

# LES SYSTEMES DE JEU DU FOOTBALL

## Introduction

Un Système de Jeu peut être décrit comme une structure générale pour les plans tactiques de l'entraîneur. C'est la forme ou formation de base d'une équipe qui implique les rôles défensifs ou offensifs d'un joueur en affectant des zones de terrain distinctes à chaque joueur.

Dans le football moderne, les différents systèmes peuvent être décrits par une combinaison de chiffres. Un exemple courant étant le système 4-4-2 dans lequel les trois chiffres représentent les différentes zones du terrain (défense, milieu, attaque) et le nombre de joueurs affectés à ces zones: 4 défenseurs, 4 milieux de terrain et 2 attaquants. On caractérise souvent ces groupes de joueurs d'unités, ex. l'unité défensive.

Au moment de choisir un système de jeu particulier, l'entraîneur doit prendre en compte un certain nombre de facteurs : le type de match, le fait de savoir si le match est joué à domicile ou non mais aussi d'autres facteurs tels que le temps, la taille du terrain, etc. qui jouent tous un rôle important. Pour plus d'information sur les différents facteurs qui affectent la qualité de la performance de jeu, consultez notre section sur les [facteurs externes](#).

En fin de compte, c'est la qualité et le type de joueurs disponibles qui s'imposent pour le choix final de l'entraîneur. Par exemple, les joueurs de milieu de terrain sont souvent connus pour avoir à courir de plus grandes distances que les défenseurs. Par conséquent, un niveau de forme physique plus élevé est requis pour jouer à cette position. De même, il est indispensable que les défenseurs aient un bon jeu de tête. L'entraîneur pourra décider de donner un rôle défensif important aux joueurs qui ont cette compétence. Les tactiques choisies par l'entraîneur vont aussi affecter son choix de système de jeu. Ainsi, des équipes qui effectuent un marquage près du but adverse pour récupérer le ballon, pourront avoir besoin de plus de joueurs dans les zones de milieu de terrain.

Dans l'ensemble, on peut aussi faire la liste des caractéristiques requises dans les systèmes de jeu modernes :

1. Les joueurs doivent être répartis sur l'ensemble du terrain afin de maintenir l'équilibre de l'équipe et d'empêcher que les joueurs soient surpassés en nombre dans des zones dangereuses.
2. Le plus grand nombre possible de joueurs autour du ballon pour empêcher les équipes adverses de dominer et augmenter les chances de récupération.
3. Une participation maximale de chaque joueur tant en attaque qu'en défense et chaque joueur doit avoir le même niveau de responsabilité au sein de l'équipe.
4. Une flexibilité maximale du système : les joueurs doivent pouvoir échanger leur rôle sur la longueur et la largeur du terrain et aussi, chaque joueur doit pouvoir exprimer librement ses talents et compétences de la meilleure façon possible.

Globalement, l'entraîneur devra choisir les joueurs les plus adaptés lors de chaque match. Mieux le joueur est préparé, plus grandes seront les chances pour le système de jeu de fonctionner. Cependant, il ne faut pas oublier qu'en fin de compte, ce n'est pas le système de jeu qui gagne le match mais les joueurs eux-mêmes ! Aucun système de jeu ne pourra rattrapper une mauvaise technique et un mauvais marquage !

## EVOLUTION DES SYSTEMES DE JEU

Au cours du siècle dernier, de nombreuses équipes qui ont réussi soit sur le plan international soit au niveau des clubs, ont introduit des nouveaux systèmes de jeu révolutionnaires : la très bonne attaque de la Hongrie des années 50 ou le très défensif système italien catenaccio. Cet article a pour but de décrire brièvement l'évolution des différents systèmes de jeu au cours des années.

## SYSTEMES PRIMITIFS

Au tout début, le football était un jeu chaotique, sans réelle structure : tous les joueurs tentaient de marquer le plus de buts possibles et donc, tous les joueurs de champs avaient un rôle d'attaquant. En 1863, l'Association Anglaise de Football a introduit la règle du hors-jeu de façon à ce que tout joueur situé à l'avant du joueur en possession du ballon se retrouvait en position de hors-jeu et était dans l'incapacité de jouer le ballon. De même, un léger changement s'est produit avec un attaquant déplacé vers l'arrière comme soutien du seul défenseur (voir fig. 1). La règle du hors-jeu a eu pour conséquence la transformation du football en un jeu de dribble et marquer des buts devenait plus difficile.

Les différentes positions des joueurs sont représentées par:

● Gardien ● Défenseur ● Milieu ● Avant



Type de système de jeu : 1-1-8  
Date: 1860-70  
Equipes utilisant ce système : Angleterre & Ecosse

Fig 1

Ensuite, en 1868, la règle du hors-jeu a été modifiée de façon à ce que l'attaquant soit dans l'obligation d'avoir trois joueurs entre lui et la ligne de but sur la dernière action (par un de ses co-équipiers). Les rôles et les responsabilités des joueurs ont mieux été définis et le système 1-1-8 s'est transformé peu à peu vers un système 1-2-7 puis 2-2-6 utilisé notamment par l'équipe des Queens Park Rangers dans les années 70, et enfin 2-3-5, une formation pyramidale utilisée par l'Uruguay pour remporter la Coupe du Monde de 1930. Ce dernier système conserve un esprit offensif avec deux ailiers effectuant des passes vers trois avants. Cependant, quelque soit la formation, la règle du hors-jeu rendait toujours difficile le marquage de buts.

Par conséquent, en 1925, cette règle a été à nouveau modifiée. Seuls deux joueurs devaient se trouver entre l'attaquant et la ligne de but au lieu de trois. Le nombre de buts marqué s'en est trouvé largement augmenté. Une parade fut toutefois trouvée par Herbert Chapman, le manager de l'équipe d'Arsenal, avec le système innovant en forme WM (voir fig.2).



Type de système de jeu: WM  
Date: 1925-40  
Equipe utilisant ce système: Arsenal

Fig 2

La formation traditionnelle 2-3-5 a été modifiée : un joueur a été déplacé vers l'arrière à partir de la ligne de milieu de terrain défensif vers le centre de la défense, pour devenir un troisième arrière-centre ou stopper. Les deux arrières étaient alors poussés vers la ligne de touche afin de marquer les ailiers adverses. Ce système a été une première version du système 3-4-3 où tous les cinq défenseurs devaient marquer leur contre-partie adverse. Les joueurs individuels avaient alors des rôles bien spécifiques tant en attaque qu'en défense. Au cours de cette période, l'Italie a remporté les Coupes du Monde de 1934 et 1938 en mélangeant les éléments défensifs de l'ancien 2-3-5 système pyramidal avec les éléments offensifs de la formation WM.

Plus tard, le système du cadenas suisse a été inventé pour permettre à une équipe de surpasser en nombre ses adversaires tant en attaque qu'en défense. Ce système nécessite que les joueurs soient en très bonne forme physique de façon à pouvoir adopter à la fois des rôles offensif et défensif. Un système 3-3-4 a été utilisé en attaque mais quand elle défendait, l'équipe se repliait avec un joueur en plus, un défenseur central, qui venait en retrait pour cadenasser la porte en couvrant tout espace dans la défense. Dans les années 50, les Hongrois ont révolutionné le football en combinant de hauts standards dans les passes et les contrôles avec des joueurs en constant changement de positions. Quand il n'était pas en possession du ballon, un des milieux de terrain était placé en retrait pour créer une défense à quatre à l'intérieur du système 3-3-4 habituel. Les avants (surtout le buteur en retrait) utilisait des espaces en retrait les marqueurs avec des effets dévastateurs. Ce plan de jeu a été adopté avec succès par le Brésil lors de la Coupe du Monde de 1958 mais en utilisant un système 4-2-4 (fig. 3). Il permettait de créer une supériorité numérique tant en attaque qu'en défense avec un des ailiers en retrait en position de milieu de terrain pour défendre. L'addition d'une défenseur permanent supplémentaire était compensée par le rôle offensif joué par les deux arrières.



Type de système de jeu :  
4-2-4  
Date: Coupe du Monde de  
1958  
Equipe utilisant ce  
système : Brazil

Fig 3

Le système italien des années 50-60, le catenaccio (fig. 4) était un système hautement défensif basé sur une défense à quatre combiné avec un libero. Ce joueur avait un rôle libre à l'arrière de la défense pour couvrir tout avant qui réussissait à échapper au marquage étroit des autres défenseurs. Le système peut être lu comme 1-4-3 ou 5-3-2 et présente des similitudes avec le système du cadenas suisse de part l'addition d'un défenseur supplémentaire sans rôle de marquage. Ce système a été beaucoup critiqué car le jeu offensif était en apparence oublié.

Type de système de jeu :  
Catenaccio  
Date: 1960s  
Equipe utilisant ce  
système : Inter Milan



Fig 4

Le système 4-3-3 (fig. 5) utilisé par l'Angleterre pour remporter la Coupe du Monde de 1966 peut être considéré comme le successeur du 4-2-4. L'importance de ne pas perdre et l'influence du catenaccio a conduit à utiliser des formations plus défensives et à sacrifier les ailiers. L'équipe anglaise victorieuse a utilisé un libero jouant à l'avant des quatre arrières en plus d'un buteur légèrement en retrait. De forts taux de travail étaient nécessaires pour remporter le ballon et pour soutenir le jeu offensif.



Type de système de jeu : 4-  
3-3  
Date : Coupe du Monde  
1966  
Equipe utilisant ce système  
: Angleterre

Fig 5

## Conclusion

Cet article a montré comment les systèmes de jeu du football ont changé au cours de années. Les rôles positionnels des joueurs ont changé d'appellation et les joueurs ont été placés au sein de différentes unités, défense, milieu de terrain et attaque. L'introduction de nouveaux et différents systèmes de jeu ont souvent fait la différence entre la réussite et l'échec même si l'augmentation graduelle des niveaux de technicité et de forme physique des joueurs ont aussi largement contribué.