

PROJET D'EQUIPE DE JEU A XII
MINIMES – DE 15 ANS
Par Jean-Yves Huguet

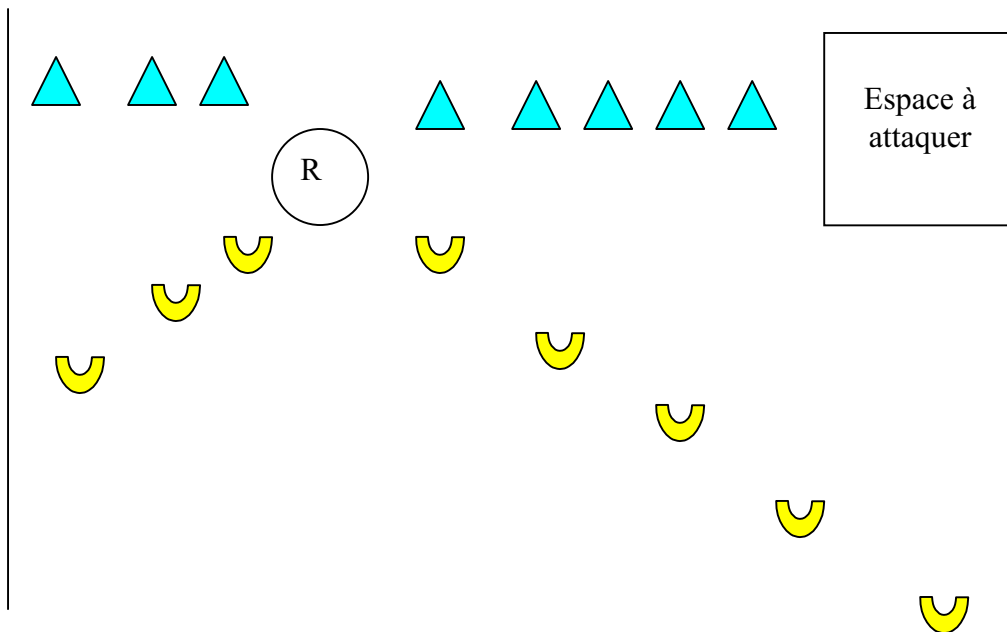
Ce projet d'équipe est issu d'une philosophie de jeu reposant sur l'intelligence du joueur par conséquent sur sa capacité à s'adapter, à s'organiser et à se réorganiser en fonction de la lecture du jeu, du lieu sur le terrain et du score à un moment donné.

Fondements du projet de jeu.

Nous rappelons que le jeu est basé sur un rapport de force à un instant donné et à un lieu précis. **Le rapport de force peut être équilibré, avec avantage positionnel ou numérique.** Le **but premier** est de faire bouger la ligne défense : **l'étirer** puis la **regrouper** et ainsi de suite, pour provoquer une **rupture** dans cette ligne et donc **créer un espace à attaquer**.

- **Le jeu déployé contournant.**

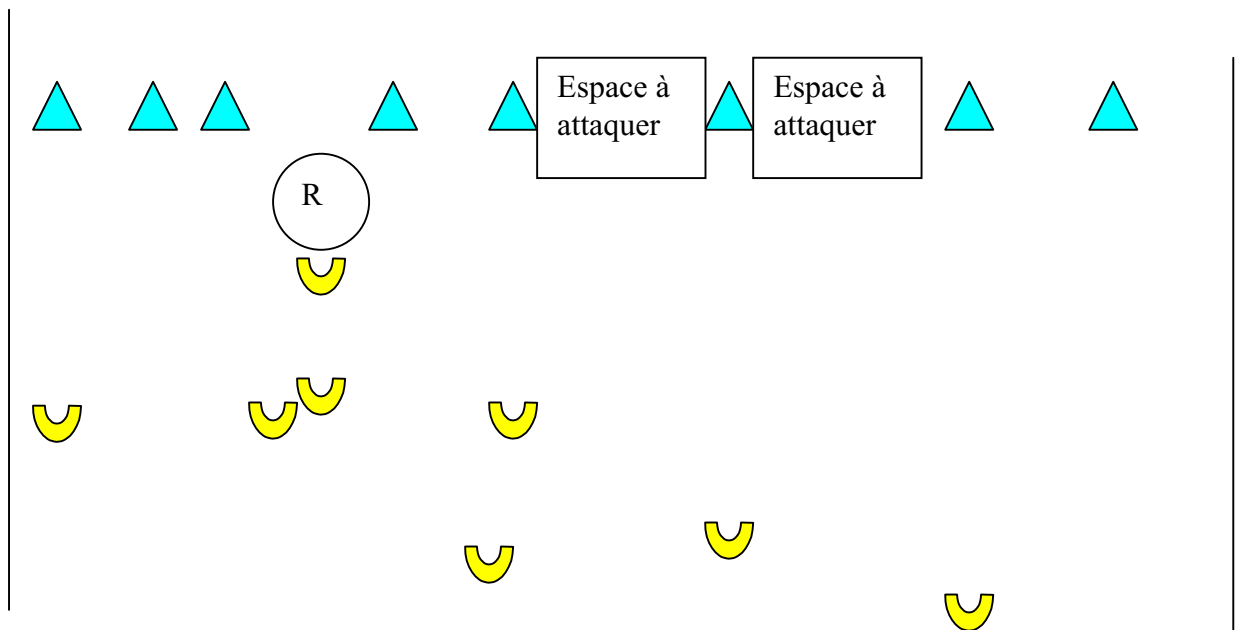
En premier lieu nous essaierons à XII en tant qu'utilisateur **de prendre tout l'espace** pour attaquer l'espace extérieur. C'est **le jeu déployé contournant**. On attaque l'espace extérieur avec un seul rideau offensif. Pour nous aider nous ferons reculer les ailiers adverses en utilisant le pied. S'ils comprennent l'espace sur l'extérieur est plus conséquent.



En deuxième temps lorsque que les opposants ont compris et étiré le rideau défensif, nous jouerons en **jeu déployé pénétrant**. Nous utiliserons pour cela un deuxième rideau offensif, donc nous mettrons en place à moyen terme la cellule de franchissement.

Pour cela il nous faut des joueurs dans l'axe. Vu que les troisièmes lignes ailes ne sont point là, d'autre solution sont à mettre en place. Ici la polyvalence du joueur prend toute son importance. Il faudra mettre l'accent dans le mouvement général que le jeu au poste n'est plus prépondérant, qu'un avant peu être trois quarts et vice et versa. La conservation du ballon doit être maîtrisée par l'ensemble des joueurs. Enfin de compte un avant doit savoir faire de grande passe et un trois quarts doit pouvoir déblayer et former un maul. Cette liste n'est pas exhaustive, bien au contraire.

- **Jeu déployé pénétrant**

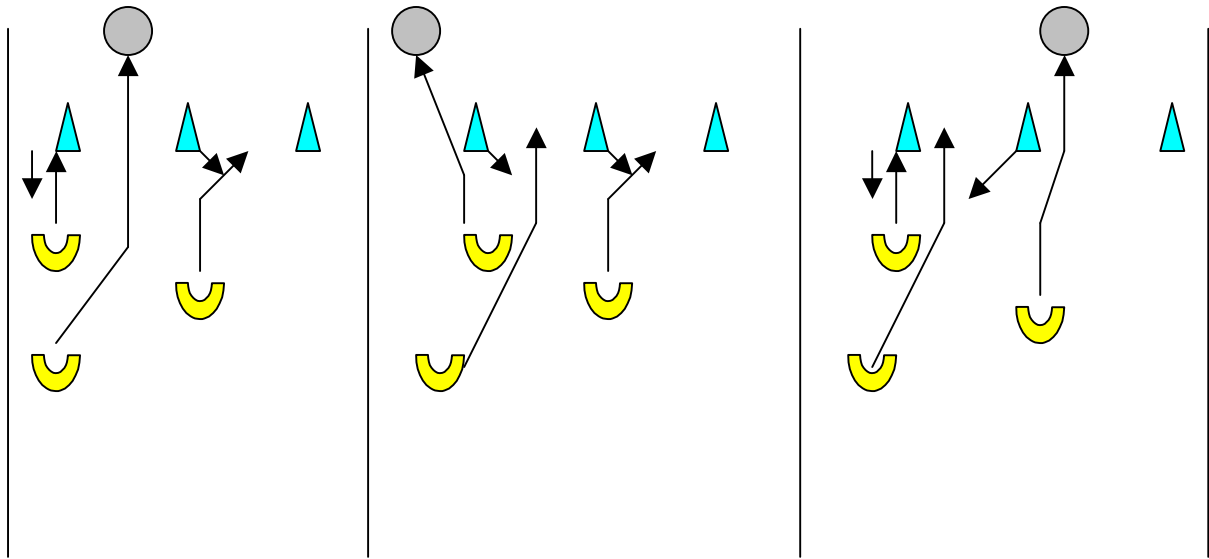


Pour mettre en œuvre un jeu déployé pénétrant, nous allons utiliser des joueurs en réserve.

1. Réserve dans l'axe du regroupement : 2 joueurs, pas plus qui se proposeront au 9 ou sur annonce. La codification est **rouge** et pour l'instant dans le même sens de jeu.
2. Réserve dans l'axe du 10 : les joueurs qui ne sont pas requis dans le regroupement, ni dans la ligne d'attaque et ni dans l'axe du regroupement. La codification est **bleu** pour jouer avec le 10 qui lui choisi de jouer avec cette réserve ou en classique si le jeu le permet.

Généralement dans le mouvement général ces réserves sont constituées par des joueurs de devant. Un travail spécifique sur la lecture du jeu et leurs rôles doit être préconisé et réalisé. Tout cela pour éviter de vouloir jouer le ballon avant de l'avoir gagné. Lorsque l'annonce du 9 ou du 10 est faite nous devons la respecter et l'appliquer. Personne ne doit être entre le 9 et le 10, les ailiers voir le deuxième centre doivent communiquer avec le 10 pour l'aider à prendre une décision, car si la défense est resserrée, il faut la contourner. Le rôle du 9 ne se limite pas à l'éjection du ballon mais aussi à la gestion du point de fixation en joueurs : s'il manque des joueurs pour gagner ou conserver le ballon il doit prendre dans la réserve et au contraire s'il y a trop de joueurs dans le regroupement il doit les enlever pour les mettre en réserve. Ce travail du 9 est assez exigeant car il demande une aptitude à commander qui n'est pas donnée à tout le monde mais elle se travaille au plus jeune âge. La création de ces réserves et leurs utilisations nous amène tout naturellement à la cellule de franchissement.

- **Cellule de franchissement**

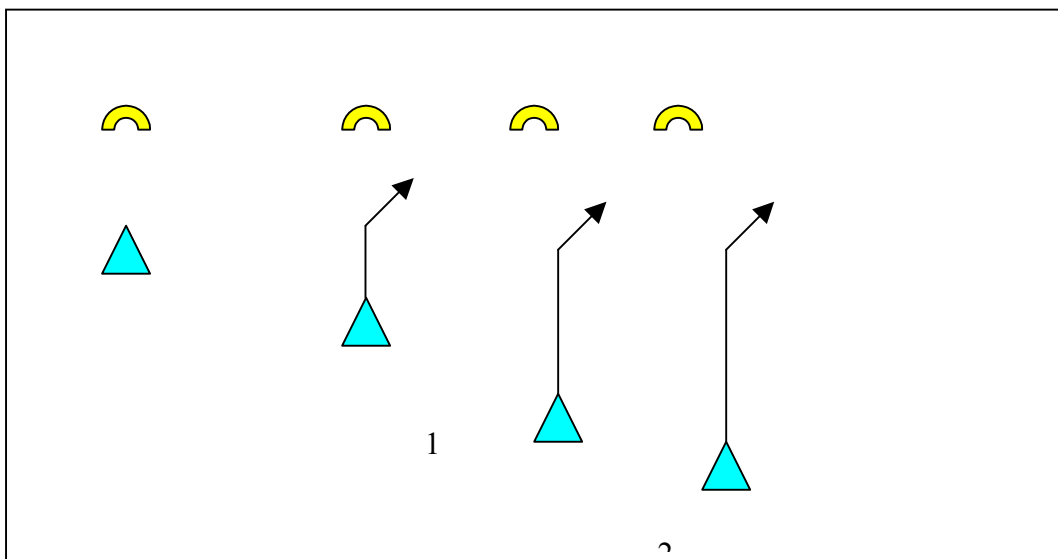


● Ce signe signifie là où le ballon doit être en fin d'action. Le premier utilisateur donne la balle dans les cas n°1 et n°3. Il favorise par ses appuis l'ouverture des espaces à attaquer. Sur ces trois situations le jeu vient de la gauche.

JEU DEPLOYE CONTOURNANT

Faire autant que possible, des départs du 8, afin que le 9 attaque le 10 adverse. Ainsi le surnombre est fait dès le début pour jouer en débordement.

Situation d'apprentissage :



Lorsque 1 reçoit la balle, il attaque son opposant sur son épaule externe, mais fait la passe avant le contact. 2 attaque l'espace entre les deux derniers opposants et fait sa passe à hauteur pour 3 qui est déjà sur l'extérieur de son opposant, il n'a plus qu'à déborder. Ce trois contre trois classique se transforme alors en un deux contre un.

JEU AU PIED

Utiliser le jeu au pied dans l'axe profond pour faire reculer les deux ailiers. Tout les coups de pied peuvent être utilisé, mais de préférence éviter les « chandelles » elles donnent du temps aux défenseurs de se replier. En utilisant les coups de pied, on maîtrise mieux la montée adverse du 10 et des deux centres.

Coup de pied par dessus si la défense est à 5 M.

Coup de pied rasant si la défense est à moins de 3 M.

JEU DEPLOYE PENETRANT

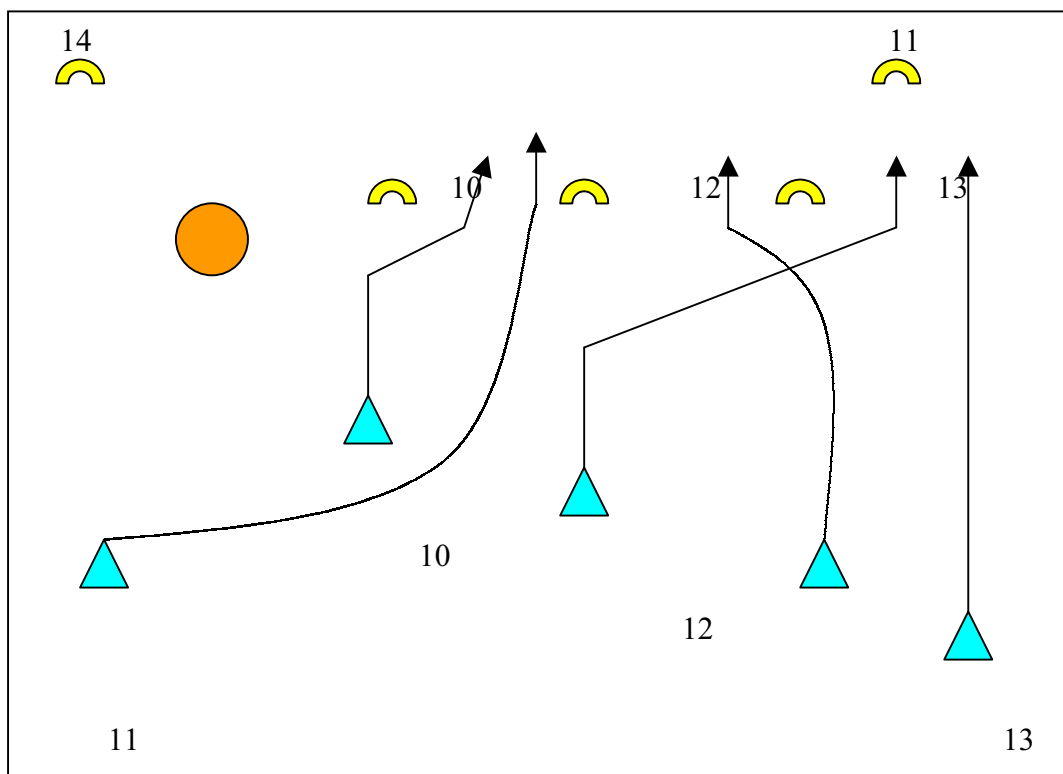
1. Phase de jeu autour du 13.

Sautée du 10 au 13 qui attaque le 13 adverse sur son épaule intérieure.

Trois solutions :

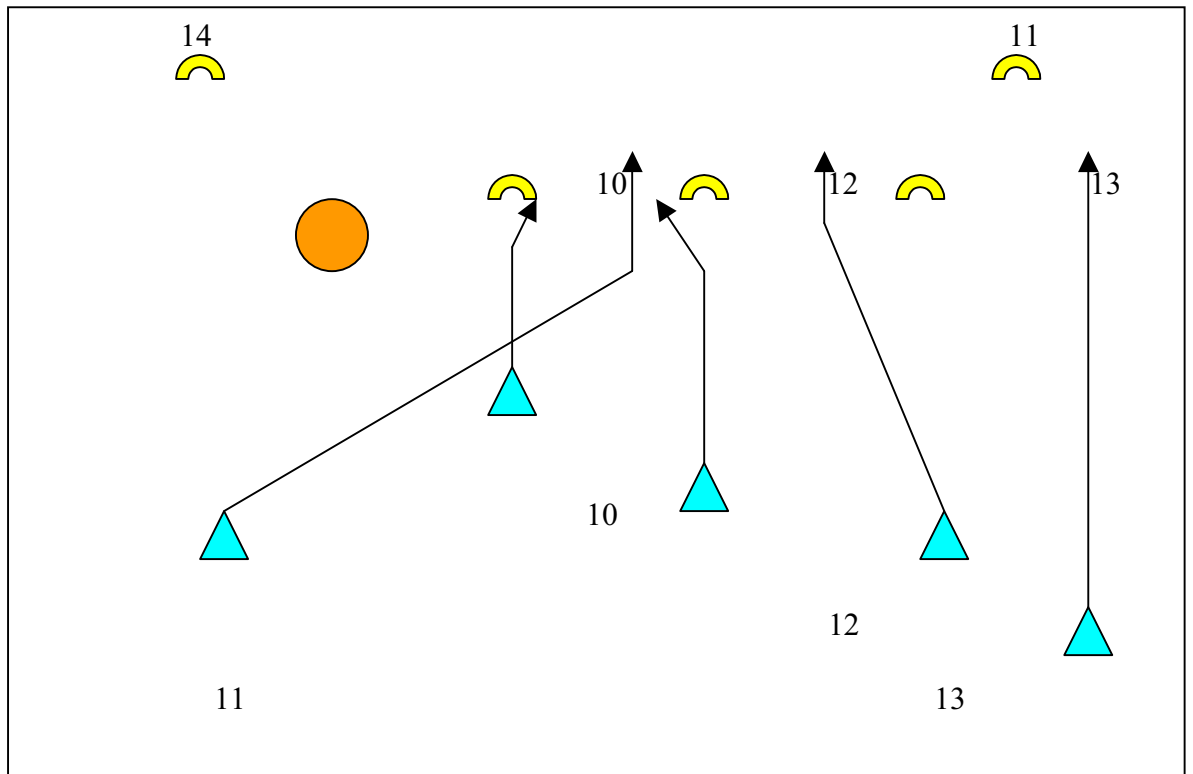
- Si 13 adverse vient sur notre 13 on fait une redoublée avec le 12, et on a donc un 2X1 sur le 14 adverse. L'ailier intérieur continu et franchi le rideau pour proposer un soutien inter.
- Si 12 adverse vient sur notre 13 on joue intérieur avec l'ailier du coté fermé. Le 12 franchi le rideau avec le 10, pour offrir un soutien exter et inter.
- Si 12 et 13 adverses anticipent la défense notre 13 prend le trou.

Nota : si 13 est bloqué, le 10 et le 12 sont les premiers soutiens du 13.



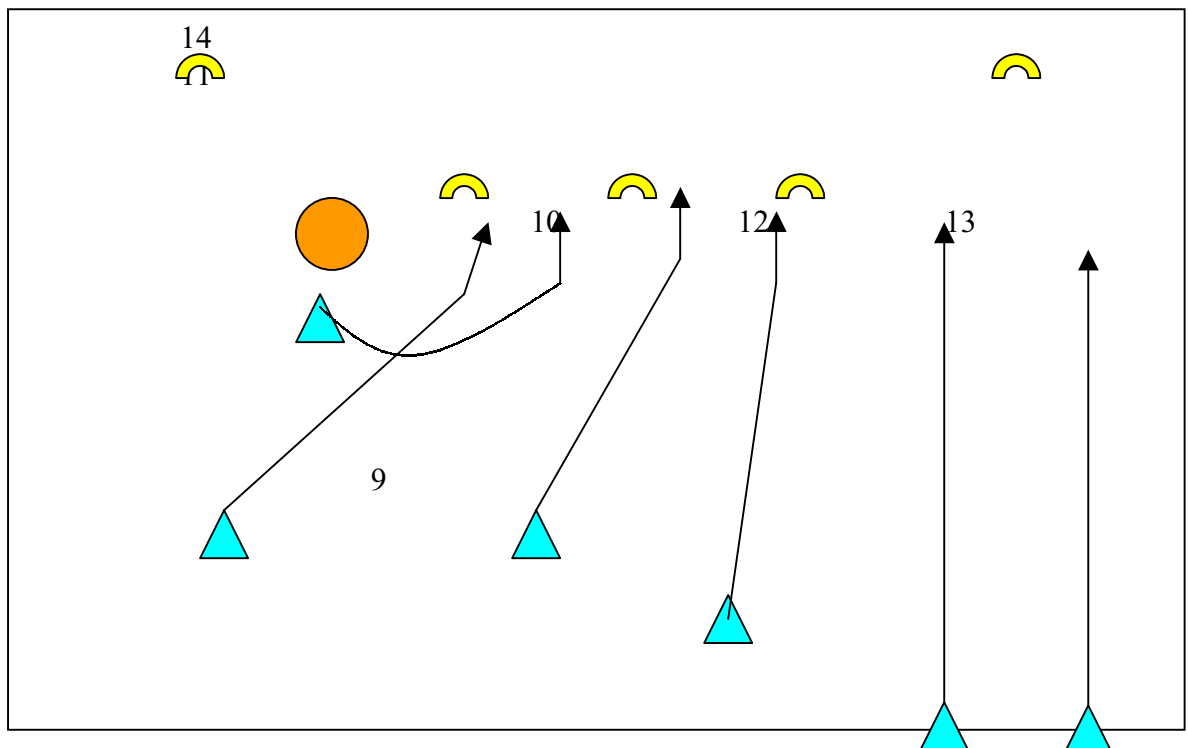
2. Phase de jeu dans l'espace entre 10/12

Passé contact du 10 sur 10 adverse, contact passé du 12 sur 12 adverse pour servir l'ailier du côté fermé à l'intérieur.



3. Phase de jeu autour de l'ailier coté fermé.

Mêlée, sortie de balle par le 8 qui sert l'ailier coté fermé qui attaque le 10 adverse, puis jeu déployé contournant avec passe sur le 9 qui attaque l'intérieur du 12 adverse, notre 10 qui attaque le 13. On a donc en final un 3X1 à faire.



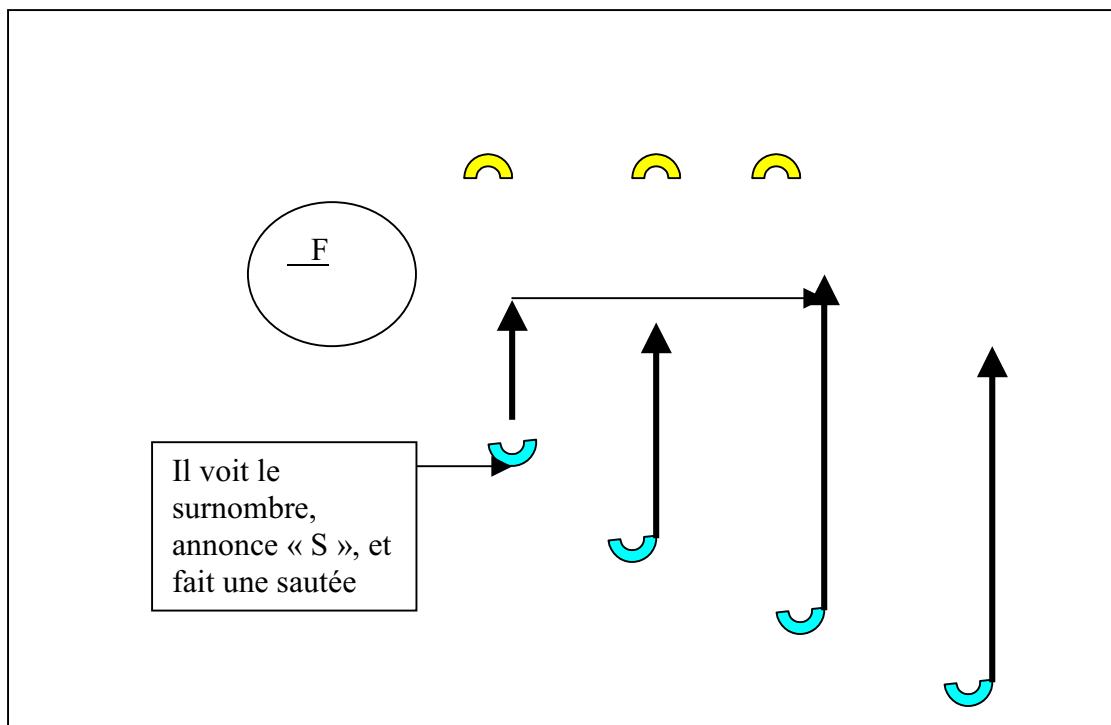
Important : prise d'info du N°11 sur 12 et 10 adverses. Si 12 pas fixé servir notre 9 au ras. Si 12 resserre sur son 10, sautée sur notre 10. Si 13 adverse resserre sautée sur notre 13, si non, prise d'espace avec le 12.

CAS NON CONFORMES

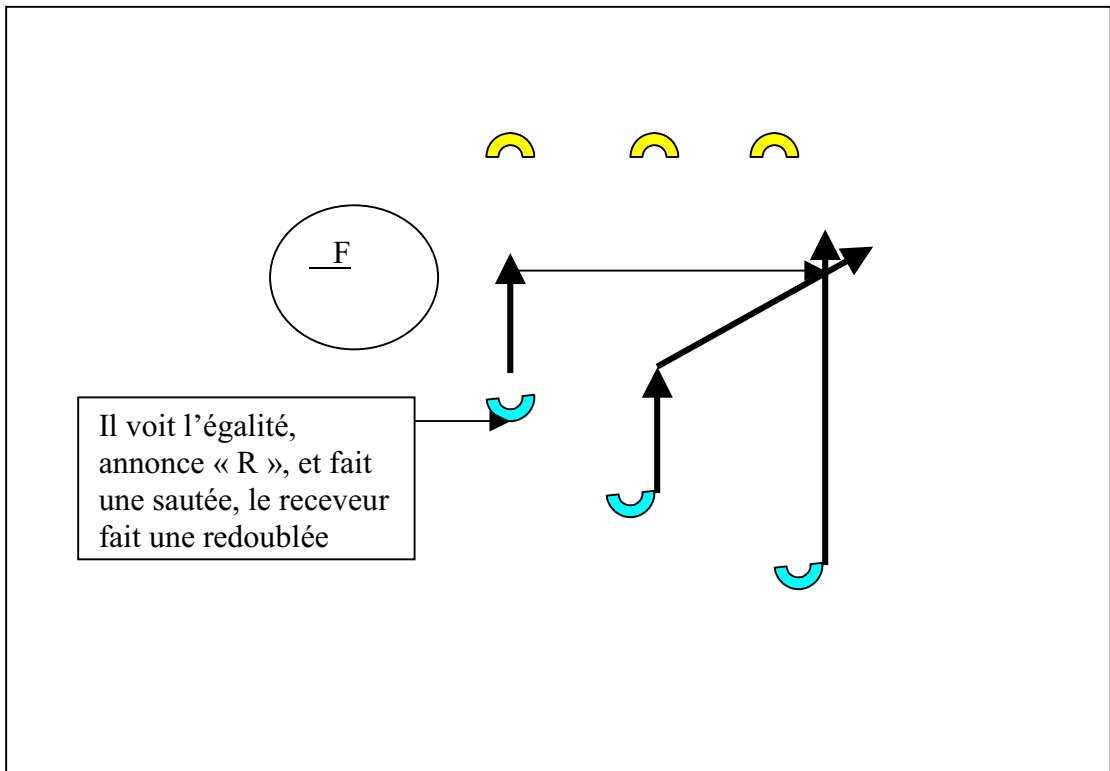
Dans le mouvement général il est difficile que tout le monde joue avec les mêmes intentions. C'est normal car tous les joueurs ont une vue différente du jeu. Nous allons essayer de codifier certaines situations. La prise des informations et la décision se feront par le joueur qui se situera après le point de fixation, généralement le N°10.

Lorsque l'annonce de la décision est faite tous les joueurs obéissent, si non on prend un essai.

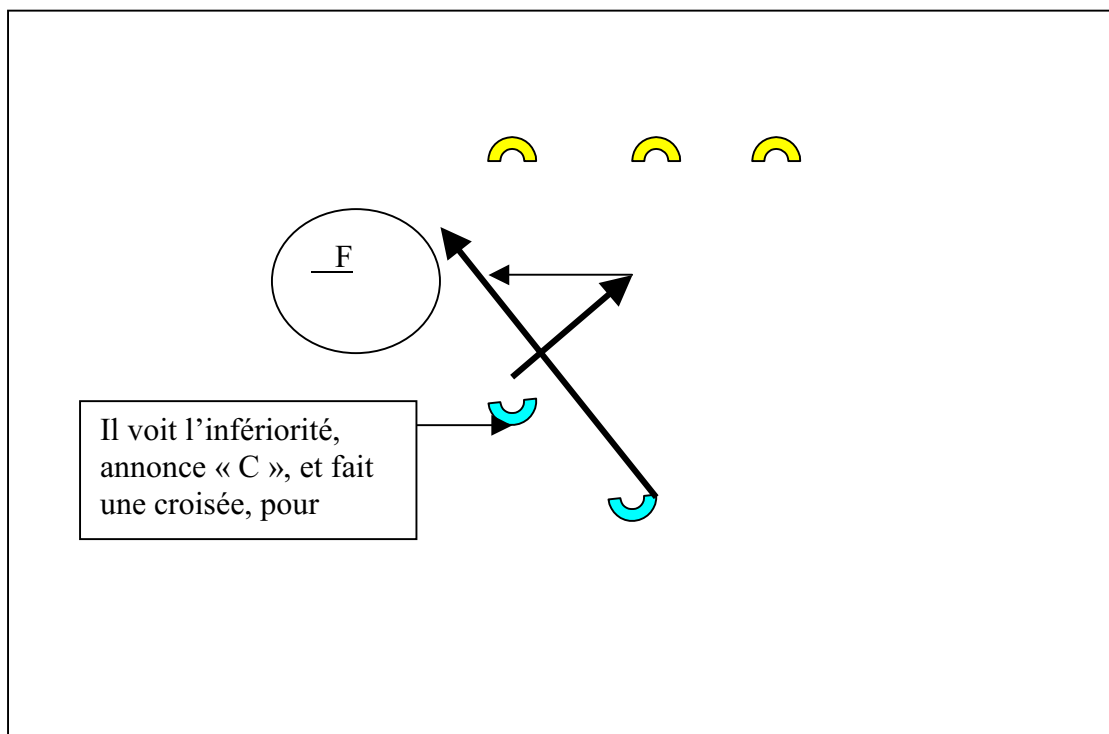
Sortie du point de fixation dans le même sens de jeu. Surnombre en notre faveur, on fait une sautée pour contourner la défense. L'annonce est « S ».



Sortie du point de fixation dans le même sens de jeu, égalité numérique, on fait une redoublée pour contourner la défense. L'annonce est « R ».



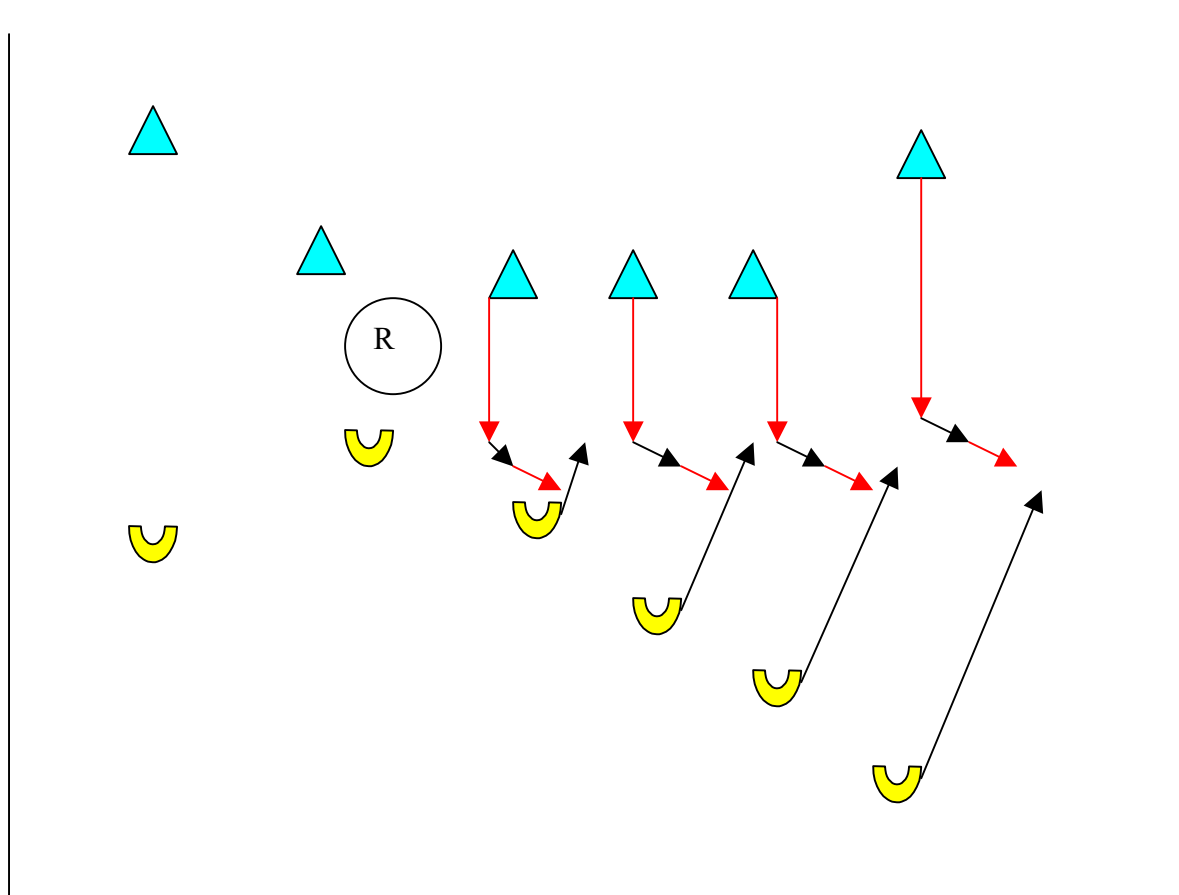
Sortie du point de fixation dans le même sens de jeu, infériorité numérique, on fait une croisée pour recentrer la défense et se réorganiser. L'annonce est « C ».



1. Défense dans le mouvement général

1.1. Le premier rideau défensif :

Tout joueur avant le début de la circulation du ballon par l'équipe adverse doit avoir repéré et identifié son adversaire direct. L'ensemble du rideau défensif monte ensemble, sur le commandement du joueur qui est le plus près du regroupement. La montée du rideau se fait de façon régulière : personne en avance, personne en retard. La défense est collective, la course rapide et uniforme. Lorsque le rideau défensif arrive à 3 ou 4 mètres de la ligne d'attaque, nous passons en défense individuelle. Si l'adversaire fuit le contact, va donc vers la touche, je le suis et le presse sans passer l'axe du ballon. Par contre s'il veut me défier, je ralentis ma course pour ne lui laisser comme choix que mon extérieur et quand il s'engage j'accélère sur le plaquage. $E = 1/2 M \times V^2$ ce qui veut dire plus ma vitesse augmente plus mon énergie donc ma force augmente.



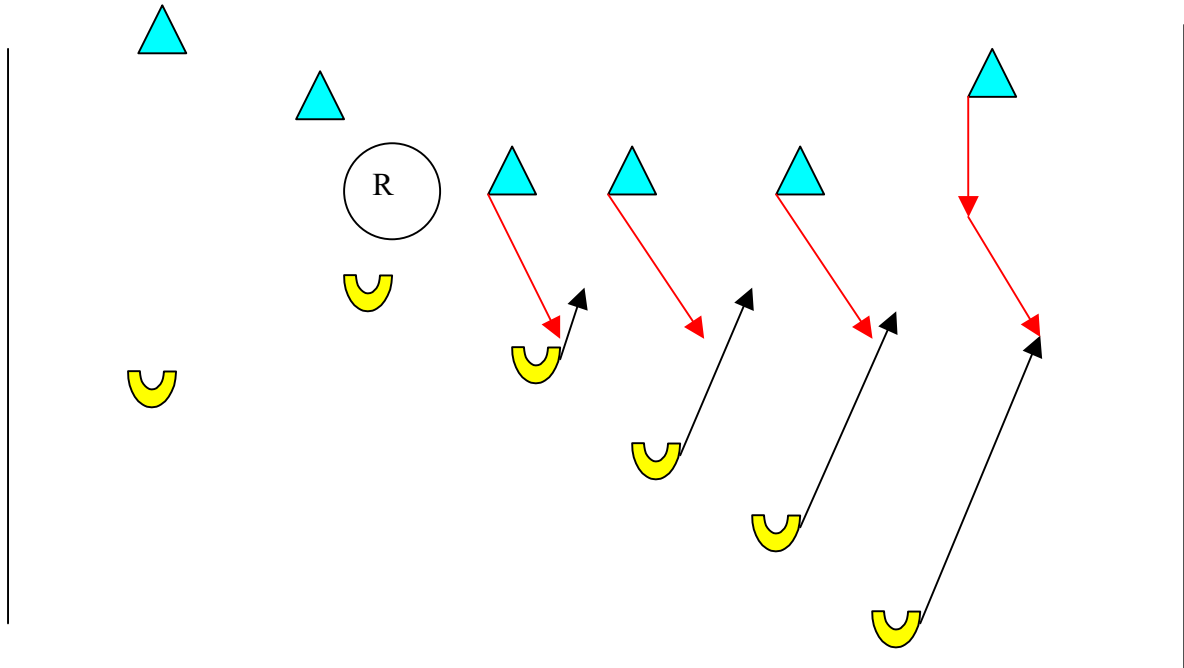
- ▶ Les flèches rouges symbolisent une course rapide
- ▶ Les flèches noires symbolisent une course lente

Une fois que ce premier rideau fonctionne nous allons pouvoir le faire varier et s'articuler suivant l'adversaire. Ceci ne va pas être simple, voir bien compliqué vu que même des seniors ont du mal à mettre ce système en place(sic) ! Mais je rappelle ici que c'est un projet d'équipe et qui peu le plus peu le moins !

Le premier rideau défensif ne montera pas de la même façon s'il y a égalité numérique ou pas.

- **Egalité numérique :**

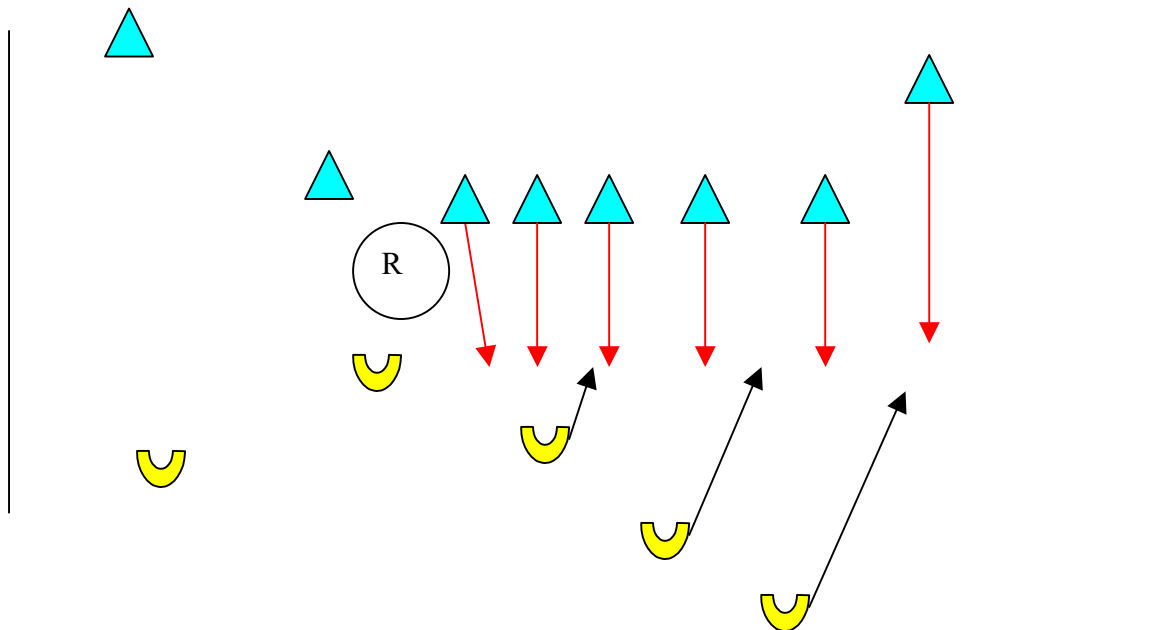
La montée se fera par course oblique pour amener l'adversaire vers la touche. On se servira d'elle comme d'un défenseur de plus le travail du deuxième rideau sera avantage. Nous devons défendre au niveau de la ligne d'avantage.



Ici nous ne traitons plus les courses de défenses individuelles, rapide puis lente et enfin rapide.

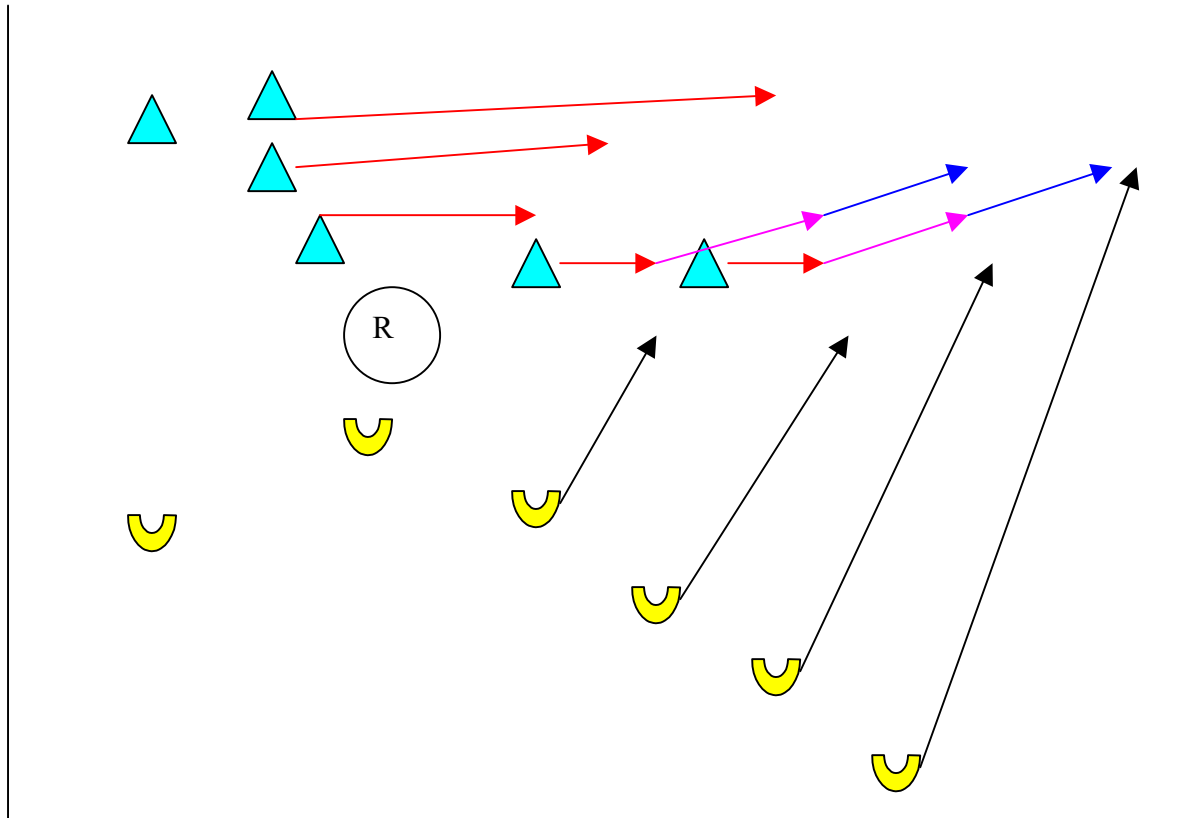
- **Supériorité numérique :**

La montée se fera par courses droites et rapides pour que la ligne d'avantage soit franchie le plus rapidement possible et accentuer ainsi le pressing sur l'attaque. Un bon pressing peut nous permettre de mettre sur le reculoir l'équipe adverse et de récupérer le ballon soit par conquêtes soit par maladresse de l'opposant (mêlée).



○ Infériorité numérique :

Cas souvent d'actualité, car un manque certain de communication entre les joueurs est flagrant à cet âge. La défense sera basse avec des courses parallèles aux lignes d'en but. La défense se fera en deçà de la ligne d'avantage et il faut vraiment utiliser la touche comme un défenseur supplémentaire et laisser l'équipe adverse prendre sa décision et surtout faire sa combinaison, car une maladresse est toujours possible, de plus comme l'équipe adverse est en mouvement, le fait de ne pas aller la chercher nous donne un temps supplémentaire pour une réorganisation du rideau défensif. Le défaut de cette défense est la communication entre joueurs. Celle-ci est très importante car les joueurs ont une course vers la ligne de touche, les épaules orientés vers elle, et de ce fait ne peuvent voir si le joueur intérieur est présent. Car il ne sert à rien de courir vers la touche si nous créons une fracture dans notre rideau défensif. Comme dit plus haut les courses seront parallèles aux lignes d'en-but, mais plus l'espace à défendre sera grand plus il faudra laisser du terrain pour gagner du temps, donc avoir des chances de se réorganiser défensivement. Concrètement cela se traduit par des courses non plus parallèles aux lignes d'en-but, mais par des courses qui auront tendances à « reculer », cette technique de défense est très souvent utilisée au rugby à VII : c'est **perdre du terrain pour gagner le ballon.**



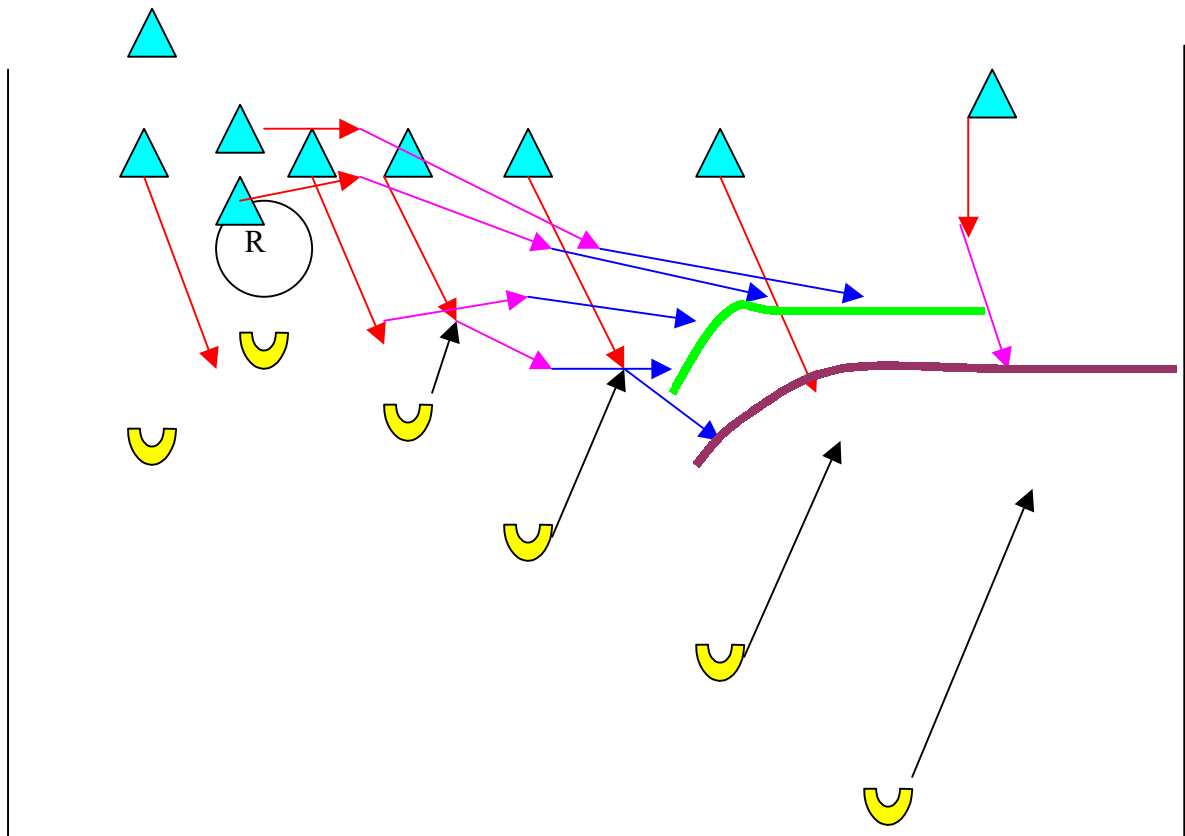
- Course à la première passe.
- Course à la deuxième passe.
- Course à la troisième passe.

Mais ces trois types de défense ne peuvent fonctionner sans deuxième et troisième rideau défensif. Nous allons donc traiter le deuxième rideau pour commencer.

1.2 Le deuxième rideau défensif.

Le premier rideau défensif étant acquis, il est judicieux de le renforcer pour palier peut être à certain problème de défense individuelle. Qui ne s'est jamais troué sur un placage ? Pour remédier à ce problème nous allons par une circulation de différents joueurs consolider notre système de défense. Ce système aura pour but de colmater les brèches dans le premier rideau défensif, de gagner le ballon lors des confrontations au niveau du premier rideau défensif et d'effectuer une couverture du jeu au pied adverse juste derrière le premier rideau défensif. Le système qui va être expliqué fonctionne pour les défenses hautes et obliques, pour les défenses basses il faut apporter quelques modifications mais le principe reste le même. Nous défendrons en arc de cercle pour enfermer l'adversaire dans une sorte de nasse entre nous et la touche en l'empêchant de renverser le jeu.

Nous prendrons pour exemple une défense oblique mais c'est pareil pour une défense haute.



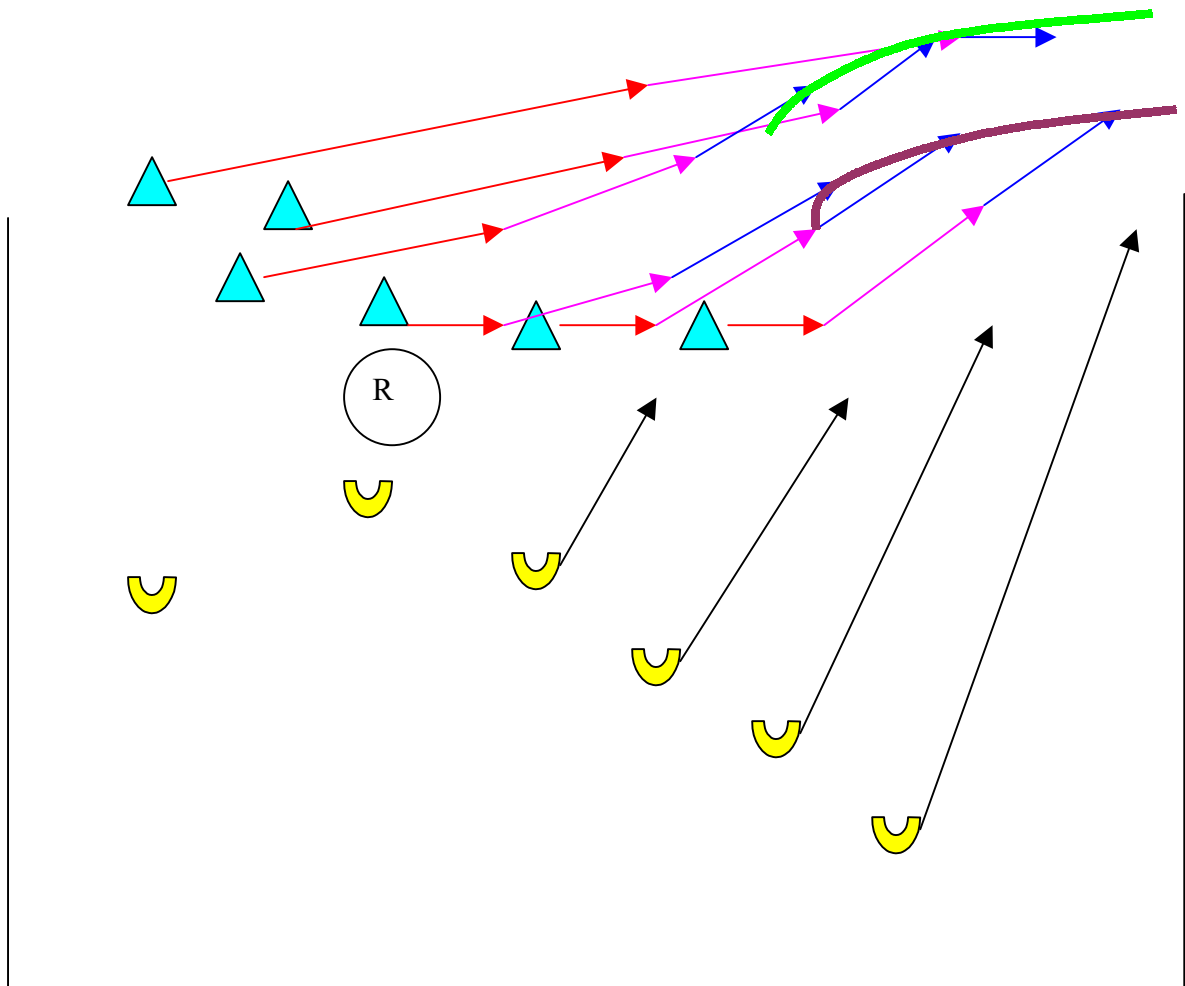
→ Passe entre le 9 et le 10 adverse. Déplacements des joueurs : le leader droit monte de son côté pour éviter un renversement puis occupe l'espace prêt à changé de statut. Le leader gauche monte sur l'intérieur du 10 adverse et couvre ainsi l'intérieur de son propre 10. Le premier rideau défensif monte normalement. Notre 9 et le joueur du regroupement qui sort le premier de celui-ci, courent latéralement pour former un deuxième rideau défensif sans passer l'axe du ballon.

→ Passe entre le 10 et le 12 adverse. Déplacements des joueurs : notre 10 glisse et défend sur l'intérieur de son 12, le leader gauche ne peut plus faire l'intérieur, il glisse vers le deuxième rideau à la suite du joueur du regroupement et du 9. On alimente ainsi le deuxième rideau.

→ Passe entre le 12 et le 13 adverse. Déplacements des joueurs : notre 12 glisse et défend sur l'intérieur de son 13. Notre 10 ne peut plus faire l'intérieur, il glisse vers le deuxième rideau à la suite des trois autres joueurs.

En fin de situation, nous avons donc deux rideaux défensifs symbolisés par les deux courbes. Le plus dur à faire comprendre c'est que l'on défend sur deux hommes quand on est dans le premier rideau et en suite il faut décrocher pour alimenter le deuxième rideau. La défense dans le premier rideau est sur son vis-à-vis et on enchaîne sur la défense intérieure de l'attaquant suivant pour épauler son partenaire et mettre de la pression sur le joueur adverse. De plus s'il y a combat nous serons plus près que l'attaque adverse pour conquérir le ballon.

Pour une défense basse, le deuxième rideau sert à alimenter l'intérieur des joueurs qui glisse pendant la défense basse afin d'éviter d'être pris sur l'intérieur.



Nous rappelons que le but est de gagner le ballon, donc de rééquilibrer la défense. Pour cela nous allons concéder du terrain pour nous donner du temps.

→ Passe entre le 9 et le 10 adverse. Déplacements des joueurs : les deux joueurs courent face à la touche. Les autres joueurs renversent leurs défenses, le 9 prend l'intérieur de son 10 et comme lui court vers la touche, les autres font l'effort de venir constituer le deuxième rideau.

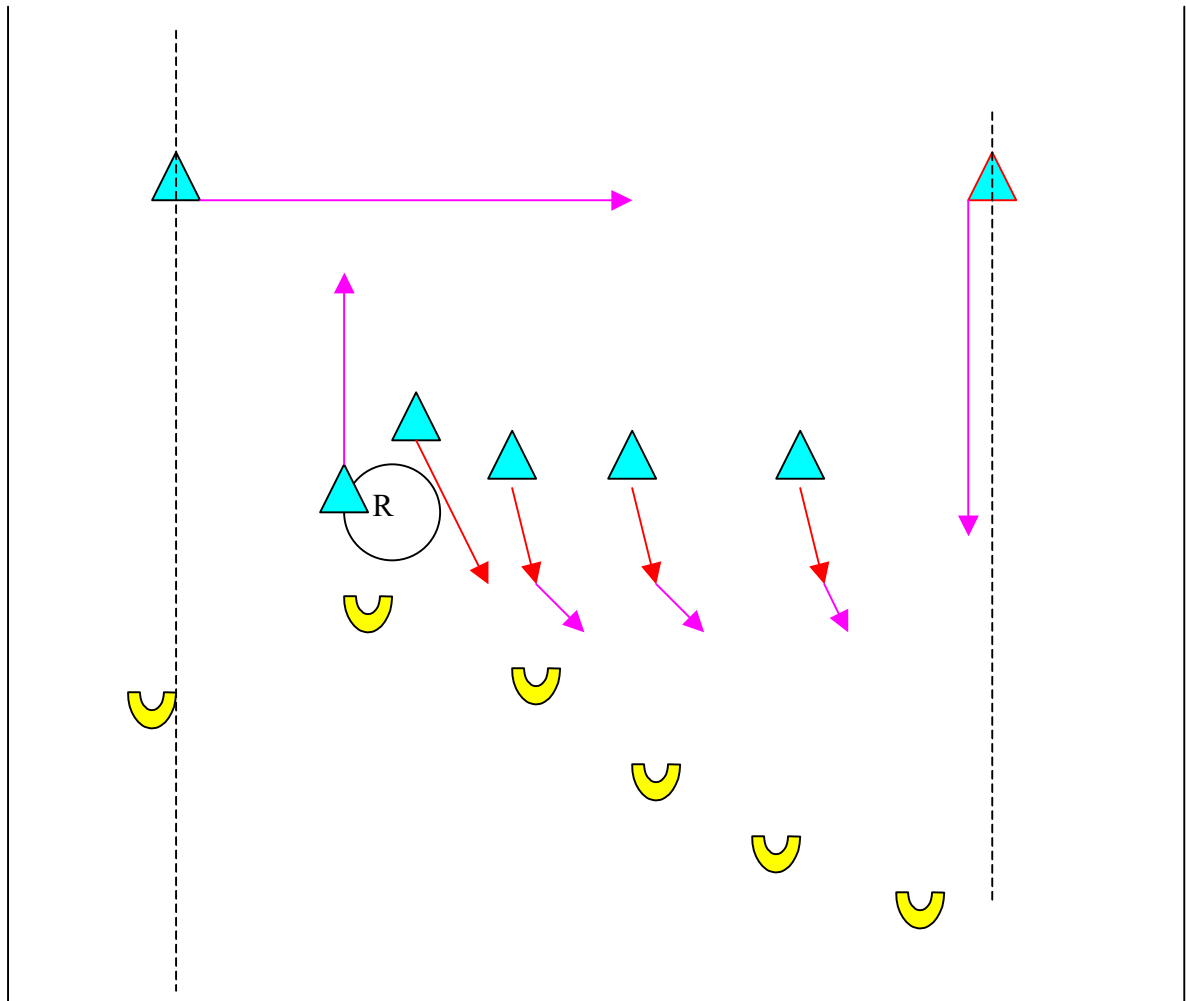
→ Passe entre le 10 et le 12 adverse. Déplacements des joueurs : notre premier rideau oblique sa course vers notre camp, nous perdons du terrain mais nous gagnons du temps, les joueurs extérieurs doivent arriver. En aucun cas ils ne passent l'axe du ballon.

→ Passe entre le 12 et le 13 adverse. Déplacements des joueurs : notre premier rideau oblique encore sa course mais un peu moins, car le deuxième rideau se met en place. L'équilibre est rétabli, nous avons perdu du terrain, mais maintenant nous devons gagner le ballon. Dans ce type de défense il faut s'aider de la touche et du troisième rideau qui après la passe du 10 au 12 vient dans le premier rideau.

Le premier et le deuxième rideau défensif étant en place nous allons nous occuper du troisième.

1.3 le troisième rideau défensif.

Celui-ci diffère du rugby a XV car il n'y a pas d'arrière, cette fonction est partagée par les deux ailiers. La position de départ des ailiers est environ sur la ligne des 15 mètres, 30 mètres derrière le premier rideau défensif pour palier à tout coup de pied. L'ailier extérieur intègre le premier rideau défensif quand le 10 adverse a fait sa passe.



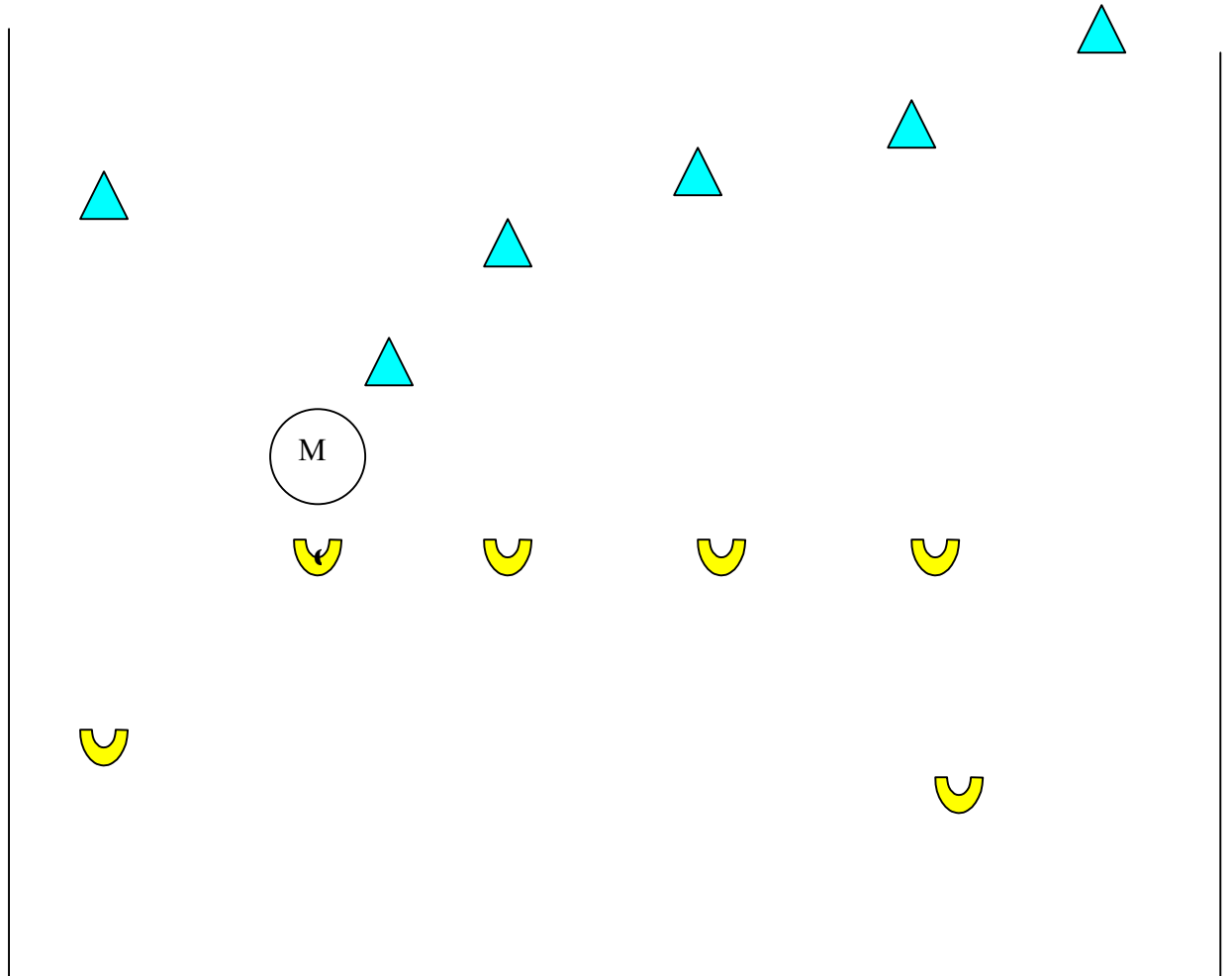
- ▶ Passe entre le 9 et le 10 adverse. Déplacements des joueurs : défense oblique.
- ▶ Passe entre le 10 et le 12 adverse. Déplacements des joueurs : toujours défense oblique, l'ailier extérieur intègre le premier rideau défensif, l'ailier intérieur vient vers le centre du terrain sans passer l'axe du ballon, petit plus : un avant qui n'est pas pris ni par le premier rideau ni par le deuxième rideau vient prendre la place de l'ailier intérieur.

Après l'étude du mouvement général, qui pour l'instant n'est pas clos et pourra suivant l'expérience acquise au fil des matchs être complétée, nous allons aborder le jeu autour des phases de conquêtes.

PHASES DE CONQUETES

La mêlée

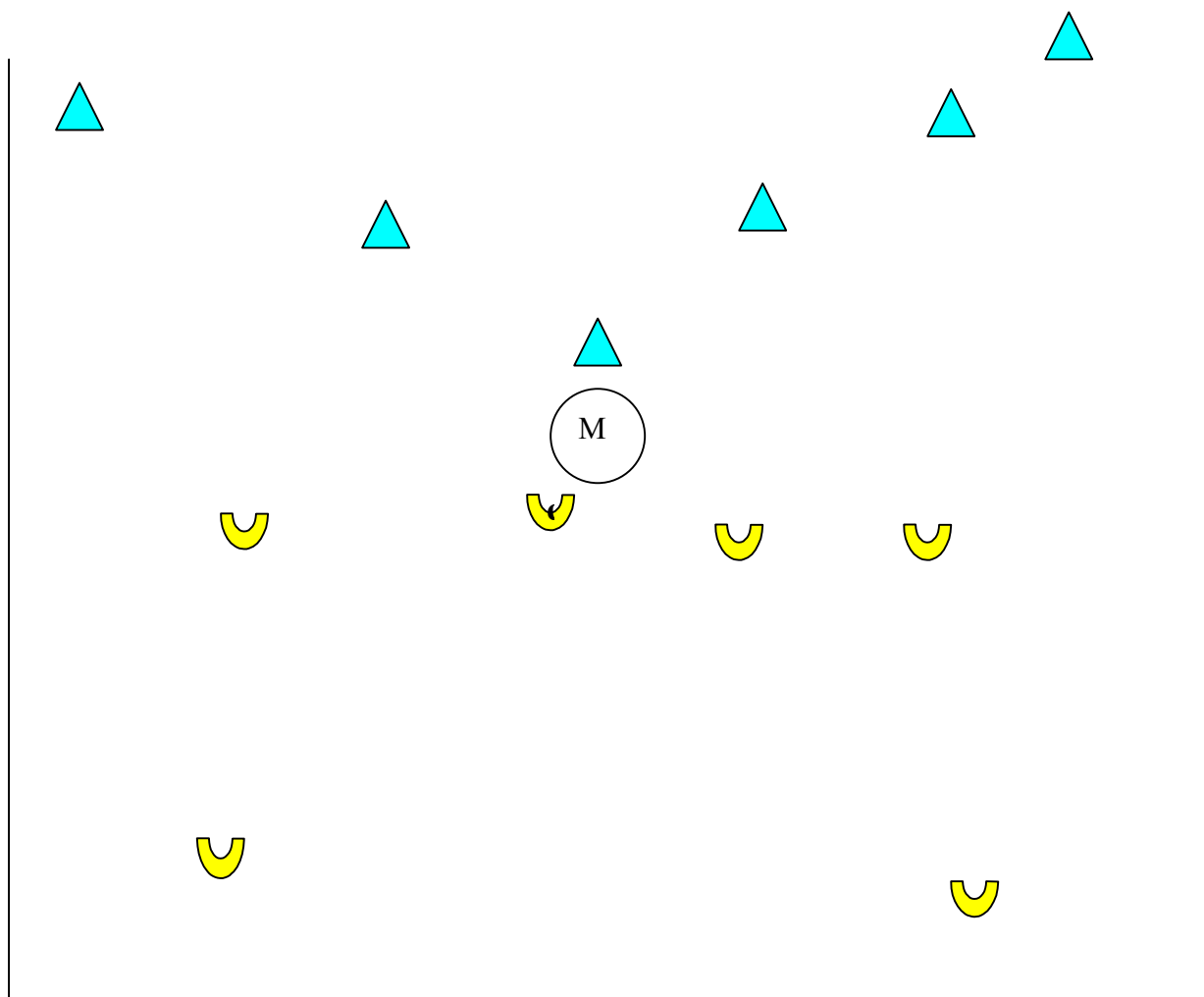
I La défense sur mêlée



Toute la défense dépend du n° 9. Il fait le rôle de troisième ligne aile et c'est pour cela qu'il se place derrière la mêlée légèrement sur le côté opposé à l'introduction. Il se partage la défense autour de la mêlée avec le n°8. Le 8 et le 9 vont former le deuxième rideau défensif lorsque le 10 adverse a fait sa passe. Ils ne dépassent jamais l'axe du ballon. L'ailier extérieur vient dans l'alignement que quand le 10 adverse fait sa passe. L'ailier intérieur glisse pour couvrir et faire un troisième rideau. Les 2 deuxième lignes doivent courir pour palier à l'absence des 3° lignes ailes. Le talon ou le joueur le plus adroit de la 1° ligne doit prendre le troisième rideau avec le 11. Le reste de la première ligne occupe le terrain pour être présent sur un renversement d'attaque.

Cas particulier de la mêlée au centre :

Le 9 défend toujours derrière la mêlée, côté opposé à l'introduction. Un centre prend un seul côté, il se place face à l'espace entre le centre adverse et l'ailier, le 10 et l'autre centre prennent l'autre côté. Les deux ailiers prennent de la profondeur pour palier à un coup de pied. Les deux ailiers rejoignent la ligne de défense quand le 10 adverse a fait sa passe. Comme on peut le voir sur le schéma il est judicieux d'attaquer sur le côté ou il y a qu'un centre car, comme on le remarque, il n'y a que deux 2X1 à jouer. Le 9 et le 8 sont là pour aider le centre. Il ne doit pas monter vite mais faire une défense flottante qui permet à l'ailier, au 9 et au 8 de venir compléter la ligne de défense. L'ailier opposé vient faire le dernier rideau. Les deux deuxième lignes s'éjectent très vite de la mêlée pour former le deuxième rideau, la première ligne occupe le terrain pour éviter un renversement.



II L'attaque sur mêlée

Sur une mêlée excentrée, en début de match, il est préférable de jouer classique jusqu'au 10 qui botte dans l'espace laissé libre entre les deux ailiers. Ceci pour tester la défense sur coup de pied et surtout pour éviter que le rideau défensif ne monte trop vite et donc ne mette la pression inutilement. Sur le même temps notre rideau offensif prend le maximum d'espace pour essayer d'étirer le rideau adverse. S'il ne suit pas, des espaces libres sont sur les extérieurs donc aller au plus vite à l'aile pour attaquer ces espaces. Pour cela ne pas hésiter à

utiliser la passe sautée et le jeu au pied si l'ailier adverse est dans la ligne de défense. Tant que le rideau défensif n'est pas étiré, pratiquer le jeu déployé contournant. Lorsque la défense à compris, les espaces à attaquer se trouvent au milieu du rideau défensif. Pour les attaquer utiliser la cellule de franchissement. Pour cela nous utiliserons l'ailier côté fermé pour venir en réserve axiale et ainsi apporter le surnombre. **Que se soit pour un jeu déployé contournant ou un jeu déployé pénétrant, l'ailier côté fermé vient créer le surnombre.** Ceci met plus d'incertitude sur la défense. Le 9 et le 8 forment le deuxième rideau offensif. Les deux deuxième ligne suivent la progression du ballon, prêt à former le premier rideau offensif s'il y a renversement. Le joueur le plus adroit de la première ligne prend en charge le troisième rideau en cas d'une interception, il se trouve à une trentaine de mètres derrière le premier rideau offensif, il suit le ballon et ne passe jamais l'axe du ballon. Le reste de la première ligne occupe l'espace restant et sera utilisé comme des trois quarts s'il y a renversement. Il est judicieux d'utiliser certains outils qui sont à notre disposition. Les départs du troisième ligne pour éviter une défense du 9 sur notre 10 et fixé le 8 en face. De plus si le 9 en face ne plaque pas, en utilisant des départs du 8 notre 9 peut attaquer le 10 adverse, nous aurons donc tout de suite un sur nombre. Il est aussi judicieux de travailler la passe contact et le contact passe, surtout entre 10 et 12, pour faire entrer l'ailier côté fermé. Mais le départ du 8 peut être utiliser pour fixer le 10 adverse en construisant un maul. La codification pour tous les départs du 8 sur mêlée sont : le nom d'une île pour l'extérieur, le nom d'une ville du continent pour l'intérieur.

La touche

I La défense sur touche

Dans tous les cas le premier sauteur saute pour gêner le sauteur adverse, sauf dans nos 22 M ou nous restons vigilants pour résister à un maul constitué. Le lanceur est responsable du couloir des 3 M, le 9 essaie de comprendre les codes adverses et donne des indications sur le sauteur adverse. Il serait de bon ton de travailler avec deux sauteurs pour défendre et ainsi s'adapter par rapport au lancé.. Si le sauteur adverse n'est pas identifier, notre premier sauteur saute. Le 9 garde le fond de touche.

II l'attaque sur touche

Les annonces sont les mêmes que pour le jeu à XV lors des touches à 5. Il y a quelques variantes : sur les crevettes, aber ildut.

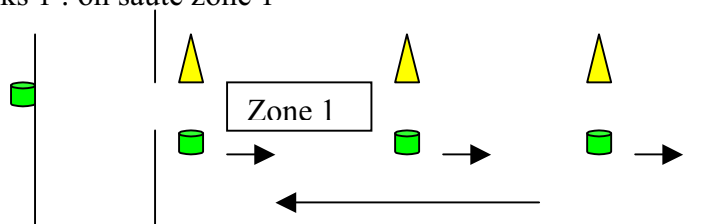
Crevette : on lance sur le deuxième sauteur qui doit redescendre très vite, le 9 vient arracher et donne au lanceur qui va attaquer au niveau des 15 M, suivi du premier bloc. A faire dans les 22 M adverse.

Aber ildut : on lance sur le deuxième sauteur qui descend très vite, là on structure un maul et on enfonce. Le lanceur ne garde plus son couloir et vient pousser lorsque la marche avant est enclenchée. L'ailier vient pousser aussi, ainsi que le 10.

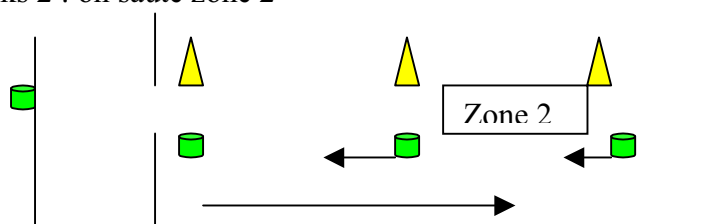
Les touches à 5 seront préférées dans une zone du terrain partant de notre en-but jusqu'au 30 mètres adverse.

Pour varier, malgré l'effectif restreint, nous pouvons faire des touches à trois, tel que des bocks.

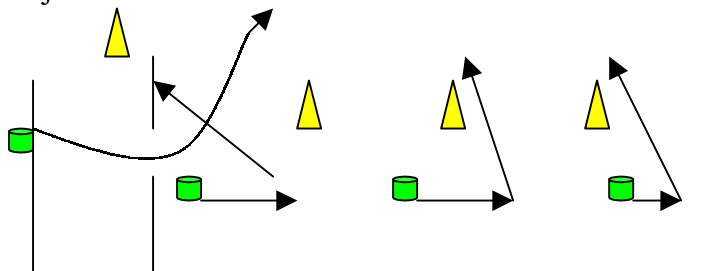
Bocks 1 : on saute zone 1



Bocks 2 : on saute zone 2



Bocks 3 : on joue à la limite des 3 M



La codification pour toutes les touches est la suivante : nombre à trois chiffres. Celui du milieu indique le sauteur : pair premier sauteur, impair deuxième sauteur.