

Brevet Fédéral Entraîneur Jeunes et Séniors Gâches 2011-2012

COMITE DEPARTEMENTAL
DE RUGBY
DE TARN-ET-GARONNE



QUEL JEU

**COMITE DEPARTEMENTAL
DE RUGBY
DE TARN-ET-GARONNE**



DEFINITION

Sport collectif de combat dont le but est, dans le respect des règles, de marquer plus de points que l'adversaire.

- Pour marquer, il faut **ATTEINDRE LES CIBLES** (poteaux pour drop, pénalités, transformation et ligne de but pour essai) situées **DERRIERE** l'équipe adverse.
- Pour atteindre ces cibles il faut donc **EVITER** et **AFFRONTER** l'équipe adverse pour **AVANCER**.
- Un **BALLON RALENTI** ou **ARRÊTE** étant plus facile à **RECUPERER** pour la défense, on devine alors que les **PRINCIPES FONDAMENTAUX** sont :
- **En ATTAQUE :** **AVANCER SANS S'ARRÊTER POUR MODIFIER LE RAPPORT DE FORCE EN NOTRE FAVEUR AFIN DE MARQUER** (en évitant ou en affrontant l'adversaire)
- **En DEFENSE :** **AVANCER ET BLOQUER LE MOUVEMENT DU BALLON POUR MODIFIER LE RAPPORT DE FORCE EN NOTRE FAVEUR AFIN DE LE RECUPERER**
- Que l'on soit en attaque ou en défense, un entraîneur doit toujours viser l'application de ces principes dans toutes les **PHASES DE JEU**, à tous les **NIVEAUX**, et sur tous les **PLANS !!!**

LE JEU

SPORT COLLECTIF DE COMBAT



UTILISATEURS et OPPOSANTS : AVANCER EN CONTINUITÉ au contact et dans les espaces libres pour MARQUER.

MODIFIER le RAPPORT DE FORCE à son AVANTAGE (dans les trois grandes phases du Jeu).

Ce rapport de force doit être analysé :
AU PLAN COLLECTIF TOTAL,
AU PLAN COLLECTIF DE LIGNE
AU PLAN HOMME CONTRE HOMME

Les règles
fondamentales

Les
règles
RUGBY

Les règles
complémentaires

Règles fondamentales

L'esprit	Les principes fondamentaux	Les règles fondamentales
<p>Rugby : Sport collectif de combat où le joueur est responsable de la sécurité de son adversaire et de son partenaire.</p>	<p>Liberté totale dans les actions de courir, botter, passer, plaquer.</p>	<p>Droits et devoirs du joueur. Si l'intensité du contact est illimitée, les modalités en sont réglementées.</p>
<p>Chercher à gagner Marquer des points Ne pas encaisser : Ne pas hacher le jeu : continuité = spectacle Égalité des chances, valoriser l'action défensive (Obliger le plaqué à lâcher ou jouer immédiatement le ballon).</p> <p>Protéger le joueur</p>	<p>Avancer ... Pour marquer et empêcher de marquer. ... En continuité ... Pour modifier le rapport de force à son avantage</p>	<p>La Marque Le Plaquage (ou Tenu)</p>
<p>Maintenir la notion d'affrontement : la ligne de front existe en permanence à hauteur du ballon.</p>		<p>Le Hors-jeu -> L'En-avant</p>

Exemple règles complémentaires: règles expérimentales

Règle 17 - Maul

Règle 19 - Touche et alignement

4 Si une équipe renvoie le ballon dans ses 22 mètres et que le ballon est ensuite botté directement en touche, il n'y a pas gain de terrain.

Règle 20 - Mêlée ordonnée

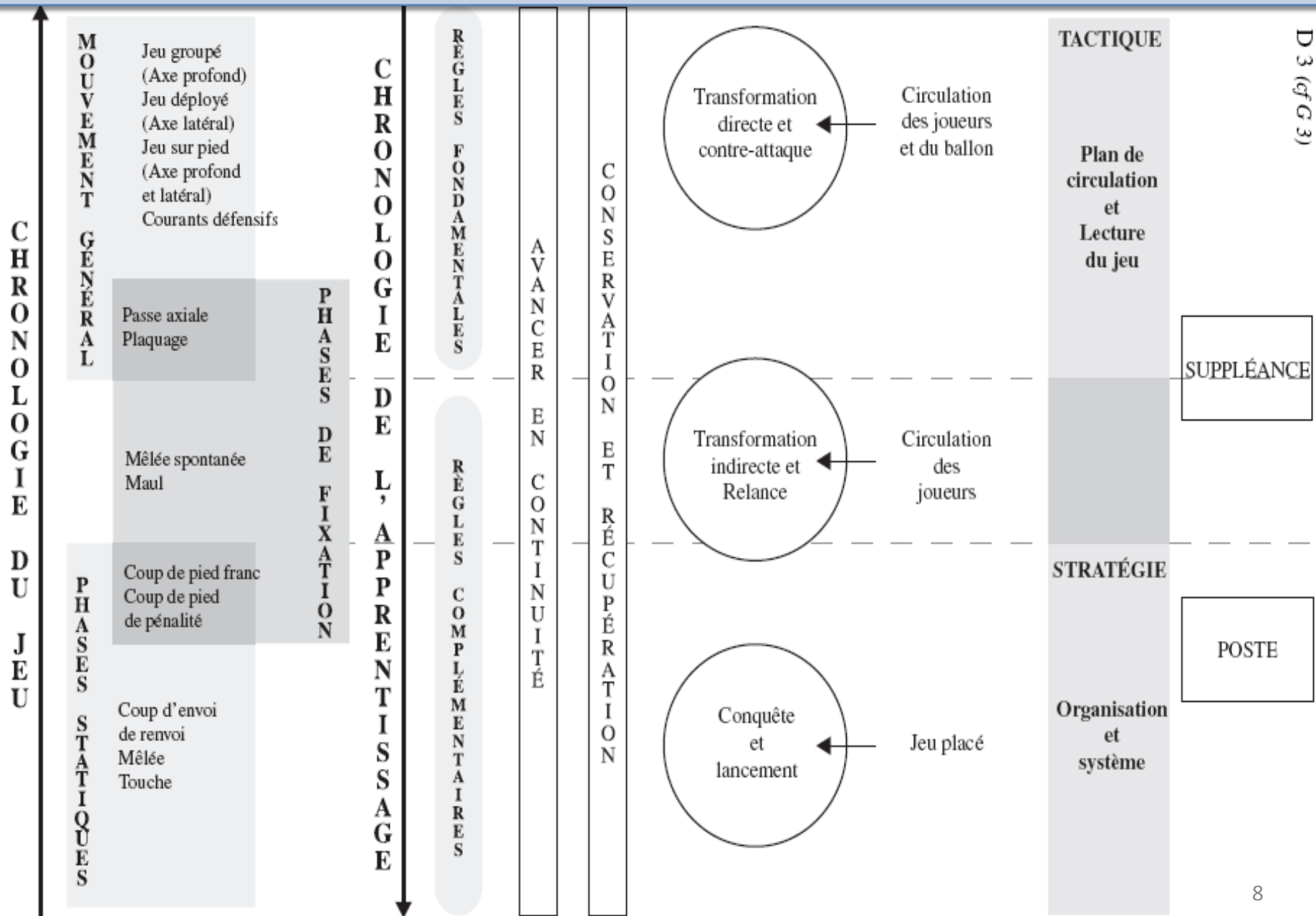
11 Introduction d'une ligne de hors-jeu 5 mètres derrière les pieds du partenaire le plus en arrière de la mêlée.

12 Identification des lignes de hors-jeu pour le demi de mêlée.

Règle 22 - Poteaux de coin

13 Les poteaux de coin ne sont plus considérés comme faisant partie de la touche de but, sauf si le touché à terre est effectué contre le poteau.

DECOUVERTE DU JEU PAR LA CHRONOLOGIE DE L'ACTION



Principes fondamentaux

C'est la logique interne du jeu mis en œuvre par les joueurs.

Utilisateurs et opposants s'attaquent mutuellement en avançant (individuellement et collectivement) au contact et dans les espaces libres de manière organisée.

Utilisateurs et opposants avancent et assurent la continuité du mouvement qui avance pour modifier le rapport de force à leur avantage.

Ces modifications doivent être analysées au plan collectif total, au plan collectif de ligne et au plan homme contre homme. Elles se traduisent par des situations d'équilibre, de déséquilibre avantageux et désavantageux en fonction du nombre, du positionnement ou du potentiel des joueurs engagés momentanément dans la même action.

Avancer en continuité ou, mieux encore, assurer la continuité du mouvement qui avance, est un principe qui est vrai tout le temps à tous niveaux, dans toutes les phases de jeu, dans tous les plans !!!

De ces principes fondamentaux vont découler des principes d'actions.

Principes d'action

- . **Créer du mouvement** dans un cadre référencé de circulation des joueurs pour opposer le fort au faible et gagner plus facilement les défis collectifs et individuels.
- . **Préagir** c'est à dire jouer avec l'adversaire (en prenant en compte l'espace et le partenaire) avant de jouer avec le ballon.
- . **Gagner le ballon,**
- . **Maîtriser l'opposition,**
- . **Conserver le ballon ou le récupérer.**

Le respect de ces principes impose la mise en place de règles d'action qui vont être concrètement utilisées dans les différentes situations tactiques et stratégiques.

PHASES STATIQUES (Coup d'envoi, de renvoi, aux 22m, mêlées, touches, pénalités et coup de pied franc) :

Objectif en attaque:

Conquérir le ballon et lancer le jeu pour créer une situation avantageuse nous permettant d'avancer sans s'arrêter et marquer.

Objectif en défense :

Conquérir le ballon ou fermer les espaces libres, empêcher d'avancer, s'opposer et récupérer le ballon.

PHASES DE BLOCAGE (Blocage debout, plaquage, ballon porté (maul) et mêlée spontanée (ruck) :

Objectif en attaque :

Pression favorable à l'attaque (jeu en avançant) :

Transformer le jeu le plus rapidement possible pour continuer à avancer sans s'arrêter

Pression favorable à la défense (jeu en reculant) :

Temporiser la libération pour se réorganiser et relancer le jeu afin d'avancer sans s'arrêter

Objectif en défense :

Lutter pour récupérer le ballon ou ralentir la sortie adverse pour s'organiser en défense

PHASES DE MOUVEMENT GENERAL (joueurs et ballon en mouvement sans blocage)

Objectif en attaque :

Créer et exploiter les espaces libres pour avancer sans s'arrêter et marquer

Objectif en défense :

Fermer les espaces libres et immobiliser le ballon pour le récupérer

Qu'est ce qu'entraîner?

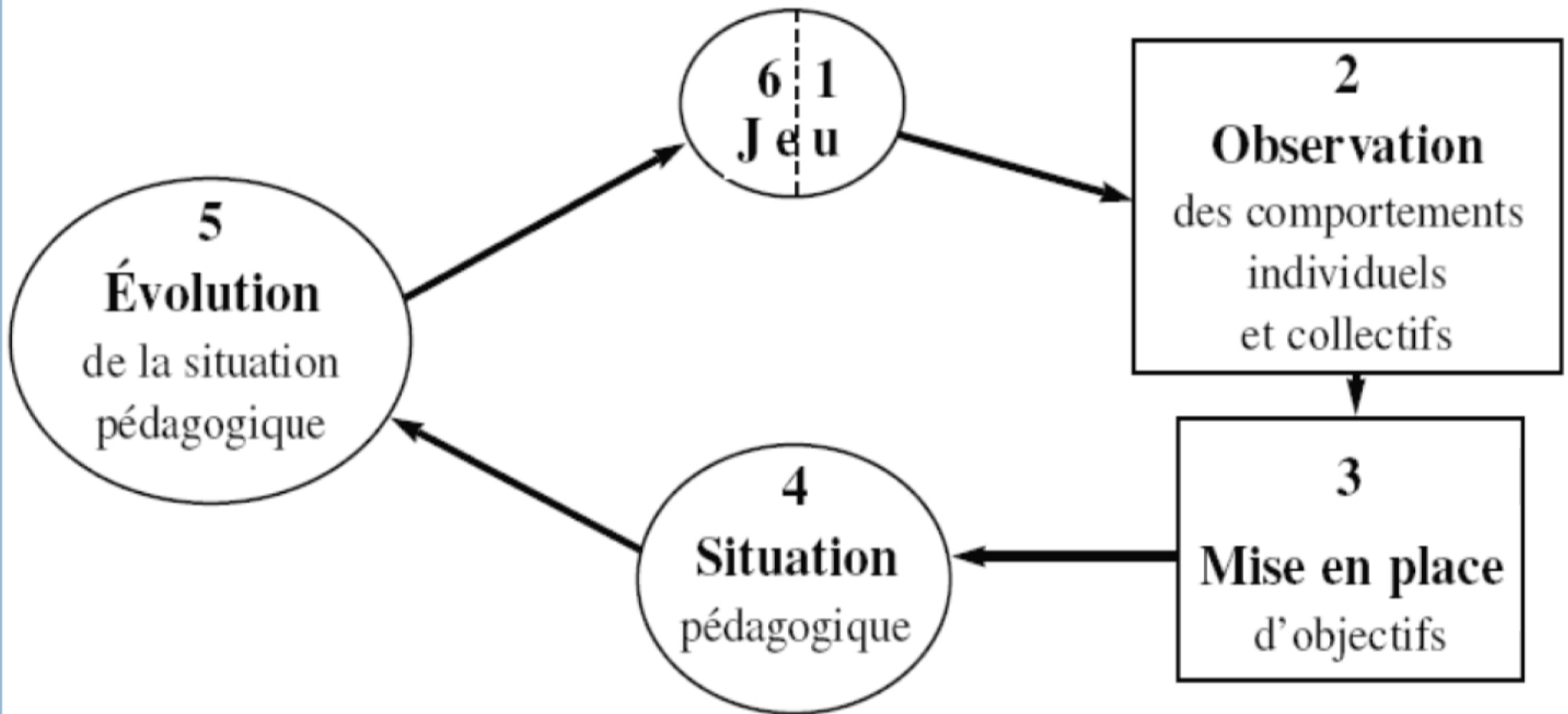
COMITE DEPARTEMENTAL
DE RUGBY
DE TARN-ET-GARONNE



Qu'est ce que la démarche pédagogique?

- Toute personne confrontée à une situation peut construire ses repères à force d'expérience.
- Cette règle n'échappe pas au joueur de rugby qui match après match développe sa propre expérience rugbystique.
- A quoi sert l'entraîneur?
- Le but de l'entraîneur n'est pas d'apprendre et de dicter le rugby à des joueurs qui ne savent pas (puisqu'ils ont de l'expérience!!).
- Sa démarche est donc **d'améliorer et accélérer le processus de construction du joueur, de l'équipe** en:
 - développant ses connaissances du jeu et du joueur
 - observant, évaluant les joueurs en jeu,
 - organisant et gérant des actions visant le perfectionnement des joueurs et de l'équipe (entraînement, séquences vidéos, tableau noir, discussions collectives, entretiens individuels,...)

Les étapes de construction de la séance pédagogique



1 Jeu : Évaluation diagnostique

6 Jeu : Évaluation des acquis

2 Observation : Permet de définir les objectifs à atteindre.

3 Objectifs : Définis en fonction du niveau pour atteindre un niveau supérieur.

4 Situation pédagogique : utilisation de diverses situations d'apprentissage, jeu libre, exercices, situation problèmes....

5 Évolution de la situation : En jouant sur les variables (lancement, effectifs, consignes...)

SÉCURITÉ

Les connaissances
(Jeu, joueur
Démarche)

Les aspects matériels

L'animation

OBSERVATION

INTERPRÉTATION

CONCEPTION

MISE EN PLACE

CONDUITE

ÉVALUATION

Le jeu produit
par les joueurs

Les objectifs

Partage du projet

La régulation

COMMUNICATION

L'observation évaluation de mes joueurs en jeu

COMITE DEPARTEMENTAL
DE RUGBY
DE TARN-ET-GARONNE



Pourquoi observer/évaluer ?

« Quand l'entraîneur juge son équipe, c'est lui-même qu'il juge!!! »

Nous attribuons deux fonctions principales à l'observation :

- Une fonction d'évaluation :

Il s'agit pour l'entraîneur d'évaluer la prestation de son équipe et, au-delà, d'évaluer et de mesurer sa propre action.

- Une fonction d'information et de formation :

L'entraîneur observe, non pour lui-même mais pour les autres ; c'est-à-dire essentiellement pour ses joueurs. Il s'agit donc pour lui de faire un lien direct entre l'observation et l'information qu'il aura à répercuter à ses joueurs.

ON OBSERVE POUR COMMUNIQUER et ce dans une perspective d'amélioration et de formation du joueur.



**PREPARATION
A
L'OBSERVATION /
EVALUATION**

FFR

1°) Je détermine le thème de mon observation

Un thème

=

Le choix d'une phase de jeu

- (Mouvement Général : Dans la défense, Ligne contre Ligne, Contre attaque, Récupération
ou
•Phase de Fixation : grappe, maul ou mêlée spontanée,
ou
•Phase statique : lancement générique, conquête, lancement)

+

Le choix d'un statut

Soit Attaquants ou Défenseurs

+

Le choix du (ou des) joueur(s)

(ce peut être l'équipe entière, les avants, les $\frac{3}{4}$, le groupe retard loin, le groupe retard proche, le(s) porteur(s) de balle ou défenseur(s) direct(s), le groupe avance proche, le groupe avance loin)

Par exemple :

Observation de mes joueurs en situation d'attaquants (2 derniers passeurs) dans le mouvement général.

2°) Je définis des comportements attendus

C'est le + IMPORTANT !!!!

En fonction du thème choisi, je dois m'efforcer de remplir le tableau suivant :

Ce que j'attends de mes joueurs	THEME :
Dans la vision et le choix de jeu (tactique/adaptation)	
Dans l'action (technique individuelle et collective)	
Physiquement	
Psychologiquement	
Communication	

2°) Exemple

Ce que j'attends de mes joueurs	THEME : exemple: Observation de mes joueurs en situation d'attaquants (2 derniers passeurs) dans le mouvement général.
Dans la vision et le choix de jeu (tactique/adaptation)	<ul style="list-style-type: none">•Dernier passeur: Lire la course du porteur pour aller le soutenir (ne pas dépasser l'épaule intérieure pour ne pas être pris à contre pied)•Avant dernier passeur: Décrocher dans l'axe du porteur pour soutenir ou jouer en +1 (ne pas dépasser l'épaule intérieure pour ne pas être pris à contre pied)
Dans l'action (technique individuelle et collective)	<ul style="list-style-type: none">•Dernier passeur: : rentrer en fréquence d'appuis pour changer de direction- technique d'appuis – équilibre sur changement orientation de course•Avant dernier passeur: : rentrer en fréquence d'appuis pour changer de direction- technique d'appuis – équilibre sur changement orientation de course
Physiquement	<ul style="list-style-type: none">•Course de soutien efficace
Psychologiquement	<ul style="list-style-type: none">•Jouer sans ballon•Envie d'aider/soutenir
Communication	<ul style="list-style-type: none">•Aider le porteur de balle dans sa décision•Lui signaler votre positionnement (dernier passeur: inter, avant dernier: axe)

3°) L'outil d'observation

Je détermine quel outil d'observation, je vais exploiter.

Je peux utiliser l'observation directe :

- à l'œil nu (la plupart des entraîneurs utilisent ce mode là, or seuls les entraîneurs très avisés sont capables d'en dégager des objectifs pédagogiques pertinents),
- au moyen d'une grille d'observation (que j'aurais préparé à l'avance),
- par rapport à une situation test à l'entraînement,...

Je peux aussi, utiliser l'observation différée :

- au moyen de matériel vidéos (...)



L'action d'observation

4°) Les comportements observés

Sur le terrain (match ou situation test) ou à partir d'une vidéo, je relève les comportements de mes joueurs concernant le thème choisi.

Par exemple :

Par rapport aux joueurs intérieurs (2 derniers passeurs), à la différence de mes comportements attendus, je relève le fait que :

Beaucoup de mes joueurs s'arrêtent après avoir fait leur passe
(comportement observable)

Pas mal d'entre eux dépassent le porteur de ballon
(Autre comportement observable)

Très peu vont épauler le porteur du ballon,

Personne ne se propose pour du jeu axial.



L'action d'évaluation

5°) Interprétation des comportements observés

Une fois l'ensemble des comportements de mes joueurs relevés, j'essaie d'expliquer leur comportement.

Interpréter le comportement de mes joueurs : c'est tenter d'expliquer pourquoi ils ont eu ou ils n'ont pas eu les comportements attendus. Il peut donc y avoir un décalage entre les comportements attendus et les comportements observés.

Par exemple :

Par rapport à mon observation précédente, si beaucoup de mes joueurs ne vont pas épauler le porteur de balle c'est peut-être parce qu'ils n'ont pas compris qu'ils peuvent être utiles quand ils n'ont pas le ballon, ou bien ils pensent que le porteur pourra leur redonner le ballon à l'intérieur (quasi infaisable), ou encore ils pensent qu'ils doivent systématiquement redoubler pour rejouer le ballon après le porteur, ou bien ils n'ont pas le souci d'aider, ou bien

6°) Objectifs

A la suite de mon interprétation, je détermine l'objectif de ma prochaine séance d'entraînement.

Par exemple :

Par rapport à l'évaluation de mon observation, l'objectif de la situation que je pourrais mettre en place sera :

« Le soutien du dernier passeur au porteur de balle dans le mouvement général »
ou bien,

« Le jeu pénétrant dans le mouvement général (action des joueurs à l'intérieur du dernier passeur) »
ou bien...

FFR

Travail intersession

En suivant les étapes de l'observation/évaluation figurant page 16 à 27, observez/évaluez vos joueurs en jeu lors d'un match:

Thème de l'observation/évaluation

Statut: **En défense**

Phase de jeu: **Points de fixation**

Joueurs (ou groupe de joueurs): **Joueurs proches et loin à l'intérieur et à l'extérieur du point de fixation**

Travail à envoyer à
scalvet@ffr.fr

ou à
CALVET Sébastien
11 résidence del sol
82400 VALENCE D'AGEN

Au plus tard le 30 novembre 2011

QUIZZ REGLES DU JEU

COMITE DEPARTEMENTAL
DE RUGBY
DE TARN-ET-GARONNE



1°) Clip 1 Clip 2

Qu'est ce qu'un ruck ou une mêlée spontanée?

UNE MÊLÉE SPONTANÉE ou « RUCK » une phase de jeu dans laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe sur leurs pieds, physiquement au contact, entourent le ballon au sol. Elle met fin à une situation de jeu courant.

Des joueurs font du « rucking » quand, dans une mêlée spontanée, ils utilisent leurs pieds pour tenter d'obtenir le gain ou de garder la possession du ballon, sans se rendre coupable de jeu déloyal.

Comment les joueurs doivent se lier à un ruck?

« Joueurs se joignant à la mêlée spontanée ou la rejoignant. »

Un joueur se joignant à une mêlée spontanée doit le faire en arrière du pied le plus en arrière du dernier coéquipier se trouvant dans la mêlée spontanée. un joueur se joint à la mêlée spontanée par le côté de l'adversaire ou en avant de son dernier coéquipier, ce joueur est hors-jeu. Un joueur peut se lier à un adversaire à condition de ne pas être hors-jeu.

Suite à un plaquage, jusqu'où peut enjamber le 1er joueur qui arrive?

A la suite d'un plaquage, le ballon étant libéré, le premier joueur qui arrive enjambe le ballon et engage la liaison avec l'adversaire « sur le pas qui suit » et non plus « jusqu'à un mètre autour du ballon ».

2°) Le maul clips maul

Qu'est ce qu'un maul ou ballon porté?

Un MAUL commence lorsqu'un joueur portant le ballon est saisi par un ou plusieurs adversaires et qu'un ou plusieurs des coéquipiers du porteur du ballon se lient à ce dernier. Quand il commence, un maul implique au moins trois joueurs, tous sur leurs pieds : le porteur du ballon et un joueur de chaque équipe. Tous les joueurs participant au maul doivent être dans le maul ou liés au maul ; ils doivent être sur leurs pieds et avancer vers une ligne de but. Un maul met fin au jeu courant.

Lors d'un maul, un joueur peut-il aller au sol?

Dès qu'un joueur va volontairement au sol, il doit être sanctionné d'un coup de pied de pénalité.

- Dès qu'un joueur va involontairement au sol, le maul doit être arrêté et la règle du « maul arrêté anormalement » doit être appliquée (règle 17.6.c). Dans le cas exceptionnel où l'arbitre ne décèlerait pas quel joueur est tombé involontairement le premier au sol, la même règle doit être appliquée. Néanmoins, si le ballon est disponible, l'arbitre devra, avant de siffler, encourager l'équipe en possession du ballon à jouer celui-ci en donnant un ordre simple (« jouez-le » ou « sortez-le »).