

# Football X physique

Par Noé Delattre, Baptiste Delétréz, Florent Colpart.

*Aujourd'hui, Nous allons vous présenter les différents types d'effets au football.*

La physique et le football ont un lien fort : les effets. Les effets sont des arts, ils nécessitent à la fois de la pratique, mais la physique aide aussi. Le vent ou encore la conception de la balle et des crampons. Différents footballeurs ont pris conscience de l'importance de la Physique : Angèl Di Maria, Roberto Carlos ou encore Kylian Mbappé.

## Comment faire une frappe enroulée ?

Au moment où vous reposez votre jambe de frappe au sol, le pied doit être orienté en direction de la cible. Pour transmettre de la puissance au ballon lors de la frappe, visez bien le centre de la balle. Vous frappez le ballon sur le côté, il tournera plus mais il aura moins de vitesse.



Sur cette image nous voyons Kylian Mbappé en train de tenter de marquer un but en faisant une frappe enroulée.

## Comment faire un effet Magnus ?

Voici son mécanisme : En tournant, le ballon entraîne l'air avec lui, d'autant mieux qu'il est régulier.

Ce mouvement de rotation provoque une différence de pression entre les 2 côtés du ballon qui, de ce fait, est déporté du côté de la pression la plus faible.



Nous pouvons voir Roberto Carlos en train de réaliser l'effet Magnus sur un coup franc face à la France qui est ensuite devenu légendaire.

### Comment faire un effet Extérieur ?

Si vous voulez donner un effet extérieur à votre frappe, placez votre pied d'appui derrière le ballon et frappez avec l'avant de l'extérieur du pied pour donner suffisamment de puissance à votre tir.



Sur cette photo, nous pouvons voir Luka Modric faire une passe à un de ses coéquipiers de l'extérieur du pied.

Il existe encore plein d'autres effets au football, qui nécessitent la physique, mais les principaux sont ici.

Nous avons terminé dans cette nouvelle, nous vous avons présenté 3 types d'effets pour tirer ou faire une passe au football.

Merci de l'avoir lu. Noé, Baptiste et Florent.