

# JEU DE MOUVEMENT

Le jeu de mouvement est la base de ce jeu collectif. Lors de cette phase, les joueurs et le ballon sont en mouvement sous forme de placements et de replacements perpétuels. Pour cela il est nécessaire de mettre en place un référentiel commun pour chaque équipe de l'AC Bobigny Rugby 93 pour pratiquer un rugby avec les mêmes repères.

## CHAPITRE 1 : LE JEU OFFENSIF

### 1) Principes collectifs fondamentaux :

En premier lieu, les utilisateurs doivent prendre l'espace entre le regroupement et la touche pour faire réagir les opposants.

- Soit les opposants s'étirent → il faut jouer dans les intervalles (**figure 1**)
- Soit les opposants restent serrés → il faut alors les contourner (**figure 2**).

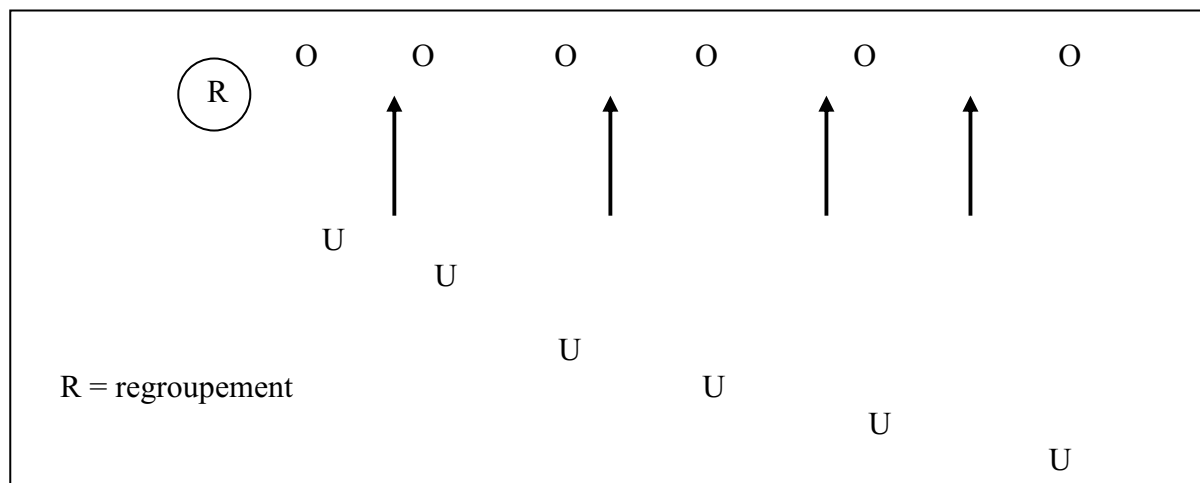


Figure 1 : Jeu dans les intervalles.

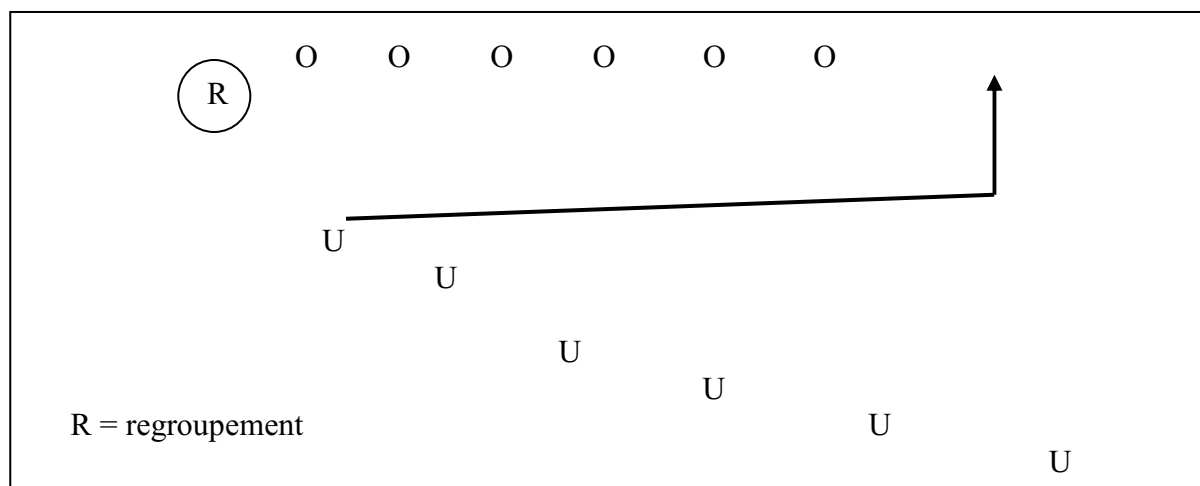
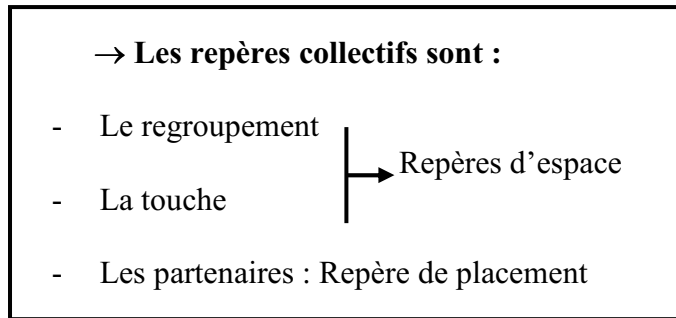


Figure 2 : Jeu en contournement.



La prise d'espace ne prend donc pas en compte les opposants car le but est de les faire réagir.

Puis **suivant leur réaction et leur nombre** dans un espace donné et à un moment donné un rapport de force se créera et une forme de jeu sera utilisée.

## 2) Les rapports de force :

Une fois la prise d'espace effectuée, il faut déterminer le rapport de force collectif. **Ce rapport de force se traite en collectif total (15 C 15).**

Il y a trois rapports de force possible :

- Le rapport de force équilibré
- Le rapport de force favorable
- Le rapport de force défavorable.

### • Le rapport de force équilibré :

C'est le même nombre d'opposants et d'utilisateurs de part et d'autres de la ligne d'avantage à un moment donné et dans un espace donné.

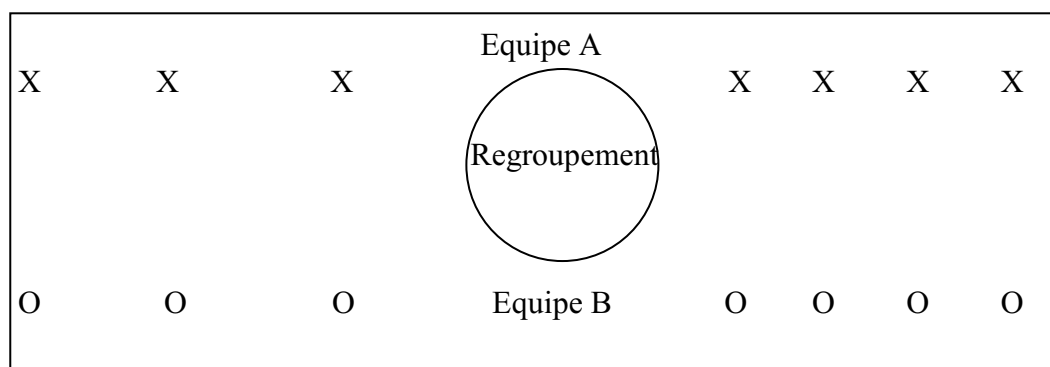


Figure 3 : L'équipe A et l'équipe B sont en rapport de force équilibré.

### • Le rapport de force favorable :

C'est deux cas :

- Les utilisateurs sont en supériorité numérique
  - Les utilisateurs sont en égalité numérique et en avantage positionnel
- ... de part et d'autres de la ligne d'avantage à un moment donné et dans un espace donné.

**Ligne d'avantage :** c'est une ligne qui départage les deux équipes en un même nombre, elle n'est donc pas forcément parallèle aux lignes d'en-but.

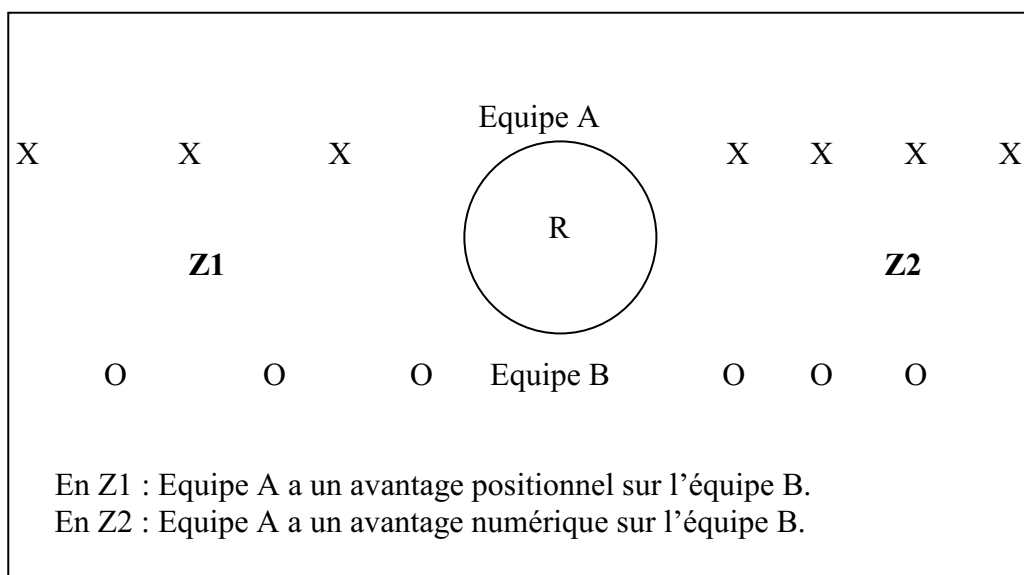


Figure 4 : rapport de force favorable.

• **Le rapport de force défavorable :**

C'est une supériorité numérique d'opposants de part et d'autres de la ligne d'avantage à un moment donné et dans un espace donné.

Sur la **figure 4** :

- En Z1 : Equipe B a un désavantage positionnel sur l'équipe A.
- En Z2 : Equipe B a un désavantage numérique sur l'équipe A.

→ **Les repères collectifs sont :**

- Le nombre d'adversaires
- Le nombre de partenaires.

3) Les formes de jeu :

Il existe trois formes principales de jeu :

- le jeu pénétrant
- le jeu déployé
- le jeu au pied

Le jeu pénétrant se décompose en deux formes :

- le groupé pénétrant
- le maul pénétrant.

Le jeu déployé se décompose aussi en deux formes :

- le déployé pénétrant
- le déployé contournant.

Suivant la réaction des opposants à la prise d'espace des utilisateurs et la détermination du rapport de force, une forme de jeu sera utilisée pour lancer une action collective.

### A) Les opposants se sont étirés :

Au niveau des exemples le rapport de force est donné uniquement sur le grand côté. Il faut en faire de même pour le petit côté lors des matches.

#### • Rapport de force équilibré :

Les formes de jeu à utiliser sont :

- Jeu groupé pénétrant
  - Jeu déployé pénétrant
  - Maul pénétrant
  - Jeu au pied.
- } **Priorité du travail pour les seniors**

#### • Rapport de force favorable :

Les formes de jeu à utiliser sont : jouer dans l'intervalle large.

- Jeu groupé pénétrant
- Jeu déployé pénétrant

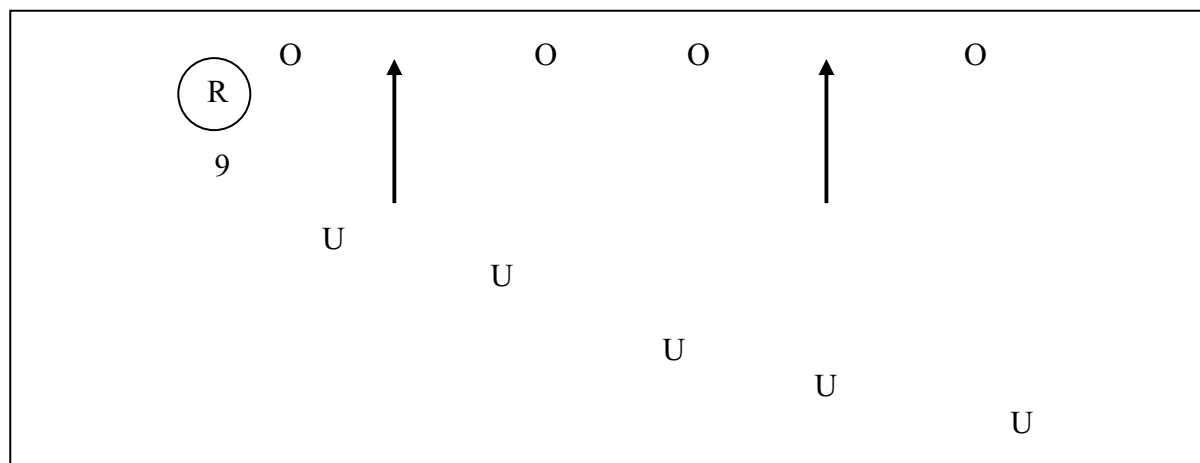


Figure 5 : Jeu groupé ou déployé pénétrant.

#### • Rapport de force défavorable :

Les formes de jeu à utiliser sont :

- Jeu groupé pénétrant
- Jeu au pied
- Maul pénétrant.

### B) Les opposants restent serrés :

Dans cette optique quelque soit le rapport de force, l'espace au large est libre. Il faut donc jouer en déployé contournant ou jouer au pied. Près de la ligne d'en-but, le jeu au pied par dessus sur les joueurs démarqués près des lignes de touche est judicieux (on le voit beaucoup actuellement à Haut Niveau).

#### 4) Organisation des formes de jeu :

##### A) L'organisation « idéale » :

En jeu de mouvement, l'idéal est d'avoir une organisation qui permet la possibilité de jouer toutes les formes de jeu. Les utilisateurs (équipe en possession de la balle) peuvent alors lancer une action de jeu qui s'adapte à n'importe quel rapport de force et à n'importe quelle organisation défensive. L'organisation ci-après sur le grand côté de jeu répond à ces critères.

- .....➔ Jeu groupé pénétrant, déployé pénétrant ou maul pénétrant.
- .....➔ Jeu déployé contournant
- ➔ Jeu au pied

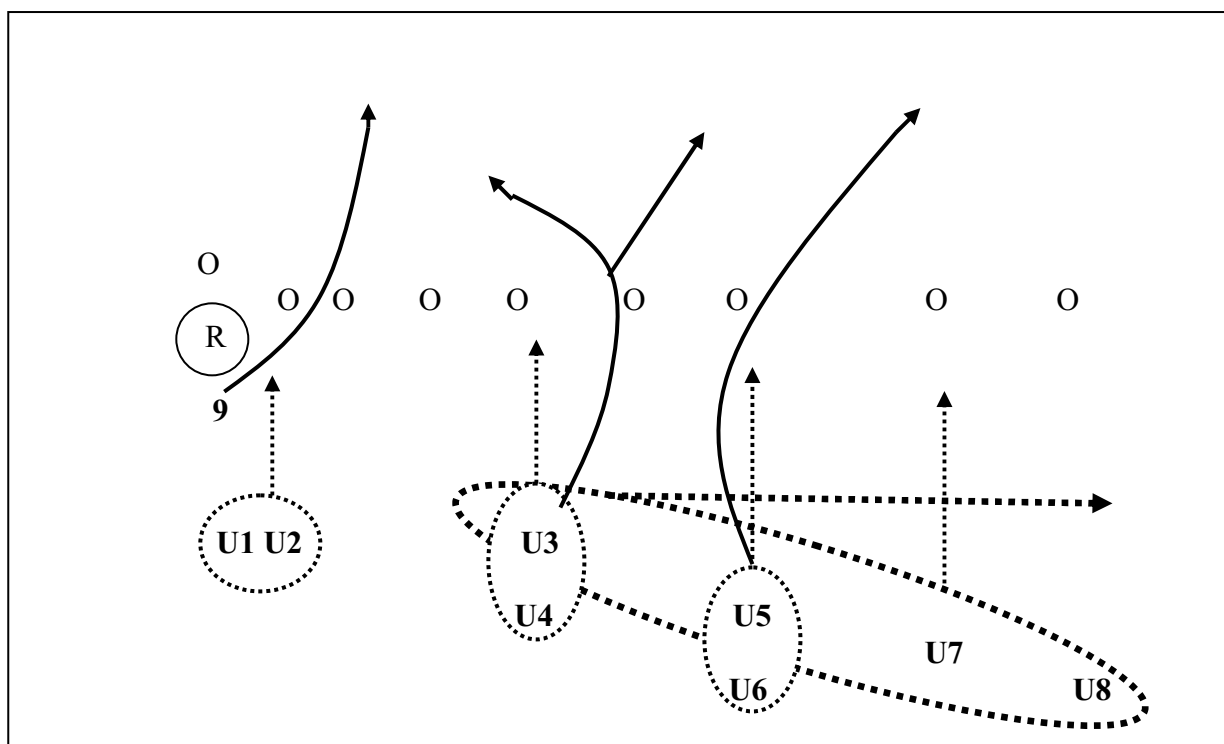


Figure 6 : Organisation idéale des utilisateurs.

Commentaires :

Le 9 a le choix de jouer avec :

- U1/U2 en groupé pénétrant ou pour créer un maul pénétrant
- U3/U4, U5/U6 et U7 en déployé pénétrant (éventuellement créer un maul pénétrant)
- La ligne U3, U5, U7 et U8 en déployé contournant
- U3, U5 et lui-même pour le jeu au pied.

##### B) Les organisations adaptées :

L'organisation « idéale » est difficile à réaliser tout le temps car il faut en avoir le temps et les moyens (joueurs disponibles). Dans ce cas, il est nécessaire de mettre en place l'organisation adaptée à la défense.

**a) Le rapport de force est favorable :**

Les utilisateurs prennent l'espace (principe collectif fondamental) pour faire une ligne d'attaque afin de jouer en déployé contournant. Les  $\frac{3}{4}$  forment cette ligne, les avants suivant leur compétence au niveau du jeu de passe s'insèrent dans la ligne d'attaque ou se placent en soutien axial (**figure 8**). Un avant ne doit pas être en bout de ligne en moins qu'il n'ait des qualités de vitesse. Les  $\frac{3}{4}$  ont toujours la possibilité de sauter les avants insérés s'il faut aller très vite en bout de ligne.

Si les opposants sont en surnombre et serrés, il faut amener le ballon très vite dans l'espace libre avant que les opposants s'étirent : le jeu au pied est alors un outil efficace (**figure 7**).

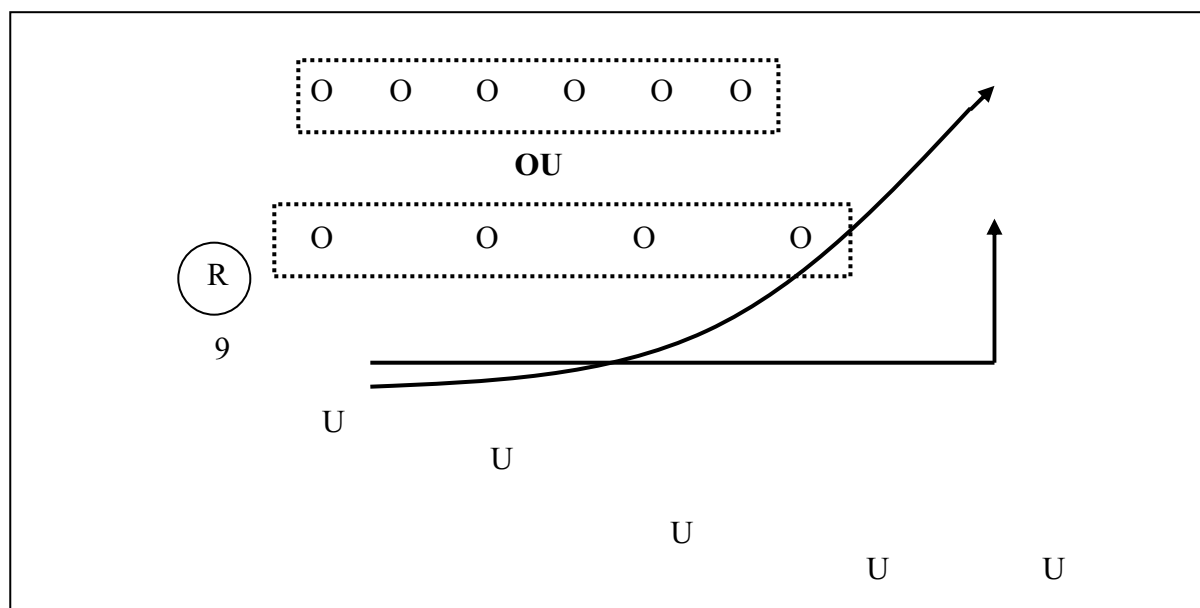


Figure 7 : Jeu déployé contournant.

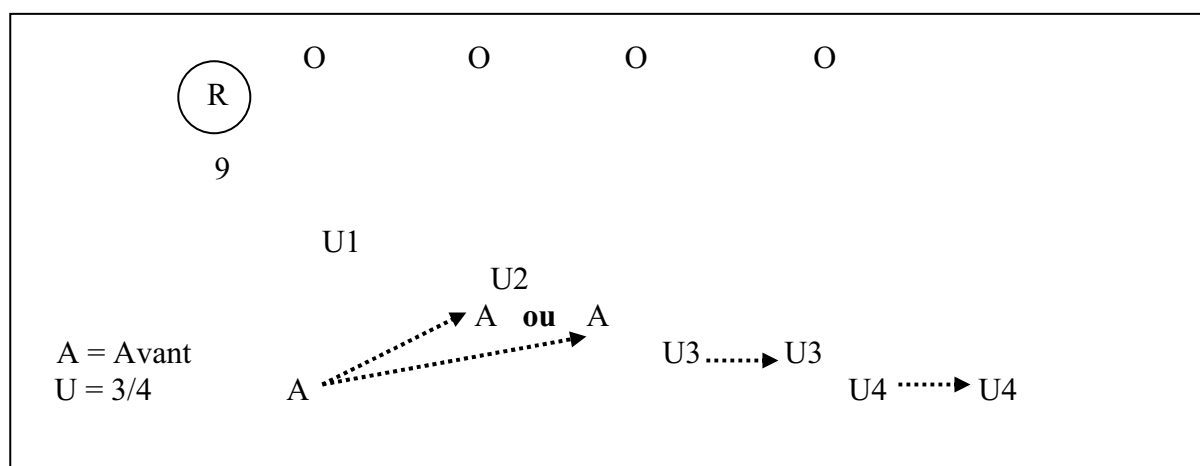


Figure 8 : Utilisation des avants sur un déployé contournant.

• **Principes de placement :**

**3/4 :** prendre tout l'espace

**Avants :**

1 → Se mettre en soutien axial

**ou**

2 → S'intercaler dans la ligne si compétent

**ou**

3 → Etre en bout de ligne si rapide

**b) Le rapport de force est équilibré :**

Il faut jouer en pénétration que ce soit en groupé, **en maul** (priorité seniors) ou en déployé.

• **Organisation minimale : une ligne d'attaque avec 1 avant en réserve axiale.**

→ trois choix de jeu :

- déployé pénétrant
- jeu au pied
- maul pénétrant sur mêlée spontanée en « relevant le ballon ».

Dans cette ligne il peut y avoir des avants avec les 3/4. Les outils techniques utilisés seront adaptés en conséquence. Le premier utilisateur de la ligne ne doit jamais être un avant sauf cas exceptionnel. L'avant en réserve axiale ne doit pas être sur la ligne de passe entre le relayeur et le premier utilisateur de la ligne d'attaque.

Cet avant a deux rôles :

- rôle de soutien intérieur pour jouer en pénétration
- rôle de conservation.

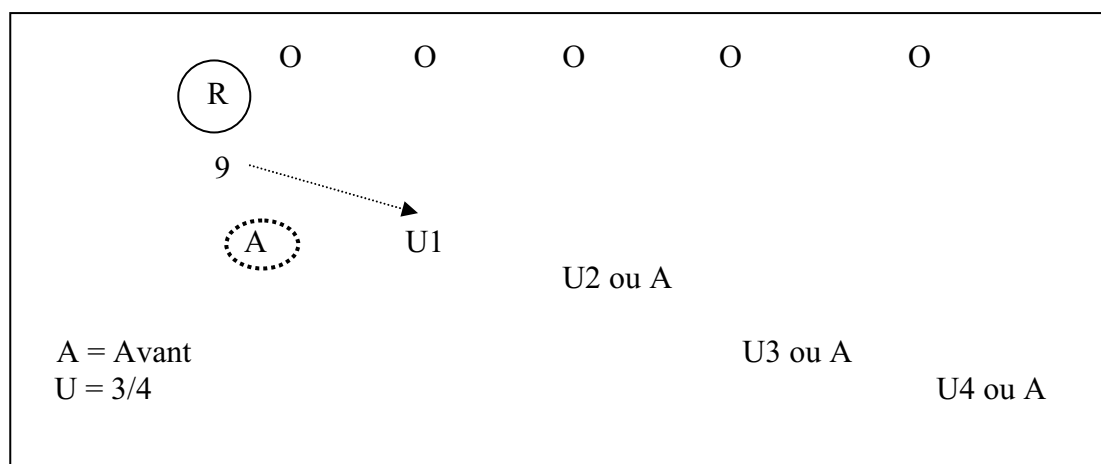


Figure 9 : Organisation minimale sur un rapport de force équilibré.

• **Organisation à réaliser : une ligne d'attaque avec 2 avants en réserve axiale.**

→ 4 choix de jeu :

- groupé pénétrant
- maul pénétrant (en relevant la mêlée spontanée ou avec les 2avants si le soutien arrive vite du regroupement)
- déployé pénétrant
- jeu au pied.

Dans cette ligne il peut y avoir des avants avec les 3/4. Les outils techniques utilisés seront adaptés en conséquence. Le premier utilisateur de la ligne ne doit jamais être un avant sauf cas exceptionnel. Les 2 avants en réserve axiale ne doit pas être sur la ligne de passe entre le relayeur et le premier utilisateur de la ligne d'attaque.

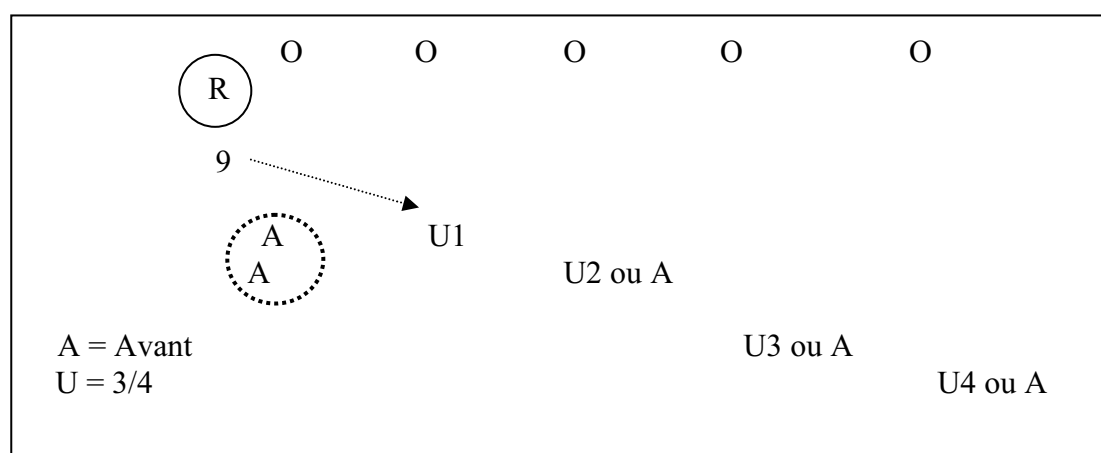


Figure 10 : Organisation à réaliser sur un rapport de force équilibré.

• **Organisation type : une ligne d'attaque avec 2 avants en réserve axiale et 1 avant en soutien axial.**

→ 4 choix de jeu :

- groupé pénétrant
- maul pénétrant (en relevant la mêlée spontanée ou avec les 2avants si le soutien arrive vite du regroupement)
- déployé pénétrant
- jeu au pied.

Dans cette ligne il peut y avoir des avants avec les 3/4. Les outils techniques utilisés seront adaptés en conséquence. Le premier utilisateur de la ligne ne doit jamais être un avant sauf cas exceptionnel. Les 2 avants en réserve axiale ne doit pas être sur la ligne de passe entre le relayeur et le premier utilisateur de la ligne d'attaque.



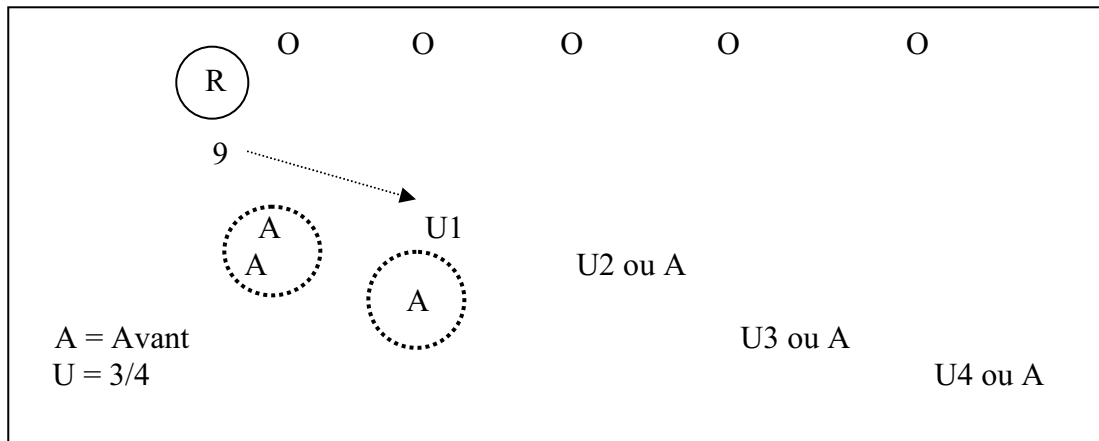


Figure 11 : Organisation type sur un rapport de force équilibré.

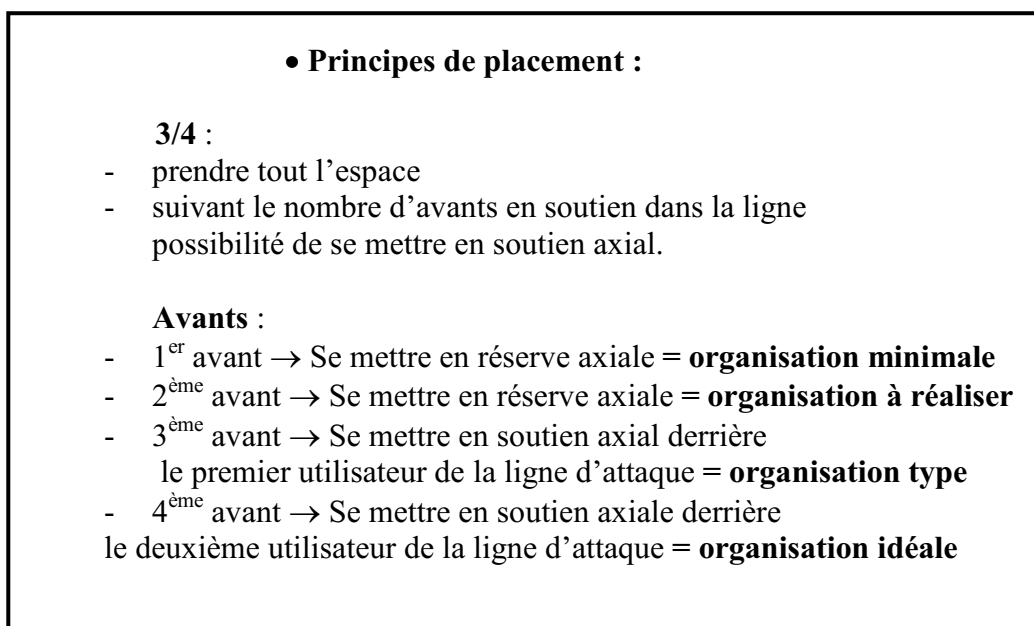
• **Organisation idéale : une ligne d'attaque avec 2 avants en réserve axiale et 2 utilisateurs en soutien axial sur les 2 premiers utilisateurs de la ligne d'attaque (figure 6).**

→ 4 choix de jeu :

- groupé pénétrant
- maul pénétrant (en relevant la mêlée spontanée ou avec les 2avants si le soutien arrive vite du regroupement)
- déployé pénétrant : améliorer par des soutiens axiaux
- jeu au pied.

Les 2 utilisateurs en soutien axial peuvent être des avants et/ou des 3/4.

## RECAPITULATIF :



**Remarque : Au niveau des principes, il faut prendre aussi en compte le niveau des joueurs : Est-ce réalisable avec eux ? distance de passe, intelligence ...**

Il est préférable de respecter l'ordre de positionnement des avants pour améliorer l'organisation offensive comme elle a été décrite. Cependant dans certains cas par logique d'économie (courses trop importantes) il est possible de changer cet ordre dans la mesure où le rapport **nombre d'utilisateurs disponibles/organisation utilisée** soit respectée.

**c) Le rapport de force est défavorable :**

Il faut jouer :

- en pénétration : soit en groupé soit **en maul (seniors)**
- jouer au pied.

Les différentes organisations avec leurs principes de placement sont les mêmes que pour le rapport de force équilibré. Cependant, il ne faut pas hésiter à décrocher un 3/4 en soutien axial au niveau du 1<sup>er</sup> utilisateur de la ligne d'attaque car les opposants ont le monopole de la prise de largeur (**figure 11**).

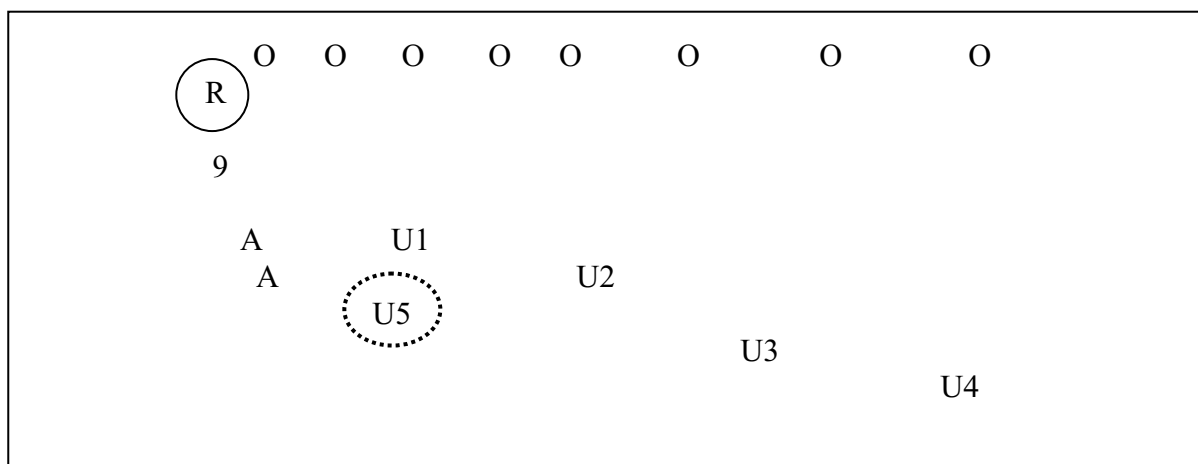


Figure 12 : Organisation type avec l'utilisation d'un 3/4 comme soutien axial dans un rapport de force défavorable.

5) Repères individuels et circulations des utilisateurs :

**A) Les soutiens :**

Principe :

**Le soutien est responsable du porteur de balle.**

Le porteur de balle a trois types de soutien :

- le soutien intérieur (-1)
- le soutien axial (0)
- le soutien extérieur (+1).

Les soutiens intérieurs et axiaux font parti des joueurs en retard par rapport au ballon et les soutiens extérieurs sont les utilisateurs en avance.

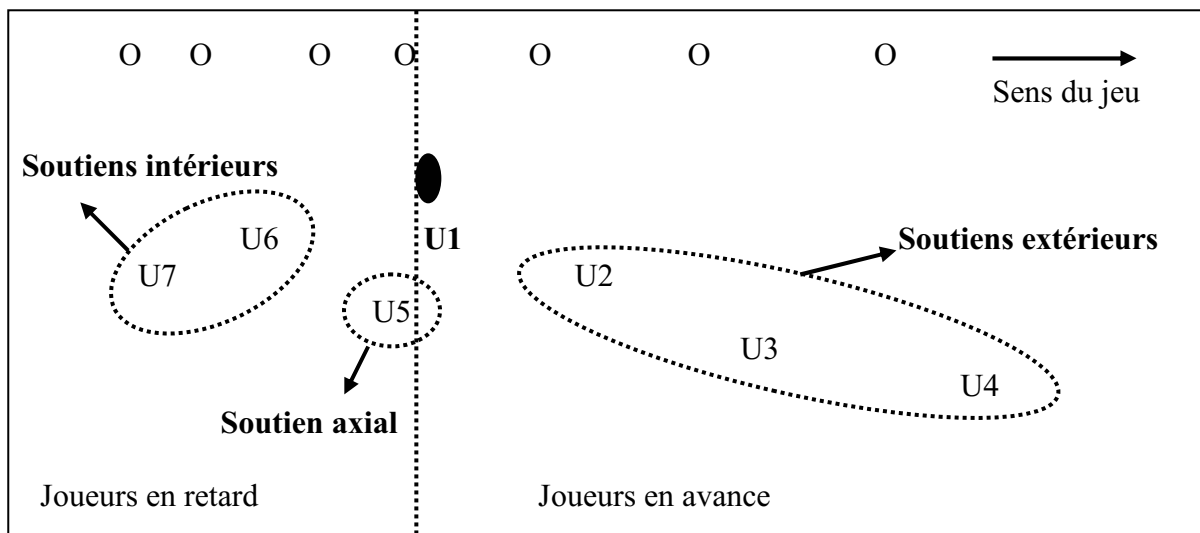


Figure 13 : Utilisateurs en retard et en avance.

→ **Echelle graduelle de repère :**

Cette échelle permet d'améliorer la communication entre les joueurs et de déterminer son rôle à jouer.

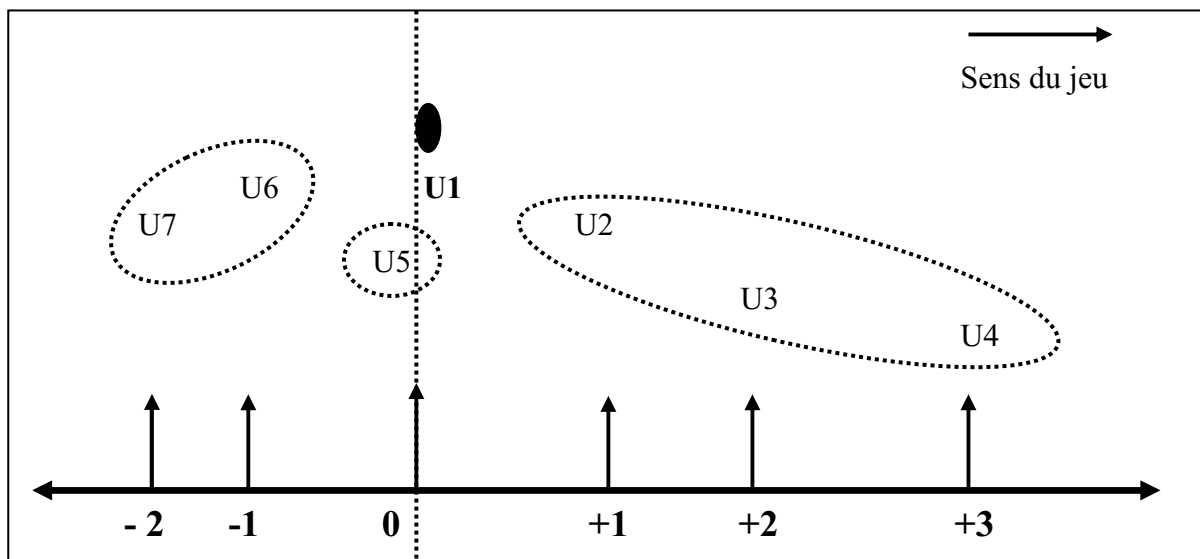


Figure 14 : Echelle graduelle de repère.

**B) Circulation et rôle des soutiens :**

• **Les soutiens intérieurs :**

**Rôles :**

- « Dernier passeur → Premier soutien »
- jeu dans les intervalles proches
- conservation
- continuité du mouvement si le porteur de balle a franchi.

Lorsque le passeur donne le ballon à son premier soutien extérieur il devient systématiquement son soutien intérieur. **Il est donc actif après sa passe et non simple observateur comme on le voit si souvent !!** Il peut alors soit être utilisé pour pénétrer dans un des intervalles intérieurs au porteur de balle, soit conserver si le porteur s'est fait bloquer ou plaquer.

Les autres joueurs soutiens intérieurs peuvent être aussi des joueurs en retard ou un joueur sauté.

### Circulation :

Les joueurs convergent vers le porteur de balle tout en se plaçant vers un intervalle pendant le temps de passe, l'accélération à la prise de balle et le temps de course du porteur.

Les joueurs reprennent une course droite en accélérant et sont prêts à jouer lorsque le porteur travaille sont vis-à-vis ou réaccélère.

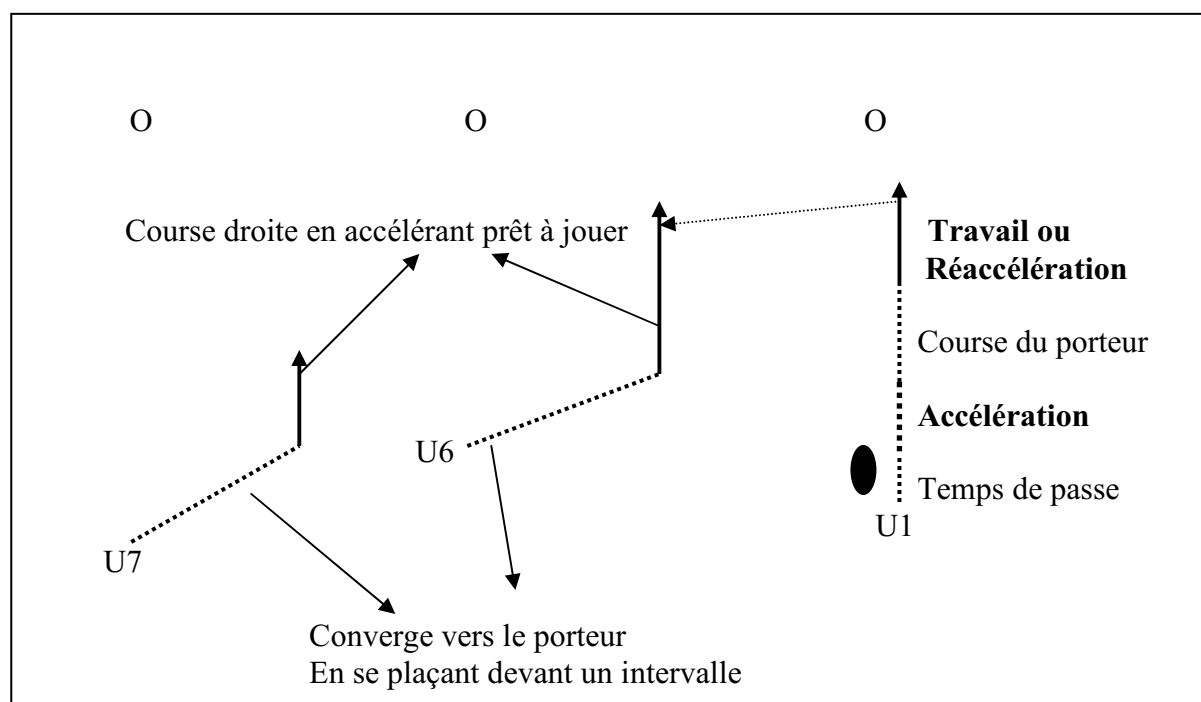


Figure 15 : Circulation des soutiens intérieurs.

#### • Le soutien axial :

#### Rôles :

- jeu dans les intervalles proches
- conservation
- continuité du mouvement si le porteur de balle a franchi.

### Circulation :

Le joueur suit le porteur de balle (même type course) pendant son accélération et son temps de course.

Le joueur accélère et est prêt à jouer lorsque le porteur travaille sont vis-à-vis ou réaccélère. Il prend l'intervalle que va lui ouvrir ou lui proposer le porteur.



### C) Repères de circulation du porteur de balle :

Principe :

**Le porteur de balle est responsable du ballon**

La circulation du porteur de balle donne des indices importants aux soutiens. En effet selon sa course (direction et intensité) les soutiens doivent adapter leurs courses (direction et intensité).

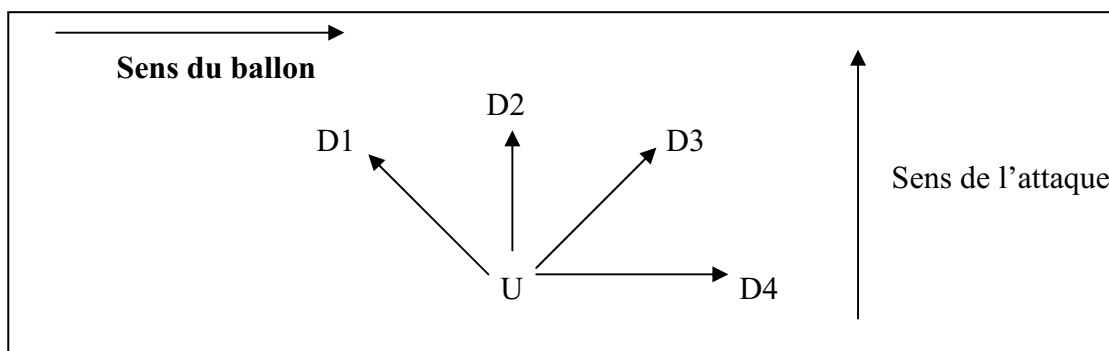


Figure 18 : Les différents déplacements du porteur de balle.

D1 : U change de direction de jeu par rapport à la direction du ballon.

D2 : U joue son un contre un avec son vis-à-vis (crochet intérieur ou cadrage débordement) ou prend l'intervalle.

D3 : U amorce une croisée avec son premier soutien extérieur

D4 : - U amorce une croisée avec un ou plusieurs soutiens extérieurs

- Si le premier soutien extérieur prend la même direction de course, le but est de se décaler de ses adversaires respectifs afin de rentrer dans un intervalle sans avoir à effectuer un cadrage débordement.

- Si le porteur de balle vient de faire la passe il part en redoublée.

### 6) Les outils techniques :

#### A) Les outils techniques utilisés par les avants :

→ le jeu à deux pour le groupé pénétrant :

- la percussion à 1
- la percussion à 2
- les raffuts (contournant et pénétrant) + tirage pour éliminer l'opposant
- la contact/passe
- la passe/contact
- « pick and go » : ramasser et repartir
- le ½ tour contact
- le travail individuel : crochet
- le jeu en croisée avec le relayeur.

} le jeu à hauteur en soutien axial ou latéral

→ le jeu à hauteur en soutien axial avec les 3/4.

→ le maul pénétrant : voir les phases de fixation.

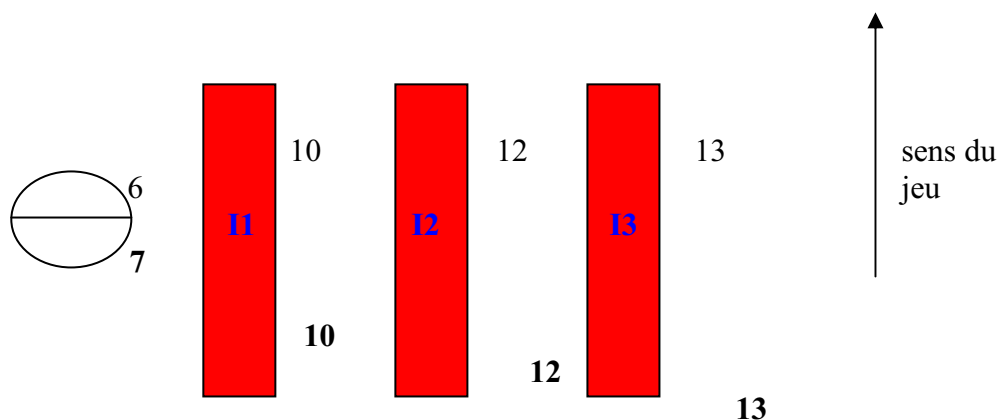
## B) Les outils techniques utilisés par les 3/4 :

Les outils techniques sont décrits avec des joueurs au poste, dans le jeu de mouvement c'est la même chose (circulation des joueurs et intervalle à prendre).

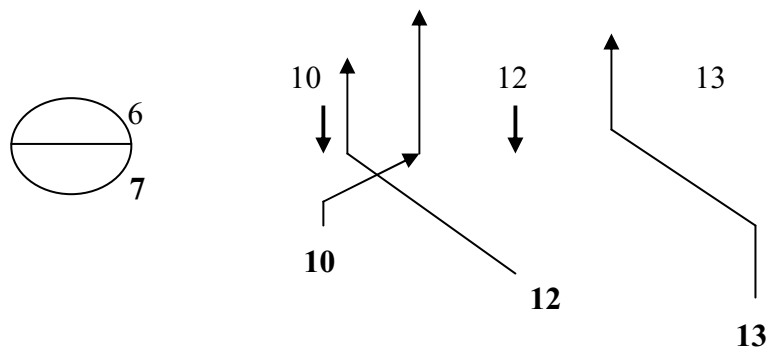
### a) La croisée :

Nous limitons la croisée au 10/12/13. Avec le même lancement, il est possible par exemple de créer au moins une autre sortie avec le 15. On aura en outre plus de joueur pour la continuité du jeu dans la défense.

Intervalles à franchir :

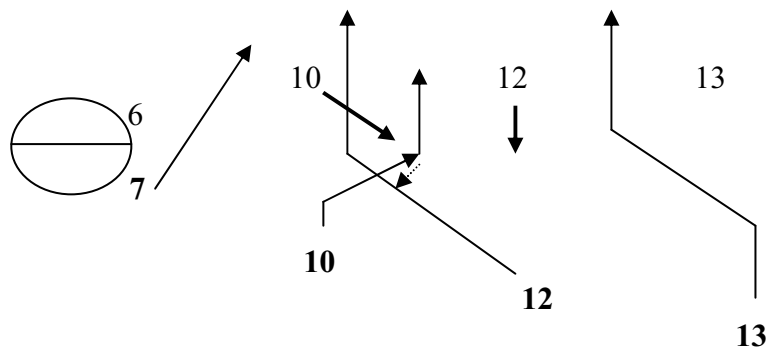


#### Sortie 1 :



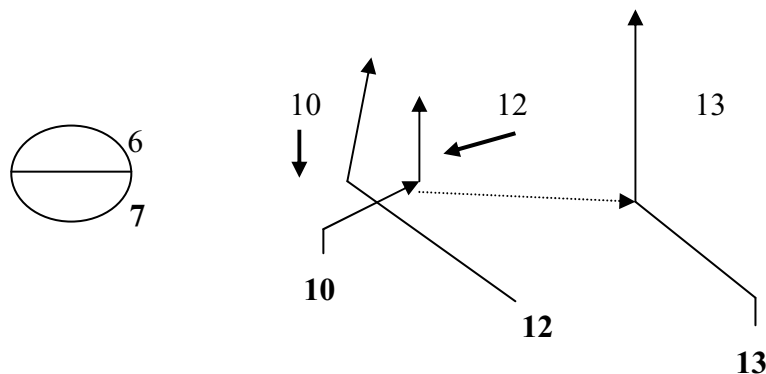
Le 10 et 12 ne bougent pas (défense de zone). Le 10 prend l'intervalle 12. Le 12 et 13 sont en soutien.

#### Sortie 2 :



Le 10 suit son vis-à-vis (défense sur l'homme). Ce dernier sert le 12 qui dès la prise de balle redresse sa course pour prendre l'intervalle 11 (qui est le même intervalle que sur le premier schéma mais décalé dans l'espace large). Le 7, 10 et 13 sont en soutien.

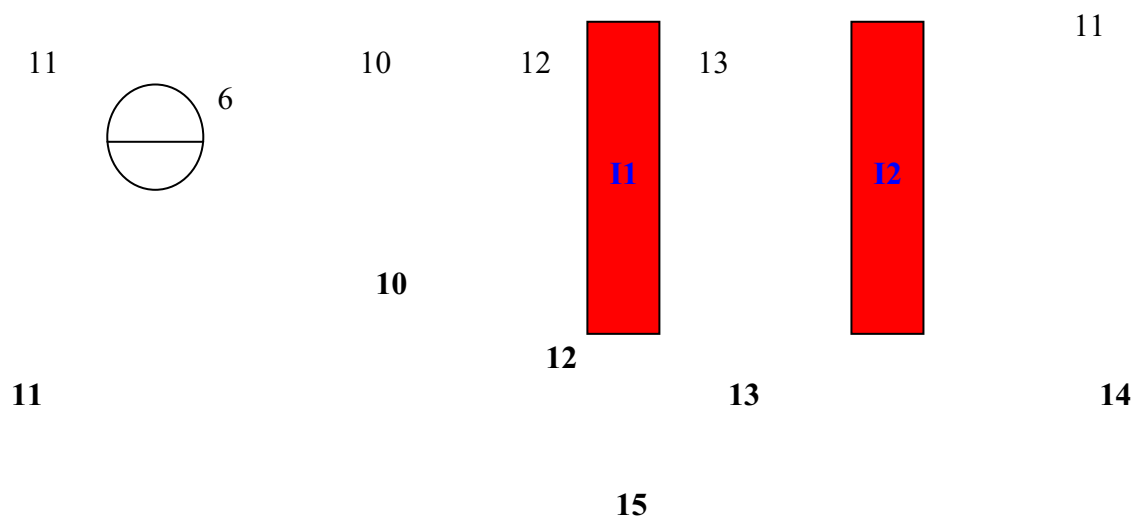
Sortie 3 :



Le 10 ne bouge pas (défense de zone) et le 12 prend le 10 (défense sur l'homme). Ce dernier sert le 13 qui vient à hauteur dans l'intervalle 13. Le 12 est soutien immédiat, Le 10 doit vite accélérer pour se porter en soutien.

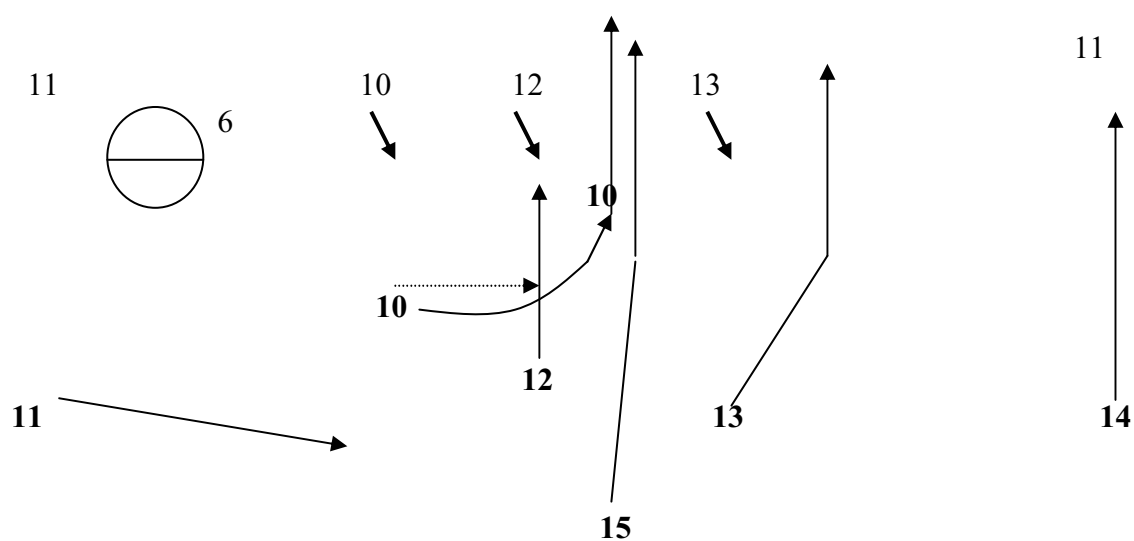
**b) La redoublée :**

Intervalles à franchir :



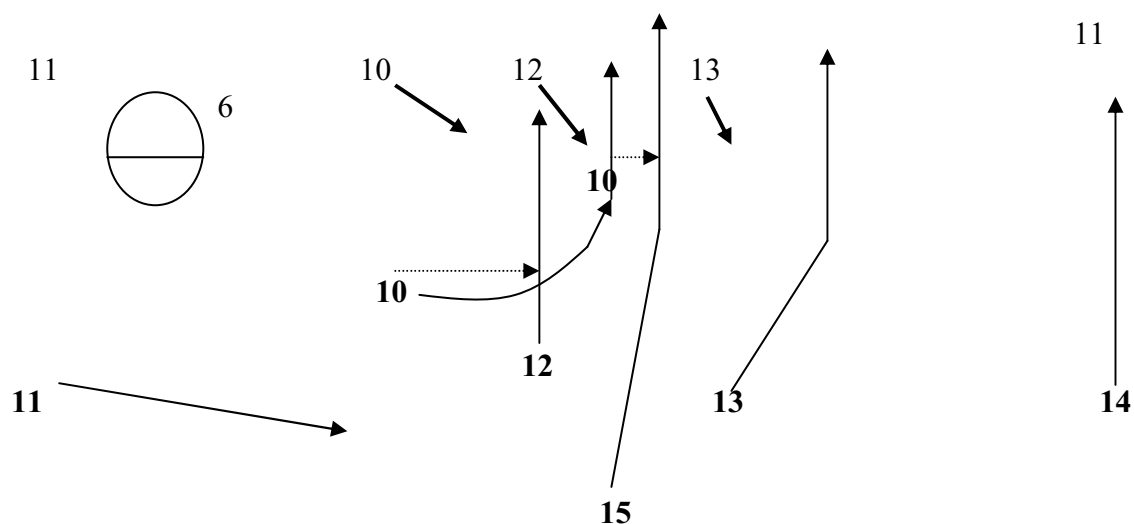


Sortie 1 :



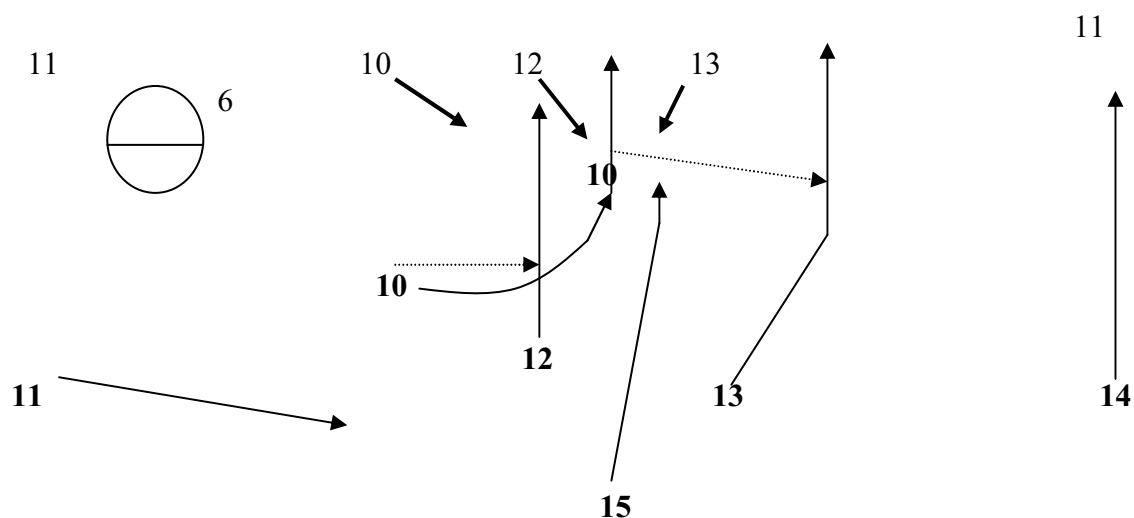
Les 10, 12 et 13 adverse défendent en zone, le **10** prend l'intervalle **11**. Mise à part le **11** qui couvre, le reste des arrières sont en soutien.

Sortie 2 :



Les 10, 12 adverse glissent pour prendre respectivement le **12** et **10**, et le 13 adverse défendent sur son **13**, le 10 sert le **15** dans l'intervalle **11**. Mise à part le **11** qui couvre, le reste des arrières sont en soutien.

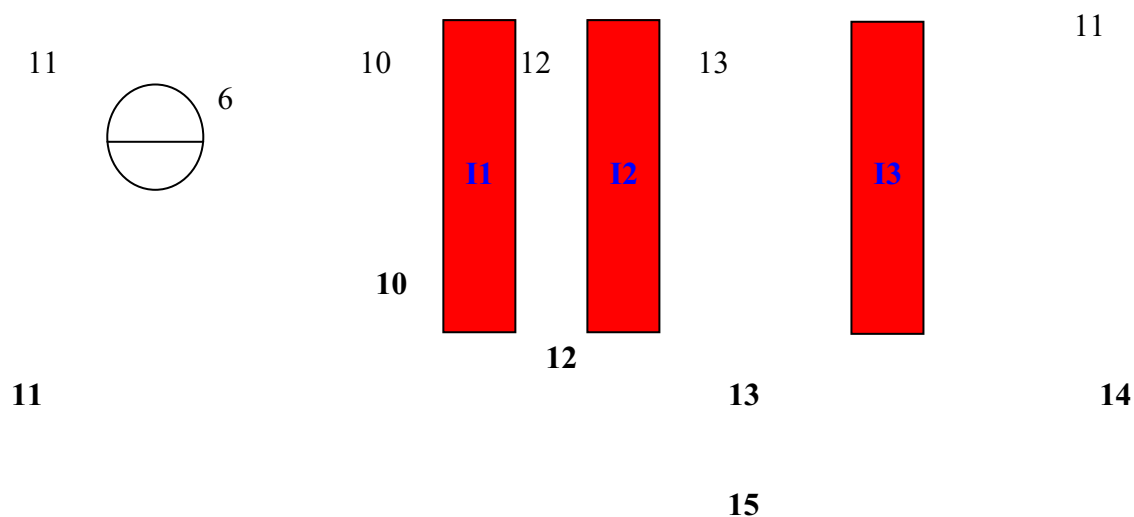
Sortie 3 :



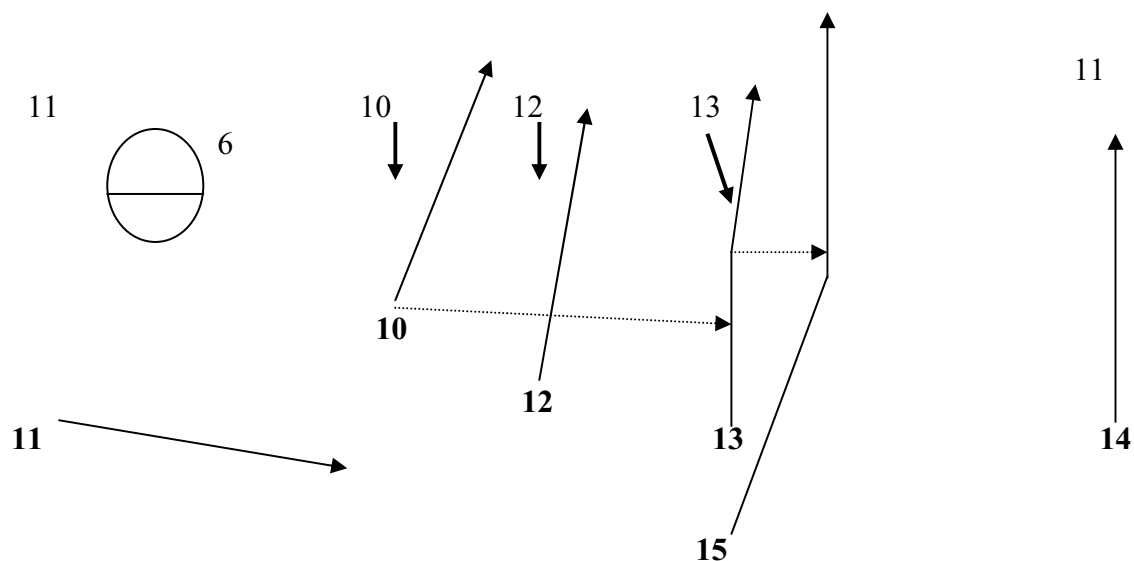
Les 10, 12 adverse glissent pour prendre respectivement le **12** et **10**, et le 13 adverse défendent sur le **15**. Ce dernier freine ce qui indique au **10** de servir le **13** dans l'intervalle **12**. Mise à part le **11** qui couvre, le reste des arrières sont en soutien.

**c) La sautée :**

Intervalles à franchir :

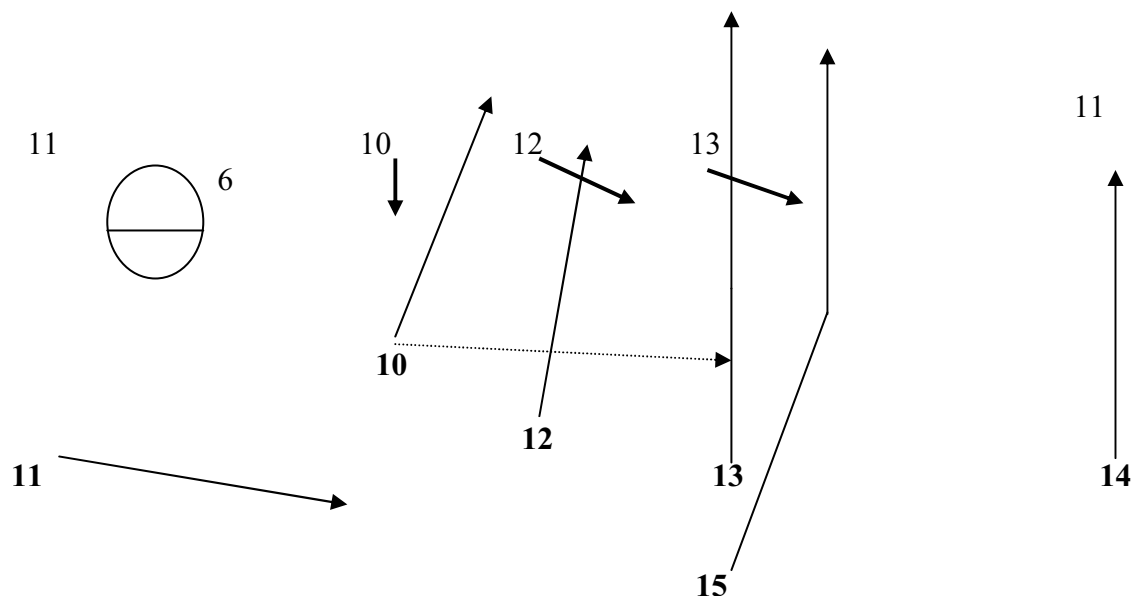


Sortie 1 :



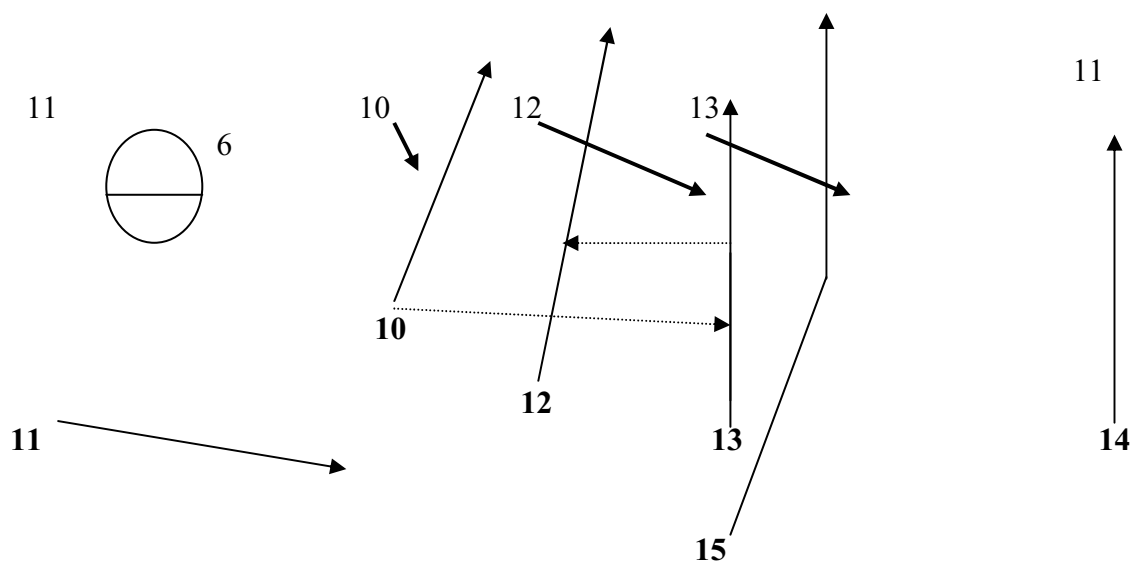
Chaque opposant prend son vis-à-vis, le **13** sert le **15** a hauteur dans l'intervalle **13**. Mise à part le **11** qui couvre, le reste des arrières sont en soutien avec le **13** qui est en retard.

Sortie 2 :



Le **12** annonce une glissée au **13**, cependant il est en retard pour prendre le **13**. Ce dernier prend l'intervalle **12**. Mise à part le **11** qui couvre, le reste des arrières sont en soutien.

### Sortie 3 :



Le 12 glisse avec le 13, ils prennent respectivement le **13** et le **15**. Le **13** sert le **12** à l'intérieur dans l'intervalle **11** (qui est le même intervalle que sur le premier schéma mais décalé dans l'espace large). Mise à part le **11** qui couvre, le reste des arrières sont en soutien avec le **13** qui est en retard.

Remarque : souvent le 10 ne glisse pas car c'est le 12 qui annonce la glissée.

#### **d) Le jeu à hauteur :**

- la contact/passe
  - la passe/contact : la technique du double appui
- } Blocage de l'épaule

#### **e) Le jeu individuel :**

- la percussion
- les raffuts (contournant et pénétrant) + tirage pour éliminer l'opposant
- le crochet
- le ½ tour contact
- le cadrage individuel.

### C) Les outils techniques utilisés en jeu déployé :

- la passe
  - la passe longue
  - la cadrage à distance
  - le cadrage proche (passe/contact ou contact/passe avec simple ou double appui)
  - course droite
  - passe immédiate du joueur plaqué.
- } **Effectuer à pleine vitesse**

### D) Le jeu au pied :

L'utilisation de toutes les formes de jeu au pied selon le rapport de force :

- jeu au pied court : rasant et par dessus
- jeu au pied long : droit ou en diagonale
- jeu au pied haut : chandelle

Sur le plan tactique, il est très important que les joueurs reconnaissent que le jeu au pied est :

- soit une passe pour un partenaire → objectif : gain de terrain avec récupération
- soit un dégagement → objectif : gain de terrain.

### 7) La communication :

L'analyse des rapports de force doit se faire par tous les joueurs pour au moins que tout le monde sache s'il faut jouer en jeu pénétrant ou en jeu contournant. Par exemple, cela permet aux avants d'éviter de se placer en réserve axiale pour jouer en groupé pénétrant alors qu'avec leur présence dans la ligne d'attaque cela créer un surnombre même s'ils ne servent que de leurre!!

#### • La communication sur le choix des formes de jeu :

Le relayeur et le premier utilisateur de la ligne d'attaque (souvent le 10) annonce par code les choix de jeu. L'annonce du premier utilisateur de la ligne d'attaque est prioritaire par rapport à celle du relayeur car il a plus de champ de vision que lui.

Un code prioritaire de jeu représentant le jeu de contournement doit être mis en place. Cela indiquera le bon choix de côté de jeu s'il y a un rapport favorable sur un des deux côtés.

#### • La communication sur le choix de l'outil technique :

Pour les outils techniques complexes comme la sautée, la croisée et la redoublée, le premier utilisateur de la ligne d'attaque fait l'annonce par un code ou par référentiel commun avec les indices individuels des joueurs (trajectoire de course, accélération, décélération...)

Pour les outils techniques simples comme le jeu à hauteur et les outils spécifiques aux avants, c'est le joueur qui sera porteur de balle qui annonce par code l'outil utilisé.

Sur du déployé pénétrant, un utilisateur de la ligne d'attaque autre que le premier peut annoncer un code sur les outils techniques simples dans le cas où il a vu :

- des intervalles plus faciles à attaquer
- des faiblesses adverses.

## CHAPITRE 2 : LE JEU DEFENSIF

La défense après une phase statique est une défense de miroir bien connue où il y a des choix de défense qui diffèrent suivant les projets d'équipe notamment avec les troisièmes lignes ailes, le demi de mêlée, les ailiers et l'arrière. Avant de détailler la défense autour des regroupements citons quelques repères types au niveau des 3 rideaux défensifs et des montées défensives sur jeu au pied.

### 1) Principes défensifs :

#### • Premier rideau défensif :

##### Repères tactiques :

- Chaque joueur placé en face d'un opposant légèrement à son intérieur (viser l'épaule intérieure) pour ne pas être pris à contre pied
- Montée à plat pour limiter les couloirs offensifs
- Le premier joueur de la ligne annonce la montée
- Monter vite pendant les temps de passe et ralentir pendant qu'un adversaire est porteur
- Défendre sur l'homme pour se placer et monter
- Lorsque l'action est commencée défendre par zone : ne jamais suivre son vis-à-vis sur la largeur (sauf cas particulier comme le cadrage débordement)
- Communiquer avec ses soutiens (intérieur et extérieur) pour glisser pour prendre un autre adversaire ...
- En cas de surnombre adverse = gagner du temps **en montant lentement** et en flottant et/ou appeler (communiquer) du soutien intérieur (généralement joueurs près du regroupement voir de l'autre côté de celui-ci) pour compléter le rideau.

#### • Deuxième rideau défensif :

##### Repères tactiques :

- Décrocher du premier rideau défensif lorsque je deviens -2 (pendant le temps de passe) **figure 0**
- Pour les joueurs en réserve non engagés dans le premier rideau suivre le ballon par une course en travers sans jamais le dépasser
- Communiquer pour glisser pour prendre un adversaire

#### → Echelle graduelle de repère :

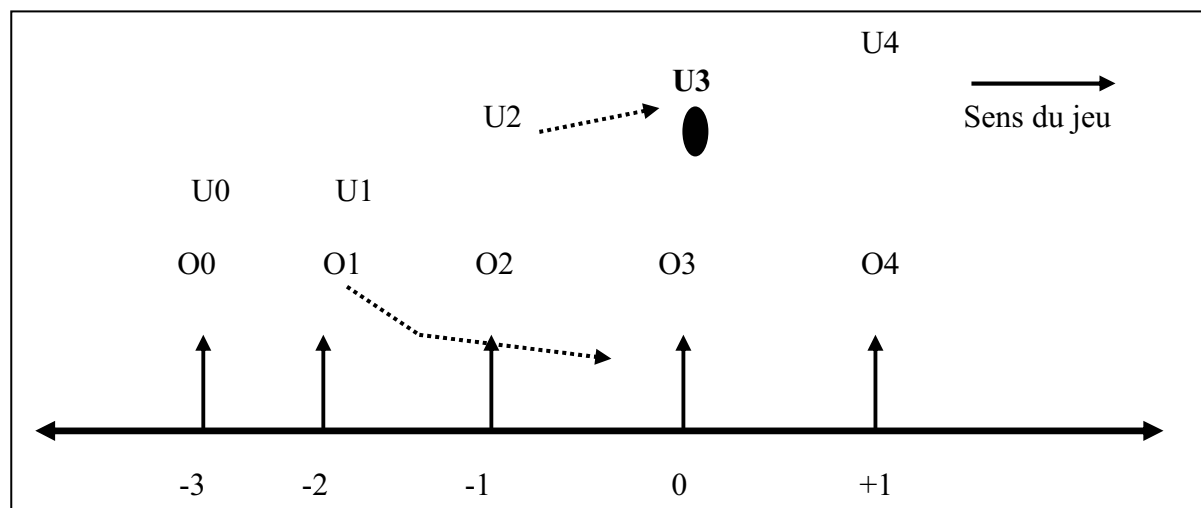


Figure 0 : Echelle graduelle de repère.

### •Troisième rideau défensif :

#### Repères tactiques :

- Un joueur dans le plan profond (l'arrière en principe)
- Les deux joueurs les plus éloignés du ballon (les deux ailiers en principe) sont en recul par rapport au premier rideau défensif
- Au fur et à mesure que le ballon se rapproche un ailier celui-ci monte pour intégrer le premier rideau défensif dans ce cas l'arrière le suppléer et l'ailier opposé suppléer l'arrière (fonctionnement comme un arc de cercle)
- Chaque joueur peut être amené à suppléer l'arrière si besoin : communiquer
- Ces trois joueurs sont en communication permanente : s'il y a un jeu au pied long le réceptionneur parmi les trois doit avoir un des deux autres en soutien proche.

### • Montée défensive sur jeu au pied :

#### Repères tactiques :

- Deux joueurs montent en pointe sur le réceptionneur : le premier mets la pression et plaque, il monte de préférence côté ouvert pour enfermer le porteur de balle vers la touche, le deuxième suit le premier décalé en arrière (5 à 10m) et de préférence placé côté touche pour plaquer si le premier s'est loupé.
- Le reste de l'équipe monte à plat sur le reste de l'espace large en réduisant les couloirs offensifs, suivant le point de chute du ballon (sur un côté ou au centre), le joueur ou les deux joueurs les plus éloignés du ballon son en retrait par rapport à ce rideau défensif.
- Un joueur reste dans le plan profond

### • Outils techniques (savoir faire) :

Seuls les savoir faire suivants ne seront utilisés pour concrétiser le projet de jeu sur le terrain.

#### Pour les Avants et les Arrières:

- Placage individuel agressif : de face, de côté et par derrière → être un prédateur= surprendre sa « proie » au dernier moment.
- Placage à deux : le premier en bas le deuxième en haut
- Glisser, se déplacer dans un rideau défensif sans augmenter les couloirs offensifs
- Monter ensemble
- Monter en changeant de rythme
- **Grattage du plaqueur (immédiatement relevé) ou du 1<sup>er</sup> soutien pour récupérer la balle ou pour ralentir la sortie de balle.**

### • Principe individuel :

<b>Etre impassable en 1C1 = gagner ses duels</b>
--

## 2) Réorganisation défensive :

La réorganisation défensive lors d'une phase de fixation comprend une défense en trois rideaux afin de maîtriser l'espace large et l'espace profond. Quelque soit l'endroit sur la largeur du terrain, il faut respecter des principes d'action et des règles d'action, et relever les indices pertinents. Elle est facilitée par une sortie de balle lente.

### A) Système défensif de base (rapport de force équilibré) :

#### • Principes d'actions :

- maîtriser l'espace large
- maîtriser l'espace profond.

#### • Règles d'action :

- un premier rideau dense où les joueurs sont à plat derrière les pieds du dernier participant du regroupement, exceptés ceux en bout de ligne, et ce de part et d'autre de celui-ci
- un joueur derrière le point de fixation (O0) qui peut faire le deuxième rideau ou qui peut renforcer le premier rideau
- un joueur dans l'espace profond (O5) constitue le troisième rideau, il peut intervenir dans le deuxième rideau
- les deux premiers joueurs de part et d'autre du regroupement (O1 et O2) lèvent la main pour aligner les joueurs de son côté et commandent la montée du rideau en criant « montée »
- les deux joueurs en bout de ligne sur chaque côté de jeu (O3 et O4) sont reculés en arrière par rapport au premier rideau, la profondeur est fonction de l'espace large à défendre (plus il est large plus il faut reculer), placés en deuxième rideau ils sont des « électrons libres » qui peuvent s'engager suivant l'action au niveau des trois rideaux
- tout joueur du premier rideau qui n'est plus concerné par le porteur de balle et ses soutiens proches (O6 et O7) peut décrocher de ce rideau pour renforcer le deuxième rideau
- les joueurs participant au regroupement peuvent renforcer le deuxième rideau.



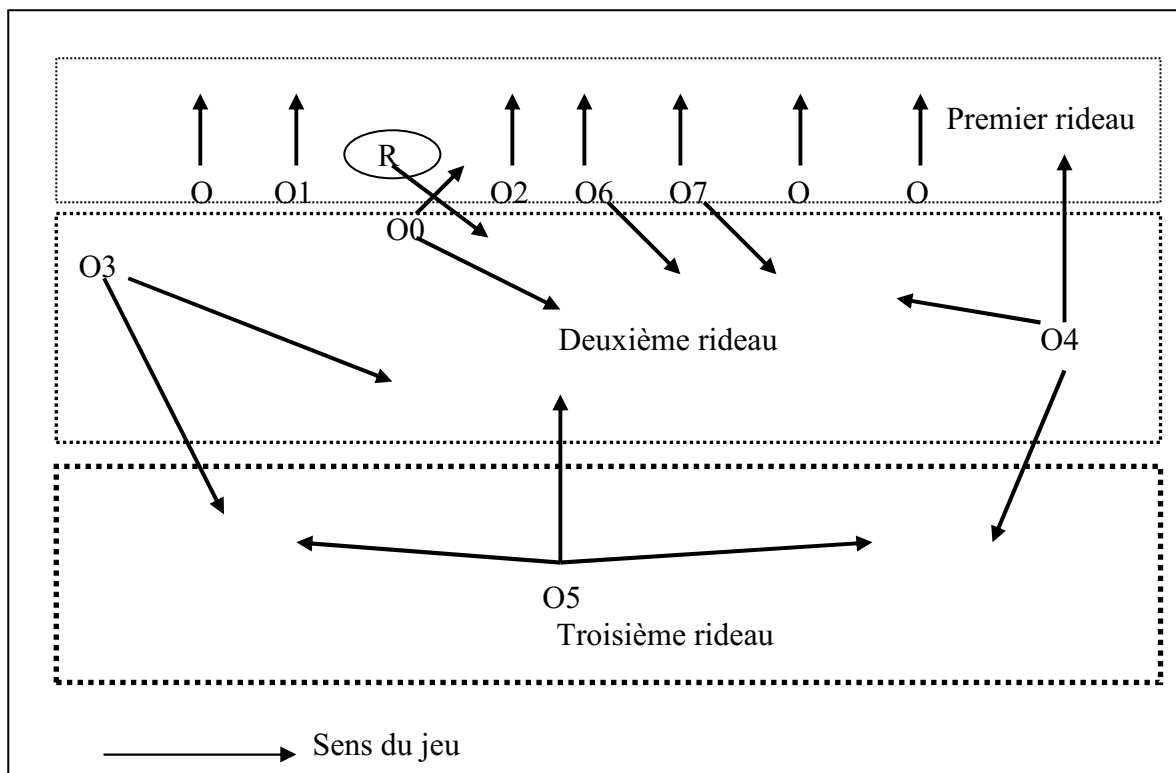


Figure 1 : Principales relations entre les joueurs et les trois rideaux défensifs en fonction du sens du jeu.

Suivant le placement des joueurs au niveau des rideaux, ceux-ci n'ont pas les mêmes indices (repères visuels) à prendre en compte.

#### • Indices relatifs au premier rideau :

- chaque joueur est en face d'un utilisateur, il est légèrement sur son intérieur (par rapport au sens du jeu) pour lui monter sur son épaule intérieure  $\Rightarrow$  éviter de se prendre un crochet intérieur (**figure 2**)
- un joueur placé à l'extérieur doit absolument être en face de quelqu'un, le but du rideau n'est pas de prendre tout l'espace large mais de prendre tous les utilisateurs (**figure 3**)
- s'il reste de l'espace large, il faut être capable de l'occuper pendant l'action de jeu si les utilisateurs y jouent
- il est nécessaire de monter à plat et ensemble pour éviter d'ouvrir les intervalles (**figure 4**)
- il est important de monter rapidement pendant les temps de passe et de couper sa vitesse pendant qu'un utilisateur possède le ballon afin de réagir à son action
- le premier joueur du côté opposé à la sortie de balle (O1 dans la figure 1) monte automatiquement pour contrer d'éventuels renversements de jeu.

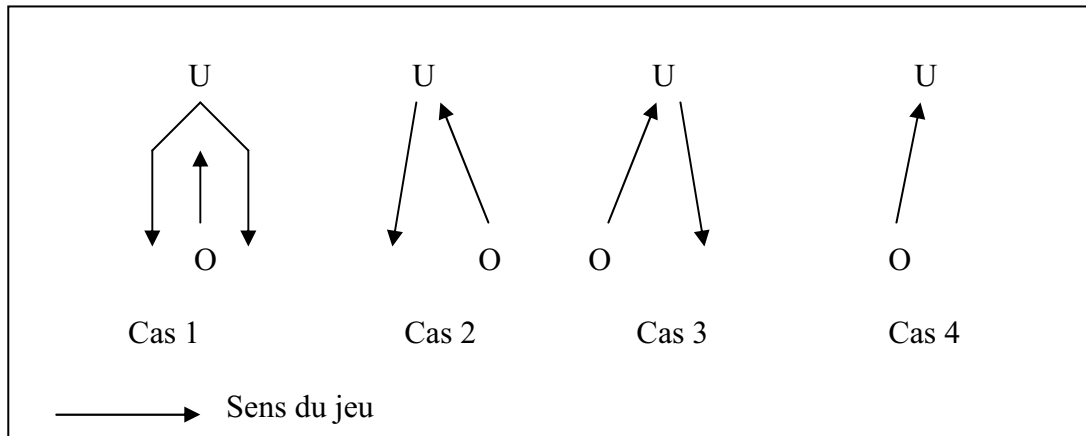


Figure 2 : les différentes montées défensives en fonction du sens du jeu.

Cas1 :

L'opposant monte en face, il peut être pris à contre pied ou en débordement

Cas 2 :

L'opposant monte depuis l'extérieur, il peut être pris à contre pied.

Cas3 :

L'opposant monte depuis l'intérieur, il peut être pris en débordement.

Cas 4 :

L'opposant monte légèrement depuis l'intérieur, il est difficile de lui échapper.

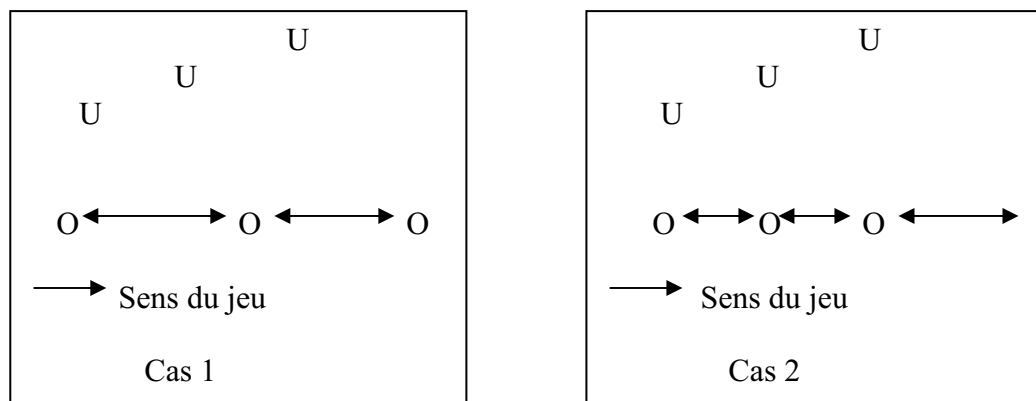


Figure 3 : Importance du placement défensif par rapport au placement offensif.

Cas 1 :

Les trois opposants sont placés en fonction de l'espace large, par ce biais ils ouvrent les intervalles entre eux et facilitent le jeu pénétrant.

Cas 2 :

Les trois opposants sont placés en fonction des utilisateurs, par ce biais ils diminuent les intervalles entre eux et laissent un espace large sur l'extérieur qu'ils occuperont si nécessaire.

Conclusion : il est plus facile de défendre sur l'homme et de les « pousser » vers la touche si nécessaire que de défendre sur des zones de jeu sans montée efficacement sur quelqu'un (risque de contre pied ou de débordement).

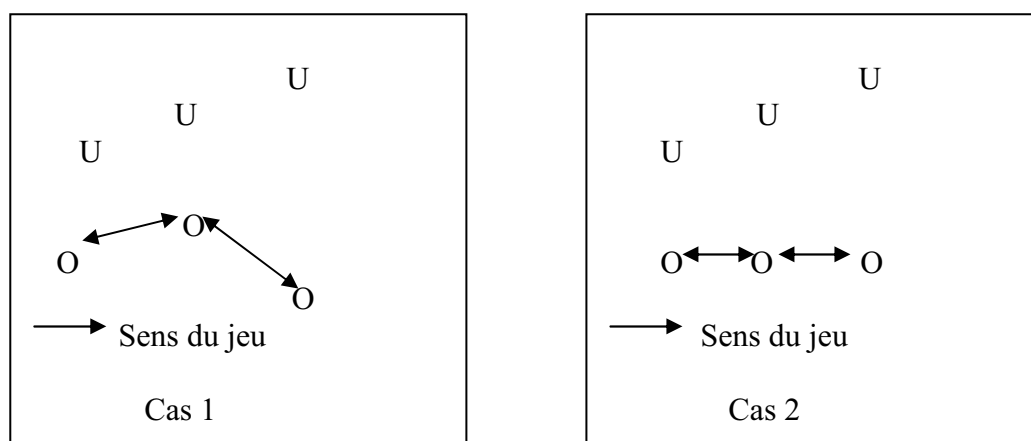


Figure 4 : Importance du placement défensif pour une montée efficace.

Cas 1 :

Les trois opposants sont placés en quinconce, par ce biais ils ouvrent les intervalles entre eux et facilitent le jeu pénétrant.

Cas 2 :

Les trois opposants sont placés à plat, par ce biais ils réduisent au maximum les intervalles entre eux.

Conclusion : il est plus facile de défendre sur des intervalles les plus restreints possibles.

#### • Indices relatifs au deuxième rideau :

→ Pour les joueurs en bout de ligne (O1 et O2 sur la figure 5) :

Ils restent dans le deuxième rideau près à intervenir sur un jeu au pied court ou un franchissement du premier rideau (**figure 5**). Ce jeu au pied est souvent joué par les deux premiers (ou les trois) utilisateurs de la ligne d'attaque. Il faut donc rester vigilant sur ces joueurs.

Le joueur concerné par le sens de jeu monte pour renforcer le premier rideau avant que l'avant dernier utilisateur devient porteur de balle (**figure 7**). Il est important de monter pendant les temps de passe.

Le joueur non concerné par le sens de jeu, se déplace vers le centre du terrain au fur et à mesure que le ballon va vers la touche opposé (**figure 7**).

Sur jeu au pied long type diagonale, les deux joueurs sont prêts à renfoncer le troisième rideau (**figure 5**). Ce jeu au pied est souvent joué par le premier (ou le deuxième) utilisateur de la ligne d'attaque. Il faut donc rester vigilant sur ce joueur (ou ces joueurs).

→ Pour le joueur derrière le regroupement (O0 sur la figure 5):

Il « suit » le ballon par une course en travers derrière le premier rideau . Il ne doit jamais dépasser le ballon pour éviter un contre pied en cas de franchissement du premier rideau ou de coup de pied court décroisé (**figure 5, 6 et 7**).

→ Pour le joueur dans l'axe profond (O3 sur la figure 5):

Il intègre le deuxième rideau sur un jeu au pied long (**figure 5 et 6**) ou pour soutenir un joueur en bout de ligne réceptionnant un coup de pied. Ce jeu au pied est souvent joué par le premier (ou le deuxième) utilisateur de la ligne d'attaque. Il faut donc rester vigilant sur ce joueur (ou ces joueurs).

→ Pour les joueurs du premier rideau qui renforce le deuxième (O4 et O5 sur la figure 6):

Ils intègrent le deuxième rideau lorsque l'utilisateur vis-à-vis de leur soutien extérieur a fait une passe qui ne concerne pas leur couloir défensif (**figure 6, 7 et 8**). Ils « décrochent » uniquement sur des temps de passe.

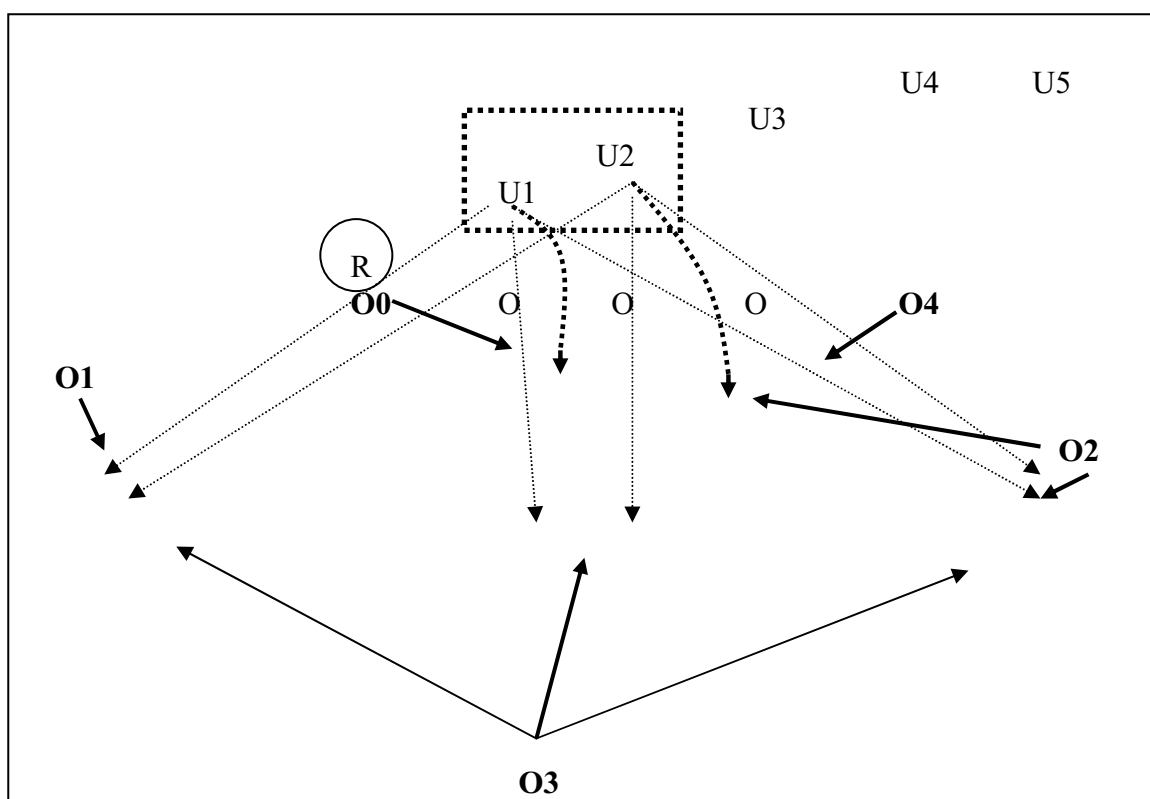


Figure 5 : Prise d'informations sur les utilisateurs pouvant jouer un coup de pied long (en diagonale) et un coup de pied court au niveau du deuxième rideau.

Remarque : il se peut qu'un joueur du premier rideau défensif encore non concerné par le porteur de balle et ses soutiens proches puissent intervenir sur le jeu au pied court. C'est le cas de O4 sur la figure 5.

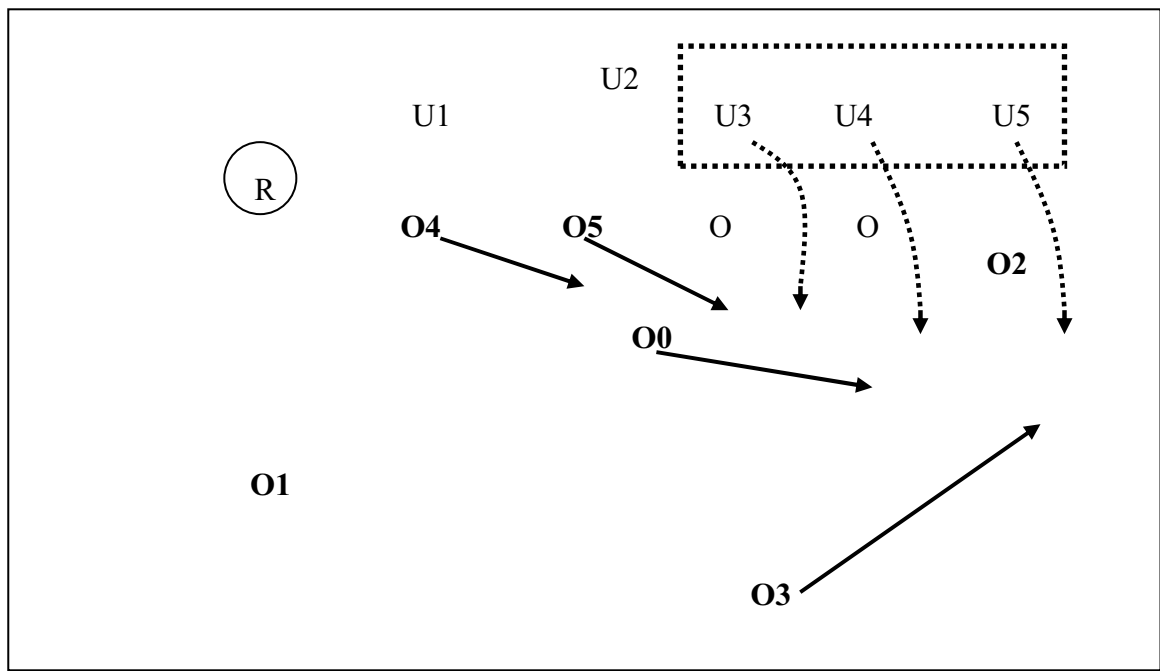


Figure 6 : Prise d'informations sur les autres utilisateurs pouvant jouer un coup de pied court au niveau du deuxième rideau.

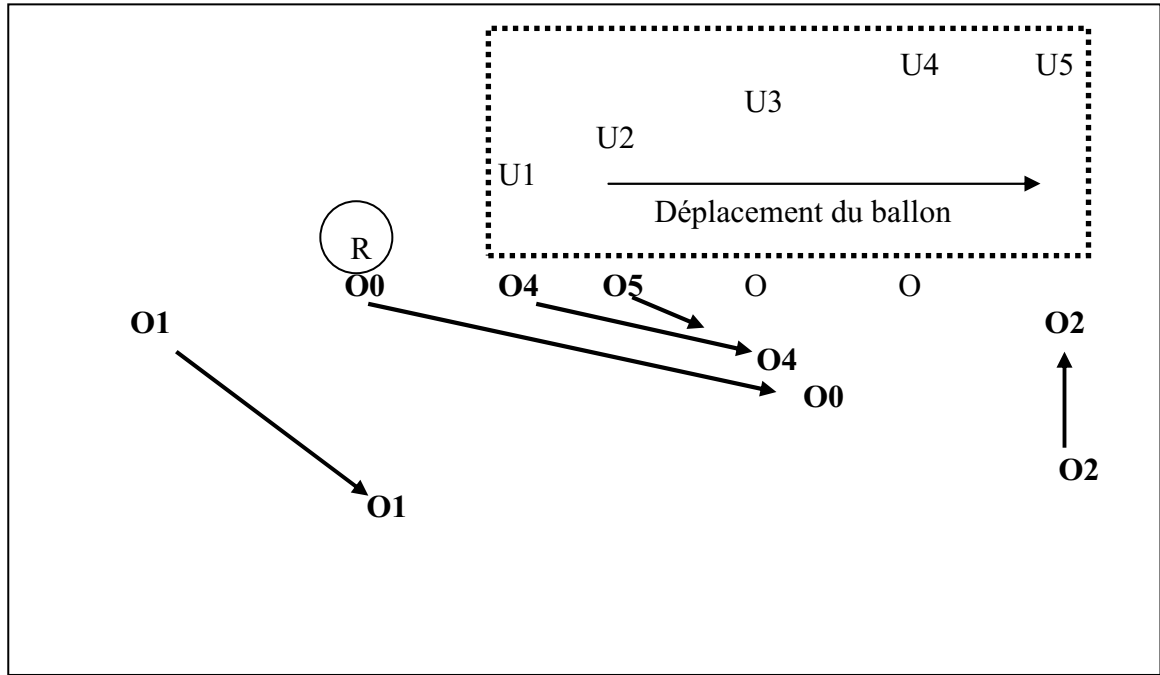


Figure 7 : Déplacement des joueurs dans le deuxième rideau au fur et à mesure du déplacement du ballon.

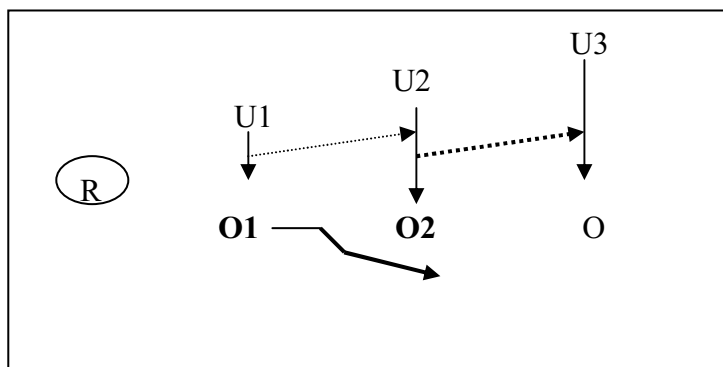


Figure 8: Renforcement du deuxième rideau par un joueur du premier rideau.

Commentaire de la figure 8 :

Pendant le temps de passe entre U1 et U2, O1 s'approche de O2 pour réduire l'intervalle O1O2 (flèche normale). Pendant le temps de passe entre U2 et U3, O1 « décroche » dans le deuxième rideau (flèche en gras) car sur le premier rideau il n'est pas concerné par la passe de U2.

• **Indices relatifs au troisième rideau :**

→ Pour le joueur dans l'axe profond et les joueurs en bout de ligne :

Ils agissent tous les trois ensembles se suppléant à tour de rôle suivant l'action de jeu.

Lorsque qu'un joueur en bout de ligne intègre le premier rideau, le joueur dans l'axe profond le suppléer et le joueur en bout de ligne opposé supplée ce dernier (**figure 9**).

Sur un coup de pied très long, au moins deux de ces joueurs sont concernés, le troisième se rend disponible sur le reste de l'espace profond (**figure 10 et 11**). Il faut être vigilant sur les deux premiers utilisateurs de la ligne d'attaque.

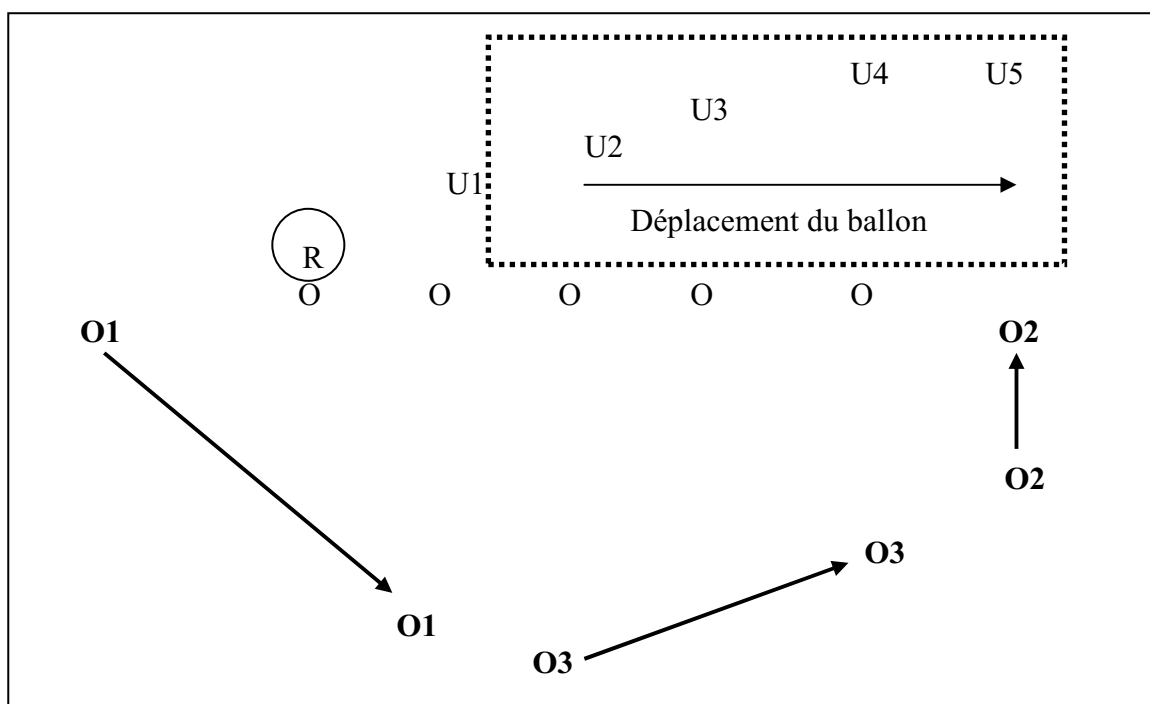


Figure 9 : Déplacement des joueurs dans le troisième rideau au fur et à mesure du déplacement du ballon.

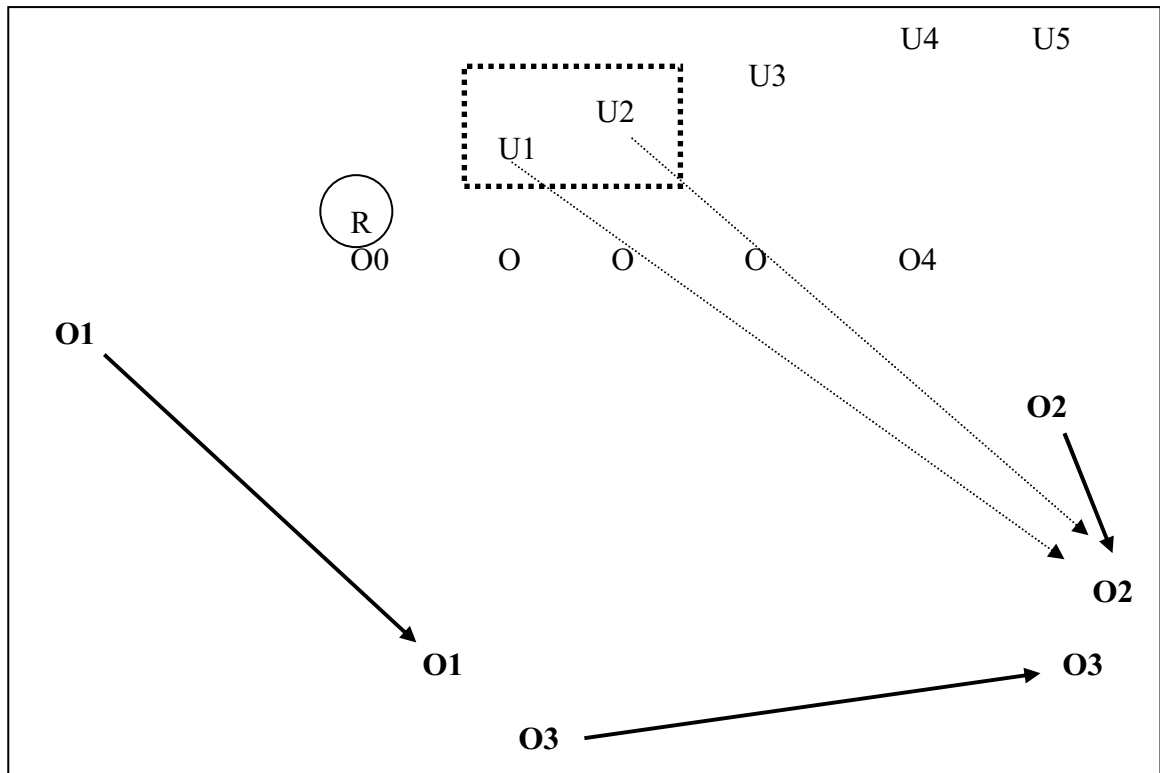


Figure 10 : Exemple de déplacements des joueurs concernés par le troisième rideau sur un coup de pied très long.

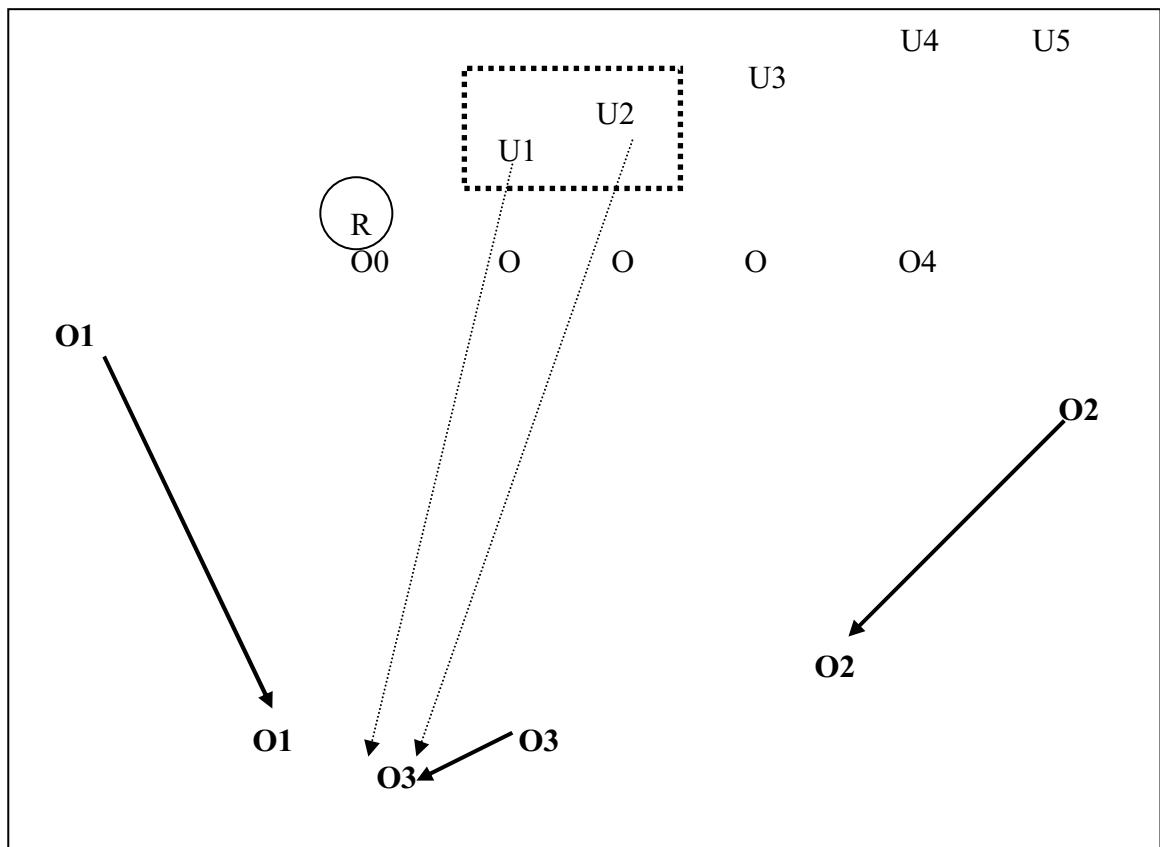


Figure 10 : Exemple de déplacements des joueurs concernés par le troisième rideau sur un coup de pied très long.

## B) Systèmes défensifs adaptatifs :

La réorganisation des joueurs et leurs fonctions décrites précédemment représentent le système défensif de base où le rapport de force est équilibré. Cependant si celui-ci change dans un espace donné et en moment donné, il peut y avoir des circulations adaptatives des joueurs. Ces circulations demandent une communication rapide et précise entre les joueurs.

### • Système défensif où le rapport de force est défavorable :

Au niveau du premier rideau, dans un espace donné et à un moment donné, il arrive que les joueurs soient en sous nombre de un à plusieurs joueurs par rapport aux utilisateurs. Il faut donc renforcer ce rideau le plus rapidement possible. Pour cela, les joueurs les plus proches sont :

- le joueur dans l'axe du regroupement (**figure 11**)
- les premiers joueurs du côté opposé de l'espace concerné (**figure 13**)
- des joueurs issus du regroupement qui sont consommés inutilement (**figure 12**).

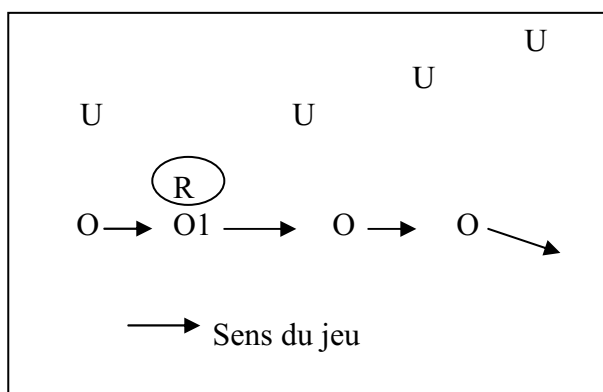


Figure 11 : Utilisation du joueur dans l'axe pour renforcer le premier rideau.  
⇒ **action rapide mais l'axe est fragilisé pendant un laps de temps.**

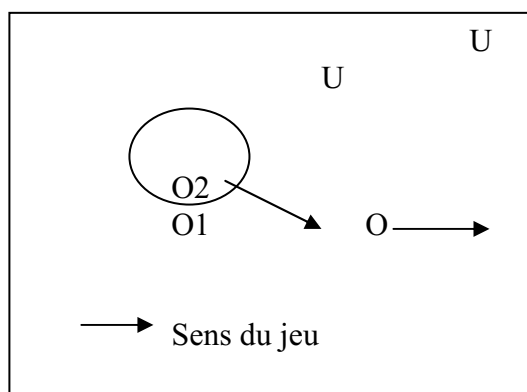


Figure 12 : Utilisation d'un joueur inutile du regroupement pour renforcer le premier rideau.  
⇒ **action rapide et efficace si joueur disponible**

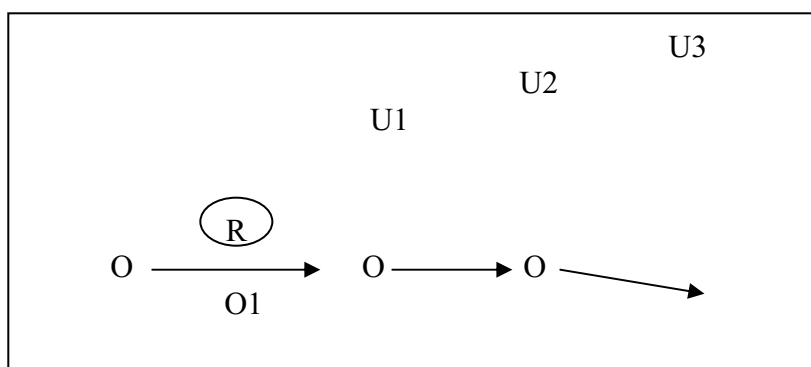


Figure 13: Utilisation d'un joueur coté opposé de l'espace déséquilibré pour renforcer le premier rideau, O1 garde l'axe du regroupement  
⇒ **action moins rapide mais l'axe est gardé sans interruption.**



Si les joueurs n'ont pas le temps d'équilibrer le rideau, il faut se placer face aux premiers utilisateurs et laisser celui (ou ceux) à l'extérieur. Le dernier joueur de la ligne n'est pas placé derrière en deuxième rideau, il intègre le premier rideau car il est trop faible. La montée est lente et oblique. Lente pour donner du temps aux joueurs en retard d'intégrer le rideau et pour ne pas se faire fixer par le porteur de balle (figure 14). Oblique pour être prêt à glisser dès que les utilisateurs se font des passes (figure 15).

Il est préférable de perdre du terrain pour rééquilibrer le rideau que d'en gagner et se faire contourner.

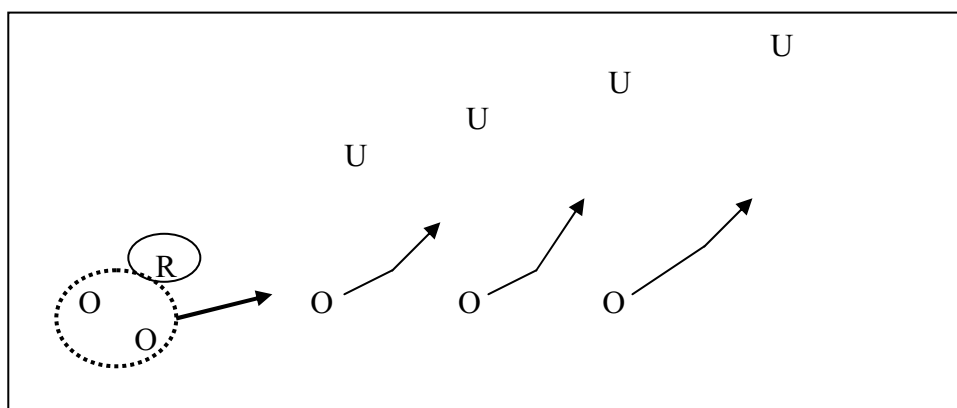


Figure 14 : Montée lente et oblique pour donner le temps aux joueurs en retard d'intégrer le premier rideau.

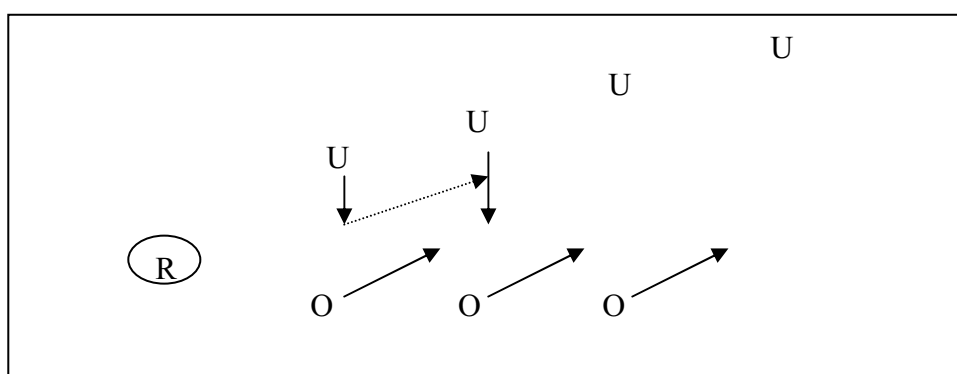


Figure 15 : Montée lente et oblique pour glisser lors de la passe du porteur de balle.

• **Système défensif où le rapport de force est favorable :**

Au niveau du premier rideau, dans un espace donné et à un moment donné, il arrive que les joueurs soient en surnombre de un à plusieurs joueurs par rapport aux utilisateurs. Dans ce cas, le rôle du premier joueur (voir du deuxième suivant le surnombre) est de défendre la zone entre le regroupement et le premier utilisateur de la ligne d'attaque (figure 16). En effet, cette zone peut être utilisée par le relayeur, des avants, un arrière (ailier ou arrière) ou par un jeu en croisée de la ligne d'attaque.

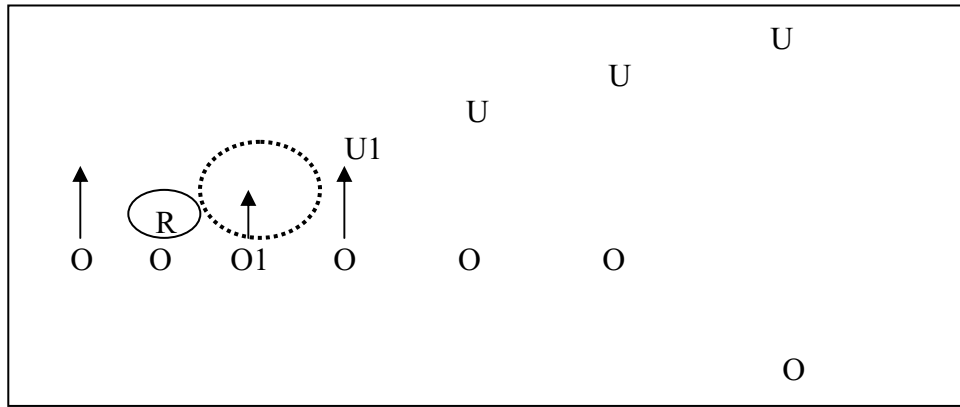


Figure 16: Utilisation du premier joueur du rideau pour garder la zone entre le regroupement et le premier utilisateur de la ligne d'attaque.

## CHAPITRE 3 : LES CONTRE ATTAQUES

### • **Au niveau du premier rideau défensif :**

#### Repères tactiques :

- En principe, il y a beaucoup de pression au niveau du ballon, dans ce cas éloigner le ballon de cette zone
- proposer des soutiens dans l'espace large notamment dans le même sens de jeu (mais pas forcément) que l'offensive adverse = les joueurs concernés doivent se préparer à s'y engouffrer (anticipation).

### • **Au niveau du deuxième et troisième rideaux défensifs :**

#### Repères tactiques :

- sur ce type de récupération, les adversaires sont éparpillés sur la largeur du terrain de manière inorganisée, le jeu est souvent une succession de 2 contre 1 à résoudre dans les plus larges couloirs offensifs.
- Importance de l'analyse des espaces par les soutiens pour se placer dans les espaces libres
- Si la récupération est sur un coup de pied, il faut toujours un soutien au réceptionneur pour intervenir vite en cas de pression dès la réception ou pour donner une solution de jeu car dans ce cas aussi il y a plus ou moins des successions de 2 contre 1 à résoudre. Si pas de soutien proche et pression → passe longue à un joueur qui va décider de l'action à suivre (main/pied) ⇒ se rendre disponible au large.

### • **Outils techniques (savoir faire) :**

Seuls les savoir faire suivants seront utilisés pour concrétiser le projet de jeu sur le terrain.

#### Pour les Avants et les Arrières:

- **Après le placage capacité à se relever immédiatement et à prendre le ballon**
- **Capacité du premier soutien au plaqueur à prendre immédiatement le ballon**
- Registre technique du jeu de mouvement offensif.

## PHASES DE FIXATION ET SENS DE JEU

### 1) Les phases de fixation : Pourquoi et Comment ?

Il y a deux types de phases de fixation, celles issues d'un accident de jeu et celles provoquées par une stratégie de jeu. Une phase de fixation correspond à un arrêt momentané du ballon sans arrêt des joueurs. **Qu'elles soient accidentelles ou provoquées, dans la défense (ligne d'avantage franchie), elles avantagent toujours les utilisateurs grâce à la création des lignes de hors jeu qu'elles impliquent.**

#### A) Les phases de fixation issues d'un accident de jeu :

Ces phases sont accidentelles car elles se déclenchent durant le jeu de mouvement lorsque le porteur de balle est bloqué ou plaqué. L'intention ne vient donc pas des utilisateurs, elle est induite par l'action des opposants.

La première intention du porteur de balle qu'il soit bloqué ou plaqué est de continuer l'action de jeu en passant son ballon à un soutien. Cependant si cette action est trop risquée il vaut mieux garder le ballon et créer une phase de fixation pour être sûr de le conserver.

Par conséquent sur un accident de jeu, le but des phases de fixation est la conservation du ballon tout en s'opposant à la pression adverse. En d'autres termes, il s'agit de garder le ballon sans reculer. De par sa nature, il faut noter aussi qu'elle fixe un certain nombre de joueurs adverses.

Le nombre de joueurs consommés dépend de la pression adverse dans le sens où il faut utiliser le nombre suffisant de joueurs pour conserver le ballon sans reculer. La qualité des actions techniques des premiers soutiens est primordiale afin d'utiliser le moins de joueur possible.

**Remarque : le fait d'avancer pendant ces phases facilitent toujours la conservation.**

Avant d'aborder les regroupements dans le détail, il faut bien noter que cette phase de jeu est du combat, par ce biais les joueurs doivent la jouer sous le **mode explosif** : toute lutte doit être jouée avec un maximum d'intensité et d'explosivité.

#### a) Le maul :

Le maul est une phase de fixation où le ballon est porté. Pour créer ce type de regroupement il faut au minimum un porteur de balle lié avec un partenaire et un adversaire.

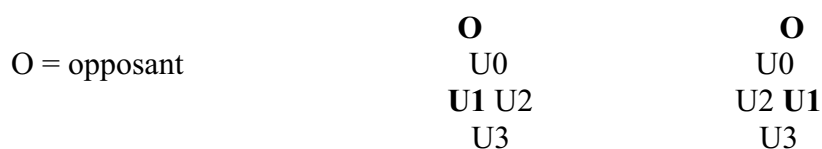
Le nombre de joueurs concernés par ce regroupement dépend de la pression exercée par les opposants sur le porteur de balle. Cependant, pour optimiser la cohésion d'une équipe et donc son efficacité lors de cette phase, il est préférable de mettre en place une organisation de base préétablie constituant une fondation solide du maul. Autour de cette fondation, le nombre de joueurs augmentera suivant la pression des opposants.

### **\*Organisation de base :**

Cette organisation comprend 4 joueurs qui entrent en jeu dans l'ordre suivant :

- le porteur de balle qui s'est fait bloquer = U0
- un arracheur/pousseur = U1
- un étayeur/pousseur = U2
- un éloigneur/pousseur = U3

Schématisation de l'organisation :



**Chaque joueur a un rôle technique précis à exécuter de la manière la plus rigoureuse possible afin de conserver le ballon (but de cette phase) sans avoir à consommer d'autres joueurs.**

→ Porteur de balle (U0) : se tourner vers son camp

Il doit se retourner complètement vers son camp, corps gainé, les deux pieds bien ancrés au sol (jambes semi-fléchies). Il présente la balle le plus loin possible de son corps pour faciliter l'arrachage pour le premier soutien. Cependant s'il ne peut pas, il faut penser à **ne pas plier le haut du corps** pour que le premier soutien puisse arracher facilement le ballon.

Dès que l'arracheur/pousseur et l'étayeur/pousseur sont correctement placés, il sort ses mains et vient les agripper sur chaque côté de façon à les serrer.

→ L'arracheur/pousseur (U1) : arracher en opposition à la pression et pousser

Il va engager une main par le haut pour arracher le ballon. Le choix de la main et par voie de conséquence le choix de l'épaule est fonction de la pression exercée par l'opposant. Si l'opposant exerce une pression plutôt sur le côté droit du porteur de balle, le joueur va engager son épaule gauche pour s'opposer à cette pression. Dans ce cas, pendant qu'il arrache le ballon, il place sa tête (sa joue gauche) contre la poitrine du porteur de balle. Dès qu'il s'est saisi du ballon avec la main droite (main du dessous), il enlève sa main gauche (celle du dessus) et vient ceinturer l'ancien porteur de balle en le saisissant par le dos, son épaule gauche est alors en contact avec celui-ci : la liaison est optimale avec lui. Pendant l'arrachage du ballon il garde une position axiale afin de pousser tout en arrachant.

Si la pression est du côté gauche du porteur de balle, l'épaule engagée et les appuis sont inversés, si la pression est dans l'axe du porteur, il est préférable d'arracher en direction de « la source », c'est-à-dire du côté où est arrivé le ballon (côté opposé au sens de jeu).

Points clés techniques de l'arrachage : arracher de haut en bas, la main du dessus (coude fléchi) pousse le ballon à l'aide de tout le corps, la main du dessous le tire pour le récupérer.

→ L'étayer/pousseur (U2) : se lier avec l'arracheur/pousseur et pousser

L'arracheur/pousseur (nouveau porteur de balle :U1) est lié d'un côté avec l'ancien porteur de balle (U0) et de l'autre côté il tient le ballon. Ce dernier est donc en danger par rapport aux opposants. Par conséquent, l'étayer/pousseur vient se lier à ce dernier comme les deuxièmes lignes en mêlée fermée. Si le joueur tient son ballon avec la main droite, il se lie à lui par la droite en passant son bras par-dessus son dos et il l'agrippe sur le côté, si possible au niveau de l'aisselle (côté gauche du porteur de balle dans notre cas de figure). Puis avec sa main droite il ceinture l'ancien porteur de balle en le saisissant par le dos.

→ L'éloigneur/pousseur (U3) : se saisir du ballon et pousser

Il vient dans l'axe la tête entre l'arracheur/pousseur et l'étayer/pousseur. Si le ballon est tenu par le joueur de gauche (dans sa main droite), il passe sa main droite pour s'en saisir et l'éloigner en le mettant contre le côté droit de son ventre. Avec sa main gauche, il se lie sur le côté gauche de ce joueur (côté gauche de son ventre).

→ Cas où le porteur de balle n'a pas pu se tourner :

Il conserve une position de poussée en tenant le ballon le plus éloigné des adversaires. Les soutiens viennent se lier à lui **en mettant l'impact pour avancer** et essaient de faire circuler le ballon vers l'arrière du maul.

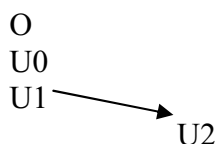
Si le ballon est bloqué sur la ligne de front, il faut passer par le sol d'où la nécessité d'avancer pour faciliter cette action.

#### \* Nombre de joueurs suivant la pression adverse :

→ Faible pression : pas de formation de base

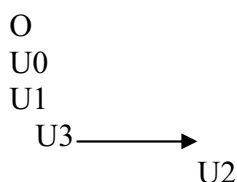
C'est le cas particulier où l'arbitre peut considérer qu'il n'y a pas forcément constitution d'un maul si l'action des joueurs est rapide. En effet, si le premier soutien arrache facilement le ballon, il peut servir de pivot et jouer ou faire jouer immédiatement. Il ne se met pas en position de poussée, il enchaîne directement une autre action. On appelle cette action de jeu une transformation directe car il n'y a pas de regroupement et donc pas de ligne de hors-jeu.

Schématisation :



Si le soutien met quelques secondes pour arracher le ballon, l'arbitre peut considérer qu'il y a formation d'un maul : porteur de balle lié avec un partenaire et un adversaire. Dans ce cas, un autre soutien vient faire le relayeur. On appelle cette action de jeu une transformation indirecte car il y a création d'un regroupement et donc de lignes de hors-jeu.

Schématisation :



→ Petite pression : formation de base

La pression est telle qu'il est nécessaire de former l'organisation de base afin d'être sûr de conserver le ballon. Cependant, si chaque joueur est efficace, il n'y a pas besoin de consommer d'autres joueurs pour conserver le ballon et ne pas reculer.

→ Forte pression : formation de base avec des joueurs en plus.

Dans ce cas, la pression est trop forte, avec la formation de base le ballon est conservé mais les joueurs reculent. Deux étayeurs/pousseurs (U4, U5) peuvent s'ajouter de par et d'autre de l'éloigneur/pousseur.

Schématisation de l'organisation :



Après si nécessaire des joueurs peuvent s'ajouter entre U4 et U3, U3 et U5. Un des deux joueurs prend le ballon.

#### **\* Cas où l'arracheur/pousseur n'a pu se saisir et éloigner le ballon :**

Ce cas arrive malheureusement souvent car le porteur de balle et l'arracheur/pousseur n'ont pas fait rigoureusement leur travail. Rappelons une fois encore l'importance de la qualité technique à produire par les premiers joueurs concernés par le regroupement (porteur de balle compris). Pour palier à ce problème, l'étayeur/pousseur voyant le ballon en danger va aider l'arracheur/pousseur à éloigner le ballon. Il l'arrache de la même manière, sa tête regarde dans le maul et est devant la tête de l'arracheur/pousseur. En fait, une fois le ballon arraché son épaule extérieure est en contact avec l'ancien porteur. Le ballon devra se trouver dans sa main intérieure (dans le maul), main qui devait être liée à l'arracheur/pousseur. L'éloigneur/pousseur à son tour lui arrache le ballon, toujours tête face à face et ainsi de suite avec les autres soutiens. Il faut utiliser le nombre de joueurs suffisant pour endiguer la pression adverse.

Dans ce type de maul, mis à part le porteur de balle initial qui est vers son camp, les joueurs ne sont pas dans l'axe mais inclinés vers l'intérieur du maul. On appelle cette organisation « une structure en épi », on parle aussi comme repère pour les joueurs de « tête au ballon ».

## b) La mêlée spontanée :

La mêlée spontanée est une phase de fixation où le ballon est au sol. Cette phase de jeu est souvent provoquée lorsque le porteur de balle est plaqué. Pour créer ce type de regroupement il faut au minimum un joueur par équipe qui se lient entre eux au-dessus du ballon et qui se le disputent **à la poussée (c'est une mêlée = poussée)**. Tout joueur participant à la mêlée spontanée n'a pas le droit de ramasser le ballon pour transformer ce regroupement en maul. Le ballon doit être talonné au pied sauf si un joueur (participant ou non) s'en saisit pour mettre fin au regroupement.

Le nombre de joueurs concernés par ce regroupement dépend de la pression exercée par les opposants. Il n'y a pas réellement d'organisation collective de base pour cette phase de jeu car l'idéal serait d'utiliser un seul joueur pour conserver le ballon. La qualité technique du premier soutien du porteur de balle plaqué est primordiale afin de consommer le moins de joueur possible dans ce regroupement.

### **\*Techniques individuelles de base :**

Il y a principalement deux techniques de base : l'enjambement et le déblaiement.

→ L'enjambement :

L'enjambement est surtout utilisé lorsqu'un partenaire au porteur de balle au sol arrive le premier dans la zone plaqueur/plaqué. Au lieu de ramasser le ballon et de risquer de prendre la pression adverse, il enjambe le ballon et attend un adversaire pour se lier à lui et créer le regroupement. L'enjambement évite donc d'être bloqué ou replaqué immédiatement et il permet de créer des lignes de hors jeu qui empêchent l'entrée en jeu de tous les adversaires en retard.

Points clés techniques de l'enjambement : position basse, un pied devant le partenaire au sol (jambe fléchie), un pied derrière (jambe quasiment tendue), corps gainé : prêt à combattre car l'adversaire va arriver lancé !!

→ Le déblaiement :

Le déblaiement est surtout utilisé :

- par un partenaire au porteur de balle au sol qui arrive lorsqu'un adversaire est déjà dans la zone plaqueur/plaqué
- par un adversaire qui arrive lorsqu'un joueur a déjà enjambé le porteur de balle au sol.

Pour ces deux cas, il s'agit de repousser l'adversaire pour enjamber le ballon afin de le récupérer.

Points clés techniques du déblaiement : position basse, si on engage l'épaule droite le pied droit est devant (jambe fléchie), nécessité de passer « sous le joueur adverse » (sous sa poitrine) pour le pousser efficacement. Si l'adversaire est au ballon pour s'en saisir, il faut d'abord lui enlever les mains, le relever **et passer sous sa poitrine** pour le pousser : c'est toujours celui qui est dessous (engager l'épaule) qui gagne.

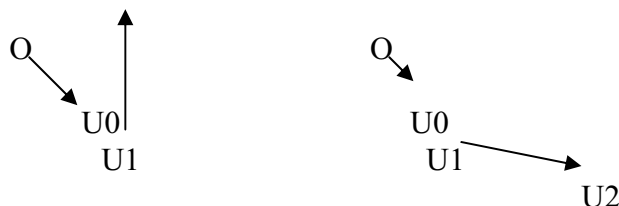


**\* Nombre de joueurs suivant la pression adverse :**

→ Faible pression : pas de technique individuelle de base

C'est le cas particulier où le joueur ramasse le ballon immédiatement car la pression est faible : il sait qu'il ne sera pas pris dès la prise de balle. Il peut soit avancer dans l'axe ou faire jouer un soutien, il n'y a donc pas de regroupement (pas de ligne de hors-jeu).

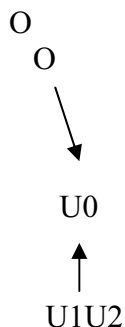
Schématisation :



→ Petite pression : utilisation d'une technique de base

La pression est telle qu'il est nécessaire et suffisant d'utiliser un joueur qui enjambe ou déblaie suivant la situation de jeu. Suivant son efficacité, il n'y a pas besoin de consommer d'autres joueurs pour conserver le ballon.

Schématisation de l'organisation de base :



→ Forte pression : utilisation d'une technique de base avec des joueurs en plus.

Dans ce cas, la pression est trop forte, un seul joueur ne suffit plus pour conserver le ballon. Le nombre de joueur est fonction de la pression adverse. Si un seul joueur a enjambé, le deuxième vient se lier à lui du côté de la pression, le troisième du côté opposé à elle. Puis, si nécessaire, il est possible d'utiliser 2 joueurs placés derrière ces trois joueurs comme deux deuxième lignes en mêlée ordonnée. Si un seul suffit il se met du côté où la pression est la plus forte.

Schématisation de l'organisation (le porteur de balle au sol n'est pas représenté) :

O O  
O O O  
U2 U1 U3  
U4 U5

### **B) Les phases de fixation provoquées :**

Ces phases sont issues d'une stratégie de jeu provenant d'un projet de jeu. Elles sont souvent utilisées après une phase statique notamment à la suite d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc afin de fixer un maximum d'adversaires sur ce point de rencontre. Deux types de fixation se distinguent : la fixation au contact et la fixation à distance. La première correspond à la création d'un regroupement consommant beaucoup de joueurs des deux équipes. La deuxième correspond à un regroupement consommant peu de joueurs mais un bon nombre d'adversaires sont en train d'y converger par « attraction du ballon » alors que les utilisateurs se préparent à jouer dans un autre espace de jeu à pression plus faible.

Sur des regroupements à fixation au contact, le maul est privilégié car on peut avancer avec le ballon. Son organisation de base n'est pas forcément la même que lors des regroupements accidentels. En effet, comme les soutiens sont immédiats, il vaut mieux étayer le porteur de balle de chaque côté (U1 et U2) dès le contact avec l'adversaire puis le troisième soutien (U3) vient arracher le ballon tout en poussant. Deux autres soutiens (U4 et U5) peuvent venir de part et d'autre de ce dernier, puis à nouveau deux autres constituant une troisième ligne (U6 et U7).

Schématisation :

O O  
O O O  
O O O  
**U1 U0 U2**  
U4 **U3** U5  
U6 U7

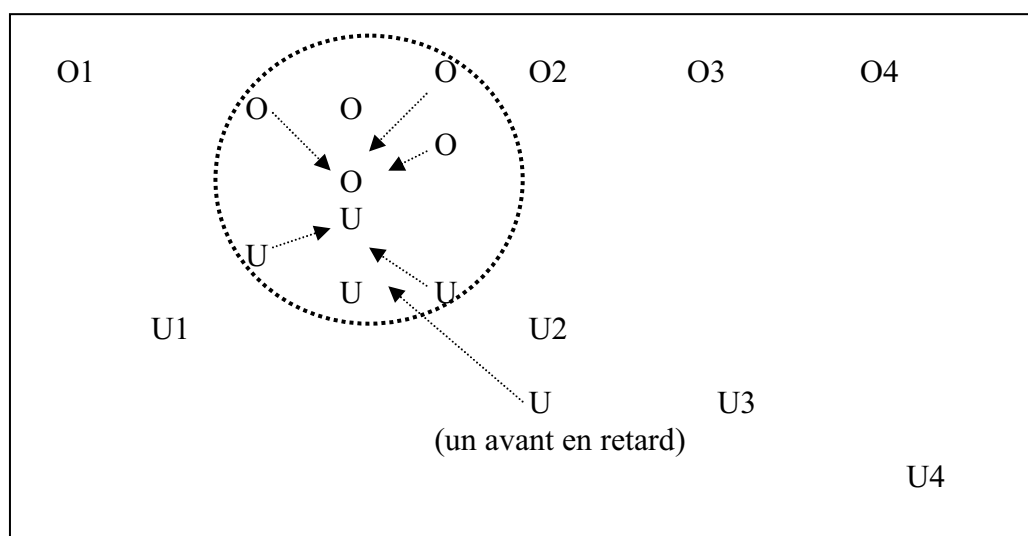
Sur les regroupements à fixation à distance, il est possible d'utiliser le maul ou la mêlée spontanée. Pour le maul, l'organisation de base à 4 joueurs vue ci-dessus (joueurs en gras) suffit avec le quatrième joueur qui fait action de pivot et non d'arracheur/pousseur. Pour la mêlée spontanée, il suffit d'un joueur ou deux jours liés qui viennent enjamber le porteur de balle au sol.

## 2) Les phases de fixation : Par qui ?

Pour les phases de fixation provoquées, les joueurs sont définies suivant la stratégie issue du projet de jeu. Pour celles accidentelles, les joueurs concernés sont ceux qui sont les plus proches du joueur bloqué ou plaqué. Cependant, si beaucoup d'utilisateurs doivent former le regroupement car la pression y est forte, les derniers à le constituer sont de préférence des avants (« les retardataires ») **dans la mesure où le ballon est conservé.**

→ Quand regarder et prendre la décision ?

Pour intégrer le regroupement, la lecture du jeu et la prise de décision se prennent lors des déplacements des utilisateurs vers le joueur bloqué ou plaqué.



Les utilisateurs les plus proches du regroupement (dans le cercle en pointillé) sont concernés ils doivent prendre leur décision pendant leur déplacement vers le joueur bloqué ou plaqué. L'utilisateur qui se trouve hors du cercle est un avant en retard qui est concerné par le regroupement : à lui de voir s'il l'intègre ou pas.

## 3) Le sens du jeu : stratégie et tactique

Le sens du jeu sera défini dans les divers projets d'équipe suivant les volontés des entraîneurs. Sinon voici quelques données stratégiques et tactiques.

Rappelons que la stratégie est les prises de décision avant l'action de jeu et que la tactique est celles prises pendant l'action de jeu.

La relance de jeu est la forme de jeu (main, pied) utilisée après un regroupement. Dans cette partie, seuls les regroupements accidentels sont concernés. Pour les provoqués, ils n'ont lieu d'exister que par la relance de jeu qui est prévue derrière eux, autrement dit ils sont la cause et la relance est la finalité. Cependant cela n'empêche pas les joueurs de « lever la tête » pour regarder si l'effet du regroupement provoqué a fonctionné afin de continuer l'action prévue ou de la changer si nécessaire suivant les indications indiquées ci-après.

La relance de jeu dépend des rapports de force de part et d'autre du regroupement au moment de la sortie de balle. Ces derniers vont donc aussi influencer sur le choix du côté de jeu.

Pour simplifier la lecture de jeu des joueurs, des repères stratégiques de base peuvent être mis en place afin **de les aider à prendre une décision**. En effet la stratégie a ses limites il ne faut pas qu'elle décide à la place des joueurs. Nous dirons succinctement car ce n'est pas le sujet ici qu'elle est à double tranchant : elle est très efficace si l'adversaire a réagi comme prévu mais elle donne lieu à de terribles erreurs si l'adversaire n'a pas réagi comme prévu. Si à court terme, la stratégie donne de bons résultats sur un collectif, à long terme elle restreint les joueurs dans des schémas de jeu fermés qui lors de fortes adversités peuvent devenir stériles et ne donner lieu à aucune solution efficace de jeu par manque d'adaptation aux actions de jeu. Par conséquent il est préférable de la restreindre au maximum.

**Au niveau des relances, la stratégie aide au sens du jeu et au type de regroupement à utiliser et la tactique intervient sur les formes de jeu à utiliser.**

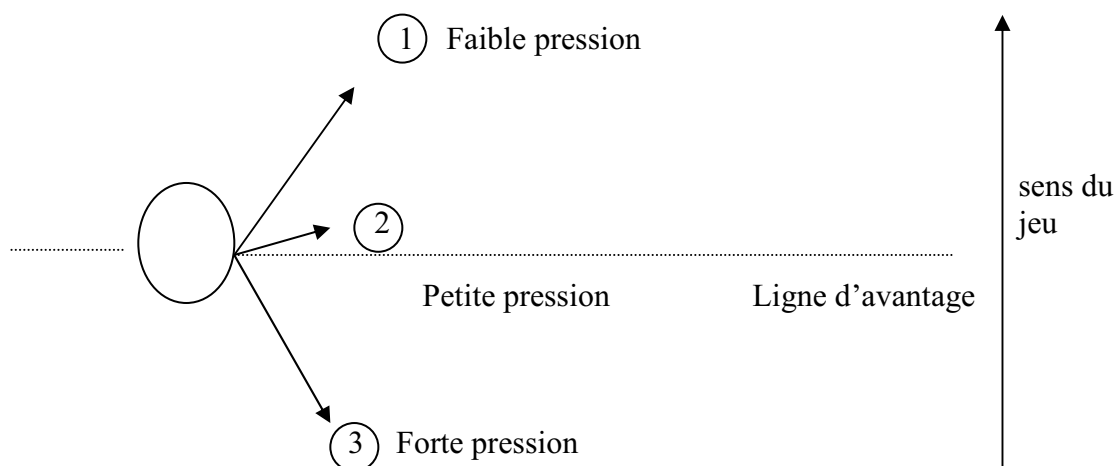
Par exemple si la stratégie indique qu'il faut jouer même sens avec l'utilisation d'une mêlée spontanée avec sortie rapide, les joueurs n'ont plus qu'à concentrer leur lecture du jeu sur les indices du rapport de force de ce côté de jeu pour savoir s'il faut jouer en déployé (pénétrant ou contournant), en groupé ou au pied. Autrement dit, la stratégie leur permet de gagner du temps qui les aide à prendre la bonne décision et à s'y organiser efficacement pour la réaliser. **Cependant, à long terme, comme nous l'avons évoqué ci-dessus, il faut être capable d'analyser la situation de jeu dans sa globalité.** En effet si pour une raison X ou Y les adversaires ne sont pas placés comme prévu, il se peut que la réponse efficace à la situation de jeu soit du côté opposé au sens de jeu (renversement d'attaque).

#### A) Repères stratégiques de bases :

Ils sont fonction de l'emplacement du regroupement par rapport à la ligne d'avantage et la vitesse de sortie de la balle. La ligne d'avantage correspond à une ligne parallèle aux lignes de l'en-but qui passe par le milieu des phases de fixations.

Pour la vitesse de sortie de balle, de par sa nature, la mêlée spontanée permet une libération rapide du ballon alors que le maul a une sortie plus lente excepté dans le cas particulier du premier soutien pivot qui ne constitue pas réellement un maul.

Schématisation :



### **\* Stratégies supposant une utilisation optimale des regroupements :**

En 1 → la pression des opposants est faible car la ligne d'avantage est largement dépassée par les utilisateurs :

- utiliser la mêlée ouverte pour une libération rapide du ballon
- le jeu se situe dans le même sens.

En 2 → la pression des opposants est plus ou moins importante car la phase de fixation se situe autour de la ligne d'avantage :

- utiliser la mêlée ouverte pour une libération rapide du ballon
- utiliser le maul pénétrant pour fixer un maximum d'adversaire à libération lente

Si la libération du ballon est rapide le jeu est dans le même sens. Si la libération est lente il est possible d'inverser le sens du jeu lorsque l'espace est suffisamment large (minimum 20m).

En 3 → la pression des opposants est forte la phase de fixation se situe bien en deçà de la ligne d'avantage :

- utiliser le maul pour une libération lente du ballon afin de permettre à ses partenaires de se replacer
- il arrive que les opposants montent vite pour exercer une forte pression en oubliant parfois le côté fermé. Dans ce cas il est possible de jouer en sortie rapide du ballon sur ce côté fermé.

### **\* Stratégies prenant en compte tous les cas de figure :**

→ Si les adversaires n'ont pas eu le temps de se réorganiser :

Par un gain de terrain conséquent (cas 1) = jeu même sens avec sortie rapide

Par une sortie très rapide du ballon (cas 2) = jeu même sens.

→ Si les adversaires sont réorganisés :

Par une sortie lente due au cas 3 = parfois ils oublient le côté opposé au sens du jeu pour occuper efficacement l'autre côté. Dans ce cas un renversement d'attaque peut être judicieux d'autant plus si l'espace est large (intervalle large), sinon jeu même sens.

Par une sortie lente lors du cas 1 ou du cas 2 : limite de l'aspect stratégique des relances car il faut analyser les rapports de force de part et d'autre du regroupement pour faire le bon choix de côté. On aurait tendance à penser qu'il faut jouer même sens. Cependant les opposants sont toujours tentés de renforcer le rideau défensif côté même sens par peur de s'y faire déborder. Dans ce cas cela peut affaiblir le rideau défensif côté opposé et donc permettre de jouer en renversement (sens contraire).

**\* Stratégie lorsque le rapport de force est favorable au niveau du regroupement à cause d'une faible pression:**

Il est nécessaire de discerner ce cas car que ce soit sur un ballon porté ou un ballon au sol, il n'y a pas création de regroupement. Dans ce cas, on ne parle pas de sens de jeu car la continuité du mouvement se situe dans l'axe en pénétration au niveau ou autour de la phase de blocage ou de placage. « Autour » signifie quelques mètres de part et d'autres de cette phase où il y a le moins de pression.

**B) Repères tactiques :**

Initialement, il est important que les joueurs maîtrisent les repères stratégiques en tant qu'aide à la prise de décision sur le type de regroupement à utiliser et sur le sens de la future action de jeu. Sur ces bases stratégiques, la tactique se résume par l'analyse du rapport de force du côté du regroupement où l'action va se dérouler (même sens ou sens contraire) et le choix de la forme de jeu à utiliser, et ce, au moment de la sortie de balle. Cette analyse (lecture de jeu) ne se fait pas uniquement par le premier utilisateur (souvent le 10) situé dans cet espace : **tous les joueurs susceptibles d'y intervenir doivent analyser le rapport de force pour :**

- **qu'ils prennent conscience de la forme de jeu la plus adaptée à la situation**
- **qu'ils soient en mesure, si nécessaire, d'aider le premier utilisateur dans sa décision**
- **ne pas être surpris par la décision du premier utilisateur**

Puis sur un plan plus technique, à savoir qui fait quoi et où (quel intervalle), il est préférable que ce soit le premier utilisateur qui décide en annonçant des **codes tactiques** relatifs à des actions de jeu spécifiques connues de tous.

En résumé :

- tout le monde prend les informations et les analyse
- un joueur décide et annonce.

**\* Analyse du rapport de force au niveau des deux côtés de jeu suite à la limite des repères stratégiques :**

Dans un second temps, suite à la limite des repères stratégiques lors des sorties lentes de balle, les joueurs doivent être capables d'analyser le rapport de force des deux côtés de jeu afin de choisir le bon côté et d'utiliser la forme de jeu la plus efficace. Le relayeur qui est déjà concerné à gérer le regroupement ne peut pas tout analyser et prendre la bonne décision (au pire il aurait une chance sur deux). S'il en est capable pendant son déplacement vers le regroupement, tant mieux. Cependant, quelques fois entre le moment où il a analysé les rapports de force et le moment de sortie de la balle ceux-ci ont changé sans qu'il puisse s'en apercevoir étant trop impliqué dans le regroupement. Dans ce cas, il est préférable que cette décision soit prise par le premier utilisateur de chaque côté de jeu. La mise en place **d'un code prioritaire** permet à ce dernier d'avoir le ballon par rapport à son homonyme dans le cas où il aurait un rapport de force favorable. Dans le cas où il y a annonce par les deux joueurs du code prioritaire ou au contraire qu'il n'y a pas d'annonce c'est le relayeur qui choisit.

Parfois sur un côté de jeu, si la largeur de terrain est très grande, le premier utilisateur a du mal à analyser le rapport de force sur un délai de temps raisonnable car soit son champ de vision est trop court soit le nombre de joueurs est trop important. Dans ce cas, les autres utilisateurs plus au large peuvent l'aider à prendre la bonne décision en lui annonçant le code prioritaire et/ou un code tactique.

#### 4) Importance du relayeur :

##### **\* Le relayeur en retard sur l'action de jeu :**

Quel que soit le regroupement, accidentel ou provoqué, le nombre de joueurs consommés dans le regroupement dépend souvent du relayeur et notamment sur ceux qui nécessitent des sorties de balles très rapides. En effet, si le relayeur est en retard et que personne ne prend la décision de le suppléer, les opposants ont le temps de mettre la pression et de ralentir la sortie de balle voir de récupérer le ballon ! Ce cas se distingue souvent lors des mêlées spontanées avec un joueur ou deux joueurs qui ont enjambé. Ceux-ci reculent sous la pression adverse et lorsque le relayeur arrive le ballon n'est plus derrière (près de la jambe de derrière) mais au milieu des jambes, il a donc de la difficulté à s'en saisir et à faire une passe rapide. Il faut alors consommer un ou deux joueurs de plus pour bien dégager le ballon. En résumé, ce retard sur l'action de jeu a deux conséquences :

- surconsommation de joueurs
- perte de temps entraînant une meilleure réorganisation défensive.

Par conséquent, si les actions des premiers soutiens au porteur de balle sont primordiales pour une conservation efficace du ballon, **la présence immédiate du relayeur est tout aussi primordiale** sinon toutes les données de la future situation de jeu peuvent être changées.

##### **\* Le relayeur en avance sur l'action de jeu :**

Quel que soit le regroupement, accidentel ou provoqué, un relayeur qui éjecte trop vite le ballon n'est pas forcément une bonne chose. En effet, actuellement tout le monde s'accorde à dire qu'il faut éjecter vite le ballon pour prendre la défense de vitesse c'est-à-dire avant que les opposants arrivent à se réorganiser efficacement. Le problème majeur dans l'application stricte de cette « stratégie » est de prendre de vitesse la défense mais aussi ...l'attaque. En d'autres termes, on oppose une défense désorganisée à une attaque désorganisée ce qui peut être plus difficile à jouer qu'une opposition entre une défense organisée à une attaque organisée. Par exemple, si les soutiens au porteur de balle sont en retard en cas de placage, ce dernier risque de perdre la balle. Pour palier à ce problème soit le relayeur est capable d'analyser la situation et de sortir la balle au bon moment (dans le bon timing) sinon le rôle revient au premier utilisateur de l'espace de jeu concerné qui communique pour ralentir la sortie de balle.

**En conséquence, il ne faut pas oublier qu'une sortie de balle rapide n'a pour seul but d'opposer une défense désorganisée face à une attaque organisée.**

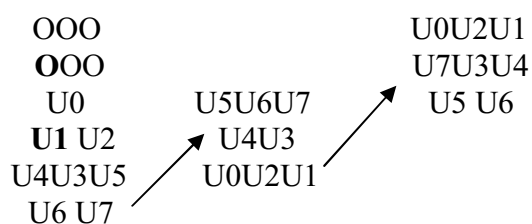
## 5) Le maul pénétrant :

Un maul pénétrant est un maul dont le but après la conservation du ballon est d'avancer soit pour marquer soit pour fixer un maximum de joueur. En fait, il s'apparente à une forme de jeu de mouvement. Dans ce cas, il est utilisé stratégiquement (maul provoqué) ou tactiquement (maul accidentel) lorsque peu d'opposant ne se consomme dans les regroupements privilégiant ainsi le premier rideau défensif.

Il peut évoluer par des déroulés à droite ou à gauche. Le ballon doit toujours être « au fond » du regroupement pour être sûr de le conserver (but prioritaire du maul). Les organisations de base décrites précédemment restent les mêmes, cependant il est nécessaire d'avoir toujours au moins deux joueurs en fond de maul pour permettre les déroulés. Puis au fur et à mesure de ceux-ci la structure change en fonction de l'endroit des pressions adverses, plusieurs exemples sont décrits ci-dessous.

**L'évolution du regroupement, l'endroit des déroulés et le moment de sortie de la balle est commandé par le relayeur.**

Schématisation :



Dans cette évolution, on part sur une structure de maul accidentel avec U6 porteur de balle. Puis, un premier déroulé à droite par un décrochage de U6 et U7 où U2 devient porteur de balle. Enfin un autre déroulé à droite par un décrochage de U0, U2 et U1 où U6 redevient porteur de balle.



## LA COMMUNICATION UTILE

Sur un terrain, la communication entre les joueurs est très importante. Cependant il faut quelle soit **rapide et efficace**. Pour cela, il ne faut se perdre dans des communications longues et non adaptées à l'action de jeu en cours. C'est malheureusement souvent le cas chez les jeunes (et ... seniors) qui n'arrêtent pas de demander les ballons alors qu'ils n'ont aucune analyse de la situation de jeu dans laquelle ils se trouvent.

Afin d'harmoniser la communication au sein du club, nous avons mis en place un ensemble de mots avec leur fonction qui correspond à la communication utile.

### • Attaque :

#### « Moins » :

- joueur dans ligne d'attaque (futur porteur de balle) : demande à un soutien (joueur en retard) de se mettre en soutien intérieur (fait référence au « moins 1 ou moins 2 »).
- joueur en soutien : informe le joueur dans la ligne d'attaque (porteur ou futur porteur de balle) qu'il est en soutien intérieur.

#### « Plus » :

- joueur dans ligne d'attaque (futur porteur de balle) : demande à un soutien (joueur en retard) de se mettre en soutien extérieur (fait référence au « plus 1 »).
- joueur en soutien : informe le joueur dans la ligne d'attaque (porteur ou futur porteur de balle) qu'il est en soutien extérieur.

#### « Zéro » :

- joueur dans ligne d'attaque (futur porteur de balle) : demande à un soutien (joueur en retard) de se mettre en soutien axial (fait référence au « zéro »).
- joueur en soutien : informe le joueur dans la ligne d'attaque (porteur ou futur porteur de balle) qu'il est en soutien axial.

« **J'ai** » : Joueur qui s'annonce pour une réception de balle aérienne. Cette annonce doit se faire pendant la **trajectoire montante** du ballon afin que les soutiens puissent s'organiser.

« **Donne** » : joueur soutien qui demande au porteur de balle de lui donner le ballon. N'oublions qu'il est responsable du porteur de balle.

« **Garde** » : joueur soutien qui demande au porteur de balle de garder le ballon. N'oublions qu'il est responsable du porteur de balle.

### • Défense :

« **10** » : Joueur qui prend le premier utilisateur de l'espace large de la ligne d'attaque adverse.

« **J'ai** » : Joueur qui annonce le joueur adverse qui prend si possible en le pointant du doigt.

« **Glisse** » : le joueur « sauté » demande à son soutien extérieur de se décaler (changer de vis-à-vis) car il prend le sien.

« **Moins** » : joueur qui informe son soutien extérieur **qu'il est ou qu'il reste** en soutien intérieur : il garde le couloir intérieur.

« **Monter** » : annonce des leaders de chaque côté du regroupement pour faire monter le premier rideau défensif.

« **Prend** » : joueur qui demande à un partenaire de prendre un adversaire. Celui-ci doit lui annoncer « **j'ai** » pour valider sa demande.

« **Pousse** » : joueur qui intègre le premier rideau défensif et qui demande au(x) soutien(s) extérieur(s) de se décaler en changeant de vis-à-vis.

• **Conservation :**

« **Sort** » : joueur (souvent le relayeur) qui demande à un partenaire participant au regroupement d'en sortir pour aller se placer dans le jeu de mouvement.

« **Dans** » : joueur (souvent le relayeur) qui demande à un partenaire non participant au regroupement de l'intégrer.

« **Arrache** » : joueur qui demande à un partenaire d'arracher le ballon pour l'éloigner de la pression adverse.

« **Ballon** » : joueur (souvent le relayeur) qui demande l'accès immédiat au ballon.

« **Sol** » : joueur (souvent le relayeur) qui demande au porteur de balle de passer par le sol.