

CPS 3

Relire le préambule

Amélioration de la gestion des arrêts du ballon en utilisation et en opposition (le jeu sur plaquage ou blocage)

SITUATIONS PROBLEMES

Lorsque le ballon est arrêté, les joueurs prennent les informations sur le déplacement des joueurs adversaires et partenaires.

Situation 1

Jeu sur blocage du ballon
Rapport de pression
Choix de vitesse de libération du ballon

Situation 2

6 x 6
idem situation 1 en effectif réduit
Répartition des tâches sur le blocage

Situation 3

2+2 x 2+2
Directions de course et gestes à réaliser par chacun des 8 joueurs.

Situation 4

Organisation individuelle et collective

COMPETITION

Tournois triangulaires de rugby à 12 en niveau A , de rugby à 10 en niveau B et de rugby à 8 en niveau C.

REGLEMENT ET ARBITRAGE

Les droits et devoirs des joueurs sur regroupement, logique d'attribution de la balle lorsqu'elle devient injouable.
Les lignes de hors jeu.
Les orientations des courses et le positionnement des arbitres lors des arrêts du ballon et le partage des tâches.

SECURITE

Exercices d'attitude au contact.
Les exercices posturaux, de gainage et d'étirements doivent être maîtrisés.

Objectif(s) de l'enseignant :

- AVANCER en utilisant les partenaires proches et éloignés
- FRANCHIR la ligne d'avantage en situation d'équilibre
- S'ORGANISER individuellement et collectivement pour CONSERVER ou RECUPERER le ballon
- RENFORCER LA CONNAISSANCE DES REGLES concernant les regroupements

Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves :

Pour tous : investissement loyal et régulé dans les phases de blocages

Porteur : j'avance et fait avancer mon partenaire avant d'être bloqué (cf. jeu des relais)

Si j'arrive au contact, je m'organise (tête , dos , bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires , je l'éloigne de l'adversaire. et le place immédiatement du côté de mon camp

Non Porteur : je soutiens mon partenaire. **S'il se fait prendre avec le ballon debout**, et que je suis proche de lui, je viens l'aider à le conserver.

S'il est au sol : si adversaire proche, j'enjambe en me liant à un autre partenaire, en participant à la poussée collective,

si adversaire éloigné je ramasse et j'avance

Si je suis éloigné, je prépare la suite du jeu en me replaçant avant que le ballon ne soit disponible.

Opposants : si je suis concerné par le blocage du porteur du ballon, je participe à la poussée collective, en cherchant à arracher le ballon.

si je suis éloigné, je m'informe des placements et déplacements des adversaires et participe à l'avancée collective dès que le règlement le permet. Je plaque le porteur de ballon s'il est dans ma zone de plaquage.

Dispositif :

Groupe: environ 8 à 12 joueurs par équipe

Espace: larg : env. 30 m
long : env. 40 m

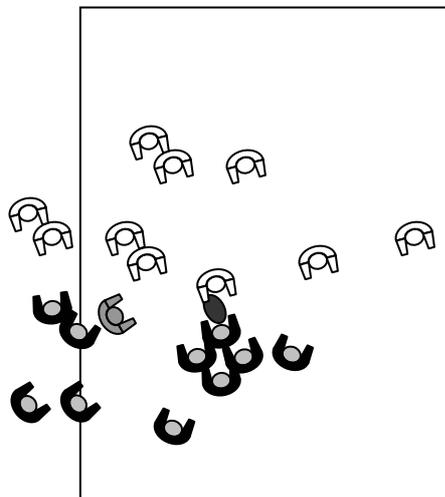
Temps: 4 à 5 ballons par Equipe

Matériel: ballon, balises et maillots

But : Marquer plus que l'adversaire

Score : 5 pts par essai
2 pts par regroupement qui permet la libération du ballon en avançant.

Lancement :
E lance le ballon au dessus de sa tête tous les joueurs peuvent bouger sur la largeur , lorsqu'il le passe : **Jeu réel** (lancements en déséquilibre favorable, équilibre et déséquilibre défavorable)



Consignes, règles

- pour tous : respect du règlement
- pour les observateurs : évaluer par rapport aux objectifs : qui avance ? qui fait avancer ? qui soutient ? qui plaque ?

Critères de réussite :
Les ballons ne sont pas perdus.
Les blocages sont gérés efficacement, soit le groupe progresse, soit le ballon est libéré en situation favorisant l'avancée

POUR EVALUER- REGULER :

COMPORTEMENTS OBSERVES :

- Des ballons perdus au contact
- Les joueurs n'identifient pas le rapport de force et le rôle à jouer
- Les regroupements n'avancent pas
- Les joueurs ne se replacent pas ou attendent le dernier moment pour le faire
- Trop de différences sur le plan physique

INTERVENTIONS POSSIBLES :

- utiliser des situations d'appel, ou réduire le nombre de joueurs pour résoudre les problèmes techniques
- points donnés pour les avancées significatives, faire des éducatifs à la poussée.
- centrer ses interventions sur ces joueurs, faire vivre des situations en collectifs réduits en remplaçant les regroupements par des pré lancements.
- faire des groupes de niveau

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION:

VARIANTES

- Varier les lancements en faisant intervenir des ballons au sol ou des luttes aériennes.
- Utiliser différents types d'opposition, sur le joueur (interdit de jouer le ballon en défense), en variant la pression.
- Après un 1^{er} temps de jeu ralenti, au signal « garde » le porteur avance jusqu'au blocage.
- Utiliser ces situations pour renforcer l'efficacité défensive dans ces phases de jeu

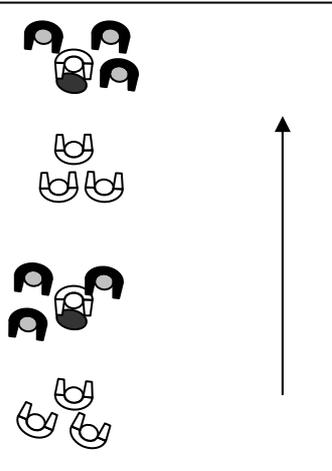
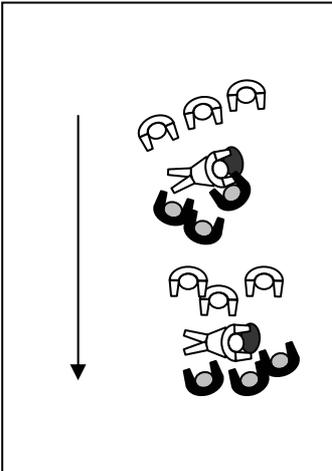
EFFETS RECHERCHES

- faire vivre la palette des formes de lutte collective rencontrées dans le jeu.
- Faciliter dans un premier temps la conservation puis augmentation de la pression
- permet à l'Eduteur de choisir des situations de blocage à coup sûr.
- S'opposer pour récupérer et contre attaquer

JEU SUR BLOCAGE DU BALLON		CPS n°3	Sit 2
<p>Objectif(s) de l'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • AVANCER en utilisant les partenaires proches et éloignés • FRANCHIR la ligne d'avantage en situation d'équilibre • S'ORGANISER individuellement et collectivement pour CONSERVER • RENFORCER LA CONNAISSANCE DES REGLES concernant les regroupements 	<p>Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves :</p> <p>Pour tous : investissement loyal et régulé dans les phases de blocages</p> <p>Porteur : J'avance et fait avancer mon partenaire avant d'être bloqué (cf. jeu des relais) Si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires, je l'éloigne de l'adversaire. et le place immédiatement du côté de mon camp</p> <p>Non Porteur : je soutiens mon partenaire. S'il se fait prendre avec le ballon debout, et que je suis proche de lui, je viens l'aider à le conserver.</p> <p>S'il est au sol : si adversaire proche, j'enjambe en me liant à un autre partenaire, en participant à la poussée collective, si adversaire éloigné je ramasse et j'avance</p> <p>Si je suis éloigné, je prépare la suite du jeu en me replaçant avant que le ballon ne soit disponible.</p> <p>Opposants : si je suis concerné par le blocage du porteur du ballon, je participe à la poussée collective, en cherchant à arracher le ballon. si je suis éloigné, je m'informe des placements et déplacements des adversaires et participe à l'avancée collective dès que le règlement le permet. Je plaque le porteur de ballon s'il est dans ma zone de plaquage.</p>		
<p>Dispositif :</p> <p>Groupe: 6 joueurs x (4 + 2) par équipe</p> <p>Espace: larg : env. 15m long : env. 25 m</p> <p>Temps: 4 à 5 ballons par Equipe</p> <p>Matériel: ballon, balises et maillots</p> <p>But : Marquer plus que l'adversaire</p> <p>Score : 5 pts par essai 2 pts par regroupement qui permet la libération du ballon en avançant.</p> <p>Lancement : E lance le ballon au dessus de sa tête tous les joueurs peuvent bouger sur la largeur, lorsqu'il le passe : Jeu réel (lancements en déséquilibre favorable, équilibre et déséquilibre défavorable)</p>		<p>Consignes, règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>pour tous</i> : respect du règlement - <i>pour les observateurs</i> : évaluer par rapport aux objectifs : qui avance ? qui fait avancer ? qui soutient ? qui plaque ? <p>Critères de réussite : Les ballons ne sont pas perdus. Les blocages sont gérés efficacement, soit le groupe progresse, soit le ballon est libéré en situation favorisant l'avancée.</p>	
POUR EVALUER- REGULER :			
<p>COMPORTEMENTS OBSERVES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des ballons perdus au contact - Les joueurs n'identifient pas le rapport de force et le rôle à jouer - Les joueurs ne se replacent pas ou attendent le dernier moment pour le faire - Les regroupements n'avancent pas - Trop de différences sur le plan physique 	<p>INTERVENTIONS POSSIBLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> → utiliser des exercices, ou réduire le nombre de joueurs pour résoudre le problèmes techniques → centrer ses interventions sur ces joueurs, faire vivre des situations en collectifs réduits en remplaçant les regroupements par des pré lancements → points donnés pour les avancées significatives, faire des éducatifs à la poussée. → faire des groupes de niveau 		
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION:			
<p>VARIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier les lancements en faisant intervenir des ballons au sol ou des luttes aériennes. - Utiliser différents types d'opposition, sur le joueur (interdit de jouer le ballon en défense), en variant la pression. - Après un 1^{er} temps de jeu ralenti, au signal « garde » le porteur avance jusqu'au blocage. - Utiliser ces situations pour renforcer l'efficacité défensive dans ces phases de jeu 	<p>EFFETS RECHERCHES</p> <ul style="list-style-type: none"> → faire vivre la palette des formes de lutte collective rencontrées dans le jeu. → Faciliter dans un premier temps la conservation puis augmentation de la pression → permet à l'Eduteur de choisir des situations de blocage à coup sûr. → S'opposer pour récupérer et contre attaquer 		

GESTION DES BLOCAGES		C.P.S. n°3	Sit3
<p>Objectif(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Amélioration technique des joueurs sur blocage ou plaquage 	<p>Comportements attendus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lutte de vitesse d'intervention des joueurs - Utilisateurs: conserver le ballon <ul style="list-style-type: none"> ▪ Porteur② : rester debout en protégeant le ballon tout en laissant disponible pour le soutien ▪ 1^{er} soutien:③ utiliser ou arracher le ballon ou repousser l'adversaire en fonction de la pression adverse, idem pour 2^{ème} soutien ④ - Opposants: récupérer le ballon <ul style="list-style-type: none"> ▪ Adversaire du porteur: amener le porteur au sol ▪ 1^{er} soutien: récupérer le ballon ou repousser l'adversaire ▪ 2^{ème} soutien: idem 1^{er} soutien ▪ 3^{ème} soutien: utiliser le ballon 		
<p>Dispositif : Groupe : 5 x 5 Espace : 35 x 22 Temps : 5 ballons par équipe Matériel : 1 ballon, balises maillots ou chasubles</p>	<p>But : conserver et marquer Score : cf. dans les situations en équilibre</p>	<p>Consignes, règles : vérifier le respect des règles concernant l'arrivée au contact des soutiens déf et off.</p>	<p>Critères de réussite : Pour les utilisateurs, conserver le ballon en garantissant l'avancée du mouvement. Pour les opposant récupérer le ballon.</p>
<p>Lancement du jeu : en fonction du point de départ des utilisateurs et des opposants, situation favorable ou défavorable pour les utilisateurs ou en équilibre; L'Educateur donne le temps de départ en faisant rouler le ballon vers l'avant ou vers l'arrière vers le relayeur ③, les utilisateurs ou les opposants, en fonction des consignes avancent à la prise de balle du relayeur. Au commandement " garde !" le porteur se fait prendre par l'opposant.</p>			

POUR EVALUER - REGULER	
<p>COMPOTEMENTS OBSERVES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le porteur est mis rapidement au sol - Le 1^{er} soutien utilisateur n'arrive pas à hauteur du porteur - Le soutien axial utilisateur est trop en avance - L'opposant direct au porteur ne plaque pas - Les soutiens utilisateurs sont en retard ou adoptent un positionnement non efficace 	<p>INTERVENTIONS POSSIBLES</p> <ul style="list-style-type: none"> → utiliser des exercices de résistance à la charge de l'adversaire → travailler le 2 contre 1 + 1 → travailler les courses de soutien (repères du jeu pénétrant) → exercices de plaquage et de cadrage défensif (1 contre 1) → exercices concernant les soutiens
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION	
<p>VARIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les comportements attendus sont décrits dans des situations avantageuses ou d'équilibre. Il faut donc faire vivre aux joueurs des situations désavantageuses dans lesquelles le porteur va au sol, ou bien l'opposant ralentit la sortie du ballon. 	<p>EFFETS RECHERCHES</p> <ul style="list-style-type: none"> → faire vivre l'ensemble des types de pression rencontrés, permettre aux joueurs de reconnaître en jeu les réponses les plus adaptées et éviter les stéréotypes. → Renforcer les exigences sur le plan technique (tout défaut à ce niveau sera synonyme de ballon perdu ou inutilisable efficacement)

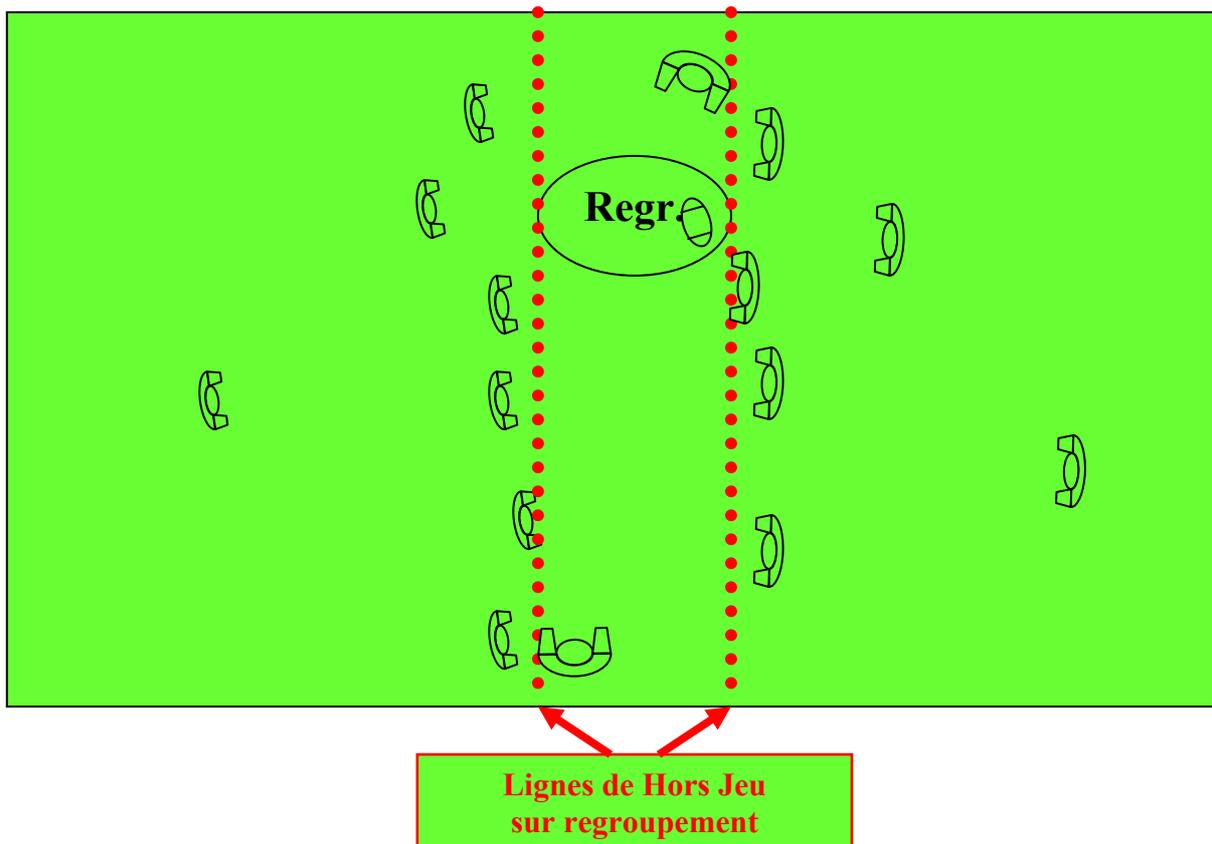
LES BLOCAGES		CPS n°3	Sit 4
<p>Objectif(s) de l'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'ORGANISER individuellement et collectivement pour CONSERVER ou RECUPERER le ballon 	<p>Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves :</p> <p>Pour tous : je régule mon énergie, j'adopte une attitude basse au contact, je baisse mes hanches afin d'être plus stable</p> <p>Porteur (sol ou debout) : si j'arrive au contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires, je l'éloigne de l'adversaire.</p> <p>Non Porteur : je soutiens mon partenaire.</p> <ul style="list-style-type: none"> . S'il se fait prendre debout avec le ballon, et que je suis proche de lui, je viens l'aider à le conserver . S'il est au sol avec adversaire proche, je l'enjambe en me liant à un autre partenaire, en participant à la poussée collective de bas en haut, <p>Opposants : je participe à la poussée collective</p> <p>Je plaque le porteur de ballon s'il est dans ma zone de plaquage, si le ballon est disponible, je le récupère sans aller au sol.</p>		
<p>Dispositif :</p> <p><u>Groupe:</u> groupes de 3 opposants avec 1 porteur du ballon et groupes de 3 utilisateurs « mobiles ».</p> <p><u>Espace:</u> larg : 15-20 m long : 40m 50m en aller retour</p> <p><u>Temps:</u> durée = séquence de jeu 2 à 3 min</p> <p><u>Matériel:</u> 4 à 5 ballons</p> <p>But : récupérer, libérer les ballons le plus vite possible</p> <p>Score : Nombre de blocages bien réalisés (sans perte de balle)</p> <p>Lancement du jeu : Les groupes d'opposants sont répartis dans l'espace, avec 1 joueur porteur du ballon, (debout à l'aller, au sol au retour).</p> <p>A chaque contact, entre le groupe d'opposants et celui des utilisateurs qui se déplacent, une lutte s'engage pour la possession du ballon (pas plus de 6 à 10 secondes)</p> <p>Consignes, règles : Pas de choc avec vitesse, la lutte s'engage au contact.</p>	 <p>↑</p> <p>Aller : les porteurs du ballon sont debout.</p>	 <p>↓</p> <p>Retour : les porteurs du ballon sont au sol</p>	
POUR EVALUER - REGULER			
<p style="text-align: center;">COMPORTEMENTS OBSERVES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les attitudes en déséquilibre au contact - Les utilisateurs prennent de l'élan sur les blocages 	<p style="text-align: center;">INTERVENTIONS POSSIBLES</p> <ul style="list-style-type: none"> → rappel des principes d'efficacité, les opposants peuvent varier la pression, les utilisateurs ne doivent pas tomber → rappel des consignes, ils deviennent opposants 		
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION			
<p style="text-align: center;">VARIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fonctionner avec des groupes de 4 ou 5 en utilisant le même ballon. 	<p style="text-align: center;">EFFETS RECHERCHES</p> <ul style="list-style-type: none"> → gestion de blocage plus complexe, impliquant plus de monde 		

REGLEMENT – ARBITRAGE

Droits et devoirs des joueurs sur les regroupements Maul / Mêlée Spontanée – Lignes de Hors Jeu

Lors d'un regroupement, **MAUL** (1 porteur de balle aidé par un partenaire en contact avec un adversaire, debout sur leurs pieds) ou **MELEE SPONTANEE** (le ballon au sol entre un joueur de chaque équipe, debout sur leurs pieds et en contact), **les joueurs doivent se tenir chacun dans leur camp** respectif.

Lors d'une mêlée spontanée les joueurs ne peuvent pas ramasser le ballon, tant qu'il n'est pas sorti.
Les joueurs qui vont aider au regroupement le font en arrivant par leur camp.



Prise de décisions :

Sanctions lors des fautes d'anti-jeu : Hors-jeu ou fautes dans le Regroupement :

Les arbitres doivent sanctionner par une pénalité l'équipe du ou des joueurs fautifs. Le point de faute est situé sur la ligne de hors-jeu qui n'a pas été respectée.

Attribution du ballon lorsqu'il est injouable

Lors d'un maul: ballon attribué à l'équipe qui n'est pas à l'origine de la construction du maul
Lors d'une mêlée spontanée: ballon attribué à l'équipe qui avançait en dernier



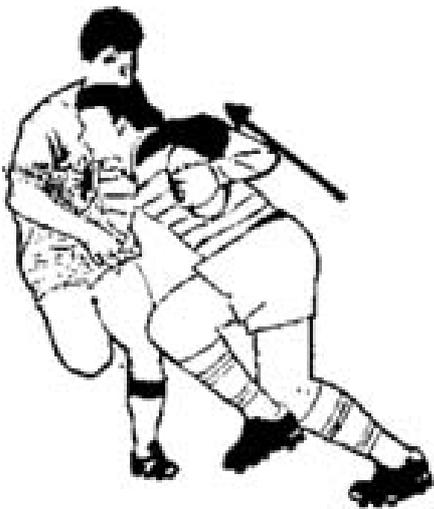
**COUP DE PIED
DE PENALITE**

SECURITE

Exercices de POUSSEE, d'ATTITUDE au Contact, de PERCUSSION



Placement du dos et serrage des bras



Ne jamais utiliser la tête dans les contacts avec l'adversaire ou avec le sol. La PERCUSSION se fait du bas vers le haut.



La PROTECTION du joueur au sol ou du ballon se fait en appui sur ses pieds, dos plat, tête relevée, en poussant du bas vers le haut.

LE CENTRE DE PERFECTIONNEMENT DE SECTEUR

N°4

**Perception des moments de transformation du jeu et
perfectionnement technique dans les formes de jeu.**

CPS N°4

Relire le préambule

TECHNICO TACTIQUE

Perception des moments de transformation du jeu et perfectionnement technique dans les formes de jeu.

Situation 1

- Jeu dirigé en collectif total.
- Lancement de jeu en équilibre numérique mais en déséquilibre positionnel.
- Mise en échec
- Prendre conscience du dispositif adverse modifié.
- Adopter le dispositif adéquat pour attaquer le dispositif adverse.
- Réaliser les gestes efficaces.

Situation 2

6 X 6

Alternance de jeu pénétrant et de jeu déployé

Alternance de jeu déployé et de jeu pénétrant

Alternance de jeu déployé et de jeu au pied

COMPETITION

Tournois triangulaires de rugby à 12 en niveau A , de rugby à 10 en niveau B et de rugby à 8 en niveau C.

REGLEMENT ET ARBITRAGE

Amélioration de la connaissance des règles

Amélioration des déplacements

Acquisition des repères

Acquisition des gestes , utilisation du sifflet.

SECURITE

Autonomie dans la réalisation des exercices et capable de corriger une mauvaise attitude d'un tiers.

Objectif(s)

1^{er} niveau de stratégie (opposer le fort au faible), reconnaître les points faibles chez l'adversaire.

- **FRANCHIR la ligne d'avantage dans les situations d'équilibre (remises en jeu ou blocages)**

Comportements attendus :

Pour tous : s'informer, pré agir, anticiper, communiquer

Porteur : J'avance le plus vite possible seul dans l'espace libre, ou je fais avancer (passe ou jeu au pied) un partenaire situé face à un espace fragile (en fonction de l'organisation de l'adversaire et de ses points faibles)

Je donne un signal à mes partenaires pour qu'ils se déplacent avant d'avoir le ballon.

Non Porteur : je cache mon jeu, je me lance dans un espace fragile avant d'avoir la balle
Si je suis éloigné, je prépare la suite du jeu en me replaçant dans les espaces libres

Opposants : je plaque le porteur de ballon s'il est dans ma zone de plaquage.
Si je suis éloigné, je m'informe des placements et déplacements des adversaires et participe à l'avancée collective dès que le règlement le permet.

Dispositif :

Groupe: 6 à 8 par équipe

Espace: larg : env 25m
long : 1 de 30 à 40 m

Temps: durée = séquence de jeu 1 à 2 min
4 à 5 ballons par équipe

Matériel: 2 ballons

But : Marquer à partir du lancement de jeu

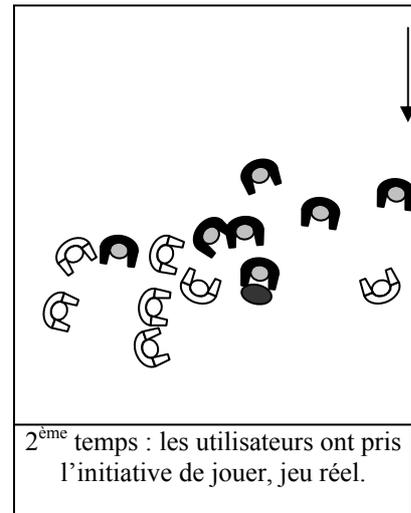
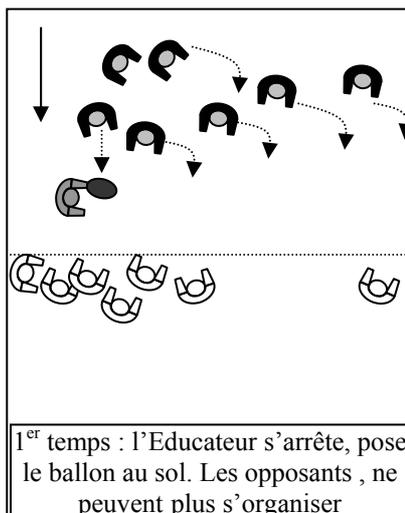
Score : 5 pts si essai
3 points si la Ligne d'Avantage est franchie et le ballon conservé

Consignes, règles :

Respecter le hors jeu sur lancement de jeu pour les opposants. (à 5m cf règlement)
Ils ne bougent pas jusqu'au déclenchement

Critères de réussite :

L'équipe qui utilise est capable d'effectuer plusieurs relais en avançant avant d'être bloquée.
Le point faible de l'adversaire est le plus souvent attaqué., (au pied ou à la main)

**Lancement du jeu**

L'Educateur se déplace avec les 2 équipes. Il s'arrête et pose immédiatement le ballon au sol pour l'une des équipes.

Les opposants n'ont plus le droit de se déplacer (ils se retirent simplement à 5 m) et ne peuvent rejouer qu'à la prise de balle des utilisateurs.

Par contre les utilisateurs peuvent encore se déplacer, et prennent l'initiative de jouer.

Au déclenchement du jeu, jeu réel.

POUR EVALUER- REGULER**COMPORTEMENTS OBSERVES**

- Les joueurs reçoivent le ballon arrêtés
- Les joueurs perçoivent les espaces libres mais ne savent pas les attaquer
- Pas de variation des lancements, uniquement utilisation des points forts

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Rappeler les règles d'action, proposer un repère de communication (signal pour le temps de départ)
- Avec questionnement proposer une organisation avec un choix pour le porteur du ballon au départ

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION**VARIANTES**

- Temps laissé pour la mise en place des stratégies plus ou moins long
- Donner des consignes aux opposants afin de créer des points faibles
- Donner des consignes aux utilisateurs

EFFETS RECHERCHES

- prendre de moins en moins de temps pour choisir une stratégie
- s'adapter sur le plan stratégique
- travailler sur la réorganisation défensive (en posant le maximum de problèmes aux défenseurs)

Objectif(s)

Rendre les joueurs capables:
 - De construire et utiliser les repères qui leur permettront de percevoir le moment de transformation.
 - De réaliser de manière optimale cette transformation
 - D'utiliser efficacement le jeu déployé
Priorités: perceptif et décisionnel et technique

Comportements attendus

- Le porteur décide de la transformation avant l'arrêt du ballon (perception de la modification du rapport de force générée par le jeu pénétrant).
- Le joueur soutien axial joue un rôle de pivot, il ne prend pas le ballon à hauteur à pleine vitesse. Il fait la passe au soutien placé sur la largeur
- Les joueurs soutiens sur la largeur, se sont déplacés suffisamment tôt en nombre et en rythme, avec la profondeur nécessaire, pour courir droit et se démarquer de l'adversaire ou l'obliger à s'étirer ce qui provoquera d'autres axes de pénétration. La prise de balle, les formes de passe, les courses avec ballon seront fonction du rapport de force (déséquilibre numérique, positionnel, potentiels ...)

Dispositif :

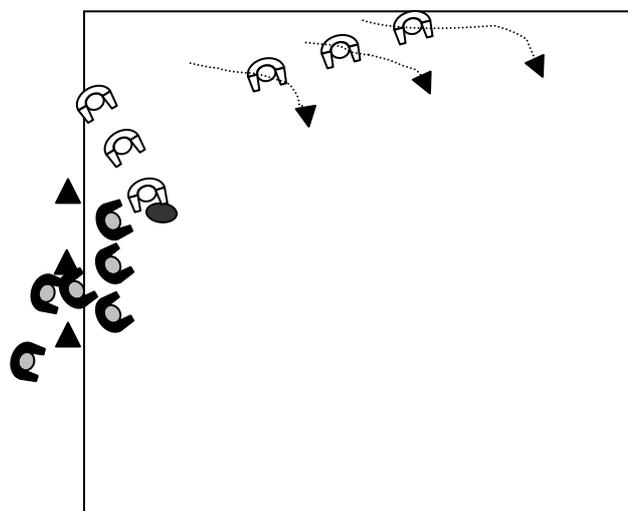
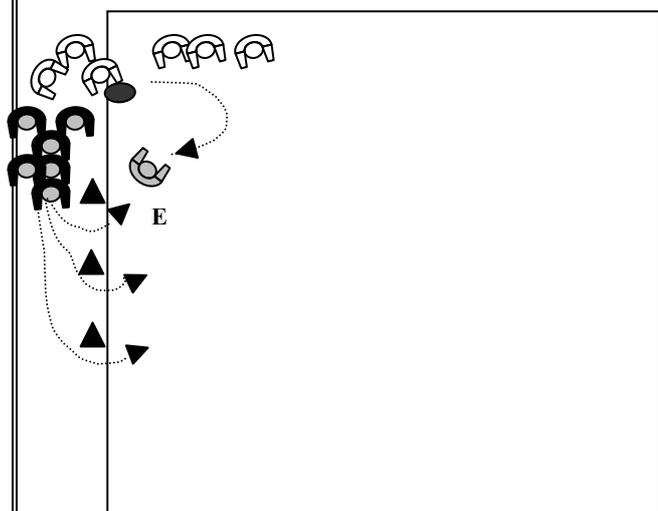
Groupe : 6 x 6
Espace : 30 x 20
Temps : 6 ballons par équipe
Matériel : 1 ballon, des balises, Des maillots ou chasubles.

But : Marquer

Consignes, règles :
 Défense sur le ballon puis défense totale.

Critères de réussite :

Resserrement de la défense puis contournement



Lancement du jeu : Variante de la situation "amélioration du jeu pénétrant" (mise en échec de cette forme de jeu ou plutôt aboutissement des effets de cette forme de jeu par un resserrement, une concentration, une fixation de la défense ...) avec des joueurs utilisateurs en réserve latérale extérieure. Le 1^{er} utilisateur lance le ballon à l'Educateur, ce qui déclenche la mise en mouvement de tous les joueurs (utilisateurs et opposants), l'Educateur redonne en pivot à ce 1^{er} utilisateur. Les défenseurs entrent par 3 balises (1 à la 1^{ère}, 4 à la 2^{ème} et 1 à la 3^{ème}).

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Le porteur n'avance pas ou trop (blocage)
- Le joueur pivot s'engage
- Les joueurs soutiens latéraux ne sont pas disposés de manière efficace (courses en travers, pas d'avancée, ballons qui tombent ...)

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Travail du jeu pénétrant
- Travail de la transformation du jeu : perception du moment par amélioration de la perception de la pression défensive, mise en place de "signaux" (relation porteur - soutien axial) ...
- Vérifier qu'ils ont matériellement le temps de se positionner, et/ou travail du jeu déployé

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Mise en échec plus ou moins rapide du pénétrant
- Choix du côté de la transformation en donnant des consignes supplémentaires à la défense (pré positionnement ou déplacements en cours d'action)

EFFETS RECHERCHES

- varier la pression pour améliorer la perception et la qualité du choix du moment de la transformation et rendre la situation plus ou moins facile à jouer.
- renforcer les prises d'information, éviter des formes de stéréotype.

Objectif(s)

Rendre les joueurs capables de:
 - construire et utiliser les repères qui leur permettront de percevoir le moment de transformation.
 - réaliser efficacement le jeu au pied
Priorités: perfectif et décisionnel puis technique

Comportements attendus

- le porteur prend les informations qui lui permettront de prendre conscience du moment et de la forme du jeu au pied ("aspiration" du réseau défensif, tous en 1^{er} rideau, partenaires disponibles pour suivre le jeu au pied ...)
 ▪ il passe au pied dans un espace libre plus ou moins profond
 ▪ il se ménage les conditions de réussite du coup de pied: corps écran, équilibre, proximité du vis à vis...
- le botteur ou ses partenaires, dans le respect de la règle du hors-jeu, arrivent au moins en même temps que l'adversaire sur le ballon.

Dispositif :

Groupe : 6 x 6
Espace : 40 x 80
Temps : 6 ballons par équipe
Matériel : 1 ballon, balises
 Maillots ou chasubles

But : marquer

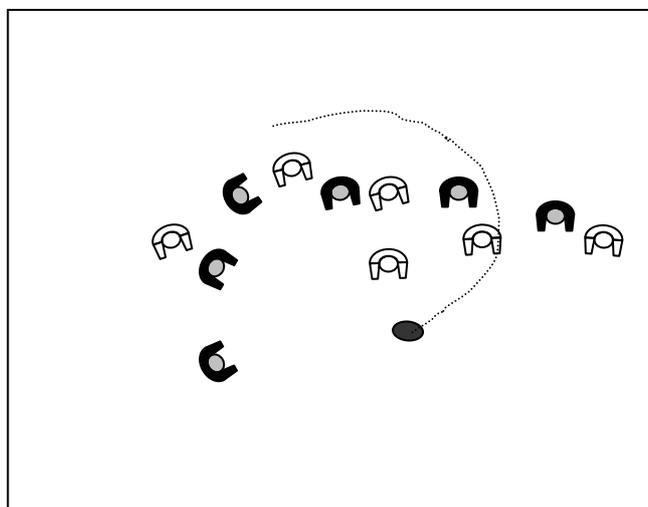
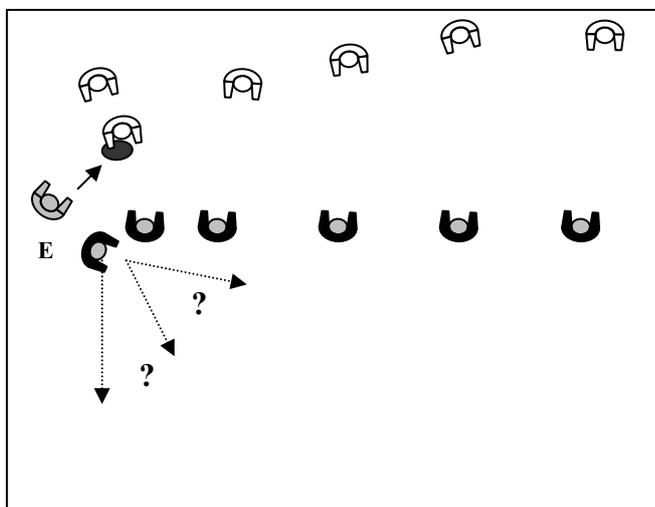
Score : essai 3 pts
 Récupération du ballon par l'équipe qui a joué au pied: 1 pt

Consignes, règles :

Défense homme x homme, plus ou moins ouverte.
 Vigilance sur la règle du hors-jeu.

Critères de réussite :

Le jeu au pied permet à l'équipe qui l'utilise d'avancer, de récupérer le ballon et d'enchaîner.



Lancement du jeu : en jeu déployé, lorsqu'un côté de passe est choisi il est interdit de renverser le jeu. Il se réalisera sous forme jouée avec possibilité pour l'adversaire de choisir entre l'arrêt de volée ou la contre-attaque avec les mêmes consignes en jeu réel à ce moment.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Le choix est réalisé trop tard (blocage du partenaire).
- Le choix est réalisé trop tôt
- Le ballon est récupéré sans pression par l'adversaire

INTERVENTIONS POSSIBLES

- travail a effectif réduit (2 x 2)
- travail à effectif réduit (2 uti. x 2 opp + 1 avec consignes de déplacement).

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

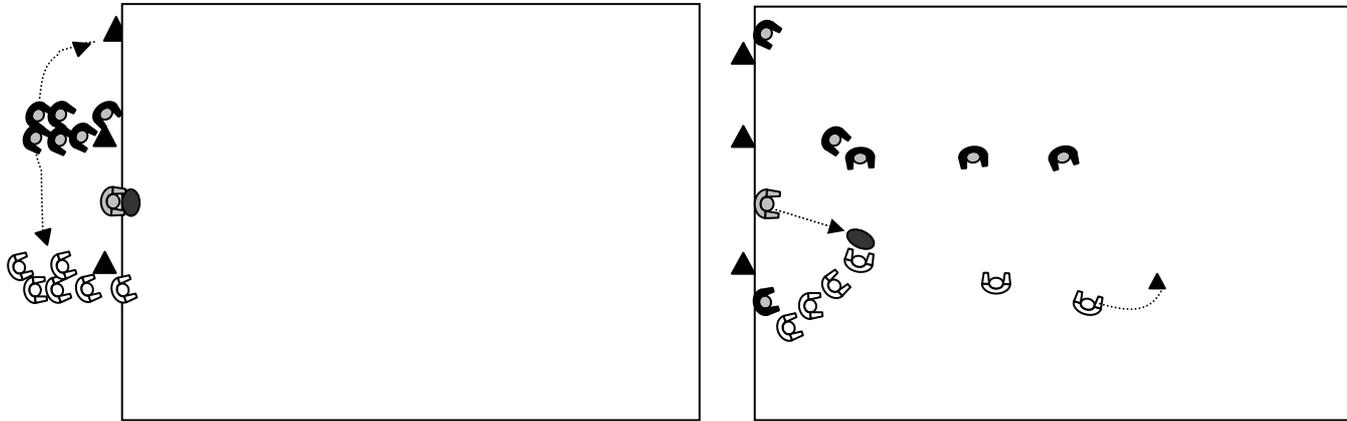
VARIANTES

- Jouer sur la pression défensive et sur les règles de la contre-attaque
- Jouer à toucher puis jeu réel au moment du jeu au pied.

EFFETS RECHERCHES

- Construction par le porteur des conditions qui lui permettront de bien réaliser le jeu au pied malgré la pression ("confort" nécessaire, attitudes ...) et renforcer les exigences quant à la réalisation (lutte et contre-attaque possibles)
- Mettre moins de pression sur le botteur pour assurer une meilleure qualité du geste et agir prioritairement sur ses coéquipiers et l'éventuelle contre-attaque.

<p>Objectif(s)</p> <p>Rendre les joueurs capables de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - construire et utiliser les repères qui leur permettront de percevoir le moment de transformation. - réaliser efficacement la transformation - Priorités: perfectif et décisionnel puis technique 	<p>Comportements attendus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le porteur décide de la transformation avant l'arrêt du ballon (prise d'information précédent ce choix axé sur la perception de la modification du rapport de force générée par le jeu déployé). Il oriente sa course vers l'intérieur et passe au joueur soutien axial. - Le joueur soutien axial reste sur l'épaule intérieure du joueur qui le précède et intervient lorsque le porteur du ballon lui offre son couloir de jeu. - Le joueur soutien enchaîne soit dans l'axe profond soit au large - Le joueur soutien latéral continue à étirer la défense pour ouvrir ou maintenir ouverte la "porte".
---	---

<p>Dispositif :</p> <p>Groupe : 6 x 6</p> <p>Espace : 50 m x 22 m</p> <p>Temps : 6 ballons par équipe</p> <p>Matériel : 1 ballon, balises</p> <p>Maillots ou chasubles</p>	<p>But : marquer</p>	<p>Consignes, règles :</p> <p>Défense homme contre homme stricte (le "déployé" ne doit pas passer)</p>	<p>Critères de réussite :</p> <p>Pas d'arrêt du mouvement qui avance</p>
			
<p>Lancement du jeu : lancement sur le dispositif étalé à équilibre numérique et positionnel avec les opposants. Des joueurs sont placés en réserve; L'Eduteur passe le ballon au 3^{ème} ou 4^{ème} joueur. Des consignes différentes peuvent être données aux opposants "en retard" (plus ou moins de profondeur, défense à la poursuite ...)</p>			

POUR EVALUER – REGULER

<p>COMPORTEMENTS OBSERVES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le porteur n'avance pas suffisamment - Le porteur ne prend pas suffisamment l'initiative et ne "rentre" pas - Les soutiens sont trop en avance (dépassent l'épaule intérieure) - Les partenaires sur la largeur ne continuent pas à étirer la défense. 	<p>INTERVENTIONS POSSIBLES</p> <ul style="list-style-type: none"> → le porteur doit donner l'impression de vouloir franchir le 1^{er} rideau → Travail du 2+1 x 2+1
--	--

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

<p>VARIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Donner le ballon à un joueur de manière aléatoire - Retarder ou avancer la défense 	<p>EFFETS RECHERCHES</p> <ul style="list-style-type: none"> → éviter toute forme de stéréotype, insister sur la vigilance, et vérifier la réelle construction de repères chez les joueurs. → rendre la situation plus ou moins complexe à lire et à réaliser. → Renforcer la nécessité pour le porteur du ballon d'avancer avant de faire pénétrer.
---	---

LE CENTRE DE PERFECTIONNEMENT DE SECTEUR

N°5

**Présentation du Challenge « Parcours collectif »
et
amélioration technique**

CPS 5

Relire le préambule

TECHNICO TACTIQUE

Présentation du Challenge « Parcours collectif » et amélioration technique

Le parcours collectif du Challenge

Le jeu au pied réception du Challenge

Le 2 x 1 +1

Le 1 x 1

De manière à ne pas surcharger le document, il s'agira, pour ce parcours collectif de se rapporter au livret édité par « France Télécom », disponible dans tous les comités territoriaux ou départementaux.

JEU

Situations pédagogiques à 6 X 6 avec scores

Amélioration du jeu pénétrant

Amélioration du jeu déployé

ARBITRAGE

Test de connaissance du règlement avec évaluation d'un éducateur ou d'un arbitre dans les situations pédagogiques à 6 contre 6.

SECURITE

Contrôle du niveau d'autonomie dans la réalisation des exercices

Objectif(s)
Amélioration du jeu pénétrant
Construction de repères
(partenaires)
Priorité Technique

Comportements attendus
 Avancer individuellement ou faire avancer le plus rapidement et le plus profondément possible en concédant le moins de largeur possible.

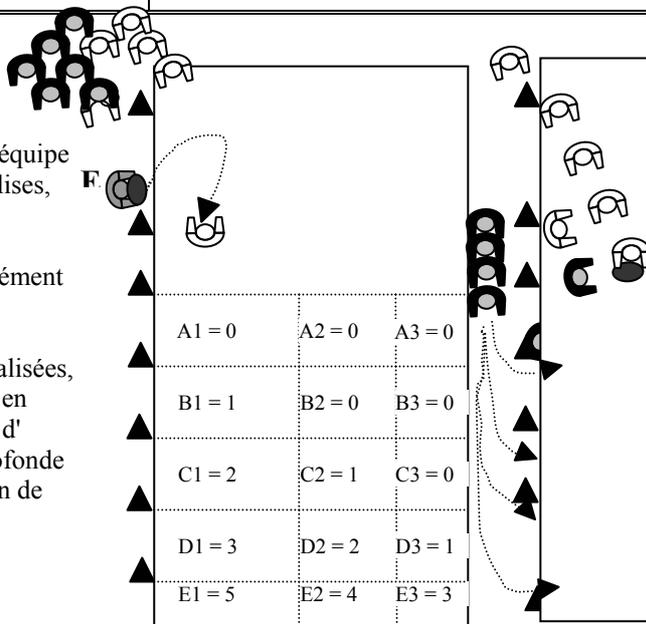
- Porteur: passe avant contact en offrant à son soutien axial son couloir de jeu et continue sa course pour épauler et finir de fixer son adversaire direct. Le ballon doit être facilement contrôlé par un partenaire proche à pleine vitesse ("feuille morte")
- Soutien: rester sur l'épaule intérieur du porteur et entrer dans son couloir de jeu en accélérant au moment de la passe. Il règle sa course sur celle du porteur en se garantissant une course "droite" au moment de la passe.

Dispositif :

Groupe : 6 par équipe
Espace : 15 m x 22 m
Temps : 6 ballons par équipe
Matériel : 1 ballon, balises,
 Chasubles ou maillots

But : avancer profondément

Score : voir "zones"
 Ces zones, non matérialisées, induisent des "scores" en fonction des principes d'efficacité (avancée profonde et faible consommation de largeur)



Critères de réussite :

La rapidité et la profondeur de l'avancée.
 La faible "consommation" de largeur

Consignes, règles :

Règles normales.
 Respect des temps d'entrée
 Défense réelle

Lancement du jeu : l'Educateur passe à un utilisateur pivot, c'est le signal de départ des utilisateurs. Lorsque le joueur pivot reçoit la balle, les opposants entrent dans le champ de jeu en contournant chacun sa balise et avance pour défendre.

POUR EVALUER - REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES

- Blocage immédiat (zone A1)
- Blocage après un déplacement trop latéral (zone 3)

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Insister sur la notion de passe avant contact et la capacité de courir après la passe
- Demander à ce que les passes ne soient pas trop profondes
- Vérifier les attitudes des joueurs et la façon de porter le ballon (orientation des épaules, corps écran ...)
- Pour que la passe soit moins latérale, insister pour que les soutiens n'anticipent pas sur l'extérieur du porteur.
- Vérifier que le porteur offre bien son couloir de jeu et qu'il assure rapidement l'épaulement après sa passe
- Vérifier les trajectoires de course des soutiens juste avant de recevoir le ballon

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

Modifier la pression défensive:
 - en rapprochant ou en éloignant les balises,
 - en modifiant les temps d'entrée,
 - en donnant le ballon plus près de l'équilibre
 - en faisant entrer un ou des opposants par la même balise que les utilisateurs
 Autoriser le passage de plusieurs opposants par la même balise

EFFETS RECHERCHES

- rendre la situation plus facile ou plus difficile à jouer.
- provoquer un arrêt du ballon pour aider les joueurs à construire les repères qui leur permettront de choisir le moment de transformation du jeu

Objectif(s)

- Amélioration du jeu déployé.
- Construction par les joueurs des repères (adversaires et partenaires)

Priorité Technique

Comportements attendus

- Avancer ou faire avancer en utilisant la largeur du terrain
- Conserver et utiliser l'espace libre extérieur
- Porteur du ballon: arrêter le glissement défensif (direction de course, moment de la passe ...), assurer la qualité de la passe et l'épaulement après avoir passé le ballon.
- Non porteurs: se démarquer à l'extérieur de son adversaire direct pour étirer le dispositif ou le déborder. Arrête la course de démarquage (en travers) dès que le partenaire qui le précède reçoit le ballon (signal d'une course "droite")

Dispositif :

Groupe : 6 x 6

Espace : 50 x 22

Temps : 6 ballons par équipe

Matériel : 1 ballon, balises

Maillots ou chasubles

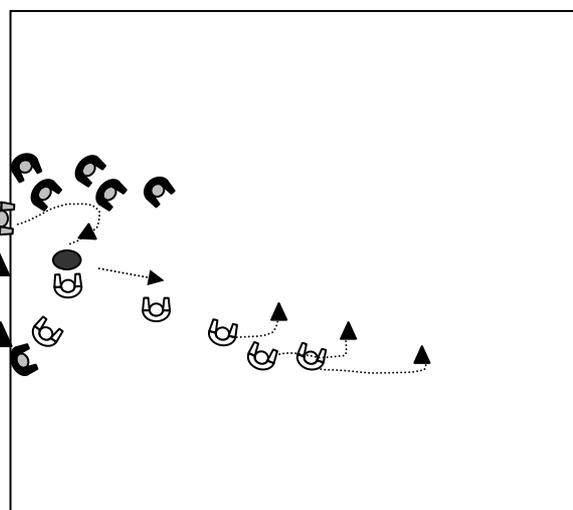
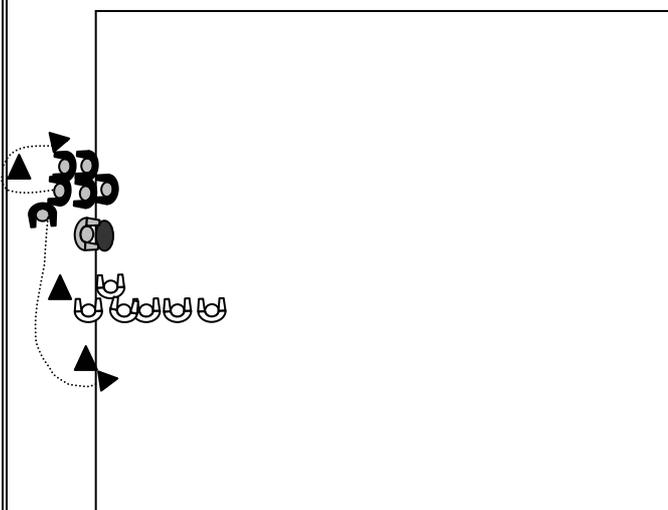
But : marquer

Consignes, règles :

Respect des consignes du lancement, défense réelle

Critères de réussite :

Essais marqués, maintien et utilisation des espaces libres



Lancement du jeu : L'éducateur passe la balle à un relayeur, les utilisateurs occupent l'espace libre en se démarquant des adversaires directs. Les opposants contournent la balise et se répartissent en nombre et en rythme pour empêcher le débordement de son adversaire direct.

POUR EVALUER - REGULER**COMPORTEMENTS OBSERVES**

- Pas d'arrêt du glissement défensif (courses en travers, peu d'avancée ...)
- Les passes permettent au défenseur de rattraper le retard latéral

INTERVENTIONS POSSIBLES

- insister sur la notion de profondeur utile et les directions de course
- amélioration gestuelle

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION**VARIANTES**

- Augmenter ou diminuer le retard latéral
- Donner le ballon au n° 2 ou 3 ou 4 ou 5.

EFFETS RECHERCHES

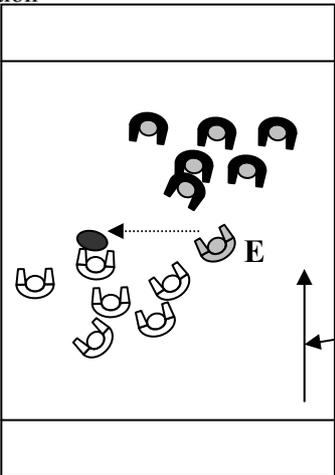
- augmenter ou diminuer la difficulté de la situation
- donner la possibilité ou non d'avoir des joueurs en position de soutien axial.

ANNEXES

- 1. La situation d'apprentissage**
- 2. Le rapport de force (+ , - , =)**
- 3. Plan de circulation des joueurs**
- 4. Dossier arbitrage à 2 :
cible d'évaluation
les gestes de l'arbitre**
- 5. Exercice technique du plaquage**
- 6. Evaluation du joueur : fiche profil**

Annexe 1. Présentation des situations d'apprentissage

Comment sont-elles organisées ?

Nom de la situation	CPS	Sit n°
<p><u>Objectif(s) de l'Educateur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • améliorer les capacités du joueur à répondre aux exigences de la tâche. 	<p><u>Comportements attendus</u></p> <p>Réalisation de la tâche et appropriation des processus de réalisation, notamment par la construction de repères.</p>	
<p><u>Dispositif</u> : comment la situation est-elle organisée ?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Groupe: nombre de joueurs par équipe ou organisation</p> <p>Espace: largeur et longueur cibles si elles existent</p> <p>Temps: durée = séquence de jeu nombre de manches ou nombre de ballons joués</p> <p>Matériel: ballons, balises, chasubles ...</p> <p>But : but de la tâche proposée</p> <p>Score : en relation avec le but du jeu mais également avec un ou des principes recherchés.</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;">  <p style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 10px;">Flèche indiquant le sens d'attaque</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px; border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Exemple de lancement : E donne à un joueur démarqué</p> </div>		
<p><u>Consignes</u>: Précisions sur la mise en place et le fonctionnement (type d'opposition, d'utilisation).</p> <p><u>Règles</u>: aménagement possible de règles</p>		
<p><u>Lancement du jeu</u> : Préciser comment le jeu démarre, la circulation des joueurs sur et hors du terrain. Il est en cohérence avec le niveau des joueurs et les objectifs poursuivis (cf. comment créer des rapports de force différents au lancement ?).</p> <p><u>Critères de réussite</u> : Eléments qui permettent au joueur et à l'Educateur de savoir si le but de la tâche est atteint .</p>		
POUR EVALUER- REGULER		
<p style="text-align: center; font-weight: bold;">COMPORTEMENTS OBSERVES</p> <p>- Les comportements habituellement repérés ainsi que les régulations envisagées</p>	<p style="text-align: center; font-weight: bold;">INTERVENTIONS POSSIBLES</p> <p>→ Afin que la situation reste dans la fourchette de réussite du joueur avec un décalage optimum</p>	
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
<p style="text-align: center; font-weight: bold;">VARIANTES</p> <p>Différents types de variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - espace : largeur, profondeur, zone - rapport de force : nombre, position (cf. comment créer un rapport de force au lancement ? page suivante) - effectif complet ou réduit - type d'opposition - type d'utilisation - ballon (s) : nombre, posés, lancés, où ? quand ? - comment ? à qui ? - règles : aménagées ou non - système de score <p style="text-align: right; margin-right: 20px;">} Avec ou sans consignes</p>	<p style="text-align: center; font-weight: bold;">EFFETS RECHERCHES</p> <ul style="list-style-type: none"> → Varier les situations, les rendre plus ou moins difficiles ou complexes → Changer de dominante → Modifier les objectifs → Passer du général au particulier 	

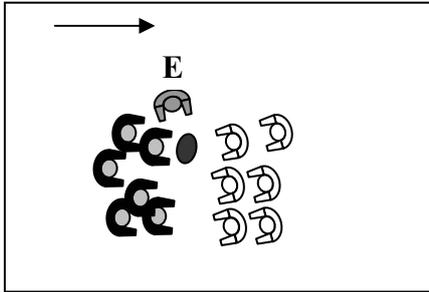
Annexe 2 - Comment créer des rapports de force différents lors des lancements

FAVORISER LA PREACTION DES JOUEURS, dès les premières séances, en utilisant des PRE-LANCEMENTS (courses de l'Éducateur, ballon lancé en l'air et récupéré par l'Éducateur puis donné, ballon qui roule au sol, passages de balises, signaux sonores de départ, jeu ou consignes préalables ...)

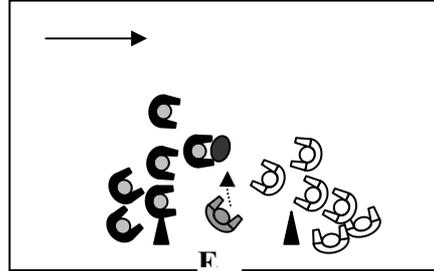
En équilibre : il y a autant de joueurs qui peuvent jouer en avançant d'un côté comme de l'autre.

Conséquences possibles : des blocages rapides du jeu, l'obligation pour les utilisateurs de rompre cet équilibre en leur faveur, une facilitation des réponses défensives ...

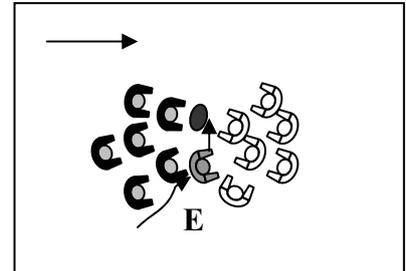
Exemples avec ou sans pré-lancement



Ballon donné à l'arrêt, pas de pré-lancement.



Pré-lancement par passage de balises « symétriques » en même temps par les deux groupes.



Pré-lancement par course de E, tous les joueurs peuvent avancer quand E donne le ballon

En déséquilibre: qui évoluera du très favorable (beaucoup de partenaires situation d'avancer contre beaucoup d'adversaires en obligation de reculer pour jouer) au très défavorable (l'inverse) soit pour les utilisateurs, soit pour les opposants

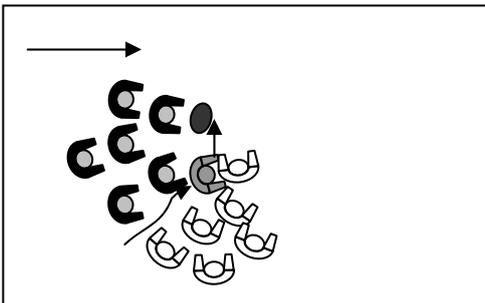
Conséquences possibles : favoriser le jeu de l'un des deux groupes, minimiser le rôle des dominants, faciliter la mise en évidence de l'efficacité du respect des principes fondamentaux du jeu, simplifier ou complexifier la tâche ...

Exemples

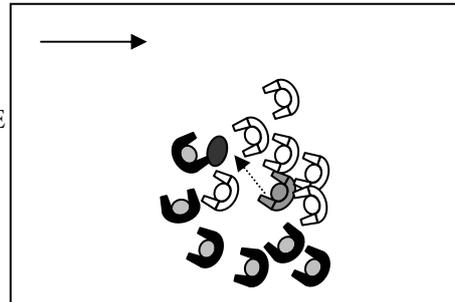
Du très FAVORABLE pour les 

au

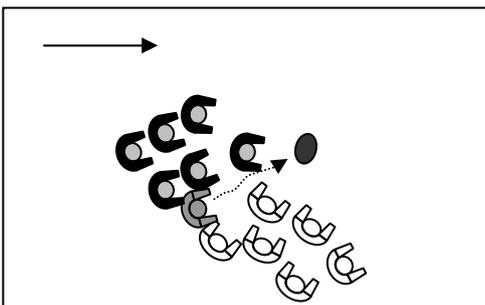
très DÉFAVORABLE pour les 



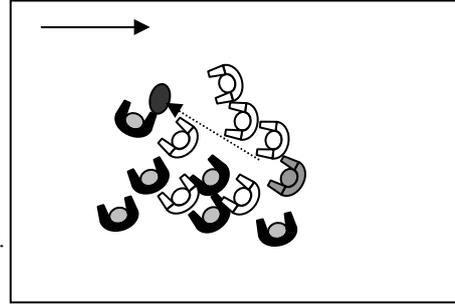
Par sa course et en obligeant les opposants à ne pas le dépasser, E met tous les utilisateurs en avançant et beaucoup d'opposants en reculant.



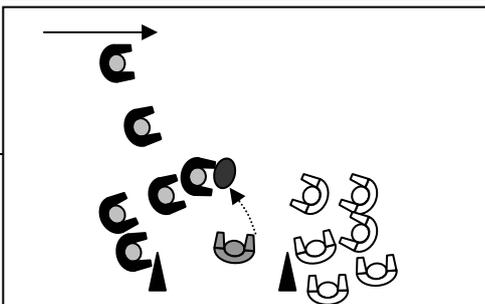
Par sa course et en obligeant les opposants à le suivre de très près, E met tous les utilisateurs en reculant et tous les opposants en avançant



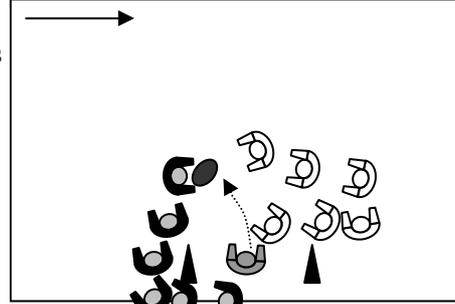
E fait rouler le ballon dans le camp des opposants, seuls les utilisateurs peuvent le ramasser et jouer.



E fait rouler le ballon dans le camp des utilisateurs, seuls les utilisateurs peuvent le ramasser et jouer.



Quand E lance le ballon en l'air les utilisateurs entrent sur le terrain, quand E reçoit le ballon dans les mains, entrée des opposants.



E lance le ballon en l'air les opposants entrent sur le terrain, quand E reçoit le ballon dans les mains, entrée des utilisateurs.

CIRCULATION DES JOUEURS : Repères

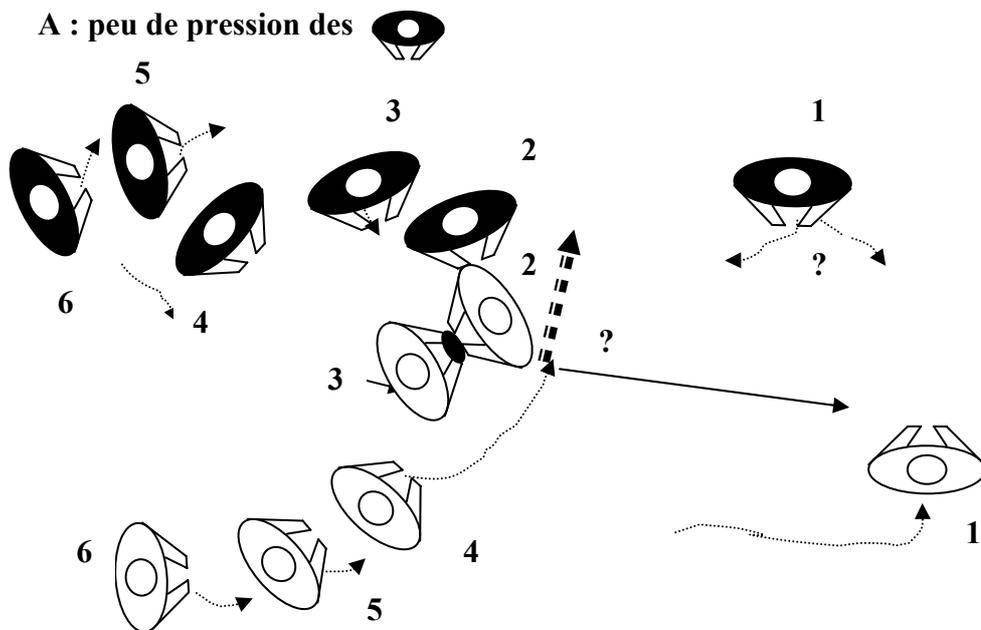
	<p>Trajet du ballon</p> <p>R : joueurs en retard par rapport au mouvement latéral du ballon A : joueurs en avance par rapport au mouvement latéral du ballon P : porteur du ballon aP : adversaire direct du porteur du ballon</p>
<p>JOUEURS A</p>	<p>Trajet du ballon</p> <p>Joueurs A (en avance par rapport au mouvement latéral du ballon) Les assurent le démarquage vers l'extérieur et étirent le dispositif adverse.</p> <p>Les assurent le cadrage défensif</p> <p>.....▶ Trajet du joueur sans ballon</p>
<p>JOUEURS R</p>	<p>Trajet du ballon</p> <p>Joueurs R (en retard par rapport au mouvement latéral du ballon) Le joueur R se dirige vers l'épaule intérieure du partenaire qui le précède.</p> <p>Les directions de course sont définies en fonction des priorités :</p> <ul style="list-style-type: none"> . rester dans le 1^{er} rideau . entrer dans le 2^{ème} rideau
	<p> A1 tente de se démarquer en entraînant A1 à l'extérieur. A2 se tient à la disposition de P, A2 essaie de cadrer défensivement A2.</p> <p>P court vers l'avant, aP cadre défensivement P. R1 épaulé P. R1 épaulé aP. R2 constitue la menace profonde en restant sur l'épaule intérieure de R1. R2 reste dans le 1^{er} rideau pour couper l'intervalle intérieur</p>

CIRCULATION DES JOUEURS: Signaux (course du porteur)

	<p>Dès que P reçoit le ballon, A2 oriente sa course vers la profondeur.</p> <p>P garde sa course droite, il va donc solliciter A2.</p> <p> A1, après avoir tenté de se démarquer, se prépare à jouer avec A2 et assure la continuité du jeu déployé.</p> <p>— — ➔ Trajet du porteur du ballon</p>
	<p>P oriente sa course vers l'intérieur, il va donc solliciter les R.</p> <p> A2 doit continuer à étirer les A pour faciliter le jeu pénétrant en maintenant sa pression sur A2.</p>
	<p>P oriente sa course vers l'extérieur, il s'éloigne des R (soutiens). Il va donc solliciter A2 en tant que joueur soutien.</p> <p> A2 et A1 doivent donc se rapprocher de lui.</p> <p> R se préparent à étirer les pour permettre un jeu en contre-pied (renversement)</p>

CIRCULATION DES JOUEURS : arrêt du ballon

A : peu de pression des



Si blocage debout

Le retard de 4 ou la pression de 2 contraint 2 à arrêter le ballon.

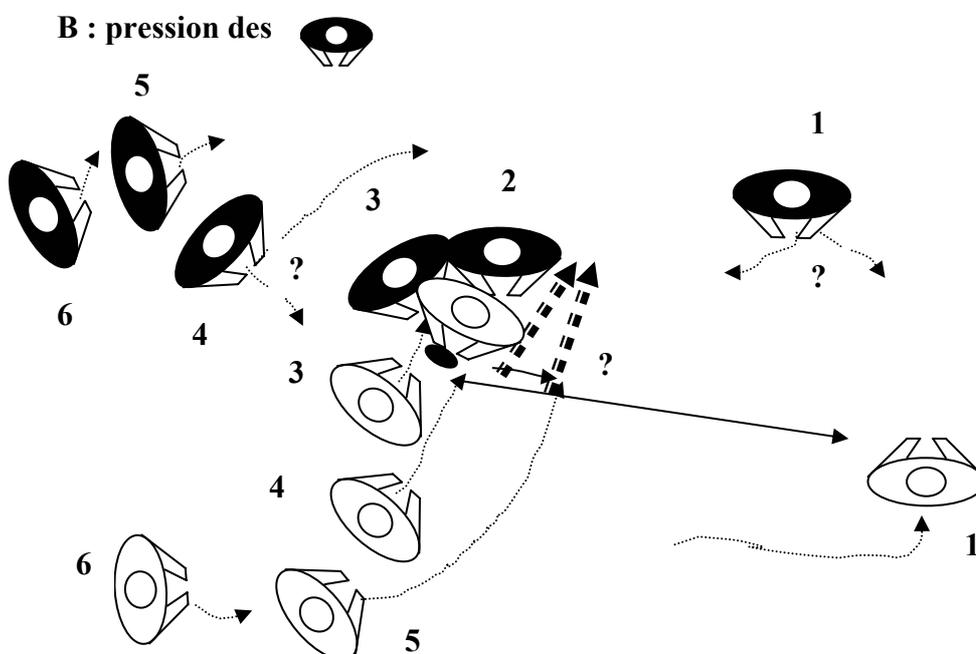
3 n'est pas à l'épaule, 3 arrache et fait jouer 4 qui pénètre ou fait jouer 1 si celui-ci est démarqué.

3 doit suppléer 4 s'il est déjà trop engagé, ou accélérer pour fermer l'espace à l'extérieur de 2.

Si plaquage

3 ramasse, joue ou fait jouer

B : pression des



Si blocage debout

Idem, mais 3 est à l'épaule, 3 doit repousser

3

C'est 4 qui arrache :

a : pour jouer comme dans la situation précédente

b : pour faire jouer 5

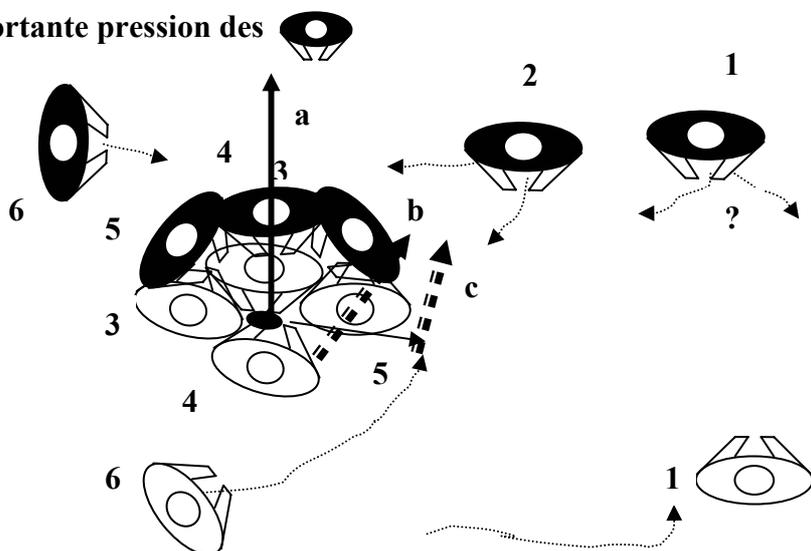
c : pour faire jouer 1

4 doit accélérer pour défendre à l'extérieur de 2

Si plaquage

3 repousse, 4 ramasse joue ou fait jouer.

C : importante pression des



Si blocage debout

Le maul se structure :

a : les joueurs poussent dans l'axe

b : le maul se désaxe, 4 pénètre au ras

c : 4 passe à 6
.....

Si plaquage

3 et 4 repoussent, 5 ramasse et fait jouer.

Annexe 4 - L'ARBITRAGE à 2

1. LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE

- ◆ Former et habituer les éducateurs à l'explication des principes du jeu et des règles mises au service de ces principes de jeu.
- ◆ Expliquer ou, mieux, faire découvrir aux enfants les principes du jeu.
- ◆ Leur montrer ou, mieux, leur faire découvrir comment la règle est au service du jeu.
- ◆ Mettre en place pour tous une progression :
 - connaissance de la règle et du jeu
 - pratique de la règle dans le jeu, tant par les situations d'entraînement que de match
 - arbitrage de la règle, direction du jeu, tant dans les situations d'entraînements que, plus tard, dans les situations de match.
 - Faciliter l'arbitrage en répartissant les zones et les tâches : arbitrage à deux. (voir document FFR, approche de l'arbitrage à 2.)
 - Ne faire aborder l'arbitrage à un enfant que lorsqu'il a le niveau nécessaire pour ne pas être mis en situation d'échec.
- ◆ Mettre d'abord en situation d'arbitre ses meilleurs joueurs en terme de:
 - connaissance du jeu.
 - personnalité, de capacité à décider et à s'affirmer.
- ◆ Faire accompagner, « parrainer » le jeune joueur arbitre avant, après la rencontre, par son éducateur. Les interventions « pendant » n'ayant lieu qu'en cas d'absolue nécessité.
- ◆ Faire une évaluation à l'issue de chaque rencontre.

EXEMPLE D'UNE SEQUENCE DE FORMATION

LES REGLES FONDAMENTALES

LA MARQUE

Comment marque t-on ?
(Toucher, se coucher)

Où marque t-on ?
(y compris la ligne)

CONSTRUCTION DES REPERES

Comment signaler l'essai ?
Où se placer, notamment dans les phases groupées. (exemple d'une touche à proximité de la ligne de but avec regroupement qui progresse et s'écroule)
Placement de l'arbitre dans l'en but

DROITS ET DEVOIRS DES JOUEURS

Les gestes dangereux

Modalités du contact (percussion raffut)
Modalités du plaquage
Attitude du joueur au sol
(les gestes à proscrire)

LE PLAQUAGE

Faire le tour de la règle

La faire démontrer, avec toutes les composantes :
Plaqueur, plaqué, droits et devoirs

Le 3^{ème} joueur arrivant sur une phase de Plaquage
Faire jouer des situations de jeu où l'on incite au plaquage

PREVENTION : l'arbitre aide les joueurs par la voix
« lâchez le ballon » « ne jouez pas au sol » « restez sur vos pieds »

LE HORS JEU DANS LE JEU COURANT

La règle et ses conséquences

Pénalité à l'endroit de la faute ou mêlée
au départ du coup de pied)

On prévient les joueurs placés en avant de
leur partenaire botteur.

Faire vivre la situation sur jeu au
pied « On prend une photo » au
moment du coup de pied : Qui est
devant ?
On ne suit pas le ballon des yeux

L'EN AVANT

Faire le tour de la règle

En profiter pour illustrer le principe de
l'avantage : lors d'une faute, on signale la
faute (bras libre) avant de la siffler, et
on vérifie si l'équipe non fautive n'a pas
l'avantage
CECI EST APPLICABLE POUR TOUTES
LES FAUTES

Faire jouer 5 minutes avec des lancements de type "jeu au pied" d'une équipe sur l'autre à chaque faute ou engagement après essai pour illustrer le jeu dans le mouvement général et l'application des règles fondamentales.

EXEMPLE D'UNE SEQUENCE DE FORMATION

(SUITE)

LES REGLES COMPLEMENTAIRES

LES REGROUPEMENTS

Le maul :définition

Démonstration

La mêlée spontanée: définition

Démonstration

Les conséquences sur la règle du hors jeu
sur regroupement

Partage des tâches entre les deux
arbitres :

-l'un s'occupe du regroupement,
s'en trouve très près et du côté où
le ballon devrait sortir.

-l'autre s'occupe des lignes de hors
jeu et fait de la prévention

LA MELEE

La règle insiste sur le fait que la mêlée
est constituée de part et d'autre avant
signal « entrez »

TRÈS IMPORTANT

L'arbitre est le patron de cette le
phase de jeu. Il prévient les joueurs
dès la première mêlée qu'on
n'entrera qu'à son signal « entrez »
L'arbitre fait toujours respecter les
TEMPS D'ENTREE

Lorsqu'il y a des problèmes, il incite les joueurs à se serrer. Il peut arrêter le match
(comme lors d'une blessure) s'il constate qu'un joueur est vraiment en difficulté pour en
rendre compte à l'entraîneur responsable.

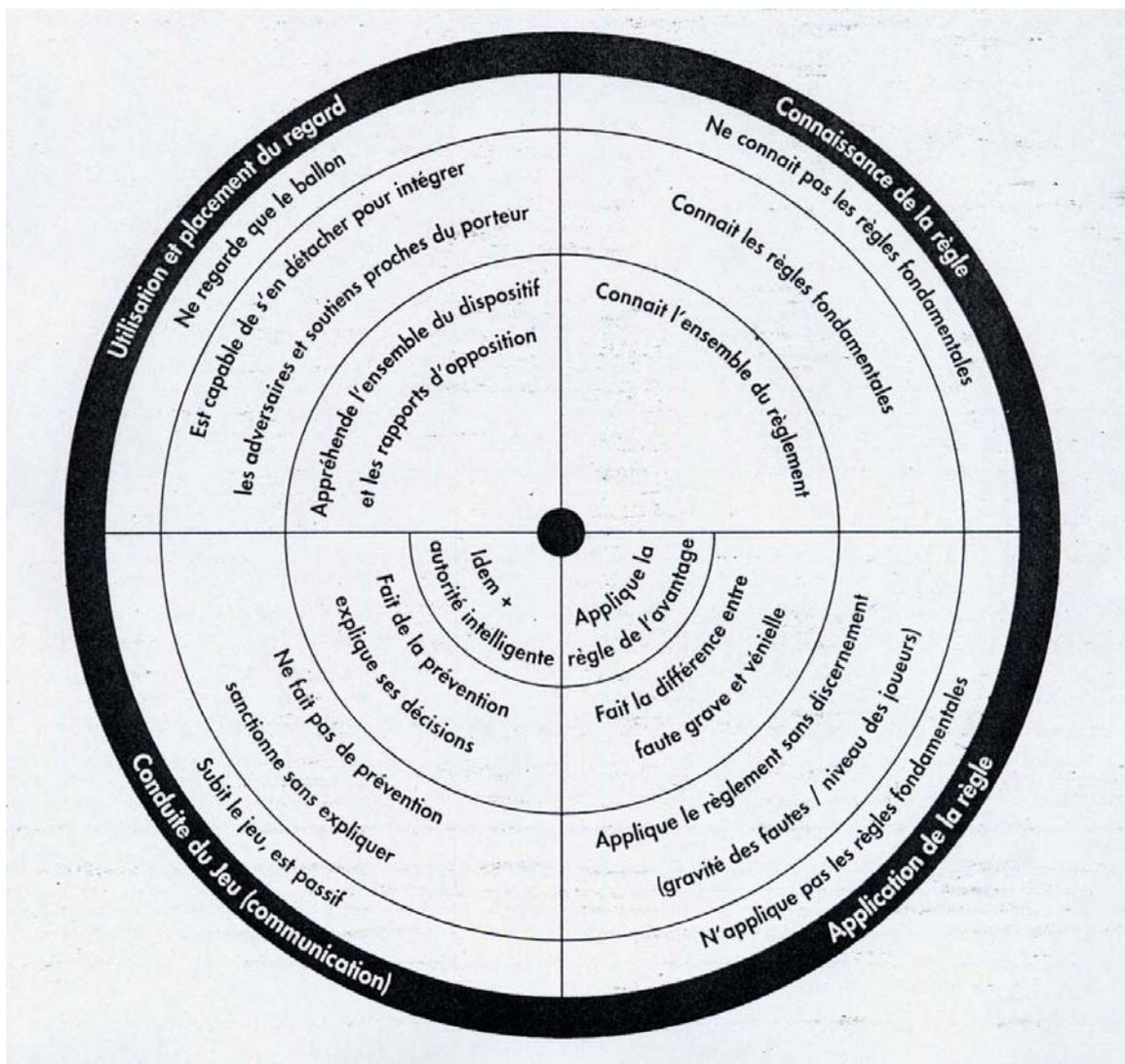
Match d'application au cours duquel on profitera pour voir

Les coups d'envoi

Les coups de renvoi

Les pénalités

GRILLE D'ÉVALUATION DU JEUNE ARBITRE.



GESTUELLE DE L'ARBITRAGE



Essai



Coup de pied franc.



Coup de pied de pénalité



Passe en avant



En avant.



Mêlée ordonnée.



Ballon gardé au sol.



Plaquage haut.



Joueur tombé sur des
joueurs au sol



Obstruction.



Regroupement écroulé

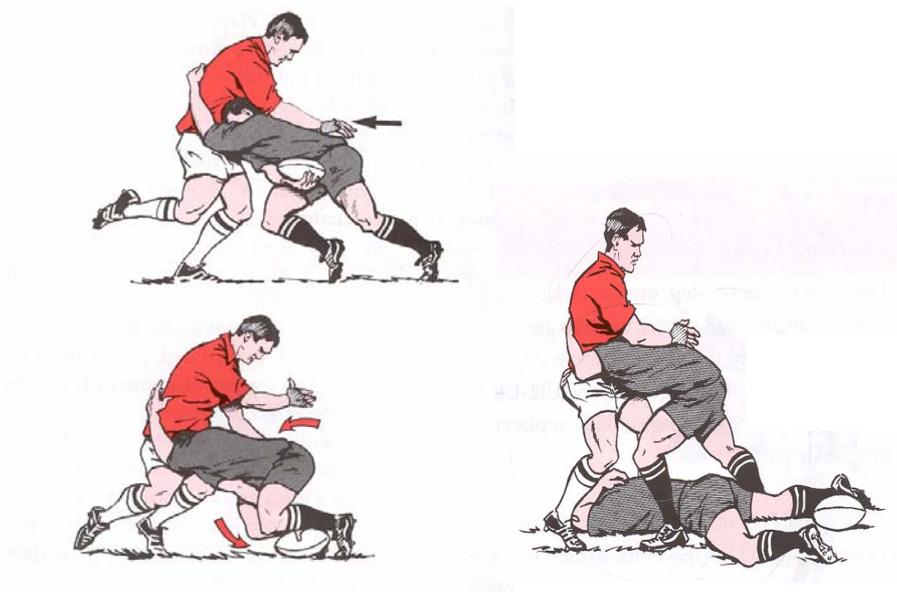


Hors jeu des non
participants

2.RAPPORT ENTRE PRINCIPES FONDAMENTAUX ET REGLES FONDAMENTALES

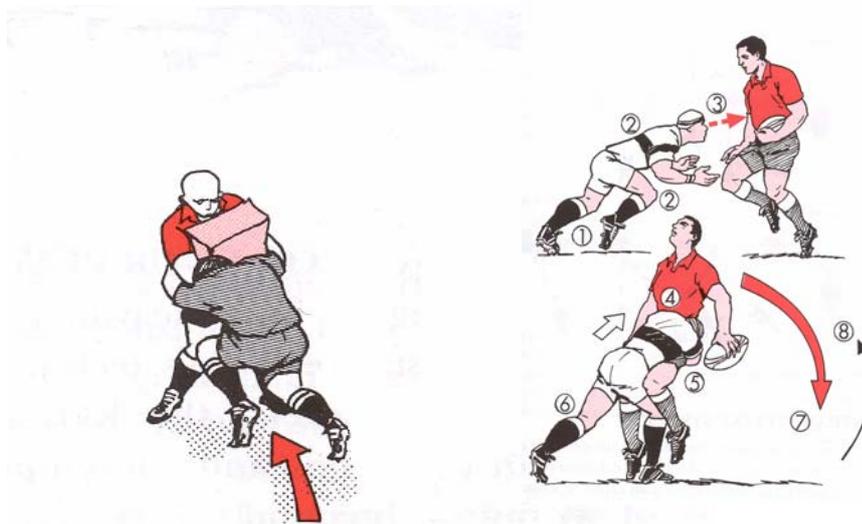
PRINCIPES	REGLES FONDAMENTALES	REPERES POUR L'ARBITRE
Rugby sport collectif de combat : « le joueur est responsable de la sécurité de son adversaire	MOUVEMENT GENERAL Modalité du plaquage et du contact homme contre homme (droits et devoirs)	Tout geste considéré comme dangereux est sanctionné
Avancer en continuité pour aller marquer	La marque Le plaquage	-Poser ou aplatir la balle derrière la ligne de but adverse. -Le plaqueur doit saisir le porteur du ballon à bras-le-corps. Les plaquages hauts et dangereux doivent être sanctionnés. Plaqueur et plaqué doivent se relever s'ils veulent jouer le ballon et personne n'a le droit de les en empêcher.
Maintenir la notion d'affrontement. On ne joue pas en avant du partenaire porteur du ballon.	Le hors jeu L'en avant	-Tant que le ballon est porté, la position de hors jeu n'est pas sanctionnable, si le joueur n'intervient pas sur la défense. -Au coup de pied, les joueurs placés en avant du botteur, sont pénalisables s'ils avancent ou s'ils sont à moins de 10 mètres de la ligne imaginaire allant d'une touche à l'autre et passant par le premier point de chute du ballon -Toute passe à un joueur en avant est sanctionnable. -On peut, dans un premier temps, tolérer les maladresses.
Avancer en nombre organisé L'atroupement devient regroupement, le soutien se met en place Les lancements de jeu se font nécessairement en situation d'équilibre	<p style="text-align: center;">REGLES COMPLEMENTAIRES</p> PHASES DE FIXATION Règles du maul et de la mêlée spontanée PHASES ORDONNEES Mêlée touche Coup d'envoi et de renvoi Coup de pied de pénalité et franc	Faire la différence entre les situations ballon porté ou ballon au sol Création de lignes de hors jeu Les joueurs sont dans leurs camps respectifs aux distances fixées par le règlement.

Attitudes au contact – Percussion – Libération - Protection



Points techniques :- Avant l'impact attitude de préparation au contact ; appuis bas et ramassés, dos plat, regard vers la cible.

- L'engagement au contact se fait avec l'appui gauche et l'épaule droite ou l'appui droit et l'épaule gauche, tête côté épaule libre.



Points techniques :

- Avant l'impact attitude de préparation au contact ; appuis bas et ramassés, dos plat, regard vers la cible.

- L'engagement au contact se fait avec l'appui gauche et l'épaule droite ou l'appui droit et l'épaule gauche, tête côté épaule libre.

- Le bras libre (opposé à l'épaule au contact) saisit un appui de l'adversaire.

- Renforcer le serrage des bras au moment de l'impact.

- Repousser vers l'arrière et vers le haut

Annexe 6 – EVALUATION DU JOUEUR

La Fiche profil

- La fiche va symboliser l'entrée du jeune dans un **processus de reconnaissance**, de prise en compte de ses possibilités : c'est un évènement fort dans son parcours car cette reconnaissance produit des effets de motivation supplémentaire et le fait entrer dans une démarche de **projet personnalisé**.
- Il est faux de penser que cela produit un effet négatif sur les partenaires, c'est l'inverse, cela crée plutôt un phénomène d'**aspiration** (ceci n'excluant pas que l'encadrement reste vigilant sur un « gonflement de tête » prématuré et handicapant).
- Les habiletés mentales mentionnées nous paraissent correspondre aux plus importantes dans une démarche d'initiation : elles doivent être développées à travers les supports traditionnels d'entraînement et sur la base des 2 méthodes recensées comme les plus simples à mettre en oeuvre : **fixation d'objectifs** (prévue à travers la fiche) et **imagerie mentale**.
- Pour les autres, nous suggérons 2 habiletés par rubrique, c'est assez pour débiter.
- Le fichier est facile à constituer sur ordinateur : les fiches profil modélisées sont aisément remplies (à raison de quelques unes par CPS ou matchs, revues par les éducateurs et les joueurs, entrées par exemple par les animateurs sportifs des équipes départementales, et regroupées ensuite sur un fichier territorial, envoyées sans doute sur un fichier national)

