

# QUEL THEME?

L'utilisation dans le mouvement  
général

# QUELLE DEFINITION ?

IL EXISTE 3 PHASES DE JEU AU RUGBY:

- LES PHASES STATIQUES.
- LES PHASES DE FIXATION.
- LES PHASES DE PLEIN MOUVEMENT (mouvement général).

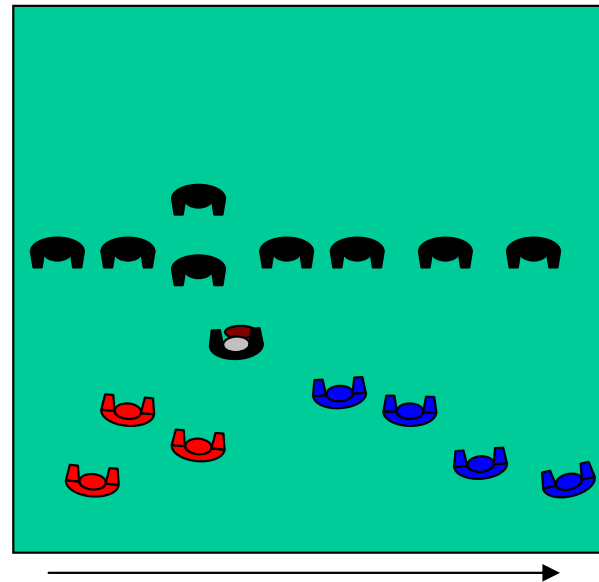
**LE MOUVEMENT GENERAL SE  
CARACTERISE PAR LE MOUVEMENT:**

- **DES JOUEURS**
- **DU BALLON**

# QUELS REPERES ?

- La circulation du ballon définit un sens de jeu.
- Les joueurs, en fonction de leur position par rapport au ballon, ont différents rôles.
- Autrement dit c'est la position sur le terrain qui définit les tâches des joueurs et non pas leur poste.

- Ballon
- 👤 (rouge) Joueur en retard
- 👤 (noir) Porteur de balle
- 👤 (bleu) Joueur en avance
- 👤 (noir) opposant



Sens de jeu

# Quel est le rôle des joueurs?

## •PORTEUR DE BALLE:

Avancer, permettre la continuité, ne pas perdre le ballon, faire le bon **choix parmi les 3 formes de jeu** qui sont :

le déployé, le groupé pénétrant et le jeu au pied.

**C'est le placement des soutiens en retard et en avance qui rendra possible la réalisation de ces choix.**

## •JOUEUR EN RETARD:

Assurer la continuité du jeu ou assurer la conservation en se rapprochant du ballon et en restant à l'intérieur du porteur de balle (ne pas dépasser le ballon).

## •JOUEUR EN AVANCE:

- Pour le plus proche, se rapprocher quand le porteur oriente ses épaules vers lui pour assurer la continuité.
- Pour les plus loin, investir l'espace libre pour avoir un temps d'avance sur la défense, et être déjà démarqué à la réception du ballon (anticipation, pré-action).
- Je cesse de prendre la largeur et je rentre ma course (appui orienté vers le porteur) lorsque le partenaire qui me précède entre en possession du ballon.

TRAVAIL A  
DOMINANTE  
PERCEPTIVO-  
DECISIONNELLE  
(PERCEVOIR ET  
DECIDER VITE POUR  
AGIR RAPIDEMENT  
ET ÊTRE EFFICACE)

# QUELS OBJECTIFS ?

- **EDUCATEUR** : construire un langage commun, des repères collectifs, qui rendent les joueurs plus efficaces et plus efficients (car chacun sait ce qu'il doit faire en fonction de sa place sur le terrain).
- **JOUEUR** : identifier puis améliorer la capacité à répondre (vite) aux différentes exigences des tâches qui se présentent à lui pour créer, conserver au augmenter un déséquilibre (**prendre la défense de vitesse**).

# SITUATION 1 (ligne contre ligne)

- **OBJECTIF:**
  - Permettre au joueur d'identifier et d'améliorer sa capacité à répondre (vite) aux exigences de la tâche (quel est mon rôle quand je suis en retard, en avance porteur de balle?)

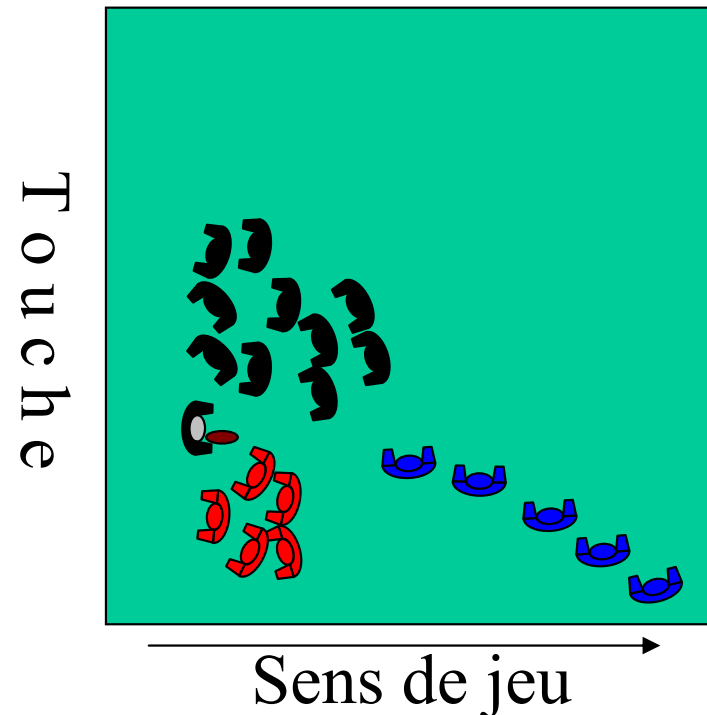
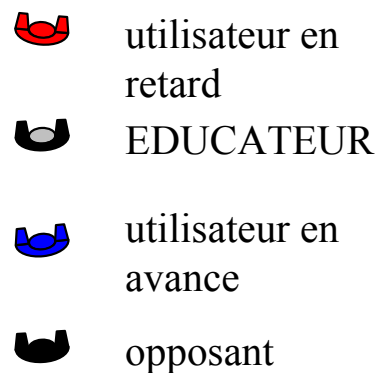
- **EFFECTIF :**  
10 contre 10

- **TERRAIN :**  
20 m X 40 m

- **PASSAGES :**  
5 passages en utilisation puis 5 en opposition 3 à 4 fois

# QUEL LANCEMENT DE JEU ?

- Les joueurs sont face à face et l'éducateur est entre les deux groupes.
- Tous les joueurs sont à 5m de la ligne de touche.
- L'éducateur lance le ballon en l'air les deux équipes sont face à face.
- Les 5 utilisateurs partent toucher la ligne de touche, 5 autres se placent en profondeur quand le ballon quitte les mains de l'éducateur.
- Les opposants partent tous toucher la ligne de touche quand l'éducateur réceptionne le ballon.
- L'éducateur donne le ballon à un des utilisateurs en retard.



# QUELS AUTRES LANCEMENTS ?

les différents lancements permettent à l'éducateur de gérer le rapport de force entre les utilisateurs et les opposants.

EXEMPLES DE LANCEMENTS	
<p>Et par sa course, et en donnant un temps d'avance aux utilisateurs; l'éducateur génère un déséquilibre</p>	<p>Au signal « 1 » les utilisateurs touchent la ligne de touche et vont jouer, au signal « 2 » même chose pour les opposants: plus il y a de temps entre « 1 » et « 2 », plus le déséquilibre créé est important.</p>

# QUELLES CONSIGNES ?

- Le sens de jeu est imposé par l'éducateur
- Jouer même sens en cas de blocage
- Les opposants ne mettent pas la main sur le ballon  
(*c'est un travail en coopération dans un premier temps*)
- La séquence se termine soit:
  - *Par un essai*
  - *Au bout de trois temps de jeu*

# QUELS COMPORTEMENTS ATTENDUS ?

- PORTEUR DE BALLE :
  - J'avance et utilise le partenaire le mieux placé pour avancer avant d'être bloqué.
  - Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires.

# QUELS COMPORTEMENTS ATTENDUS ?

- JOUEUR EN AVANCE :

Si je suis à l'extérieur de mon partenaire (le ballon se rapproche de moi):

- je cherche à me démarquer sur la largeur du terrain (en pas chassés) : se mettre dans un espace libre
  - entre deux opposants ou en face de personne
  - en restant à distance de passe du partenaire qui me précède.
- J'arrête de prendre la largeur lorsque le partenaire qui me précède entre en possession du ballon.
- Je me rapproche de mon partenaire pour le soutenir (continuer le jeu après une passe de mon partenaire ou assurer la conservation s'il a été bloqué) lorsqu'il oriente ses épaules dans ma direction.

# QUELS COMPORTEMENTS ATTENDUS ?

- JOUEUR EN RETARD :

Si je suis à l'intérieur du ballon (il s'éloigne de moi) :

- je soutiens le porteur du ballon en me plaçant dans son axe (dans son dos) sans jamais dépasser le ballon.
- Prise d'infos sur partenaire et adversaire :
  - S'il m'ouvre un espace en s'écartant vers l'extérieur (épaules vers moi) alors je **rentre** ma course et j'**accélère** à la prise de balle.
  - S'il m'ouvre un espace en rentrant sa course vers l'intérieur (épaules dos à moi) alors je me **décale** à l'extérieur de mon partenaire et j'**accélère** à la prise de balle.
  - S'il se fait prendre avec le ballon, je viens l'aider à le conserver et à l'utiliser.
- Échelle de vitesse/ poisson pilote/changement de rythme et de direction.

# QUELS COMPORTEMENTS ATTENDUS ?

- **OPPOSANT :**

J'empêche le plus rapidement possible les adversaires d'avancer :

- Si je suis proche du porteur, je le bloque (du ceinturage au plaquage).
- Si je suis éloigné du porteur je m'informe (tête chercheuse coté et en face) sur le placement de mes partenaires et des adversaires. Je prends en charge l'un d'eux, je l'annonce (communication) et je cherche à avancer rapidement avec les autres.

COOPERATION

# CRITERES DE REUSSITE :

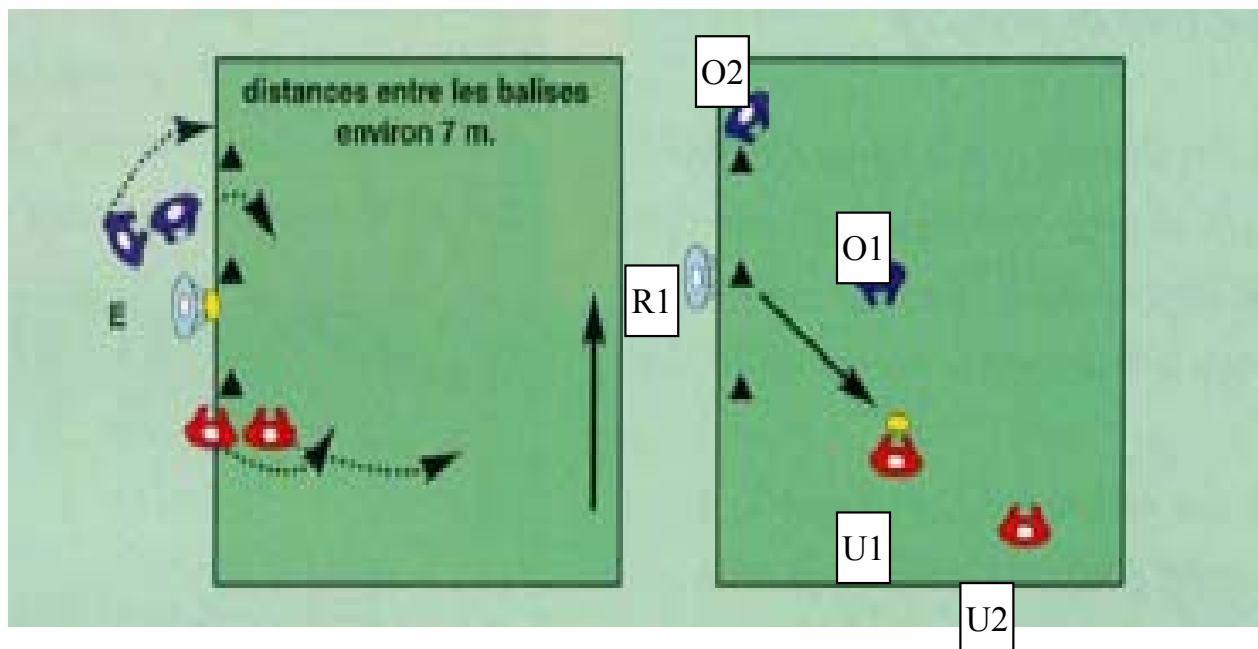
- **UTILISATEURS: MARQUER**
  - PdB : passer ou conserver le ballon
  - JOUEUR EN AV. : passer la ligne d'avantage
  - JOUEUR EN RET. : passer la ligne d'avance  
continuer le jeu ou conserver
- **OPPOSANTS: EMPECHER LES UTILISATEURS  
DE MARQUER.**

# SITUATION 2 (homme contre homme)

- **OBJECTIF:**
  - Permettre au joueur d'identifier et d'améliorer sa capacité à répondre (vite) aux exigences de la tâche. Remplacement et enchaînement de tâches.
- **EFFECTIF :**  
2 contre 1+1
- **TERRAIN :**  
15 m X 20 m
- **PASSAGES :**  
5 passages en utilisation puis 5 en opposition  
3 à 4 fois

# QUEL LANCEMENT DE JEU ?

- Les joueurs sont face à face et l'éducateur est entre les deux groupes.
- L'éducateur lance le ballon en l'air les groupes entre sur le terrain.
- Les utilisateurs se placent en profondeur quand le ballon quitte les mains de l'éducateur.
- Les opposants contournent leur plot avant de rentrer et ne montent que lorsque l'éducateur donne le ballon à un des utilisateurs.



# QUELLES CONSIGNES ?

- Le sens de jeu est imposé par l'éducateur
- Marquer sans arrêt du ballon
- Les opposants ne mettent pas la main sur le ballon  
*(c'est un travail en coopération dans un premier temps)*
- La séquence se termine soit:
  - *Par un essai*
  - *Au bout de deux temps de jeu*

# QUELS COMPORTEMENTS ATTENDUS ?

- **PORTEUR DE BALLE (U1):**
  - J'avance et utilise mon partenaire avant d'être bloqué .  
Je cours droit et oriente mes appuis pour attirer l'opposant vers moi.
  - Je regarde en face et à côté (tête chercheuse), pour prendre des infos sur partenaire et adversaires.
  - Je tourne la tête puis mes épaules vers mon partenaire pour faire la passe.
  - Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon (éloigne le ballon de l'adversaire mais près de mon corps) et le rendre disponible pour mes partenaires.
  - Une fois que j'ai passé mon ballon, je vais soutenir U2 en me replaçant dans son axe (dans son dos).

# QUELS COMPORTEMENTS ATTENDUS ?

- **JOUEUR EN AVANCE (U2):**

Je cherche à me démarquer sur la largeur du terrain (en pas chassés):  
se mettre dans un espace libre

- En face de personne.
  - En restant à distance de passe du partenaire qui me précède.
- 
- J'arrête de prendre la largeur lorsque le partenaire U1 qui me précède entre en possession du ballon.
  - J'oriente mes épaules et mes appuis vers mon partenaire (U1 ou R1) lorsqu'il oriente ses épaules dans ma direction.
  - J'accélère à la prise de balle et remet mes appuis en direction de la ligne de but.

# QUELS COMPORTEMENTS ATTENDUS ?

## •OPPOSANT (O1 et O2) :

O1: je monte rapidement sur le PB, puis je réduits ma vitesse pour ne pas me faire passer puis je ré-accélère pour le bloquer (du ceinturage au plaquage).

- Si U1 ne m'a pas bloqué par sa course, je défends sur U2.
- Je m'adapte à la situation pour empêcher les utilisateurs de marquer.
- Pour O1 et O2 je respecte les temps de départ et les plots à contourner.

COOPERATION

# CRITERES DE REUSSITE :

- **UTILISATEURS:**

- Marquer sans arrêt du ballon ou
- Marquer après un seul blocage

- **OPPOSANTS :**

- Empêcher les utilisateurs de marquer en respectant les consignes (temps d'intervention).