Impose ton style !

- Plaisir d'inventer, joie de gagner -

Un guide pour Football Manager

Par Naka

"C'est quoi une identité de jeu, à part des mots ?"

Didier Deschamps, 15 juin 2017

SOMMAIRE

Introduction.....4
I) Maîtriser les notions clés de l'éditeur tactique.....6
1) La mentalité.....6
2) Le positionnement.....6
3) Les consignes collectives.....8
4) Les consignes individuelles.....9
5) Les rôles.....9
6) Les tâches.....10
7) Un mot sur les gestes techniques préférés.....10
II) Les transitions.....11
III) Déterminer l'ADN du club.....12
1) Les attributs propres à chaque style.....12
2) Adaptez style et rôles aux qualités des joueurs.....13
IV) Les étapes de construction de votre style.....15
V) Transcription du 442 de C. Gourcuff.....19
1) Identité de jeu du 442 sauce Gourcuff.....19
2) La structure de ce 442.....20
3) Ma proposition de transcription dans FM 2018.....22
VI) Pérenniser son identité de jeu.....26

Introduction

Qui suis-je ?

Salut à tous, c'est Naka !

Je joue à des jeux de simulation de foot depuis bientôt 20 ans. Le premier de cette longue série fut Guy Roux Manager 2000, offert pour mes 17 ans. Gros coup de coeur ! Je me suis ensuite jeté sur l'Entraineur 4 sorti en 2003. Depuis cette date, toutes les versions du jeu développées par Sports Interactive sous le nom de Football Manager sont passées entre mes mains.

A cette époque, je traine également beaucoup sur les forums francophones du jeu. Jusqu'à ce qu'un beau jour d'avril 2005, je participe à la création, accompagné de plusieurs membres rencontrés au détour de discussions footbalistiques passionnées, de notre propre espace d'échanges dénommé lunivers-de-lentraineur.com. 13 ans plus tard, le forum est toujours debout.

En septembre 2012, je me lance dans l'aventure Youtube avec une chaine intitulée "Univers Entraineur", au contenu varié : guides, carrières et actualité.

Enfin, en août 2015, j'ouvre le site LeBlogEquipe.fr afin de donner un peu plus de visibilité aux vidéos diffusées sur la chaine.

Quant à l'origine de mon pseudo, Naka vient du joueur japonais Shunsuke Nakamura, qui un soir de juin 2003, a placé un superbe coup-franc dans la lucarne de Barthez.

Pourquoi écrire un tel guide ?

J'ai toujours eu goût pour la transmission du savoir et la pédagogie. Fort logiquement, dès que j'ai commencé à comprendre les arcanes du jeu, mon souhait a été d'en faire profiter la communauté, néophytes comme vétérans.

Après de nombreux tutos vidéo publiés sur ma chaine, je reviens donc à mes premières amours avec ce guide écrit.

Par ailleurs, le contenu du jeu s'enrichit saison après saison, et l'on peut se sentir vite submergé par autant d'informations à digérer. Cependant, la profondeur du jeu permet d'aborder une même partie de plusieurs manières différentes. C'est pour cette raison que j'ai décidé de traiter dans ce guide des fonctionnalités principales présentes dans Football Manager sous l'angle de "l'identité de jeu". C'est-à-dire la ligne directrice qui détermine les choix d'un club, sa marque de fabrique. Et quoi de plus kiffant que de progresser dans la compréhension du jeu en créant sa propre approche tactique et collectionner les succès avec ?

Et enfin, produire du contenu, c'est aussi participer au dynamisme de la communauté francophone, riche de nombreux forums et sites, et présente sur Youtube ou Twitch. Ce guide peut également susciter des vocations. Si je suis actif aujourd'hui sur FM, c'est parce que bien avant moi, d'autres passionnés se sont lancé dans la publication de trucs et astuces.

Que contient ce guide ?

Vous trouverez dans ce guide les explications qui vont vous permettre de construire votre propre approche tactique et maintenir son efficacité sur le long terme.

Afin d'atteindre cet objectif, nous apprendrons d'abord ce que recouvrent les concepts fondamentaux de mentalité, positionnement, consignes collectives et individuelles, rôles et tâches. Et que ces notions s'articulent toutes entres elles.

La construction d'un système de jeu équilibré et qui vous ressemble passe également par la compréhension des phases de transitions et d'une sélection précise des caractéristiques des joueurs.

Ce sera ensuite le moment de vous détailler comment créer pas à pas votre style de jeu en s'aidant des concepts développés auparavant.

Ensuite, je tenterai de montrer comment répliquer une approche tactique célèbre dans Football Manager.

Enfin, nous verrons comment pérenniser votre style de jeu dans votre club.

Bon lecture !

I) Maîtriser les notions clés de l'éditeur tactique

1) La mentalité

Elle **reflète la prise de risque demandée à l'équipe.**
7 paliers existent actuellement dans le jeu : du plus prudent (Contenir) au plus aventureux (Surnombre) en passant par le plus équilibré (Normal).
Ne faites pas attention aux termes et à la définition donnés à chacun de ses paliers, c'est purement cosmétique.

Ce que vous devez retenir, c'est que la mentalité collective influe sur les consignes de gain de temps, tempo, hauteur de la ligne défensive, caractère direct des passes, pressing et occupation de la largeur du terrain. En d'autres termes, sur la stratégie collective de l'équipe.

2) Le positionnement

Il **reflète comment se répartissent la mentalité et la liberté créative entre les 11 joueurs sur le terrain.**
5 choix vous sont proposés : de Très Structuré à Très Fluide, en passant par Souple.
Ici aussi, les définitions mentionnées pour chaque option n'aident pas à la compréhension.

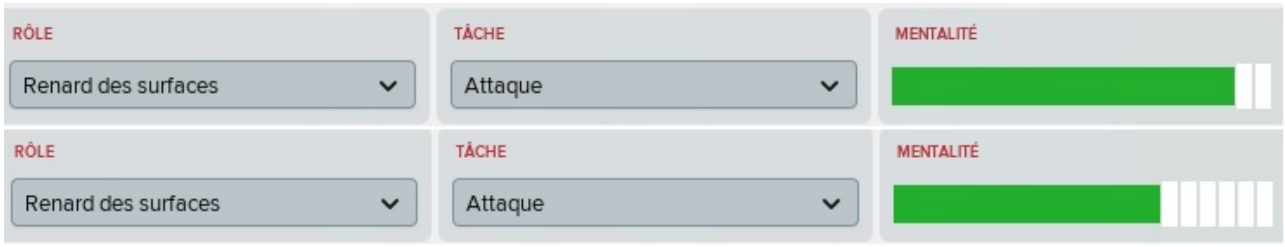
Vous devez retenir deux choses :

En ce qui concerne la liberté créative :
- Un positionnement fluide laisse plus de place à l'improvisation, les joueurs s'expriment plus librement sur le terrain.
- Un positionnement structuré entraine l'effet inverse. Les joueurs sont plus disciplinés et s'en tiendront à leur tâche respective.

En ce qui concerne la mentalité :
- Un positionnement fluide donne la priorité à la mentalité collective sur les mentalités individuelles. Les différences entre ces dernières sont lissées et tendent vers la mentalité collective. L'équipe apparait donc plus compacte sur le terrain. Les différences entre les tâches (Attaque, Soutien, Défense) s'atténuent : les joueurs participent donc à plus de phases de jeu. Le jeu collectif apparait comme plus fluide.
- Un positionnement structuré donne la priorité au rôle et à la tâche individuelle. La distinction entre les mentalités individuelles est dès lors plus marquée. Il y a plus d'espace entre les lignes. Les joueurs se focalisent sur une seule phase de jeu correspondant à leur tâche.

L'imbrication de ces deux premières notions rêvet une grande importance lorsqu'il s'agit de répartir les rôles et les tâches dans votre tactique. **La combinaison Mentalité/Positionnement va influer sur la mentalité individuelle** de chaque joueur et donc sur son comportement sur le terrain.

Faisons l'expérience avec un Renard des surfaces (Attaque) dans un système Très Structuré / Normal puis dans un système Très Fluide / Normal.
Dans le premier cas, vous constatez que l'attaquant est nettement plus porté vers l'offensive que dans le second. En effet, étant moins impliqué dans les transitions, il se focalise sur son rôle (et sa tâche), lequel prend alors une plus grande importance dans son comportement sur le terrain. Dans un système plus fluide, ses responsabilités sont plus nombreuses, car il s'implique plus dans la phase de construction. Sa mentalité individuelle converge donc vers la mentalité collective.
Il est donc fondamental de porter une attention particulière au duo mentalité - positionnement.



Nous verrons plus tard que les consignes collectives et individuelles ou les tâches permettent d'ajuster le comportement des joueurs sur le terrain.

Les systèmes structurés laissant moins de place à l'instinct des joueurs, ils sont donc plus dépendants des rôles à dominante créative pour construire leurs actions. Pas de panique, il en existe de nombreux dans le jeu, et dans toutes les lignes (Attaquant en Retrait, Attaquant de soutien, Meneur de jeu, Latéral offensif complet, Défenseur-Relanceur, etc ...).

Les systèmes fluides nécessitent des joueurs plus compétents dans plusieurs domaines (technique individuelle, intelligence de jeu). En effet, du fait de leur participation plus fréquente à plusieurs phases de jeu et d'un bloc-équipe plus compact, la justesse technique et des bonnes prises de décision sont primordiales dans la construction du jeu.

Il n'existe pas de positionnement meilleur qu'un autre. Votre choix va dépendre de multiples facteurs. Dans le doute, partez sur du Souple, ce ne sera jamais une erreur. A force de jouer, vous appréhenderez de mieux en mieux les différences de comportement qu'impliquent chacun d'entre eux. Vous avez également la possiblité de demander à tous vos joueurs (via les consignes collectives) d'être plus expressifs (pour donner plus de latitude à vos joueurs) ou plus disciplinés (pour les brider légèrement).

3) Les consignes collectives

Elles servent à affiner la combinaison Mentalité/Positionnement. Elles ont un effet sur le comportement des 11 joueurs sur le terrain. Les consignes collectives sont à utiliser avec modération. J'irai même jusqu'à dire que moins vous en ajoutez à votre système, mieux c'est.

Elles sont utiles pour :

- ajuster votre style de jeu. 5 consignes collectives suffisent amplement pour donner une véritable identité à votre tactique. Un trop grand nombre de consignes d'équipe fait courir le risque de la dénaturer.

- influer sur le cours d'un match. Une équipe réduite à 10, un score à conserver, un but à marquer, l'identification d'une faiblesse adverse ... : autant de scenarii qui impliquent un ajustement de consignes collectives. Vous aurez plus de latitude pour influer sur une rencontre avec peu de consignes collectives actives dès le départ.

On distingue en général 2 types de consignes collectives :

- Les fondamentales : ce sont celles qui sont impactées par le choix de la mentalité collective. On l'a vu plus haut, il s'agit de : gain de temps, tempo, hauteur de ligne défensive, caractère direct des passes, pressing et occupation de la largeur. Elles influencent donc grandement votre style de jeu.
Bien entendu, une fois choisit votre mentalité, vous pouvez modifier individuellement une de ces consignes afin de l'adapter à votre style, vos forces/faiblesses, un adversaire, une situation de match, etc ...

Pour simplifier vos choix, on peut diviser ce groupe en 2 sous-groupes :

- La ligne défensive et le pressing impactent votre stratégie défensive ;
- Le gain de temps, le tempo, le caractère direct des passes et la largeur impactent votre stratégie offensive.

- Les secondaires : ce sont toutes les consignes restantes, à savoir : hors-jeu, marquage, tacles, centres, liberté de mouvement, dédoublement, ... Considérez ces consignes comme des consignes accessoires. Elles permettent d'affiner encore plus précisément votre système. Elles ont certes leur influence sur votre identité de jeu, mais pour autant, elles ne sont pas impactées par une modification de la mentalité. Si vous avez opté pour des centres à ras de terre, que vous soyez en Contre ou Attaque, vos joueurs continueront à privilégier ce type de centres.

Ce qu'il faut toujours avoir en tête :
Soit vous connaissez déjà les effets des consignes collectives sur votre tactique : le cas échéant, vous pouvez effectuer vos ajustements juste après avoir opté pour votre combinaison Mentalité/Positionnement (ou même après répartition des rôles et tâches).
Soit vous avez des doutes et dans cette hypothèse, je ne peux que vous conseiller de jouer plusieurs matchs afin de visualiser concrètement les effets de vos ajustements avant de prendre une décision.

4) Les consignes individuelles

Les consignes individuelles sont intimement liées au rôle, à la position et à la tâche assignés à chaque joueur. Certaines instructions sont soit :
- indisponibles (grises), car déjà active de base dans le rôle sélectionné ou inutilisable pour une position ou une tâche donnée ;
- incompatibles (rouges), car rentrant en conflit avec une autre consigne sélectionnée ;
- disponibles (vertes), et permettant de personnaliser le rôle d'un joueur, et par conséquent son comportement sur le terrain.

A l'instar des consignes collectives, il n'est pas nécessaire de multiplier les consignes individuelles. Les rôles mis à disposition par le créateur de tactiques sont nombreux et vous trouverez toujours chaussure à votre pied sans avoir à gaver un joueur d'instructions diverses.

Prenons l'exemple du Milieu axial Soutien, qui n'a aucune consigne de base. Si vous décidez de lui ajouter "Montez davantage", "Prenez les espaces" et "Décrochez plus souvent", vous venez de créer l'équivalent d'un Mezzala Soutien. Alors certes, ce ne sera pas exactement un Mezzala, mais son comportement sur le terrain va s'en rapprocher. Au final, posez-vous la question de savoir s'il n'est pas plus intéressant de donner directement le rôle de Mezzala à ce joueur.

Néanmoins, cela reste utile pour modifier légèrement un rôle qui vous intéresse, mais dont la tâche ne vous convient pas. Reprenons notre exemple avec le Milieu axial Soutien modifié. Si vous ajoutez "Plus de passes risquées", vous obtenez l'équivalent d'un Mezzala Attaque, mais avec une tâche de Soutien, donc un joueur moins porté vers l'avant.

Les consignes individuelles sont aussi une option pour optimiser les performances d'un joueur (éviter qu'il joue trop souvent sur son point faible ou bien maximiser ses points forts).

5) Les rôles

Chaque joueur se voit assigner un rôle qui va influencer son comportement (et celui de ses coéquipiers) sur le terrain, de la même manière que les consignes collectives, la mentalité et le positionnement (et la tâche, nous verrons ça plus bas).

Certains rôles sont très personnalisables, via des consignes individuelles (ex : le milieu axial). D'autres, plus spécifiques, sont volontairement non modifiables, afin que le rôle ne soit pas dénaturé et qu'il soit simulé correctement dans le jeu (ex : le raumdeuter).

Ainsi, grâce aux consignes individuelles, vous avez la plupart du temps la possiblité de créer des rôles uniques qui seront adaptés à votre style de jeu.

Lorsque vous assignez un rôle, il faut également bien étudier les qualités des joueurs qui vont l'assumer (il est rare qu'un profil de joueur soit adapté à 100% à un rôle). Les consignes individuelles serviront à adapter le rôle aux forces et faiblesses de vos joueurs. Un ailier faible en dribble peut recevoir la consigne de dribbler moins afin d'optimiser ses performances dans d'autres domaines où il est meilleur (Centres, Appels de balle ...)

6) Les tâches

A chaque rôle est assignée une tâche (Défense, Soutien, Attaque). Il s'agit des **responsabilités données à chaque joueur et qui vont affecter chaque phase de jeu**.

Défense : le joueur se consacre à la phase défensive. Il ne s'aventure jamais en attaque. Ce joueur doit donc être doué dans la majorité des attributs suivants : Marquage, Tacles, Anticipation, Concentration, Courage, Placement, Accélération et Détente verticale.

Soutien : le joueur fait le lien entre la défense et l'attaque. Il assume repli défensif et soutien des offensives. C'est LA tâche fondamentale dans tout système tactique. Les joueurs les plus efficaces dans cette tâche auront des bonnes notes en Contrôle de balle, Passes, Tacles, Activité, Appel de balle, Collectif, Courage, Décisions, Détermination, Placement, Sang-Froid et Endurance.

Selon les rôles donnés, certains joueurs avec tâche de Soutien seront plus enclins à défendre (ex : un milieu récupérateur soutien) ou à attaquer (ex : un meneur de jeu avancé soutien). Les attributs clés pour la tâche vont donc différer légèrement. Vous avez plusieurs indices permettant d'identifer ce genre de rôle :

- les attributs clés du rôle : par exemple, Courage et Tacles pour un soutien à vocation défensive et Vision du jeu et Appel de balle pour un soutien à tendance offensive ;
- les consignes individuelles actives de base comme "Rester en place" ou "Monter davantage" ;
- la définition du rôle donnée par le jeu.

Attaque : le joueur assure les mouvements offensifs de l'équipe et crée des occasions de but. Il exploite les espaces pour lui ou ses équipiers, et exécute fréquemment des courses en profondeur.
Ce type de joueur est généralement bon en Centres, Contrôle de balle, Dribble, Finition, Passes, Activité, Appel de balle, Collectif, Décisions, Sang-Froid, Vision du jeu ou Accélération.
Bien sûr, selon que le joueur est plutôt à la construction, à la finition, attaquant de pointe, milieu axial ou joueur de couloir, les attributs clés ne seront pas tous les mêmes.

7) Un mot sur les gestes techniques préférés

Il s'agit de **traits particuliers que possèdent naturellement certains joueurs**. Ils peuvent aussi être ajoutés à son profil via l'entrainement individuel ou le tutorat.

Ils modifient plus ou moins fortement le comportement du joueur sur le terrain (et donc son rôle) et permettent ainsi de créer des rôles uniques dans des styles de jeu uniques. Je ne m'étends pas trop sur le sujet mais sachez qu'il faut tout de même en tenir compte lorsque vous réflechissez à votre philosophie de jeu.

Par exemple, si vous demandez à un arrière latéral de se comporter de manière ultra-offensive mais qu'il possède un geste technique "Reste toujours en défense", il montera bien moins souvent que prévu.

II) Les transitions

On peut découper le football en 4 phases :

- La défense, lorsque l'adversaire a le ballon ;
- La phase défense / attaque, lorsque vous venez de récupérer le ballon et construisez une action offensive ;
- L'attaque, lorsque vous rentrez dans les 30 derniers mètres adverses pour finir sur une occasion de but ;
- La phase attaque / défense, lorsque vous venez de perdre le ballon et que vous entamez un repli défensif et/ou une action de pressing.

Le passage d'une phase à l'autre est appelée "transition". Bien défendre et bien attaquer dans Football Manager implique donc de réussir ces transitions. Et donc de comprendre pourquoi parfois elles ratent.

Vous avez des problèmes défensifs récurrents ? Est-ce la faute de vos défenseurs axiaux ou à un manque de repli défensif de leur coéquipiers ? Vous êtes incapable de scorer ? Vos buteurs sont-ils mauvais ou est-ce vos joueurs qui ne se créent jamais d'occasions ?

Il est fondamental de comprendre que **l'efficacité des transitions passe par une répartition correcte des rôles et surtout des tâches des joueurs**.

On vient de le voir, la tâche de Soutien est primordiale. C'est lors des transitions qu'elle revêt toute son importance. Et notamment, lorsque le ballon arrive dans les pieds de vos millieux de terrain créateurs. Les joueurs de soutien vont alors se mettre en mouvement (Appel de balles) afin de proposer des solutions de passes. Dans les 30 derniers mètres, leurs mouvements se transformeront plutôt en courses offensives. Lorsque vous perdrez le ballon, ces joueurs viendront apporter un soutien défensif.

En résumé :

Phase de Défense : tâches de Défense et Soutien
Défense -> Attaque : Soutien et Attaque
Attaque : Soutien et Attaque
Attaque -> Défense : Défense et Soutien

Une bonne répartition entre ces trois tâches est donc la clé du succès d'une tactique. D'où la nécessité, expliquée dans le chapitre précédent, de bien identifier quels seront vos joueurs de soutien à vocation offensive et défensive.

Personnellement, je commence toujours par réfléchir à ma stratégie défensive. Quels joueurs vont rester en place tout le temps (tâche de défense) ? Et quels joueurs sont susceptibles de venir aider ces joueurs en phase défensive (Soutien) ?

III) Déterminer l'ADN du club

1) Les attributs propres à chaque style

Les attributs nécessaires pour être en capacité de pratiquer un certain style de jeu sont appelés "**Club DNA**" par les anglophones, soit l'ADN du club en français. Il faut qu'une majorité de vos joueurs soient bons dans ces attributs là.

Le tableau récapitulatif des attributs propres à chaque style ci-dessous est bien sûr sujet à adaptation selon vos goûts. Pour ma part, j'aime bien quand mes joueurs sont bons en Décisions et Détermination, quelque soit mon approche tactique.

Par ailleurs, autour de 10 attributs sont listés pour chaque style. Bien sûr, il sera difficile de trouver un effectif bon dans tous les domaines. Essayer alors de vous limiter à 5 attributs indispensables et 5 complémentaires pour commencer.

Vous retrouverez souvent les mêmes attributs au sein de plusieurs styles : Accélération, Collectif, Décisions, Endurance, Technique, etc ... Tout simplement parce qu'ils font partie des attributs les plus importants d'un profil de joueur, quelque soit votre approche tactique.

Je vous rappelle que lorsque vous survolez une caractéristique avec votre souris dans le profil d'un joueur, vous pouvez y lire sa définition.

Style	**Exigence / Particularité**	**ADN du club**		
Défensif	- Structure solide - Bonne organisation - Beaucoup de concentration - Gros repli défensif - Jeu de passes prudent	Marquage Tacles Tête	Activité Anticipation Collectif Concentration Placement Sang-Froid	Accélération Détente Endurance Equilibre Puissance
Neutre	- Equilibre Attaque/Défense - Risques mesurés - Pas d'atouts particuliers	Contrôle de balle Passes Tacles	Anticipation Collectif Décisions Sang-Froid	Endurance
Contre	- Exploiter les espaces - Transition rapide vers l'avant - Bloc bas	Centres Dribbles Finition Technique Tirs de loin	Activité Appel de balle Courage	Accélération Endurance Puissance Vitesse
Offensif	- Appels de balle intelligents - Jeu de passes étudié - Joueurs portés vers l'avant - Risque de contre	Contrôle de balle Dribbles Passes Technique	Anticipation Appel de balle Collectif Décisions Inspiration Sang-Froid Vision du jeu	Accélération Agilité Vitesse

Possession	- Construction patiente du jeu - Gros niveau technique - Intelligence de jeu - Combinaisons complexes	Contrôle de balle Passes Technique	Anticipation Appel de balle Collectif Décisions Sang-Froid Vision du jeu	Agilité
Direct	- Transmission rapide du ballon pour Exploiter des espaces ou Tirer profit d'une faiblesse	Centres Contrôle de balle Passes Technique	Activité Anticipation Décisions Inspiration Vision du jeu	Accélération Agilité Vitesse
Pressing	- Récupération rapide et haute - Cohésion collective - Grosse intensité	Marquage Tacles	Activité Anticipation Aggressivité Collectif Concentration Courage Décisions Sang-Froid	Accélération Endurance

Vous êtes bien sûr libre de combiner plusieurs styles (exemple : Pressing et Possession, qui fait tout de suite penser au Barça de Guardiola).

2) Adaptez style et rôles aux qualités des joueurs

On vient de le voir, **les caractéristiques de vos joueurs vont également influer sur le choix de votre style de jeu** et comment vous allez le mettre peu à peu en place. Il faut vous assurer que vos joueurs soient capables de répondre efficacement à vos attentes.
Si ce n'est pas le cas, plusieurs options s'offrent à vous :

- la plus radicale, à savoir changer d'approche tactique (mais ce n'est pas le but de ce guide) ;
- la plus souple, c'est-à-dire de faire des ajustements en fonction de votre effectif. Mais tout en gardant votre principe de jeu de base. Par la suite, et selon les moyens à disposition du club, vous pourrez faire évoluer la tactique afin qu'elle tende vers ce que vous souhaitiez voir au départ.

Illustrons cette "progression tactique" par un exemple.

Vous voulez instaurer un jeu de possession fait de passes courtes et un pressing important, avec une mentalité Contrôle et un positionnement Fluide.

Cependant, vous coachez un club de 3e division. Il y a fort à parier que vos joueurs ne possèdent pas les qualités techniques et mentales clés pour assumer tout de suite de telles responsabilités. Ce qui peut entrainer de nombreuses erreurs défensives et un désert offensif. Pour autant, faut-il abandonner l'idée de jouer avec ce style de jeu ? Non. Il faut l'adapter à vos joueurs.

Nous avons vu que jouer Fluide :

- entraine une plus grande liberté créative de la part des joueurs et nécessite donc des joueurs plus intelligents.
- fait converger les mentalités individuelles vers la mentalité collective (ici, Contrôle) : les joueurs défensifs sont donc plus aventureux et les joueurs offensifs plus impliqués dans la construction du jeu. En résumé, les joueurs ont plus de responsabilités.

En abaissant le positionnement d'un palier (donc passage en Contrôle/Souple), vous adaptez vos principes de jeu à la qualité actuelle de votre effectif.

C'est au fur et à mesure de la progression des joueurs (et/ou d'un recrutement de meilleurs joueurs), et en modulant essentiellement mentalité et positionnement, que vous arriverez à imprimer peu à peu la marque de fabrique souhaitée à votre effectif.

Par exemple, après un recrutement de joueurs plus intelligents, vous passez en Fluide, mais vous manquez encore de joueurs techniques pour ce niveau. Vous pouvez alors passer de Contrôle en Standard. Vous augmentez la liberté créative, les joueurs participent à plus de phases de jeu, mais vous leur faites prendre moins de risque (tempo plus faible, ligne de défense plus basse, moins de pressing, etc ...), afin qu'il joue de manière confortable.

Plus tard dans votre partie, vous pourrez alors passer en Contrôle / Fluide.

Gardez en tête qu'il sera peut-être nécessaire de modifier les consignes collectives et individuelles au fur et à mesure de votre progression tactique.

Choisir son style, c'est aussi **penser aux rôles** que vous allez répartir au sein de votre formation. Certains rôles sont moins adaptés à certaines philosophies de jeu (en terme de consignes individuelles comme d'attributs clés demandés).

Il faut également **jauger de la qualité globale de votre équipe** par rapport à vos adversaires lors du choix de votre style et de la répartition des rôles.

Etes-vous une équipe qui va jouer le maintien ou plutôt la première partie de tableau ?

Le premier cas indique que vous manquez sûrement de qualité technique : vous allez vous concentrer sur des attributs mentaux comme la Détermination, le Courage, l'Activité, le Collectif, la Concentration, ou physique, comme la Puissance, la Vitesse ou l'Accélération.

Dans la deuxième hypothèse, vous pencherez plus pour des attributs valorisant la technique et la prise de décisions (Contrôle de balle, Passes, Technique, Dribble, Appel de balle, Décisions, Vision du jeu).

IV) Les étapes de construction de votre style

Lorsque vous prenez en main une équipe, vous avez le choix entre appliquer votre style de jeu préféré à votre effectif quelque soit son talent, ou appliquer le style de jeu qui convient le mieux aux joueurs.

Dans les deux cas, vous allez devoir auparavant étudier en détail votre effectif et sûrement effectuer des adaptations.

Etape 1 : Regardez le panneau "**Présentation de la saison**" de votre championnat : vous pourrez y voir un premier aperçu de la qualité de votre équipe par rapport à vos adversaires. Cela vous donne déjà un avant-goût des performances attendues de votre club par les médias pour la saison à venir.

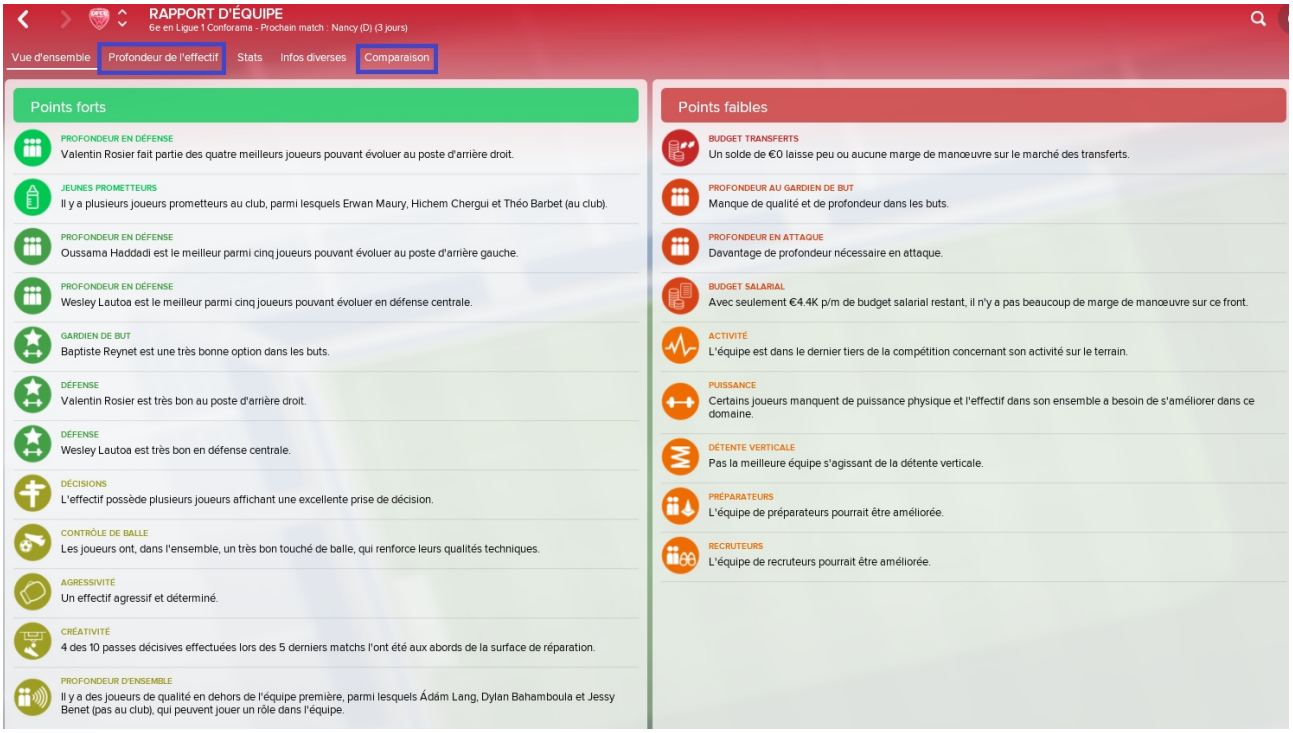
Etape 2 : Evidemment, ça ne suffit pas pour mettre en place votre système de jeu. Mais rassurez-vous, votre adjoint a déjà préparé un rapport d'équipe très détaillé pour vous.

Commencez par le panneau **Points forts / Points faibles** de l'équipe : il vous donne une information générale sur la profondeur de banc et les meilleurs joueurs à certains postes, ainsi que vos atouts et faiblesses en terme de caractéristiques.

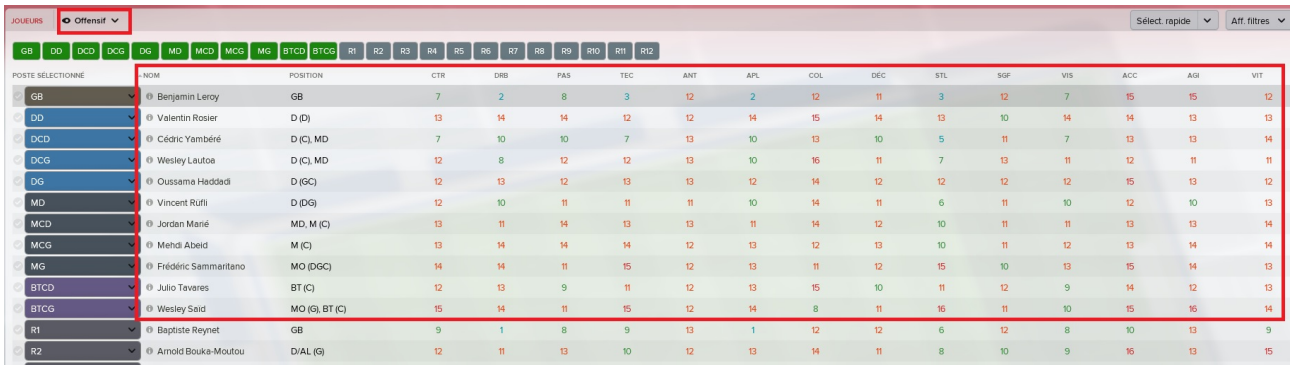
Ensuite, les écrans **Profondeur de l'effectif et Comparaison** détaillent les éléments de l'écran précédent.

N'hésitez pas à y passer du temps et à utiliser toutes les options disponibles : à la lumière de ces informations, vous allez commencer à faire un tri des styles et formations qui vous semblent les plus adéquats pour votre effectif, et ceux que vous allez éliminer.

Théoriquement, tout type de formation (442, 352, 433, etc ...) fonctionne avec n'importe quel style. Cependant certaines sont plus recommandées que d'autres pour un style donné : les structures avec beaucoup de joueurs placés haut (dites "top heavy") facilitent le pressing et le jeu de possession, les formations avec un bloc bas sont quant à elles un bon point de départ pour le contre ou et le maintien d'une structure solide.



Etape 3 : C'est maintenant que le tableau du chapitre III va vous servir. Grâce à lui, vous allez **trier vos joueurs et évaluer leur force dans chaque style retenu**.
Je vous conseille fortement de créer des vues personnalisées pour chaque style. C'est vraiment très pratique et vous pouvez vous y référer tout le temps en un seul clic.



Gardez en tête que la qualité d'un attribut est relative à la division dans laquelle vous vous trouvez. 15 en Tacles pour un défenseur est très bien en 1ere division, et carrément exceptionnel en 3e division. Considérez que 13 est une bonne moyenne dans une D1 du top 5 européen, 11 pour de la D2, 9 pour de la D3, etc ...

A ce stade, vous devriez être capable de répondre à cette série de question :

En terme de style :
1) **Comment voyez-vous votre équipe attaquer ?**
transition rapide, construction patiente, contre-attaque, jeu dans les couloirs, jeu dans l'axe ...
2) **Comment voyez-vous votre équipe défendre ?**
intensité du pressing, hauteur du bloc ...
3) **Allez-vous laisser plus ou moins de liberté dans les prises de décision à vos joueurs ?**

En terme de structure :
Quelles formations pouvez-vous mettre en place avec les joueurs à votre disposition ?
Comment va se structurer la défense / le milieu / l'attaque ?
Qui va donner de la largeur ?
Qui va donner de la verticalité ?
Qui va créer des occasions ?
Qui va stopper les attaques adverses dans l'axe ?
Vos attaques sont-elles variées ?
Qui couvre les joueurs se projettant souvent vers l'avant ?

Etape 4 : C'est le moment d'éventuellement **ajouter des consignes collectives**, qui mettront en valeur votre style de jeu. Je ne m'étends pas sur le sujet, j'en ai parlé plus haut. Simplement, n'en abusez pas.

Etape 5 : Il s'agit maintenant de **répartir correctement les rôles et les tâches** pour vous assurer une tactique équilibrée et qui s'articule correctement.

Gardez un nombre de tâches d'attaque et de défense raisonnable. Sur vos 10 joueurs de champ, prévoyez toujours de 4 à 7 tâches de soutien. Votre système de jeu n'en sera que plus flexible lorsque vous aurez besoin de modifier la mentalité et le positionnement pour répondre à un fait de match. Comme vu précédemment, contrairement aux tâches de défense et d'attaque, les tâches de soutien sont beaucoup plus sensibles à vos modifications tactiques. Et elles constituent le pilier de vos transitions.

Pour chaque tâche d'Attaque, assurez-vous qu'il existe une tâche de Soutien pour la couverture.

S'agissant de la distribution des rôles, j'aime bien partir de la défense et remonter jusqu'à la pointe de l'attaque, quitte bien sûr à revenir en arrière pour faire des ajustements.

Adaptez les rôles aux qualités du joueur (via les consignes individuelles) et pensez aux complémentarités possibles avec les coéquipiers proches. Et comme dit à l'étape 3 : 13 est une bonne moyenne dans une D1 du top 5 européen, 11 pour de la D2, 9 pour de la D3.

Etape 6 : Mettez en place vos **entrainements collectifs et individuels**. J'en parle rapidement à la fin du chapitre VI.

Etape 7 : Enfin, il sera temps de visualiser ce que donne votre formation en match. **Jouez des matchs en mode Complet ou Long Résumé** pour bien analyser le comportement de votre équipe et procéder à d'éventuels ajustements.

Attention : en période de pré-saison, les joueurs :

- ne sont pas au mieux de leur forme physique ;
- ne sont pas tous très bien familiarisés avec votre système de jeu ;
- ne sont pas tous motivés par ce type de rencontre.

Cela entraine parfois des comportements éloignés de vos espérances initiales. Il faut en tenir compte lorsque vous coachez vos premiers matchs de préparation.

V) Transcription du 442 de C. Gourcuff

Une autre manière d'imposer son style dans Football Manager est de **s'inspirer de philosophies de jeu** mises en place par des managers célèbres (Guardolia, Bielsa, Klopp, Sacchi, Michels, etc ...). Ce n'est pas toujours simple de retranscrire ce genre de schéma tactique dans le jeu, les options disponibles et le comportement de l'IA ne permettant pas de les simuler à 100%. Par ailleurs, il faut souvent avoir une très bonne connaissance à la fois du jeu et de l'approche tactique du coach pour arriver à un résultat correct.

Dans ce guide, je vous propose de retranscrire le 442 de Christian Gourcuff, qui fut la marque de fabrique du FC Lorient entre 2006 et 2014. Avec à la clé un jeu attractif, de belles performances (un top 7, 2 top 8 et 2 top 10 en 8 saisons) et de jolies révélations (Abriel, Amalfitano, Corgnet, Gameiro, Guerreiro, Jallet, Koscielny, Morel, Mvuemba, Vahirua ...).

Pourquoi avoir opté pour un 442 en ligne ? Car il s'agit de la structure idéale pour des débutants dans Football Manager. Elle est équilibrée en défense et en attaque. Elle occupe tout l'espace du terrain. Elle permet d'apprendre toutes les bases de la tactique (complémentarité, transitions, exploitation des espaces, couverture, ...) Sa flexibilité permet de mettre en oeuvre de nombreux styles différents. Et elle reste plutôt simple à restranscrire dans le jeu.

1) Identité de jeu du 442 sauce Gourcuff

Selon Gourcuff, c'est la formation qui permet l'**occupation la plus rationnelle de l'espace et qui facilite le plus les transitions**.

Pour lui, le 442 permet d'utiliser les points forts d'un joueur au profit du collectif, en palliant ses faiblesses par sa **complémentarité avec un coéquipier proche**. Il y a donc une recherche d'un raisonnement par paire dans les couloirs et dans l'axe, en défense, au milieu et en attaque.

Il veut un maintien d'une bonne organisation d'ensemble tout en favorisant l'expression collective.

Sa philosophie tend à éviter les attaques stéréotypées avec des mouvements offensifs apportant de la variété.

S'inspirant d'Arrigo Sacchi, il demande à ce que pas plus de 25m sépare la défense et l'attaque, afin d'assurer un bloc-équipe compact à la récupération comme à la construction.

La distribution des joueurs sur le terrain doit permettre des **triangles de passes** facilitant les **transitions rapides**.

Il privilégie l'organisation en zone plutôt que le marquage individuel. A la récupération, le milieu et la défense s'organise généralement en 3+1, 1 joueur vient presser le porteur du ballon et 3 joueurs couvrent l'espace laissé par leur coéquipier.

2) La structure de ce 442

Un 442 en ligne (en phase défensive) qui lorgne en phase offensive vers un 442 en losange large (41212), ou même parfois un 4231, de part le décrochage d'un attaquant en position de MOC et le fait que les deux MC restent plutôt en retrait.

Défense

Défense à 4 en ligne

2 Défenseurs centraux
Dans l'idéal, deux DC au profil complet. Mais avec possibilité d'une combinaison Couverture/Stoppeur s'ils ne sont pas à l'aise dans tous les registres ou si l'on privilégie une défense en 3+1.
Ils ne doivent pas être lent (Accélération). Cependant il est possible de compenser ce défaut par des qualités de Placement et d'Anticipation.
Le duo doit être performant dans le domaine aérien (Détente verticale, Tête, Placement, Anticipation).
Véritable état d'esprit défensif (Anticipation, Courage, Détermination, Agressivité, Concentration, Placement).
Relance rapide quitte à être moyenne.

2 Arrières latéraux
Recherche prioritaire d'un apport offensif par une bonne qualité de relance (Contrôle de balle, Passes, Technique, Décisions) ou de percussion (Appels de balle, Accélération, Vitesse, Dribbles, Centres).
Complémentarité indispensable avec le milieu excentré.
Pas besoin d'un gros physique fort dans les duels mais plutôt bon en Anticipation, Placement, Marquage, Equilibre, Concentration, Accélération.
Pas de pied inversé

Milieu

Milieu à 4 en ligne

2 Milieux excentrés
Les profils peuvent être divers (construction/percussion) mais rester en complémentarité avec les latéraux.
Par ailleurs, ils doivent veiller à ce que l'équipe conserver une structure solide et symétrique en phase défensive.
Pas de pied inversé même si cela peut amener de la variété.
Faculté à trouver des espaces et les exploiter pour eux ou leurs coéquipiers.

2 Milieux centraux

Recherche d'une compleméntarité créateur / défenseur.
En position offensive, ces joueurs ne doivent pas se trouver sur la même ligne (losange) pour assurer une fluidité dans la construction et les triangles de passes.
A la perte de balle, l'axe sera toujours couvert par au moins deux joueurs (le milieu à vocation défensive, le créateur qui va se replier, ou éventuellement, un arrière latéral ou un milieu excentré).

Attaque

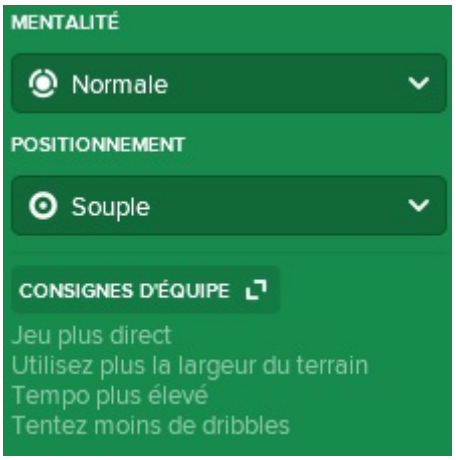
2 Attaquants

Recherche de profils différents et complémentaires : l'un décroche, l'autre prend la profondeur.
Les joueurs ne doivent pas se retrouver sur la même ligne pour assurer la construction du jeu.

Autres éléments à prendre en compte

- Le jeu est plutôt direct avec des transitions rapides ;
- Le jeu de couloir est très important ;
- Marquage de zone quasi exclusif ;
- Jeu au sol et peu physique ;
- Ligne de récupération plutôt moyenne, sans recherche d'un pressing tout terrain (en tout cas, je n'ai pas trouvé d'élément probant de ce côté là lors de mes recherches).

3) Ma proposition de transcription dans FM 2018



Bien sûr, je me suis attaché à transcrire cette approche tactique en me conformant aux conseils que je vous ai donné dans les chapitres précédents.

- Respect d'un équilibre entre les tâches (3 Attaque / 3 Défense / 4 Soutien)
- Recherche de complémentarité dans toutes les lignes et zones (axe/couloir) du terrain (Attaque/Soutien ou Défense/Soutien)
- Les tâches d'Attaque sont couvertes par des tâches de Soutien.
- De la verticalité avec pas moins de 3 tâches d'Attaque.
- Largeur assurée par une double paire de joueur dans les couloirs.
- Des mouvements offensifs variés avec de multiples rôles différents dans toutes les lignes.
- Deux créateurs avec un Meneur de jeu avancé et un Attaquant en Retrait.
- Un milieu de terrain peu aventureux et qui assure un bon bouclier devant la défense.

Consignes d'équipes :

Elles sont là pour marquer un jeu direct et rapide dans les transitions, avec une utilisation importante de la largeur du terrain (dans un but d'attirer l'adversaire d'un côté pour envoyer une transversale vers le côté ouvert).

On peut rajouter Exploiter les flancs ou Décrochez de vos postes, mais je n'ai pas souhaité saturer la tactique de consignes.

En Défense

Le gardien se voit assigner trois consignes : relances rapides, relances courtes et relances vers les latéraux.

Les défenseurs centraux ont le même rôle. J'aurais pu partir sur la combinaison Stoppeur/Couverture, mais ma préférence va à la première. Pas de consignes individuelles supplémentaires, au vu des consignes collectives (Jeu direct et Dribblez moins).

Les rôles des arrières latéraux viennent en complémentarité avec les milieux excentrés. Lorsque l'équipe à le ballon, le DL Attaque "reste excentré" alors que le DL Soutien "reste plus dans l'axe" pour assurer une meilleure couverture et un lien avec son milieu. Je lui demande même de "repiquer dans l'axe" lorsqu'il a le ballon justement pour assurer une bonne transition. Ce n'est pas flagrant en match (surtout que je demande à jouer large et qu'il ne détient pas souvent et pas longtemps la balle), mais ça peut être utile. Pour autant, ce DL Soutien n'est pas un Latéral intérieur, qui lui reste vraiment dans l'axe et déserte clairement son couloir. Ce n'est pas ce que je veux.

Au Milieu

Les milieux excentrés viennent donc en complémentarité avec les DL. L'un procure de la verticalité et attaque les couloirs, quand l'autre combine avec son Latéral. Le ML Soutien a une consigne "restez dans l'axe" pour ouvrir le couloir à son coéquipier. Le ML Soutien joue un double rôle de couverture : aider les deux MC à défendre et couvrir le couloir laissé libre par le DL en phase offensive.

Les milieux axiaux sont placés en losange en phase offensive. J'ai choisi un MJA comme créateur, mais on peut aussi rester sur du MAxial Soutien ou un Mezzala Soutien, voire un Meneur de jeu libre. Il y a le choix. S'agissant du rôle de Défense, je ne vois pas mieux qu'un MAxial Défense, le MRécupérateur n'étant pas assez discipliné et on ne veut pas d'un pressing trop important au milieu. On applique quand même le 3+1, avec les MC qui cadrent tour à tour le porteur du ballon en dézonant légèrement, et les autres milieux qui apportent une couverture (surtout le ML).

En Attaque

C'est du classique avec le duo Attaquant de pointe / Attaquant en Retrait. Je leur demande juste de "décrocher plus souvent". On peut bien sûr opter pour d'autres duo avec un attaquant complet, un Faux 9, un Renard ou un Attaquant de Soutien. Le tout est de garder de la complémentarité.

Mentalité et Positionnement

Pour bien illustrer les différences de compacité du bloc-équipe en fonction du duo mentalité/positionnement dans notre 442, je vous ai fabriqué un tableau des mentalités individuelles notées sur 20 (ci-dessous).

On le voit bien, plus vous jouez fluide, plus les mentalités des joueurs situés aux deux extrémités du terrain convergent. Les mentalités des joueurs situés au milieu de terrain ne sont pas impactées. Votre équipe apparait donc plus compacte.

Rôle / Tâche	Normal Structuré	Normal Souple	Normal Fluide	Offensif Structuré	Offensif Souple	Offensif Fluide
GB Défense	4	5	6	7	8	9
DG AL Soutien	8	9	10	11	12	13
DD AL Attaque	12	13	14	15	16	17
DC Défense	4	5	6	7	8	9
MC Axial Défense	6	6	6	9	9	9
MC MJA Soutien	10	10	10	13	13	13
ML Ailier Attaque	14	14	14	17	17	17
ML Mil Lat Soutien	10	10	10	13	13	13
BT AeR Soutien	10	9	8	12	11	11
BT Att avancé Attaque	17	16	15	19	18	18

Je suis donc parti sur un duo **Normal/Souple**, combinaison qui permet de ne pas faire surjouer l'équipe. Le bloc reste compact, avec une ligne de récupération moyenne qui permet une transition rapide lorsque l'adversaire perd le ballon. L'objectif étant aussi de garder un MJA soutien avec une mentalité neutre, car il a naturellement de grosses responsabilités de part sa position sur le terrain et il ne doit jamais se retrouver hors de position.

Pour encore plus de compacité, Fluide reste possible mais demande un très bon niveau technique et d'intelligence de jeu. Ça peut d'ailleurs être un axe d'évolution de cette tactique, sans que cela dénature la philosophie de l'entraineur breton. Au contraire, ça peut amener encore plus de variété en attaque, ce qu'il ne renierait pas.

Clairement ici, on ne partira pas sur du Structuré, car on étend trop le bloc-équipe dans la verticalité, et ce n'est pas le but. Les individualités doivent se fondre dans le collectif, et Souple est le minimum possible dans le style de jeu que l'on souhaite retranscrire ici.

En partant sur Normal, vous vous laissez la possibilité de prendre plus ou moins de risque en fonction de l'évolution de la rencontre. Vous restez plus flexible, et c'est ce que l'on recherche. N'oubliez pas non plus que nous n'avons pas de milieu défensif : la présence chez l'adversaire d'un MOC peut se révéler très dangereuse pour nos deux MC. Plus vous jouez avec une mentalité aventureuse, plus vous prenez le risque de lui laisser beaucoup d'espace à la perte du ballon. Et comme nous ne partons pas sur du marquage individuel mais exclusivement de zone, il s'agit donc de toujours le surveiller de près.

On peut bien sûr partir sur quelque chose de plus risqué comme du Contrôle, mais dans ce cas, pensez toujours à ajuster certaines de vos consignes collectives. Contrer n'est pas non plus une erreur, ça peut laisser plus d'espaces à la récupération pour lancer des offensives face à un adversaire trop aspiré par votre bloc reculé. Néanmoins, le 442 de Gourcuff ne se caractérise pas par un bloc trop bas.

ADN

Pour faciliter le jeu direct : Accélération (utile aussi pour assurer les couvertures), Centres, Appels de balles, Passes

Pour maintenir une bonne structure : Collectif, Concentration, Activité

Pour favoriser l'expression collective : Anticipation (voir les opportunités -mais aussi les dangers- avant les autres), Décisions

Et voilà pour la transcription du 442 de Gourcuff dans Football Manager, tout en essayant de respecter les principes de base qui permettent à la tactique d'être efficace sur le long terme.

VI) Pérenniser son identité de jeu

Maintenant que vous avez créé votre approche tactique, il s'agit désormais de maintenir son efficacité sur le long terme et d'en faire une vraie marque de fabrique au sein de votre club. Cela passe notamment par une formation des jeunes centrée sur votre style de jeu et un entrainement quotidien personnalisé. Je ne vais pas faire un chapitre ultra complet sur l'entrainement, ça n'est pas le but de ce guide.

La première chose à faire est donc de demander à votre staff d'**appliquer votre tactique à l'équipe U19** :

- Les joueurs seront familiarisés avec votre système de jeu lorsqu'ils joueront leur premiers matchs en équipe première ou en réserve ;
- Vous vous assurez que les joueront bien à des postes et rôles utilisés dans votre tactique ;
- Cela vous aide dans la gestion de vos jeunes. Vous diminuez le risque d'erreurs au moment de faire le tri dans votre équipe Espoirs. Et ça vous permet très tôt d'entrainer certains jeunes à de nouveaux postes/rôles, utiles à votre tactique.

Il faudra aussi penser au **tutorat**, afin de modeler les jeunes joueurs à l'image de leur ainés au club.

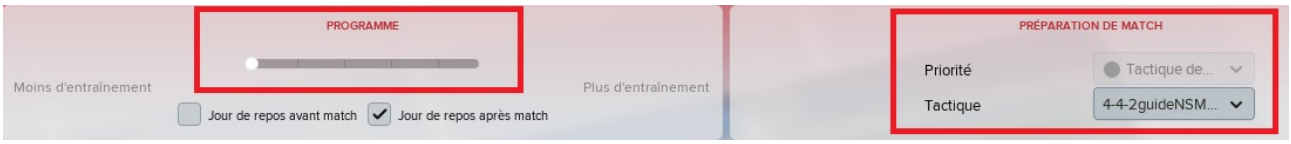
Au niveau du **recrutement interne des U19**, penser à demander à améliorer le "recrutement des jeunes" (impact sur le potentiel du jeune) et l'encradement des jeunes (impact sur le niveau actuel du jeune). Ça ne coute pas grand chose et cela permet d'avoir des Regens (joueurs générés par le jeu) de meilleure qualité.

Investir dans l'**amélioration des structures de formation et d'entrainement** sera nécessaire, mais cela reste très onéreux.

Lorsque les Regens arrivent au club (14-15 ans), faites le tri en fonction par exemple du potentiel (au moins 3 étoiles), de la personnalité (professionnel, déterminé, ambitieux, résolu, motivé, etc ..), de son poste, ...
Vers l'âge de 18 ans : examinez les joueurs et regardez quelle a été leur progression depuis leur arrivée au club. Eventuellement, entrainez-les à un nouveau poste et proposez un tutorat aux meilleurs.
Entre 18 et 21 ans : donnez du temps de jeu aux plus prometteurs (10 à 15 matchs officiels en équipe première. Attention aux prêts !) et vendez les autres.

C'est un processus long, un véritable jeu dans le jeu, mais qui vous permettra d'avoir toujours des purs produits du club formés du mieux possible à votre identité de jeu !

Par ailleurs, pensez aussi à **familiariser rapidement vos joueurs** avec votre style de jeu dès la pré-saison avec un entrainement spécifique pendant cette période. Vous pouvez ensuite déplacer le curseur de un ou deux crans vers la droite quand la saison des matchs officiels commencent.



S'agissant de l'**entrainement collectif**, vous avez également la possibilité de faire un focus sur des attributs spécifiques à développer. Par exemple, pour un jeu de possession, ça peut être 3 mois sur l'atelier Contrôle de balle puis 3 mois sur Attaque, puis vous recommencez ... Sinon, restez sur Equilibré, c'est très bien aussi.

Et concernant les **entrainements individuels**, il peut être intéressant de se concentrer sur les rôles qui permettent d'améliorer les attributs essentiels propres à votre style de jeu.

Vous avez désormais toutes les clés en main pour réussir à créer votre propre tactique et à en faire une véritable image de marque de votre club. Le jeu est tellement riche qu'il était impossible pour moi - par manque de connaissance - de rentrer précisément dans le détail de toutes les fonctionnalités du jeu liées à la tactique (recrutement, utilisation du staff, recherches de joueurs, ...). D'autres s'en sont déjà chargé et vous retrouverez sans trop de peine leur guide (et les miens) sur Internet. Pour la plupart, il faut comprendre l'anglais, mais comme on dit : "le football est un langage universel" !

Bon jeu à tous !

Jérôme "Naka", mai 2018