

Glossaire data du football

Définitions cohérentes à l'échelle mondiale

Pour bien comprendre les datas (données), il faut parfois se référer à leur définition. C'est ici que ça se passe. Vous y trouverez aussi bien des définitions de termes qui paraissent simples comme Tir cadré, mais aussi des plus complexes comme Expected Goals (xG), etc.

STATSPORT AFRICA dispose d'une liste bien établie et cohérente de « définitions d'événements » dans le domaine du football, à laquelle tous les centres de collecte de données se conforment.

1. Tir cadré

Un tir cadré est défini comme toute tentative qui :

- Finit au fond des filets (ce qui représente un **But**) ;
- Constitue clairement une tentative de marquer, qui aurait atterri au fond des filets si elle n'avait pas été arrêtée par le gardien de but ou interceptée par le dernier joueur de champ alors que le gardien n'a plus aucune chance d'empêcher le but (sauvetage sur la ligne).

Les tirs qui échouent directement sur les montants ne sont pas comptabilisés comme des tirs cadrés, à moins que la balle ne finisse ensuite au fond des filets (but). **Les tirs contrés** par un autre joueur (qui n'est pas le dernier joueur avant le but) ne sont pas comptabilisés comme des tirs cadrés.

2. Tir non-cadré

Un tir non-cadré est défini comme toute tentative qui :

- Finit au-dessus ou à côté du but sans être touché par un autre joueur ;
- Aurait fini au-dessus ou à côté s'il n'avait pas été arrêté par le gardien ou récupéré par un joueur de champ ;
- Finit directement sur les montants sans ensuite aller dans le but.

Les **tirs contrés** ne sont pas comptabilisés comme des tirs non-cadrés.

3. Précision de tir

Calcul du nombre de tirs cadrés divisé par le nombre total de tirs (à l'exclusion des tirs repoussés et des buts contre son camp).

4. But / But Contre Son Camp (CSC)

L'attribution d'un but au joueur qui l'a marqué ou, dans le cas d'un but contre son camp, au joueur adverse.

En cas de controverse concernant l'attribution d'un but à un joueur, STATSPORT AFRICA alignera ses décisions sur celles de l'instance dirigeante de la compétition concernée.

5. Tir contré

Un tir contré est défini comme toute tentative qui se dirige vers le cadre mais est contrée par un joueur de champ, alors que d'autres défenseurs ou le gardien de but se trouvent encore derrière le joueur qui a contré le tir.

Cela inclut les tirs contrés non-intentionnellement par un coéquipier du tireur.

Les tirs sauvés sur la ligne par un joueur adverse sont comptabilisés comme des tirs cadrés et non comme des tirs contrés.

6. Passe décisive

Le dernier ballon touché (passe, passe non-intentionnelle à la suite d'un tir, ou tout autre ballon touché) avant que le ballon ne parvienne au joueur qui va marquer. Si celui-ci est dévié par un joueur adverse, il n'y a un passeur décisif que si le destinataire de la passe allait tout de même recevoir la balle même si la déviation n'avait pas eu lieu. Buts contre leur camp, coups francs directs, corners directs et penalties n'ont jamais de passeur décisif.

7. Passe clé

La dernière passe (ou tir dévié) donnée au destinataire du ballon, qui tire mais qui ne marque pas.

8. Passe

Toute transmission de balle intentionnelle d'un joueur à un autre est considérée comme une passe, cela comprend les passes dans le jeu, les six mètres, les corners, et les coups francs joués en passe. En revanche, **les centres, les relances à la main et les touches** ne sont pas pris en compte.

9. Centre

Chaque ballon joué depuis un côté du terrain avec l'intention de trouver un coéquipier dans un lieu précis face au but.

10. Centre réussi

En football, un centre réussi est une passe effectuée depuis les côtés du terrain (les ailes) qui parvient à un partenaire dans la surface de réparation, le mettant dans les meilleures conditions pour tirer

11. Centre manqué

En statistiques de football, un centre manqué désigne une tentative de passe aérienne ou rasante depuis les côtés du terrain (les ailes) qui n'est pas réceptionnée par un coéquipier dans la zone de vérité.

12. Précision des passes

Calcul du nombre de passes réussies divisé par le nombre total de passes tentées, quels que soient les paramètres de passes sélectionnés.

Le plus souvent, les **centres** sont exclus de ce calcul, ceux-ci étant traités séparément (un pourcentage de centre réussi s'obtient en divisant le nombre de centres réussis par le nombre total de centres).

Une passe réussie est une passe qui trouve directement un coéquipier, sans être touché par un joueur adverse.

13. Ballons touchés

C'est la somme de toutes les actions d'un joueur avec le ballon, les duels aériens perdus et les challenges perdus ne sont donc pas comptabilisés.

14. Dribble

C'est quand un joueur en possession du ballon tente d'éliminer son adversaire direct en un-contre-un. Un dribble réussi est accordé quand le joueur parvient à éliminer son adversaire tout en gardant le ballon, tandis qu'un dribble raté est attribué quand le dribbleur est taclé ou quand ce dernier pousse trop son ballon.

15. Dribble réussi

Un dribble réussi est une action technique par laquelle un joueur élimine un adversaire direct en le feintant ou en le débordant, tout en conservant la maîtrise et la possession du ballon à la sortie du duel. L'objectif est de créer une supériorité ou de progresser vers le but adverse.

16. Dribble raté ou manqué

En football, un dribble raté désigne une tentative manquée d'éliminer un adversaire direct, se soldant généralement par la perte de la balle, une passe interceptée, ou une perte d'équilibre. Il illustre une exécution technique défailante où le joueur ne parvient pas à garder le contrôle du ballon tout en dépassant le défenseur.

17. Tacle

Un tacle est attribué quand un joueur enlève la balle au porteur du ballon au cours d'un challenge au sol.

Le joueur taclé doit être clairement en possession du ballon au moment du tacle.

17. Tacle réussi

Un tacle réussi est attribué quand le joueur qui tacle ou un de ses coéquipiers récupère le ballon à la suite du tacle, ou quand le ballon sort du terrain à la suite du tacle (permettant d'écarter le danger).

18. Tacle raté ou manqué

Un tacle raté est attribué quand le ballon termine dans les pieds d'un adversaire à la suite du tacle.

Dans les 2 cas, un tacle est accordé mais l'issue du tacle (réussi ou raté) est différente selon la personne qui s'empare du ballon au terme de l'action.

Il ne s'agit pas d'un tacle si un joueur coupe la trajectoire d'une passe, peu importe le geste.

Un tacle est manqué quand un joueur ne touche pas le ballon conduit par l'adversaire. Cette donnée est calculée en ajoutant les fautes commises à la suite d'un tacle tenté au nombre de challenges perdus par un joueur.

19. Dégagement

Action défensive lors de laquelle un joueur envoie le ballon loin de son propre but sans viser un destinataire précis.

20. Interception

Une interception est attribuée lorsqu'un joueur récupère le ballon en coupant intentionnellement la trajectoire de celui-ci. C'est là qu'un joueur anticipe la passe d'un adversaire et intercepte le ballon en se plaçant sur la trajectoire de la passe.

21. Duel

Un duel est un face à face entre deux adversaires pour le contrôle du ballon. Pour chaque duel gagné, il y a un duel perdu.

22. Duel aérien gagné – Duel aérien perdu

Un duel aérien est attribué quand deux joueurs luttent pour gagner un ballon de la tête. Le joueur qui gagne le ballon remporte le duel. Quand plus de deux joueurs luttent pour un ballon aérien, le duel perdu est attribué au joueur adverse le plus proche de celui qui a remporté le duel.

23. Tacle réussi – Dribble raté/Ballon perdu

Un tacle est considéré comme réussi si le tacleur gagne le contrôle du ballon. Si l'adversaire a essayé de dribbler le tacleur, il va se voir attribuer un dribble raté. S'il a la possession, mais ne tente pas de dribbler son adversaire tacleur, il se verra alors attribuer un ballon perdu.

24. Fautes subies - Fautes concédées

Le joueur qui subit la faute remporte le duel, alors que celui qui commet la faute se voit attribuer un duel perdu.

25. Arrêt du gardien

Un gardien arrête un tir adverse quand il empêche le ballon de rentrer dans la cage (avec n'importe quelle partie du corps) lorsqu'il fait face à un tir intentionnel de l'adversaire.

26. Clean Sheet

Un joueur ou une équipe qui n'encaisse pas de but durant un match entier.

27. Pressings

L'application d'une pression à un joueur adverse qui reçoit, porte ou libère le ballon. Les pressings réussis sont ceux qui permettent à l'équipe de récupérer la possession dans les cinq secondes suivant la pression.

28. Expected Goals ou Buts attendus

Les buts attendus (xG) évaluent la qualité d'un tir en fonction de plusieurs variables, telles que le type de passe décisive, l'angle de tir et la distance par rapport au but, s'il s'agit d'un tir de la tête et s'il a été considéré comme une occasion franche. En additionnant les buts attendus d'un joueur ou d'une équipe, on obtient une estimation du nombre de buts qu'un joueur ou une équipe aurait dû marquer en moyenne, compte tenu des tirs qu'ils ont effectués.

L'expected Goals est une mesure, généralement exprimée sous la forme d'un nombre compris entre 0 et 1, permettant de savoir si un tir donné aboutira à un but. Voici quelques variables utilisés dans les modèles les plus courants d'Expected Goals:

- **Distance du tir** : En général, plus vous vous rapprochez du but, plus le score de l'xG est élevé ;
- **Angle de tir** : En général, plus l'angle de tir est aigu, plus le score de l'xG est faible ;
- **Partie du corps** avec laquelle le tir est effectué : Pied fort ? Pied faible ? Tête ?
- **Situation de tir** : Corner, Coup Franc, Attaque placée, tir après une perte de balle, Contre-attaque...
- **Type de passe** : Passe en Profondeur, Centre venant de la gauche, centre venant de la droite, ballon dans les pieds...

D'autres variables peuvent être prisent en compte comme le positionnement des défenseurs, leurs nombres, la position du gardien, etc... Tout dépend du modèle statistique utilisé. Plus il y a de variable et plus on s'approche de façon optimale d'une réalité objective.

Une statistique d'xG (Expected Goals) s'exprime comme ceci : xG 0,53. Cela traduit une probabilité de but estimée dans 53% des cas.

29. Expected assists

Dans le prolongement des expected goals, on peut mesurer les expected assists. Il s'agit de la probabilité qu'une passe soit une passe décisive, compte tenu de la position de frappe du tireur.

30. Ballon récupéré

Lorsqu'un joueur récupère le ballon dans une situation où aucune des 2 équipes n'a le ballon, ou lorsque la balle lui a directement été adressée par un adversaire, sécurisant ainsi la possession pour son équipe.

31. Faute concédée

Une faute concédée est définie comme toute infraction pénalisée par une faute de jeu par l'arbitre.

Les hors-jeux ne sont pas comptabilisés comme des fautes concédées.

32. Faute subie

Une faute subie est caractérisée par le gain par un joueur d'un coup franc ou d'un penalty pour son équipe suite à une faute commise par un joueur adverse. Aucune faute subie n'est accordée sur les mains, plongeons, passes en retrait au gardien, entre-deux non respectés, contestations, violations de la règle des 6 secondes pour le gardien et les obstructions lorsqu'un coup franc est sifflé.

- **Main** : un ballon touché du bras/de la main de manière délibérée par un joueur adverse
- **Plongeon** : une tentative délibérée du joueur adverse d'abuser l'arbitre afin d'obtenir un coup franc
- **Passe en retrait** : une passe délibérée au pied d'un joueur envers son gardien que celui-ci capte de la main
- **Entre-deux non respecté** : un joueur adverse touche plusieurs fois le ballon consécutivement après un entre-deux

- **Contestation** : un joueur qui conteste les décisions arbitrales de manière véhémente
- **Violation de la règle des 6 secondes** : un gardien capte le ballon et le garde dans ses mains plus de 6 secondes.
- **Obstruction** : un joueur qui empêche le joueur adverse de jouer le ballon en s'opposant à lui de manière illégale.

33. Penalty (obtenu, subi et tenté)

Un penalty est attribué quand une faute concédée dans la surface est attribuée (au joueur fautif et à son équipe). Une « faute subie » aboutissant à un penalty est seulement comptabilisée pour le joueur, et ne prend pas en compte les mains jugées volontaire par l'arbitre. Le penalty tenté est comptabilisé comme un tir ou une passe (dans le cas d'un penalty joué à 2) pour l'équipe et le joueur.

34. Cartons

Les cartons sont récoltés comme suit : jaune, 2nd carton jaune, rouge. Dans la mesure du possible, nous suivons le rapport officiel de l'arbitre afin de s'aligner sur les statistiques officielles à moins que celles-ci soient clairement erronées.

35. Possessions

Les possessions se définissent comme une ou plusieurs séquences à la suite en faveur de la même équipe. Une possession prend fin lorsque l'équipe adverse récupère le contrôle du ballon.

36. Ballon perdu

La perte de balle au football désigne l'action où une équipe passe du statut offensif (en possession du ballon) au statut défensif. Selon les principes, cette transition exige une réaction immédiate (contre-pression ou repli) pour empêcher l'adversaire de progresser.

Dans les statistiques officielles des championnats, la donnée "**ballons perdus**" évalue le déchet technique d'un joueur, correspondant aux passes ratées, contrôles manqués ou duels perdus.

37. Sortie de balle

La sortie de balle désigne la phase où l'équipe en possession, relance le jeu depuis sa zone défensive. Face au pressing adverse, elle consiste à faire circuler le ballon proprement, via des passes courtes ou longues, pour atteindre la ligne médiane. Elle est essentielle pour amorcer une attaque.

38. Jeu long ou jeu direct

Le jeu direct est une tactique qui consiste à envoyer rapidement le ballon vers l'avant, souvent par des passes longues aériennes ou des transversales, pour contourner le milieu de terrain adverse. Le jeu long est l'un des outils techniques et stratégiques utilisés pour animer ce jeu direct, en cherchant à exploiter la vitesse des attaquants ou la présence d'un pivot.

39. Attaque placée

L'attaque placée (ou attaque construite) est une phase de jeu où une équipe progresse de manière patiente et indirecte face à un bloc adverse déjà en place. Elle repose sur la possession, la maîtrise technique et le déplacement intelligent pour créer des brèches et déséquilibrer la défense.

40. Attaque rapide

L'attaque rapide en football est une action offensive visant à profiter d'un déséquilibre défensif adverse par la vitesse. Elle se déclenche juste après la récupération du ballon et se caractérise par une projection fulgurante vers l'avant, des passes verticales, et une utilisation minimale de touches de balle pour frapper rapidement au but.

41. Contre-attaque

En football, la contre-attaque est une phase de transition offensive rapide qui survient après la récupération du ballon. Son but est de surprendre l'adversaire désorganisé en projetant le jeu vers l'avant en quelques secondes, limitant ainsi le temps de réaction de la défense.

42. Bloc bas

Le bloc bas en football est une stratégie défensive où l'équipe se replie profondément dans sa moitié de terrain, resserrant ses lignes pour densifier l'axe et interdire la profondeur. L'objectif principal est de laisser volontairement la possession du ballon à l'adversaire afin de l'aspirer et de mieux exploiter les espaces libres en contre-attaque.

43. Bloc médian

Le bloc médian est une stratégie tactique défensive où l'équipe se positionne dans la zone intermédiaire du terrain, entre sa propre surface de réparation et la ligne médiane. Son objectif principal est de réduire les espaces pour l'adversaire, de l'empêcher de progresser et de l'orienter vers les côtés pour préparer des transitions rapides.

44. Bloc haut

Le bloc haut au football est une organisation tactique défensive où l'équipe positionne sa ligne arrière très haut sur le terrain, souvent autour de la ligne médiane, afin de réduire l'espace de jeu et d'étouffer la relance adverse.

45. Transition offensive

La transition offensive désigne l'ensemble des actions tactiques réalisées immédiatement après la récupération du ballon, visant à exploiter la désorganisation défensive adverse pour progresser de la défense vers l'attaque de manière rapide et efficace.

46. Transition défensive

La transition défensive désigne la phase qui démarre immédiatement après la perte de possession. Elle ne se limite pas à « défendre plus » : elle consiste à décider, en temps réel, entre récupérer tout de suite ou sécuriser l'espace pour éviter la contre-attaque. Ce moment est bref, mais il concentre des choix tactiques lourds de conséquences, car l'adversaire est souvent désorganisé lui aussi et cherche à exploiter les espaces laissés par l'attaque.

47. Passe en profondeur

Une passe en profondeur est une transmission du ballon vers l'avant, non pas directement dans les pieds, mais dans l'espace libre derrière la ligne de défense adverse. Le receveur doit courir vers cet espace pour récupérer le ballon, ce qui permet de transpercer les lignes et de créer une occasion de but.

48. Perte de balle

En football, une perte de balle survient lorsqu'un joueur en possession du ballon en perd le contrôle au profit de l'adversaire ou hors des limites du terrain. Cela marque instantanément la fin de la phase offensive et le début de la transition défensive.

Les causes se répartissent principalement en trois catégories :

- **Fautes techniques (environ 50 %)** : Mauvaises passes, contrôles ratés ou erreurs de conduite de balle.
- **Actions de l'adversaire (environ 15 %)** : Pressing intense, interceptions ou pièges du hors-jeu.
- **Duels perdus (environ 15 %)** : Tacles subis ou duels physiques perdus face à un défenseur.

Durant un match, une équipe enregistre en moyenne entre 210 et 260 pertes de balle. Pour contrer cet obstacle, les équipes mettent en place une réaction rapide appelée le **contre-pressing**. Cette stratégie consiste à harceler immédiatement le porteur de balle adverse.