**L’attaque Mexicaine**

**Introduction**
Ce document explique les bases de l’attaque Hexagonale. Elle fut pratiquée pour la première fois dans l’été 2012 dans un match d’entrainement à Brighton, introduite par Felix Shardlow. Cette stratégie a vite été appréciée et est devenue la favorite de nombreux joueurs, qui reconnurent son potentiel et apprécièrent la liberté qu’elle laisse. Ces joueurs continuèrent d’échanger des idées, découvrant de nouvelles méthodes pour déployer son potentiel et déterminant les principes les plus efficaces à suivre. L’historique des succès de cette stratégie à ces débuts peut être trouvé en bas de page.

Cette attaque est utilisable avec succès au haut niveau, ou comme première attaque apprise aux débutants, ils comprendront vite les principes fondamentaux du jeu avec un style qui récompense l’implication et offre continuellement des possibilités de contribuer au jeu.

L’Hex peut être pratiquée avec moins de joueurs, et bien que la forme générale change, les principes restent les mêmes et l’efficacité n’est pas compromise.

Ce document est écrit de la sorte qu’un débutant puisse l’adopter et comprendre comment jouer en « offense » à l’ultimate sans expérience préalable. Des joueurs plus expérimentés ont pu prendre des habitudes ou principes d’autres offenses ce qui peut gêner la compréhension de l’Hex, donc videz votre esprit et essayer de ne pas avoir trop d’aprioris. Les informations présentées dans ce documents sont très basiques, volontairement libres à l’interprétation qui conviendra au mieux à votre équipe.

**Principes**

*Avec le disque:*

* Toujours prendre une passe ouverte/ce que la défense vous laisse sans se soucier de :
–le gain de mètres/ la position sur le terrain
–le compte
– le receveur
* Se tenir dans le sens du jeu pour voir tous les coéquipiers et tous les mouvements/options de passe disponibles
* Faire des feintes pour les cuts que vous ne pouvez, pour quelque raison que ce soit, servir

*Sans le disque:*

* Créer de l’espace pour les coéquipiers en bougeant même si suivi de près
* Faire des triangles équilatéraux
* Ne pas (permettre aux défenseurs d’) encercler le disque
* Rester connecté aux partenaires sans encombrer
* Exploiter ce qui est laissé par les défenseurs, se déplacer et faire des signes avec les mains
* Se déplacer rapidement dans l’espace pendant qu’il se créer
* Toujours regarder le jeu, être sur la pointe des pieds, connaître la position des joueurs avoisinants
* Communiquer
* Répondre aux feintes – changer de direction, libérer l’espace



**Formation**
Tout d’abord cette formation n’est pas une structure qui doit être strictement suivie en permanence, c’est un guide de la forme que les joueurs doivent chercher à maintenir lors d’une phase de jeu fluide, ou les espaces que joueurs doivent attaquer ou libérer pour les coéquipiers ; une méta-structure en quelque sorte, qu’il faut garder dans un coin de la tête pendant que l’attaque se déroule. Les joueurs peuvent soit prendre des initiatives et se déplacer vers/libérer de l’espace en continu soit suivre plus strictement des positions, appeler des plays, cela dépend du style de votre équipe.

Le disque doit se trouver sur les bords de la formation, cela évite d’encombrer l’espace autour du disque, et donne des options en continuité après la première passe. La forme s’étend depuis le disque jusqu’au centre de l’espace disponible, donc quand le disque être près de la sideline, la formation s’étend directement depuis la ligne jusqu’au centre du terrain. [Cette animation](http://www.ultisimulator.com/sim.php?key=bd98311a) montre comment la forme se modifie selon la position du disque, (à voir absolument).

La forme est constituée de six triangles équilatéraux formant un hexagone. L’emploi de triangle permet une répartition optimale sur le terrain. Chaque joueur a autant d’espace que possible, en restant connecté à autant de joueurs que possible. Maintenir ces triangles et donc les « connexions » entre les joueurs est crucial pour l’efficacité de la formation, s’il y a déconnexion le flow ralenti et peut s’arrêter.

La distance entre les joueurs doit être égale à la distance de tir précis du joueur moyen de l’équipe soit environ 10m. Les triangles sont la clef de la forme et ne doivent pas être négligés. La formation générale sert de guide à ce que l’espace doit ressembler pendant une phase de jeu fluide.



**Mouvement**
La façon dont le mouvement se créer depuis la disposition hexagonale dépend largement de comment l’équipe veut jouer. De grands déplacements créent de l’espace qui peut être immédiatement utilise par les joueurs aux alentours, donc cela peut servir à initier le jeu. Aller rapidement vers la endzone est aussi possible depuis de nombreuses positions sur le terrain, et l’espace autour du disque est toujours utilisable. Les “give & go” fonctionnent bien et des plays sont possibles depuis toutes les situations, trois attaquants cuttant en forme de triangle, par exemple, fournissent trois options valides toutes les quelques seconds.

Pour un déplacement efficace lorsque le disque suit le flow, quelques règles peuvent aider. Si le disque se déplace vers la ligne alors la formation doit rouler vers celle-ci, les joueurs derrière le disque doit s’éloigner du disque et aller dans le sens du jeu, alors que les joueurs devant le disque doivent attaquer l’espace devant le disque du côté de la sideline active ; [voir ici](http://www.ultisimulator.com/sim.php?key=fd77c944).

Si le disque est transmis au joueur central, les joueurs derrière le disque (qui l’entourent) doivent s’éloigner vers l’avant immédiatement, et les joueurs en aval (devant) du disque doivent attaquer l’espace libéré au centre, devant le disque. [Cette animation](http://www.ultisimulator.com/sim.php?key=be824191) montre le mouvement après une simple passe au joueur central, et [cette animation](http://www.ultisimulator.com/sim.php?key=96a3e7be) montre le mouvement lorsque le joueur central reçoit un disque près d’un bord du terrain.

**Scorer**

Marquer arrive d’habitude de deux façons différentes, soit (1) par une longue passe, soit (2) par un flow en direction de la endzone. Les situations en départ arrêté près de la endzone adverse sont difficiles à cause de la grande concentration en défenseurs et à la longue n’étant plus une menace viable.

Lorsque la distance vis à vis de la endzone est plus confortable, les lancers longs sont possibles depuis de nombreuses positions et des mouvements rapides vers la endzone sont possibles pour chaque joueur à tout instant. Un flow vers la endzone peut être généré en passant le disque dans n’importe quelle direction, pour mettre les défenseurs hors de position et tirer profit de l’espace engendré pour se procurer une opportunité de marquer. Si le flow s’arrête sans que le point ait été marqué, alors l’équipe doit se concentrer sur recommencer le flow, soit en swinguant le disque sur la largeur du terrain, soit en s’écartant de la endzone. Une fois en possession du disque plus loin de la endzone, la passe longue redevient une menace (en partant du principe que l’équipe a gardé sa forme), ainsi que la possibilité de recréer du flow vers la zone adverse.

La distance idéale à partir de laquelle il faut inverser le flow par rapport à la endzone dépend des joueurs sur le terrain, il faut être assez loin pour que tous les défenseurs soient hors de la endzone mais suffisamment près pour qu’un long lancer atteigne la endzone confortablement.

**Historique**
L’attaque hexagonale a été élaborée par Felix Shadlow en 2012 et le contenu original peut être trouvé ici <http://goo.gl/miR1Jj>. Felix a eu de nombreuses influences durant ses 12 années de pratique d’ultimate avant d’écrire sur l’Hex, notamment des discussions stratégiques avec Sam “Scando” Webber, la lecture de papiers de Jim Parinella, et plus spécifiquement pour l’attaque hexagonale c’est Frank Huguenard qu’il faut saluer : il postait continuellement sur les forums à quel point les schémas offensifs actuels sont inadéquats et promouvait sans cesse son Attaque en Mouvement ([Motion Offense](http://www.z-boyz.org/index.php?option=com_content&view=article&id=7&Itemid=13)).

Bien que l’Hex ait été utilisée occasionnellement par la ligne d’attaque de Brighton City au cours de la saison 2012-2013, c’est seulement à l’UKU tour 3 2013 qu’elle s’est révélée. La ligne O l’a employé dès le premier match contre les champions d‘Europe Clapham, qui avaient battu Brighton 15-8 aux UKU Nationals 2012.

Clapham commença avec une défense individuelle, mais Brighton marqua relativement facilement avec quelques longues passes. Clapham essaya ensuite une défense de zone serrée, mais sans modifier leur attaque Brighton marqua en quelques passes. Clapham mit en place une zone plus lâche contre laquelle Brighton marqua en 5 ou 6 passes pour égaliser à 6-6.

Bien que l’équipe de D de Brighton ne convertit pas de turnover, Clapham sentit qu’ils n’étaient pas sereins et appelèrent leur second temps mort, ils employèrent alors une défense individuelle serrée et très physique. Qui les mena à la victoire 15-11, meilleur résultat pour Brighton depuis des années. Après le match, Marc “Britney” Guilbert, capitaine de Clapham et GB open, dit qu’il était impression par la façon dont Brighton créait et utilisait l’espace sur le terrain, qu’ils le faisaient d’une façon à laquelle Clapham aspirait.

Brighton city finit 3ème des UKU Nationals 2013 utilisant cette attaque 90% du temps quel que soit la ligne. Cependant cette attaque n’est pas limitée au jeu de haut niveau. Les principes mis en jeu dans l’Hex sont plus similaires à ceux dans d’autres sports que l’ultimate, et l’Hex a été facilement et avec succès apprise à des débutants en Universitaire à Sussex et Brighton ; de nouveaux joueurs ayant seulement joué en Hexagonale montrent déjà une grande compréhension de l’ultimate et sont prometteurs en club.

En 2014, le jeu de Brighton City est devenu plus naturel, les mouvements dans l’Hexagonale demandent moins de réflexion et surviennent plus spontanément, et une telle Hex compta pour une grosse partie dans l’universe point accroché face à la ligne D de Clapham au tour 2.

En 2015 GB U23 mixte joua seulement l’Hex aux mondiaux à Londres. Battant au passage le Japon et les futurs finalistes l’Australie pour finir à une respectable 5ème place.

**Ressources**

Des visionnages de matchs entiers en attaque Hexagonale sont disponible ici, regardez n’importe quel match de Brighton City aux UKU Nationals 2012/2013/2014, XEUCF 2013, EUCF 2014, ou les matchs des Sussex Mohawks 1 ou Brighton Panthers des Uni Regionals 2014. Pour des clips d’Hexagonale voir la [Hexagon Ultimate YouTube channel](https://www.youtube.com/user/HexagonUltimate) – Ici quelques échantillons de ce que vous pouvez trouver sur la chaîne pris en 2013.

NB: Le jeu dans ces vidéos n’est en aucun cas un parfait exemple de l’Hex.