

PROJET DE JEU
ECOLE DE RUGBY CLUB
VALENCIENNOIS
SECTION SPORTIVE du COLLEGE
EISEN

Saison 2012/2013...

Le rugby c'est l'école de la vie.



« Ils sont en train de s'appropriier ce jeu du désordre où toutes les initiatives individuelles sont relayées avec à propos par le soutien, ce qui était une de nos forces dans l'histoire de notre style. Mais on me rétorque souvent que ce jeu dans la modernité n'a plus cours ». : Monsieur Pierre Villepreux

« Faites vivre le ballon...c'est ça le rubi ! » : Monsieur Jean Gouardères (notre père fondateur, originaire d'Oloron Sainte Marie)



La mascotte du RCV : LA MERVEILLE

Origine : coupe du monde 99, finale France-Australie au Pays de Galles

Nos internationaux :

D'Hervé LECOMTE (le plus illustre)...aux actuels : Joachim BEAUMONT, Laura et Gina DIMUZIO... (à suivre)

D'autres espoirs : CAMBIER Charles, STRADY Hugo, ...et TOI !

Merci de faire rêver nos petits !

Quelques informations pour fonctionner :

L'occupation du terrain de rugby (stade Pierre CAROUS rue des glacis à VALENCIENNES) par les différentes catégories de l'école du RCV le samedi après-midi.

Horaires des entraînements : -7, -9, -11 : 14H – 15H45. Goûter à 16H. Compétitions : samedi matin

-13, -15 : 14H30 – 16H30. Goûter à 16h45. Compétitions : samedi après-midi

-de 7ANS : en-but de droite

**-de 11 : de l'en-but au 50 ;
de la touche au 1^{er} poteau**

**-de 13 : de l'en-but au 50 ;
de la touche au 2^e poteau**

**-de 15 : des 50 au 5mètres
De la touche à la touche**

-de 9 : des 5 mètres à la ligne de ballon mort

Educateurs à l'edr du RCV :

Catégorie	Nom Prénom	Téléphone	Mail	Adresse
-de7	Schill benoit	06 72 72 19 70	benoit.schill@freesbee.fr	8 rue askièvre 59300 Valenciennes
	Benzid samir	06 10 34 01 75	sbenzid@tpi-si.com	
	Kuzniewski Sullivan	06 26 76 04 19	sullivan.kuzniewski@orange.fr	
-de9	Claisse Guillaume	06 84 81 08 46	sotem-claisse@wanadoo.fr	
	Hogard Gabriel	06 71 10 87 56	sosgaby@hotmail.fr	2 résidence de la briqueterie 59770 Marly
	Lequin Philippe	06 05 06 19 65	lequin.philippe@orange.fr	
-de11	Alleg Cyrille	06 70 71 45 02	cyllou59@yahoo.fr cyrillealleg@orange.fr	27 rue de la mesange 59300 aulnoy lez Valenciennes
	Roche Caroline	06 23 10 38 62	carolinerocche.roche@gmail.com	
-de13	Hollande Laurent Dirigeant	06 08 21 23 80	BALEINE4RCV@orange.fr	28 rue de l'intendance 59300 Valenciennes
	Morice Nicolas	06 15 15 09 18	morice.nicolas@wanadoo.fr	Chemin du vignoble résidence LEA apt C 12 59300 Vals
	Desquien Maxime	06 79 83 90 81	maxid@sfr.fr	
-de15	Bernardara Jean-Marie	06 69 38 19 44	bernardarajeanmarie@yahoo.fr	
	Hebant Baptiste	06 13 12 91 05	mr.baptiste@live.fr	
	Michou	07 62 59 15 15	xmichel@idealtaux.com	

(Tableau au 31/08/2012 suivant les disponibilités actuelles)

Autres intervenants susceptibles de prendre un groupe :

Lefebvre jean-claude (parent, adjoint terrain, 06 73 69 30 20, sanglierjc59590@hotmail.fr)

Lernon Alain (parent, accompagnateur, 06 37 94 28 60, alain.lernon59@orange.fr)

Foucher henri-christophe (parent, accompagnateur, 03 27 66 92 73, hc.foucher@gmail.com)

Bonfils marc (dirigeant et coordonnateur edr ; responsable pédagogique ; responsable section rugby collège Eisen et rugby universitaire, 06 61 46 21 70, bonfilsmarco@wanadoo.fr)

Laurette-Christini emmanuel (responsable pédagogique ; entraîneur séniors, responsable section rugby lycée Watteau, 06 64 46 08 72, manulaurette@hotmail.com)

Autres personnes importantes :

Cambier guislain (Président)

Tél : 06 62 58 78 69

Peretti Marion (vice-présidente)

Tél : 06 23 79 63 40

Hanot régis (dirigeant, médecin du club)

03 27 25 84 36

Beaumont christophe (dirigeant, vice président, responsable site du club)
06 07 42 10 54, christophe.beaumont@centraliens.net

Martel Patrick (dirigeant edr, secrétaire edr, responsable infos sur site de l'edr)
Tél : 06 01 91 35 81
patrickmartel@neuf.fr

Debliqui Xavier (dirigeant, secrétaire général)
Tél : 06 14 88 64 55 debliqui.xavier@orange.fr
Roche françoise (dirigeante edr, accueil, administratif, boutique RCV)
Tél : 06 99 03 04 49, francoiseroche.roche@gmail.com
Deloeil David (Trésorier)
Tél : 06 25 55 48 86, davis.deloeil@orange.fr

D'autres informations utiles :

Absent :

Prévenir assez vite un dirigeant ; on fera le nécessaire pour vous remplacer.

Le matériel :

Distribué en début de saison ; tu en es responsable et il t'appartiendra de le restituer en fin d'année. Plots et chasubles bien entretenus peuvent se garder quelques années. Les ballons ne durent qu'une saison ; il est conseillé d'en garder 1 ou 2 neufs pour le printemps...

Le goûter :

Préparé et distribué par les responsables du bar ; tu devras animer ce moment : informer, discuter, faire ranger.

Les maillots ou chasubles sales :

Les porter au club et prévenir un dirigeant.

Le site www.rugbyclubvalenciennois.fr/ :

Patrick Martel (Tél : 06 01 91 35 81 patrickmartel@neuf.fr)
animera la rubrique école de rugby. Elle permettra de faire passer les infos importantes (inscription, horaires, tournoi, lieu...) ; mais aussi il t'appartiendra de faire vivre cette page en envoyant photos et commentaires à celui-ci.

sms :

Françoise Roche (0699030449) enverra des sms réguliers. Ils permettront de faire passer rapidement des infos importantes ; mais aussi ils pourront permettre de prévenir les parents de l'heure du retour...N'hésitez pas à donner votre numéro de portable dès l'inscription.

Le XV mag :

Il détaille les résultats de la région et les matchs à venir dans toutes les catégories. Tu peux le recevoir, il suffit de donner ton adresse mail à xavier Debliqui (dit Deb) (notre secrétaire général) (debliqui.xavier@orange.fr) ; il se fera un plaisir de te l'envoyer.

Publicité :

Des petites affiches sont disponibles afin de les distribuer dans les écoles. Se rapprocher de laurent Hollande (Baleine). baleine4rcv@orange.fr

Formations :

Quelques formations seront proposées en intra afin de permettre une continuité entre les catégories...Et des infos seront régulièrement envoyées aux éducateurs (marco et/ou manu)
Des formations seront proposées par le comité.

La ponctualité, l'accueil et l'accompagnement des joueurs du vestiaire au goûter sont les garants d'une bonne prise en main.

Ce projet est élaboré par et pour les éducateurs de l'école de rugby et des entraîneurs du club de Valenciennes. Il est une base de travail. Il n'est surtout pas figé, il doit évoluer et peut être critiqué, discuté, amélioré...car il n'est certainement pas exhaustif.

Il est nécessaire car il permet de tisser une évolution à travers les différentes catégories ; des – 7 aux séniors en passant par les sections sportives.

Nos grands principes de jeu :

- 🕒 FAIRE VIVRE LE BALLON
- 🕒 AVANCER
- 🕒 JOUER DEBOUT
- 🕒 LIRE LE JEU
- 🕒 ASSURER LA CONTINUITÉ DU MOUVEMENT
- 🕒 CONNAISSANCE ET RESPECT DES REGLES

Nos composantes pédagogiques pour mettre en place nos principes de jeu :

- 🕒 Logique des séances : Mettre un thème à la séance et ce thème doit être le fil conducteur avec un objectif précis. Exemple : thème 1 : avancer ; objectif 1 : jouer dans les intervalles en jeu pénétrant... thème 2 : la circulation des utilisateurs ; objectif 2 : intervention des soutiens autour du porteur...

Les exercices doivent être progressifs (une consigne claire à la fois). Un objectif permet d'intervenir efficacement sur les erreurs ayant trait à l'exercice en cours.

Partir du collectif total vers l'effectif réduit vers le 1 contre 1 ou l'inverse.

- 🕒 La SECURITE du joueur est une composante importante. L'éducateur sera attentif au temps de jeu, à la vitesse, aux contacts, à la posture...
- 🕒 Chaque entraînement doit comprendre **une partie technique individuelle avec des parcours MOTEURS** et une deuxième partie : technique collective ou exercices de techniques individuelles puis exercices collectifs.

Les éducateurs proposent eux-mêmes des situations d'apprentissage en partant du principe que l'enfant ne peut se former efficacement que s'il y a une opposition lui permettant de faire des choix (tant sur le plan offensif que défensif).

- 🕒 Admettre le droit à l'erreur : elle favorise la conduite d'une réflexion personnelle constante du joueur afin de l'aider à se corriger. Susciter le questionnement des enfants.

Valoriser les joueurs. Mettre en valeur ce qui est réussi.

- 🕒 Passer du rôle au poste et l'inverse. Un jeu de mouvement est efficace que si le joueur a vécu dans sa formation les notions de polyvalence et de suppléance.
- 🕒 JEU = PLAISIR = APPRENTISSAGE. Cela passe par le travail, la rigueur et le respect d'autrui.

En tant qu'éducateur notre ambition est de former des joueurs de rugby mais également des hommes dont nous serons fiers.

Charte de l'éducateur de rugby :

Etre responsable d'une équipe de jeunes, c'est:

Etre exemplaire :

Le responsable d'équipe de jeunes se devra de véhiculer les valeurs primordiales, la ponctualité, tant sur les séances d'entraînement que lors des compétitions.

Sa tenue, toujours correcte, ainsi que son langage, son attitude sereine, instaurant un climat de confiance et de sécurité lors de son activité. Il se devra d'être un des acteurs prépondérant quant à la lutte contre la violence et la tricherie.

Respecter:

Les joueurs

- Le responsable d'équipe doit **faire jouer le jeune, quelque soit son niveau**, aussi bien lors des entraînements que lors des rencontres.
- Il **adaptera la rigueur nécessaire aux progrès de chacun** en proposant des séances préparées et adaptées.
- Son objectif majeur sera la **progression du jeune pratiquant et non le résultat**.
- Son message technique et la qualité des interventions seront primordiales.
- Il sera un **interlocuteur privilégié disponible, accessible et à l'écoute de tous**.

L'arbitre

- De part son attitude, il reconnaîtra l'arbitre comme **élément garant du bon déroulement du jeu**.
- Il **respectera toutes les décisions** et sera un élément conducteur à l'instauration d'un climat de confiance et de sécurité, sur et autour de l'aire de jeu.

L'adversaire

- Il considérera ses adversaires comme des partenaires de jeu, adoptera auprès d'eux un **comportement en adéquation avec sa mission éducative**.

Le public

- Son attitude vis-à-vis du public ne devra **en aucun cas, être incitatrice de débordement et de désordre**.

Les dirigeants

- Il **valorisera la tâche de la mission de ses dirigeants**, auprès des joueurs et de l'entourage. Il sera aussi **disponible et à l'écoute de leurs préoccupations**.

Le Club

- Il **représente son club** et se doit donc de **véhiculer une image appropriée**.
- Il s'efforcera d'être un **élément moteur, quant à la qualité de l'accueil** vis-à-vis des adversaires, du corps arbitral et des dirigeants. Il respectera et fera **respecter les installations sportives** mises à sa disposition, ainsi que toute personne en assurant l'entretien.

Un langage commun :

Notre maillot de match est bleu : Comme le maillot officiel d'Oloron Sainte Marie dont notre père fondateur Monsieur Jean Gouardères est originaire.

Utilisateurs : c'est l'équipe qui est en possession de la balle.

Opposants : c'est l'équipe qui défend et qui ne possède pas la balle.

Sens de jeu : la continuité du jeu doit se faire d'une ligne à une autre.

Soutien : il permet au porteur de balle (PB) de faire des choix collectifs grâce aux partenaires proches.

Soutien intérieur : c'est le partenaire (ou les partenaires) situé à l'intérieur du PB par rapport au sens de jeu. Soutien axial : c'est le partenaire (ou les partenaires) situé dans l'axe du PB (il est prioritaire). Soutien extérieur : c'est le partenaire (ou les partenaires) situé à l'extérieur du PB par rapport au sens de jeu.

Réserve axiale : elle est constituée des joueurs (ou d'un joueur) situés dans l'axe d'un regroupement pouvant intervenir à tout moment soit dans ce regroupement si besoin ; soit au large en soutien intérieur dès la passe du relayeur...et cette réserve permet aussi de colmater les besoins au large en tant qu'utilisateurs ou opposants. (Notion de suppléance).

Information : regarder la position des utilisateurs et des opposants avant l'action.

Communication : informer son partenaire ou ses partenaires sur les choix offensifs et défensifs. (Bonne au large...glisse...largeur...montée...)

Notion d'appel : je demande la balle à condition d'avoir la solution ; je dis « **FEU** » : lorsqu'il y a un espace devant moi et le porteur de balle doit me la mettre à hauteur (au ras) ; je dis « **BALLE** » : lorsque je veux la balle de suite pour avoir le temps de faire un choix : travailler mon 1 contre 1 ou passer car la solution se trouve plus loin (espace au large)

Privilégier un jeu dans les espaces libres : **Jeu en groupé pénétrant** (savoir jouer dans les espaces réduits : contact/passe, passe à hauteur, passage de bras, raffut,..) ; **jeu en déployé pénétrant** (passe à hauteur, passe sautée, croisée...) ; **jeu en déployé contournant** (passe sautée, passe longue, passe redoublée...passer et fixer...cadrage débordement) ; **jeu au pied** (lobant, rasant, court et long).

MOINS DE 7 (rugby à 5) et MOINS DE 9 (rugby à 7)

PROJET de JEU : JEU DYNAMIQUE DANS L'AXE PROFOND

Il faut privilégier le jeu debout dynamique, c'est-à-dire transmettre le ballon au contact de l'adversaire à hauteur pour continuer dans l'axe .Le jeu au sol étant considéré comme un accident ; donc ne pas aller trop loin avec le ballon.

DERNIER PASSEUR=1^{er} SOUTIEN

Les priorités de travail à ce niveau :

- ⌚ Avancer/s'opposer
- ⌚ Résoudre les problèmes affectifs avec le sol et l'adversaire
- ⌚ **Parcours moteur et manipulation de balle**
- ⌚ Jeux de lutttes, placage
- ⌚ **1+1 contre 1 (les situations mises en place doivent permettre au porteur de balle (PB) de faire vivre le ballon au contact donc le +1 (soutien intérieur venant de la passe) est primordial pour habituer le PB à transmettre son ballon dans diverses postures...**
- ⌚ Règles fondamentales

Objectifs cognitifs et affectifs :

- ⌚ Prendre du plaisir à jouer en toute SECURITE pour soi et pour les autres.
- ⌚ Résoudre les problèmes affectifs du CONTACT sur l'adversaire et au sol.

- ⌚ Prendre du plaisir à COMBATTRE et AVANCER loyalement : accepter les contacts.

Objectifs moteurs et éducatifs /rapport de force individuel :

1. Porteur de balle :

- ⌚ Principe : AVANCER (en combattant ou en évitant)
- ⌚ Tactique : jouer dans les espaces libres proches (autour de son défenseur direct)
- ⌚ Technique : courir, accélérer, changer de direction, tomber, passer un ballon, résister au contact, protéger son ballon, transmettre à hauteur, botter.

2. Partenaire (non porteur de balle) :

- ⌚ Principe : SOUTENIR à hauteur (respecter le choix du porteur de balle)
- ⌚ Tactique : Conserver la balle en dynamique pour continuer dans l'axe OU venir protéger pour les autres.
- ⌚ Technique : Jouer en avançant, c'est venir arracher à hauteur ou recevoir la balle à hauteur.

Protéger, c'est se lier en épi pour éloigner la balle et pousser un partenaire ; c'est aussi protéger un ballon au sol pour les autres ; c'est aussi se coucher sur un ballon au sol...ramasser (1 /4 de tour) pour jouer seul ou avec.

3. Défenseur :

- ⌚ Principe : s'opposer pour faire tomber en accompagnant au sol
- ⌚ Tactique : Arrêter le porteur de balle
- ⌚ Technique : placage face ou côté suivant le rapport de force

Objectifs moteurs et éducatifs/rapport de force collectif :

Le porteur de balle doit être acteur de son choix dans un dispositif qui doit lui permettre de conserver la balle en cas d'échec de son initiative....

- ⌚ Mettre en place un relayeur (n°9)
- ⌚ Faire une ligne en défense et mettre le relayeur à l'arrière dans l'axe du ballon (un libéro).
- ⌚ Education du ¼ de tour pour : protection de la balle au corps de l'adversaire, arracher le ballon en épi (1/4 de tour inversé), Je ramasse un ballon (1/4 de tour au dessus de la balle pour ramasser ou transmettre)
- ⌚ Privilégier un jeu dans les espaces libres (arracher à hauteur ou passe)
- ⌚ Tenir le ballon à 2 mains devant et derrière la défense
- ⌚ Tenir le ballon sous le bras au contact de l'adversaire pour protéger avant de transmettre (ballon éloigné du corps de l'adversaire, en opposition)
- ⌚ Regroupement à 2 dès que le rapport de force le permet (apprendre à se mettre en protection de balle)
- ⌚ Jeu au sol est un accident (placage de l'adversaire). **Surtout** ne pas demander aux joueurs d'aller au sol volontairement **mais** leur apprendre à ne pas aller trop loin pour transmettre debout ou se mettre vite en protection de balle (lutter debout).

- ⌚ La priorité n'est pas de faire un rugby de zone mais de se donner les moyens d'attaquer un espace momentanément libre.
- ⌚ En attaque se mettre en profondeur par rapport à la position du ballon ; pour se donner le temps de prendre de la vitesse et faire le bon choix d'acteur ou de soutien.
- ⌚ En Attaque, Travailler sur la prise de l'espace, de tout l'espace en largeur et en profondeur.
- ⌚ **Comment réagir / au porteur de balle quand je suis soutien (Manu) : repères à donner...**

Cas n°1 : le ballon est visible jouable, les bras du porteur semble être en position de donner le ballon ; le soutien doit proposer un soutien à hauteur lancé pour assurer la continuité.

Cas n°2 : le ballon est visible mais non jouable car les bras du porteur sont emprisonnés et ne semble pas être en mesure de transmettre la balle ; alors le soutien doit venir arracher et pousser pour conserver le ballon et le rendre utilisable.

Cas n°3 : le ballon est invisible et disputé par l'équipe adverse ; alors le soutien aide le porteur de balle à le rendre visible tout en poussant mon partenaire au niveau du bassin pour gagner du terrain.

Quelques repères collectifs.... :

- ⌚ Pour les moins de 7(jeu à 5 joueurs) : partager le terrain en 2 dans le sens de la longueur et mettre 2 joueurs d'1 côté et 2 joueurs de l'autre. Le 9 faisant la liaison entre les 2 Blocs.
- ⌚ Pour les moins de 9 (jeu à 7 joueurs) : même chose avec 3 joueurs partagés entre les 2 zones. Le 9 faisant toujours la liaison. Parmi les 3 joueurs le plus rapide sera placé sur son aile au départ et viendra faire la liaison ou pas avec le 2^e bloc en plus 1 derrière le regroupement de sa zone.
- ⌚ DERNIER PASSEUR= 1^{er} SOUTIEN
- ⌚ En défense ; construire une ligne avec un joueur libéro (en général le 9)

Quelques situations d'apprentissage :

- ⌚ Logique des séances : Mettre un thème à la séance et ce thème doit être le fil conducteur.

Idée de séance : Echauffement avec ballon et circuit moteur ; échauffement épaules-cervicales (minimum sécurité) ; ateliers techniques ; jeu en collectif total ; travail en atelier (ce qui n'a pas fonctionné dans le collectif total) ; revenir au jeu en collectif total ; Fin : bilan, gainage, étirements.
- ⌚ Groupe débutant : privilégier le jeu en grappe (tout le monde au ballon). Ceci va permettre de résoudre les problèmes cognitifs et affectifs au contact des adversaires et des partenaires. Et au bout de 3 à 4 séances y apporter les limites...
- ⌚ **Parcours moteurs ludiques et /ou ateliers : variables : sauts, crochets, roulade, ramper, cloche pied ; ... rouler ; éviter, arracher un ballon, ramasser, dribbler, passer, courir avec 2 mains sur le ballon, 1main, botter, recevoir, enjamber,**

pousser, percuter, combattre (à genoux, au sol,...petit jeu de lutte)...matériels : cerceaux, plots,...haies (boucliers)... MAIS aussi jongler une main à cloche pied, 2 mains, pas chassés, en reculant....Ces parcours moteurs doivent absolument faire partis de vos entraînements. C'est une nécessité pour que le beau jeu apparaisse (des joueurs à l'aise dans l'espace sont des joueurs qui font des bons choix...)

⌚ Situations sous forme de petits matchs en montante descendante :

LE 1+1 contre 1 ; le 2c1 ; le 2c2 ; le 3c2 ; le 3c3. Varier l'espace suivant le thème (petit espace = combat et transmission au corps ; grand espace = évitement ou passe à distance)

Variable importante : varier le pressing défensif (proche...lointain, décalé, rapide)

⌚ Placages éducatifs : plaqué marche, le plaqueur a un genou au sol...ceinturer la taille avec la tête placée sur le côté du bassin...le plaqueur doit comprendre qu'il faut accepter de tomber en premier pour accompagner l'adversaire au sol, le plaqué doit résister pour que le plaqueur joue sur des forces (situation réelle). Autre situation : placage avec des chaussettes sur les mains pour apprendre à ceinturer et non agripper. Evolution : face ; côté ; derrière.

Règlement : voir le règlement en annexe

4 Règles fondamentales :

La marque : presser de haut en bas le ballon sur la ligne de but ou derrière celle-ci.

Le tenu : jouer le ballon pour un joueur au sol interdit.

Le Hors-jeu : ligne imaginaire qui passe par le ballon ou le dernier pied en cas de regroupement et qui est parallèle à la ligne de but ; tout joueur devant cette ligne par rapport à son camp est hors jeu.

Les droits et devoirs des joueurs : au rugby, j'ai des droits : celui de courir, de combattre, d'éviter, de botter...mais je dois être loyal et respecter l'intégrité physique de mes adversaires...l'adversaire doit être considéré comme un partenaire car sans lui pas de match.

FICHE D'EVALUATION

Educateur :



Nom :

Prénom :

Date :

Evaluation du	-7 et - 9	OUI	NON
Porteur de balle	Avancer		
	Courir avec le ballon		
	Changer de direction		
	Chercher l'intervalle		
	Contact ¼ de tour passe à 2 mains		

	Résister au contact		
	Passer un ballon		
	Contact ¼ de tour conserve		
	Tomber avec un ballon		
Rôle du partenaire	Premier soutien		
	Arracher à hauteur		
	Ramasser		
	Attraper		
	Pousser		
Défense	Plaquer		
	Faire une ligne en miroir		
Règles de jeu	4 règles fondamentales		

Remarques :

MOINS DE 11 du RCV (rugby à 9)

Benjamins et Benjamines du collège Eisen (rugby à 7) :

PROJET de JEU : JEU Alterné dynamique dans l'axe du terrain ou sur la latéralité dans les espaces libres (seul ou avec).

Il faut privilégier le porteur de balle qui choisit de jouer en groupé (jeu dynamique debout au corps de l'adversaire en priorité) ou déployé (jeu de passes sur la latéralité pour atteindre un espace libre) en fonction du rapport de force.

Face à une défense déployée, jouer groupé pénétrant.

Face à une défense groupée, jouer sur l'évitement ou le jeu de passes latéral.

Les priorités de travail à ce niveau :

- ⌚ Parcours moteur et manipulation de balle
- ⌚ Résoudre les problèmes affectifs avec le sol et l'adversaire
- ⌚ Jeu de mouvement : les utilisateurs (équipe qui possède la balle) ; jeu pénétrant et jeu contournant (rôles porteur et soutien) ; 1+1 contre 1+1 : RÔLES
- ⌚ Jeu de mouvement : les opposants (équipe qui défend) ; placages et R1 avec un libéro (n°9)
- ⌚ Phase de fixation : maul à 2 et balle au sol
- ⌚ 2 contre 1
- ⌚ Jeu au pied

Objectifs cognitifs et affectifs :

Idem que – de 9 et – de 11.

Objectifs moteurs et éducatifs /rapport de force individuel :

1. Porteur de balle :

- ⌚ Principe : Savoir résoudre un 1 contre 1 pour se mettre en situation favorable pour éviter ou combattre au corps.
- ⌚ Tactique : Faire le choix de jouer dans l'axe car défense écartée ou jouer sur l'évitement (crochets ou passe) car défense groupée.
- ⌚ Technique : accélérer sur la prise de balle ; crochet intérieur ; cadrage débordement ; ¼ de tour au contact pour faciliter la transmission ; ¼ de tour sur la passe ; ... jeu au pied.

2. Partenaire (Non porteur de balle) :

- ⌚ Principe : Soutenir pour assurer la continuité.
- ⌚ Tactique : Savoir aider le porteur de balle dominant ou dominé. (voir manu)
- ⌚ Technique : Venir à hauteur ; arracher ; ramasser ; attraper un ballon avec de la vitesse ; se lier en épi (1/4 de tour) ; ... pousser un partenaire.

3. Défenseur :

- ⌚ Principe : s'opposer pour faire tomber en accompagnant au sol
- ⌚ Tactique : Savoir arrêter le porteur de balle suivant le rapport de force (équilibré : face ; déséquilibré : côté, par derrière)

Faire un premier rideau.
- ⌚ Technique : placement de la tête sur le côté ; serrer avec l'aide des bras au niveau du bassin (nœud coulant de plus en plus serré vers les chevilles) ; accepter de tomber pour faire tomber.

Objectifs moteurs et éducatifs/rapport de force collectif :

Le porteur de balle doit être acteur de son choix dans un dispositif qui doit lui permettre de conserver la balle en cas d'échec de son initiative....

- ⌚ Idem que – de 7 et – de 9 et :
- ⌚ Passer des rôles aux postes ou des postes aux rôles. Prendre des repères sur un jeu dans le même sens avec des postes n°9...et les rôles (porteur de balle, non porteur de balle, dernier passeur, premier soutien...)
- ⌚ L'ailier petit côté vient toujours dans l'axe du n°1 et n°2 (en +1 derrière le premier point de fixation) si besoin ce qui permet d'avoir un groupe de 3 si nécessaire et /ou de libérer un joueur pour le N°10...
- ⌚ 2 choix au départ : jouer sur les avants (n°1 et n°2 = « les gros ! ») si défense écartée ou jouer au large seul ou en passe(s) si défense regroupée.

Quelques repères collectifs.... :

- ⌚ Le principe est de tenter de faire circuler la balle dans le même sens ; passes ou enchaînement de regroupements pour essayer de créer un surnombre. Au départ apprentissage d'un aller (jusqu'à l'aile) et puis un aller retour...Prise d'initiative du porteur de balle si surnombre visible...
- ⌚ Rugby à 7 : Les postes : n°9 (relayer en attaque et libéro en défense), n°1 et n°2 (avants = premier point de fixation ou soutiens des joueurs sur le large ; vis-à-vis en défense), n°10 (orientation du jeu sur le large ou ...premier soutien pour le 12 ; commande la montée défensive...), n°12 (point de fixation au centre ou passeur ou franchisseur... ; vis-à-vis en défense), n°11 et n°14 (finisseurs ou point de fixation ou + 1 aux avants... ; garde le dernier sur la touche).Tout joueur peut et doit prendre l'initiative de tenter...

Rugby à 9 : Rajouter un avant (n°3) et un centre (n°13)

- ⌚ En partageant le terrain en 2 dans le sens de la longueur : on a le 1, 2, 11 d'un côté et 10, 12, 14 de l'autre côté...le 9 faisant la liaison entre les 2 trios...pour le rugby à 7 ; pour le rugby à 9 le n°9 faisant la liaison entre 2 quatuors (1, 2, 3, 11 ou 14) et (10, 12, 13, 11 ou 14).

Quelques situations d'apprentissage :

- ⌚ Logique des séances : Mettre un thème à la séance et ce thème doit être le fil conducteur.

Idée de séance : Echauffement avec ballon (circuit moteur) ; échauffement épaulés-cervicales (minimum sécurité) ; jeu en collectif total ; travail en atelier (ce qui n'a pas fonctionné dans le collectif total) ; revenir au jeu en collectif total ; Fin : bilan, gainage, étirements.

- ⌚ Privilégier les circuits moteurs... ; les situations qui prennent en compte les caractéristiques techniques au corps de l'adversaire (passe contact, passage de bras, raffut, conservation...) et des situations permettant d'éviter : passe, crochet, cadrage débordement, 2 contre 1, jeu au pied...+ idem – 9.
- ⌚ Mettre en place du jeu à thème où la défense est soit groupée ; soit déployée afin que le porteur de balle ait l'habitude d'entreprendre, de faire un choix. Le soutien doit assumer ce choix.
- ⌚ Enfin c'est réducteur mais le jeu à 7 peut se résumer à du 3 contre 3 (pas besoin d'être 14 pour travailler correctement)...

Règlement :

voir le règlement en annexe

Idem que – de 9 sur les 4 règles fondamentales.

Jeu au sol ; hors-jeu sur regroupement ; hors-jeu sur jeu au pied.

Commencer à les habituer à arbitrer des petites séquences à l'aide d'un coach.



FICHE D'EVALUATION

Educateur :

Nom :

Prénom :

Date :

Evaluation du	-11 ans	OUI	NON
Porteur de balle	Prendre les espaces libres		
	Crochet, cad deb		
	Avancer avec le ballon		
	Passer un ballon		
	Passage de bras		
	Contact ¼ de tour passe à 2 mains à hauteur		
	Contact 1/4 de tour conserve		
	Accélérer		
	Tomber avec un ballon		
Rôle du partenaire	Soutenir (dernier passeur)		
	Arracher un ballon pour le jouer à hauteur		

	Arracher un ballon pour le conserver (en épi)		
	Ramasser un ballon		
	Enjamber un ballon pour le protéger		
	Pousser un partenaire		
Défense	Faire une ligne et monter ensemble		
	Plaquer de face		
	Plaquer de derrière et de côté		
Jeu au pied	Coup de pied par-dessus		
	Réceptionner un ballon		
Règles de jeu	4 règles fondamentales		
	Hors-jeu sur regroupement et coup de pied		

Remarques :

MOINS DE 13

Rugby à 11 (5 avants et 6 $\frac{3}{4}$)

Education du rugby à 12 sans le n°8 (3^e ligne centre).

PROJET DE JEU : Analyse d'un rapport de force à 11 contre 11 pour jouer dans l'axe ou dans le latéral.

Jouer à plusieurs dans le même sens. (3 soutiens : intérieur, axial, extérieur)

Passer d'un regroupement à 2 voire à 3 à un regroupement à 2 voire à 3 voire à 4 si besoin.

Ne pas tous se consommer dans les regroupements (s'adapter par rapport au besoin) ; il y a ceux qui viennent du ballon par rapport au sens de jeu et ils ne doivent pas dépasser celui-ci pour aider ou se mettre en réserve ; il y a ceux qui ne viennent pas du ballon et ils doivent s'informer et prendre l'espace à attaquer.

Les priorités de travail à ce niveau :

- ⌚ Parcours moteur et manipulation de balle

- ⌚ Jeu de mouvement : les utilisateurs (équipe qui possède la balle) ; jeu pénétrant et jeu déployé contournant ou pénétrant (rôles porteur et soutien)
- ⌚ Jeu de mouvement : les opposants (équipe qui défend) ; placages ; R1 et R3
- ⌚ Jeu de mouvement : utilisateurs et opposants : le maul et la mêlée spontanée
- ⌚ Jeu de mouvement : variations des formes de jeu et aussi jeu au pied

Objectifs cognitifs et affectifs :

- ⌚ Prendre du plaisir à jouer en toute sécurité pour soi et pour les autres.
- ⌚ Prendre du plaisir à combattre loyalement : accepter les contacts.
- ⌚ Développer un esprit de compétiteur : motivation, détermination, dépassement de soi.
- ⌚ Développer une certaine autonomie.

Objectifs moteurs et éducatifs /rapport de force individuel :

1. Porteur de balle :

- ⌚ Principe : AVANCER en fonction d'un rapport de force individuel et collectif.
- ⌚ Tactique : Savoir résoudre un 1c1, un 2c1.
- ⌚ Technique : résister au contact, protéger son ballon, transmettre à hauteur, fixer/donner, passe courte, accélérer à la prise de balle, crochet intérieur, cadrage débordement, botter.

2. Partenaire (non porteur de balle) :

- ⌚ Principe : SOUTENIR à hauteur pour franchir et soutenir pour conserver si échec.
- ⌚ Tactique : Savoir donner une solution au porteur de balle (franchir, avancer, conserver)
- ⌚ Technique : Jouer en avançant, c'est venir arracher à hauteur ou attraper la balle à hauteur à vitesse maximale. Se démarquer, accélérer dans un espace libre.

Protéger, c'est se lier en épi pour éloigner la balle et pousser un partenaire ; c'est aussi venir étayer si je viens du ballon ; c'est aussi protéger un ballon au sol à un ou à 2 pour les autres ; c'est aussi se coucher sur un ballon au sol...ramasser (1 /4 de tour) pour jouer seul ou avec.

3. Défenseur :

- ⌚ Principe : Arrêter l'action offensive.
- ⌚ Tactique : Arrêter le porteur de balle, constitution efficace de R1 et couverture de l'espace profond.
- ⌚ Technique : placage face ou côté ou de derrière suivant le rapport de force. L'espace profond est gardé par un joueur (ailier ou 9 suivant la situation...voir repères collectifs).

Objectifs moteurs et éducatifs/rapport force collectif :

Le porteur de balle doit être acteur de son choix dans un dispositif qui doit lui permettre de conserver la balle en cas d'échec de son initiative....

Les phases de fixation :

- ⌚ Savoir intégrer ou non un maul selon la pression adverse sur le ballon et au niveau du maul. Utiliser une organisation simple et efficace (porteur de balle prend l'initiative de protéger sa balle mais ne peut transmettre...premier soutien arrache et éloigne la balle, 2^e si besoin étaye à l'intérieur par rapport au sens de jeu et 3^e si besoin étaye grand côté...et le 4^e se place dans l'axe du regroupement en réserve axiale). Savoir pousser efficacement : placement des épaules au dessus du bassin, gainé...
- ⌚ Jeu au sol (accident où il faut apprendre à jouer en dynamique (passe au sol) ou conserver (libérer son ballon dans son camp à distance de bras au sol) ; savoir enjamber (1/4 de tour, placement des épaules au dessus du bassin pour pousser efficacement, se lier à l'adversaire ou au partenaire...). **Surtout** ne pas demander aux joueurs d'aller au sol volontairement **mais** leur apprendre à ne pas aller trop loin pour transmettre debout ou se mettre vite en protection de balle.

Jeu de mouvement :

- ⌚ Idem que les – de 11 :
- ⌚ Privilégier un jeu dans les espaces libres (arracher à hauteur ou passe)
- ⌚ Tenir le ballon à 2 mains devant et derrière la défense.
- ⌚ La priorité n'est pas de faire un rugby de zone mais de se donner les moyens d'attaquer un espace momentanément libre.
- ⌚ En attaque se mettre en profondeur par rapport à la position du ballon ; pour se donner le temps de prendre de la vitesse et faire le bon choix d'acteur ou de soutien.
- ⌚ En Attaque, Travailler sur la prise de l'espace, de tout l'espace en largeur et en profondeur.
- ⌚ En défense : placement hanche interne/hanche externe (1 /4 de tour inversé par rapport à la position d'attaquant qui s'oriente vers le ballon ; en défense on doit s'orienter sur l'adversaire direct pour le pousser vers la touche)

Quelques repères collectifs.... :

- ⌚ Le principe est de tenter de faire circuler la balle dans le même sens ; passes ou enchaînement de regroupements pour essayer de créer un surnombre. 3 soutiens (intérieur, axial, extérieur)
- ⌚ Indicateurs : dès qu'un joueur prend l'initiative d'aller provoquer la défense au contact c'est un point de rendez-vous (une porte) ; QU'EST-CE QUI SE PASSE ?

(on avance, subit, debout, sol, passage de bras, franchit,...) QUI FAIT QUOI ? Ceux qui viennent du ballon (les utilisateurs proches) doivent aider pour la continuité d'un jeu dans l'axe ou conserver pour un jeu des utilisateurs sur le latéral.

- ⌚ Le pilier droit et le 2e ligne droit garde la partie droite du terrain (ligne du milieu imaginaire) et inversement pour le pilier gauche et 2^e ligne gauche. Exemple sur une pénalité à gauche du terrain : n°9 (relayeur), un regroupement à 4 joueurs se forme (n°1, 4, 2, 11) et sur la largeur n°10, 12, 13, 14 avec les n°3 et 5 dans l'axe du n°10 et 12....si la balle va jusqu'au 14 le 3,5,12, 13 responsables de la survie du ballon et les autres reforment une ligne pour jouer dans l'autre sens...
- ⌚ En défense (le R3) : le n°9 est toujours dans l'axe de la balle, si la balle est sur la gauche le n°14 (ailier droit) décroche et forme une ligne avec son n°9. Si le ballon se déplace sur la droite, c'est au 14 de retrouver la ligne et au 11 (ailier gauche) de décrocher et de former une ligne avec le 9 qui suit l'axe du ballon.
- ⌚ (le R2) : c'est le ou les joueurs qui décrochent du R1 ou qui sont dans la réserve axiale qui font l'action de SE PLACER et SE DEPLACER afin qu'aucun espace menacé directement par l'adversaire ne soit libre sur le rideau 1 (R1)...c'est la notion de suppléance.
- ⌚ 2 zones dans l'axe profond : la zone des 22 mètres = danger = dégager ou conserver et la zone des 22 à l'en but adverse = Prise d'initiative du porteur de balle (rôles et postes = suppléance et polyvalence).

Quelques situations d'apprentissage :

- ⌚ Logique des séances : Mettre un thème à la séance et ce thème doit être le fil conducteur.

Idée de séance : Echauffement avec ballon (circuit moteur et technique) ; échauffement épaules-cervicales (minimum sécurité) ; travail en ateliers (ex : 1+1 contre 1 ; 2+1 contre 2... ; maul... ; ruck..) ; jeu de ligne en opposition ; jeu en collectif total ; Fin : bilan, gainage, étirements.
- ⌚ Mettre en place du jeu à thème où la défense est soit en retard, soit plus nombreuse, soit moins nombreuse afin que le porteur de balle ait l'habitude d'entreprendre, de faire un choix. Le soutien doit assumer ce choix. Ce jeu à thème peut se faire en touché, en tenu avec des arrêts « images » pour replacer les soutiens ou faire deviner le bon choix...

Règlement : voir le règlement en annexe

Sécurité sur le placage = accompagner au sol est obligatoire et agripper à partir du bassin

Jeu au sol ; hors-jeu sur regroupement ; hors-jeu sur jeu au pied.

Arbitrage de petits matchs par 2 (celui qui siffle est responsable de la mise en jeu du ballon et l'autre fait attention à la ligne de hors-jeu chez les opposants).



Nom :

Prénom :

Date :

Evaluation du	-13 ans	OUI	NON
Porteur de balle	Contact/passe		
	Passe/contact		
	Passage de bras		
	Raffut		
	Passer un ballon		
	Accélérer à la prise de balle		
	Crochet ; cad deb		
	Résiste au contact et protège sa balle		
	Tomber et libérer au sol ou en passe		
Rôle partenaire	Soutenir pour franchir en accélérant à hauteur		
	Soutenir pour conserver		
	Ramasser un ballon ou se coucher dessus		
	Recevoir un ballon		
	Se lier et pousser (étayer)		
	Enjamber		
Rôle collectif			
Attaque	Jeu pénétrant		
	Jeu contournant		
	Jeu au pied		
Défense	1 ^{er} rideau		
	Placages de face, côté, derrière		
	3 ^e rideau		
Jeu au pied	Coup de pied court ou long		
	Drop		
	Réceptionner un ballon		
Règles de jeu	Règles fondamentales et jeu au sol		
	Hors-jeu sur regroupement et jeu au pied		
	Arbitre correctement en binôme		

Remarques :**MOINS DE 15 du RCV****Minimes du collège EISEN**

Rugby à 12 et à 15

PROJET DE JEU : L'objectif est de faire bouger la ligne défensive : l'étirer puis la regrouper et ainsi de suite, pour provoquer une rupture dans cette ligne et donc **créer un espace à attaquer**.

Analyse d'un rapport de force à 12 ou 15 contre 12 ou 15 pour jouer dans l'axe ou dans le latéral (dans les espaces libres momentanés).

Jouer à plusieurs dans le même sens. (3 soutiens : intérieur, axial, extérieur)

Ne pas tous se consommer dans les regroupements (s'adapter par rapport au besoin) ; il y a ceux qui viennent du ballon par rapport au sens de jeu et ils ne doivent pas dépasser celui-ci pour aider ou se mettre en réserve ; prise de l'espace en largeur et en profondeur durant le gain du ballon des utilisateurs ne venant pas du ballon.

2 zones dans l'axe profond : la zone des 22 mètres = danger = dégager ou conserver et la zone des 22 à l'en but adverse = Prise d'initiative du porteur de balle (rôles et postes).

3 zones sur la largeur : bleu (jeu autour des avants), blanc (jeu autour du 10 ou 12), rouge (jeu au large sur le 13 ou avec l'ailier petit côté venu s'intercaler après le 13 ou le 15 à XV).

Le PB ou le NPB annonce + (je te donne ou je veux la balle au ras à l'extérieur)

Le PB ou le NPB annonce – (je te donne ou je veux la balle au ras à l'intérieur). C'est souvent le 10 qui annonce ces codes...blanc, +, -, rouge...et souvent le 9 qui annonce bleu...

Les priorités de travail à ce niveau :

- ⌚ Parcours moteur et manipulation de balle.
- ⌚ Jeu de mouvement : les utilisateurs (équipe qui possède la balle) ; jeu pénétrant et jeu déployé contournant ou pénétrant et jeu au pied (rôles porteur et soutien).
- ⌚ Jeu de mouvement : les opposants (équipe qui défend) ; placages ; les 3 rideaux : R1, R2, R3.
- ⌚ Phases de fixations: utilisateurs et opposants : Maul et mêlée spontanée.
- ⌚ Phases de conquête : coup d'envoi ou de renvoi ; mêlée ; touche.
- ⌚ Jeu de mouvement : utilisateurs et opposants (variation des formes de jeu) ; contre-attaque.

Objectifs cognitifs et affectifs :

- ⌚ Prendre du plaisir à jouer en toute sécurité pour soi et pour les autres.
- ⌚ Prendre du plaisir à combattre loyalement : accepter les contacts.
- ⌚ Développer un esprit de compétiteur : motivation, détermination, dépassement de soi.
- ⌚ Développer une certaine autonomie dans le jeu où le joueur doit développer sa capacité à s'adapter, à s'organiser et à se réorganiser en fonction de la lecture du jeu, du lieu sur le terrain et du score à un moment donné (prendre des initiatives, respecter et assumer des rôles).

Objectifs moteurs et éducatifs /rapport de force individuel :

1. Porteur de balle :

- ⌚ Principe : AVANCER en fonction d'un rapport de force individuel et collectif.
- ⌚ Tactique : Savoir résoudre un 1c1, un 2c1.
- ⌚ Technique : résister au contact, protéger son ballon, transmettre à hauteur, fixer/donner, passe courte, accélérer à la prise de balle, crochet intérieur, cadrage débordement, botter.

2. Partenaire (non porteur de balle) :

- ⌚ Principe : SOUTENIR à hauteur pour franchir et soutenir pour conserver si échec.
- ⌚ Tactique : Savoir donner une solution au porteur de balle (franchir, avancer, conserver)
- ⌚ Technique : Jouer en avançant, c'est venir arracher à hauteur ou attraper la balle à hauteur à vitesse maximale. Se démarquer, accélérer dans un espace libre.

Protéger, c'est se lier en épi pour éloigner la balle et pousser un partenaire ; c'est aussi venir étayer ou me mettre en réserve axiale si je viens du ballon ; c'est aussi protéger un ballon au sol à un ou à 2 pour les autres ; c'est aussi se coucher sur un ballon au sol...ramasser (1 /4 de tour) pour jouer seul ou avec.

3. Défenseur :

- ⌚ Principe : Arrêter l'action offensive et au mieux récupérer la balle.
- ⌚ Tactique : Arrêter le porteur de balle en le poussant vers la touche
- ⌚ Technique : placage face ou côté ou de derrière suivant le rapport de force. Orienter ses appuis afin que l'utilisateur aille dans la zone entre le défenseur (l'opposant) et la touche.

Objectifs moteurs et éducatifs/rapport force collectif :

Le joueur doit développer sa capacité à s'adapter, à s'organiser et à se réorganiser en fonction de la lecture du jeu, du lieu sur le terrain et du score à un moment donné (prendre des initiatives, respecter et assumer des rôles).

Les phases de fixation :

- ⌚ Savoir intégrer ou non un maul selon la pression adverse sur le ballon et au niveau du maul. Utiliser une organisation simple et efficace (porteur de balle prend l'initiative de protéger sa balle mais ne peut transmettre...premier soutien arrache et éloigne la balle, 2^e si besoin étaye à l'intérieur par rapport au sens de jeu et 3^e si besoin étaye grand côté...et le 4^e se place dans l'axe du regroupement en réserve axiale). Savoir pousser efficacement : placement des épaules au dessus du bassin, gainé...)
- ⌚ Jeu au sol (accident où il faut apprendre à jouer en dynamique (passe au sol) ou conserver (libérer son ballon dans son camp à distance de bras au sol) ; savoir enjambrer (1/4 de tour, placement des épaules au dessus du bassin pour pousser efficacement, se lier à l'adversaire ou au partenaire...).

Surtout ne pas demander aux joueurs d'aller au sol volontairement **mais** leur apprendre à ne pas aller trop loin pour transmettre debout ou se mettre vite en protection de balle.

Jeu de mouvement :

- ⌚ Privilégier un jeu dans les espaces libres ; **Jeu en groupé pénétrant** (savoir jouer dans les espaces réduits : contact/passe, passe à hauteur, passage de bras, raffut,..) ; **jeu en déployé pénétrant** (passe à hauteur, passe sautée, croisée...) ; **jeu en déployé contournant** (passe sautée, passe longue, passe redoublée...passer et fixer...) ; **jeu au pied** (lobant, rasant, court et long).
- ⌚ Tenir le ballon à 2 mains devant et derrière la défense
- ⌚ En attaque se mettre en profondeur par rapport à la position du ballon ; pour se donner le temps de prendre de la vitesse et faire le bon choix d'acteur ou de soutien.
- ⌚ En Attaque, Travailler sur la prise de l'espace, de tout l'espace en largeur et en profondeur.
- ⌚ Constitution efficace de R1, R3. Mise en place de R2. Se placer et se déplacer afin qu'aucun espace menacé directement par l'adversaire ne soit libre sur le R1. Constituer R2 par la réserve axiale et les joueurs de R1 qui ne sont plus concernés par l'action de jeu.
- ⌚ La contre attaque : s'éloigner du point de récupération (souvent même sens) pour jouer dans les espaces libres en tant que nouveaux utilisateurs. En tant que nouveaux opposants : reconstituer le R1 le plus rapidement possible.
- ⌚ En défense le R1 (rideau 1) doit défendre à plat à l'intérieur afin que chaque opposant pousse son vis-à-vis direct vers la touche.

Placement hanche interne/hanche externe (1 /4 de tour inversé par rapport à la position d'attaquant qui s'oriente vers le ballon ; en défense on doit s'orienter sur l'adversaire direct pour le pousser vers la touche)

Apprendre à compter partenaires et adversaires.

Les phases de conquête :

⌚ **Coup d'envoi et de renvoi :**

Utilisateurs : récupérer le ballon ou gagner du terrain ; être prêt à l'utiliser ou à s'opposer, coordonner une zone de point de chute avec un récupérateur suivi d'un soutien ; coup de pied haut et précis, lire la trajectoire de la balle,...organiser un regroupement et utiliser les formes de jeu du mouvement. Le récupérateur n'est pas l'utilisateur.

Opposants : récupérer le ballon ; occuper tout l'espace menacé, s'organiser en paire réceptionneur/soutien : le récupérateur n'est pas l'utilisateur..., lire la trajectoire et attraper un ballon aérien,... organiser un regroupement et utiliser les formes de jeu du mouvement.

⌚ **Mêlée fermée :**

Utilisateurs et Opposants : Récupérer le ballon (formation efficace de la mêlée où les joueurs évoluent en toute sécurité) ; cela passe par 2 choses : regarder avant l'entrée, se lier, se positionner ET la coordination introduction/talonnage.

🕒 Touche :

Utilisateurs : récupérer le ballon ; comprendre les annonces et s'organiser à 3 (un sauteur et 2 soutiens) ; cela passe par : précision du lancée, timing lancer/se démarquer-sauter, soutenir, se lier.

Opposants : récupérer le ballon ; réagir à la trajectoire du ballon et des déplacements des adversaires, décrypter les annonces ; s'organiser autour du réceptionneur... ; ça passe par sauter, réceptionner, soutenir, lier, ...et savoir s'opposer.

Quelques repères collectifs.... :

Jeu de mouvement :

Jouer à plusieurs dans le même sens. (3 soutiens : intérieur, axial, extérieur)

2 zones dans l'axe profond : la zone des 22 mètres = danger = dégager ou conserver et la zone des 22 à l'en but adverse = Prise d'initiative du porteur de balle (rôles et postes).

3 zones sur la largeur : bleu (jeu autour des avants), blanc (jeu autour du 10 ou 12), rouge (jeu au large sur le 13 ou avec l'ailier petit côté venu s'intercaler).

Le PB ou le NPB annonce PLUS (je te donne ou je veux la balle au ras à l'extérieur)

Le PB ou le NPB annonce MOINS (je te donne ou je veux la balle au ras à l'intérieur). C'est souvent le 10 qui annonce ces codes...blanc, +, -, rouge...et souvent le 9 qui annonce bleu (avec la réserve axiale)...

Personne entre 9 et 10 (les ailiers et centres doivent aider le 10 en communiquant pour l'aider à prendre une décision).

Les phases de fixation :

Le rôle du n°9 ne se limite pas à l'éjection du ballon mais aussi à la gestion du point de fixation en joueurs : s'il manque des joueurs pour gagner ou conserver le ballon il doit prendre dans la réserve et au contraire s'il y a trop de joueurs il doit les enlever pour les mettre en réserve.

Si le ballon sort vite = même sens

Si le ballon ne sort pas vite, le 9 peut solliciter sa réserve en disant « BLEU » (au ras même sens)

LA DEFENSE : réorganisation défensive lors des phases de fixation

🕒 principe : maîtriser l'espace large et profond.

🕒 Règles d'action :

Premier rideau (R1) dense ; les opposants sont à plat derrière les pieds du dernier participant du regroupement, excepté ceux en bout de ligne, et ceux de part et d'autre de celui-ci.

Un joueur derrière le point de fixation qui peut faire le 2^e rideau (R2) ou qui peut renforcer le R1.

Un joueur dans l'espace profond (le 9 ou l'ailier petit côté) constitue le 3^e rideau (R3) et il peut intervenir dans le R2.

Les 2 premiers joueurs de part et d'autre du regroupement lèvent la main pour aligner les joueurs et commandent la montée en criant « montée ».

Les 2 joueurs en bout de ligne sont reculés en arrière par rapport au R1. La profondeur est fonction de l'espace large à défendre (plus il est large, plus il faut reculer). Ils peuvent intervenir dans les 3 rideaux suivant l'action.

Tout joueur du premier rideau qui n'est plus concerné par l'utilisateur et ses soutiens proches peut décrocher pour fournir le R2.

Les joueurs participant au regroupement peuvent renforcer le R2.

Les phases de conquête :

La mêlée :

En attaque : bleu = départ du 8 (souvent côté opposé à l'intro). Petit côté, possibilité de faire 8, 9, ailier (à 12) ou 8, 9, 15, ailier (à XV). Grand côté : le 8 doit aller défier le 10 si possible....ou passer au 9 si la défense est serrée...

En défense : toute la défense dépend du 9. Il doit se placer derrière sa mêlée légèrement sur le côté opposé à l'introduction. Il se partage la défense autour de la mêlée avec le n°8. L'ailier extérieur ne vient dans l'alignement que lorsque le 10 adverse a fait sa passe. L'ailier intérieur glisse pour former un 3^e rideau avec le 9 (l'ailier intérieur ne dépassant pas le 2^e poteau...sauf suppléance...).

Si le jeu part à droite grand côté ; le R2 est formé du 8, pilier droit, 2^e ligne droit, et du 2 (ils ne doivent pas dépasser l'axe du ballon). Le pilier gauche et 2^e ligne gauche ne dépasse pas le 2^e poteau et peuvent vite reformer le R1 en cas de renversement avec l'ailier et les joueurs non consommés.

Si mêlée au centre : un centre de chaque côté avec une défense flottante qui ne monte pas vite mais qui glisse. Tant que le 10 utilisateur n'a pas fait la passe, les 2 ailiers sont placés en profondeur. Le 9 toujours placé légèrement sur le côté opposé à l'intro.

La touche :

Speed1 : le 1^{er} sauteur se démarque. Speed 2 : le 2^e sauteur se démarque. Sauvette : le soutien 1 se retourne tout en se démarquant ou le 8 en fond d'alignement se démarque. Bis : soutien 1 reçoit la balle et la rend au 2. Truc : les 4 premiers reculent et le 8 vient la chercher devant...; tobefree : le 9 va la chercher en fond d'alignement ;...

En défense : le premier sauteur saute systématiquement... (sauf peut-être dans les 22) ; identifier les sauteurs et les suivre... Dès que la balle est sortie c'est la même organisation que sur la mêlée.

Quelques situations d'apprentissage :

- ⌚ Logique des séances : Mettre un thème à la séance et ce thème doit être le fil conducteur.

Idée de séance : Echauffement avec ballon (circuit moteur et ateliers techniques) ; échauffement épaules-cervicales, placement du dos (minimum sécurité) ; travail en collectif total (mouvement général) ; travail en ateliers suivant les problèmes rencontrés (ex : 1+1 contre 1 ; 2+1 contre 2... ; maul... ; ruck...) ; jeu de ligne en opposition ou jeu en collectif total ; Fin : bilan, gainage, étirements.

- ⌚ Privilégier les situations où l'on prend l'espace en pas chassés en défense et en pas chassés et en profondeur en attaque. Variables de la défense : serrée, écartée, agressive, flotte, escalier, plus nombreuse... afin que les utilisateurs apprennent à s'adapter.

(Important aussi de laisser les contre attaques se terminer)

- ⌚ Jeu tactique autour de l'utilisateur n°3 (rôles... : n°1 donne au n°2 qui donne au n°3...le n°4 est sur le soutien extérieur et ne vient au ballon que pour jouer dans l'intervalle extérieur du n° 3 ; le n°1 soutien intérieur ; le n°2 soutien axial)... la réponse doit venir du n° 3 et les soutiens doivent s'adapter

Variables pour l'attaque : 2 joueurs supplémentaires au départ dans l'axe du n°1 et qui se donnent rendez vous dans l'axe du n°3....

Variables pour la défense (les opposants) : serrée, écartée, rapide, lente, escalier... plus nombreuse. Au départ la défense peut jouer au toucher, tenu, défense réelle...

Règlement :

Voir le règlement en annexe ;

Règles sur phases de conquête (mêlée : « flexion », « liez », « regard », « entrez » ; touche ; coup d'envoi et de renvoi)

Arbitrage par 2 joueurs obligatoire.

FICHE D'EVALUATION

Educateur :



Nom :

Prénom :

Date :

Evaluation du	-15 ans		OUI	NON
Porteur de balle	Contact/passe			
	Passe/contact			
	Passes			
	Accélérer à la prise de balle			

	Crochet /cad déb		
	Raffut ; passage de bras		
	Résiste au contact et protège sa balle		
	Tombe et libère au sol ou en passes		
	Capable de travailler une défense pour faire rentrer		
Rôle du partenaire	Soutenir pour franchir à hauteur		
	Soutenir pour conserver		
	Se lier et pousser		
	Ramasser un ballon ou se coucher dessus		
	Récupérer un ballon		
	Recevoir un ballon		
	Enjamber		
Rôle collectif			
Attaque	Jeu déployé contournant		
	Jeu groupé pénétrant		
	Jeu déployé pénétrant		
Défense	Placages		
	1 ^{er} rideau		
	2 ^e rideau		
	3 ^e rideau		
Jeu au pied	Coup de pied défensif et offensif		
	Drop		
	Réceptionner un ballon		
Contre attaque	Au niveau de R1		
Conquête	Coup d'envoi/renvoi		
	Touche		
	Mêlée		
Règles de jeu	Règles fondamentales		
	Règles sur phases de conquête		
	Arbitre en match officiel		

Remarques :