Khalek Tharwat Street, El Hay El Motamayez, P.O. Box 23,
 6th October City, EGYPT. Tel.: 202 3837 1000 Fax : 202 3837 0006



8th African u-17 Championship
8^{ème} Championnat d'Afrique U-17
ALGERIA, 19.03 to 2.04. 2009

Match sheet/Feuille de match :
 Match no : 9 Group A

TEAM A: ALGERIA TEAM B: GAMBIA

Venue/lieu: ZERALDA Date: 25/03/2009 Time/Heure: 15H00

Players/Joueurs









Team A/Equipe A					Team B/Equipe B						
No.	Name/Nom	P	S	I	A	No.	Name/Nom	P	S	I	A
1	MERZOUKI ABDENNOUR	■				1	MUSA CAMARA	✓			
2	CHEHEIMA AHMED	✓				2	BUBA FINDI JAMMEH	✓			
3	BOUTELDJA MUSTAPHA ANIS	✓				3	DAWDA CEESAY	✓			
4	CHERCHAR MOHAMMED ILYAS	✓				4	LAMIN SAMATEH	✓			
5	BEKAKCHI IBRAHIM EL KHALIL			X		5	PATEH NYANG	✓		X	
6	FERKOUS HOUSSEM EDDINE	■				6	BABOUCARR SAVAGE	✓			
7	BOUGHOULA ABDELGHANI	✓				7	SAIHOU GASSAMA	✓			
8	DJOUBA DJELLOUL	✓				8	SAINÉY SAMBOU	✓		X	
9	ATHMANI WALID	✓				9	SEEDY BAH	✓		X	
10	BEZZAZ ABDELHAKIM			X		10	ALASANA CAMARA	✓		X	
11	BENDAHMANE NADIR			X		11	JATTA BALDEH	✓		X	
12	BENYAHIA MOHAMED	✓				12	KEMO FATTY	✓		X	
13	TOULAIT AGHILES	✓				13	MATARR JOBE	✓		X	
14	BELKADI ABDERRAHMANE			X		14	ABDOULIE JATTA	✓		X	
15	AIT FERGANE NABIL			X		15	OMAR COLLEY	✓		X	
16	ZAABAT NACER EDDINE	✓				16	EBRIMA BOJANG	✓		X	
17	ZIANE MOHAMMED NADHIR	✓				17	ABDOU NJIE	✓		X	
18	KHELIFI YUCEF	✓				18	FAMARA BOJANG	✓		X	

P: Playing / Titulaire = (✓) I: Injured-Blessé = (0)
 S: Substitute-Remplaçant = (X) A : Absent = (A) Not eligible-Non éligible = (■ ■ ■ ■)

Signature Coach Team A: *IBRAHIM OUMANE* Signature Coach Team B: *LAMIN SAMATEH*

Officials	Name	Nationality
Referee/Arbitre	KAREMBE OUSMANE	MALI
A. I	BOUENDE MALONGA	CONGO
A. II	MADUPE MESHECK	BOTSWANA
R. R.	LAMPTEY JOSEPH	GHANA
Commissioner/Commissaire	NYATANGA WELLINGTON	ZIMBABWE
General Coordinator/Coordinateur Général	SHERIF AHMED	CAF
T.S.G/G.E.T.	ABDEL MONEIM HUSSEIN	CAF
Referees Inspector/Inspecteur d'arbitres	BAHOU MOHAMED	MAROC
Medical Control/Contrôle Médical	YACINE ZERGUINI	ALGERIA
Press Officer/Chef de presse	AMOR GHOUILA	TUNISIA

Annexe 11:

CONFEDERATION AFRICAINE DE FOOTBALL GENERAL SECRETARIAT							
Drawing of lots of the Final Tournament of the 8 th African U-17 Championship, Algeria-2009 Tirage au sort du tournoi final de la 8 ^{ème} Edition du Championnat d'Afrique U-17 - Algérie 2009							
Qualified countries/ Pays qualifiés							
							
Algeria A1	Cameroon A2	Gambia A3	Guinea A4	Burkina Faso B1	Zimbabwe B2	Niger B3	Malawi B4
No	Match		Gp	Date	Kick-off time	Venue/Lieu:	
1.	GAMBIA	V	GUINEA	A	19/03/2009	14H00	ZERALDA
2.	ALGERIA	V	CAMEROON	A	19/03/2009	16H30	ZERALDA
3.	BURKINA FASO	V	ZIMBABWE	B	20/03/2009	14H00	DAR EL BEDA
4.	NIGER	V	MALAWI	B	20/03/2009	16H30	DAR EL BEDA
5.	CAMEROON	V	GAMBIA	A	22/03/2009	14H00	ZERALDA
6.	GUINEA	V	ALGERIA	A	22/03/2009	16H30	ZERALDA
7.	ZIMBABWE	V	NIGER	B	23/03/2009	14H00	DAR EL BEDA
8.	MALAWI	V	BURKINA FASO	B	23/03/2009	16H30	DAR EL BEDA
9.	ALGERIA	V	GAMBIA	A	25/03/2009	13H00	ZERALDA
10.	CAMEROON	V	GUINEA	A	25/03/2009	15H00	DAR EL BEDA
11.	BURKINA FASO	V	NIGER	B	26/03/2009	15H00	ZERALDA
12.	ZIMBABWE	V	MALAWI	B	26/03/2009	15H00	DAR EL BEDA
Semi-Finals/1/2 Finale							
13.	1 st Group A	V	2 nd Group B		29/03/2009	13H30	ZERALDA
14.	1 st Group B	V	2 nd Group A		29/03/2009	15H45	DAR EL BEDA
3 rd Place match/Match de classement							
15.	Looser-Perdant: 13	v	Looser-Perdant: 14		01/04/2009	15H00	ZERALDA
Final match/Match finale							
16.	Win./Vainq.: 13	v	Win./Vainq.: 14		02/04/2009	15H30	DAR EL BEDA

Annexe 12:

TOURNOI FINAL DES 8^{ème} CHAMPIONNAT D'AFRIQUE U17

Du 19 Mars au 2 Avril 2009

Planning des Entraînements1^{er} Tour : du 19 au 26 mars 2009

<i>Equipes Dates</i>	ALGERIE	CAMEROUN	GAMBIE	GUINEA	BURKINA FASO	ZIMBABWE	NIGER	MALAWI
14/03/2009	Zeralda 15h30	Koléa 15h30	Chéraga 15h30	Hydra 15h30	PC.DEB 15h30	Rouiba 15h30	Reghaia 15h30	Baraki 15h30
15/03/2009	Zeralda 15h30	Koléa 15h30	Chéraga 15h30	Hydra 15h30	PC.DEB 15h30	Rouiba 15h30	Reghaia 15h30	Baraki 15h30
16/03/2009	Zeralda 15h30	Koléa 16h30	Chéraga 14h00	Hydra 15h30	PC.DEB 15h30	Rouiba 15h30	Reghaia 15h30	Baraki 15h30
17/03/2009	Zeralda 16h30	Koléa 15h30	Zéralda 14h00	Hydra 14h00	PC.DEB 15h30	Rouiba 15h30	Reghaia 15h30	Baraki 15h30
18/03/2009	Koléa 15h30	Zéralda 16h30	Chéraga 15h30	Zéralda 14h00	D.E.Beida 14h00	Rouiba 15h30	Reghaia 15h30	D.E.Beida 16h30
19/03/2009	1^{er} Journée Groupe A							
20/03/2009	Zeralda 15h30	Koléa 15h30	Chéraga 15h30	Hydra 15h30	1^{er} Journée Groupe B			
21/03/2009	Zeralda 15h30	Koléa 15h30	Chéraga 15h30	Hydra 15h30	PC.DEB 15h30	Rouiba 15h30	Reghaia 15h30	Baraki 15h30
22/03/2009	2^{ème} Journée Groupe A							
23/03/2009	Zeralda 15h30	Koléa 15h30	Chéraga 15h30	D.E.Beida 16h30	2^{ème} Journée Groupe B			
24/03/2009	Koléa 15h30	D.E.Beida 16h30	Chéraga 15h30	Hydra 15h30	PC.DEB 15h30	Rouiba 15h30	Zéralda 16h30	Baraki 15h30
25/03/2009	3^{ème} Journée Groupe A							
26/03/2009	Zeralda 15h30	Koléa 15h30	Chéraga 15h30	Hydra 15h30	3^{ème} Journée Groupe B			

NB :

- Tous les terrains d'entraînement et de compétition sont en gazon synthétique

- Le Stade de Koléa est réservé pour l'entraînement des arbitres tous les jours de 9h00 à 11h00 du 16 mars au 2 avril 2009

- En cas de besoin, les séances d'entraînements supplémentaires demandées seront accordées.

Résumé

Résumé :

Les enjeux sportifs et financiers du football professionnel ont conduit les entraîneurs sportifs à rechercher constamment les meilleurs moyens d'évaluer et d'améliorer les performances individuelles et collectives. L'analyse vidéo des matchs est devenue un élément incontournable dans le processus d'entraînement et de préparation pour la performance au plus haut niveau. Elle fournit un moyen de quantifier et de qualifier les caractéristiques de la performance individuelle ou collective sur les plans athlétique, technique et tactique.

Cette présente étude a pour principal objectif de mettre en évidence l'analyse vidéo de la tactique offensive selon le type rapide ou de position, en même temps d'avoir une idée sur l'efficacité de chaque type d'attaque utilisé durant les championnats d'Afrique (U17), (U20) et le tournoi préolympique (U23).

Les résultats de cette étude montrent l'existence de différences non significative entre les deux types d'attaque et au niveau de l'efficacité, nous remarquons différences non significatives entre la réussite et l'échec chez les (U17), (U20).

Par ailleurs nous avons trouvé de différence hautement significative entre l'échec et la réussit, Pour ce qui est de l'efficacité chez les (U23).

Cette étude tente de démontrer que les styles adoptés par les jeunes de l'élite algérienne se résume dans l'adoption d'un style univoque qui ne convient pas au tempérament algérien, mais aux normes internationales qui prônent une alternance équilibrée entre les deux styles, à savoir le style direct et le style indirect.

Enfin nous pensons qu'une telle étude peut élaborer d'autres analyses sur d'autres catégories d'âge et d'autres variables, ainsi que l'intégration de la technologie moderne de l'informatique dans le football algérien.

Mots Clés : Analyse, tactique offensive, vidéo, football.

Abstract:

The professional football sportive and financial games led the coaches to seek constantly for the best means of evaluation and amelioration of the performances whether individual or collective. The video analysis of the matches has become a crucial element in the processes of training and preparing for performance at a highest level. It provides a means of quantifying and qualifying the characteristics of the individual or collective performance on athletic, technical and tactics plans.

The study has as a principle objective to put in evidence the video analysis of the offensive tactics according to the rapid type or of position, and to have an idea on the efficiency of the each type of attack used during the championships of Africa (**U17**), (**U20**) and the pre-Olympic sessions (**U23**).

The results of this study show the existence of non significant differences between the two types of attacks and the level of efficiency, we notice that there is no significant differences between success and failure in (**U17**) **under the age of 17** and (**U20**) **under the age of 20**.

However, we found a highly significant difference between failure and success concerning the effectiveness in (**U23**) **under the age of 23**.

What's more interesting in this study is do show that the adopted styles by the young Algerian games is in the adoption of a game which doesn't cope with the Algerian temper, but it convenes to the international norms which prefers adopting a certain equal alternation between the two styles, the direct style and the indirect one.

Finally, we believe that such a study can elaborate further analyses on other age categories and other variables, as well as the integration of modern computer technology in the Algerian football.

The key words: Analysis- Offensive tactics- video- football.

ملخص :

إن الرهان الرياضي والمادي في كرة القدم الحديثة أدى بالمدرسين إلى البحث عن أحسن الوسائل لتقويم وتحسين الإنجاز الرياضي الفردي والجماعي للفريق. إن التحليل العلمي للمباريات بالوسائل التكنولوجية أصبح عاملاً أساسياً في عملية التدريب والإعداد للإنجاز الرياضي عالي المستوى لأنه يوفر الوسيلة لتحديد خصائص الإنجاز الرياضي الفردي والجماعي كما ونوعاً، سواء على المستوى البدني أو المهاري أو الخططي.

إن الهدف الرئيسي لهذه الدراسة تسليط الضوء على التحليل الخططي الهجومي باستعمال الفيديو سواء كان نوع الهجوم سريع أو هجوم مبني و في نفس الوقت اخذ فكرة عن فاعلية كل نوع من أنواع الهجوم التي استخدمت خلال بطولة أفريقيا لأقل من (17 سنة) ولأقل من (20 سنة) وبطولة أفريقيا لأقل من (23 سنة) المؤهلة للامبياد .

و قد أسفرت أهم النتائج على وجود فروق غير دالة إحصائياً بين نوعا الهجوم السريع والمبني، ومن حيث مستوى الفاعلية كانت النتائج تبين عن وجود فروق غير دالة إحصائياً بين الهجوم الناجح والفاشل لدى فئة لأقل من (17 سنة) والأقل من (20 سنة).

في حين أسفرت نتائج الدراسة على وجود فروق عالية الدالة إحصائياً بين الهجوم الناجح والفاشل حيث مستوى الفاعلية عند فئة لأقل من (23 سنة).

تكمن أهمية هذه الدراسة في توضيح طبيعة الهجوم الخططي الملائم المنتهج من طرف فرق منتخبات الشباب الجزائرية و الذي يمكن استخلاصه في تبني طريقة لعب و التي لا تتناسب مع خصوصيات اللعب الجزائري لكن تتماشى مع مؤشرات اللعب الدولي و الذي يتخذ التناوب المتساوي بين طبيعته نوعي الهجوم و الذي يتمثل في الهجوم المباشر (السريع) و الغير المباشر(المبني).

وأوصى الطالب باستعمال هذا التحليل في عملية التقييم و التوجيه للاعبين كرة القدم و تصميم البرامج الحاسوبية على متغيرات أخرى و لفئات عمرية أخرى . و إدخال التكنولوجيا الحديثة في كرة القدم الجزائرية.

الكلمات الدالة: التحليل، الخطط الهجومية، الفيديو، كرة القدم.