

Rugby

Les niveaux de jeu : comportements, objectifs et situations de référence.

Les différents niveaux de jeu en rugby :

- **Niveau 1 : les débutants**
- **Niveau 2 : les débrouillés**
- **Niveau 3 : les confirmés**
- **Niveau 4 : les experts**

On associe à chacun de ces niveaux, des comportements observables caractéristiques, des comportements attendus (les prérequis du niveau supérieur), des objectifs de travail et des situations de référence.



Niveau 1

LES DÉBUTANTS :



Avancer en continuité : mouvement général

Comportements observables

Les joueurs n'avancent pas ou peu, ou avancent en travers (directions de courses), ou avancent seul (pas d'action de soutien).
Pas ou peu de coopération (en UT et OP). Les joueurs attendent que le ballon leur parvienne.
Le porteur se débarrasse du ballon pour éviter l'affrontement.
Des maladresses.
Peur du sol et des contacts (partenaires/adversaires).
Tous ne participent pas.
Les joueurs sont centrés sur le ballon

Comportements attendus

Plus de crainte des contacts et des chutes.
Début de coopération en utilisation (la poussée, les relais).
Les utilisateurs luttent debout si contact.
Les opposants s'engagent pour plaquer.
tous participent et tentent de faire avancer le ballon vers l'en but adverse.

Gestion des phases de lutte et de blocage

Comportements observables

Crainte du combat et des contacts. Tous les joueurs ne participent pas (satellites). Certains joueurs participent en engageant différentes parties du corps (mains, ventre, buste...)

Certains participants ferment les yeux ou protègent spontanément leur visage. Tous les participants veulent le ballon, les rares poussées ne sont pas organisées. Les joueurs viennent participer de façon désordonnée. Le ballon est souvent perdu, échappé ou arraché au niveau de la ligne de front. La grappe s'écroule. Certains tiennent le ballon au sol. Un joueur s'extrait de la grappe et va marquer.

Pas d'organisation = attroupement

Comportements attendus

Tous les joueurs participent aux luttes et aux blocages si nécessaire. Les joueurs tentent de faire avancer le ballon par la poussée avec des attitudes posturales correctes. Début de coopération sur les blocages debout ou au sol. Le ballon est souvent conservé et libéré.

Lancement de jeu : phase statique

Comportements observables

Toujours les mêmes joueurs en avant en attente du ballon.
Conflits entre partenaires pour avoir le ballon.
Toujours les mêmes joueurs en retrait.
Une fois le lancement effectué, certains avancent, d'autres non.
Le lancement de jeu pour les utilisateurs se termine très souvent par un blocage quasi immédiat ou la marque.
L'action des opposants est très limitée.

Pas d'organisation

Comportements attendus

Tous participent successivement au lancement.
Les joueurs s'organisent rapidement pour effectuer le lancement.
Les partenaires proches du porteur se mettent en action rapidement et avancent.
Les opposants avancent.
Début de prise en compte des espaces laissés libres par l'adversaire.

Début de l'organisation.



cognitif

Comportements observables

La prise d'information se fait uniquement sur le ballon et l'adversaire proche.

Chez certains individus, les capacités cognitives sont fortement perturbées par une sollicitation excessive du pôle affectif.

Egocentrisme.

Comportements attendus

Prise d'information sur le ballon, l'adversaire proche le partenaire proche et l'espace proche.

Prise en compte de la position sur le terrain (ligne de touche).

Plus de parasitage par le pôle affectif.

Décentration.



Règles

Comportements observables

Méconnaissance réglementaire.

Méconnaissance des comportements à risque.

Des difficultés à se canaliser, ou à participer à un combat codifié chez certains individus.

Comportements attendus

Intégrer et respecter : la marque, les droits et devoirs des joueurs, le tenu (jeu au sol) et plus tard le hors jeu.

Compréhension et respect de la nécessité d'un combat loyal et codifié.

Respect du contrat moral : « si je respecte les règles d'engagement dans le combat, personne ne se fera mal et je ne me ferais pas mal »

Socialisation (à mettre en relation avec l'âge)

Comportements observables

Des rires, des cris, plaisir à pratiquer ou à participer (même de manière indirecte). Certains refusent de participer ou restent en retrait ou subissent les situations.

Prise d'initiatives au service de l'individu et non du groupe ou de l'équipe. Des difficultés pour intégrer ses actions dans une dimension collective.

Pour certains, des difficultés pour suivre des règles communes (règles de vie, règles de fonctionnement ou règles du jeu).

Comportements attendus

Toujours beaucoup de plaisir à jouer et à participer chez la majorité des joueurs.

Compréhension de la nécessité de suivre des règles communes.

Accepter les actions et prises d'initiatives des autres joueurs.

Se mettre au service du groupe.

Exercices de référence, situation, repères

1 X 1 en utilisation

1 X 1 en opposition

1+1 X 1 (utilisation coopération)

2 X 2 (opposition coopération)

Jeux de lutte

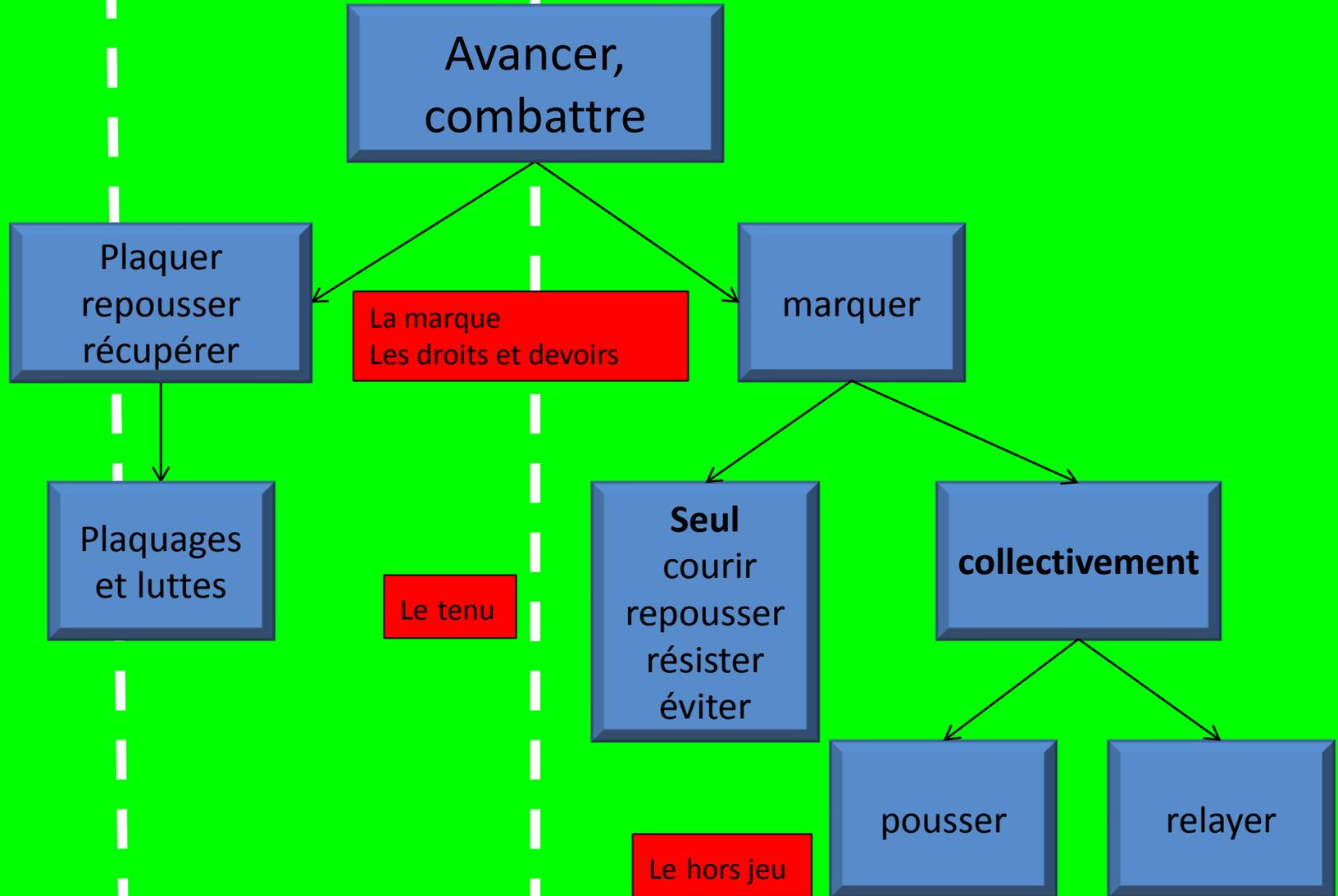
Travail postural et début du gainage

Travail de plaquage

Jeu de bataille (6 x6 ; 8 x8)

Travail des habiletés motrices (manipulation pieds et mains, travail de course)

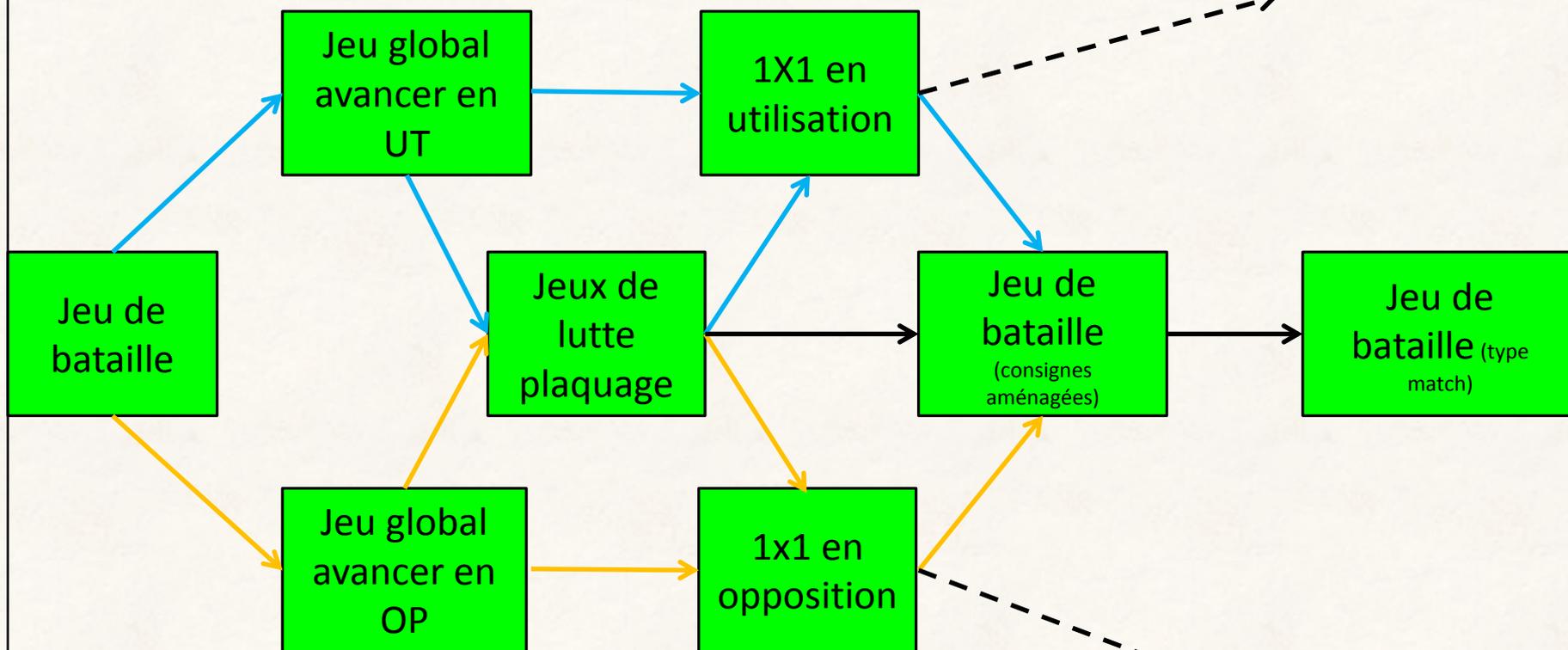
Axes de travail



Structuration des séquences d'initiation niveau 1 :

Dominante offensive →
Dominante défensive →

Vers la coopération offensive :
- La poussée collective
- Les relais



Vers la coopération défensive



Niveau 2

LES DÉBROUILLÉS



Avancer en continuité : mouvement général

Comportements observables

En utilisation, tous les joueurs tentent de faire avancer le ballon en direction de l'en-but adverse sans crainte des contacts et des chutes. Coopération avec les partenaires proches (avancer puis faire avancer le partenaire). Les soutiens du porteurs deviennent actifs en n'attendent plus que le ballon leur parviennent. Pas de transformations directes.

En opposition, les joueurs avancent pour plaquer. Début de coopération défensive dans la création d'un rideau (un mur), mais pas de soutien du partenaire proche.

Les joueurs éloignés du ballon prennent encore les informations en directions du porteur et pas encore sur leur vis à vis et/ou l'espace (prise de largeur, de profondeur, marquage défensif...)

Comportements attendus

En utilisation, attaquer le dispositif adverse en utilisant les 3 formes de jeu (déployé, pénétrant, pied). Identifier les espaces délaissés par l'adversaire. Se démarquer et prendre de la profondeur.

En opposition, les joueurs s'intègrent rapidement au R1 et assurent le soutien de leurs partenaires proches. Montée collective. Début de prise en compte de la nécessité de défendre l'espace profond (différents rideaux).

Gestion des phases de lutte et de blocage

Comportements observables

Les joueurs s'investissent dans les formes de luttes et de blocages (au sol ou debout). Ils s'intègrent toujours par leur propre camp avec une coopération de plus en plus performante (poussée collective)
Tous ne prennent pas en compte le devenir du ballon (maul en utilisation) et se contentent de l'effort lié à la poussée.

Certains ont encore du mal à se repérer au cœur du blocage.
Pas de rôles : arrachages étayage poussée...

Le ballon est conservé mais la libération s'effectue presque toujours à l'arrêt.

Comportements attendus

Tous les joueurs se repèrent dans le blocage (identification claire de la ligne de front) et identifient la position du ballon. Tous tiennent compte du devenir du ballon.

Identification des rôles dans la phase de blocage y compris celui de relayeur.

Début du choix du meilleur type de point de fixation à utiliser en fonction du rapport de force.

Libérations rapides en avançant (en utilisation)

Lancement de jeu : phase statique

Comportements observables

Les joueurs proches du ballon participent au lancement de manière active et organisée, mais les joueurs les plus éloignés ne perçoivent pas la nécessité d'une pré-action ou d'une action lointaine (leurres).
Les lancements de jeu sont très spontanés et rarement codifiés (pas de stratégie).
Très peu d'adaptation aux points forts adverses.
Les opposants avancent sans le soucis des espaces menacés.
Début d'organisation.

Comportements attendus

En utilisation, mise en pré-action et action de la majorité des joueurs. Lancements effectués en fonction de l'adversaire. Utiliser un plan de circulation particulier (combinaisons).
En opposition, volonté d'imposer une forte pression à l'utilisation pour contrer et récupérer. Penser à la nécessité de rééquilibrer rapidement le dispositif.
Organisation de plus en plus aboutie.



cognitif

Comportements observables

La décentration continue, prise d'information sur le ballon, les partenaires proches, l'adversaire proche, et trop peu souvent sur les espaces proches.

Des difficultés à prendre en compte les espaces lointains.

Comportements attendus

Prendre de l'information sur les adversaires proches donc sur les espaces libres proches : travail tactique.

Prise en compte des espaces lointains.



Règles

Comportements observables

Connaissance et respect des 4 règles fondamentales (marque, droits et devoirs des joueurs, tenu, hors jeu).

Combat loyal.

Règles des hors jeu sur points de fixation.

Comportements attendus

Renforcer les hors jeu sur les points de fixation.

Connaitre et respecter les hors jeu après utilisation du jeu au pied.

Envisager le rôle d'arbitre.

Socialisation (à mettre en relation avec l'âge)

Comportements observables

Plaisir de jouer au rugby quel que soit le statut.
Règles communes acceptées, comprises et respectées.
Respect des actions des autres même si le résultat n'est pas toujours accepté.
Début de compréhension de l'association des performances individuelles.

Comportements attendus

Toujours du plaisir à pratiquer.
Intégration au groupe et à la vie du groupe (au niveau sportif)
Compréhension des rôles de chacun

Analyse simple de la performance (travail sur la victoire, la défaite, et les attributions causales) et compréhension des axes de travail.

Exercices de référence, situation, repères

1 X 1 en utilisation et en opposition

1+1 X 1 puis 2x1 en utilisation (coopération axiale et latérale)

2 X 2 en opposition

2 x 1+1 en opposition

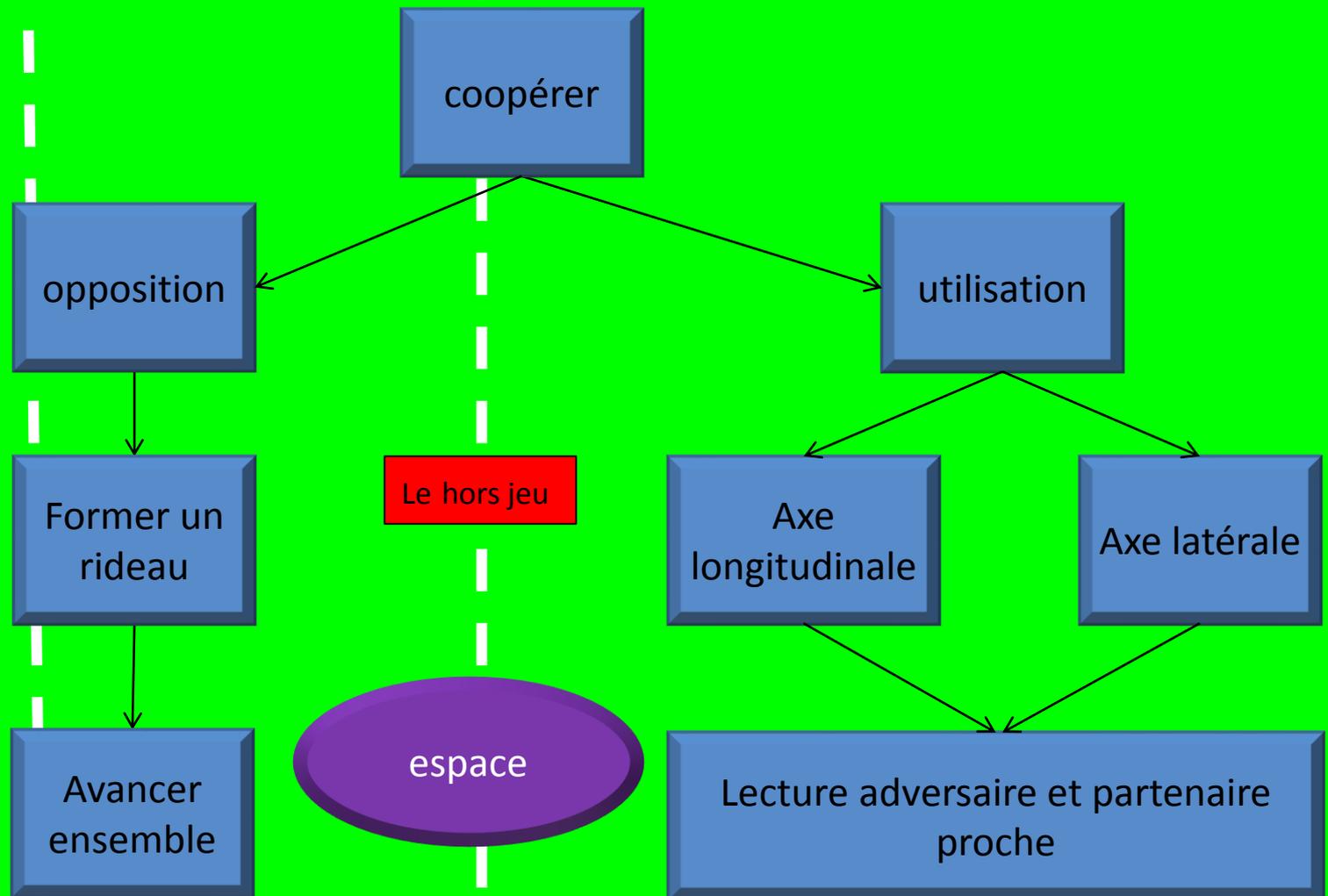
Gainage, postures, et jeux de lutte

Technique de passes et jeux au pieds

Travail cognitif : perception et traitement des informations

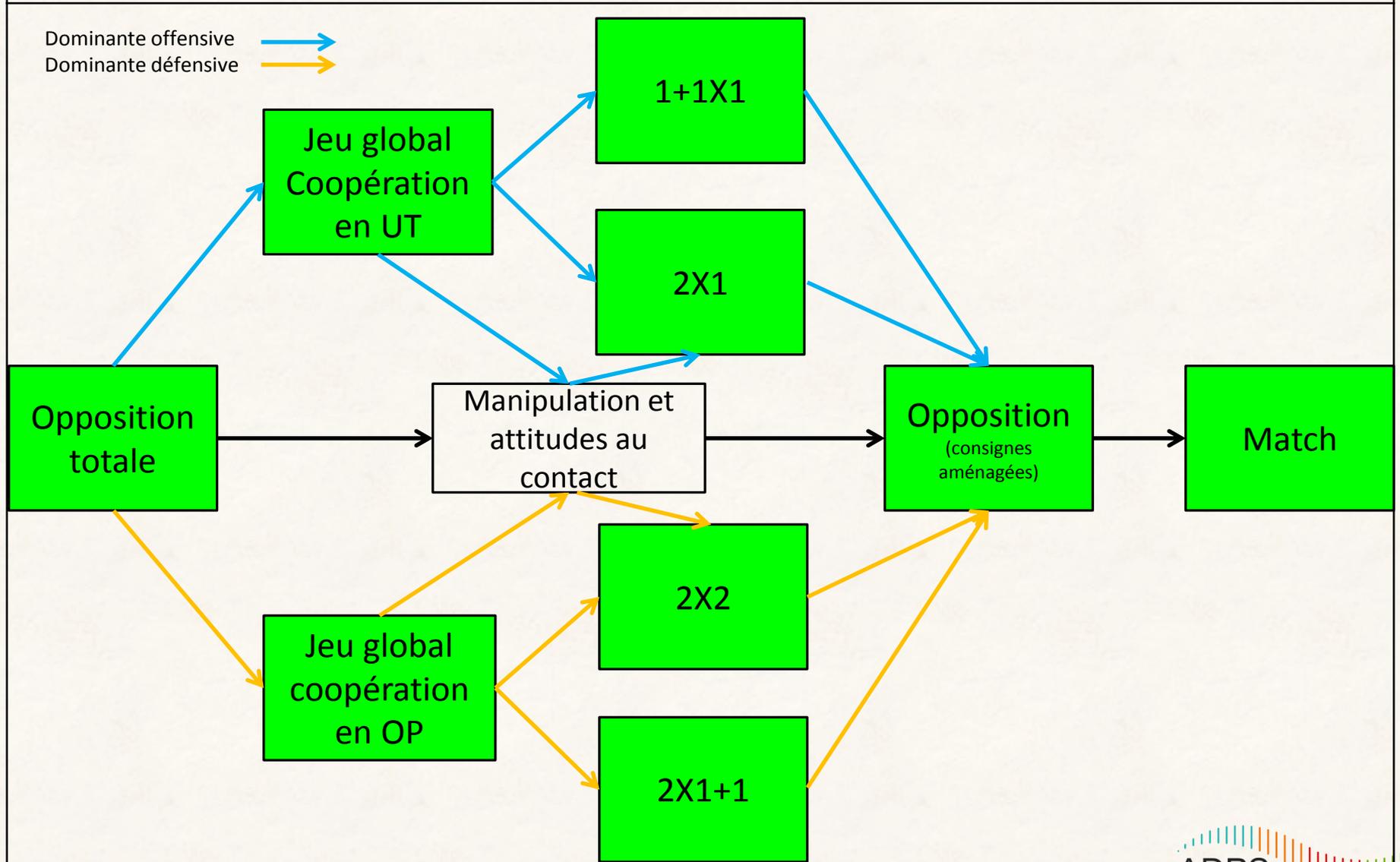
Matchs : 8X8 ; 10X10 ; 12X12

Axes de travail



Notion de rôle et de statut

Structuration des séquences d'initiation niveau 2 :





Niveau 3

LES CONFIRMÉS



Avancer en continuité : mouvement général

Comportements observables

Les joueurs avancent et passent le plus souvent avant d'être pris mais ne choisissent pas toujours le partenaire le mieux placé pour assurer la continuité.
Le jeu au pied et quelques fois utilisé mais le ballon est très souvent rendu à l'adversaire sans pression.
Le soutien au porteur est efficace, les joueurs se placent à la fois sur la largeur et dans l'axe mais pas toujours en fonction de l'adversaire.

Les opposants se décentrent du ballon, ils commencent à être efficaces lors des plaquages.
Les opposants sont organisés collectivement et constituent très souvent un R1 qui avance sur toute la largeur.
Soutien défensif de plus en plus performant, apparition d'une R2 et R3.

Les opposants sont capables de récupérer et contre-attaquer.

Comportements attendus

Les joueurs avancent, passent souvent avant d'être pris et choisissent souvent le partenaire le mieux placé.
Le jeu au pied est utilisé efficacement et une pression est imposée au dispositif adverse.
Des transformations directes efficaces et rapides. Les soutiens aux porteurs se placent par anticipation et en fonction du rapport de force.
L'opposant se décentre du ballon plaque le porteur et/ou bloque le ballon.
Les 3 rideaux sont correctement utilisés et alimentés.
Les opposants sont capables de contre-attaquer depuis les 3 rideaux.

Référentiel commun de plus en plus complet.

Gestion des phases de lutte et de blocage

Comportements observables

Les regroupements avancent, le ballon est libéré au bon moment en fonction de la ligne d'avantage.
Les attitudes au contact sont plus efficaces : poussées, nettoyage, protection, arrachage, lutte debout chute.
Le ballon est éloigné rapidement de la ligne de front.
Le joueur est plus organisé lors des passages au sol.
Certains joueurs viennent se consumer inutilement (sol).

Les joueurs ne gèrent pas toujours correctement l'aspect tactique des blocages (choix de la forme, lecture du rapport de force, vitesse de libération).

Comportements attendus

Parfaite maîtrise des attitudes au contact.
Le ballon est conservé et libéré au bon moment (libération lente ou rapide en fonction du rapport de force).
Bonne gestion tactique des blocages, pas de joueur inutile.
Organisation correcte des mauls pénétrants.

Lancement de jeu : phase statique

Comportements observables

Certains lancements deviennent stratégiques, ils sont effectués en avançant avec un début de différenciation des rôles (avants, $\frac{3}{4}$, demi). Les joueurs commencent à s'adapter aux points faibles adverses (perforateur face à zone fragile ou jeu au pied si pas de R2 ou R3). L'opposition reste assez mal organisée sur les lancements de l'adversaire.

Début de l'organisation sur phases statiques et nécessité de jouer par rapport à un poste sans en maîtriser tous les aspects. Des problèmes de liaisons ou d'attitudes en mêlée, qualité des lifts en touches, problèmes de lancers...réceptions de coup d'envoi.

Comportements attendus

Lancements toujours stratégiques et réalisés en avançant avec une différenciation des rôles. Plusieurs sorties possibles et choix judicieux en fonction du rapport de force.

Volonté d'imposer son jeu. Mise en place de leurres...

Mise en place de stratégies défensives (glissée, inversée..).

Spécialisation des joueurs à leur poste et parfaite maîtrise technique.

Mêlées et touches fortement organisées.



cognitif

Comportements observables

Prise en compte des éléments proches (joueurs et espace).

Des difficultés chez certains joueurs à prendre en compte des éléments lointains.

Des difficultés chez certains joueurs à choisir la meilleure information dans un flux important.

Des difficultés à choisir sous forte pression (certains joueurs subissent l'influence du contexte).

Comportements attendus

Prise en compte rapide et efficace de tous les types d'informations nécessaires au meilleur choix.

Les joueurs ne sélectionnent que les informations utiles à la réalisation de l'action (tri des informations nécessaires) et ne sont pas influencés par l'environnement.



Règles

Comportements observables

Maîtrise des règles fondamentales.

Connaissances de la majorité des règles complémentaires. Des incompréhensions sur des points très précis.

Comportements attendus

Maîtrise de l'ensemble des règles du jeu.

Jouer avec les règles à son avantage : marquer sur la cible haute (drop et pénalité)

Exercices de référence, situation, repères

1 X 1 avec la notion de duel

2 + 1 X 2 (soutien axial et latéral dans la même situation)

3 X 2 coopérer et glisser en opposition

2 + 2 X 2 + 2 agir avec différents rideaux (utilisation et opposition)

Attitudes au contacts

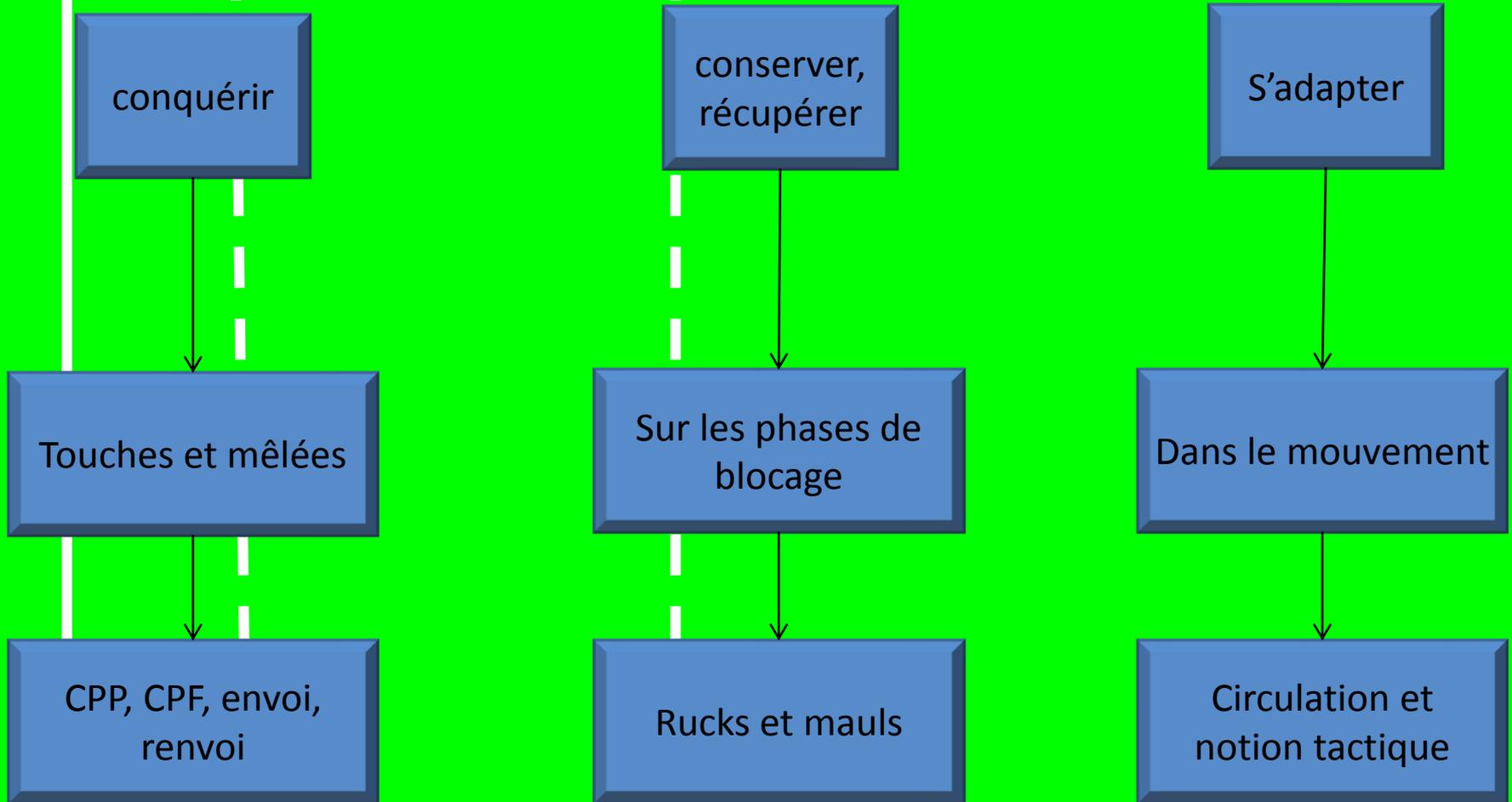
Techniques générale et au poste

Préparation physique

Travail cognitif : perception et traitement des informations

Matches : 12 X 12 ; 15 X 15

Axes de travail



De la notion de rôle à la notion de poste



Niveau 4

LES EXPERTS (HAUT NIVEAU)



Rugby de haut niveau

Phases de
conquête

Très forte spécialisation technique et physique des joueurs au poste.
Maîtrise de l'ensemble des compétences liées au poste.
Très haut niveau de cohésion et d'automatisation.

Lancements
de jeu

Toujours à pleine vitesse. Pré-action, leurres et sorties multiples.
Choix de la meilleure sortie possible.
Possibilité de revenir rapidement à un plan de circulation traditionnelle.
Stratégie défensive sur lancement de jeu adverse (faux trous, blitz défense...)

Phases de
fixation

Toujours choisies en fonction du rapport de force.
Pas de joueurs inutiles. Grandes vitesses de réaction des soutiens.
Vitesse de libération toujours adaptée à la situation.
Mise en place de stratégie offensive ou défensive durant les blocages longs.

Rugby de haut niveau

Mouvement
général

Toujours à haute vitesse en utilisation et en opposition. Maîtrise des différents rideaux en utilisation et en opposition (alimentation stratégique des rideaux).
Mise en place de blocs soutien (également utiles sur les blocages).
Placages offensifs et placage récupération. Toujours la volonté de jouer sur les points faibles de l'adversaire. Polyvalence et suppléance.

règles

Maîtrise de l'ensemble des règles du jeu et utilisation à son profit.
Choix stratégiques cohérents (drop, pénalité, gain de terrain...).

cognitif

Capacité à toujours sélectionner les informations utiles parmi un flux très dense et sous très forte pression.
Prise en compte de tous les paramètres importants, y compris espace lointain et joueurs lointains (adversaires ou partenaires).
Attention : à replacer dans un contexte de poste

Exercices de référence, situation, repères

Technique au poste

Préparation physique générale

Préparation physique au poste

Préparation mentale et travail cognitif

Gestion stratégique de situation, entraînements à scénario

Optimisation du référentiel commun

Axes de travail

Imposer

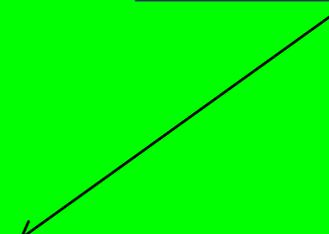


Son référentiel
commun



Ses points forts

S'adapter



Phases
statiques

Phases de
fixation

Mouvement
général

Spécialisation au poste, vitesse maximale, pression maximale



Relation entre niveaux et pôles de la personnalité

LES DOMINANTES DE TRAVAIL



	N 1	N 2	N 3	N 4
Affectif	 			
Cognitif	 	 	 	   
Moteur	 	 	 	   

Sollicitation des différents pôles de la personnalité en fonction du niveau

Facile à voir – facile à jouer

n1



Facile à voir – difficile à jouer

N2

difficile à voir – facile à jouer

N3



difficile à voir – difficile à jouer

N4



Du simple au complexe...

- **De la polyvalence à la spécialisation**
- **De la suppléance vers le jeu au poste**

Situations de référence

Situations de référence

Situations de référence

débutants

débrouillés

confirmés

Thèmes de travail

Thèmes de travail

Thèmes de travail