

ANALYSE TACTIQUE

BAYERN MUNICH FLEXIBILITE ET INTENSITE OFFENSIVE

PRINCIPES COLLECTIFS SPECIFIQUES



ANIMATION OFFENSIVE OCCUPATION DE L'ESPACE

Le Bayern Munich fait évoluer sa structure de base lors de son animation offensive avec quelques constantes dans la variation du nombre de joueurs sur les différentes lignes qui lui permettent d'obtenir des situations en avantages. Dans la configuration suivante, la flexibilité de la première ligne de relance permet à Davies et Coman de venir occuper l'espace en largeur pour créer une supériorité numérique (1/0), positionnelle, voir qualitative (recherche des situations de 1/1) dans les couloirs extérieurs.



MACRO-COMPORTEMENT: Occuper l'espace avec deux joueurs qui occupent la largeur pour créer des situations en avantages.

ANIMATION OFFENSIVE
OCCUPATION DE L'ESPACE

On retrouve l'occupation de la largeur par Coman et Davies



| PL | CLUB | SP | GOALS | PTS | |
|----|----------------|----|-------|-----|----|
| 1 | ▲ DORTMUND | 14 | 34:19 | 15 | 33 |
| 2 | ▼ BAYERN | 14 | 42:14 | 28 | 31 |
| 3 | ○ LEVERKUSEN | 14 | 35:19 | 16 | 27 |
| 4 | ▲ HOFFENHEIM | 14 | 30:22 | 8 | 23 |
| 5 | ▲ UNION BERLIN | 14 | 22:20 | 2 | 23 |



ANIMATION OFFENSIVE

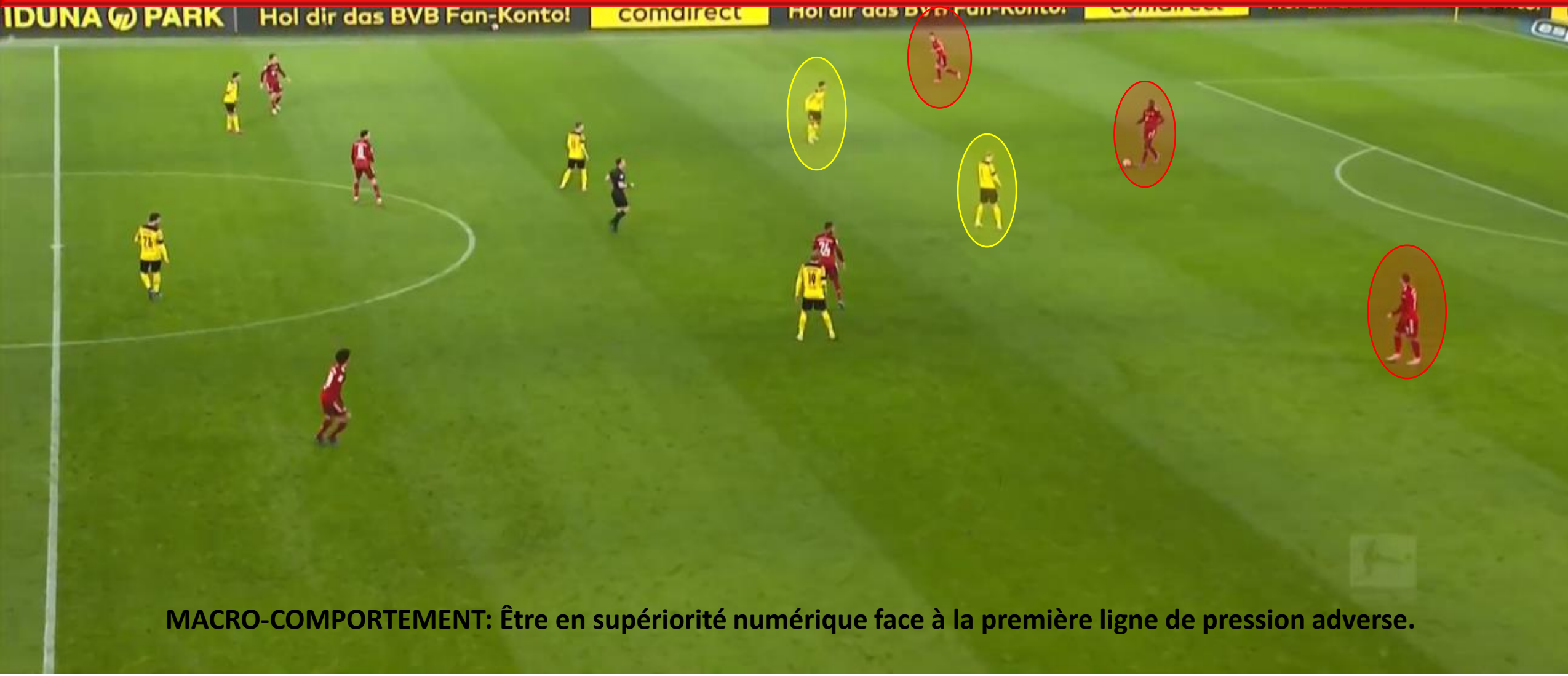
SUPERIORITE NUMERIQUE ET OCCUPATION DE L'ESPACE

Lors du match contre Dortmund, une ligne de 3 joueurs (Pavard, Upamecano, Hernandez) permet de créer un avantage numérique face aux deux attaquants adverses facilitant la ressortie du ballon et permettant une occupation haute (Coman/ Davies, absent sur l'image) des couloirs extérieurs.

Un macro-comportement fait son apparition dans la structure contextuelle « Créer et profiter des avantages »:

« Être en supériorité numérique face à la première ligne de pression adverse ».

L'occupation de l'espace à l'intérieur des joueurs bavarois attire un nombre important de joueurs adverses pour faciliter la ressortie du ballon par les couloirs extérieurs.



MACRO-COMPORTEMENT: Être en supériorité numérique face à la première ligne de pression adverse.

ANIMATION OFFENSIVE PRINCIPE DU FAUX LATÉRAL

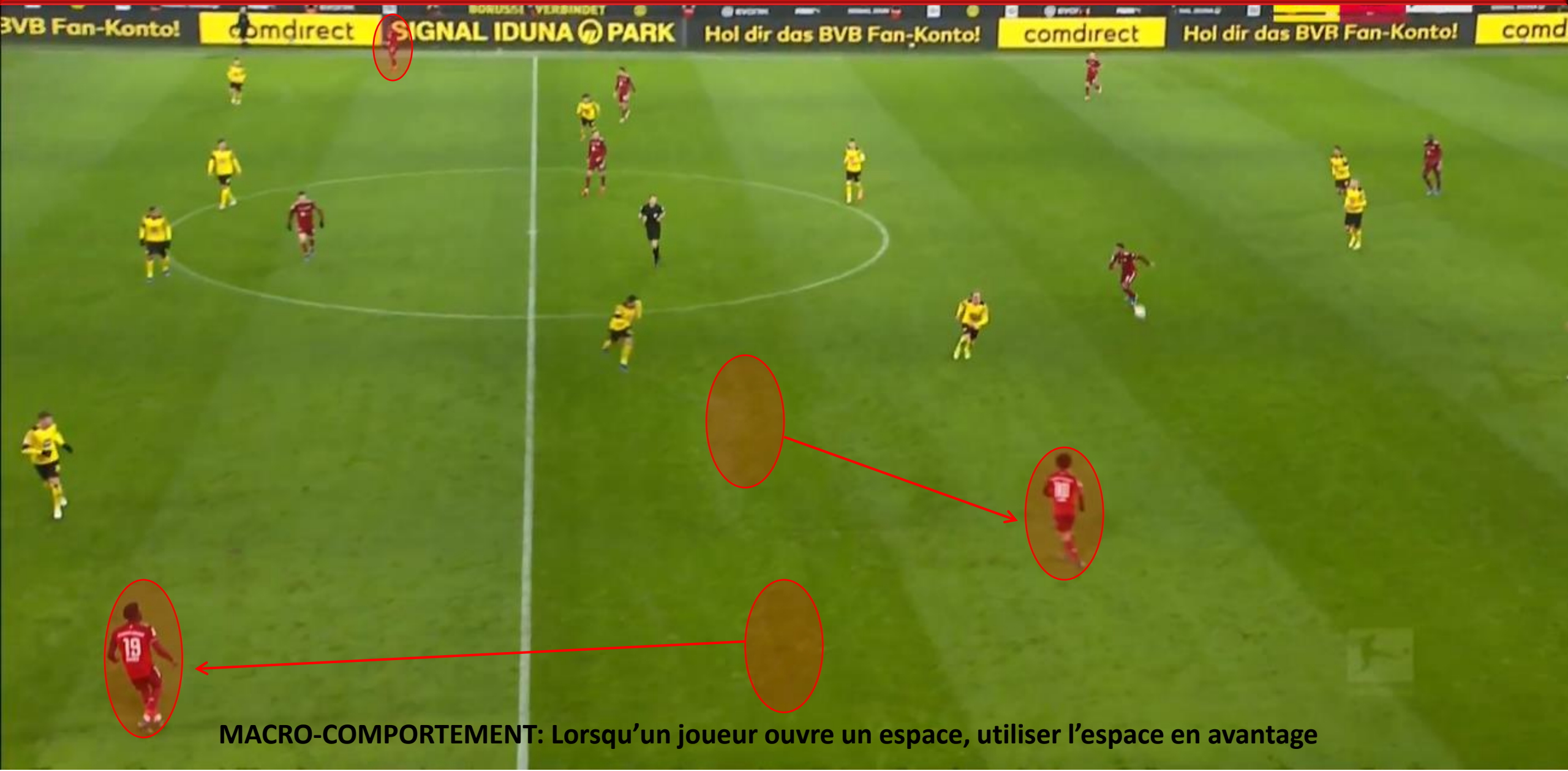
Cette flexibilité va permettre d'établir une relation entre Davies et Sané dans la structure contextuelle « Créer et profiter des avantages » avec la création d'un espace qui sera utilisé par le décrochage de Sané sur la ligne de relance et qui jouera un rôle de faux latéral. Ce dernier n'est pas suivi lors de son décrochage et peut ainsi se retrouver face au jeu pour organiser la ressortie du ballon. Cette situation n'est possible que par le fait que Davies maintienne une occupation haute pour fixer la ligne défensive adverse ainsi que la présence des bavarois à l'intérieur du bloc adverse pour créer un espace sur la largeur.



MACRO-COMPORTEMENT: Lorsqu'un joueur ouvre un espace, utiliser l'espace en avantage.

ANIMATION OFFENSIVE
OCCUPATION DE L'ESPACE

On observe sur cette situation la coordination des déplacements entre Sané et Davies et le maintien d'une occupation de l'espace permettant plusieurs options dans le jeu des Munichois (Coman à l'opposé).



MACRO-COMPORTEMENT: Lorsqu'un joueur ouvre un espace, utiliser l'espace en avantage

ANIMATION OFFENSIVE

ASYMETRIE

Lors du match contre le Barça, la position de la ligne des défenseurs varie elle aussi selon les configurations. La tendance des bavarois est de créer une supériorité numérique de la première ligne de relance et de surcharger le couloir droit afin de renverser le jeu à l'opposé sur Davies pour utiliser un avantage qualitatif mais donner aussi la possibilité de trouver Sané dans le demi espace. L'objectif de cette surcharge sera donc de donner la possibilité de changer rapidement l'orientation du jeu.



Supériorité numérique à 5/4

MACRO-COMPORTEMENT: Créer une supériorité numérique dans un couloir pour fixer l'adversaire et changer l'orientation du jeu.

ANIMATION OFFENSIVE
ASYMETRIE



ANIMATION OFFENSIVE

ASYMETRIE

Après la fixation sur le coté droit, Süle va trouver Sané dans le demi espace gauche. Ce dernier, positionné dans un carré adverse et en avantage positionnel, va pouvoir se retourner sur sa première touche et trouver Lewandowski dans la profondeur. Ce qui amènera le premier but des allemands sur un centre de Lewandowski pour Muller. On voit ici l'importance du placement de Davies qui attire l'attention du latéral barcelonnais Araujo, qui permet d'ouvrir un espace entre lui et Piqué, de Lewandowski qui fixe la position de Piqué qui ne peut sortir dans le temps de passe sur le décrochage de Sané et de Musalia qui attire l'attention de De Jong qui ne peut regarder ce qui se passe dans son dos. Ainsi, en s'appuyant sur la structure contextuelle « Créer et profiter des avantages », les joueurs munichoïses vont utiliser un nouveau macro-comportement: « Faire circuler le ballon latéralement pour trouver un joueur en avantage ».



MACRO-COMPORTEMENT: Faire circuler le ballon latéralement pour trouver un joueur en avantage

ANIMATION OFFENSIVE ASYMETRIE

Ainsi, Sané va pouvoir trouver Lewandowski dans la profondeur. En s'appuyant sur la structure contextuelle « Attaquer les espaces », les joueurs munichoïses vont utiliser un nouveau macro-comportement pour se créer une opportunité de but.



MACRO-COMPORTEMENT: Attaquer l'espace en effectuant des appels dans le dos de la dernière ligne défensive adverse

ANIMATION OFFENSIVE
ASYMETRIE ET ATTAQUE DE L'ESPACE OPPOSE



MACRO-COMPORTEMENT: Attaquer l'espace en effectuant des appels dans le dos de la dernière ligne défensive adverse

ANIMATION OFFENSIVE

RESSORTIE DU BALLON FACE A UN BLOC HAUT

Lorsque le Bayern se trouve face à une équipe qui presse haut et avec intensité, les bavarois n'hésitent pas à verticaliser le jeu, notamment par l'utilisation du jeu long qui permet d'éliminer un nombre important d'adversaire en pression. Ils attirent l'adversaire par le jeu court et se créent ainsi des espaces exploitables plus haut entre les défenseurs et les milieux adverses. Sur cette situation, c'est Pavard qui va rechercher Lewandowski sur le jeu long.



ANIMATION OFFENSIVE

RESSORTIE DU BALLON FACE A UN BLOC HAUT

Ainsi, dans la structure contextuelle « créer et profiter des avantages », les munichoïses utilisent le macro-comportement suivant: « Attirer l'adversaire par du jeu court pour trouver un partenaire sur du jeu long ». Lewandowski va pouvoir dévier sur Coman qui jouera à l'opposé sur Davies.



MACRO-COMPORTEMENT: Attirer l'adversaire par du jeu court pour trouver un partenaire sur du jeu long

ANIMATION OFFENSIVE

RESSORTIE DU BALLON FACE A UN BLOC HAUT

D'autres joueurs s'appuient sur ce macro-comportement, comme Neur qui n'hésite pas à jouer par-dessus une partie du bloc adverse en pression pour trouver des joueurs plus haut.



MACRO-COMPORTEMENT: Attirer l'adversaire par du jeu court pour trouver un partenaire sur du jeu long

ANIMATION OFFENSIVE

RESSORTIE DU BALLON FACE A UN BLOC HAUT

Sur cette situation, c'est Upamecano qui va rechercher Coman par du jeu long, ce qui permettra aux allemands de se créer une situation de but grâce notamment à la qualité de percussion de Coman et l'utilisation de l'avantage qualitatif.



ANIMATION OFFENSIVE

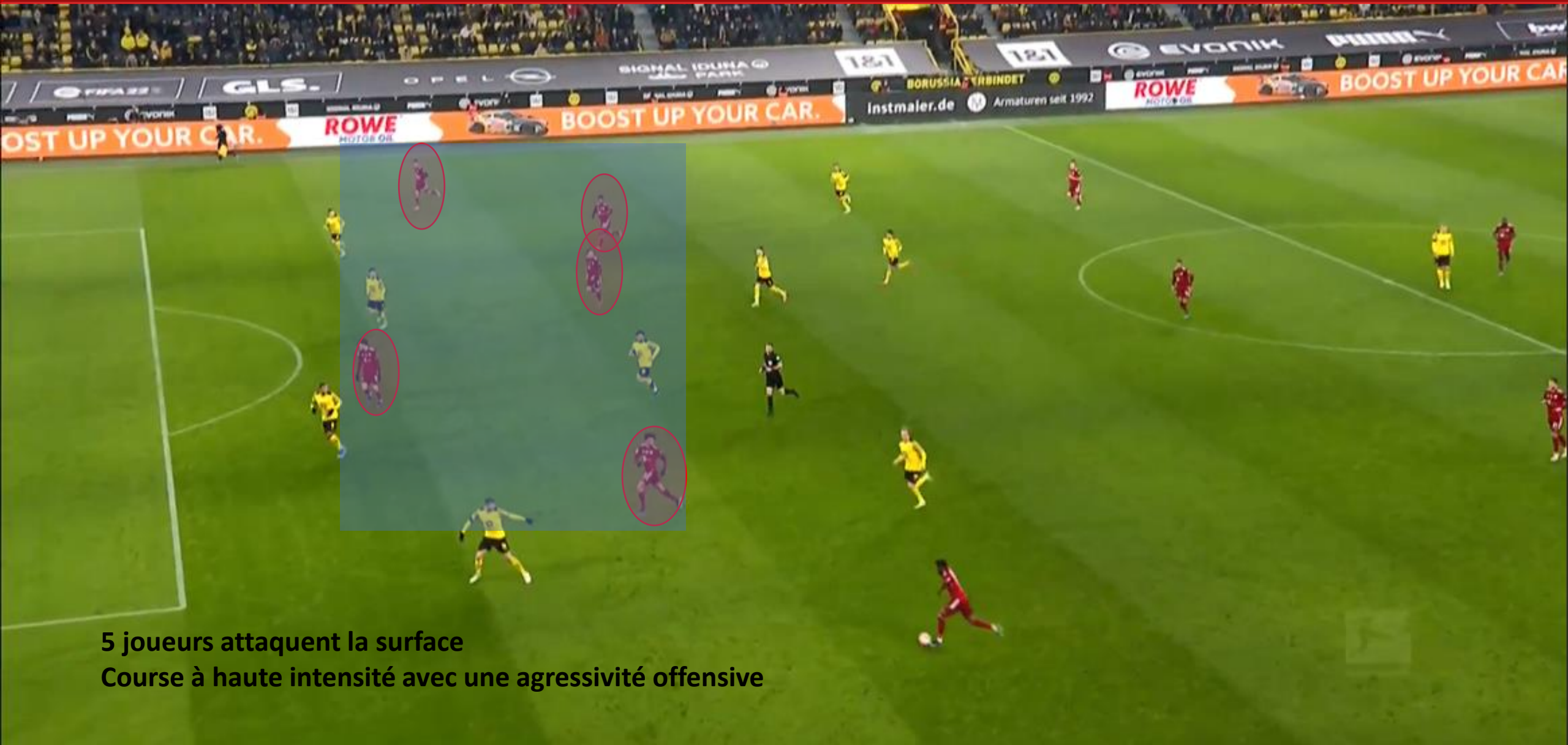
RESSORTIE DU BALLON FACE A UN BLOC HAUT

La qualité dans le 1/1 de Coman, va lui permettre d'éliminer son adversaire direct et d'attaquer l'espace à sa disposition pour permettre de profiter de cette situation en avantage notamment sur les centres.



ANIMATION OFFENSIVE ATTAQUE DE LA SURFACE

La Bayern Munich se procure un nombre important d'occasion sur des situations de centre. A ce titre, les joueurs allemands sont au minimum 4 à 5 joueurs dans la surface adverse, dans des zones et à des hauteurs différentes, pour se créer un maximum de possibilité de conclure les actions.
Les courses à hautes intensités (agressivité offensive) permettent aux Munichois d'accompagner le joueur qui centre.



5 joueurs attaquent la surface
Course à haute intensité avec une agressivité offensive

ANIMATION OFFENSIVE ATTAQUE DE LA SURFACE

Sur cette situation, Coman marquera le second but allemand. On retrouve un nombre important de joueurs dans la surface (6). Ainsi, dans la structure contextuelle « Attaquer la surface », le macro-comportement « Sur les situations de centre, arriver avec 4 joueurs minimum à des hauteurs et dans des zones différentes » va permettre de conclure l'action offensive.



MACRO-COMPORTEMENT: Sur les situations de centre, avoir 4 joueurs minimum à des hauteurs et dans des zones différentes

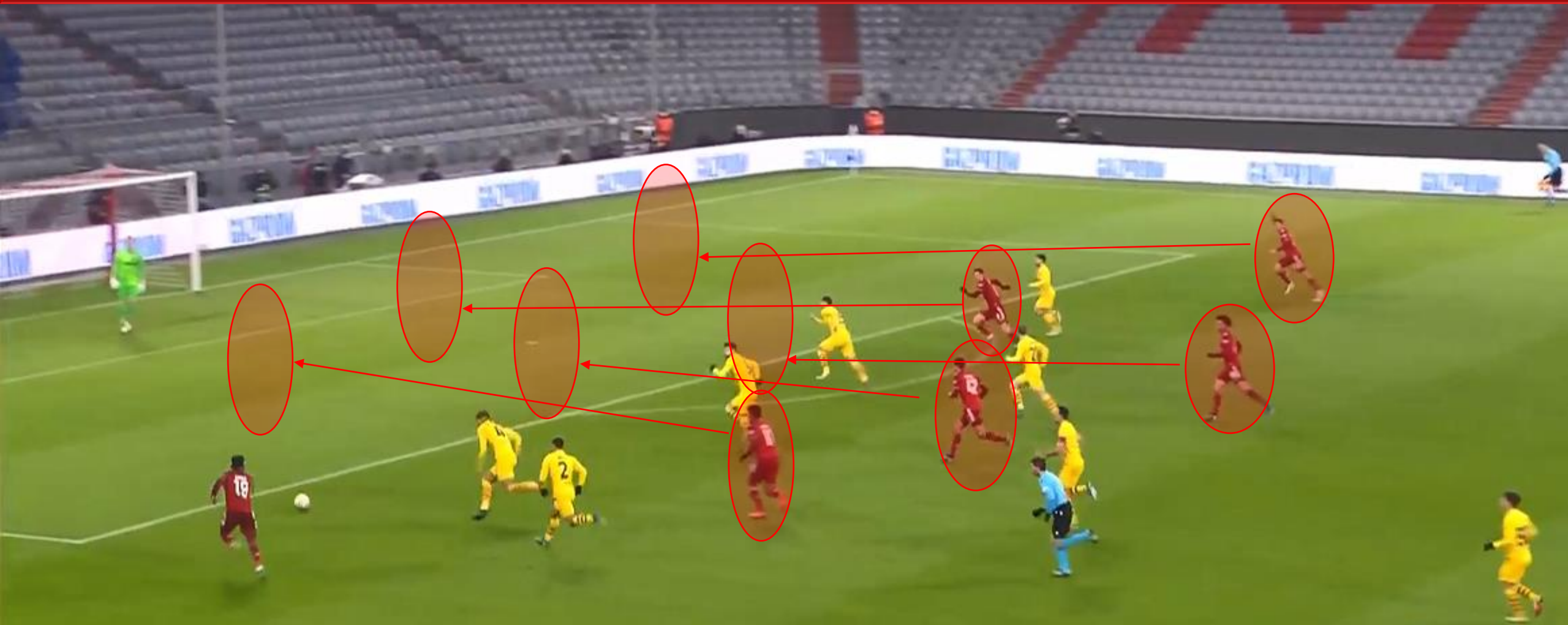
ANIMATION OFFENSIVE ATTAQUE DE LA SURFACE

Pour avoir un nombre important de joueur dans la surface sur les situations de centre, une des options utilisées par Nagelsman est de demander à 3 joueurs minimum d'occuper l'espace entre la ligne défensive et les milieux adverses. Ainsi, en fixant les adversaires dans le couloir central, la libération des espaces en largeur permettra d'utiliser les qualités de percussion et l'avantage qualitatif de Davies ou Coman et d'avoir 4 joueurs minimum qui pourront attaquer la surface sur la situation de centre avec le joueur à l'opposé du centre qui vient fermer la zone au second poteau.



ANIMATION OFFENSIVE
ATTAQUE DE LA SURFACE

On retrouve 5 joueurs qui attaquent la surface à des hauteurs et dans des zones différentes. Pour se répartir de façon optimale dans la surface, les joueurs du Bayern s'appuient sur le Macro-comportement suivant: « Le joueur le plus proche du but décide de la zone à attaquer et les partenaires s'ajustent en conséquence » en respectant le principe de zones et hauteurs différentes.



MACRO-COMPORTEMENT: Le joueur le plus proche du but décide de la zone à attaquer et les partenaires s'ajustent en conséquence.

ANIMATION OFFENSIVE
ATTAQUE DE LA SURFACE

3 joueurs minimum à l'intérieur entre les défenseurs et les milieux. En maintenant une haute intensité dans les courses pour se retrouver dans la surface, les joueurs du Bayern vont à nouveau se créer une occasion de but sur cette situation.



ANIMATION OFFENSIVE
ATTAQUE DE LA SURFACE

On retrouve 5 joueurs dans la surface dans des zones et à des hauteurs différentes.

0:17 +2



ANALYSE TACTIQUE

**RETROUVER L'ENSEMBLE DE NOS
ANALYSES TACTIQUES SUR
WWW.FOOTBALLCOACHING.FR**

