

Evolution de la touche

Depuis quelques années face à des défenses de plus en plus hermétiques, le jeu offensif dans le mouvement général ou lors des lancements de jeu a du évoluer allant du quantitatif au qualitatif. En effet, pour franchir ces « murs », il a fallu créer plus d'incertitude pour les opposants. Cette incertitude est obtenue par une circulation des utilisateurs accompagnée d'une intelligence de jeu plus développé qu'auparavant. En effet, les combinaisons sont de moins en moins jouées pour être jouées. En d'autres termes, le porteur de balle n'exécute plus une combinaison sur une sortie de balle déterminée mais il lance une action de jeu intelligente où le ballon sera donné à l'utilisateur le mieux placé pour franchir. On rentre dans un schéma de jeu qui correspond à une action offensive donnant une réaction défensive et aboutissant à une action offensive adaptée. En ce qui concerne la touche, c'est la même chose, face à des défenses de plus en plus efficaces, ce phénomène « action-réaction » est aussi en train de se mettre en place et ce à tous les niveaux. Dans ce cas nous allons voir sur quels éléments s'appuyer pour y parvenir.

1) Le lanceur :

a) La tactique :

Si l'on veut créer de l'incertitude, chaque touche doit avoir plusieurs sorties donnant alors plusieurs choix au lanceur. Ce dernier doit être capable de s'adapter en lançant sur le sauteur ou le joueur qui se sera démarqué par rapport à son vis-à-vis ou à un bloc adverse.

Pour qu'il y parvienne, il faut travailler sur **la prise d'informations visuelles et la prise d'informations auditives**.

→ Prise d'informations visuelles :

Prise d'informations visuelles du lanceur			
		Avant le saut	Pendant le saut
Partenaires	Sauteur(s)	Appel main levée	
	Leveurs/joueurs (1)	Appel main levée	Appel main levée
Adversaires	Sauteur(s)		Passe devant notre sauteur
	Leveurs/joueurs		Marque le joueur qui demande le ballon

→ Prise d'informations auditives :

Prise d'informations auditives du lanceur			
		Avant le saut	Pendant le saut
Partenaires	Sauteur(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Code pour demander le ballon • Code pour refuser le ballon 	<ul style="list-style-type: none"> • Code pour demander le ballon • Code pour refuser le ballon
	Leveurs/joueurs	<ul style="list-style-type: none"> • Code pour demander le ballon 	<ul style="list-style-type: none"> • Code pour demander le ballon
	Relayeur/joueurs	<ul style="list-style-type: none"> • Annonce un code de combinaison 	<ul style="list-style-type: none"> • Annonce un code de changement de sauteur

(1) : joueur = joueur participant à la touche sans fonction de sauteur ou de leveur.

Dans les deux tableaux, un ensemble de solution de codes visuels et auditifs est proposé suivant les rôles et le statut des joueurs. Il n'est pas nécessaire d'utiliser cet ensemble d'éléments car sinon la touche peut devenir une véritable « cacophonies » avec un nombre d'informations trop importantes à gérer. En effet plus les choix de lancer vont être nombreux plus il faudra faire des choix dans la communication pour diminuer le nombre d'informations (communication utile).

Le but est de mettre en place une cascade de décisions à prendre qui aboutit à **un lancer vers un sauteur ou un joueur démarqué**.

b) La technique :

C'est l'élément à maîtriser pour gagner le ballon. Il doit être rapide et précis, sa trajectoire étant adaptée à la situation : tendue ou en cloche.

Suivant la zone de réception, le lanceur doit être capable de lancer avant ou pendant la montée de son bloc afin que le bloc défensif n'ait pas le temps de contrer. La difficulté est alors de visualiser une cible sans aucun repère visuel : le lanceur est sur une **cible imaginaire**. Pour que celle-ci soit la plus précise possible et que le lancé soit dans le bon timing, le travail technique de coordination lanceur/bloc sauteur et lanceur/joueur démarqué est très important.

En effet chaque bloc est « unique » de par sa rapidité de déplacement, sa rapidité à monter et la hauteur de montée sans compter l'habileté du sauteur à capter des ballons plus ou moins précis. Le lanceur doit apprécier l'ensemble des ces éléments afin d'adapter son lancé au bloc de saut.

Outre la précision du lancer pour que celui-ci soit efficace, il faut respecter quelques principes afin de limiter le temps d'action des blocs adverses :

- il faut éviter de lancer lorsque le sauteur est en haut il est préférable de lancer avant ou pendant le saut
- plus le lancé est loin plus il faut le déclencher tôt (avant le saut) car le temps de vol du ballon est long
- l'armé du lanceur doit être le plus court possible pour cacher le moment du lancer.

Il est facile de comprendre que plus un lanceur est capable de fonctionner sur de l'imaginaire et qu'il ait la faculté d'automatiser ces lancers en fonction des blocs de saut ou des joueurs démarqués, il pourra alors orienter sa prise d'information sur les repères visuels et auditifs cités précédemment afin de lancer vers le bloc démarqué ou le joueur démarqué. Autrement dit, un lanceur qui est trop focalisé sur son lancer ne pourra peu ou pas prendre les informations sur l'endroit de la zone à lancer : il sera donc peu « adaptatif »!

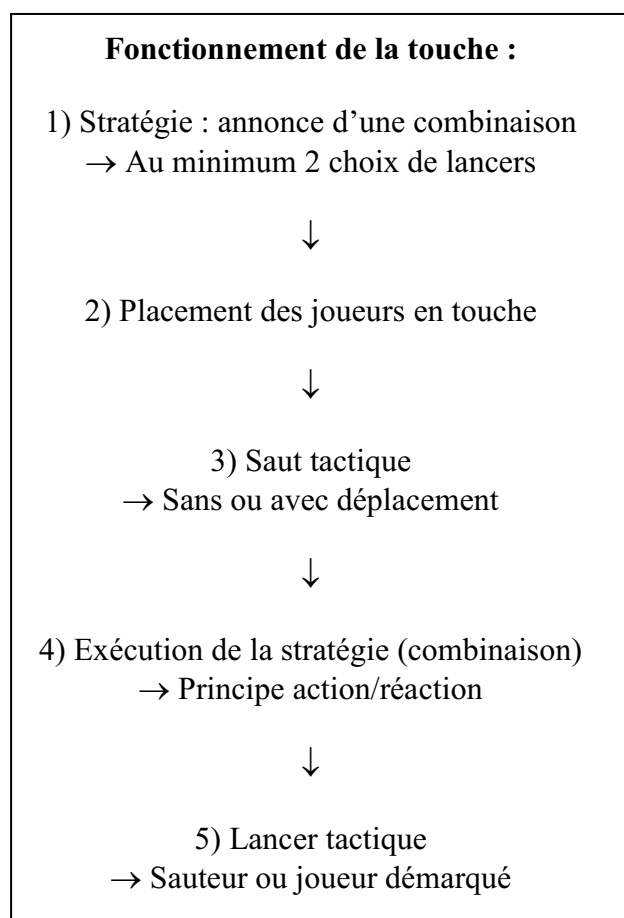
2) Le bloc sauteur et/ou le joueur démarqué :

Vu le nombre de joueurs participant à la touche, les possibilités de déplacement (seul ou à plusieurs), la possibilité du relayeur d'intervenir dans l'alignement, le nombre de solutions est très riche.

Pour faire ses choix de jeu, les facteurs à prendre en compte sont la capacité des joueurs à s'adapter et la capacité des joueurs à assurer le double rôle sauteur/leveur. Plus les joueurs seront prendre les informations pour s'adapter plus il sera possible de mettre en place des combinaisons ouvertes (plusieurs choix de lancer). Plus on a des joueurs capables de sauter/lever plus il sera facile de varier les sauts et donc d'augmenter l'incertitude des touches.

a) Evolution des combinaisons :

L'évolution de la touche par le développement de l'intelligence tactique (capacité d'adaptation) des joueurs modifie son fonctionnement qui s'effectue en 5 étapes.



• **1** : Les deux premières étapes sont l'annonce de la combinaison et le placement des joueurs en touche = classique.

• **2 et 3** : l'enchaînement étape 2 et 3 se rajoute par rapport aux « touches classiques » (usuelles). Les joueurs et notamment les blocs sauteurs avant de commencer la combinaison regardent s'il n'est pas possible de gagner le ballon sans avoir à faire la combinaison. Cette possibilité de gagner le ballon se réalise sous deux manières sous le principe « action-réaction limitée » :

- un saut sans déplacement
- un saut avec déplacement.

→ Saut sans déplacement :

Le saut sans déplacement est un saut droit que le sauteur exécute pour deux raisons. Soit le sauteur est démarqué, il n'a donc personne pour le contrer. Soit il est marqué mais comme il a un temps d'avance car c'est lui qui décide du moment du saut (initiative), il joue sur ce temps d'avance pour arriver avant le bloc adverse en haut afin de capter la balle. Lors de ce saut, il est indispensable que la **coordination lanceur/bloc sauteur soit dans le bon timing** car le temps d'avance par rapport au bloc adverse est court. Dans le premier cas, comme il n'y a pas de sauteur adverse, on peut se permettre d'avoir un timing moins précis.

Remarque :

- le saut tactique pendant le placement est intéressant car souvent les adversaires ne sont pas prêts
- il n'est pas conseillé de sauter sans déplacement avec un bloc adverse à côté sur des lancers longs type zone 3. En effet, le temps d'avance par rapport au bloc adverse sera perdu par le temps de vol du ballon.

→ Saut avec déplacement :

Le sauteur décide d'avancer ou de reculer par rapport au bloc adverse en estimant que celui-ci n'arrivera pas à le contrer dans les airs : il cherche à se démarquer. Le timing lanceur/bloc sauteur doit aussi être optimal.

- **4 :** Si aucun saut tactique n'est possible ou n'est demandé par les joueurs, on exécute la stratégie. Celle-ci est une combinaison à plusieurs sorties dont le but est de faire réagir les blocs adverses dans une zone afin de démarquer un sauteur ou un joueur dans une autre zone.
- **5 :** Le lancer est tactique car il faut choisir le sauteur ou le joueur démarqué ou à défaut le sauteur ou le joueur le plus apte à capter le ballon.

b) Les différents choix de jeu :

Ils peuvent aller d'au moins 2 à ce que l'on veut... Cependant 3 choix semblent un nombre réalisable sur un terrain sans qu'il y ait trop d'informations à gérer. De plus il est très rare que les systèmes de blocs défensifs défendent sur 3 sorties. Pour cela à chaque combinaison est déterminée :

- le sauteur prioritaire
- le sauteur secondaire
- le joueur secours.

- Le sauteur prioritaire est le sauteur du bloc qui par ses propres actions de déplacement et/ou celle du bloc secondaire et/ou celle du joueur secours devrait être démarqué et recevoir la balle.
- Le sauteur secondaire est le sauteur du bloc qui par ses propres actions de déplacement et/ou celle du bloc prioritaire et/ou celle du joueur secours devrait être démarqué et recevoir la balle.
- Le joueur secours qu'il soit sauteur, leueur ou simple participant, est le joueur qui se retrouve démarqué par son action et/ou celle du bloc prioritaire et/ou celle du bloc secondaire. **Ce joueur est toujours le premier ou le dernier de l'alignement.**

Remarque : le joueur secours notamment s'il est le premier de l'alignement peut demander le ballon en tant que « sauteur secondaire » s'il est démarqué car la conquête est quasi-assurée.

c) La communication :

→ Communication lanceur/sauteur ou joueur démarqué :

Enchaîner les 5 étapes de la touche demande une très bonne communication entre ses participants pour ne pas avoir un grain de sable qui enraile son déroulement. D'autant plus qu'il y a beaucoup de tactique qui va déterminer le bon choix du lanceur. Dans ce cas, il est nécessaire de mettre en place des codes visuels et auditifs relatifs à chaque étape afin qu'aucune n'interfèrent entre elles. Ces codes comme évoqués précédemment (chapitre du lanceur) sont émis par :

- le sauteur
- et/ou le leueur
- et/ou un participant
- et/ou le relayeur

... à charge de l'entraîneur de définir qui fait quoi.

Ils doivent être court (1 à 3 syllabes) et clair dans leur fonction : chiffre, mot, nom.

• Exemple :

Etape 1 :

Annonce de la combinaison par le relayeur : la « 1412 »

Etape 2 et 3 :

Annonce « bleu » par un sauteur = saut tactique sans déplacement avec un sauteur à côté

Appel main levée = saut tactique sans déplacement sans sauteur à côté.

Annonce d'un prénom ou appel main levée = saut tactique avec déplacement

Pas d'annonce = on commence la combinaison

Etape 4 :

→ Annonce « saut » = lancer

→ Annonce « non » :

Le sauteur prioritaire annonce « non » = lancer sur le sauteur secondaire

Le sauteur secondaire annonce « non » = lancer sur le joueur secours

→ Annonce « vert » = joueur démarqué en début d'alignement.

Remarques :

- pas d'annonce pour le joueur secours en fond d'alignement car il est prêt à reculer au-delà des 15m pour prendre le ballon
- rien n'empêche le lanceur d'agir librement et de changer l'annonce (choix de jeu). S'il sent que malgré la demande de lancer du joueur en question il va se faire contrer, il lance sur un des deux autres. Ou alors, s'il voit que l'un des deux autres est franchement démarqué et que c'est moins risqué de lancer sur lui.

→ **Communication sauteur/leveurs :**

En règle générale, c'est le sauteur qui annonce pour coordonner le bloc. Suivant les déplacements et l'intelligence des joueurs il n'est pas impossible de donner des responsabilités d'annonce aux leveurs. Celles-ci seront de nature verbale car les mains sont toujours prêtes pour le saut.

• **Exemple :**

Le sauteur annonce « saut » = déclanche le saut.

Pour reprendre l'exemple précédent, l'annonce « non » déclanche aussi le saut car le sauteur n'a pas le temps d'annoncer « saut » puis « non » en cas de marquage d'autant plus que le lanceur lance avant ou pendant le saut. Autrement dit au moment où le sauteur annoncerait « non » le ballon serait déjà parti !

Conclusion

Afin d'augmenter l'incertitude des opposants, la touche se complexifie passant de la stratégie pure à la stratégie et à la tactique. L'utilisation de la tactique avant le déclanchement de la combinaison en fonction du placement et de la qualité des blocs adverses et son utilisation après le déclanchement de la combinaison par une multiplication des choix de jeu sont les deux éléments qui ont complexifié cette phase de conquête. Il est clair que la concentration des joueurs participants doit être optimale dès qu'ils se dirigent vers la touche et non une fois qu'ils y sont !