



**RugbyCentre**

Comité du Centre de Rugby



**FFR**

# Projet de jeu du Comité du Centre

(2013-2016)

# SOMMAIRE

- Introduction .....page 1
- Pour qui?.....page 2
- Les principes généraux.....page 3
- Les codes de communication: .....page 4
  - Nomenclature.....page 5
  - Dans le mouvement général.....page 6
  - Sur les phases statiques.....page 8
- Les principes stratégiques sur quelques phases statiques:.....page 17
  - Positionnement des avants sur les touches.....page 18
  - Positionnement sur les coups d’envois.....page 22
  - Positionnement des arrières sur touches et mêlées.....page 24
- Les principes technico-tactiques de jeu: .....page 28
  - Réorganisation offensive.....page 30
    - Jeu devant la défense.....page 30
    - Jeu dans et derrière la défense.....page 31
    - La contre-attaque.....page 32
  - Réorganisation défensive.....page 33
- Les principes technico-tactico-stratégiques de jeu offensif sur les phases de fixation.....page 34
- Les principes technico-tactico-stratégiques de jeu défensif sur les phases de fixation.....page 35
- Les principes stratégiques de jeu offensif pour marquer et/ ou déséquilibrer.....page 36
- Les principes stratégiques de jeu défensif pour stopper, déséquilibrer et récupérer le ballon.....page 37

# INTRODUCTION

- **Objectif général:**
  - former nos jeunes pour qu'ils soient des joueurs Adaptifs, Techniques, Agressifs et Créatifs (A.T.A.C),
  - donner des recommandations aux éducateurs et entraîneurs fixées par l'Equipe Technique Régionale.
- **A bannir: la culture du résultat coûte que coûte dans les clubs au détriment de la formation du joueur de demain,**
- **Un leitmotiv: la victoire en compétition et dans la formation du joueur passe par le jeu et le plaisir,**
- **Intérêts:**
  - Avoir un langage commun entre les clubs et les sélections,
  - Créer une culture de jeu centrienne.

## POUR QUI?

- Les sélections régionales de notre Comité,
- Les équipes M15, M17 et M19 des clubs,
- Les catégories M7, M9, M11 et M13: la formation de ces jeunes doit prendre en compte ce projet comme un objectif à atteindre en M15.
- **Attention: chaque équipe ( M15, M17 et M19) adaptera ce projet de jeu au niveau de ses joueurs.**

# PRINCIPES GENERAUX

## ○ 1- COMMUNIQUER

- Offensivement
- Défensivement

Par des codes de langage  
simples et précis

## ○ 2- Exploiter toutes les situations de déséquilibre et opportunes quelque soit les endroits du terrain pour **MARQUER**:

- offensivement (dans le jeu courant, sur les pénalités, sur les coups francs, sur les phases de fixation et sur les phases statiques),
- Défensivement (récupération du ballon, contre-ruck, gain du terrain, agressivité accrue => jouer les ballons de récupération).

## ○ 3- Imposer de la vitesse et du volume de jeu.

## ○ 4- Un très mauvais choix de jeu individuel se transforme en un bon si tous les joueurs y adhèrent immédiatement et collectivement.

## ○ 5- Scorer sur tous nos temps forts (pragmatisme).



**Rugby**Centre

Comité du Centre de Rugby



**FFR**

# Les codes de communication

# Nomenclature

## Codes couleurs

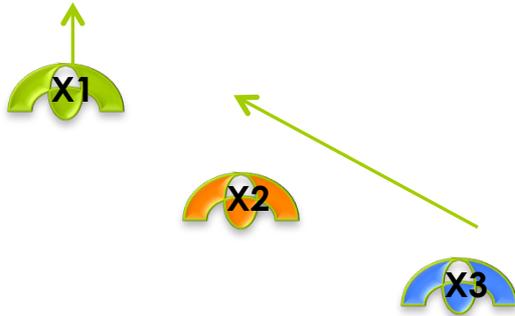
- **En rouge figurent les éléments spécifiques aux sélections régionales. Libre aux clubs de les utiliser ou non.**
- **En noir sont représentées toutes les dispositions communes et incontournables à valoriser dans vos clubs pour que nous soyons plus efficaces dans la formation de nos joueurs.**

# Les codes de communication

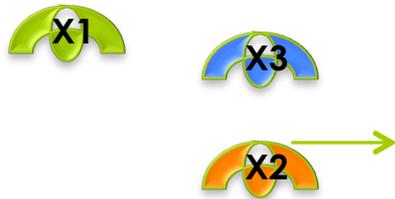
## ○ Dans le mouvement général

	Verbaux et Para verbaux	Qui?	Non verbaux
<b>Plan offensif</b>	« moins » = je suis intérieur	NPDB ou PDB	Orientation de la course
	« plus » = je suis extérieur		
	« zéro » = relance par les avants en « pick and go »	Les leaders de jeu 9 et 10	ras
	« un » = relance autour du 1 <sup>er</sup> utilisateur		
	« deux » = relance autour du 2 <sup>ème</sup> utilisateur		
	« x » = course croisée	NPDB ou PDB	Orientation de la course
	« coca » = course coupée		Orientation de la course
	« 11 » = passe au pied à l'ailier	NPDB ou PDB	Ailier lève le bras

## zoom sur la « coca »



X1 attaque la ligne  
X3 déclenche une course rentrante



Lorsque X3 passe devant X2, X2 déclenche  
une course fuyante

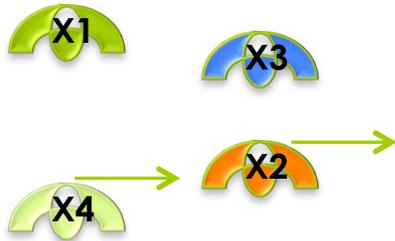


X1 a le choix de garder, de donner à X3 à  
plat ou à X2 au large

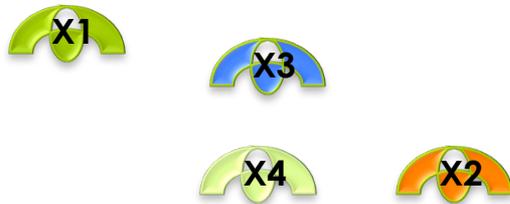
# zoom sur la « coca 1 »



X1 attaque la ligne  
X3 déclenche une course rentrante



Lorsque X3 passe devant X2, X2 et X4  
déclenchent une course fuyante

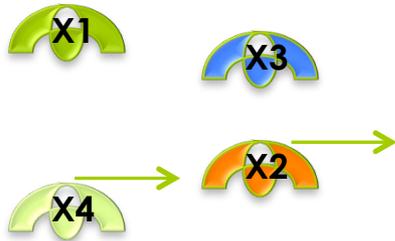


X1 a le choix de garder, de donner à X3 à plat ou à X2 au large. X3 a une solution extérieure avec X4

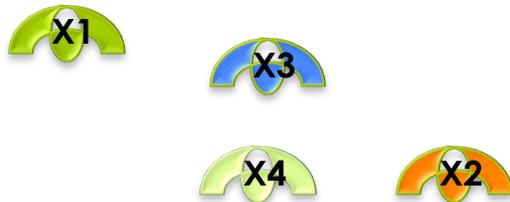
# zoom sur la « coca 2 »



X1 attaque la ligne  
X3 déclenche une course rentrante



Lorsque X3 passe devant X2, X2 et X4  
déclenchent une course fuyante



X1 a le choix de garder, de donner à X3 à  
plat ou à X2 au large. X2 a une solution  
intérieure avec X4

# Les codes de communication

## ○ Dans le mouvement général

	Verbaux et Para verbaux	Qui?	Non verbaux
<b>Plan défensif</b>	« <b>axe</b> » = je suis dans l'axe du ruck	Joueur qui est dans l'axe	Lever le bras
	« <b>1</b> » = je suis le premier garde	Premier garde	
	« <b>bas</b> » = positions trois appuis	Les deux plus proches du ruck	Position trois appuis
	« <b>attend</b> » = prêt à monter	Tout le monde	Lever le bras
	« <b>go</b> » = montée	Le premier garde	Baisser le bras
	« <b>j'ai</b> » = c'est le mien	Celui concerné par PDB	Montrer du doigt
	« <b>prends</b> » = c'est le tien	Joueurs autour du joueur concerné	
	« <b>+</b> » = il faut plus de joueurs de ce côté	Joueur(s) du côté concerné	Signe du bras
	« <b>hot</b> » = monte vite ensemble	Le 10	ras

# Les codes de communication

- Dans les phases statiques

		Verbaux	Qui?	Para verbaux
<b>Touches offensives (que des prises de balle sur intention)</b>	<b>Complètes à 7</b>	<p>« ORLEANS » car sept lettres</p> <p>Annonce d'un nombre de 4 chiffres</p> <p>Le dernier chiffre annonce la zone</p>	<p>Capitaine de touche</p> <p>Pas le 9 ni le 2</p>	<p>Tout le monde regarde le talonneur sauf le premier et le dernier de l'alignement.</p>
	<b>Réduites à 5</b>	<p>« TOURS » car cinq lettres</p> <p>Annonce d'un nombre de 4 chiffres</p> <p>Le dernier chiffre annonce la zone</p>		

# Les codes de communication

## ○ Dans les phases statiques

		Verbaux	Qui?	Para verbaux
<b>Touches défensives</b>	<b>Complète (défense prédéfinie)</b>	« 12 »: défense en zone 1 et 2 « 13 »: défense en zone 1 et 3 « 23 »: défense en zone 2 et 3 « 33 »: défense en bas	Capitaine de touche	Tout le monde regarde le talonneur adverse sauf ceux concernés par le lift
	<b>Réduites (défense prédéfinie ou en lecture)</b>	À 6 idem	Pas le 9 ni le 2	
		À 5 « miroir »		
		À 3 « miroir »		

# Les codes de communication

## ○ Sur les phases statiques

	Verbaux	Qui?
<b>Mêlées offensives</b>	Un nombre à 2 chiffres commençant par: « 3... »: effort à droite « 1... »: effort à gauche « 2... »: effort dans l'axe	Le 9 relayé par le talonneur
<b>Mêlées défensives</b>	Ex: « 34 » pour effort à droite, « 25 » pour effort dans l'axe ou « 17 » pour effort à gauche	

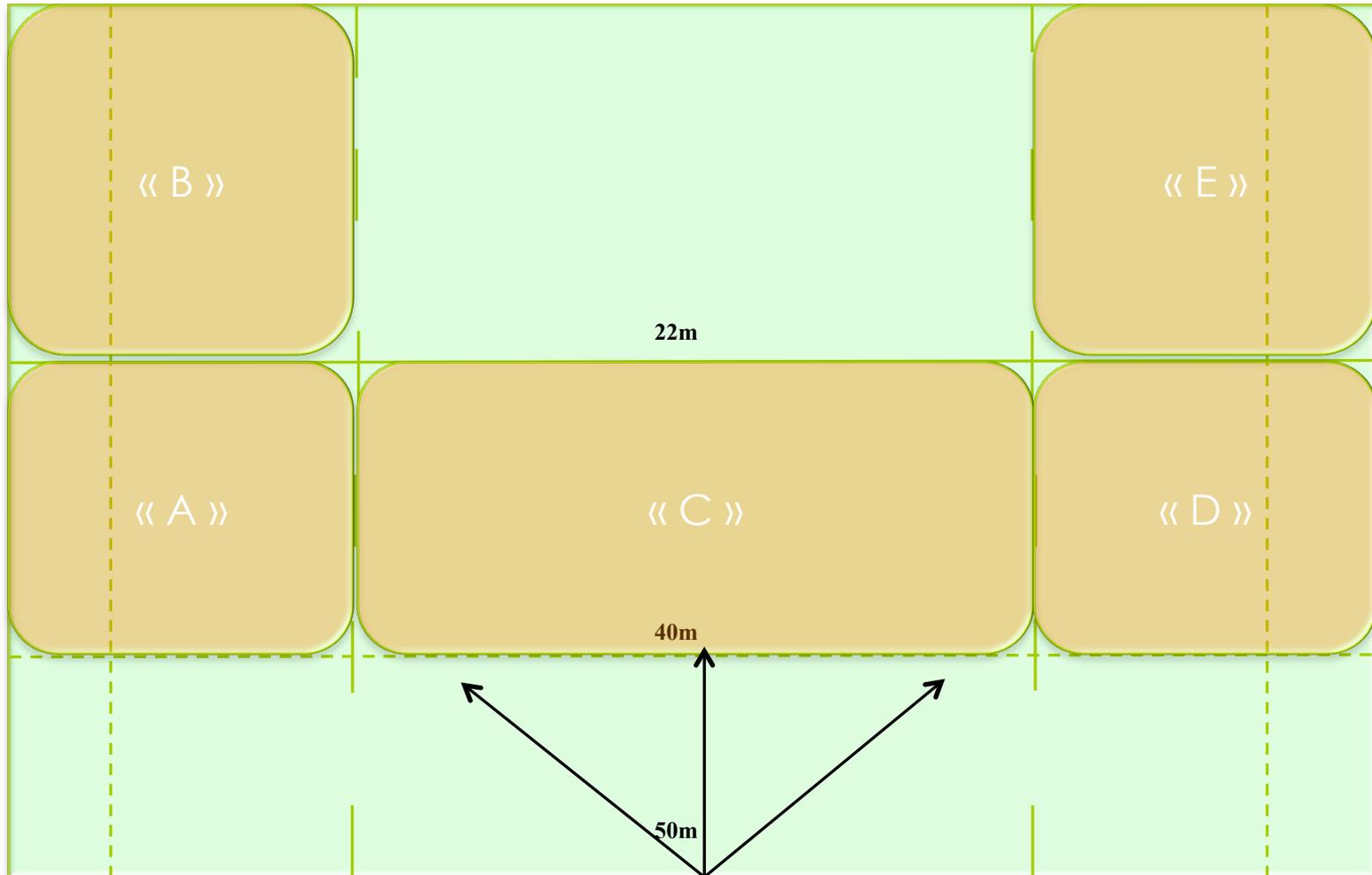
**La rotation volontaire de la mêlée doit, en attaque, nous ouvrir le côté choisi pour attaquer, en défense, fermer aux utilisateurs le grand côté.**

# Les codes de communication

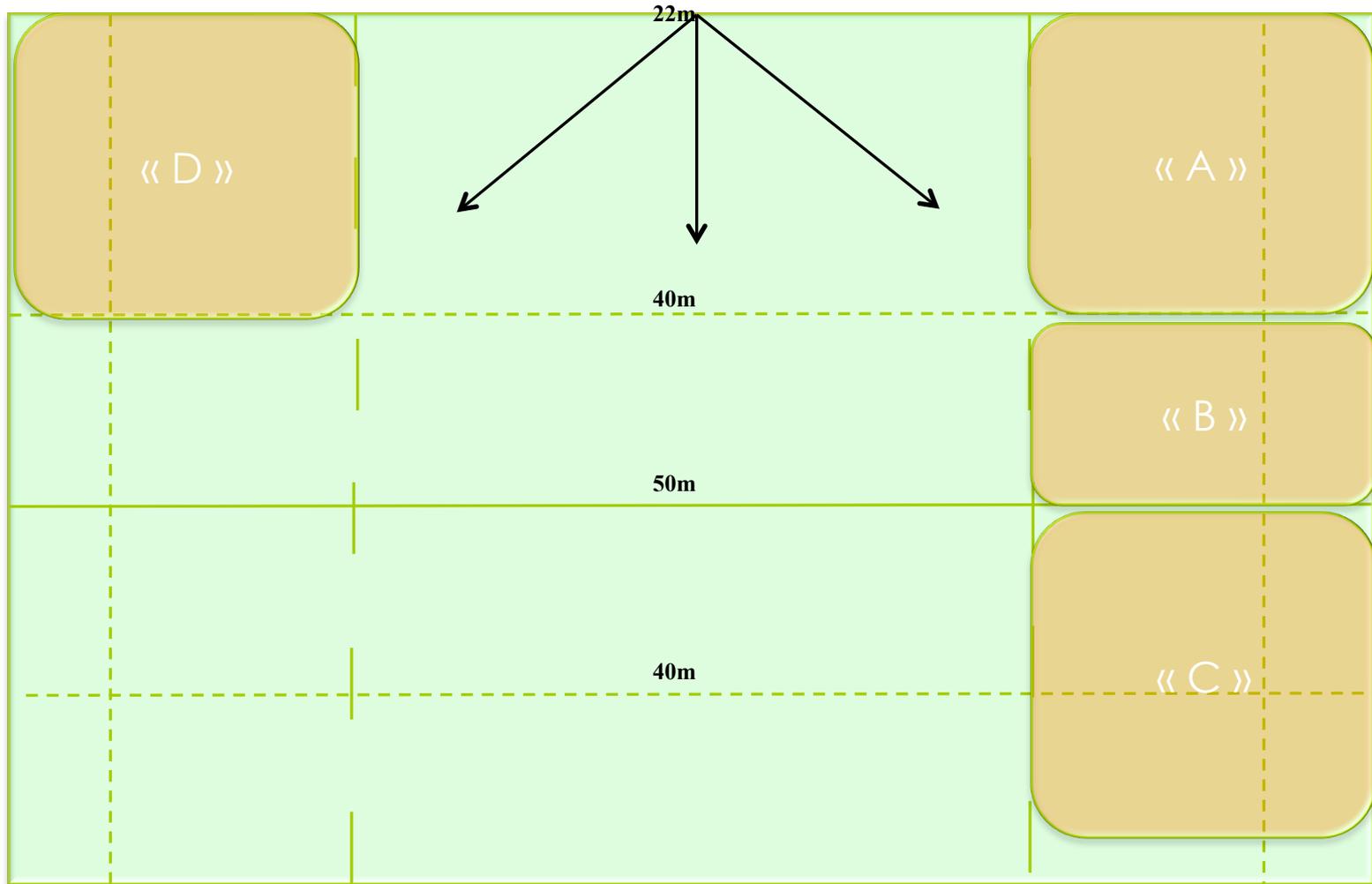
## ○ Dans les phases statiques

		Verbaux	Qui?	Para verbaux
<b>Coups d'envois</b>	Offensifs (nous engageons)	Chaque lettre annonce une zone (A, B, C, D et E)	Celui qui tape, relayé par tout le monde	Parle masqué par le ballon
	Défensifs (nous recevons)	« j'ai » = c'est pour moi	Le joueur qui est apte à réceptionner	ras
<b>Coups de renvois</b>	Offensifs	Chaque lettre annonce une zone (A, B, C et D)	Celui qui tape, relayé par tout le monde	Parle masqué par le ballon
	Défensifs	« j'ai » = c'est pour moi	Le joueur qui est apte à réceptionner	ras

# Codes de communication sur les coups d'envois (nous engageons, si droitier...)



# Codes de communication sur les coups de renvois (nous engageons, si droitier...)





**Rugby**Centre

Comité du Centre de Rugby



**FFR**

# Les principes stratégiques sur les phases statiques

*Essentiellement pour les  
sélections mais les clubs peuvent  
s'en inspirer.*

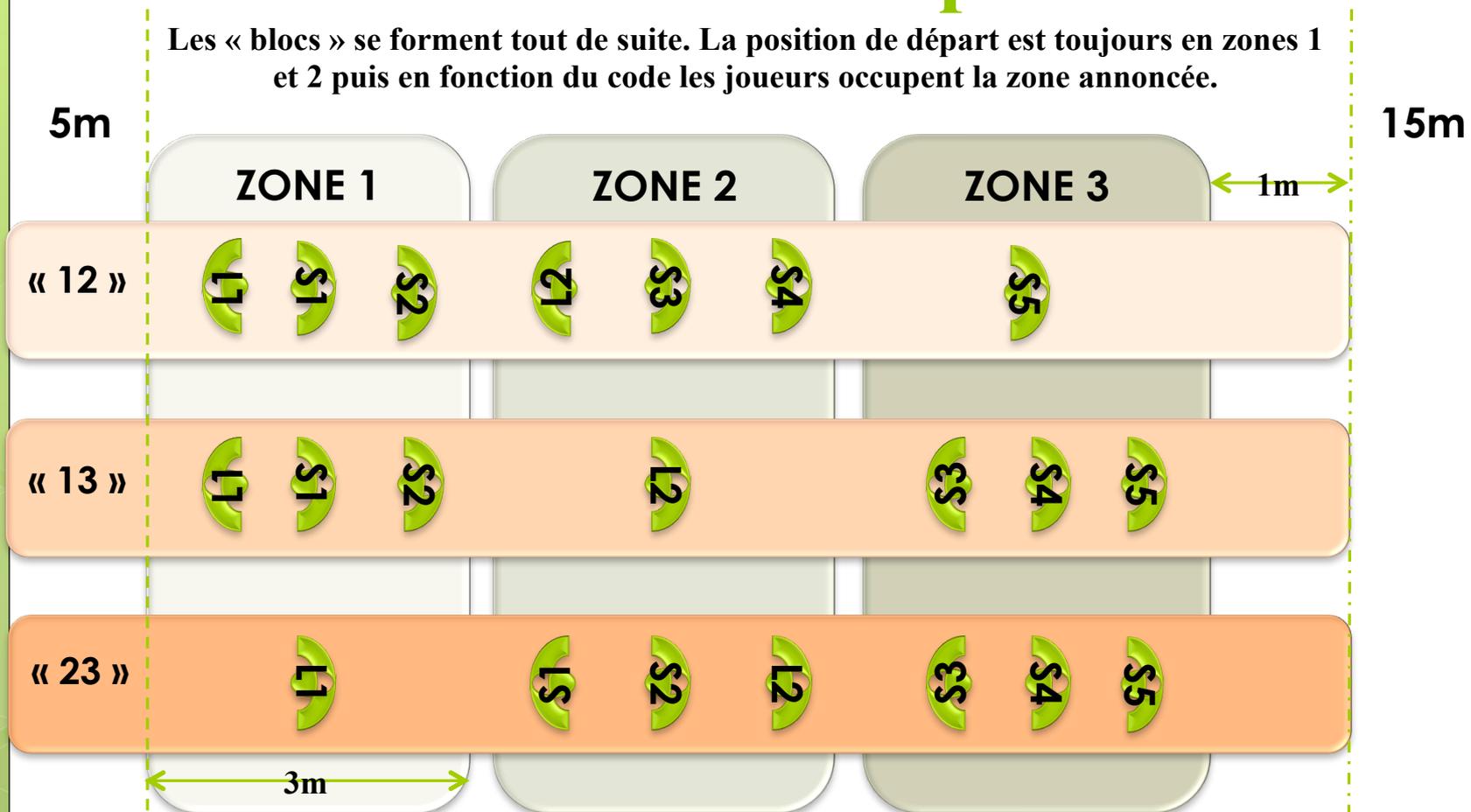
# Positionnement des joueurs sur touche offensive

Toutes les touches se font avec un maximum de vitesse. En zone 1 et 2, le sauteur donne le départ en déclenchant son saut. En zone 3, 4 et 5, le lanceur envoie le ballon puis le sauteur enclenche son saut vers le ballon.



# Positionnement des joueurs sur touche défensive complète

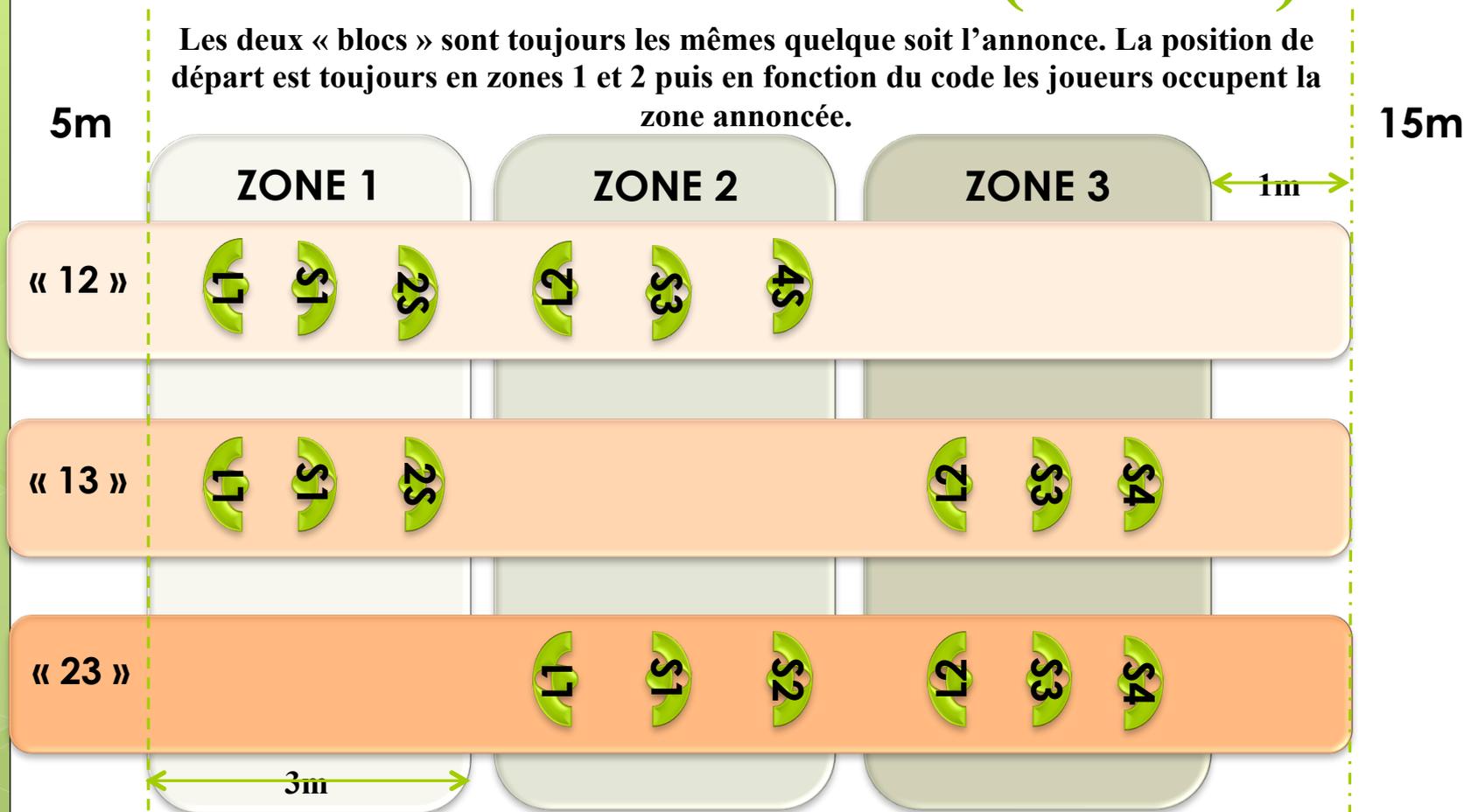
Les « blocs » se forment tout de suite. La position de départ est toujours en zones 1 et 2 puis en fonction du code les joueurs occupent la zone annoncée.



Le talonneur reste dans le couloir. Les sauteurs déclenchent leur saut au moment de l'armée du lanceur ou dès que le ballon lui quitte les mains.

# Positionnement des joueurs sur touche défensive réduite à 6 (S5 sort)

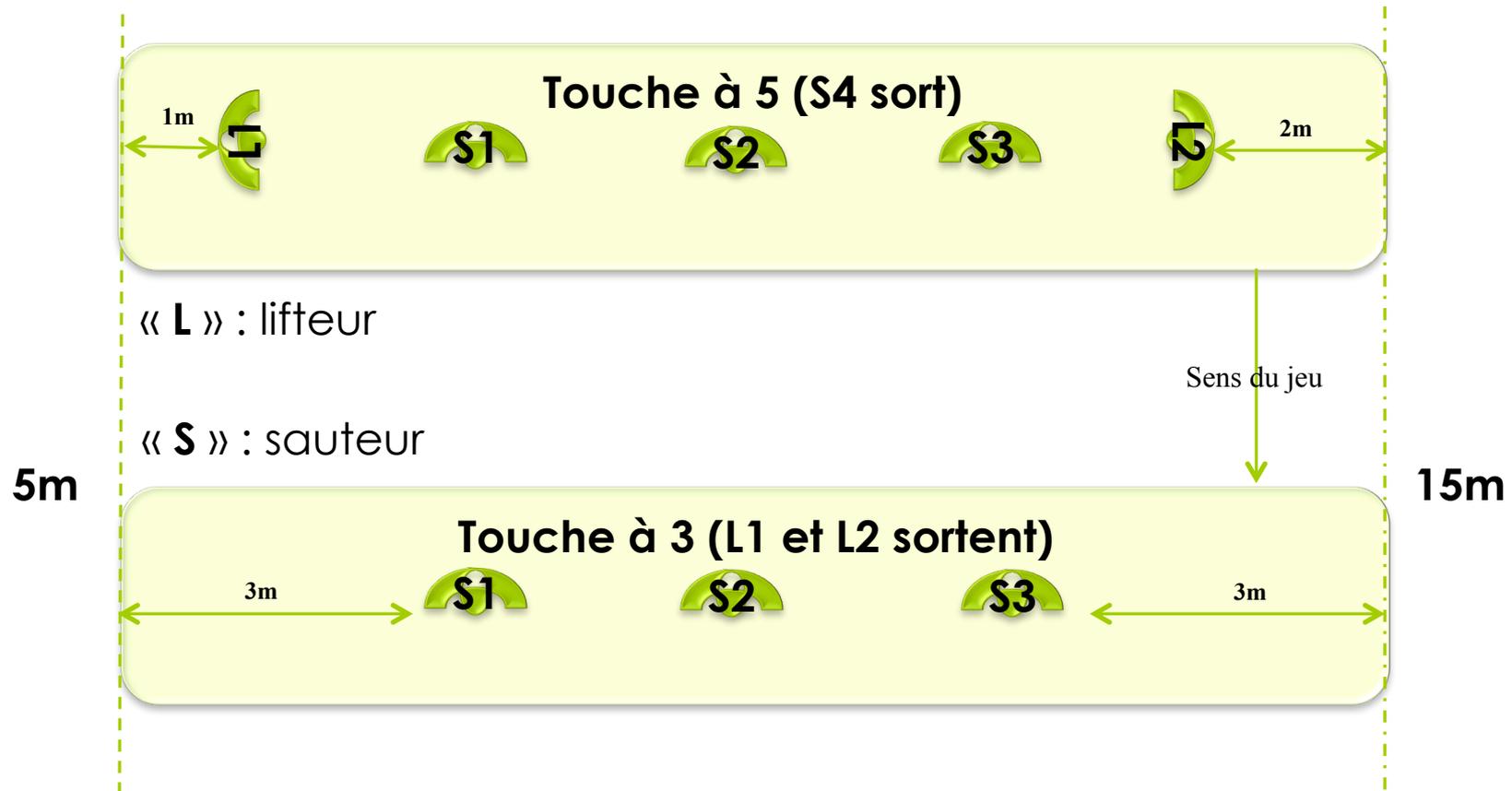
Les deux « blocs » sont toujours les mêmes quelque soit l'annonce. La position de départ est toujours en zones 1 et 2 puis en fonction du code les joueurs occupent la zone annoncée.



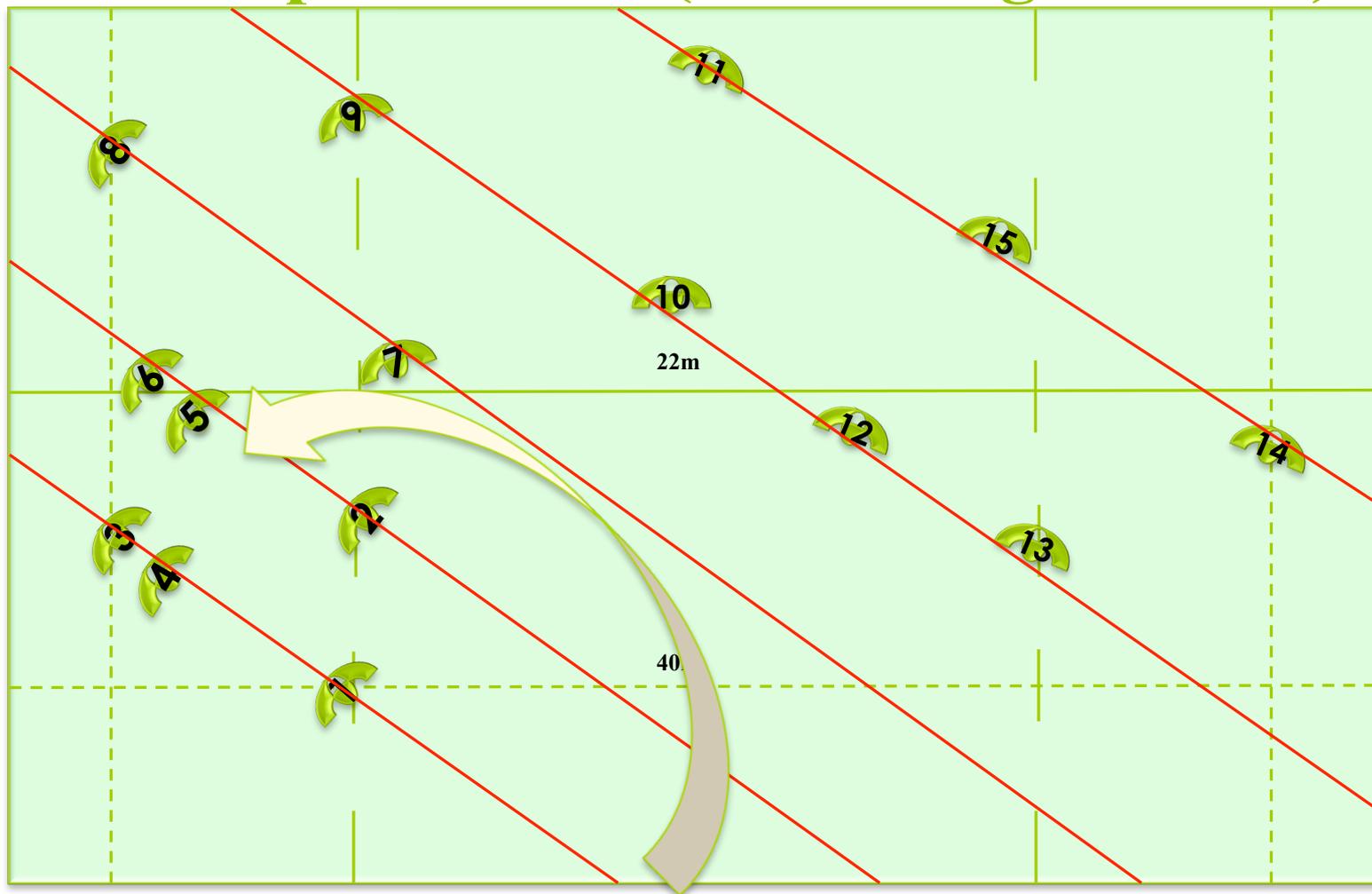
Le talonneur reste dans le couloir. Les sauteurs déclenchent leur saut au moment de l'armée du lanceur ou dès que le ballon lui quitte les mains.

# Positionnement des joueurs sur touche défensive réduite à 5 et à 3

La défense « miroir » nécessite un maximum de réactivité. Chaque sauteur est responsable de sa zone. Les joueurs se mettent en face de leur vis-à-vis.



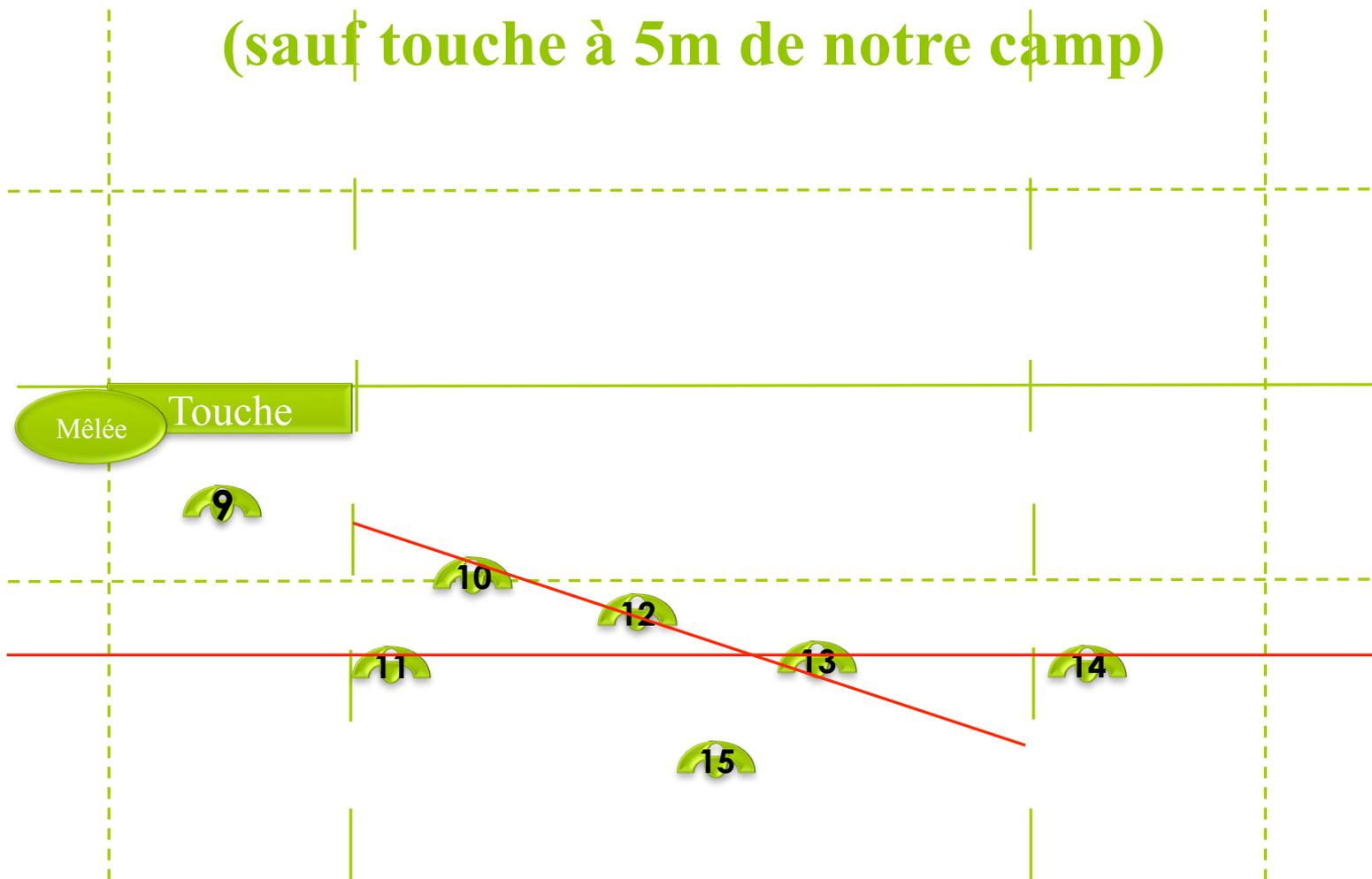
# Positionnement des joueurs sur la réception des coups d'envois (si buteur gaucher..)



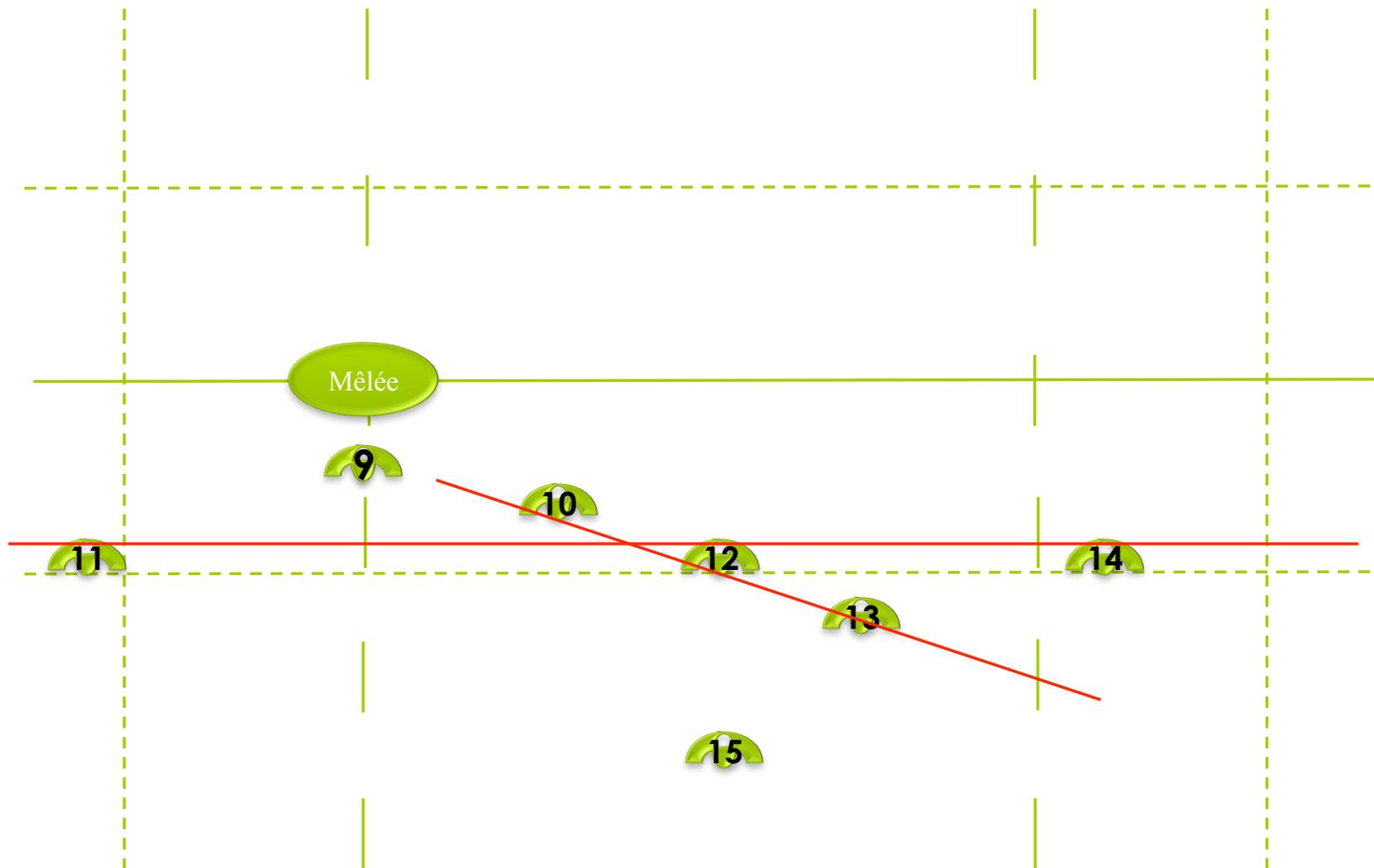


# Positionnement de la ligne arrière sur touche offensive et sur mêlée excentrée à 5m

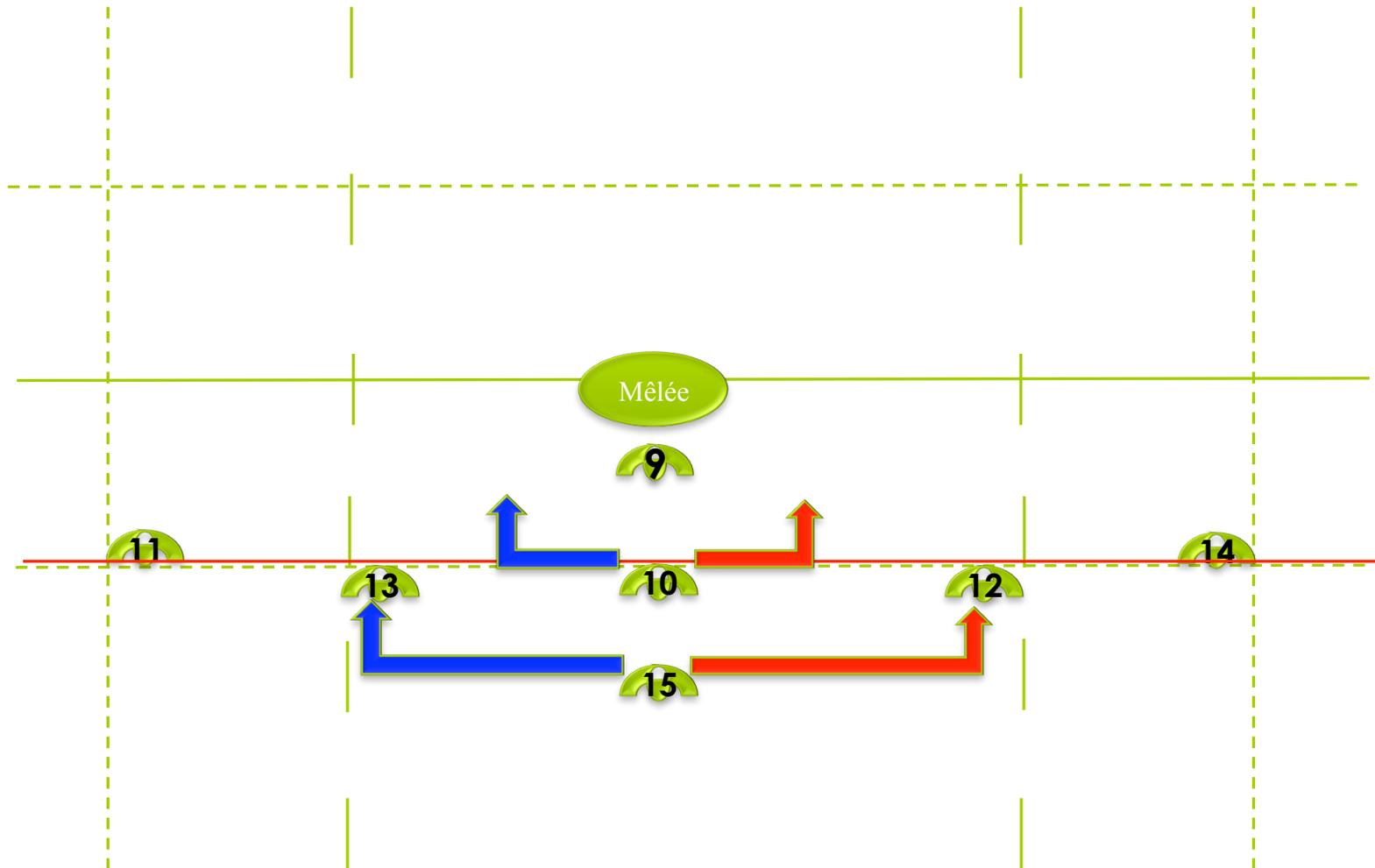
(sauf touche à 5m de notre camp)



# Positionnement de la ligne arrière sur mêlée offensive excentrée à 15m



# Positionnement de la ligne arrière sur mêlée offensive centrée



## Combinaisons pour la ligne arrière sur phases statiques ou dans le mouvement général

- Simple croisée avec trois sorties (PDB garde ou donne à celui qui croise ou donne à celui extérieur en fonction de la défense),
- Simple sautée,
- Simple « coca » (cf. zoom page 7),
- « coca 1 » (cf. zoom page 8),
- « coca 2 » (cf. zoom page 9).



**Rugby**Centre

Comité du Centre de Rugby



**FFR**

# Les principes de jeu technico- tactiques

*Philosophie de jeu conseillée  
pour vos clubs.*

# Les principes technico-tactiques de jeu dans le mouvement général pour déséquilibrer, conserver le déséquilibre et marquer

- Réorganisation offensive
  - Jeu devant la défense
  - Jeu dans et derrière la défense
  - La contre-attaque
- Réorganisation défensive
  - Sur surnombre
  - Sur égalité numérique
  - Sur sous nombre

# Réorganisation offensive (1 temps d'avance)

## => jeu devant la défense

Rapport de force	Quand?	Qui?	Quoi?	BUT	COMMENT?	<b>Culture:</b> jeu debout + cellule 2+1 + franchir la LA
R1 Favorable R2 R3	Lorsque la phase fixation est formée	Les joueurs qui ne sont pas concernés par la phase de fixation	1- le ballon 2- la position des adv 3- la sortie du ballon 4- la décision du 1 <sup>er</sup> Utilisateurs (U)	Conserver le déséquilibre Créer un déséquilibre Rééquilibrer	Libération rapide dans le sens. 1 <sup>er</sup> U attaque la ligne. Jeu dans les espaces libres avec forme de jeu adaptée. Libération rapide dans le sens. 1 <sup>er</sup> ou 2 <sup>ème</sup> U joue dans l'intervalle devant la défense ou gagne le duel ou utilise le pied. Si libération lente le sens ou utilisation du pied. Si libération rapide dans l'inversion et même jeu que pour situation d'équilibre	
R1 Equilibré R2 R3						
R1 Défavorable R2 R3						

# Réorganisation offensive (1 temps d'avance)

## => jeu dans et derrière la défense

Pression défensive	Quand?	Qui?	Quoi?	BUT	COMMENT?	
R1 R2 R3 Faible	Quand un joueur a franchi	Les joueurs qui ne sont pas concernés par le franchissement	1- La position des adv en retard et ceux en avance  2- L'attitude PDB	Continuer par du jeu de mouvement et marquer	Pas d'arrêt du ballon ni des joueurs.  <u>PDB</u> : jouer debout, extérieur ou axe.  <u>NPDB</u> : faire l'effort pour être à hauteur puis extérieur ou axe, analyser la pression sur le PDB.	<b>Culture:</b> jeu debout + PDB: rendre le ballon disponible + cellule 2+1
R1 R2 R3 Equilibré	Sur une passe au pied			Endiguer la pression	PDB: faire l'effort de rester debout. NPDB: sécuriser le ballon et faire avancer.	
R1 R2 R3 Forte						

# La contre-attaque

Où?	Caractéristiques	Quand?	BUT	COMMENT?
1 <sup>er</sup> rideau	Grande densité de joueurs et la ligne d'avantage est proche	Interception, maladresse ou récupération	Avancer le plus vite possible	de la phase de récupération. Les autres prennent l'espace et de largeur puis forme de jeu adaptée.
2 <sup>ème</sup> rideau	Densité moyenne et la ligne d'avantage est assez proche	Maladresse, récupération ou jeu au pied court	Avancer ou conserver	Si l'opposition est concentrée en un espace: PDB va le chercher et jeu en croisé ou redoublement
3 <sup>ème</sup> rideau	Faible densité de joueurs et la ligne d'avantage est éloignée	Jeu au pied long, maladresse ou récupération	Avancer en fonction de l'opposition	Si l'opposition est en ligne serrée: pied. Si l'opposition est en ligne écartée: jeu sur duel (passer dans le dos)

**Culture:**

Jouer toutes les CA en R1 et R2 +  
1<sup>er</sup> U fait pivot

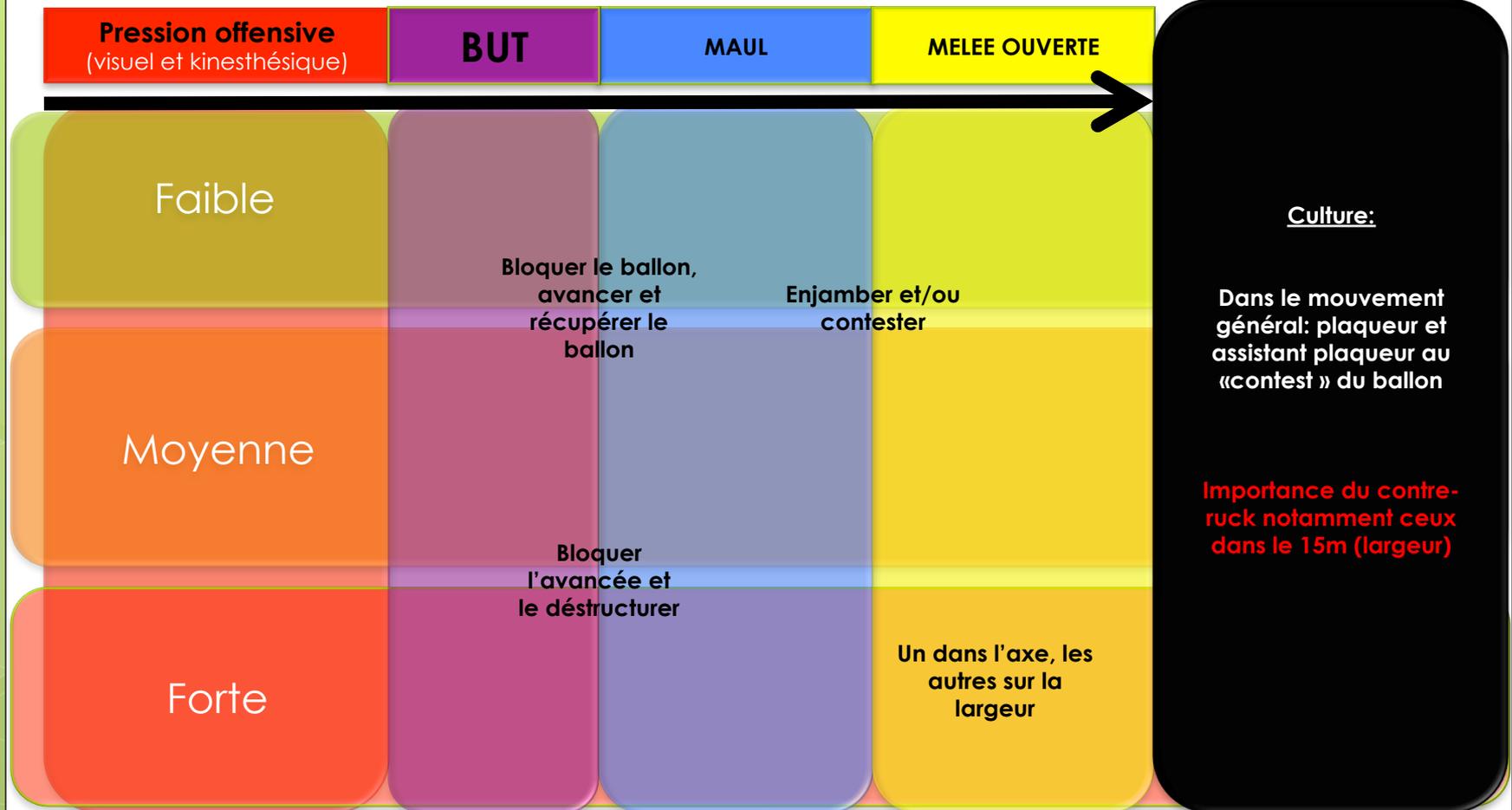
# Réorganisation défensive (1 temps de retard)

Rapport de force	Quand?	Qui?	Quoi?	BUT	COMMENT?	
R1 R2 R3 Surnombre	Lorsque la phase de fixation est formée	Les joueurs qui ne sont pas concernés par la phase de fixation	1- le ballon 2- la position des adv 3- la sortie du ballon 4- la décision du 1 <sup>er</sup> U	Conserver le déséquilibre  Créer un déséquilibre  Rééquilibrer	Contre-ruck, montée rapide en ligne, plaquage à 2, mettre au sol  Montée lente en oblique, latéralité, laisser faire U, bloquer en haut	Culture: Ligne ou oblique + Défense de zone + Plaqueur et assistant plaqueur pour récup du ballon + défendre la LA
R1 R2 R3 Egalité						
R1 R2 R3 Sousnombre						

# Les principes technico-tactico-stratégiques de jeu offensif sur les phases de fixation

Pression défensive (visuel et kinesthésique)	BUT	MAUL	MELEE OUVERTE	<p><u>Culture:</u></p> <p>PDB: responsable du ballon et de la qualité de la libération</p> <p>NPDB: responsable du ballon et du PDB</p> <p><b>PDB tombe dans le sens du jeu</b></p>
Faible	Conserver le ballon et continuer d'avancer	PDB: libérer ses bras et se tourner vers son partenaire NPDB: soutien arrache et joue ou fait jouer	PDB: tombe corps écran, libère bras tendus NPDB: déblaie et un autre fait jouer	
Moyenne	Conserver le ballon et avancer	PDB: idem	PDB: idem NPDB: déblaient et un autre fait jouer	
Forte	Conserver, endiguer la pression puis avancer	NPDB: un arrache, les autres font avancer	PDB: tombe épaule et tête dans son camp, libère bras tendus NPDB: déblaient et endiguent la pression	

# Les principes technico-tactico-stratégiques de jeu défensif sur les phases de fixation



# Les principes stratégiques de jeu offensif sur les lancements de jeu pour marquer et/ou déséquilibrer

- Les lancements de jeu:
  - Principes généraux:
    - Créer de l'incertitude par pré-action, leurres et combinaisons simples mais bien exécutées à sorties multiples,
    - Prendre la ligne d'avantage avant les adversaires en jouant dans les intervalles, les zones faibles et en gagnant les duels,
    - Système de circulation: temps que le mouvement avance => dans le sens,
      - Touche: joueurs non concernés par le saut en pré-action (par bloc de trois),
      - Mêlée: troisième ligne puis seconde ligne opposé à la rotation de la mêlée.
  - Choix du lancement: être intelligent et vigilant...
    - Fonction de la phase statique...
    - De son positionnement sur le terrain...
    - Du contexte (conditions météorologiques, score, points faibles observés,...)...

# Les principes stratégiques de jeu défensif pour stopper, déséquilibrer et récupérer le ballon

- Créer et conserver la ligne:
  - Mouvement Général:
    - Grosse concentration des joueurs autour de la phase de fixation,
    - Base de trois joueurs = un leader de chaque côté et un homme de base,
    - + rapides vers l'extérieur et + lents vers intérieur. Si le temps est suffisant pour changer (les plus lents passent devant lors de la permutation),
    - Réorganisation: joueurs en avance => prise de largeur et joueurs en retard => au près ou dans le retour,
  - Lancements: préannonces et équilibre de position.
- Communiquer: cf. codes pages 4 à 16.
- Monter pour arrêter et récupérer le ballon:
  - La montée s'effectue de part et d'autre du regroupement,
  - Les deux premiers gardes ne décrochent pas et continuent la montée intérieure du PDB adverse.

# Nous restons à votre disposition...

CTR Région Centre:

CTR Région Centre:

CRT 18: 06 ....

CRT 28:

CRT 36:

CRT 37:

CRT 41:

CRT 45:

*Comité territorial de la Région Centre  
91, rue de la Juine 45160 OLIVET  
02 38 49 38 80*



**RugbyCentre**  
Comité du Centre de Rugby

