

L'attaque en ligne



En ultimate, l'organisation collective offensive de référence s'appelle « la ligne ». Dans ce schéma tactique, les non porteurs s'alignent dans la zone d'ombre (dans l'axe du jeu direct ou encore sur une ligne allant du frisbee au centre de l'en-but adverse), dans le dos du défenseur en pression sur le porteur, et déclenchent successivement leurs courses de démarquage. Le non porteur situé le plus près du porteur démarre en premier, puis le deuxième,

puis le troisième, etc., en produisant les courses décrites dans les pages précédentes.

Cette tactique de base, spécifique à l'ultimate, permet une synchronisation des appels et une systématisation de l'occupation des parties latérales du terrain.

Les courses sont dirigées soit vers la gauche soit vers la droite (si le jeu est centré). (fig. 130)

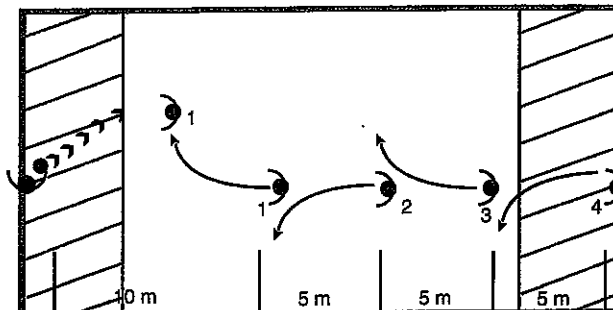


Fig. 130

Les courses des différents partenaires sont coordonnées pour offrir le plus grand nombre d'alternatives de passes au porteur. Elles sont déclenchées les unes après les autres. Une course démarre donc quand le non porteur (de l'appel précédent) n'est plus « sollicitable », de par sa position, trop proche du porteur (en fait, quand les deux joueurs rompent l'*eye contact*). Les courses ne sont cependant pas toujours déclenchées dans l'ordre de proximité par rapport au porteur (voir niveau 4, leçon 18, situation 3 p. 232-233).

On peut, pour résumer les multiples combinaisons possibles des courses des non porteurs, présenter une stratégie basique. (fig. 131)

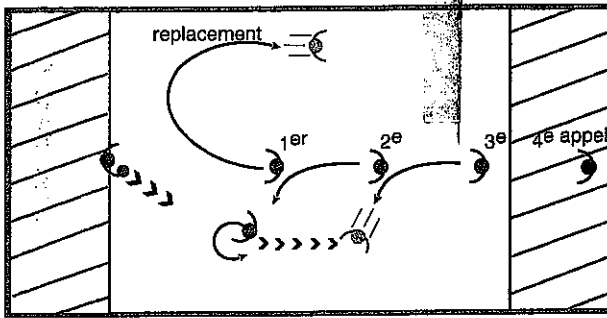


Fig. 131

- le premier joueur choisit le côté vers lequel il va se démarquer, en appui ou en appel;
- le deuxième joueur va de l'autre côté, en appui ou en appel;
- si l'un des deux est servi, le troisième joueur va en appel du côté où la passe a été faite, sollicitant un jeu rapide vers l'extérieur; (fig. 131)
- si aucun des deux n'est servi par le porteur, le troisième joueur va en appui, pour offrir une solution de passe facile au porteur; (fig. 132)

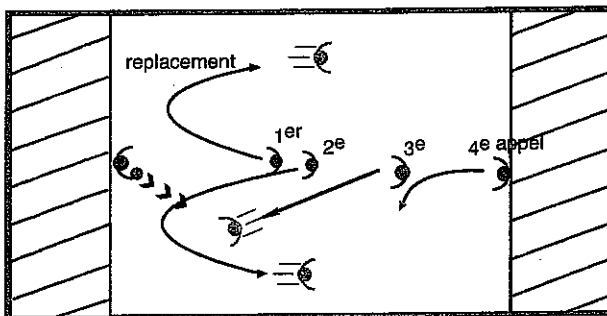


Fig. 132

- quand le troisième joueur va en appui sur le porteur, qu'il obtient le frisbee, mais qu'il est marqué par son défenseur, le quatrième joueur de l'équipe devient « premier appel » sur lui, et va lui proposer un appel « grand côté »;
- quand le troisième joueur reçoit le frisbee en jeu rapide du premier (ou du deuxième) appel, le quatrième joueur choisit soit de continuer à demander le frisbee en jeu

rapide vers l'extérieur soit d'aller en appui au centre vers le troisième joueur si ce dernier est marqué; (fig. 132)

- quand aucun des trois premiers joueurs n'est servi, le quatrième va à son tour demander le frisbee vers le porteur (en appui, vers le centre du terrain);
- quand un non porteur n'est pas servi par le porteur, il va se replacer en fin de ligne au-delà du dernier de ses partenaires, en passant très au large de la zone dynamique du jeu (le long des lignes de touche);
- quand le jeu ne se développe pas à partir du centre du terrain, les deux premiers joueurs partent vers le « grand côté » (l'endroit où ils ont le plus de place pour faire des feintes et une longue course permettant d'être servi par le porteur); le troisième joueur, si la passe n'a pas été faite, peut aller demander le frisbee vers le « petit côté ». (fig. 133)

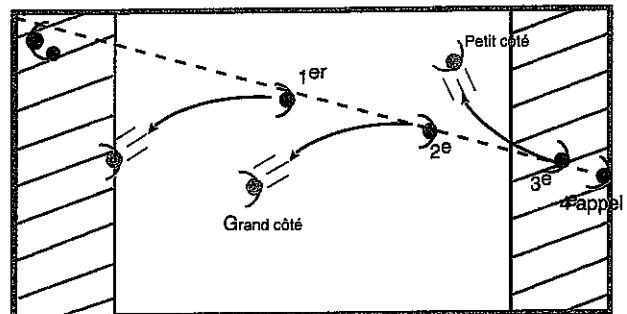


Fig. 133

Les démarquages sont aussi réalisables pendant les courses de remplacement après un appel ou un appui non servis par le porteur. Ces courses sont réservées à un niveau de pratique expert (voir niveau 4, leçon 15, situation 3, p. 229 et leçon 18, situation 2, p. 231-232).

Les replacements en fin de ligne sont la base de la continuité du jeu sans frisbee. En effet, si l'organisation en ligne est quasi systématique sur les reprises du jeu après un *turn-over*, elle est surtout le fondement du jeu en mouvement, du jeu de remplacement continu. Elle implique que les joueurs sont capables de différer leur engagement dans la demande du frisbee. Ils doivent également concevoir qu'aller se repositionner loin du porteur pour pouvoir, dans un deuxième ou un troisième temps, demander le frisbee, est le comportement le plus efficace pour eux et pour leur équipe.