



# L'ÉVOLUTION TACTIQUE DU FOOTBALL

De la révolution du passé au jeu moderne

CAHIER D'ACCOMPAGNEMENT • 11 LEÇONS

ESPACE • TEMPS • STRUCTURE • TRANSITION

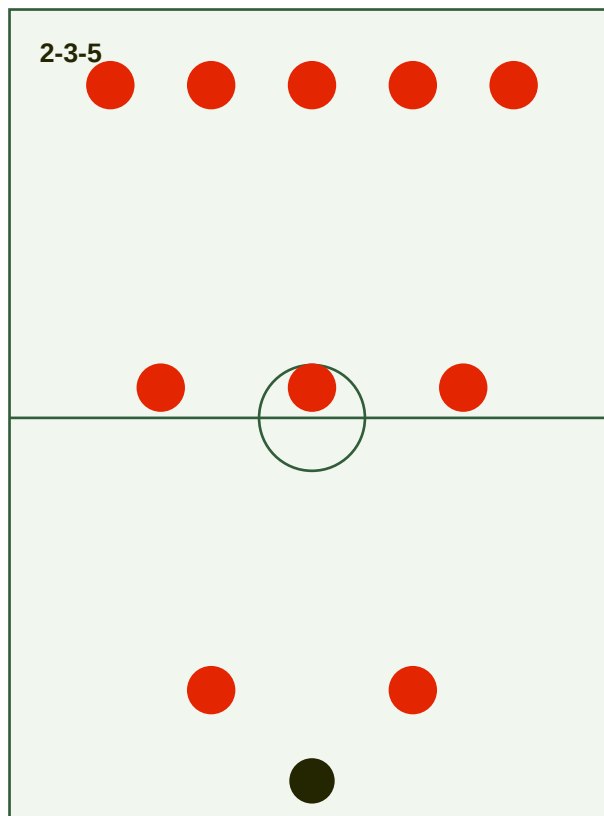
# La boussole du cours

150 ANS D'INNOVATION • ESPACE ET TEMPS

Onze leçons suivent les grandes ruptures du football : de la passe écossaise et la Pyramide 2-3-5 au Jeu de Position et au Gegenpressing. Trois fils rouges : espace-temps, collectif contre exploit individuel, et migration progressive des joueurs vers des fonctions défensives.

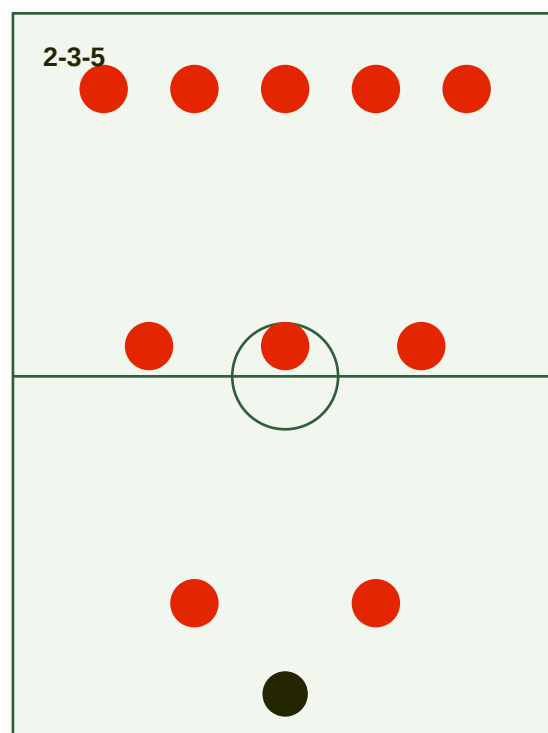
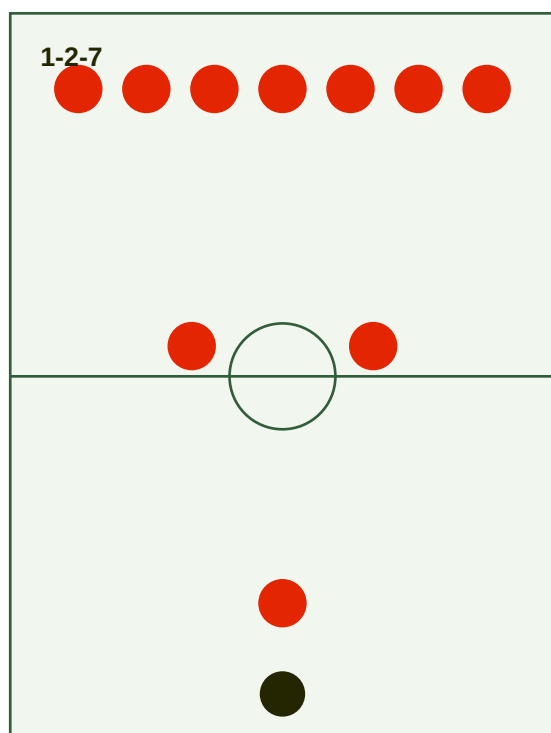
« Les formations sont des points de départ, pas des destinations. »

Pour l'Afrique : comprendre les principes universels sans copier mécaniquement. Adapter la structure à la créativité, la vitesse, l'athlétisme, aux terrains et aux moyens disponibles.



# 1 — Du chaos à la structure

DRIBBLING GAME → PASSING GAME → PYRAMIDE



## 1872 : la coopération neutralise la force

Le cours oppose le dribble frontal anglais à la coopération écossaise de Queen's Park. La passe devient une arme, puis le 2-3-5 apporte une première architecture stable.

*La contrainte peut devenir le moteur de l'innovation.*

Ma contrainte actuelle et la solution qu'elle pourrait inspirer :

---

---

---

## 2 — Chapman & Pozzo

WM • CARRÉ MAGIQUE • METODO • TRANSITION



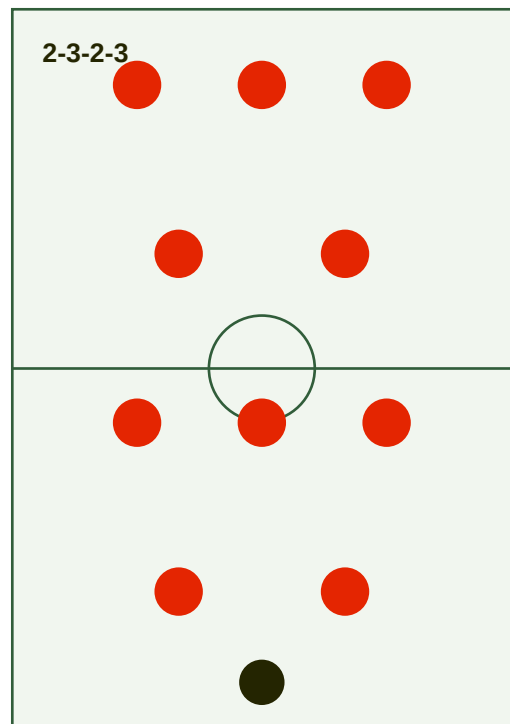
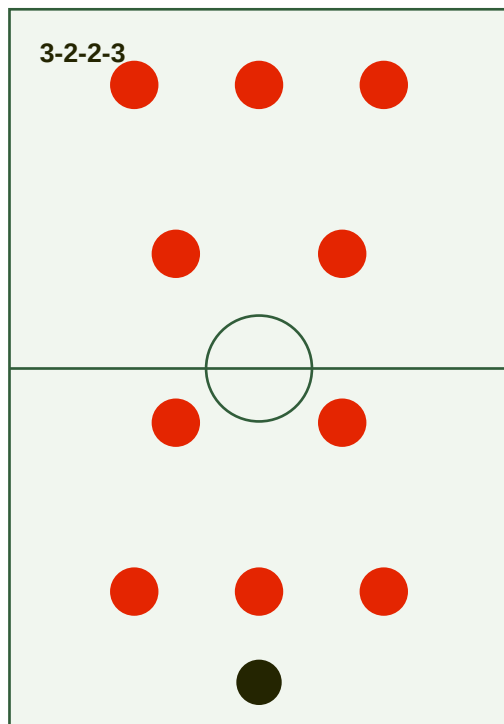
**Herbert Chapman**

WM • 3-2-2-3



**Vittorio Pozzo**

Metodo • 2-3-2-3



Chapman répond au changement du hors-jeu de 1925 en ajoutant un défenseur et en organisant quatre joueurs au cœur du jeu. Pozzo densifie le centre et fait de la transition une arme.

*« Tout repose sur la prise de décision : savoir quand freiner et quand jaillir. » — Jo Taka*

## 3 — Faux 9 & Catenaccio

CRÉER LE DILEMME • FERMER L'ESPACE



**Gusztáv Sebes**

Hongrie 1953 • Faux 9



**Helenio Herrera**

Grande Inter • Catenaccio

### Le Faux 9

Hidegkuti décroche : si son défenseur le suit, il ouvre l'axe ; s'il reste, la Hongrie crée un surnombre au milieu. Le joueur devient un problème de décision pour l'adversaire.

### Le verrou

- Marquage individuel strict.
- Libero derrière la ligne.
- Contre-attaque rapide dans l'espace abandonné.

*Votre système crée-t-il des dilemmes chez l'adversaire ?*

## 4 — Michels & Cruyff

FOOTBALL TOTAL • EXPANSION • CONTRACTION



**Rinus Michels**

Football Total



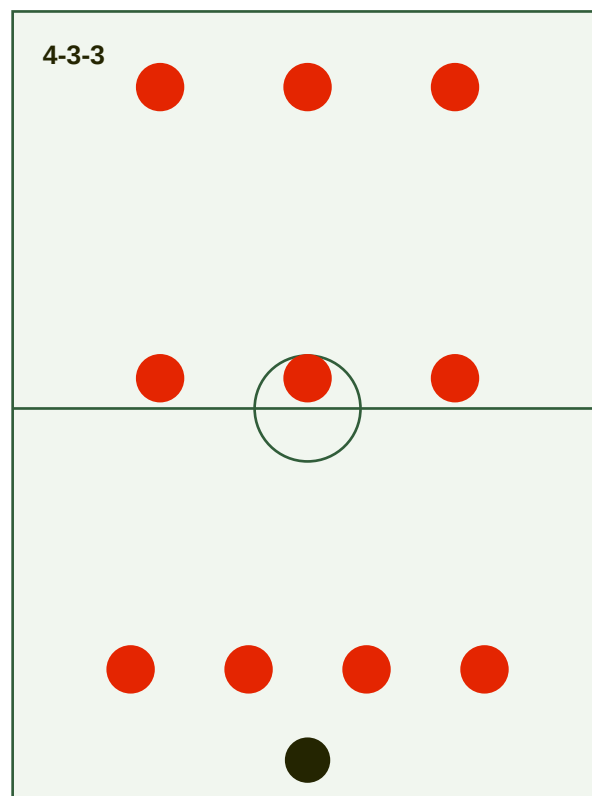
**Johan Cruyff**

Expansion / contraction

- Universalité : tous attaquent, tous défendent.
- Fluidité : permuter sans perdre la structure.
- Intelligence collective : sentir le mouvement du partenaire.

« Avec le ballon, on s'écarte. Sans le ballon, on se resserre. »

**Exercice : jeu réduit.** À la récupération, occuper largeur et profondeur ; à la perte, revenir en quelques secondes dans une zone centrale compacte.



## 5 — Sacchi : la révolution du bloc

ZONE • COMPACITÉ • RÈGLE DES 25 MÈTRES

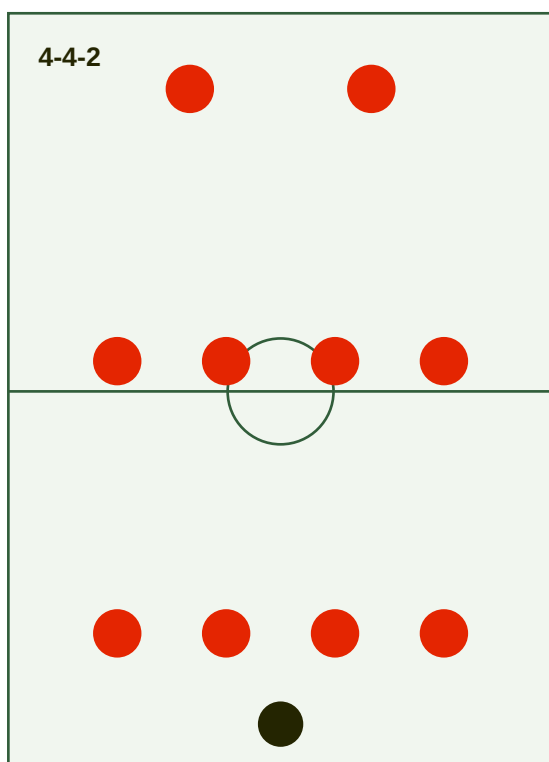


**Arrigo Sacchi**

AC Milan • bloc compact

Sacchi remplace le marquage individuel par la zone et impose une distance maximale d'environ 25 mètres entre le premier attaquant et le dernier défenseur. Le bloc monte et descend ensemble.

*Un filet comprimé laisse moins d'espaces entre ses mailles.*



### À TESTER

Placez deux repères espacés de 25 mètres. Pendant un jeu à 8 contre 8, l'équipe doit rester collectivement dans cette profondeur. À chaque déplacement du ballon, tout le bloc coulisse.

## 6 — Guardiola : manipuler l'espace

JEU DE POSITION • DEMI-ESPACES • SUPÉRIORITÉS



**Pep Guardiola**

Juego de Posición

Le cours présente une grille de 20 zones : cinq corridors verticaux croisés avec quatre bandes horizontales. Les demi-espaces deviennent des zones privilégiées pour créer des angles et des supériorités.

- Numérique : plus de joueurs dans une zone.
- Qualitative : isoler le joueur fort.
- Positionnelle : recevoir entre les lignes.
- Socio-affective : confiance collective sous pression.

*« L'objectif n'est pas de bouger le ballon, c'est de bouger l'adversaire. »*

**Règles simples : maximum trois joueurs sur une même ligne ; maximum deux dans un même corridor ; chercher constamment le joueur libre.**

## 7 — Klopp : gagner la transition

GEGENPRESSING • 5 SECONDES • REST-DEFENSE



**Jürgen Klopp**

Gegenpressing

Pendant les premières secondes après la perte, l'adversaire est encore désorganisé. Le contre-pressing vise à récupérer immédiatement ; si la fenêtre se ferme, l'équipe se replie.

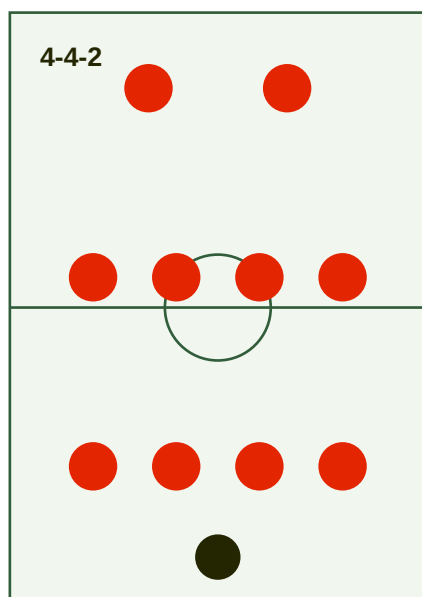
- Mauvaise touche.
- Adversaire dos au jeu.
- Passe latérale forcée.
- Rest-Defense : préparer la récupération pendant qu'on attaque.

*« Le meilleur meneur de jeu du monde est une situation de contre-pressing. »*

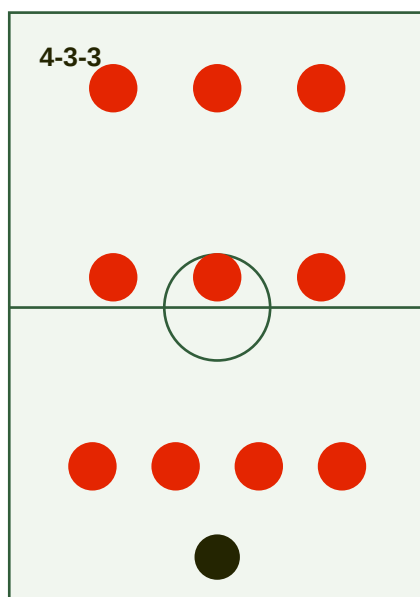
**Exercice : 4 contre 4 + jokers. À chaque perte, cinq secondes pour récupérer. Si la récupération échoue, repli immédiat derrière une ligne définie.**

## 8 — Trois systèmes modernes

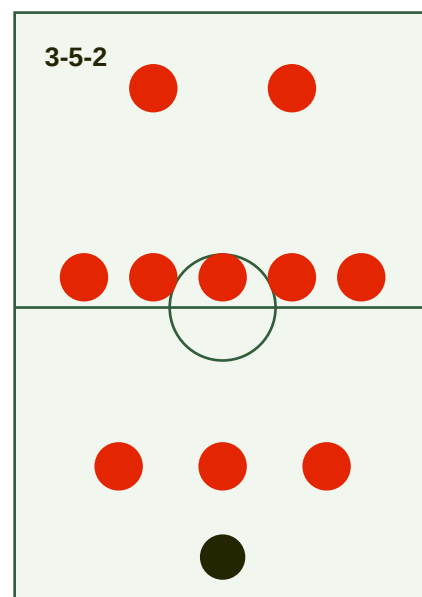
4-4-2 • 4-3-3 • 3-5-2



**4-4-2**  
Simple, équilibré, solide. Risque : être en infériorité au milieu.



**4-3-3**  
Contrôle du milieu, largeur, flexibilité. Risque : espaces derrière les latéraux.



**3-5-2**  
Trois centraux + pistons. Largeur offensive. Exige des pistons très complets.

*Le bon système est celui qui sublime les qualités de vos joueurs.*

Quel système correspond le mieux à mon effectif — et pourquoi ?

---

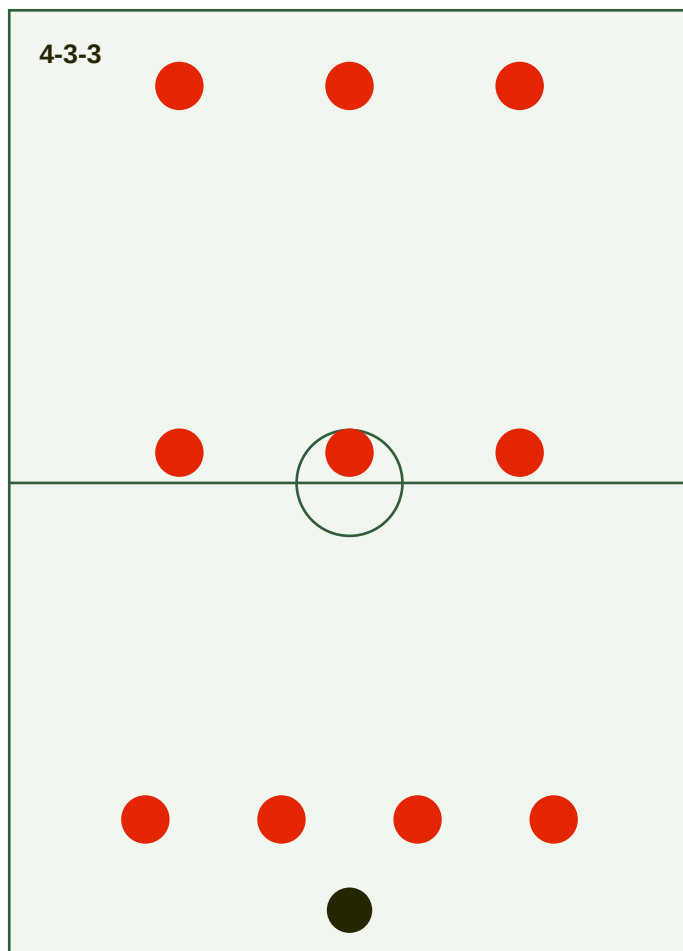
---

---

---

# 9 — Fiche coach : dessiner son système

FORMATION • PRINCIPES • RESPONSABILITÉS



Mon système de départ :

---

---

Avec ballon — 3 principes :

---

---

---

Sans ballon — 3 principes :

---

---

---

Utilisez le terrain à gauche pour dessiner vos positions de départ et vos déplacements clés.

# 10 — Fiche entraînement

ENSEIGNER UN PRINCIPE, PAS UNE FORMATION

Principe tactique travaillé :

---

---

Problème que l'exercice doit résoudre :

---

---

---

Organisation : espace • nombre de joueurs • durée • règles :

---

---

---

---

Ce que j'observe chez les joueurs :

---

---

---

---

*Une bonne séance rend visible le problème tactique que l'on veut apprendre à résoudre.*

# 11 — Le regard de Jo Taka

DÉCISION • TECHNIQUE • ESPACE • TALENT

*« La gestion de l'espace est le fondement même d'un match de football. » — Jo Taka*

## Quatre idées fortes tirées des extraits du coach :

- Lire le risque : un défenseur doit savoir quand temporiser et quand sortir au pressing.
- La différence décisive entre amateur et professionnel se joue dans la maîtrise technique et la vitesse mentale.
- Le carré magique multiplie les solutions de passe et permet de casser des lignes.
- Protéger le dribbleur instinctif ne signifie pas renoncer à la discipline : le système doit créer les conditions où son talent devient utile au collectif.

*« Bien comprendre le système et décider en une fraction de seconde s'il faut provoquer ou s'associer. »*

Ce que je veux mieux enseigner à mes joueurs dès cette semaine :

---

---

---

---

# 12 — Mon identité tactique

COMPRENDRE • ADAPTER • INNOVER

## Les trois questions finales du coach

1. Quels sont les trois atouts les plus forts de mes joueurs ?

---

---

2. Quel principe tactique les met le mieux en valeur ?

---

---

3. Quelle faiblesse de notre environnement pouvons-nous transformer en avantage ?

---

---

---

*« Le rôle de l'entraîneur est de sublimer les atouts de ses joueurs — pas de les forcer dans un système qu'il admire. »*

Mon engagement pour les 30 prochains jours :

---

---

---

---

COMPRENDRE LE JEU. FORMER LE REGARD. FAIRE GRANDIR.