

Mentalité et Consignes d'équipe

Guide tactique pour Football Manager

(v2.0 11/22)

Par Naka

Sommaire

Avant-propos.....	3
Les étapes de la création d'un système de jeu.....	4
Analyser son effectif.....	4
Choisir sa formation.....	5
Répartir les rôles et tâches.....	5
Un mot rapide sur la « fluidité ».....	6
Mentalité et consignes d'équipe.....	7
La mentalité.....	7
Ce qu'est la mentalité.....	7
Ce que n'est pas la mentalité.....	7
Relation entre mentalité et consignes collectives.....	7
La mentalité individuelle.....	8
Les consignes d'équipe.....	9
Restez simple.....	9
Brisons un mythe.....	9
L'animation défensive.....	10
Hauteur et compacité du bloc.....	10
Le pressing.....	11
L'agressivité pour récupérer le ballon.....	13
L'animation offensive.....	14
L'occupation de la largeur.....	14
Construction du jeu.....	14
Les 30 derniers mètres.....	15
Transitions.....	17
Comportement de l'équipe à la récupération.....	17
Réaction de l'équipe à la perte.....	17
Quand le gardien a le ballon.....	17
Quelques styles de jeu pour alimenter votre réflexion.....	18
Garder la possession.....	18
Camper chez l'adversaire.....	18
Jouer en contre-attaque.....	19
Concernant les styles tactiques pré-paramétrés.....	19
Consignes collectives et gestion de la condition physique.....	20

Avant-propos

Salut à tous, c'est Naka !

Avant tout, je ne peux que vous remercier d'avoir téléchargé ce guide tactique, en espérant qu'il vous apporte des informations utiles pour progresser dans le jeu.

Il s'agit de la version enrichie du guide publié l'an dernier. Il est toujours centré sur la mentalité et les consignes collectives, piliers de la mise en place de sa propre philosophie de jeu.

Ce guide est à jour pour Football Manager 2023, notamment pour la partie consacrée à l'animation défensive de votre système de jeu.

J'ai également trouvé nécessaire de rajouter quelques paragraphes dans la partie Création d'une tactique, même s'il faudrait en réalité y consacrer un guide complet. D'autres grands connaisseurs du jeu s'y sont déjà attelés, comme les anglophones Llama3, Cleon ou BustTheNet (liste non exhaustive bien sûr).

J'ai consacré de nombreuses heures à rédiger ce guide gratuit, aussi je vous remercie de ne pas en faire un usage commercial. Vous pouvez librement le proposer en téléchargement sur votre site/forum/serveur discord, dans sa version intégrale et en mentionnant son auteur.

Vous pouvez me retrouver sur [Youtube](#), [Twitter](#), [Discord](#), et peut-être un jour sur [Twitch](#).

Je tiens enfin à remercier tout ceux qui ont contribué à la diffusion de la version précédente du guide : GabyBanoun, FM Europe, sans oublier ceux qui ont retweeté mon message ou commenté ma vidéo de présentation.

Bonne lecture, et bon jeu !

Jérôme « Naka », novembre 2022

Les étapes de la création d'un système de jeu

Les 4 points fondamentaux pour créer une tactique sont les suivants :

- 1/ Analyser son effectif
- 2/ Choisir un système de jeu
- 3/ Répartir les rôles et tâches
- 4/ **Choisir la mentalité et les consignes collectives**

Le présent guide se limitera à détailler cette dernière étape. Cependant, dans un souci de clarté, il est tout de même nécessaire de dédier quelques lignes aux 3 premiers points.

Analyser son effectif

Afin de vous faire une **idée générale des forces et faiblesses** de l'équipe, rendez-vous dans le menu Effectif, Onglets « Rapport d'analyste » et « Profondeur ».

Vous devriez également **analyser le profil de chacun de vos joueurs** (y compris les jeunes prometteurs). Cela permet d'en savoir plus sur leurs caractéristiques, traits, personnalités et autres informations importantes, qui vous aideront à mieux cerner les qualités de votre équipe avant d'avoir une idée du style qui conviendrait le mieux.

Vous pouvez globalement avoir les pires joueurs de votre championnat, mais considérés séparément, quelques-uns peuvent vraiment sortir du lot. Bien mis en valeur dans votre système de jeu, ils peuvent vous aider à atteindre ou dépasser vos objectifs.

LE CONSEIL DE NAKA

Quelques exemples de comparaison de votre effectif avec le reste du championnat :

Intelligence de jeu : Anticipation, Appels de balle, Concentration, Décisions, Placement

Qualité physique : Accélération, Endurance, Volume de jeu, Détente verticale surtout pour vos DC

Ténacité : Détermination, Courage

Défenseurs vs Attaquants : Accélération, Appel de balle, Placement

Défenseurs vs Défenseurs sur les phases arrêtées : Détente verticale, Tête

etc ...

Jetez également un œil à la **profondeur de votre effectif** : en quelques clics, vous verrez la quantité de joueurs et/ou de talents disponibles à un poste. Cela vous aidera à prendre des décisions importantes sur l'utilisation de votre budget de transfert. Il s'agit de recruter uniquement des joueurs dont la présence dans votre effectif a du sens.

Enfin, le nouveau menu de composition d'équipe comporte notamment un outil de gestion d'effectif à long terme, un « **planificateur** », vous aidant à vous projeter sur plusieurs saisons.

Choisir sa formation

Une fois que vous avez soigneusement analysé l'effectif, vous devriez avoir suffisamment d'informations pour **décider de la formation la plus adaptée au style de jeu** qui, selon vous, profiterait à vos joueurs de manière optimale.

Il est conseillé – mais pas nécessaire – de choisir une ou deux formations « de réserve » qui sont structurellement similaires à la principale (afin que les joueurs s'y familiarisent plus vite), de manière à vous donner différentes options en fonction du scénario du match.

De manière générale, les formations avec beaucoup de joueurs placés haut (« top-heavy », comme le 4231) favorisent un jeu de possession avec pressing dans le camp adverse, tandis que les formations bottom-heavy (comme le 4-1-4-1) aspire l'adversaire dans notre camp pour mieux le prendre en contre.

LE CONSEIL DE NAKA

Choisir la formation la plus adaptée à vos joueurs plutôt que celle avec laquelle vous êtes le plus à l'aise peut parfois vous plonger dans l'inconnu. **Si vous manquez encore d'expérience, utilisez votre tactique préférée.**

Reproduire (efficacement) en jeu les tactiques les plus en vogue dans le football réel n'est pas inné. Lorsque l'on débute, il est préférable de ne pas chercher une retranscription la plus réaliste possible, mais plutôt de s'attacher à maîtriser petit à petit les fondamentaux du jeu.

Répartir les rôles et tâches

Maintenant que vous avez pris connaissance des qualités de vos joueurs et choisi une formation « optimale », c'est le moment de distribuer vos rôles et tâches dans votre onze de départ.

La bonne nouvelle est que **la plupart des joueurs sont capables d'endosser au moins deux rôles différents**. Ce qui facilitera naturellement la prise de vos décisions tactiques.

Assurez-vous toujours que :

1/ votre **système est bien équilibré** ;

Par « équilibré », on entend « **stabilité tactique** » et non « symétrie des rôles et tâches ».

Cette symétrie vous rend parfois trop prévisible et amène moins d'incertitudes dans la défense adverse (même s'il est tout à fait possible d'avoir du succès avec une tactique symétrique en termes de rôles et tâches). Essayez de choisir des rôles/tâches différents pour chaque joueur.

Vous assurerez une stabilité tactique en veillant à ne pas être trop fort dans une zone du terrain, au prix d'une faiblesse dans une autre.

2/ vous **disposez de suffisamment de couverture défensive** lorsque vos joueurs offensifs se portent vers l'avant. Pour une tâche offensive, prévoyez toujours une tâche de Soutien ou Défensive.

Exemple 1 : un Latéral intérieur Défense qui couvre les montées d'un Mezzala Attaque.

Exemple 2 : un Arrière latéral Soutien qui couvre un Ailier Attaque.

3/ vous arrivez à vous **créer de l'espace dans les 30 derniers mètres et à l'utiliser** efficacement.

Exemple 1 : un Faux 9 qui décroche pour ouvrir des espaces à un 9 et demi.

Exemple 2 : un Ailier intérieur qui ouvre le couloir à un Latéral offensif.

Il s'agit en fin de compte de quadriller correctement le terrain, autrement dit **maîtriser les espaces** avec ou sans le ballon.

Défensivement, vous êtes aidé par la formation affichée dans le menu tactique, qui correspond en réalité au placement (et non au comportement) des joueurs lorsque vous n'avez pas le ballon. La gestion de l'espace en position défensive donc plus rapide à appréhender.

Car **une fois que vous avez le ballon**, la tactique se déforme en fonction des rôles et tâches données. C'est tout de suite plus difficile à visualiser.

Ainsi, l'efficacité dans l'occupation des 30 derniers mètres adverses nécessite une bonne maîtrise de l'impact des rôles et tâches sur le mouvement des joueurs (Prend les espaces, Décroche plus souvent, Monte davantage, Dribble plus, Repique dans l'axe, Reste excentré, Reste en place).

LE CONSEIL DE NAKA

Essayez de visualiser le placement de vos joueurs sur une ligne horizontale (niveaux) et verticale (couloir). Chaque joueur se trouve ainsi à l'intersection d'un niveau et d'au moins un couloir.

Un 442 à plat s'étage sur 3 niveaux. Un 3421 sur 4 niveaux. Pour un 433 avec milieu défensif, c'est 5 niveaux.

S'agissant des couloirs, il y en a 3 (l'axe central et les couloirs latéraux) ou 5, si vous comptez les demis-espaces (entre l'axe et les couloirs latéraux).

Sans que cela devienne une règle d'or, **tendez à ce qu'au moins 2 joueurs se trouvent toujours dans un même couloir** : cela vous aidera à mieux gérer vos phases défensives ou offensives.

Un mot rapide sur la « fluidité »

Il s'agit en fait d'un « label » qui **décrit la manière dont votre formation est structurée**.

Par exemple :

- Si vous décidez de mettre tous vos joueurs à vocation offensive en tâche « Attaque » et ceux à vocation défensive en tâche « Défense », vous jouerez de manière « structurée » : les défenseurs défendent, les attaquants attaquent. Chacun se concentre principalement sur une phase de jeu.

- Maintenant, mettez tous les joueurs en « Soutien » et votre équipe évolue dans un style plus « fluide ». Les joueurs participent à plusieurs phases de jeu.

Autrement dit, ce n'est rien d'autre qu'un **indicateur de la contribution moyenne de vos joueurs aux différentes phases de jeu**.

Il est grand temps de passer à ce qui vous a amené à télécharger et lire ce guide jusqu'ici, la dernière étape de la création d'une tactique : **le choix de la mentalité et des consignes collectives**.

Mentalité et consignes d'équipe

La mentalité

Ce qu'est la mentalité

► La mentalité reflète le **niveau de prise de risque** demandé à vos joueurs en phase de possession (passes, course vers l'avant, dribbles, position de frappe), comme en phase défensive (pressing, marquage, tacles).

► Plus haute est la mentalité, plus un joueur considérera d'options dans une situation donnée, qu'importe si certaines sont risquées.

► Plus basse est la mentalité, moins un joueur considérera d'options dans une situation donnée, prenant en compte uniquement les options les plus prudentes.

Ce que n'est pas la mentalité

► La mentalité **ne détermine pas votre style de jeu**.

Ce sont les consignes collectives qui influencent votre style de jeu, notamment les lignes de défense et de pressing. Nous y reviendrons très vite dans la suite de ce guide.

Autrement dit, mentalité « défensive » ne veut pas dire tactique « défensive ».

► Une mentalité basse n'est pas une promesse de **solidité défensive**.

► Une mentalité haute ne vous assure pas **une pluie de buts**.

C'est votre capacité à bien répartir les rôles et tâches qui traduira votre efficacité aux quatre coins du terrain.

Relation entre mentalité et consignes collectives

► Il existe une étroite **relation entre mentalité et consignes collectives**. En effet, les différents niveaux de mentalité influencent les consignes d'équipe suivantes :

- | | |
|---|----------------------------------|
| - La largeur d'attaque | - Le caractère direct des passes |
| - La hauteur de la ligne de défense | - Le niveau du rythme |
| - La hauteur de la ligne de pressing | - Le gain de temps |
| - La fréquence de déclenchement du pressing | |

Cependant, rassurez-vous, ces consignes restent personnalisables à tout moment.

Par exemple, vous souhaitez que vos joueurs adoptent une approche risquée en phase de possession (attaque placée ou en transition, peu importe ici), tout en conservant un jeu court et patient. Une mentalité élevée est un bon choix, cependant elle encourage un jeu direct et rapide : vous abaisserez alors le caractère direct des passes et le rythme en conséquence.

Vous souhaitez également conserver un bloc compact médian en défense. Une mentalité élevée poussant les joueurs à se tenir plus haut et à tenter de récupérer le ballon plutôt dans le camp adverse, vous réduirez alors la hauteur de la ligne de défense et de récupération.

La mentalité individuelle

► Il existe une mentalité propre à chacun des 11 postes répartis sur le terrain. Elle est le **résultat du rôle et de la tâche donnée au joueur, ainsi que de la mentalité collective choisie.**

Les consignes collectives de Dédoublément extérieurs ou intérieurs ont un impact sur la mentalité individuelle des joueurs de couloir. Si la consigne est activée, le joueur qui dédouble (ex : un Latéral Offensif) verra sa mentalité augmenter tandis que celle du joueur devant lui diminuera (ex : un Attaquant Intérieur).

LE CONSEIL DE NAKA

Choisir une mentalité Équilibrée ou Positive comme base de départ n'est jamais une erreur. Vous restez ainsi plus flexible dans le choix de vos consignes collectives. Cela donne également plus de latitude pour agir en cours de match selon le scénario qui se dessine.

Évitez les mentalités extrêmes comme choix de départ, elles obligent trop souvent à multiplier les ajustements de consignes.

Sur FM 23, les divers paliers de mentalité sont plus marqués qu'auparavant. Il y a maintenant un réel changement de comportement en fonction de la mentalité choisie.

Les consignes d'équipe

Restez simple

► Vous l'aurez constaté, il existe une **grande variété de consignes collectives** vous offrant la liberté de définir votre propre style de jeu.

Si vous avez l'âme d'un théoricien, cela vous autorise pas mal de fantaisies. Si vous êtes un grand suiveur du football, vous pouvez même tenter de reproduire les tactiques des managers les plus en vue du moment. Et comme tout le monde ne maîtrise pas tous les arcanes du jeu, vous pouvez même vous en tenir aux tactiques pré-paramétrées par les développeurs et y apporter les ajustements souhaités (voir plus bas).

► Le revers de la médaille de cette foule d'options, c'est que l'on est vite **tenté d'en utiliser un grand nombre**. C'est souvent le cas lorsqu'on débute sur le jeu ou que l'on est frustré après une série de contre-performances. C'est bien souvent une mauvaise idée.

► En deux mots : **Restez simple**. Vous le remarquerez au travers de ce guide, si certaines consignes posent les **bases** de votre style de jeu (Lignes de défense et de pressing, Style de passe, Type de transition ...), d'autres sont **situationnelles** (Dédoubléments, Focus de passe, Type de centres ...).

► Gardez en tête que **les consignes collectives ne font pas à elles seules une tactique pertinente** : une bonne distribution des rôles et tâches est au moins aussi importante, comme nous l'avons vu plus haut.

Par ailleurs, **une tactique ne devient efficace que lorsque les joueurs la connaissent parfaitement, qu'ils sont physiquement au point, en confiance, en étant très au fait de leur rôle**.

Brisons un mythe

► Une consigne collective reflète une **tendance générale** à donner à votre équipe. Les joueurs ne vont donc pas l'appliquer mécaniquement.

Par exemple, si vous ordonnez à vos joueurs de « Jouer dans la surface », cela ne les empêchera pas de centrer ou tirer de loin, mais en diminuera la fréquence.

► Le même raisonnement s'applique pour les consignes individuelles.

L'animation défensive

Même si vous êtes un adepte d'un jeu offensif spectaculaire en une touche de balle, vous ne pouvez pas passer à côté de cette phase de jeu, que l'on peut considérer comme la plus importante. Tout part de là : pour bien attaquer, il faut bien défendre, récupérez le ballon où et quand on le décide, et assurer la transition défense → attaque de la meilleure des manières.

Hauteur et compacité du bloc

Dans Football Manager 2023, **trois hauteurs de bloc sont identifiées** (contre 5 auparavant). Le bloc bas, dont le pressing débute 35 m devant vos buts, le bloc intermédiaire (pressing à partir de la ligne médiane), le bloc haut (pressing dans le camp adverse).

Ce bloc est plus ou moins étiré dans la profondeur, en fonction de la position de votre ligne de défense. Cela impacte la compacité de votre bloc.

Vous pouvez également déterminer le comportement de votre ligne défensive dans certaines situations complexes.

Hauteur du bloc

► C'est la ligne à partir de laquelle vos joueurs vont **chercher à récupérer le ballon**. Autrement dit, quel espace laissez-vous à l'adversaire avant de tenter de le déposséder du ballon.

Plus cette ligne est haute, plus les joueurs vont démarrer leur pressing haut sur le terrain. Une ligne de récupération haute correspond souvent à un jeu dans lequel vous souhaitez dominer territorialement l'adversaire, alors qu'une ligne basse est plutôt l'expression d'un jeu plus défensif.

Ligne défensive

► C'est la hauteur à laquelle vous souhaitez que se **positionne votre défense**. Hauteur qui détermine également **l'implication plus moins plus franche de vos joueurs (de couloirs surtout) dans la construction** des actions offensives.

Autrement dit, jusqu'où voulez-vous que latéraux montent pour soutenir leurs coéquipiers. Configurer votre ligne de défense **affecte donc votre manière de défendre et d'attaquer**.

Plus celle-ci est haute, plus vous laissez d'espace dans votre dos, lequel peut être exploité par l'adversaire. Cependant, plus vous rapprochez votre ligne de défense de votre milieu de terrain, plus vous facilitez la relation entre ces lignes. Et moins vous laissez d'espace aux adversaires pour combiner. Et par conséquent, à vous aussi. Un bloc trop compact peut vous causer des problèmes de transition à la récupération du ballon, surtout si vous manquez de joueurs techniques et intelligents.

► L'espace entre ces deux lignes virtuelles correspond à la « **zone de récupération** » du ballon. Plus l'écart entre ces deux lignes sera faible, plus la zone de récupération sera réputée **compacte**. Et inversement. Une zone de récupération trop étirée ou trop compacte, c'est une transition défense → attaque qui peut échouer.

Dans FM 23, deux nouvelles options impactant le comportement de votre ligne défensive ont fait leur apparition : **Restez plus haut** ou **Restez plus bas**.

Ces consignes sont destinées à indiquer à votre équipe **comment réagir aux situations complexes dans lesquelles faire le bon choix entre tenir la ligne ou reculer est particulièrement difficile**.

Toutes les défenses reculeront dans certaines situations en fonction du temps/de l'espace dont dispose le porteur du ballon et s'il y a des joueurs adverses attaquant la ligne. Dans des situations évidentes, toutes les défenses reculeront ou tiendront la ligne.

Là où cette consigne entre en jeu, c'est dans les zones grises, les situations complexes où vous pouvez "probablement" vous en tirer en tenant votre ligne, mais votre défenseur n'est pas sûr à 100% car c'est très limite :

Restez plus haut - L'équipe sera plus réticente à reculer - à moins que ce ne soit une situation dangereuse évidente où n'importe quelle équipe le ferait. Dans les situations limites, les joueurs tiendront leur ligne, et il en faudra beaucoup pour qu'ils consentent à reculer.

Restez plus bas - L'équipe sera plus frileuse à tenir la ligne - s'il y a une situation limite, elle reculera par excès de prudence. Cela protège davantage contre les balles en profondeur, cependant parfois vos défenseurs reculeront sans que ça soit la peine, concédant du terrain.

Le pressing

Vous avez déterminé à quel moment l'équipe doit déclencher son effort défensif et la zone dans laquelle elle va batailler pour récupérer le ballon. Il s'agit maintenant de mettre au point votre conception du pressing.

Déclencher le pressing

► Vous pouvez régler la **fréquence** avec laquelle vous demandez à l'équipe de déclencher le pressing.

Les joueurs vont **déclencher** leur pressing de manière plus ou moins fréquente en fonction de certaines situations (joueur isolé en bord de touche, mauvais contrôle, passe reçue sur le mauvais pied, ...) et de la proximité avec les adversaires. Ils couvriront les espaces et les angles de passes et attendront ce qu'ils considèrent comme le bon moment pour déclencher le pressing.

Les équipes qui ont des joueurs avec de **bonnes notes en Endurance, Volume de jeu, Agressivité et Anticipation** obtiendront de meilleurs résultats.

Le pressing est lié à nos consignes collectives défensives (comme **la ligne de pressing**, le type de pressing, mais également les consignes particulières).

Par ailleurs, chaque joueur a conscience de sa capacité à sprinter et sait donc quand il **dispose de l'énergie** pour monter au pressing et quand il doit la conserver et se replier sur sa position. La capacité de sprint de chaque joueur est basée sur son Endurance.

Deux nouvelles consignes de pressing ont fait leur apparition dans FM 23.

La première consiste à forcer l'adversaire à diriger ses attaques vers l'axe (**Presser vers l'axe**) ou les côtés (**Presser vers les côtés**), afin de profiter d'un avantage (en général numérique) pour récupérer le ballon. Les consignes particulières peuvent clairement vous aider à rendre ces consignes encore plus efficaces.

Ces consignes sont également à mettre en relation avec la possibilité **d'empêcher ou non de centrer** librement l'adversaire. Soit vous souhaitez couper les centres à la source et éviter une situation de but dans votre surface, soit vous laissez les joueurs prendre les couloirs pour les contrer et profiter des espaces qu'ils ont laissé dans leur dos.

Empêcher les relances courtes

► Il s'agit du **pressing des joueurs de votre ligne offensive** (3 à 4 joueurs en général) **sur la ligne défensive adverse** lorsque le gardien remet le ballon en jeu.

Ici aussi, il faut vraiment que cela soit efficace au risque de déstructurer votre schéma défensif. Il serait dommage qu'un pressing mal exécuté élimine votre ligne offensive sur une passe en profondeur du défenseur central. L'alternative est de gérer l'intensité du pressing des joueurs offensifs individuellement.

Ne pas confondre pressing et contre-pressing (gegenpressing) (voir plus bas).

- Le pressing, c'est l'action défensive qui vise à presser le porteur de balle avec l'intention de récupérer le ballon ou de diminuer le nombre de ses options de passe.
- Le contre-pressing (en allemand, « gegenpressing »), est une des manières d'effectuer le pressing. C'est le fait de le déclencher **dès la perte du ballon**, pour tenter d'en reprendre la possession rapidement.

LE CONSEIL DE NAKA

Quelques pistes de réflexion pour améliorer votre animation défensive :

- Pourquoi parfois votre pressing échoue ;
- Comment l'équipe encaisse la majorité de ses buts ;
- La qualité de votre repli défensif ;
- Comment l'adversaire arrive à déséquilibrer votre bloc ;
- Quels sont les joueurs clés de votre animation défensive.

L'agressivité pour récupérer le ballon

S'engager plus / Ne pas se jeter

► **Intensité et niveau d'agression demandé sur le porteur de ballon** pour tenter de l'en déposséder.

LE CONSEIL DE NAKA

- Ligne de défense, Hauteur de pressing et distribution des rôles et tâches définissent votre style de jeu. Commencez par là avant de rentrer dans plus de détail.
- Restez compact. Bloc haut, médian ou bas, ce qui importe surtout, c'est de ne pas trop l'étirer. Ajustez si besoin la ligne de défense d'un cran maximum selon vos désirs.
- Une défense efficace, c'est avant tout une défense stable : les consignes situationnelles ou particulières augmentent le risque de casser votre structure, utilisez-les vraiment avec modération.

L'animation offensive

De l'organisation de vos sorties de balle au déséquilibre créé dans les 30 derniers mètres, les consignes collectives ci-dessous vont déterminer comment l'équipe utilise le ballon pour construire des actions offensives.

L'occupation de la largeur

Disposition des joueurs dans la largeur en phase offensive

► Quand vous avez le ballon, vous pouvez déterminer si votre bloc doit se tenir compact ou plutôt étiré dans sa largeur. Cela a un impact sur l'écart entre vos joueurs. Plus vous jouez large, plus vous encouragez des attaques sur les flancs, les joueurs de couloir seront des cibles plus fréquentes. Se déclenche en général lorsque votre ligne de défense transmet le ballon à un milieu de terrain.

► Les consignes individuelles « Restez excentrés » et « Restez plus dans l'axe » permettent également d'ajuster le placement des joueurs sur le terrain lors de la phase de construction.

Construction du jeu

Concentrer les passes dans une zone

► Quelle est votre zone préférentielle ? Vous pouvez demander aux joueurs de **concentrer leurs passes dans l'axe ou sur l'une ou l'autre aile**. En focalisant les passes dans une zone, vous encouragez également les milieux axiaux à se déplacer vers la zone en question (les demis-espaces) afin de soutenir les destinataires des passes.

Il existe des rôles qui se positionnent naturellement dans ces demis-espaces (le Mezzala et le Carrilero) : le focus sur une aile agit donc différemment sur leur comportement qu'un milieu axial par exemple.

Dédouplements des joueurs de couloir

► Les joueurs placés dans les couloirs conservent le ballon et attendent le soutien d'un latéral lancé vers l'aile ou l'axe du terrain. Comme dit plus haut, les **dédouplements augmentent la mentalité des latéraux et diminuent celles des joueurs excentrés devant eux**. Les latéraux se placent donc plus haut sur le terrain.

Un dédoublement extérieur pousse le joueur à trouver une solution de passe extérieure et inversement pour le dédoublement intérieur.

► Gardez en tête qu'une **simple combinaison** du type « Ailier intérieur Soutien » / « Arrière latéral Attaque » suffit à créer des dédoublements extérieurs, sans activer la consigne collective. Même chose pour un combo « Ailier Soutien » et « Latéral Intérieur Attaque » dans une optique de courses intérieures. À vous de voir ce qui correspond le mieux à votre philosophie de jeu et à l'équilibre de l'équipe.

Passes dans les espaces

► Augmente la **tendance des joueurs à produire des passes en profondeur dans les espaces libres**. Ce sont bien sûr des **passes plus risquées** que des passes dans les pieds, avec un taux de réussite inférieur. Cela demande au passeur et au receveur une bonne intelligence de jeu, au risque de multiplier les pertes de balle.

Sortez de la défense

► Encourage vos **défenseurs à construire le jeu à base de passes courtes** plutôt que de grands ballons. Très utile pour contrôler la possession, moins pour jouer des transitions rapides. Face à un gros pressing des attaquants adverses, il est préférable de désactiver cette consigne, au risque de dégagement à l'emporte-pièce ou d'erreurs individuelles.

Que vous activiez cette option ou non, travailler ses sorties de balle est indispensable : préférez-vous relancer par les côtés ou l'axe ? Quels sont les joueurs clés ? Comment le ballon va progresser de la défense à l'attaque ? Réfléchissez à un circuit-type efficace.

Caractère direct des passes

► Il s'agit du **style de passe** que vous souhaitez appliquer en général à votre formation. En jouant court, les joueurs chercheront à combiner avec des coéquipiers proches. Il y a moins de risque de rater une passe. Dans un style plus direct, les joueurs offensifs seront recherchés plus vite, via des transversales, des centres en profondeur ou des relances longues.

Rythme

► Encourage les joueurs à **jouer de manière plus ou moins patiente**. Augmenter le tempo, c'est faire tourner le ballon plus vite pour permettre de se créer des ouvertures, mais pour être efficace, cela demande des joueurs avec une bonne intelligence de jeu et de l'endurance.

Les 30 derniers mètres

Jouer le ballon dans la surface

► **Réduit la tendance des joueurs à tirer de loin et centrer**. Les joueurs cherchent à se créer des occasions de but dans la surface. Nécessite des joueurs techniques. Camper dans le camp adverse et agir avec patience pour tenter de marquer peut se révéler dangereux en cas de perte de balle. Il est donc important de déterminer qu'est-ce qui entraîne la perte de possession : manque de soutien, manque de qualité technique, manque d'intelligence collective ... Si vous n'arrivez pas à régler ce problème, oubliez cette option.

Centrez de loin

► **Tendance à centrer avant d'entrer dans le dernier tiers du terrain**, avant que le repli défensif adverse soit achevé. Utile dans les styles de jeu de transition en bloc bas, dans lequel l'adversaire est attiré dans votre camp.

Types de centres

► Vous avez la possibilité de demander à l'équipe de **centrer de manière plus moins spécifique** (en force, à ras de terre, aérien, varié), selon les qualités de vos joueurs.

Obtenir des coups de pied arrêtés

► Pratique si vous avez une équipe forte dans ce secteur et que vous travaillez ça à l'entraînement. Cela peut faire la différence entre une défaite et un nul, un nul et une victoire. À ne pas négliger.

Liberté créative

► Options vous permettant soit de **demandeur aux joueurs de s'en tenir à vos consignes, soit de les laisser utiliser leur intelligence de jeu** et de sortir des limites imposées par vous.

Il n'est intéressant de laisser de la liberté créative uniquement si vous coacher un effectif hyper talentueux.

Dribbles

► Options permettant de demander aux joueurs de jouer de manière plus personnelle ou collective à l'approche des buts adverses.

LE CONSEIL DE NAKA

- Jouer dans la surface ou Centrez de loin ? Ces consignes orientent votre style de manière différente : plus patient ou plus direct. Jouer dans la surface est plus demandeur en intelligence de jeu et capacité technique, Centrez de loin est plus standard, et ce n'est jamais vraiment une erreur de choisir cette consigne.
- Privilégier un jeu court est assez standard : faire la passe à un coéquipier proche, c'est s'assurer de combiner sans trop de risque. Associé à un rythme faible et une mentalité élevée dans un jeu axial, vous développez un jeu offensif avec de la possession.
- Nombre de ces consignes influence la nature de vos offensives (attaque rapide ou placée ? Jeu long axial, Centres, jeu court ?)

LE CONSEIL DE NAKA

Quelques pistes de réflexion pour améliorer votre animation offensive :

- Il n'y a pas de secret : il faut regarder attentivement encore et encore les matchs pour comprendre comment se comporte un joueur en fonction du rôle donné.
- Ce sont les rôles et tâches qui contribuent aux espaces créés et correctement utilisés dans les 30 derniers mètres. Les rôles offensifs possèdent très souvent des consignes en rapport avec le mouvement (vertical : décrochez plus souvent ; horizontal : prenez les espaces/restez excentrés ; profondeur : montez davantage, etc ...)
- Soignez vos transitions Défense → Attaque : créez des triangles de passe entre joueurs de différentes lignes pour faire progresser le ballon. Cela vous obligera à réfléchir en terme de tâches données aux joueurs.

Transitions

Comment l'équipe se comporte lorsqu'elle vient de perdre le ballon (transition défensive) ou le gagner (transition offensive).

Comportement de l'équipe à la récupération

Contrez ou Restez en place

► **Contrez, c'est la solution offensive.**

À la récupération, les joueurs en tâche Attaque notamment vont déclencher un appel de balle/course vers l'avant et tenter de faire la différence rapidement. Réfléchissez au nombre de joueurs que vous souhaitez voir se projeter au moment de la récupération. Attention à ne pas perdre le ballon tout de suite où vous serez sûrement mal placé pour défendre (surtout les joueurs en tâche Attaque qui ne sont pas des attaquants). Pensez à des joueurs vifs, capables de se replier défensivement rapidement.

► **Restez en place, c'est la solution plus conservatrice.**

L'équipe prend le temps de se réorganiser, et de construire son attaque plus patiemment. Les équipes douées techniquement apprécient davantage.

Réaction de l'équipe à la perte

Effectuez un contre-pressing ou Regroupez-vous

► **Contre-pressing, c'est la solution agressive** et plus demandeuse physiquement.

Tenter de reprendre la possession du ballon dès sa perte.

► **Regroupez-vous, c'est la solution prudente.**

Se structurer défensivement avant de tenter de regagner la balle.

Quand le gardien a le ballon

► Le gardien est devenu un élément majeur de la construction des actions. Dès lors, vous disposez d'une **multitude d'options de relance** : rapidité, zone ou cible, type.

Fonctionne en connexion étroite avec la consigne collective Sortez de la défense. Le positionnement des défenseurs centraux et latéraux sera légèrement différent selon que cette dernière consigne est activée ou non. Important dans la réflexion sur les sorties de balle.

LE CONSEIL DE NAKA

Plusieurs combinaisons sont viables :

- Contre-pressing et Contrer pour lancer des attaques immédiates.
- Contre-pressing et Restez en place pour contrôler la possession et agir plus méthodiquement.
- Regroupez-vous et Contrer priorise la défense et se révèle utile dans un style de contre-attaque.

Quelques styles de jeu pour alimenter votre réflexion

Garder la possession

Ligne de défense : plus haute

Permet de rapprocher votre ligne de défense du milieu de terrain. D'une part, ça l'implique dans votre jeu de possession, d'autre part, ça resserre les espaces qui pourraient être utilisés par les milieux offensifs et tous ces joueurs qui repiquent des ailes. Vous pouvez rester sur Standard, notamment si votre défense est lente, mais pas plus bas sinon vous allez ouvrir trop d'espaces.

Ligne de pressing : standard ou haute

Bloc haut ou bloc médian, c'est à vous de voir, mais restez compact.

Largeur d'attaque : axial

Les joueurs sont proches les uns des autres, facilitant le jeu de passes.

Passes : courtes

Passes simples pour garder la possession.

Rythme : Standard ou Faible

Pour laisser le temps aux joueurs de prendre la meilleure décision possible. Plus vous jouerez en mentalité élevée, plus vous diminuerez le tempo.

Camper chez l'adversaire

Style plus demandeur que le précédent en termes d'intelligence de jeu.

Vous **partez sur la même base que la tactique ci-dessus**, mais vous cherchez à camper chez l'adversaire et à vous créer des occasions.

Contre-pressing et Contrer pour lancer des attaques immédiates (recommandé)

Contre-pressing et Restez en place pour contrôler la possession et agir plus méthodiquement (avec de très bons joueurs).

Jouer le ballon dans la surface

Cohérent avec notre souhait de trouver patiemment une ouverture et maximiser ses chances de marquer.

Situationnel :

Dédouplements extérieurs, pour étirer la défense.

Dédouplements intérieurs, pour tirer profit de l'absence de milieu défensif et pour combiner avec vos joueurs offensifs. Plus complexe à optimiser.

Jouer en contre-attaque

Ligne de pressing plus basse

Vous souhaitez attirer l'adversaire dans votre camp pour mieux le contrer.

Passes directes

Passes rapides vers l'avant. Le joueur ciblé dépendra de la largeur d'attaque : en priorité un joueur de couloir en cas de jeu large, un joueur axial en cas de jeu plus étroit.

Centrez de loin

Centrer avant d'aborder le dernier tiers, avant que l'adversaire ait fini de se replier.

Passes dans les espaces

Situationnel. Face à une équipe très offensive ou qui utilise des latéraux très offensifs. Il faut avoir au moins 1 joueur en tâche attaque devant le passeur pour profiter de cette consigne.

Concernant les styles tactiques pré-paramétrés

Le jeu vous propose une **série de tactiques « clé en main »** abordant une grande diversité de styles différents (possession, gegenpress, tiki-taka, jeu sur les ailes, contre-attaque, etc ...). **C'est une bonne base pour démarrer**, d'autant que votre adjoint vous signale par un « pouce en l'air », les styles qui sont les mieux adaptés à votre effectif.

Après avoir parcouru ce guide, vous les appréhenderez encore mieux et pourrez faire des ajustements sans risquer de les dénaturer.

Consignes collectives et gestion de la condition physique

Vous serez forcément amené à **ajuster vos consignes collectives en cours de match**, en fonction du scénario en train de s'écrire.

Il faut en être d'autant plus conscient que depuis FM 22, il est important de bien **surveiller l'évolution de la condition physique** de votre équipe en cours de rencontre.

En effet, la refonte du pressing s'est logiquement accompagnée d'une refonte de la capacité des joueurs à répéter leurs efforts. Un joueur fatigué, c'est désormais un joueur dont les performances se dégradent, avec toutes les conséquences que cela peut entraîner sur le score final.

C'est donc à vous de **décider de l'intensité physique que vous souhaitez mettre sur le terrain à certains moments** de la rencontre. Cela va dépendre de la qualité de l'adversaire, du déroulement du match ou encore de l'état de fatigue des joueurs (les vôtres comme ceux d'en face).

En ajustant quelques consignes d'équipe (voire uniquement votre mentalité), vous allez puiser dans les réserves de vos joueurs ou au contraire économiser de l'énergie. **Sans pour autant renier votre style de jeu de départ**. Quelques axes de réflexion :

Grosse intensité

Quand ?

- En début de match, pour prendre le score rapidement ;
- Face à un adversaire plus faible, qui ne va prendre aucun risque défensif ;
- Lorsque vous avez besoin de marquer en fin de match.

Comment ?

- Positionnement en bloc haut
- Contre-Pressing et Contre
- Tempo élevé (un cran au-dessus du tempo normal associé à la mentalité)
- Déclenchement de pressing Fréquent
- Mentalité plus élevée

Également : Passes dans les espaces, Empêcher les relances du GB, Centrer de loin

Intensité moyenne à faible

Quand ?

- Pour garder le ballon (diminuer le risque de perte)
- Fatiguer l'adversaire qui essaye de vous le prendre
- Lorsqu'on mène au score
- Garder de l'énergie en cas de besoin

Comment ?

- Réduction du tempo au niveau moyen de la mentalité
- Mentalité standard
- Se regrouper / Garder la structure
- Dédoubléments désactivés
- Passes courtes
- Passer dans les espaces désactivé
- Jeu offensif plus axial
- Gain de temps fréquent