

Arborescence des choix du soutien offensif

dans une équipe à référentiel commun de jeu

« **algorithme de décisions** »

en position de **soutien**,
proche de la cellule ballon

Les outils du joueur



**4 indicateurs pour
décider**

**Différentes formes
de jeu à tenir**

4 indicateurs d'aide à la décision

1. *Le rapport de forces avant et pendant le duel* (à l'instant T)

« **distance de duel** » + « **qui le remporte ?** »

↳ résultat : le gain de terrain, la perte de terrain et/ou l'équilibre

2. *La position dans la cellule de soutien à activer*

3. *Le temps disponible pour soutenir*

4. *Le remplacement défensif général*



INDICATEUR 1 et la cascade de déductions

3 observables liées au soutien du porteur

↪ *Porteur qui gagne son duel, qui a avancé*

↪ *Porteur qui se fait bloquer sur la ligne d'avantage, « en équilibre »*

↪ *Porteur qui perd son duel, « qui recule et perd du terrain »*

(la conservation devra être assurée pour que le jeu continue)

autre indicateur : du point de vue défensif
quel plaquage sur le porteur ?

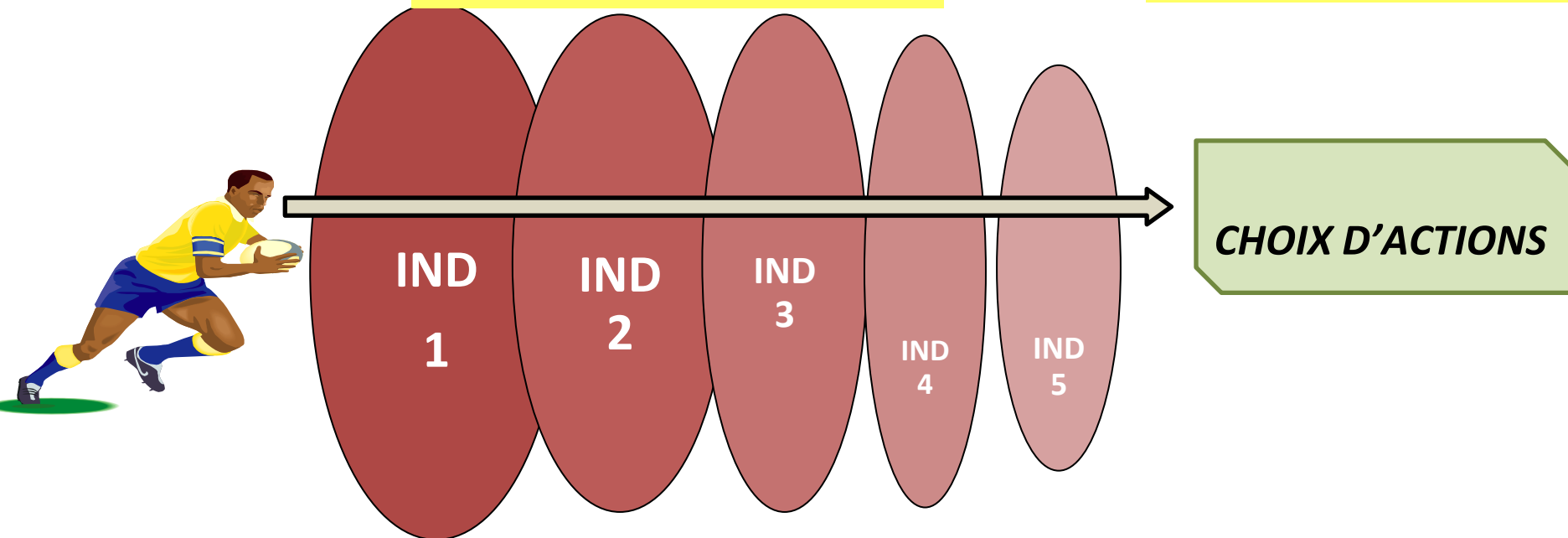
3 types de plaquage :

- **Plaquage offensif**, défenseur qui avance et fait reculer le porteur et donne le signal d'un contest ou d'une reconquête pour poussée sur la zone ballon
 - Plaquage subi, mais conservation par sauvetage collectif des partenaires
 - Plaquage subi avec perte immédiate
- **Plaquage en équilibre**, lecture immédiate du rapport de forces pour choisir son attitude
- **Plaquage en reculant**, porteur qui avance et fait reculer toute la ligne défensive (recul : un défenseur qui court vers son camp et perd du terrain)

JOUEUR

**RADAR D'ANALYSE du
JOUEUR**

Décision selon l'intelligence
situationnelle



différentes formes de soutien

1. **Le soutien « *Impacteur* » du porteur**
2. **Le soutien « *couvreur* » du porteur**
3. **Le soutien « *déblayeur* »** (sort un adv par le côté ou par l'axe)
4. **Le soutien axial debout** (reçoit la balle après chute ou après contact, et dynamise à nouveau le jeu par passe ou avancer explosive)
5. **Le soutien à hauteur, « main – main »**
6. **Le soutien relayeur-éjecteur**
7. **le soutien ramasseur: « pick and go » et /ou « pick and pass »**

ARBORESCENCE DES CHOIX DU SOUTIEN EN FCT DE L'ACTION DU PORTEUR

DUEL GAGNANT, QUI AVANCE

DUEL EN EQUILIBRE

DUEL PERDU, QUI RECOULE

INDICATEURS 1 2 3 4 5

INDICATEURS 1 2 3 4 5

INDICATEURS 1 2 3 4 5

FORMES D'ACTION

JEU à la MAIN

↪ en passe ou main-main

JEU à la MAIN

après passage au SOL

↪ éjecteur ou pick en go

↪ couvreur

selon le rapport de forces

JEU à la MAIN

si debout, impactage pour avancer

JEU à la MAIN

si au sol, déblayeur-couvreur

qui résiste (**à 2 soutiens**)

le S3 devient relayeur

JEU au PIED

par relayeur ou leader de ligne

JEU à la MAIN

avec structure organisée à 3 pour relancer un mvt avançant

JEU à la MAIN

structurer en maul

pour refixer debout

JEU au PIED

↪ d' occupation

↪ de pression

↪ de dégagement

Duel gagné par le porteur



« Avancée dans la défense »

PROCESSUS de déduction mentale à acquérir

1

Avancée dans la défense, si je suis proche alors

2

je dois savoir me situer dans l'espace proche du duel:

- Dernier passeur ou dernier joueur intérieur
- Premier joueur extérieur
- Joueur axial en réserve potentielle

3

Position à distance optimale : 4/5m environ

« capacité à être très réactif » à l'action du PORTEUR »

4

Défense déchirée et en recul

Choix du Soutien

**1 Porteur
passe les bras**



JEU en avançant



**2 Porteur reste
« debout »
après contact**

à hauteur main- main

- d'abord avec le soutien extérieur, « sens de jeu »
- ensuite avec le soutien intérieur, qui a axé sa course sur le porteur



**3 Porteur passe
par le sol**

Passe axiale

- d'abord avec le soutien intérieur ré-axé



Convergence accélérée du :

- soutien intérieur, ré-axé
- soutien extérieur, plus soutien axial qui sera « relayeur-transformeur » du jeu ou qui fera pick and go

**Duel en équilibre,
« sur la ligne d'avantage »**



« stoppée par la défense, sans perte de terrain »

PROCESSUS de déduction mentale à acquérir

1

Avancée bloquée sur ligne d'avantage, si je suis proche alors

2

je dois réagir à cette situation d'urgence pour le porteur

- **Dernier passeur ou dernier joueur intérieur, le plus décisif pour aider au contact**
- Premier joueur extérieur
- Joueur axial en réserve potentielle

3

Position à distance optimale : 3/4m environ

« capacité à être très réactif » au blocage du porteur

4

Défense qui bloque sur la ligne d'avantage

Choix du Soutien

1 Porteur passe du sol



JEU en équilibre

- Passe dans ou après chute au joueur qui a convergé au plus près

2 Porteur résiste « debout » au contact

- dernier passeur impacte le Porteur pour le faire avancer

- le soutien extérieur converge pour renforcer le mouvement

3 Porteur passe par le sol en restant actif

- dernier passeur impacte le défenseur pour libérer le porteur de l'emprise de celui-ci

- *S'il devance l'adversaire*, le soutien N° 2 assure immédiatement la sécurisation- protection par ancrage juste au dessus

- *S'il est en retard*, il assure une action par déblayage dans l'axe, ou arrachage du défenseur par le côté

Duel perdu par le porteur



« perte de terrain »

PROCESSUS de déduction mentale à acquérir

1

Recul du porteur sur un plaquage subi, si je suis proche alors

2

je dois réagir à cette situation d'extrême urgence: « sauvetage »: 3 soutiens

- **Dernier passeur, ou le plus prompt pour couvrir et sauver le ballon**
- 2ème joueur le plus proche pour consolider la zone de ruck et résister à la pression
- 3^{ème} joueur choisit entre, **renforcé** la zone de ruck, **faire une passe** à une structure organisée au bord

3

Position à distance optimale : 3/4m environ

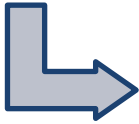
« capacité à être très réactif » au recul du porteur sur le plaquage

4

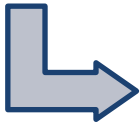
Attaque qui perd du terrain à l'impact

Choix du Soutien

**1 Porteur passe
par le sol en
reculant**



**2 Porteur perd
la balle au sol**



JEU en reculant

- dernier passeur ou le plus prompt couvre le joueur en s'ancrant à lui (posture dos plat, regard vers l'avant)
- Le 2^{ème} se lie au premier ou à l'arrière de celui-ci (posture de résistance)
- Le 3^{ème} choisit la tâche à faire selon le rapport de forces : consolider ou éjecter vers un appel sans précipitation

- le premier conteste pour perturber l'adversaire, puis se relève et se place dans l'axe du ruck
- Les autres se placent aux bords du ruck (1 à 1,5m), en attitude défensive pour vite, se projeter vers l'avant

FIN

