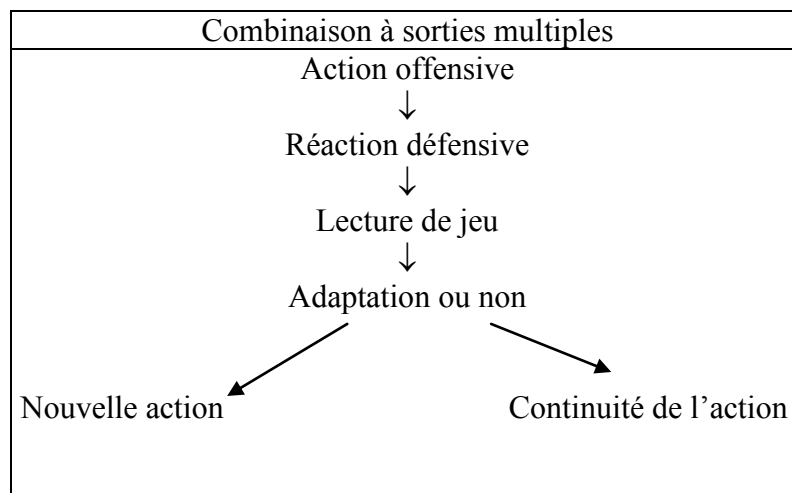
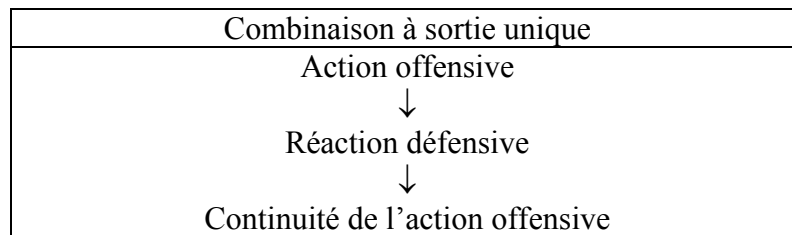


Jeu par les arrières

Le jeu des lignes arrières que l'on associe le plus souvent aux lancements de jeu derrière les phases de conquête (touche et mêlée) est un jeu que l'on complexifie énormément par la mise en place d'une multitude de combinaisons. Loin d'être inutiles de part les déplacements et donc l'incertitude qu'elles génèrent sur les défenses, il semblerait qu'elles ne soient pas assez suffisamment exploitées dans le sens où l'incertitude dans beaucoup de cas est limitée non pas par la qualité de la combinaison mais par la sortie unique qu'on lui confère. Nous entendons par « sortie unique » le fait que l'ensemble des déplacements des joueurs n'a pour but que de faire pénétrer un joueur spécifique dans un intervalle spécifique. Ce qui veut dire que si la défense n'a pas réagi comme prévue le joueur se fait plaquer et il y a échec.

Le premier but de cet exposé est de montrer que 3 combinaisons avec plusieurs sorties sont plus efficaces que 9 combinaisons à une sortie. En effet, le nombre de sorties donnent des choix de jeu au porteur de balle qui pourra servir ou garder le ballon pour franchir ou faire franchir avec un maximum probabilité. Si la lecture de jeu et la capacité d'adaptation des joueurs sont efficaces la probabilité de franchissement est à coup sûr bien supérieur qu'une combinaison à une sortie qui elle dépend uniquement de la réaction défensive.

En résumé :



Remarque : Sans s'attarder sur le sujet, la lecture de jeu et l'adaptation qui s'en suit n'est pas chose aisée, cela demande énormément d'apprentissage et de travail : Quel choix lorsqu'on travaille à court terme avec des seniors ? ... et la formation ??

Nous allons étudier trois combinaisons technico-tactiques dits classiques en lancement de jeu derrière une mêlée ordonnée :

- la croisée
- la redoublée
- la sautée

Légendes :

Les flèches en trait continu représentent les courses des utilisateurs pendant l'action de jeu.

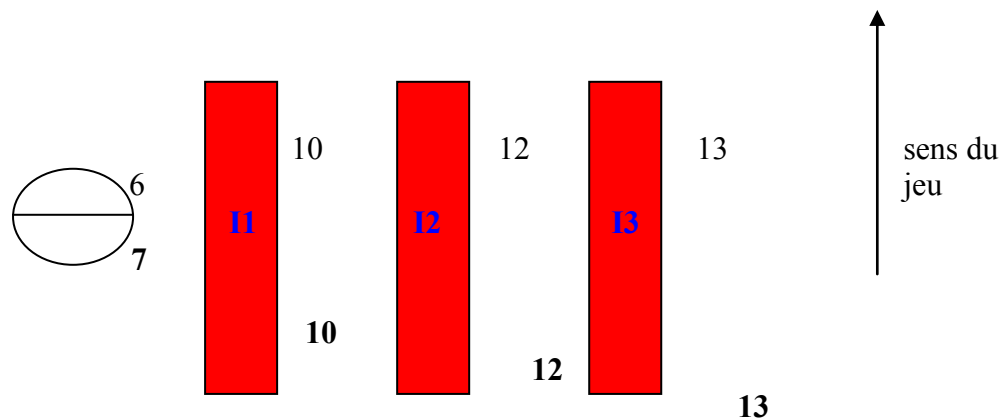
Les flèches en trait discontinu représentent les passes.

Les flèches en trait continu en gras représentent les courses des opposants pendant l'action de jeu.

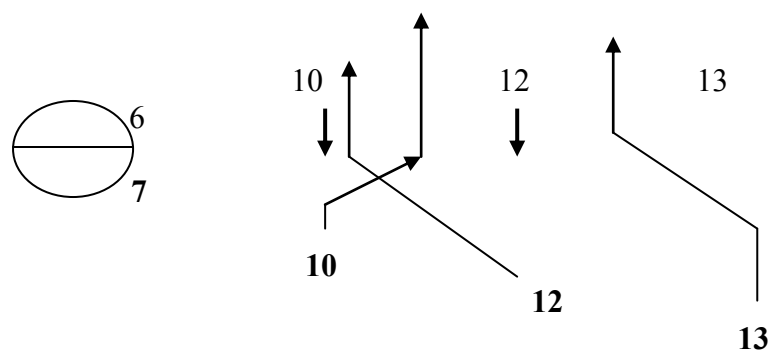
1) La croisée :

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 :

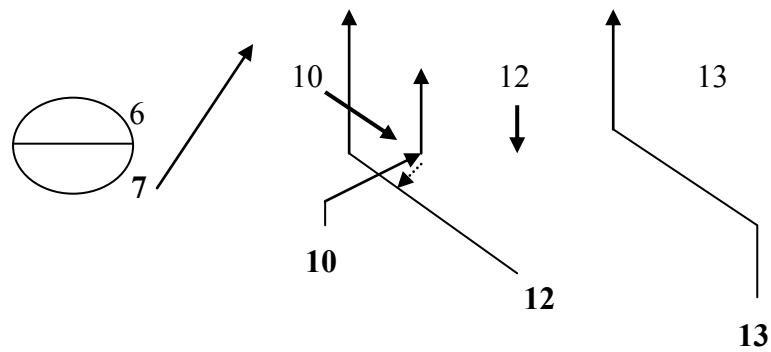


Sortie 1 :



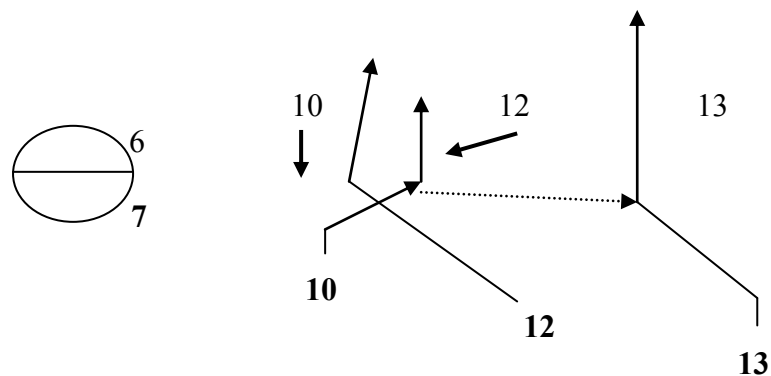
Le 10 et 12 ne bougent pas (défense de zone). Le 10 prend l'intervalle 12. Le 12 et 13 sont en soutien.

Sortie 2 :



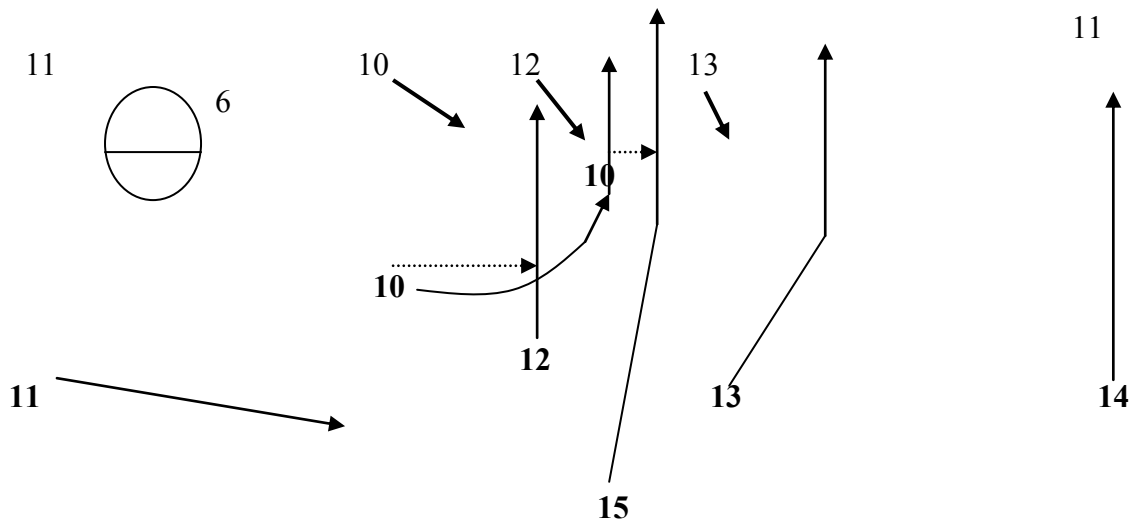
Le 10 suit son vis-à-vis (défense sur l'homme). Ce dernier sert le 12 qui dès la prise de balle redresse sa course pour prendre l'intervalle 11 (qui est le même intervalle que sur le premier schéma mais décalé dans l'espace large). Le 7, 10 et 13 sont en soutien.

Sortie 3 :



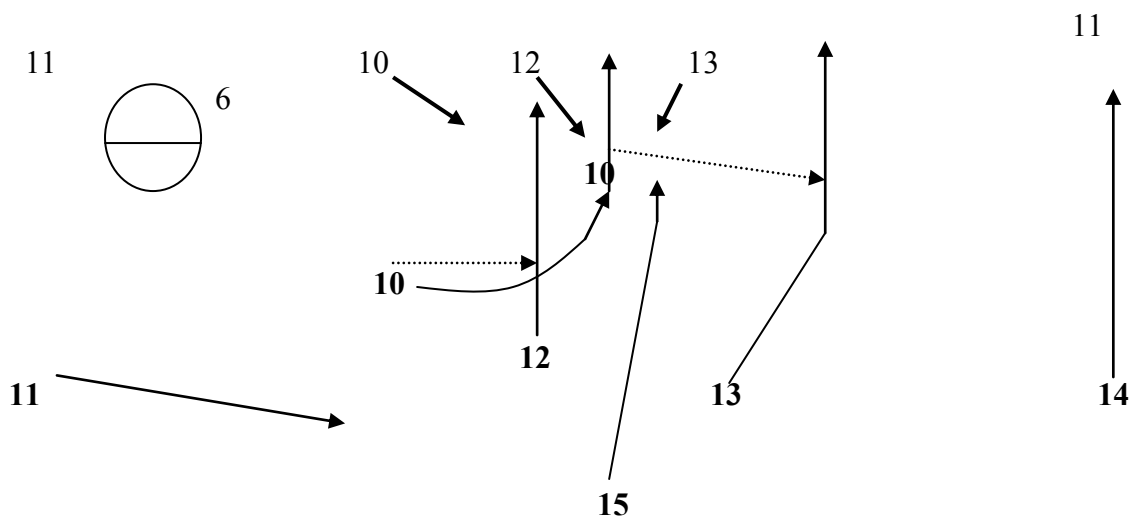
Le 10 ne bouge pas (défense de zone) et le 12 prend le 10 (défense sur l'homme). Ce dernier sert le 13 qui vient à hauteur dans l'intervalle 13. Le 12 est soutien immédiat, Le 10 doit vite accélérer pour se porter en soutien.

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.

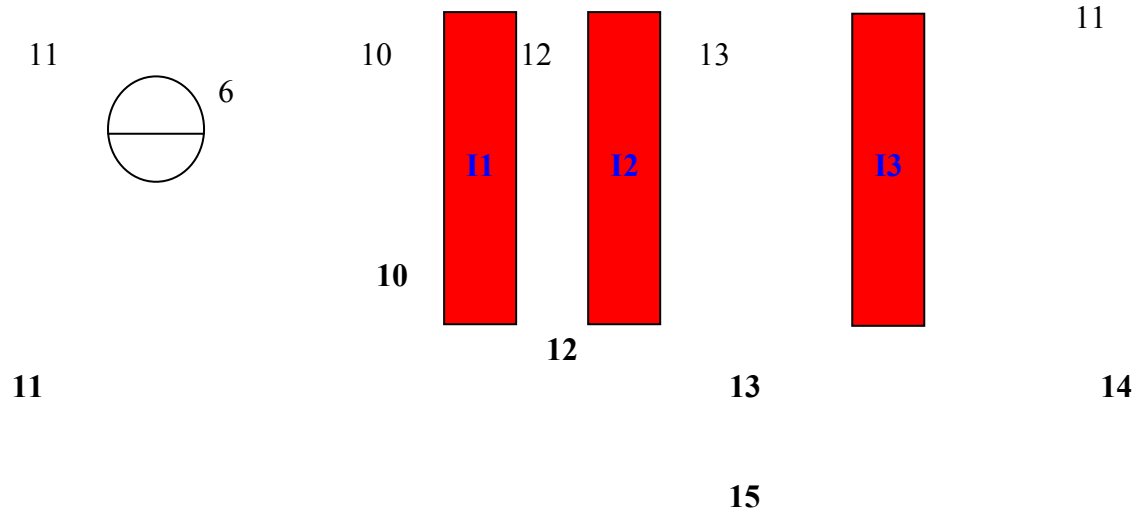
Sortie 3 :



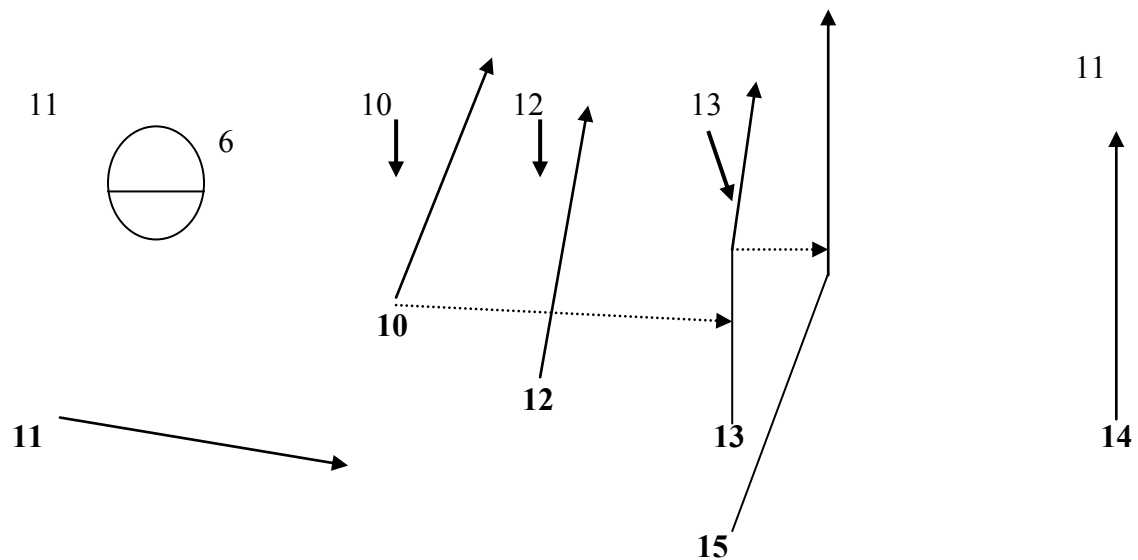
Les 10, 12 adverse glissent pour prendre respectivement le **12** et **10**, et le 13 adverse défendent sur le **15**. Ce dernier freine ce qui indique au **10** de servir le **13** dans l'intervalle **12**. Mise à part le **11** qui couvre, le reste des arrières sont en soutien.

3) La sautée :

Intervalles à franchir :

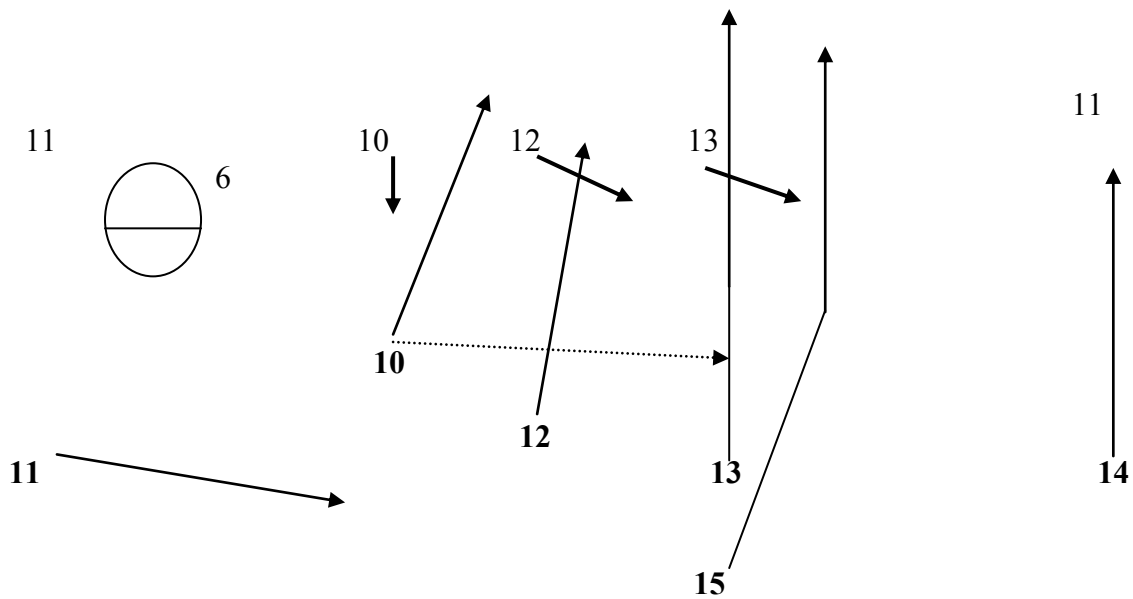


Sortie 1 :



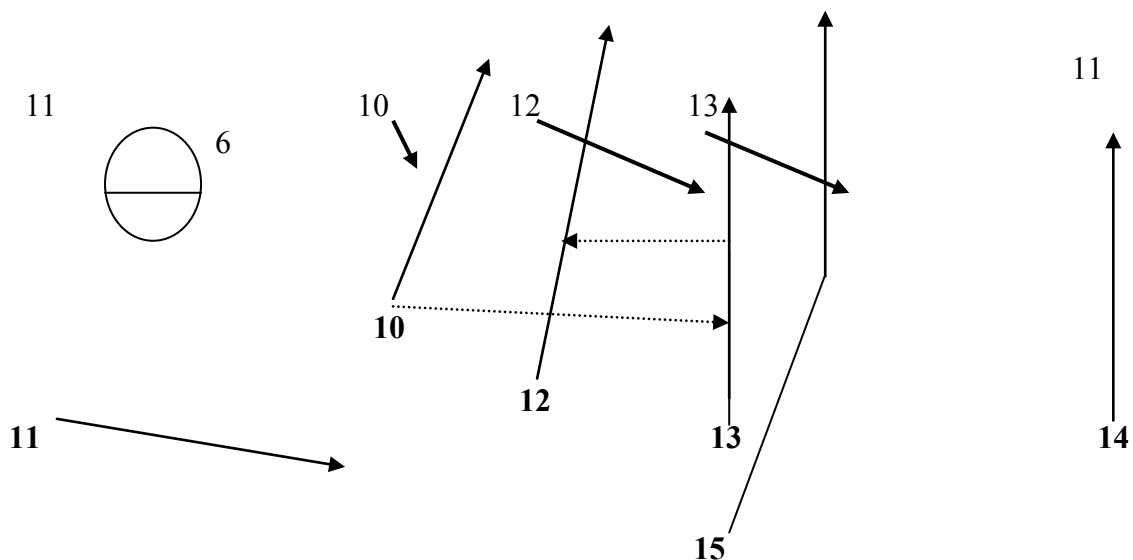
Chaque opposant prend son vis-à-vis, le **13** sert le **15** a hauteur dans l'intervalle **13**. Mise à part le **11** qui couvre, le reste des arrières sont en soutien avec le **13** qui est en retard.

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.

Nous venons de voir 3 combinaisons technico-tactiques avec 3 sorties chacune. Pourquoi qualifiées ces combinaisons de « technico-tactique » au lieu de les qualifier seulement de « technique ». Si on les avaient qualifiées par cette dernière on aurait pas 3 combinaisons à 3 sorties mais 9 combinaisons différentes. Une combinaison purement technique est dénuée de sens car on exécute une technique collective sans prendre en compte l'adversaire. Dans notre jargon on dit « on fait pour faire ». En conséquence le sens tactique mais en jeu une prise d'information de la défense et une adaptation c'est-à-dire un choix de jeu en fonction de la réaction de cette défense.

Par exemple, n'avez-vous jamais entendu dire : la croisée avec le 12 qui est servi s'appelle « X » et la croisée avec le 12 et c'est le 13 qu'on sert à hauteur s'appelle « Y ». Une des deux combinaisons est annoncée avant l'action !! Stupidité : Qui sera dans les meilleures conditions pour franchir le rideau ? Comment peut-on le savoir avant l'action de jeu ?

Conclusion : tout le monde doit s'attendre à recevoir le ballon.

Remarque : tout cela est complexifié par les propres erreurs de déplacements des utilisateurs ce que l'on appelle couramment les problèmes de timing. Si par exemple le 13 est en retard alors que c'est lui qui a l'intervalle, que fait-on ??

Le deuxième but de cet exposé est de faire remarquer que si on enlève les numéros de poste des joueurs dans les combinaisons technico-tactiques décrites précédemment et que l'on remplace la mêlée ordonnée par un regroupement, il est alors possible lors du jeu de mouvement de créer et de jouer dans des intervalles de manière aussi précise que lors de lancement de jeu. En effet, lorsque vous avez un rapport de force équilibré à un moment donné et dans un espace donné, il faut nécessairement pénétrer au près ou au large du regroupement. D'où l'intérêt d'utiliser des combinaisons technico-tactiques. Dans ce cas, on ne parle plus de combinaison mais plutôt d'outils technico-tactiques à utiliser selon leur nature en rapport de force équilibré ou favorable ou défavorable.

Enfin, comment apprendre à jouer ses outils technico-tactiques en jeu de mouvement ou lors des lancements de jeu ? Des deux quelle situation est la plus riche ? Par quelle situation l'enfant apprend-t-il à jouer ?