



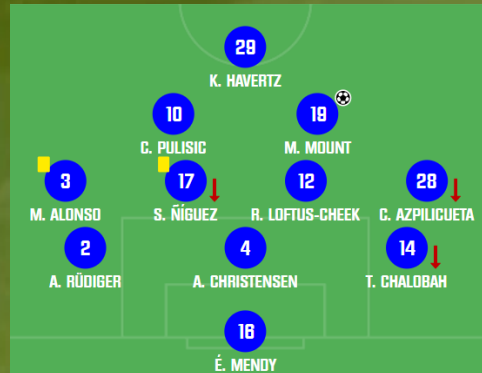
# COMMENT CHELSEA ANIME SON MILIEU DE TERRAIN ?

## PRINCIPES COLLECTIFS SPECIFIQUES



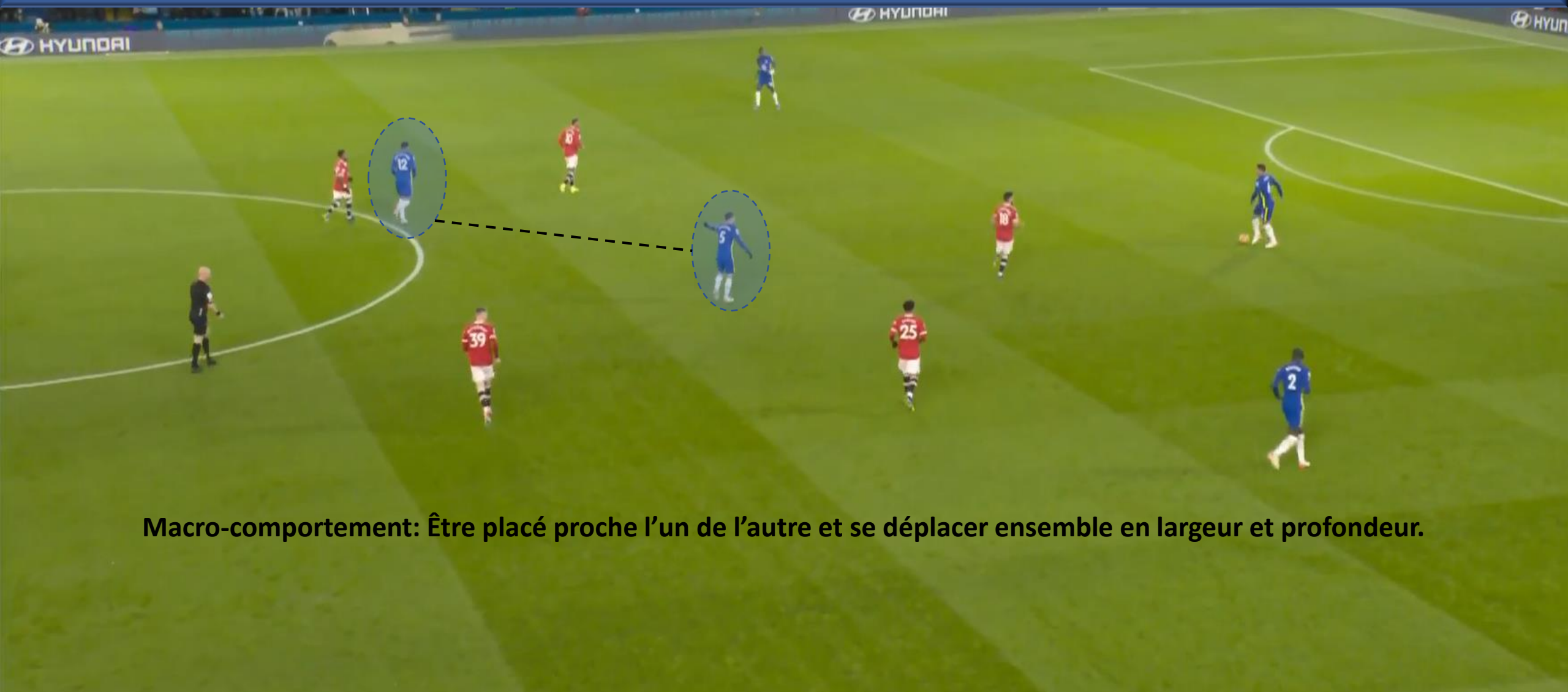
## ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA

Chelsea fait varier sa structure lors de son animation offensive avec quelques constantes au milieu du terrain qui lui permettent d'obtenir des situations en avantages. Ici, nous pouvons déjà observer le placement d'une structure composée de deux joueurs (Niguez/Loftus-Cheek ou Jorginho/Loftus-Cheek) devant les 3 défenseurs et deux joueurs plus haut (Ziyech/ Hudson-Odoi ou Mount/Pulisic) qui pourront à la fois être utilisé en appui haut, en soutien pour l'attaquant ou pour attaquer l'espace. Le placement de ces joueurs permet de fixer un nombre important de joueurs adverses à l'intérieur pour permettre aux deux joueurs (James/Alonso/ Azpilicueta) qui vont occuper l'espace en largeur de se créer des opportunités d'attaquer l'espace.



## ANIMATION DU MILEU DE CHELSEA LE DOUBLE PIVOT

Chelsea occupe l'espace à l'intérieur du bloc adverse en utilisant le principe du double pivot pour fixer un nombre important de joueurs lorsque sa ligne défensive est en possession du ballon. Un premier macro-comportement apparait alors dans la structure contextuelle « Occuper les espaces »: les deux joueurs sont placés proches l'un de l'autre et se déplacent sur l'ensemble de la largeur et de la profondeur du terrain en maintenant une distance courte entre eux et en adoptant un second macro-comportement essentiel lors de la ressortie du ballon dans le cadre de la structure contextuelle « Aider le porteur du ballon »: Le joueur le plus proche du ballon décide et l'autre agit en conséquence.



**Macro-comportement: Être placé proche l'un de l'autre et se déplacer ensemble en largeur et profondeur.**

## ANIMATION DU MIEU DE CHELSEA DOUBLE PIVOT

Sur la situation suivante, Loftus-Cheek étant le joueur le plus proche du futur receveur va décider d'offrir une solution de progression à Chalobah, dans le dos du joueur en pression. Jorginho va assurer un appel de continuité pour le porteur du ballon afin d'une part d'assurer une solution au porteur mais aussi d'anticiper la perte et d'être en position entre le ballon et le but à défendre si la situation le demande.



## ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA DOUBLE PIVOT

Ainsi, plusieurs solutions de jeu à l'intérieur sont proposés (aide de progression/ aide de continuité) sachant que pour atteindre les joueurs dans les couloirs, les meilleures passes sont celles qui viennent de l'intérieur.

Aide de progression



Aide de continuité



**Macro-comportement: Le joueur le plus proche décide et l'autre agit en conséquence.**

## ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA

### DOUBLE PIVOT

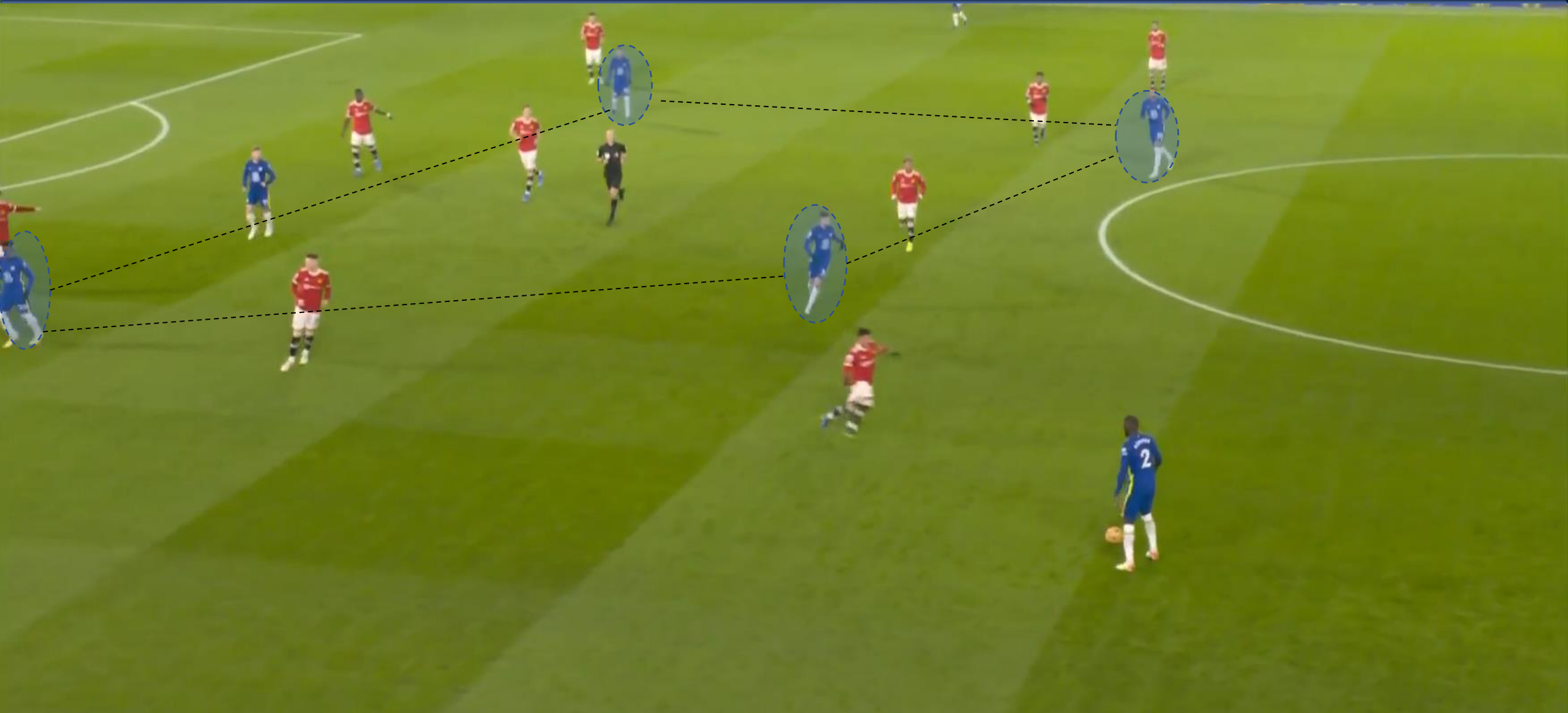
Dans cette situation, nous retrouvons différentes aides au porteur du ballon et l'apparition du 3eme homme avec un nouveau macro-comportement: se déplacer non pas pour celui qui a le ballon mais pour celui qui va le recevoir (M. Bielsa). Les distances entre les deux milieux sont toujours courtes en largeur et profondeur et permettent plusieurs solutions de jeu à l'intérieur.



**Macro-comportement: Se déplacer pour celui qui va recevoir le ballon.**

## ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA MIDFIELD BOX CONCEPT

Un autre concept dans l'animation offensive de Chelsea, celui du Midfield box. Cela signifie que les joueurs au milieu vont formés une sorte de « boîte » avec différentes hauteurs afin de fixer un nombre important de joueur à l'intérieur pour libérer les espaces sur les côtés. Deux joueurs (ici Ziyech et Hudson Odoi vont occuper les demis espaces. Leur placement permet d'avoir des joueurs en progression, en rupture ou en sécurité suivant la configuration du jeu. Nous constaterons toujours une distance courte entre les deux milieux axiaux qui maintiennent les macros-comportements évoqués précédemment.



## ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA MIDFIELD BOX CONCEPT

Sur la situation suivante, nous voyons les hauteurs différentes dans le placement des milieux de terrains et l'occupation de l'espace en largeur par Azpilicueta. Le macro-comportement dans la structure contextuelle « occuper les espaces » apparaît: Se placer en largeur et en profondeur à des hauteurs différentes pour obtenir des lignes de passes différentes. Ici, la position de Niguez et Loftus-Cheek fixe l'attention des milieux de Watford, ce qui permet d'ouvrir une ligne de passe à l'intérieur pour Havertz.

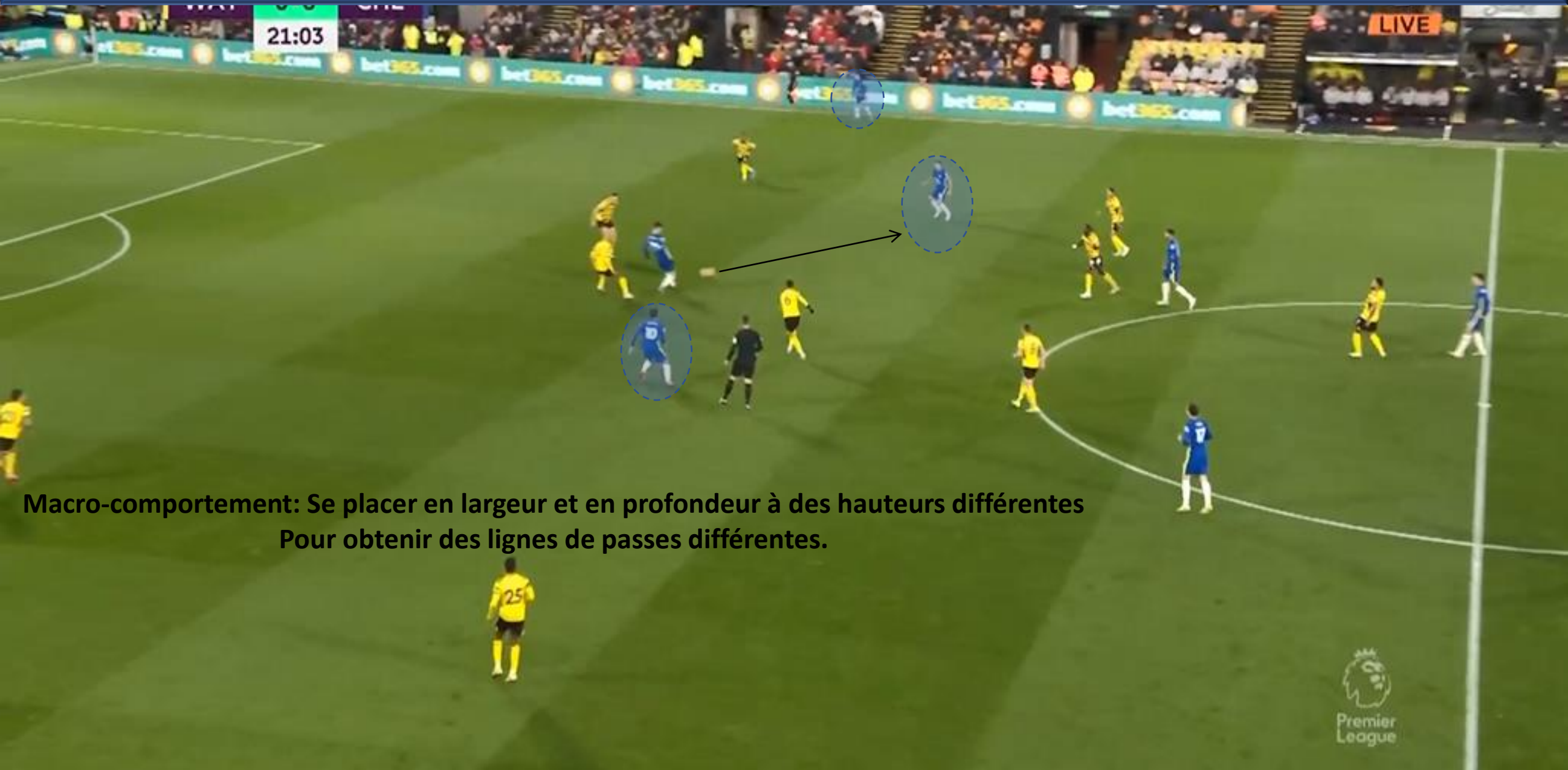


**Macro-comportement: Se placer en largeur et en profondeur à des hauteurs différentes  
Pour obtenir des lignes de passes différentes.**



## ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA MIDFIELD BOX CONCEPT

Havertz va pouvoir jouer sur Mount placé en aide de sécurité, face au jeu. Ce dernier, aura la possibilité de fixer ballon au pied, de jouer dans la profondeur pour Pulisic ou de trouver Azpilicueta dans la largeur.



**Macro-comportement: Se placer en largeur et en profondeur à des hauteurs différentes  
Pour obtenir des lignes de passes différentes.**

**ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA**  
**DEUX JOUEURS VIENNENT OCCUPER LE LARGEUR**

Dans le cadre de la structure contextuelle « Occuper l'espace », une autre constante de l'animation de Chelsea est d'avoir en permanence un joueur minimum de chaque côté qui occupe la largeur. Le macro-comportement: Posséder un joueur dans chaque couloir extérieur qui vient toucher la ligne fait donc son apparition. Associé aux autres Macros-comportements de l'animation offensive, cela va permettre à Chelsea de se créer de nombreuses opportunités pour marquer.



**Macro-comportement: Posséder un joueur dans chaque couloir extérieur qui touche la ligne.**

ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA  
ASSOCIATION DES MACROS COMPORTEMENTS



**ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA**  
**ASSOCIATION DES MACROS COMPORTEMENTS**

Dans cette situation, en association l'ensemble des principes d'interaction vu précédemment et associé à différents micros-comportements, Chelsea va réussir à se créer de l'espace dans le dos de la dernière ligne défensive afin d'attaquer l'espace créé.



## ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA GERER LES DISTANCES ENTRE LES JOUEURS

Dans le cadre de la structure contextuelle « créer et profiter des situations en avantage », le macro-comportement : réduire les distances de passe pour pouvoir combiner à deux ou à trois joueurs », va permettre à Chelsea de jouer dans le dos de la dernière ligne défensive. .



**Macro-comportement: réduire les distances de passe pour combiner à deux ou à trois joueurs.**

**ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA  
ASSOCIATION DES MACROS COMPORTEMENTS**



**ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA  
ASSOCIATION DES MACROS COMPORTEMENTS**



ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA  
ASSOCIATION DES MACROS COMPORTEMENTS





ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA  
ASSOCIATION DES MACROS COMPORTEMENTS



**ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA**  
**ASSOCIATION DES MACROS COMPORTEMENTS**

Lors du second but de Chelsea Contre Watford, de nombreux Macros-comportements vu auparavant on été associé pour permettre de se créer une situation en avantage à l'opposé de la zone du ballon (Occupation de l'espace, Hauteurs de passe, réduction des distances...).



ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA  
ASSOCIATION DES MACROS COMPORTEMENTS

WAT 1-2 CHE  
72:31



ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA  
ASSOCIATION DES MACROS COMPORTEMENTS



WAT 1-2 CHE  
72:32



**ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA**  
**ASSOCIATION DES MACROS COMPORTEMENTS**

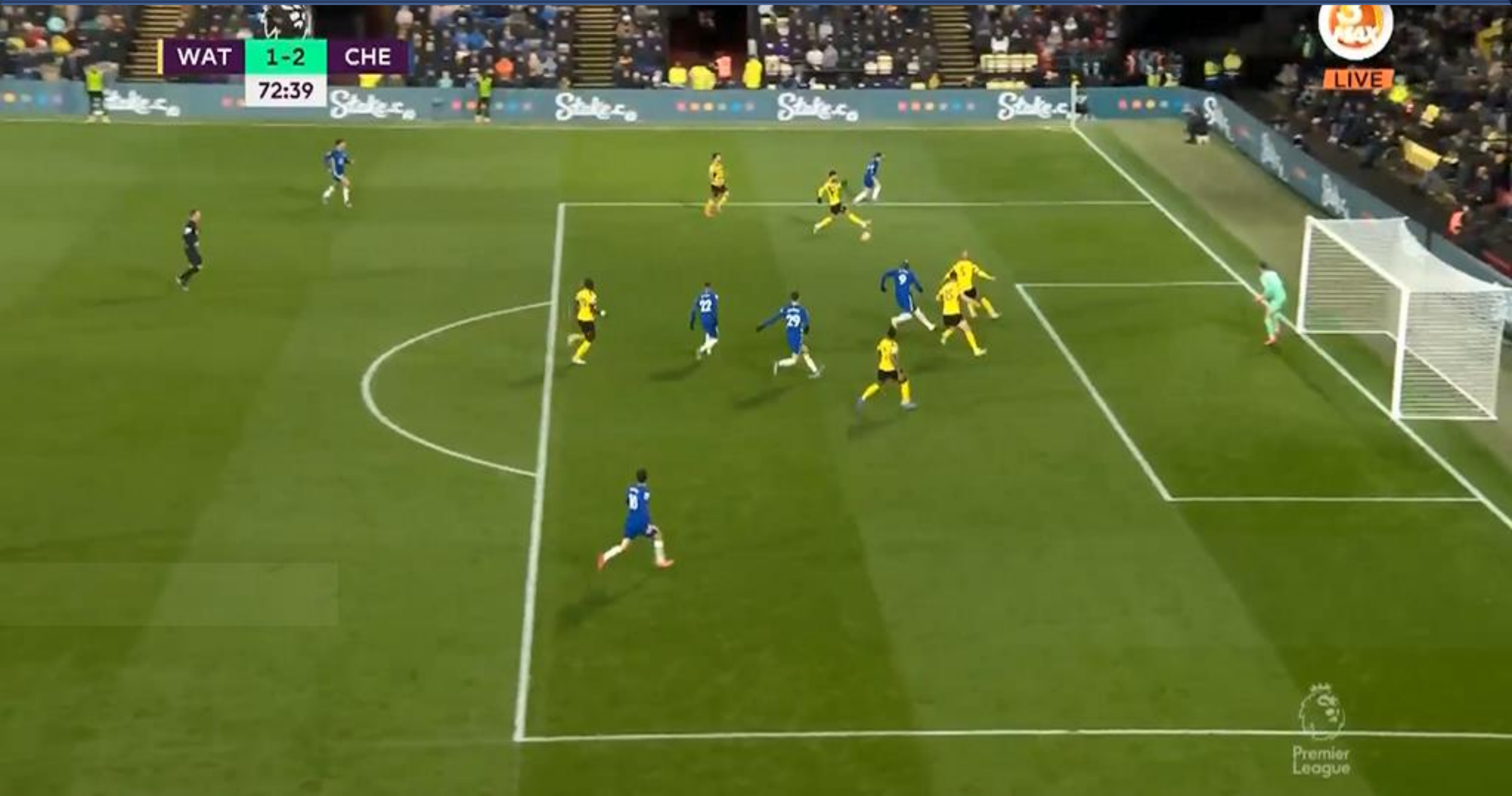
Chelsea va réussir à trouver le joueur libre à l'opposé qui va combiner avec son partenaire lancé dans le dos du latéral adverse.



ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA  
ASSOCIATION DES MACROS COMPORTEMENTS



ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA  
ASSOCIATION DES MACROS COMPORTEMENTS



WAT

1-2

CHE

72:39



LIVE



Premier League

ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA  
ASSOCIATION DES MACROS COMPORTEMENTS





ANIMATION DU MILIEU DE CHELSEA  
ASSOCIATION DES MACROS COMPORTEMENTS

