

## ANALYSE DES INTERACTIONS AGRESSIVES DANS LE FOOTBALL BÉNINOIS : ASPECTS SPATIAUX ET TEMPORELS

ATTIKPA Antoine, HOUNGAN Mazélémé Clément, DAKPO Pascal & HOUNGA Antoine  
Laboratoire des Sciences de l'Homme et de la Société. Institut National de la Jeunesse, de l'Éducation Physique et du Sport (INJEPS). Université d'Abomey-Calavi (Bénin).

Correspondance à: Dr Clément HOUNGAN. Laboratoire des Sciences de l'Homme et de la Société, INJEPS, Université d'Abomey-Calavi, 01 BP 169, Porto-Novo (Bénin). Tél (229) 96 92 95 76  
E-mail: clementhoungan@yahoo.fr

(Reçu le 20 octobre 2009 ; Révisé le 12 juillet 2010 ; Accepté le 19 juillet 2010)

### RESUME

La présente étude procède d'une analyse des interactions agressives dans le football béninois dans ses aspects spatiaux et temporels. Elle concerne 12 équipes évoluant dans le championnat de football de première division nationale lors de 24 rencontres jouées à domicile et sur terrain adverse. Sur la base de la classification de Pfister, 2465 interactions agressives ont été enregistrées dont 59,36% lors des rencontres jouées à domicile contre 40,64% sur terrain adverse. Aussi bien à domicile qu'à l'extérieur, les résultats révèlent que c'est la zone médiane (milieu de terrain) qui enregistre le plus d'interactions agressives (46,70%) que celle de l'attaque (33,51%) qui est supposée zone sensible d'interactions agressives. En outre, ces interactions surviennent pour la majorité (60,69%) dans la 2<sup>ème</sup> mi-temps des rencontres, ce qui rejoint les résultats des travaux réalisés par Pfister, en ce qui concerne le comportement des footballeurs français de première division en matière d'interactions agressives. Les données enregistrées montrent qu'il n'existe pas de différence significative dans les comportements agressifs entre les footballeurs français et béninois.

Mots clés: football, interaction aggressive, espace, temps.

### ABSTRACT

The current study proceeds from an analysis of aggressive interactions in the Beninese football on its space and temporal aspects. It concerns 12 teams evolving in the soccer first division championship during 24 games played at home and on the adverse field. On the basis of Pfister's (1985) classification, 2465 aggressive interaction have been recorded, of which 59.36% during the games played at home *versus* 40.64% on the adverse field. The results show that, as well at home as outside, the middle of the field is the area where more aggressive interactions (46.70%) are recorded than that of the attack (33.55%) which is supposed to be the sensitive area of aggressive interactions. Moreover, the greatest part of those interactions (60.69%) occurs in the second half-time of matches, which goes back to the results of the researches carried out by Pfister (1986) on aggressive interactions as far as the behavior of the French football players of the first division is concerned. These relevant data show that it does not exist any significant difference on the aggressive behaviors between the French and the Beninese football players.

Keys words: Football, aggressive interaction, space, time.

## INTRODUCTION

La violence dans le football de façon globale se retrouve à la fois sur l'aire de jeu, dans les gradins et en dehors des stades. Cette catégorisation oblige à distinguer les violences générées directement par la pratique des acteurs principaux que constituent les joueurs de celles engendrées par les supporters et dirigeants entre autres (1).

En effet, le football se classant parmi les sports à contact autorisé avec l'adversaire (dispute directe du ballon), la violence de charge (intensité des interventions corporelles

sur l'adversaire) est beaucoup plus fréquente que dans d'autres disciplines sportives (2). Il en résulte au cours des compétitions des contacts physiques plus ou moins rudes qui occasionnent des blessures, les unes légères, les autres, beaucoup plus graves allant de l'incapacité physique temporaire à celle totale des pratiquants. C'est ainsi que certains joueurs, suite à des blessures liées à la violence de charge, en arrivent à mettre fin à leur carrière sportive.

Les interactions motrices qui sont l'ensemble des actions motrices survenant entre les protagonistes lors de la dispute du ballon au football sont donc inductrices de

comportements agressifs malgré leur codification (3). Cette codification des interactions motrices sportives dans le jeu prend en compte, d'une part, les actions orientées vers l'exécution du geste moteur (lancer le pied au football) et celles qui, de manière indirecte, contribuent à l'atteinte des objectifs finaux, d'autre part (utiliser les mains pour se faire un espace de jeu).

Cette étude vise à analyser la répartition des diverses interactions agressives de 12 équipes béninoises évoluant dans le championnat de football de 1<sup>ère</sup> division en 2005 lors des compétitions à "domicile et à l'extérieur"<sup>1</sup> dont le déroulement influence plus ou moins des comportements agressifs (4).

L'objectif est de :

- quantifier les interactions agressives dans le football béninois sur la base de la classification faite par Pfister ;
- analyser leur répartition dans les espaces de jeu que sont la zone de défense (ZD), le milieu de terrain (ZM) et la zone d'attaque (ZA) au cours des rencontres du championnat béninois de 1<sup>ère</sup> division;
- comparer cette répartition à celle mise en évidence dans le football français de 1<sup>ère</sup> division.

Par rapport à ces objectifs, nous formulons l'hypothèse suivante.

Les interactions agressives dans le football béninois de 1<sup>ère</sup> division sont fonction du temps de jeu, de l'espace et des différentes actions motrices des joueurs.

## **1. CADRE THEORIQUE: L'APPROCHE DES INTERACTIONS AGRESSIVES AU FOOTBALL SELON PFISTER (1986)**

Les travaux de recherches réalisés par Pfister sur les interactions agressives au football ont mis en évidence

- des espaces de jeu dites « plus chaudes que d'autres » notamment la « zone médiane ».

- que les facteurs « espace » (le terrain de jeu) et le temps (1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> mi-temps) influencent l'apparition des diverses interactions agressives. En effet, 51% des fautes sifflées

par l'arbitre au cours des rencontres de 1<sup>ère</sup> division en 1986 surviennent dans la zone médiane, 30% en défense et 19% dans la zone avant ou d'attaque. Ces données mettent en évidence que les facteurs espaces/temps sont sources d'interactions agressives lors des rencontres de football.

- que le changement de comportement physique des joueurs est en relation directe avec le score. En conséquence, la première équipe qui marque le but, met tout en oeuvre pour ne pas encaisser ; alors que la seconde, celle qui est menée engage toutes ses forces pour égaliser (2).

De façon globale, l'auteur s'est intéressé à une répartition géographique des interactions agressives lors des matches de football sans prendre en compte la temporalité de ces interactions. C'est pourquoi, cette étude se préoccupe de répertorier les interactions agressives non seulement selon les espaces de jeu, mais aussi selon le temps et les lieux de déroulement des rencontres.

### **1. Le facteur temps**

Le temps constitue un facteur essentiel pour un match de football. La partie est divisée en deux mi-temps de 45 minutes. Le temps n'affecte pas de la même façon les interactions et selon Pfister (4), il existe des temps forts et des temps faibles dans une rencontre de football.

### **2. L'espace de jeu**

La localisation des interactions agressives sur l'aire de jeu s'est faite en trois zones selon Pfister (3). Il s'agit de :

- la zone de défense (ZD) qui va de sa propre ligne de but à sa propre moitié de terrain ;
- le milieu de terrain (ZM), qui va de sa propre moitié de terrain à la moitié du terrain adverse ;
- la zone d'attaque (ZA) qui prend en compte la moitié du terrain adverse à la ligne de but adverse.

Cette structuration de l'espace de jeu selon Pfister permet de mettre en évidence les zones de jeu dites les "plus chaudes" selon la figure 1.

---

<sup>1</sup> La notion de compétition à « domicile et ou à l'extérieur » en sport et dans les championnats de football en (au Bénin comme ailleurs), c'est lorsqu'une équipe rencontre son adverse une fois sur ses propres installations de football (domicile) et l'autre fois sur les installations de son adversaire (à l'extérieur) dans une logique d'aller/retour.

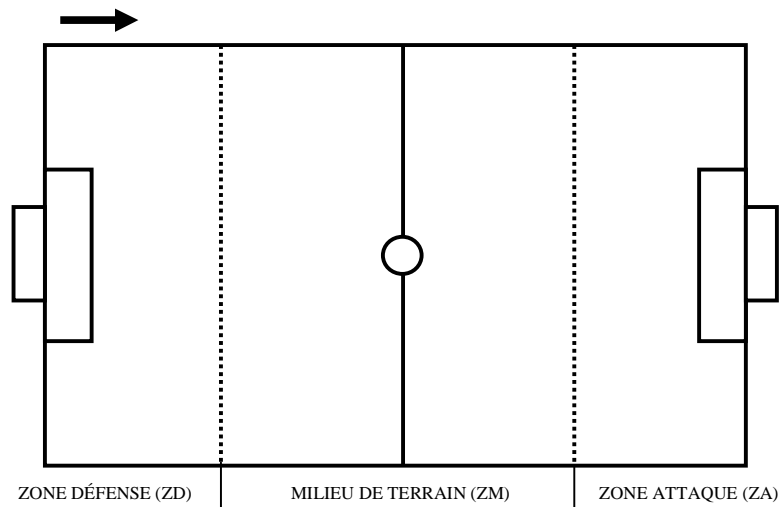


Figure 1 : Découpage du terrain en trois zones de repérage spatial des interactions agressives (Pfister, 1986).

## 2. MÉTHODOLOGIE

### 1. Les sujets de l'étude

Douze équipes de 1<sup>ère</sup> division évoluant dans le championnat national du Bénin (match à la fois à domicile et sur terrain adverse) ont permis de suivre un total de 24 rencontres jouées sur toute l'étendue du territoire national. Il s'agit des Requins FC, du Mogas 90 FC, Énergie FC, du Postels FC, du Soleil FC, de la Jeunesse Sportive de Pobè, des Dragons FC, Variétés FC, des Buffles, des Panthères, du Mamba Noir et de l'Université Nationale du Bénin FC.

### 2. Les outils d'investigations

Il s'agit de l'observation suivie de comptage et de classement des interactions agressives lors des différentes rencontres de football.

### 3. Procédure de recueil des données

L'observation et le comptage des interactions agressives lors des différentes rencontres de football ont été réalisés par les élèves/professeurs de l'Institut de la Jeunesse de l'Education Physique et du Sport (INJEPS) de la filière Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives (STAPS), inscrits en année de Licence et de Maîtrise et participant à l'Association Sportive football. Supervisés par deux professeurs de l'INJEPS chargés de l'encadrement de cette association sportive, ces élèves/professeurs sont autorisés à prendre part à toutes les rencontres du championnat munis d'une grille d'observation et de crayons.

### 4. La grille d'observation des interactions agressives.

Elle présente les différentes interactions observées. Ces dernières sont réparties en classes d'interactions qui montrent les comportements moteurs agressifs présentés par le tableau I.

Ces classes de conduites numérotées de 1 à 5 ont été observées et comptabilisées par rapport à leur dispersion spatiale sur l'aire de jeu pendant les rencontres par simple décompte (Tableau I).

La variable qui a été prise en compte est principalement l'interaction aggressive observée dans le jeu lors des rencontres jouées " à domicile " et " sur terrain adverse ". En effet, ces conduites motrices sont regroupées dans chaque classe qui représente l'ensemble des conduites motrices que l'on observe généralement dans le football (Tableau I).

Dans la classe I, quatre conduites motrices ont été répertoriées et se rapportent aux membres inférieurs (tacler irréguliers, faucher, crocheter, coup de pied).

Dans la classe II, cinq conduites motrices ont été répertoriées et se rapportent aux membres supérieurs (tirer ou retenir de la main le bras de l'adversaire, ceinturer, retenir l'adversaire à terre, tirer les vêtements de l'adversaire).

Dans la classe III, sept conduites motrices ont été répertoriées et se rapportent aux membres supérieurs du pratiquant (écarter de la main ou du coude, pousser dans le dos, charger irrégulièrement de l'épaule, prendre appui sur

l'adversaire, projeter l'adversaire, bousculer, donner un coup de coude de tête).

Dans la classe IV, trois conduites motrices ont été répertoriées et se rapportent à tout le corps du pratiquant (faire obstruction, bloquer l'adversaire sans jouer soi-même,

immobiliser l'adversaire à terre).

La dernière classe comporte trois conduites motrices qui portent préjudice à l'adversaire (gagner du terrain, éloigner le ballon pour faire perdre le temps, jouer volontairement de la main pour ralentir l'action de l'adversaire).

Tableau I : Classe de conduites entrant dans l'ensemble des interactions agressives.

CLASSES	CONDUITES MOTRICES
1 Membre inférieur (Spécifique au football)	- tacles irréguliers: toucher le talon, la cheville, la jambe, la semelle en avant, on soulevant les pieds du sol. - faucher; crocheter, cisailer les jambes de l'adversaire; - coups de pieds ou de genou.
2 Tirer l'adversaire ou le retenir	- de la main - le bras, les épaules, le cou, le thorax; - à terre, en l'air, debout; - les vêtements de l'adversaire; - ceinturer
3 Pousser ou écarter	- écarter de la main ou du coude; - pousser l'adversaire dans le dos; - s'appuyer sur l'adversaire; - bousculer l'adversaire; - projeter l'adversaire; - donner un coup avec le coude, la main, la tête; - charger de l'épaule.
4 Empêcher de jouer	- faire obstruction à l'adversaire; - Bloquer l'adversaire (sans jouer soi-même); - immobiliser l'adversaire.
5 Tricher (porte préjudice à l'adversaire)	- Gagner du terrain pour l'exécution d'une faute de l'adversaire; (sur un coup franc ou sur une touche); - éloigner le ballon pour faire perdre du temps; - jouer volontairement de la main pour ralentir une action ou quand on est débordé par un adversaire.

### 3. RESULTATS

Les résultats obtenus nous ont permis de classer les interactions agressives en fonction de la nature des conduites motrices, de l'espace et du temps de jeu.

#### 1. Interactions agressives liées à la conduite motrice

Les données du tableau II montrent que 453 interactions agressives mettant en jeu les membres inférieurs ont été au total observées et enregistrées. Ces interactions agressives

se rapportent aux membres que les joueurs utilisent spécifiquement pour l'activité (jambes, pieds). Les "tacles irréguliers ; toucher le talon, la cheville, les jambes, la semelle en avant, en soulevant les pieds du sol" soit 19,65% des interactions agressives totales lors des rencontres. Celles qui consistent à "crocheter et à cisailer les jambes de l'adversaire" sont les plus nombreuses et récurrentes soit environ 34% des interactions agressives de cette catégorie ; le "Faucher" de l'adversaire s'observe 21,42% ; "les coups de pied et de genou" 24,94%.

Tableau II : Quantité d'interactions agressives mettant en jeu les membres inférieurs.

Classes	Conduites motrices	Nombres	Pourcentages (%)
Membre Inférieur	Tacles irréguliers : toucher le talon, la cheville, les jambes, la semelle en avant, en soulevant les pieds du sol.	89	19,65
	Faucher	97	21,42
	Crocheter, cisailer les jambes de l'adversaire.	154	33,99
	Coups de pieds ou de genou.	113	24,94
Total		453	100

### 2. Interactions agressives relatives aux membres supérieurs

Au total, 659 interactions agressives relatives à la classe "tirer ou retenir l'adversaire" ont été relevées. Et en tenant

compte des autres parties du corps des pratiquants, nous constatons que l'usage de la main et la tirade des vêtements au cours des compétitions arrivent au premier plan avec respectivement 26,85% et 26,55% (Tableau III).

Tableau III : Quantité d'interactions agressives relatives à la classes "tirer ou retenir"

Classes	Conduites motrices	Nombres	Pourcentages (%)
Tirer l'adversaire ou le retenir	De la main	175	26,55
	Le bras, les épaules, le, cou, le thorax	132	20,03
	A terre, en l'air, debout	155	23,52
	Les vêtements de l'adversaire	117	26,85
	Ceinturer	80	12,13
Total		659	100

### 3. Interactions agressives relatives à 'housser ou écarter'

Au total, 777 interactions agressives de la catégorie "pousser ou écarter" ont été recensées avec une propension élevée à l'usage des mains et des coudes. La conduite

motrice qui consiste à "bousculer l'adversaire" vient en tête soit 24,20% de l'ensemble des actions motrices entrant dans cette catégorie. Celle qui consiste à "pousser ou écarter l'adversaire par la main ou le coude" apparaît en deuxième position soit 20,72% (Tableau IV).

Tableau IV : Quantité d'interactions agressives relatives à la classe "pousser ou écarter".

Classes	Conduites motrices	Nombres	Pourcentages (%)
Pousser ou écarter	De la main ou du coude	161	20,72
	Pousser l'adversaire dans le dos	121	15,57
	S'appuyer sur l'adversaire	96	12,36
	Bousculer l'adversaire	188	24,20
	Projeter l'adversaire	67	8,62
	Donner un coup de coude, de poing ou de tête	59	7,60
	Charger de l'épaule	85	10,93
Total		777	100

#### 4. Les interactions agressives relatives à "empêcher de jouer"

Au total, 194 interactions agressives relatives à la classe "empêcher de jouer" ont été recensées au cours des

investigations. Les joueurs font obstruction pour 33,50% et bloquent l'adversaire pour 38,66% de l'ensemble des conduites motrices enregistrées dans cette classe d'interactions agressives (Tableau V).

Tableau V : Quantité d'interactions agressives relatives à la classe "empêcher de jouer"

Classes	Conduites motrices	Nombres	Pourcentages (%)
Empêcher de jouer	Faire obstruction à l'adversaire	65	33,50
	Bloquer l'adversaire	75	38,06
	Immobiliser l'adversaire	54	27,84
Total		194	100

#### 5. Les interactions agressives relatives à la classe "tricher"

Au total 382 interactions agressives entrant dans la classe "tricher" ont été enregistrées. Parmi ces interactions

agressives, les actions qui consistent à gagner du terrain pour exécuter un coup franc ou une rentrée de touche (64,14%) et éloigner le ballon pour faire perdre le temps (33,50%) sont les plus nombreuses (Tableau VI).

Tableau VI : Quantité d'interactions agressives relatives à la classe « tricher ».

Classes	Conduites motrices	Nombres	Pourcentages (%)
Tricher « porter préjudice à l'adversaire »	Gagner du terrain pour l'exécution d'une faute de l'adversaire (sur un coup franc ou sur une touche)	245	64,14
	Eloigner le ballon pour faire perdre du temps	128	33,50.
	Jouer volontairement de la main pour ralentir une action ou quand on est débordé	09	2,36
Total		382	100

## 6. Classification des interactions agressives au cours des matches

Le tableau VII fait ressortir que la classe "pousser ou écarter" est la plus importante des interactions agressives suivie de la classe "tirer ou retenir" avec respectivement 31,52% et 26,73%.

Tableau VII : Importance des classes d'interactions agressives au cours des matches.

Classes d'interactions	Nombres	Pourcentages (%)
Membre inférieur (spécifique au football)	453	18,38
Tirer ou retenir	659	26,73
Pousser ou écarter	777	31,52
Empêcher de jouer	194	07,87
Tricher (porter préjudice à l'adversaire)	382	15,5
Total	2465	100

## 7. Répartition des interactions en fonction du temps de jeu

Le Tableau VIII fait ressortir que plus de la moitié des interactions agressives surviennent à domicile soit 59,36% et pour 40,64% à l'extérieur.

De ces proportions à domicile et à l'extérieur, les deuxièmes mi-temps sont plus chaudes car, 35,42% des interactions agressives se retrouvent à domicile et en 2<sup>ème</sup> mi-temps et 25,27% dans cette période à l'extérieur montrant ainsi qu'à domicile et à l'extérieur, la seconde mi-temps est caractéristique.

A domicile, c'est surtout la zone médiane qui au niveau de

la répartition spatiale des interactions agressives est la plus chaude lors des matches à domicile (Tableau IX). On enregistre 48,81% des interactions agressives de la première mi-temps contre 58,65% en deuxième mi-temps ; viennent ensuite les zones avant à la 1<sup>ère</sup> mi-temps et de la deuxième mi-temps avec respectivement 33,05% et 27,72% des interactions agressives. La zone médiane est donc caractéristique des interactions agressives lors des 2<sup>ème</sup> mi-temps des matches livrés à domicile.

Sur terrain adverse, la situation des interactions agressives est identique à celle des interactions à domicile. En effet, leur nombre est important aussi bien en première qu'en deuxième mi-temps avec 46,70% et 53,45% suivi de la

zone d'attaque qui enregistre 33,51% en première mi-temps et 30,02% en deuxième mi-temps (Tableau IX). Dans tous les cas de figures, c'est la zone de défense qui enregistre le plus faible taux d'interactions agressives à

domicile comme sur terrain adverse, en première et en deuxième mi-temps.

Tableau VIII : Quantité d'interactions selon les temps de jeu et du lieu de déroulement des matches.

Périodes	A domicile		A l'extérieur		Total	
	Nombres	Pourcentages (%)	Nombres	Pourcentages (%)	Nombres	Pourcentages (%)
1 <sup>ère</sup> Mi-temps	590	23,94	379	15,37	969	39,31
2 <sup>ème</sup> Mi-temps	873	35,42	623	25,27	1496	60,69
Total	1463	59,36	1002	40,64	2465	100

Tableau IX : Répartition spatiale des interactions agressives selon les lieux de déroulement des matches.

A DOMICILE			
Périodes	Zones d'apparition	Nombres	Pourcentages (%)
1 <sup>ère</sup> Mi-temps	Zone d'Attaque (ZA)	195	33,05
	Zone médiane (ZM)	288	48,81
	Zone de Défense (ZD)	107	18,14
	Total	590	100
2 <sup>ème</sup> Mi-temps	Zone d'Attaque (ZA)	242	27,72
	Zone médiane (ZM)	512	58,65
	Zone de Défense (ZD)	119	13,63
	Total	873	100
SUR TERRAIN ADVERSE			
Périodes	Zones d'apparition	Nombres	Pourcentages (%)
1 <sup>ère</sup> Mi-temps	Zone d'Attaque (ZA)	127	33,51
	Zone médiane (ZM)	177	46,70
	Zone de Défense (ZD)	75	19,79
	Total	379	100
2 <sup>ème</sup> Mi-temps	Zone d'Attaque (ZA)	187	30,02
	Zone médiane (ZM)	333	53,45
	Zone de Défense (ZD)	103	16,53
	Total	623	100



#### 4. INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS

Au total, 2465 interactions agressives ont été observées au total au cours de 24 rencontres aller-retour de football ayant opposé 12 équipes du championnat de football de première division en 2005 au Bénin

Selon leur nature ce sont les interactions agressives, des classes liées aux gestes "tirer ou tenir" 31,52% et "pousser ou écarter" 26,73% qui sont les plus nombreuses. Ces deux pourcentages montrent que les joueurs béninois sont beaucoup portés sur ces deux classes d'interactions. Les interactions agressives relatives aux membres inférieurs c'est-à-dire relatives aux pieds qui jouent au football représentent seulement 18,38% du total des interactions. Cet état de chose signifie que les footballeurs béninois utilisent beaucoup les membres supérieurs pour se créer un espace de jeu dans cette discipline. Ce qui corrobore les résultats de Pfister (3) qui a indiqué que conduire une balle, faire une passe ou autres actions motrices en football, nécessitent un espace vital que chaque joueur se crée dans sa volonté de mieux s'exprimer. La présence d'adversaires dont le rôle principal est de faire entrave à l'objectif, à la volonté du porteur de la balle, conduit à cette recherche d'espace vital de jeu.

Suivant le lieu d'apparition, on note que 59,36% des interactions agressives surviennent à domicile contre 40,64% à l'extérieur. Cela justifie de la hargne avec laquelle les joueurs béninois luttent pour gagner à domicile. Par ailleurs, plus de la moitié soit 60,69% des interactions agressives ont précisément lieu en 2<sup>ème</sup> Mi-temps contre 39,31% en 1<sup>ère</sup> Mi-temps. Ce constat nous permet de penser que plusieurs facteurs entrant dans la pratique de la discipline peuvent conduire à la mise en œuvre de ces interactions :

- la fatigue: le football est une activité physique faite d'actions de force explosive, d'endurance de résistance, de vitesse d'exécution et autres. Au bout d'un bon temps de pratique qui réclame toute l'attention physique, le joueur non entraîné physiquement à supporter une telle charge peut être fatigué. Cette fatigue peut aussi être psychologique lorsque l'équipe du joueur est en train de perdre le gain du match. Dans ces conditions toutes les armes sont mises à contribution pour colmater les brèches et l'impuissance de l'équipe.

- le résultat acquis en 1<sup>ère</sup> partie : dans un cas d'avantage au score ou non, les joueurs mettent tout en œuvre pour, d'un côté, ne pas se faire rattraper et de l'autre, rattraper la marque. Tous les moyens, mêmes les plus illégaux sont mis à contribution.

- le football moderne privilégie le physique (5): de plus en plus, les joueurs qui ont une carte physique assez éminente, semblent être privilégiés dans les rencontres et

la défense devient ainsi très dure ; ce qui signifie que les pratiquants disposent ainsi des armes physiques à faire valoir au cours des rencontres.

Au regard des résultats, nous pouvons dire que pour les joueurs béninois de 1<sup>ère</sup> division, la 2<sup>ème</sup>- mi-temps est une période fondamentale. Ils exacerbent les moyens physiques agressifs dans cette période de jeu au risque de voir dégénérer les rencontres.

En définitive on pourrait noter que la fatigue empêche les joueurs de se mettre au niveau technique de leur adversaire qu'ils compensent par des agressions, des brutalités ou des actes interdits par le règlement et les lois du jeu, notamment en 2<sup>ème</sup>- mi-temps.

Par ailleurs, aussi bien à domicile qu'à l'extérieur, c'est la zone médiane qui enregistre le plus grand nombre d'interactions agressives. Elle est suivie de la zone avant et de la zone arrière. Cette répartition est uniforme en 1<sup>ère</sup> et en 2<sup>ème</sup>- mi-temps faisant ressortir l'intensité des affrontements et des duels au milieu du terrain. Cette situation peut expliquer un certain comportement des équipes béninoises.

- La bagarre livrée en milieu du terrain pour récupérer la balle et marquer aussi bien en première et en deuxième mi-temps ou empêcher l'adversaire de marquer. Ce comportement rejoint le comportement des footballeurs et la conception des entraîneurs qui pensent que le gain du match se trouve dans la maîtrise du milieu de terrain (6). Ces résultats sont conformes à ceux obtenus par Pfister (3) lors des recherches effectuées sur dix équipes françaises évoluant en première division Cette conception a beaucoup fait évoluer les systèmes de jeu en football au point où de plus en plus de joueurs sont positionnés de façon stratégique en défense et en milieu de terrain. Il est alors facile de comprendre que des consignes fermes soient données de part et d'autre pour une suprématie au milieu du terrain d'où le nombre élevé des interactions agressives qui tendent vers cet objectif.

- La mise en oeuvre des interactions agressives dans la zone avant ne conduit pas à des sanctions graves contrairement à la zone arrière où le juge de la partie peut donner un coup de pied de réparation (penalty) à l'équipe en attaque. Les joueurs béninois en l'occurrence ceux de la première division du championnat national ont donc tendance à utiliser les interactions agressives recensées pour marquer le but au détriment de la vigilance de l'arbitre. En outre, les attaquants béninois mettent en oeuvre des interactions agressives dans la zone avant en comptant sur les erreurs d'appréciation des arbitres. Ceux-ci afin d'atteindre leurs objectifs usent ainsi de subterfuges et de ruses.

- La similitude entre les interactions à domicile en 1<sup>ère</sup>-mi-temps et celles intervenues à l'extérieur dans la même

période peuvent provenir de la volonté des joueurs en 1<sup>ère</sup> mi-temps de marquer lorsqu'ils sont devant les buts adverses aussi bien à domicile qu'à l'extérieur. Les proportions de la deuxième mi-temps à domicile et à l'extérieur proches de celles de la 1<sup>ère</sup> mi-temps montrent que le comportement des joueurs béninois se développe très peu devant les buts adverses quel que soit le lieu de déroulement des rencontres.

- Le faible taux d'interactions enregistrées dans la zone arrière résulte de l'appréhension des joueurs béninois pour les éventuelles sanctions dans la surface de réparation qui correspond à sa propre zone arrière pouvant conduire à un coup franc ou à un penalty. Cette peur de but encaissé oblige donc les joueurs béninois à se retenir dans leur comportement dans la zone arrière.

## CONCLUSION

Après l'analyse de la répartition des interactions agressives dans les trois zones et en tenant compte de la nature, du lieu et du temps de jeu, il apparaît que :

- les équipes béninoises de première division du championnat au Bénin développent la majorité de leurs interactions agressives en 2<sup>ème</sup> mi-temps et dans la zone médiane du terrain. Ces dernières mettent en oeuvre des moyens physiques illégaux ou détournés pour essayer de finir leurs rencontres.

- Les joueurs béninois pallient leur manque de condition physique et de technique individuelle et collective par la mise en oeuvre massive d'interactions agressives qui apparaissent à chaque minute des rencontres notamment en deuxième mi-temps.

Par ailleurs, le nombre élevé d'interactions en 1<sup>ère</sup> mi-temps et en 2<sup>ème</sup> mi-temps (1463 au total soit 59,36% à domicile) montre que sur leurs propres installations, les joueurs ont tendance à mettre plus d'interactions en oeuvre en vue de prendre l'avantage au score. On peut également avancer que la situation de domicile rend confiant les joueurs qui peuvent compter sur leurs supporters pour poser des actes répréhensibles et illégaux.

## REFERENCES

1. ATTIKPA A., 1990.- *Les phénomènes de la violence dans le sport : l'exemple du football en République du Bénin*. Thèse de Doctorat d'Université, Bordeaux II, France.
2. PARLEBAS P., 1986.- *Éléments de sociologie du sport*. Presses Universitaires de France, Paris, pp. 103-119.
3. PFISTER R., 1985.- *Études des interactions agressives dans le football: la grille d'observation*. Recherche APS I, Marseille.
4. PFISTER R., 1986.- *Études des interactions agressives dans la pratique du football: aspects temporels et topographiques*. In Actes du Colloque International "Corps-Espace-Temps", Revue STAPS, Marly-le Roy, pp. 75-81
5. KARLI P., 1987.- *L'homme agressif*. Edition Odile Jacob, Évreux 185p.
6. JEU B., 1972.- *Le sport, la mort, la violence*. Presses Universitaires de France, Paris. 89p.