



LE VOCABULAIRE FOOTBALLISTIQUE :

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

Anticiper : prévoir le déroulement d'une action et agir au lieu de réagir

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

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

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

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

Bloc équipe : L'ensemble des joueurs qui est disposé sur le terrain et groupé selon système de jeu établi.

Brosser une balle : Donner une trajectoire en croissant à la passe. Façon de toucher la balle.

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

Changer de jeu : trouver une zone de jeu à l'opposer en jouant une longue balle.

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

Conservation de balle : En conduite de balle ou en multipliant les passes, garder la balle dans nos rangs.

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

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

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

Couverture de balle : En plaçant son corps entre le ballon et l'adversaire on défend son ballon.

Couverture de zones : Se positionner dans un espace précis (zone) afin de couvrir cette dernière.

Dédoublement : Le joueur sans ballon passe derrière le porteur du ballon et lui offre une solution de jeu vers l'avant sur le côté. Action qui se déroule souvent le long de la ligne.

Décaler ou coulisser : Toute l'équipe se déplace (souvent latéralement) en fonction du développement du jeu (position de la balle).

Démarquage : Opération qui permet à un joueur de se libérer de la surveillance d'un ou de plusieurs adversaires. Se démarquer, c'est échapper aux possibilités d'intervention des adversaires, afin de se trouver libre pour agir, mais c'est aussi être accessible à l'autre pour participer à la conservation et à la progression du ballon ou à la réalisation d'un but. Il est caractérisé par : sa vitesse de course, son origine (direction, dos des défenseurs), sa soudaineté, l'utilisation de l'espace libre.

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

Doubler la passe : action de faire un one-deux mais sans forcément changer de place

Faire écran : Sans faire du pressing se mettre face à l'adversaire en protégeant une zone

Ecraser les lignes : Action défensive - Réduire les espaces entre la défense (gardien) et les attaquants. Ainsi on diminue l'espace de jeu pour nos adversaires

Espaces de jeu : Nous pouvons distinguer 3 espaces de jeu, fluctuant en fonction de la position du ballon et du porteur de balle : • l'espace de conservation. • l'espace de progression. • l'espace de déséquilibre.

Feintes : Action de tromperie pour enchaîner ... Fixer la défense Retenir et occuper un ou plusieurs joueurs adverses (ligne, bloc défensif) dans une zone de terrain.

Fermer le jeu ou la zone : Positionner ou se déplacer seul ou à plusieurs devant le ballon ou dans une zone du terrain.

Fermer une ligne : Face à un porteur de balle (exemple un latéral) se positionner proche de la ligne de touche afin d'empêcher la passe ras de terre pour l'ailier. Fermer la ligne de passe c'est empêcher une passe.

Feuille morte : Passe ou centre aérien qui flotte avant de tomber brusquement, tel un oiseau abattu en plein vol. C'est une balle frappée en coup de pied sous le ballon. Cela donne un effet retro à la balle (comme un amorti au tennis ou une sortie de bunker au golf).

Fixer : Par son déplacement avec ou sans ballon, on oblige l'adversaire à jouer sur nous. Exemple en contre attaque le porteur du ballon va en conduite de balle sur un défenseur (il le fixe) et permet à d'autres coéquipiers de trouver de l'espace de jeu

Garder le ballon : Action technico-tactique souvent demandé à certain joueur. Ces derniers conservent le ballon afin de permettre à son équipe de se replacer.

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

Passe dans l'intervalle : Faire une passe entre des joueurs adverses qui élimine une ligne de joueurs.

Marquage mixte : Système utilisé sur balles arrêtées défensives, on divise nos joueurs dans deux rôles. Une partie des joueurs vont défendre en zone devant le goal et d'autres joueurs vont faire du marquage individuel

Orienter le jeu : Le porteur du ballon par sa position, sa vue du jeu effectue un déplacement ou une passe ou un centre vers une autre partie du terrain.

Ouverture : Faire une passe dans une zone favorable offensivement.

Permuter : Lorsque deux joueurs changent de poste.

Pichenette : frappe (passe) qui consiste à donner un coup de pied sous le ballon. Cela va donner un lob.

Piquer le ballon (coup de tête) : Frapper le ballon de manière à lui donner une trajectoire directe vers le sol

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

Provoquer : Action de un « contre un ». Obligé l'adversaire à faire rapidement un geste.

Relance : Action qui consiste à passer de la défense à l'attaque

Soutien (APPUI) : Joueur situé en ARRIERE du porteur du ballon.

Tacle : En football, le tacle est une action défensive, qui consiste pour un joueur, à tenter, par un coup de pied unique, de déposséder du ballon l'adversaire, sans nécessairement chercher à s'en emparer. Il est spécifiquement réalisé par une glissade au sol.

Transition : C'est le passage d'un rôle défensif à offensif (ou vice et versa).

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

Utiliser un espace libre : Exploiter une zone libre du terrain.

Vitesse d'exécution : Rapidité technique – enchaînement de gestes techniques - mouvement

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

Le nom des 3 zones :

Style de jeu dans la zone 1 :

Défensivement :

Discipliné, rigoureux, combatifs et sans fioritures. On défend notre goal.

Offensivement :

Calme, simple, précis et à peu de touches de balle. On doit mettre en place le jeu de relance

Style de jeu dans la zone 2 :

Défensivement :

Pressing, mise en place des zones à défendre (en principe l'axe), marquage mixte en fonction du jeu adverse

Offensivement :

La 1^{ère} passe après récupération est primordiale. On cherche les passes et les déplacements qui vont déboucher sur une phase offensive. On ne multiplie pas forcément les touches de balles

Style de jeu dans la zone 3 :

Défensivement :

Faire les premiers écrans. Décalé en fonction du jeu. Bloquer la montée des arrières centraux adverses. Enclencher le pressing si le bloc équipe est haut.

Offensivement :

Tout doit être tenté pour marquer des goals... !