

## Phases de fixation et relances

### 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 ou en jouant au pied. 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 consommé 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.**

#### 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.

**Remarque : Si le joueur après l'arrachage a pu sortir sa tête côté gauche pour avoir une position plus confortable de poussée, il aura l'épaule droite en contact du porteur de balle. (Rajout de mars 2006)**

Si la pression est du côté gauche du porteur de balle, les membres 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

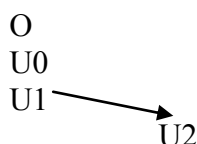
Il vient dans l'axe la tête entre l'arracheur/pousseur et l'étayer/pousseur. Si le ballon est tenu par le joueur de gauche (dans sa main droite), il passe sa main droite pour s'en saisir et l'éloigner en le mettant contre le côté droit de son ventre. Avec sa main gauche, il se lie sur le côté gauche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

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

→ Faible pression : pas de formation de base

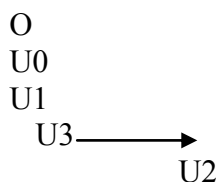
C'est le cas particulier où l'arbitre peut considérer qu'il n'y a pas forcément constitution d'un maul si l'action des joueurs est rapide. En effet, si le premier soutien arrache facilement le ballon, il peut servir de pivot et jouer ou faire jouer immédiatement. Il ne se met pas en position de poussée, 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 :

OOO  
OOO  
U0  
U1 U2  
U4U3U5

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 provoquée lorsque le porteur de balle est plaqué. Pour créer ce type de regroupement il faut au minimum un joueur par équipe qui se lie entre eux au-dessus du ballon et qui se le disputent

à la 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.

→ 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 enjambrer le ballon afin de le récupérer.

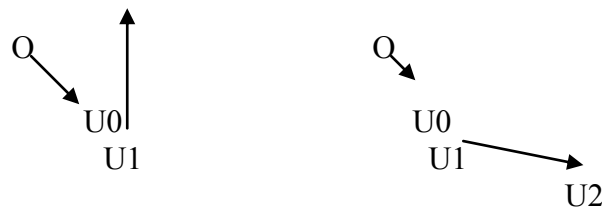
Points clés techniques du déblaiement : position basse, si on engage l'épaule droite le pied droit est devant (jambe fléchie), nécessité de passer « sous le joueur adverse » (sous sa poitrine) pour le pousser efficacement. Si l'adversaire est au ballon pour s'en saisir, il faut d'abord lui enlever les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

### **\* 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 :

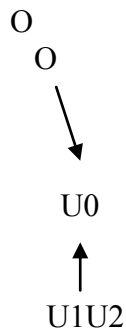


→ Petite pression : utilisation d'une technique de base

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.

Remarque : il est intéressant d'utiliser 2 joueurs liés pour enjambrer ou déblayer le ballon comme organisation de base. Ce cas ne peut s'appliquer si un adversaire veut se saisir du ballon.

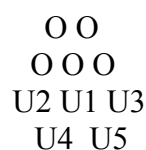
Schématisation de l'organisation de base :



→ 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) :



## 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

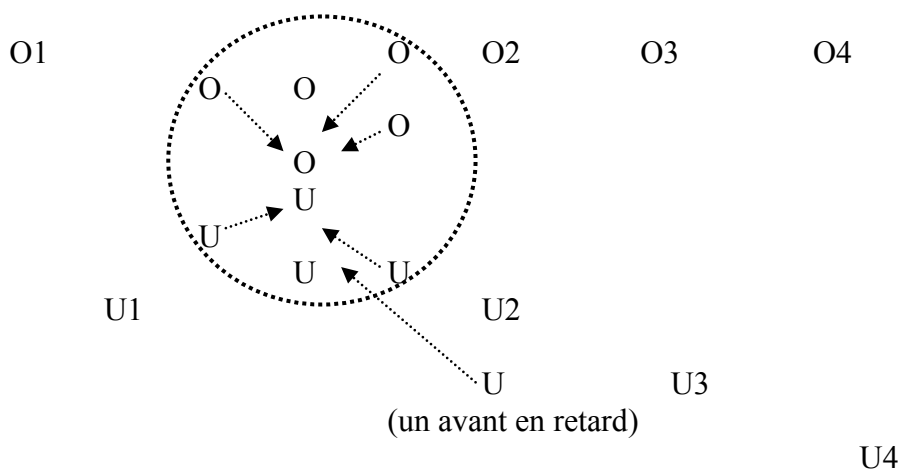
Sur les regroupements à fixation à distance, il est possible d'utiliser le maul ou la mêlée spontanée. Pour le maul, l'organisation de base à 4 joueurs vue ci-dessus (joueurs en gras) suffit avec le quatrième joueur qui fait action de pivot et non d'arracheur/pousseur. Pour la mêlée spontanée, il suffit d'un joueur ou deux joueurs 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) La relance de jeu : stratégie et tactique



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.**

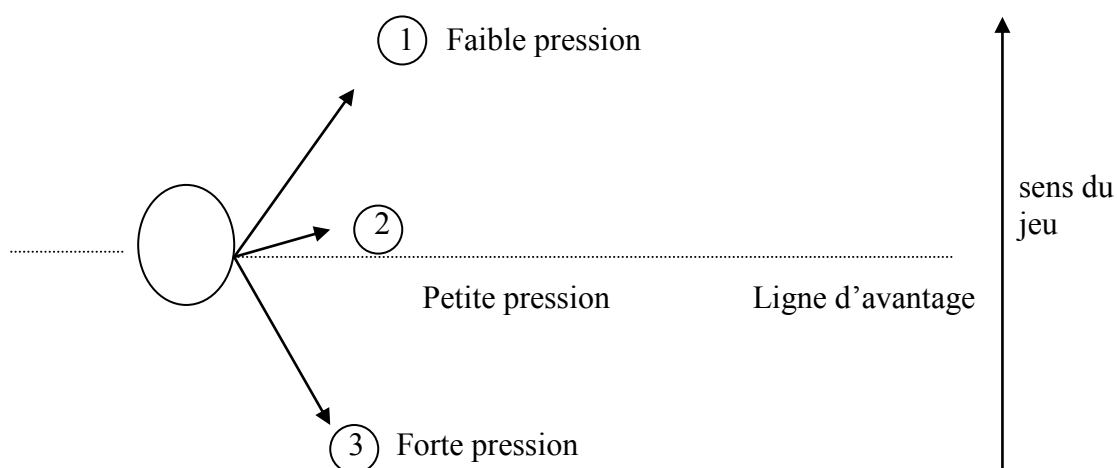
Par exemple si la stratégie indique qu'il faut jouer même sens avec l'utilisation d'une mêlée spontanée avec sortie rapide, les joueurs n'ont plus qu'à concentrer leur lecture du jeu sur les indices du rapport de force de ce côté de jeu pour savoir s'il faut jouer en déployé (pénétrant ou contournant), 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 adaptées 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.

**\* Rapport de force dans un espace donné pendant la sortie de balle :**

→ Rapport de force favorable : surnombre ou avantage de position

Jeu déployé contournant pour franchir dans l'espace extérieur (dernier opposant à la ligne de touche).

→ Rapport de force équilibré : égalité numérique

Proposition sans ordre particulier (suivant force et faiblesse des deux équipes = opposé le fort au faible) :

- jeu groupé pénétrant pour franchir dans un intervalle proche
- jeu déployé pénétrant pour franchir dans un intervalle lointain excepté l'espace extérieur
- jeu au pied si montée agressive
- maul pénétrant si peu de joueurs fixés par le regroupement.

→ Rapport de force défavorable : surnombre défensif

Proposition par ordre du plus sûr au plus risqué (excepté si on oppose le fort au faible) :

- jeu au pied
- maul pénétrant si peu de joueurs fixés par le regroupement
- jeu groupé pénétrant pour franchir dans un intervalle proche
- jeu déployé pénétrant pour franchir dans un intervalle lointain excepté l'espace extérieur.

**\* 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.**

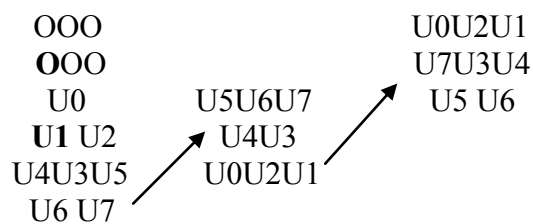
## 5) Le maul pénétrant :

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.