

La dialectique attaque-défense

Une trame de progression dans l'activité rugby

La logique de progression en rugby et en sport collectif en général répond à une évolution relative de la défense en fonction de l'attaque et de l'attaque en fonction de la défense. En effet, lorsque l'une des deux composantes prend le pas sur l'autre, il faut renforcer la composante la plus faible jusqu'à ce qu'elle dépasse la composante la plus forte. Le rapport de force s'inverse et la dynamique est lancée. Il s'agit donc de faire évoluer ce rapport jusqu'au niveau de jeu le plus élevé possible.

Cette logique de progression permet de donner un sens et un intérêt aux élèves vis à vis des apprentissages et situations proposées. Pour les élèves plus âgés (3^{ème} et lycéens), cette stratégie concourt à favoriser une démarche d'apprentissage plus personnelle et autonome.

Cependant, ce schéma reste théorique, il n'est qu'un guide et ne se veut en aucun cas fermé. Certains élèves progresseront plus vite que d'autres au sein de la même classe. Des attentes, liées aux représentations culturelles de l'APSA, pourront être fortes de la part des élèves et conduire à modifier ce schéma. Par exemple, le placage pourra être enseigné plus tôt. Mais face à ce nouvel outil renforçant la défense, il faudra réarmer l'attaque pour continuer à conserver les ballons.

Les règles fondamentales à décrire avant le jeu sont :

Le respect de l'intégrité des adversaires (ne pas faire mal et attraper en dessous ou au niveau de la ceinture-pelvienne-).

Lâcher le ballon lorsque je suis tenu avec au moins un genou au sol par un adversaire.

Nous proposons deux entrées dans l'activité :

- Le combat, l'affrontement nécessite une densité de joueurs favorisant le contact. La largeur du terrain doit être réduite.
- L'évitement nécessite des espaces entre les défenseurs, une densité plus faible, donc une largeur de terrain plus grande. Cependant, les dimensions du terrain (largeur) n'obligeront pas (au contraire du terrain étroit qui induit obligatoirement le jeu de contact) les élèves à jouer l'évitement, ils peuvent également jouer l'affrontement.

Les objectifs étape par étape

	Étapes	Attaque	Défense
Niveau 1 collège Seconde lycée	1	Avancer pour marquer	
	2		Empêcher la progression adverse et récupérer le ballon pour marquer
	3	Conserver le ballon individuellement	
	4	S'organiser collectivement pour conserver un ballon bloqué et jouer en relais	
Niveau 2 collège Niveau 1 & 2 cycle terminal	5		Empêcher la formation des regroupements ballon porté : plaquer
	6	Conserver les ballons au sol	
	7		Organiser une défense collective sur un premier rideau en perpétuel renouvellement.
	8	Utiliser le jeu au pied offensif pour déséquilibrer le système défensif adverse.	
	9		Occuper l'espace, relancer sur jeu au pied profond de l'adversaire

*Première étape :*Observations :

Certains joueurs sont devant le ballon, les passes en arrière font reculer l'équipe attaquante. Les joueurs ont une certaine appréhension du contact avec l'adversaire. Par conséquent, ils donnent leur ballon, ou s'en débarrasse, avant le contact et font reculer leur équipe. La défense prend le pas sur une attaque inhibée par le possible contact avec un défenseur. Il n'y a pas d'organisation collective.

Objectif : avancer pour marquer

Pour cela, il est nécessaire à certains élèves de résoudre les problèmes affectifs liés au contact avec les adversaires.

Contenus :

- Porter la balle vers l'en-but adverse
- Corps obstacle au contact avec l'adversaire pour protéger la balle mais aussi se protéger (attitude au contact)
- (rester dans son camp).

Une situation d'apprentissage

3 contre 3, l'effectif réduit oblige l'implication de chacun, des satellites peureux.

Lancements de jeu avec les joueurs très proches du ballon pour limiter l'intensité des contacts. L'enseignant peut donner le ballon aux attaquants en avançant : la défense recule alors et cela facilite l'attaque.

Observables : l'élève a-t-il avancé avec son ballon ? (entre le moment où il l'a eu et celui où il le donne ou le perd. Il est possible de définir des zones successives.

*Première étape :*Observations :

Certains joueurs sont devant le ballon, les passes en arrière font reculer l'équipe attaquante. Les joueurs ont une certaine appréhension du contact avec l'adversaire. Par conséquent, ils donnent leur ballon, ou s'en débarrasse, avant le contact et font reculer leur équipe. La défense prend le pas sur une attaque inhibée par le possible contact avec un défenseur. Il n'y a pas d'organisation collective.

Objectif : avancer pour marquer

Pour cela, il est nécessaire à certains élèves de résoudre les problèmes affectifs liés au contact avec les adversaires.

Contenus :

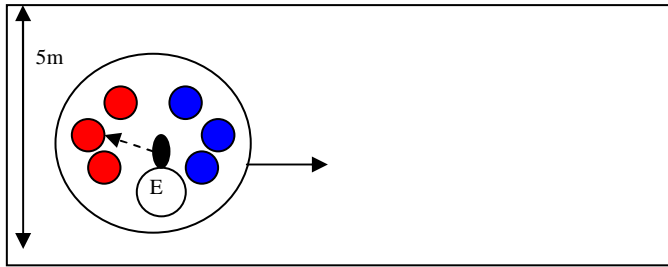
- Porter la balle vers l'en-but adverse
- Corps obstacle au contact avec l'adversaire pour protéger la balle mais aussi se protéger (attitude au contact)
- Jouer dans l'intervalle
- (rester dans son camp).

Une situation d'apprentissage

3 contre 3, l'effectif réduit oblige l'implication de chacun, des satellites peureux.

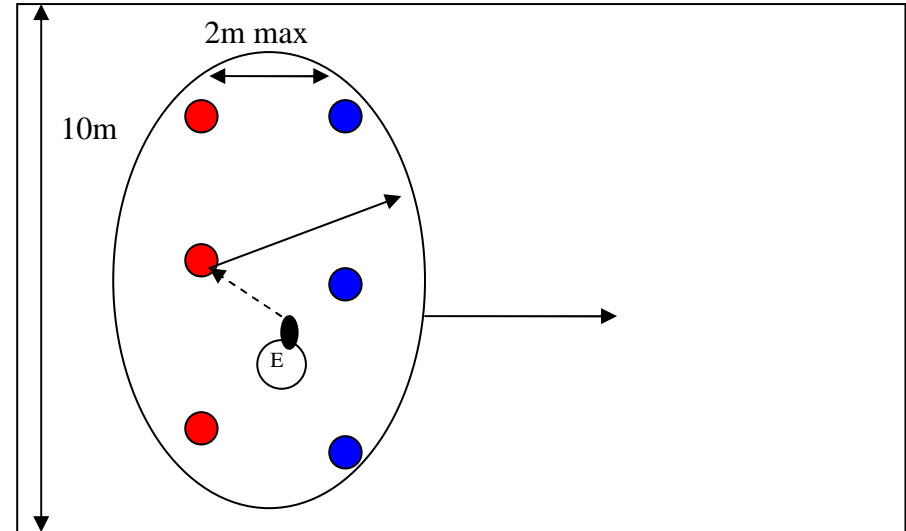
Lancements de jeu : les joueurs sont proches des défenseurs (2m, pour imiter les éventuelles impacts) et doivent attaquer dans les intervalles : il est plus facile de rentrer par une porte qu'en cassant le mur !

Observables : l'élève a-t-il avancé avec son ballon ? (entre le moment où il l'a eu et celui où il le donne ou le perd. Il est possible de définir des zones successives.



Bilan :

L'attaquant avance, le contact avec l'adversaire est réel. Il ne cherche à donner son ballon, ou ne s'en débarrasse qu'après le contact, lorsqu'il n'avance plus. L'attaque prend le pas sur la défense de manière individuelle.



Bilan :

L'attaquant avance, il cherche à éviter les défenseurs. Il ne cherche à donner son ballon, ou ne s'en débarrasse qu'après le contact, lorsqu'il n'avance plus. L'attaque prend le pas sur la défense de manière individuelle.

*Deuxième étape :*Observations :

Les attaquants avancent individuellement vers l'en-but adverse, les élèves rentrent en contact avec leurs adversaires pour pouvoir avancer. Les actions sont essentiellement des juxtapositions d'actions individuelles. Les essais marqués sont plus nombreux, mais les changements de camps subsistent. Les défenseurs ne disposent pas de solutions pour arrêter le porteur du ballon, la crainte du contact de face peut être un frein, ainsi que la peur de faire mal à un camarade de classe.

Objectif :

Empêcher la progression adverse et récupérer le ballon pour marquer

Contenus :

- Attraper le porteur de balle (prise, verrouillage) entre le bassin et la poitrine.
- Utiliser son poids pour freiner la progression du porteur de balle.
- Se répartir les attaquants (organisation collective) en fonction des aptitudes de chacun.
- Arracher le ballon.

Une situation d'apprentissage

Idem première étape.

Observable : combien de porteur de balle ont été bloqués par un défenseur ?

Bilan :

Les défenseurs interviennent sur le porteur de balle pour bloquer sa progression. Celui ci doit trouver d'autres solutions pour continuer à faire progresser le ballon.

*Deuxième étape :*Observations :

Les attaquants avancent individuellement vers l'en-but adverse en cherchant l'évitement, c'est-à-dire en jouant dans les intervalles. Les contacts sont peu nombreux et pas de face. Les actions sont essentiellement des juxtapositions d'actions individuelles. Les essais marqués sont plus nombreux, mais les changements de camps subsistent. Les défenseurs ne disposent pas de solutions pour arrêter le porteur du ballon, la crainte du contact de face peut être un frein, ainsi que la peur de faire mal à un camarade de classe.

Objectif :

Empêcher la progression adverse et récupérer le ballon pour marquer

Contenus :

- Attraper le porteur de balle (prise, verrouillage) entre le bassin et la poitrine.
- Utiliser son poids pour freiner la progression du porteur de balle.
- Se répartir les attaquants (organisation collective) en fonction des aptitudes de chacun.
- Arracher le ballon.

Une situation d'apprentissage

Idem première étape.

Observable : combien de porteur de balle ont été bloqués par un défenseur ?

Bilan :

Les défenseurs interviennent sur le porteur de balle pour bloquer sa progression. Celui ci doit trouver d'autres solutions pour continuer à faire progresser le ballon.

Troisième étape :

Observations :

L'attaque est bloquée et ne progresse plus individuellement. Le ballon change donc souvent de main et moins d'essais sont marqués, car une fois bloqué, le porteur de balle se débarrasse de son ballon (passe sans regarder à qui il donne) ou se le fait prendre par les défenseurs. Les partenaires du porteur de balle attendent le ballon.

Objectif :

Conserver le ballon

Contenus

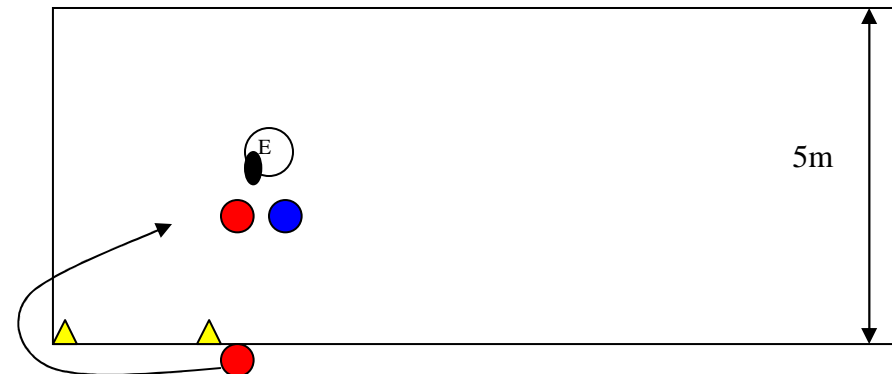
- Le corps obstacle pour protéger son ballon (le hors-jeu : chacun dans son camp est indispensable pour favoriser la continuité du jeu).
- Chercher un partenaire quand je suis bloqué pour favoriser la continuité du jeu.

Une situation d'apprentissage

(1+1)*1, 5m de large. Un attaquant et un défenseur partent très proches (afin que le porteur de balle soit bloqué rapidement par le défenseur), le deuxième attaquant rentre sur terrain avec un peu de retard (contournement d'un plot par ex.).

En fonction du duel, il devra décider d'aller aider ou d'attendre le ballon à distance de passe.

Observable : le nombre de transmission de balle réussies, le nombre d'essais marqués.



Bilan :

Les changements de mains sont moins nombreux. Le porteur de balle bloqué cherche un partenaire pour favoriser la continuité du jeu. Parfois le porteur de balle ne peut pas donner son ballon, la défense récupère alors la balle.

Quatrième étape

Observations :

Les défenseurs bloquent le ballon avec le porteur de balle et l'empêche de donner correctement son ballon. Le ballon change de main fréquemment, la conservation n'est plus assurée.

Objectif :

S'organiser collectivement pour conserver un ballon bloqué et jouer en relais.

Contenus :

Intervenir et arracher le ballon au porteur de balle.
Repartir ou donner son ballon à un partenaire.
Structurer un regroupement ballon porté : le maul.
Se placer pour pousser

Une situation d'apprentissage

5*(2+2). Terrain étroit, lancement avec les défenseurs proches afin d'obliger le regroupement. Les défenseurs ne peuvent défendre que dans leur zone. L'entonnoir dans la zone libre permet aux attaquants de se replacer (temps) et les oblige à aller au contact. L'enlever laisse le choix dans le second temps : regroupement ou jeu groupé pénétrant en passes courtes (attention, les élèves auront tendance à aller vers la touche et se faire sortir facilement).

Observables : nombre d'essais marqués ou nombre de zones franchies, nombre de temps de jeu.

Quatrième étape

Observations :

Les défenseurs bloquent le ballon avec le porteur de balle et l'empêche de donner correctement son ballon. Le ballon change de main fréquemment, la conservation n'est plus assurée.

Objectif :

S'organiser collectivement pour conserver un ballon bloqué et jouer en relais.

Contenus :

Intervenir et arracher le ballon au porteur de balle.
Repartir ou donner son ballon à un partenaire lancé dans un intervalle (proche ou plus éloigné)
Continuer à avancer pour fixer.
Prendre le ballon lancé à hauteur.

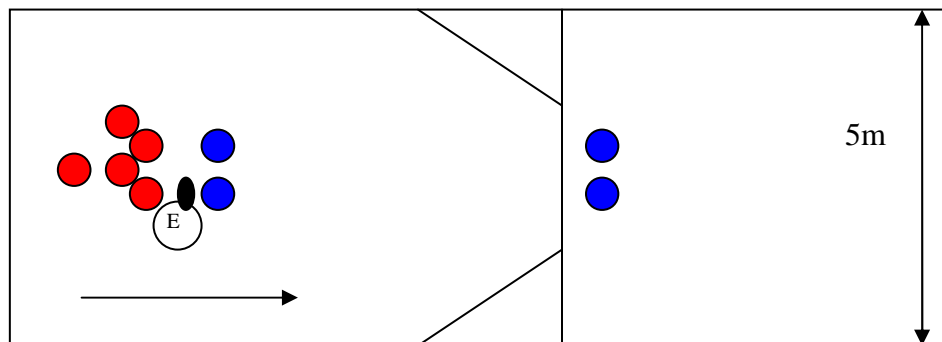
Une situation d'apprentissage

(2+1)*(2+2). Terrain large, lancement avec deux joueurs de chaque équipe proches pour forcer le blocage.

Le troisième attaquant part avec un peu de retard et viens :

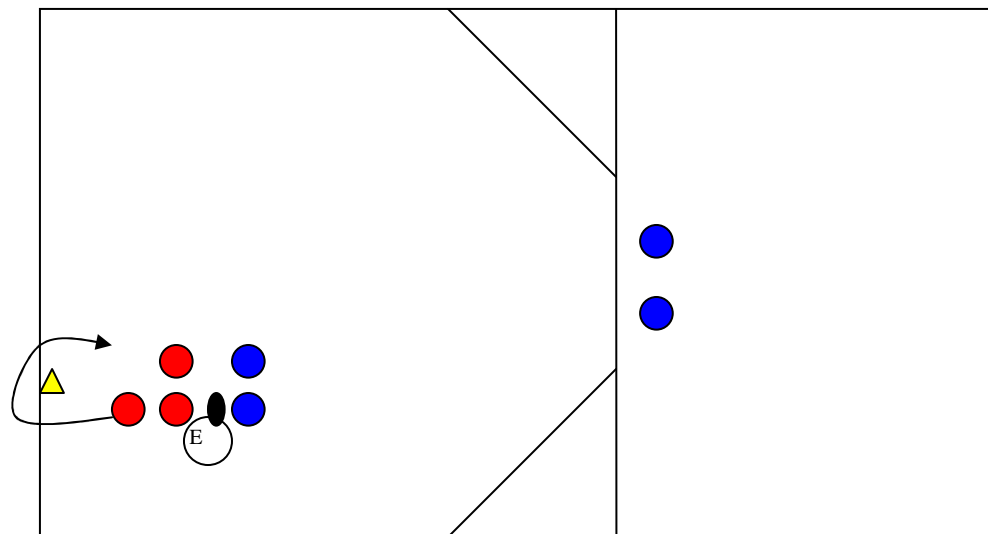
1. prendre le ballon et repart si le ballon est bloqué
2. prendre le ballon à hauteur lancé plus ou moins proche du regroupement (face à un intervalle) si le ballon est disponible dans les mains du deuxième.

Observables : nombre d'essais marqués ou nombre de zones franchies, nombre de temps de jeu.



Bilan :

L'attaque conserve plus les ballons et commence à alterner le jeu groupé pénétrant avec le jeu en contournement ou en déployé court avec un joueur relais.



Bilan :

L'attaque conserve plus les ballons et commence à alterner le jeu groupé pénétrant avec le jeu en contournement ou en déployé court avec un joueur relais.

Fin d'un premier cycle

Cette quatrième étape apparaît comme l'étape de fin d'un premier cycle, telle qu'elle est définie dans les programmes.

Niveau 1 collège (BOEN spécial n°6, 28 août 2008) :

- Dans un jeu à effectif réduit et sur un terrain de largeur limitée, rechercher le gain d'un match par des choix pertinents permettant de conserver et de faire avancer le ballon jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à freiner ou bloquer sa progression.
- S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

Commentaires :

1. L'effectif est réduit : 6 à 7 joueurs maximum. Il me semble qu'au-delà, les joueurs satellites fuyant le contact pourront trop facilement se désengager.
2. La largeur n'est pas déterminée, limitée reste floue mais n'empêche pas des dimensions laissant libre court à l'évitement.
3. Les choix pertinents pour conserver renvoient ici à chercher une solution (un partenaire) pour le porteur de balle lorsque celui-ci est bloqué afin d'assurer la continuité du jeu. Pour les non porteurs de balle, il s'agit de décider d'attendre à distance de passe ou de venir aider le porteur de balle.
4. Les choix pertinents pour faire avancer le ballon se traduisent pour le porteur de balle à jouer dans les intervalles, puis à transmettre son ballon si il est bloqué par les défenseurs, ou de s'organiser collectivement pour progresser ensemble (maul ballon porté).
5. Une défense qui cherche à freiner ou bloquer ne signifie pas forcément une défense qui met au sol, mais au moins une défense qui attrape le porteur de balle et s'y accroche pour ralentir ou stopper la progression de celui-ci, l'obligeant à trouver d'autres solutions que la solution individuelle.
6. Le projet de jeu simple renvoie à l'organisation du maul pour le jeu de contact afin d'avancer et d'attirer un maximum de défenseur, puis exploiter les espaces laissés libres (contourner). Dans le cadre du jeu d'évitement, le projet relève de l'organisation collective afin d'exploiter au mieux les intervalles (jouer dans le même intervalle, éloigner le ballon du point de pression, prendre le ballon à hauteur...)

Niveau Seconde, lycée (classe de seconde) : BOEN Hors Série N°6, 29 août 2002

- Obtenir le gain d'une rencontre en utilisant prioritairement l'espace de jeu pour créer et utiliser le déséquilibre en perforant et/ou en contournant la défense qui cherche à maîtriser les changements de tâches imposés par les changements de statut (défenseur attaquant).
- Les élèves intègrent de façon rigoureuse les règles liées au contact corporel et aux différentes modalités de blocage et placage.

Commentaires :

1. Perforer et contourner renvoie au jeu groupé pénétrant resserrant la défense pour ensuite la contourner.
2. Le législateur parle de blocage avant le placage, qu'il n'interdit pas. Le placage n'est pas exclusif, dans la fiche rugby, tous les moyens (dans le respect du règlement) sont bons pour arrêter la progression adverse.

Cinquième étape

Observations :

L'attaque a pris le pas sur la défense en s'organisant pour conserver collectivement le ballon. La défense se concentre autour du regroupement et libère des espaces latéraux qui peuvent être exploités dans un second temps par l'attaque. Il faut donc un outil pour la défense afin d'empêcher ces regroupements.

Objectif :

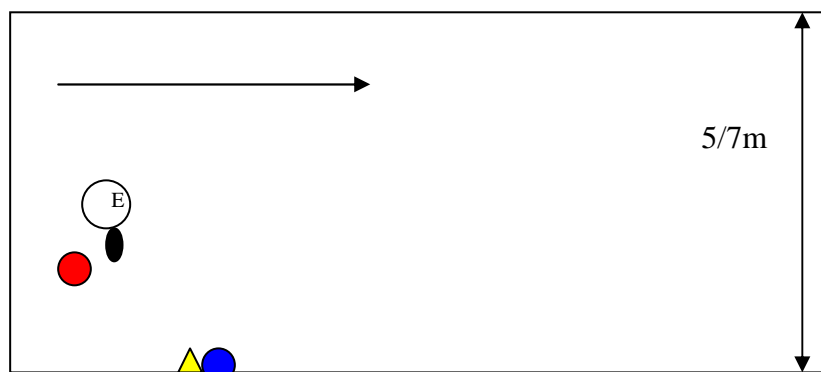
Empêcher la formation des regroupements ballon porté : plaquer

Contenus :

Placage, mise au sol (placement de la tête, épaules, accompagnement au sol)
Règle du tenu : le joueur au sol doit lâcher le ballon (au moins un genou au sol)
Se faire plaquer sans se faire mal (savoir chuter)

Une situation d'apprentissage

1*1, 5 à 7m de large. Le défenseur ne part face à l'attaquant (contact), mais légèrement sur le côté (déjà placé pour l'épaule, contre-pied plus difficile).



Plus les élèves sont proches pour le lancement, plus la situation est facile pour le défenseur.

Observable : nombre de joueurs amenés au sol / nombre de passages pour le défenseur.

Bilan :

L'attaque marque moins d'essais. Construisent moins de regroupement. L'équipe attaquante ne s'organise autour du porteur de balle plaqué. La possession de balle à l'issue de la mise au sol est aléatoire et dépend de celui qui la ramassera en premier ainsi que du côté où le ballon est lâché. Les défenseurs récupèrent plus de ballon. La conservation n'est plus assurée.

Sixième étape

Observations :

Les attaquants progressent moins en jeu groupé pénétrant. Les défenseurs récupèrent plus de ballon lâchés par le porteur de balle suite aux mises au sol. Les attaquants éprouvent plus de difficultés à créer des espaces latéraux grâce aux regroupements.

Objectif :

Conserver les ballons au sol

Contenus

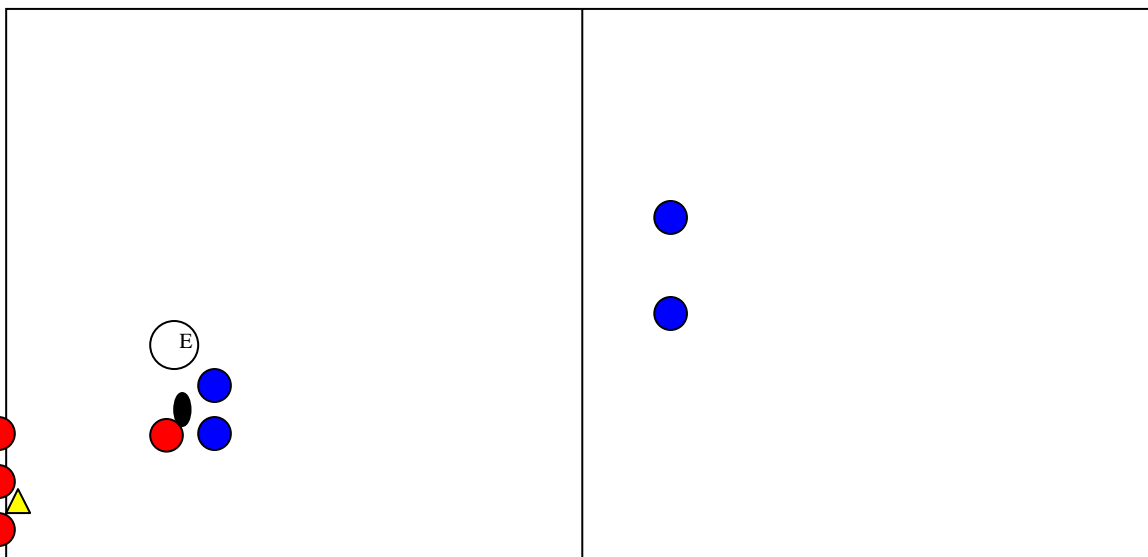
Pour le joueur plaqué : poser le ballon dans son camp.

Enjamber le joueur plaqué, repousser les défenseurs qui veulent ramasser le ballon.

Règlement mêlée ouverte plaqueur / plaqué (droits des joueurs et hors jeu)

Une situation d'apprentissage

(1+3)*(2+2). Mise au sol obligatoire pour récupérer le ballon pour les défenseurs. Les deux premiers défenseurs sont proches de l'attaquant au départ afin de forcer le placage. Chacun des deux groupes de défenseur défend dans son demi-terrain. Au moment où l'enseignant donne le ballon à l'attaquant, les trois autres attaquants entrent sur le terrain. La distance entre l'attaquant et ses partenaires est une variable pour les mettre plus ou moins en retard.



Organisation qui devrait fonctionner à chaque fois : un premier partenaire vient « nettoyer », repousser le deuxième défenseur, le deuxième partenaire récupère la balle et repart ou la donne au troisième sur la largeur.

Observables : le nombre de zone franchies, le nombre de ballon conservé suite à un placage.

Bilan :

L'attaque conserve ses ballons et marque plus d'essais. Les défenseurs restent attirés par les zones de contact et libèrent donc des espaces latéraux.

Septième étape

Observations :

L'équipe attaquante conserve ses ballons que ce soit suite à un regroupement ou à un placage. Elle alterne le jeu groupé pénétrant et le jeu déployé afin d'affaiblir la défense à certains endroits du terrain et d'exploiter ces faiblesses. Il faut donc renforcer le système défensif.

Toutefois les compétences attendues en fin de second cycle (textes officiels) n'exigent pas clairement l'accès à cette étape.

Objectif :

Organiser une défense collective sur un premier rideau en perpétuel renouvellement.

Contenus :

Défendre en ligne (monter ensemble sur son vis à vis).

Se partager l'espace (la largeur) à chaque temps de jeu.

Prendre des informations sur le placement offensif pour rééquilibrer le rapport de force.

Construire un second rideau défensif (par exemple avec un joueur dans l'axe, légèrement intérieur, du ballon à 3m du premier rideau).

Une situation d'apprentissage

Jeu à 7*7, la défense n'a pas le droit de prendre la balle. Le terrain est divisé en trois couloirs, les attaquants doivent utiliser le jeu déployé pour jouer en groupé pénétrant dans un couloir différent à chaque fois : dès qu'il y eu regroupement ou plaqueur / plaqué, les attaquants doivent attaquer dans un autre couloir.

Observable : la défense impose, par son remplacement, la multiplication des temps de jeu. Donc l'observable est le nombre de temps de jeu (en cas de faute de l'attaque, le ballon est rendu à l'attaque mais on ne remet pas le compteur des temps de jeu à zéro).

Bilan :

L'attaque progresse moins. Elle éprouve plus de difficultés à déséquilibrer un système défensif qui se réorganise à chaque temps de jeu.

Fin d'un deuxième cycle

Cette sixième apparaît comme l'étape de fin d'un deuxième cycle, telle qu'elle est définie dans les programmes.

Niveau 2 collège (BOEN spécial n°6, 28 août 2008) :

- Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en enchaînant les actions offensives basées sur l'alternative de jeu de pénétration ou en évitement face à une défense qui cherche à bloquer le plus tôt possible la progression du ballon.
- S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au franchissement de la ligne d'avantage. Observer et coarbitrer.

Commentaires :

1. L'effectif est toujours réduit : mais pour pouvoir alterner le jeu groupé avec le jeu déployé, 7 à 8 joueurs apparaît être le minimum.
2. l'enchaînement des actions suppose la maîtrise d'éléments liés à la conservation du ballon que ce soit ballon porté ou ballon au sol.
3. l'alternative du jeu de pénétration ou d'évitement renvoie d'une part à un double choix pour le porteur de balle : décider de jouer dans l'axe (jeu groupé pénétrant) ou sur la largeur (jeu déployé), ce qui suppose une largeur minimum ; et d'autre part d'alterner ces deux formes de jeu, chacune offrant des opportunités pour l'autre. Le jeu groupé resserre la défense donc augmente les intervalles loin du point de pression à exploiter en jeu déployé, alors que le jeu déployé écarte les défenses, donc augmente la taille des intervalles entre les défenseurs exploitables en jeu groupé.
4. La défense qui cherche à bloquer le plus tôt possible la progression du ballon est une défense organisée en deux rideaux (si le jeu au pied est interdit) et une défense qui monte sur le porteur de balle, qui cherche à concéder le moins d'espace possible.
5. Le projet de jeu simple lié au franchissement de la ligne d'avantage se rapporte au choix de jeu groupé ou de jeu déployé en fonction de la défense et l'alternance de ces deux formes de jeu : donc tout le monde ne peut aller dans les regroupements afin d'occuper la largeur et jouer déployé dans un second temps.

Niveau 1 lycée, cycle terminal : BOEN Hors Série N°5, 30 août 2001

- Rechercher le gain d'une rencontre de rugby par la mise en place d'une organisation collective qui privilégie l'enchaînement d'actions par relais, avec ou sans regroupements et "déblayages", pour surpasser une défense collective en ligne qui veut reconquérir le ballon.
- Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.

Commentaires :

1. Le jeu par relais suppose l'alternance du jeu groupé pénétrant et du jeu déployé (au moins court).
2. La défense est en ligne, donc organisée sur un premier rideau, donc nécessairement avec un probable deuxième rideau (un ou deux joueurs) en cas de placage / blocage raté et de jeu groupé pénétrant.

Niveau 2 lycée, cycle terminal : BOEN Hors Série N°5, 30 août 2001

- Rechercher le gain d'une rencontre de rugby par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la continuité du mouvement en augmentant la vitesse d'exécution et de remplacement.
- Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'action élaborées.

Commentaires :

1. La vitesse d'exécution et de remplacement doit être augmentée.
2. les choix tactiques collectifs fondé sur la continuité du jeu suggèrent la définition de rôles, notamment au minimum un « demi de mêlée » (joueur relayeur) afin d'alterner le jeu groupé pénétrant le jeu déployé.

Huitième étape

Observations :

La défense se réorganise sur le premier rideau et le second rideau, et l'attaque ne trouve plus de solution à la main face à une défense organisée en deux rideaux.

Objectif :

Utiliser le jeu au pied offensif pour exploiter les espaces profonds et désorganiser la défense.

Contenus

Jeu au pied offensif court / long, aérien / rasant.

Identifier les espaces libres.

Mettre la pression sur le réceptionneur (si jeu au pied long) pour le pousser à la faute : monter vite en ligne.

Une situation d'apprentissage

7*7, placement défensif sur le lancement de jeu imposé : seulement les deux premiers rideaux (jeu au pied long) ou premier et troisième (jeu au pied court)

Bilan :

Le jeu au pied permet de franchir le premier rideau en exploitant les espaces libres derrière le premier rideau, ou d'inverser la pression défensive si le ballon est récupéré par un défenseur.

Neuvième étape

Observations :

Le jeu au pied devient une arme permettant de franchir le premier et le deuxième rideau défensif. Il permet également d'inverser la pression défensive et de faire reculer rapidement l'équipe adverse.

Objectif :

Occuper l'espace, relancer sur jeu au pied profond de l'adversaire

Contenus :

Créer un troisième rideau défensif pour récupérer les ballons sur le jeu au pied long.
Organiser la contre attaque : fixer la défense dans une zone sur la relance (+ aide et replis) afin de créer des espaces libres exploitables dans un second temps.

Commentaire : Le jeu peut se transformer en gagne-terrain au pied. Mais la défense délègue un ou plusieurs joueurs pour organiser le deuxième et le troisième rideau. Par conséquent, elle s'affaiblit sur la largeur du terrain (densité au mètre linéaire moindre). Des points faibles peuvent alors être exploités sur la largeur par l'attaque.

Utiliser la triple menace : Jeu groupé pénétrant, Jeu déployé, Jeu au pied pour déstabiliser le système défensif adverse.

Commentaire : La triple variante fondamentale devient une source d'incertitude suffisamment grande pour déstabiliser la défense qui laisse des espaces libres sur la largeur du terrain (sous-nombre défensif) en occupant également la profondeur.

Une situation d'apprentissage :

7*7, lancement sur jeu au pied long de l'enseignant. L'équipe qui reçoit le ballon doit être organisée avec un minimum de joueur dans ce troisième rideau.

7*7, l'équipe attaquante doit jouer au pied long dans les trois premiers temps de jeu.

Bilan :

La défense doit organiser un troisième rideau défensif. Ceci a pour conséquence d'alléger les deux premiers rideaux et donc de créer des intervalles plus grands et des surnombres.