

La Touche

Touche = Conquête disputée.

1 lanceur, 2, 3 ou 4 sauteurs et 1 relayeur.

Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur).

Pas d'aide au sauteur.

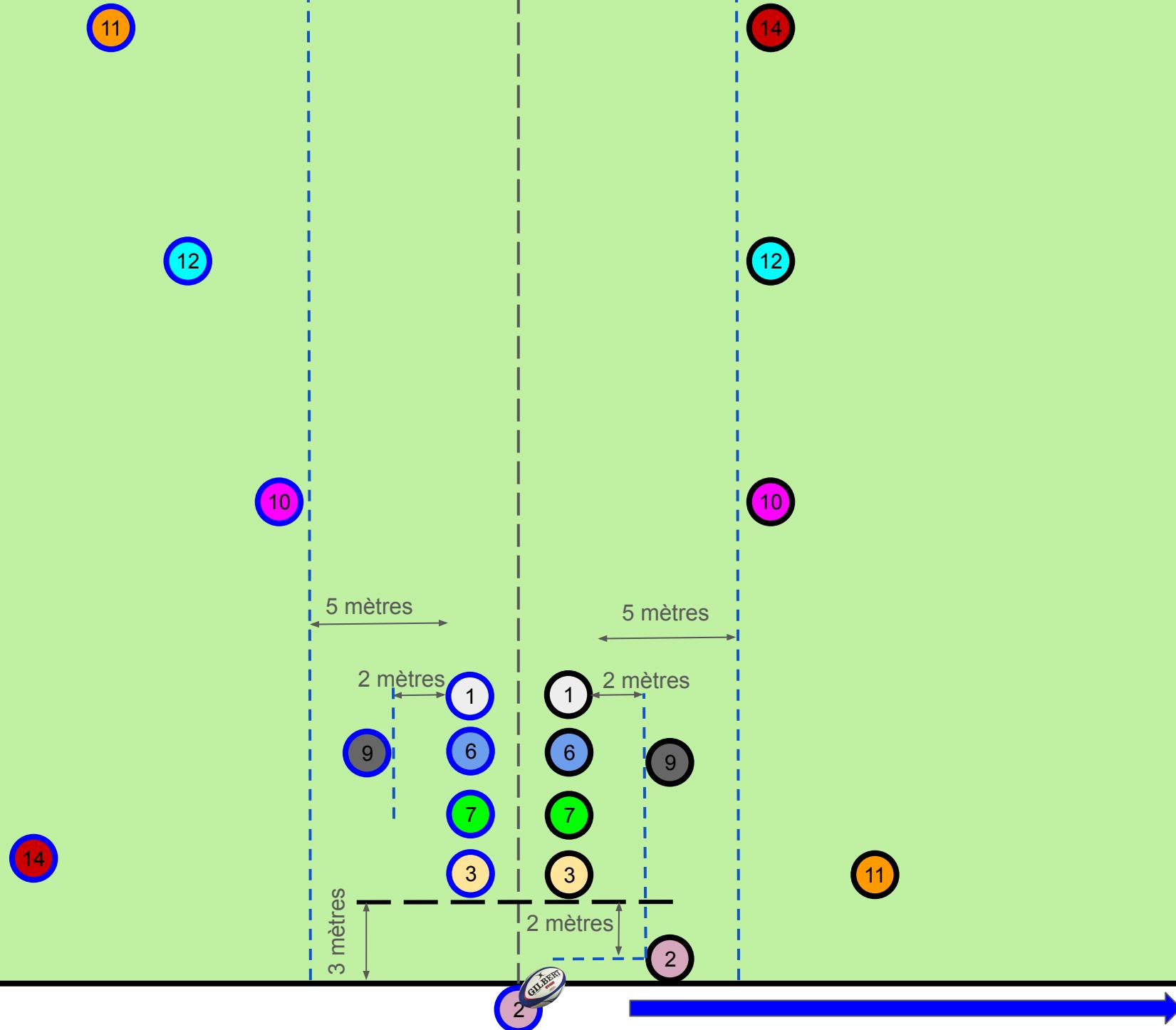
Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur).

Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur).

Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Remise en jeu rapide autorisée, **avec respect des lignes de hors-jeu**.

Non-participants à 5 mètres.

En cas de lancer non droit = CF à l'équipe adverse (pas d'autre choix)



1	Pilier gauche
2	Talonneur
3	Pilier droit
6	3ème ligne gauche
7	3ème ligne droit
9	Demi de mêlée
10	Demi d'ouverture
11	Ailier gauche
12	Centre
14	Ailier droit

La Touche

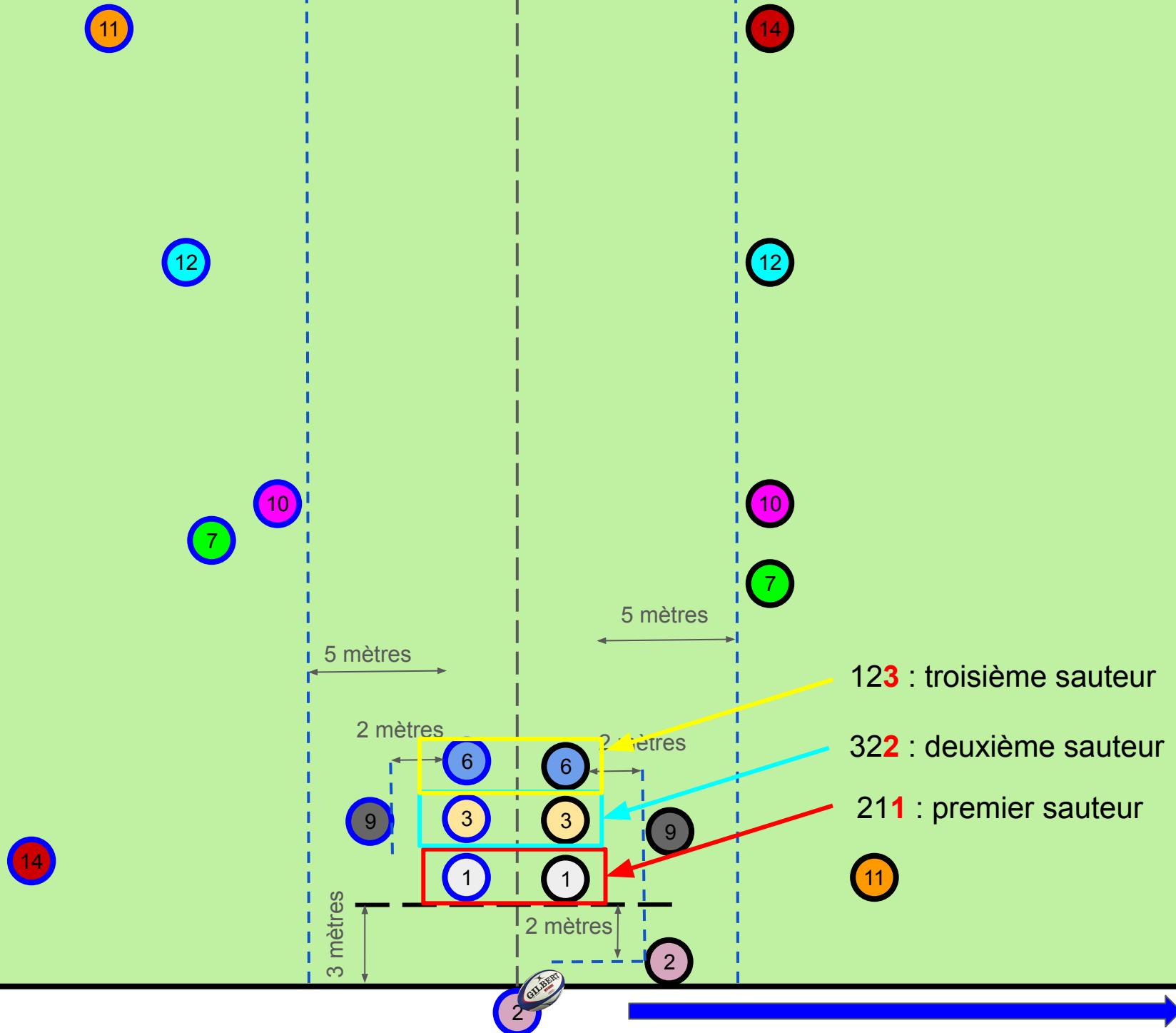
Tactiques Basiques:

Le $\frac{1}{2}$ de mêlée annonce un chiffre à 3 composantes dont le dernier chiffre annoncé correspond au sauteur.

211 : premier sauteur

322 : deuxième sauteur

123 : troisième sauteur



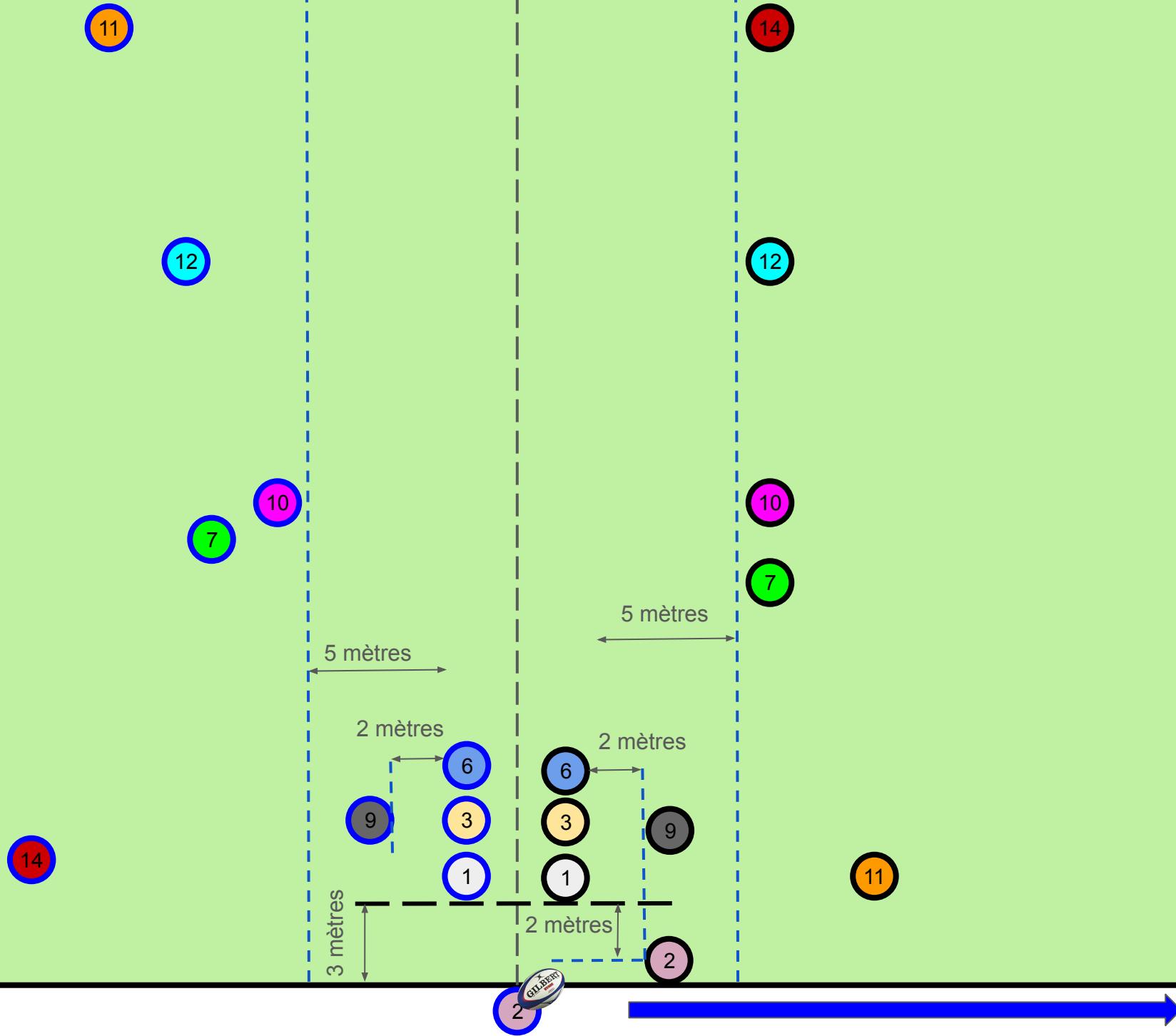
1	Pilier gauche
2	Talonneur
3	Pilier droit
6	3ème ligne gauche
7	3ème ligne droit
9	Demi de mêlée
10	Demi d'ouverture
11	Ailier gauche
12	Centre
14	Ailier droit

La Touche

Tactiques Avancées:

Le $\frac{1}{2}$ de mêlée annonce un chiffre une des tactiques avancées.

Maurice: le bloc de saut recule, le premier sauteur appelle le ballon. Il se décale vers l'extérieur pour laisser passer le deuxième sauteur qui prend le ballon dans le couloir du premier sauteur. Le premier sauteur et le talonneur viennent au soutien.



1	Pilier gauche
2	Talonneur
3	Pilier droit
6	3ème ligne gauche
7	3ème ligne droit
9	Demi de mêlée
10	Demi d'ouverture
11	Ailier gauche
12	Centre
14	Ailier droit

La Touche

Tactiques Avancées:

Le $\frac{1}{2}$ de mêlée annonce un chiffre une des tactiques avancées.

La Superbe: le lanceur envoie le ballon pour le 10 qui arrive lancé.

