

DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE

PLAN de FORMATION du JOUEUR

1. GÉNÉRALITÉS



TABLe DES MATIÈRES

VERS UNE ÉCOLE DU RUGBY FRANÇAIS	P 5
■ Pourquoi un plan de formation ?	P 5
■ Comment ?	P 6
OBJECTIFS GÉNÉRAUX	P 7
■ Extrait du projet fédéral	P 8
■ La santé et la sécurité	P 9
■ Le dopage	P 19
OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	P 21
LE JEU	P 23
■ Principes fondamentaux	P 24
■ Principes d'action	P 24
■ Règles d'action	P 25
■ Situations tactiques et situations stratégiques	P 26
■ Les phases du jeu	P 27
● <i>Les Phases de Mouvement Général</i>	P 28
● <i>Les Phases de Fixation</i>	P 33
● <i>Les Phases ordonnées</i>	P 38
■ Le projet de jeu et d'équipe	P 42
LE JOUEUR	P 44
■ Le joueur et ses ressources	P 44
● <i>Habiletés mentales</i>	P 45
● <i>Perception et prise de décision</i>	P 46
● <i>Technique</i>	P 47
● <i>Physique</i>	P 48
L'APPRENTISSAGE	P 49
■ La rotation des dominantes	P 49
■ Le climat d'apprentissage	P 52
■ L'éducateur	P 55
■ Les étapes	P 56
■ Les niveaux de jeu	P 57
■ Les situations d'apprentissage	P 62
■ Conseils pour la conduite des situations problèmes	P 64
■ Articulation méthodique des situations d'apprentissage	P 71
■ La compétition	P 74
■ L'évaluation du joueur	P 75
LES COMPÉTITIONS	P 76
■ Extrait du projet fédéral	P 76
LES STRUCTURES	P 78
■ Extrait du projet fédéral	P 78
■ Les différents niveaux de structures	P 80
■ La filière de haut niveau jeunes : la détection	P 82
■ Les pôles Espoirs	P 84
■ Le Centre National du Rugby	P 86
LA FORMATION DES ÉDUCATEURS	P 87
■ Extrait du projet fédéral	P 87
■ Extrait des règlements fédéraux	P 88
■ Les objectifs	P 91
■ Le modèle de formation	P 92
■ Le positionnement	P 94

Le mot du président



La formation des joueurs et donc des éducateurs est une des missions essentielles de la Fédération Française de Rugby. La formation permet de sécuriser la pratique, de donner accès à la connaissance des règles mais elle se doit aussi d'intégrer et même d'anticiper l'évolution du jeu tout en préservant la spécificité de notre culture rugbyistique.

Enrichir notre patrimoine dans ce domaine concerne l'Élite et le Secteur Amateur, quelles que soient les catégories d'âge. La progression générale du rugby français passe par une homogénéisation des méthodes de formation proposées par la FFR.

La création du plan de formation du joueur, sous l'impulsion de la Direction Technique Nationale s'inscrit dans cette démarche.

Le document qui est ici présenté est particulièrement complet ; il définit le cadre de référence, celui de la formation fédérale de l'éducateur, reprend tous les aspects théoriques, donne des éléments d'approche spécifique pour les moins de 13 ans, moins de 17 ans et moins de 21 ans et surtout propose un grand nombre d'exercices et de situations pédagogiques accessibles à tous. Cette méthodologie, qui lie la théorie à la pratique, doit permettre aux formateurs de favoriser l'intelligence tactique, d'améliorer la préparation physique, d'assurer la progression technique et surtout de donner une culture du jeu commune à tous les pratiquants.

Le plan de formation du joueur, associé à l'existence du Centre National de Rugby, matérialise la volonté de la FFR d'assurer une formation toujours plus performante. Cette orientation est conforme à celle de l'état, le Ministère des Sports s'étant engagé à rationaliser diplômes et règlements tout en favorisant la professionnalisation de l'encadrement, tâche que le bénévolat traditionnel ne peut plus assurer seul.

Préparer l'avenir et donc ne pas simplement se soucier de gérer l'instant présent, est notre devoir collectif.

Bernard LAPASSET
président de la Fédération Française de Rugby

Le mot du Directeur Technique National



Plan de formation : ce titre induit forcément une conception, une méthode, une certaine idée du « comment faire pour mieux enseigner » qui implique tout à la fois :

- le joueur pour lui permettre d'accéder au « mieux jouer » en le dotant, tout au long de sa formation, d'outils de plus en plus nombreux et de plus en plus performants ;

- le formateur, pour entretenir sa réflexion, améliorer sa pratique, la rendre adaptée et accessible à ceux qui apprennent.

Les deux sont toujours à resituer dans une relation de recherche et de réflexion.

Ce plan est significatif de la méthode française d'enseignement du jeu. Celle-ci, cohérente et logique, répond totalement à l'évolution du jeu. Elle est scientifiquement reconnue.

La priorité accordée à l'activité adaptative du joueur place celui-ci dans les meilleures conditions pour accéder au moment utile à d'autres dominantes. En effet, solliciter l'intelligence tactique du joueur ne veut pas dire que les autres dimensions du jeu soient négligées. Au contraire, il convient de les intégrer adéquatement quand le besoin existe. La compétition, révélatrice du niveau de jeu, est le support incontournable pour repérer et identifier ces besoins.

Il ne s'agit pas, dans ce plan de formation, de donner des recettes magiques, ni de présenter et suivre un mode d'emploi, mais bien de mettre à la disposition des formateurs des moyens et des connaissances qui les guideront dans leur action de formation.

Pour réellement profiter de ce document faut-il encore être imprégné du patrimoine pédagogique déposé par tous ceux qui ont construit, au fil du temps, cette démarche d'enseignement du rugby, démarche qui engage clairement la responsabilité des éducateurs.

Faire le lien entre la connaissance théorique et sa mise en application cohérente n'est pas aussi évident, cela demande une conception du jeu et des processus mis en œuvre par le joueur, au travers du collectif, pour apprendre et acquérir cette connaissance, étant entendu que chacun, à sa mesure, présente un potentiel de progression qu'il s'agit de gérer en fonction de son vécu, de ses expériences et de ses limites momentanées.

C'est dans cet objectif que les contenus d'enseignement proposés sont en adéquation avec le niveau de jeu du joueur, niveaux de jeu qui, dans ce plan, permettent de situer le joueur dans sa progression, d'évaluer ses capacités momentanées et, à terme, de prévoir ce qu'il sera capable de réaliser.

En fait, trop souvent, ces contenus d'enseignements révèlent pour les éducateurs et entraîneurs des incertitudes, voire des contradictions. Ce plan doit permettre à tous ceux qui sont en charge de la formation de terrain d'être au service du projet sportif fédéral qui vise la formation de tous les joueurs, quel que soit leur niveau de pratique, l'organisation, la démarche d'enseignement et les contenus en étant la conséquence.

C'est l'unique moyen pour aller tous ensemble vers une culture de jeu commune, une véritable culture pédagogique non fossilisée, mais évolutive.

Ce plan de formation doit permettre à chacun de répondre aux difficultés qu'il rencontre dans sa pratique et de construire le joueur non pas en « donnant plus » mais en « donnant mieux ».

Pierre VILLEPREUX

Pourquoi un plan de formation ?

Les constats actuels concernant nos joueurs internationaux font apparaître des carences qui sont le fruit d'une absence d'harmonisation des conceptions de jeu et des pratiques d'entraînement.

L'objectif de la Fédération Française de Rugby est de permettre à tous les joueurs d'atteindre leur meilleur niveau possible et aux meilleurs d'entre eux d'accéder au plus haut niveau de performance, accompagnés dans leur apprentissage au sein de structures spécialisées.

Tout joueur entrant dans un club doit être considéré comme un international en puissance, et a donc droit aux meilleures conditions de formation possible. L'émergence du talent n'est pas fortuite et dépend pour l'essentiel de l'organisation dans laquelle chacun des acteurs doit être en mesure de repérer et de suivre l'évolution des jeunes présentant les meilleures qualités.

Loin de prétendre uniformiser les pratiques, il s'agit au moins de dégager des constantes, des éléments fondamentaux qui couvrent l'ensemble des facteurs de la performance et leur gestion, aussi bien dans les contenus que dans les modalités pédagogiques.

C'est la vocation de ce document.

Il ne s'agit pas de préparer une équipe à une compétition mais de contribuer à former un joueur efficace, épanoui, capable de mobiliser de manière optimale ses ressources pour son meilleur RUGBY.

Comment ?

RÉPONDRE AUX DIFFÉRENTS TYPES D'INTERROGATIONS :

QUEL JEU ?

- Partir d'une conception de jeu qui suscite un consensus autour des principes liés aux situations tactiques et stratégiques.

QUEL JOUEUR ?

- Faire l'inventaire des ressources du joueur (affectives et relationnelles, perceptives et décisionnelles, techniques, physiques et mentales) et hiérarchiser les besoins de formation en fonction des priorités momentanées.
Participer à l'insertion sociale, professionnelle et à la reconversion des joueurs.

QUELLE DÉMARCHÉ ? QUELS ÉDUCATEURS ?

- Énoncer ce que devraient être les compétences de l'éducateur et l'entraîneur pour enseigner à tous les niveaux de pratique.
Harmoniser les modalités pédagogiques pour chaque étape et d'une étape à l'autre.

QUELS DIRIGEANTS ?

- Créer et faciliter les conditions qui permettront l'épanouissement du joueur.

QUELLES STRUCTURES ?

- Renforcer les structures existantes et en créer de nouvelles, améliorer la qualité de l'accueil, pour fidéliser les joueurs et rendre l'apprentissage et le perfectionnement plus efficaces.

QUELLES COMPÉTITIONS ?

- Mettre en place des compétitions adaptées contribuant à la formation des joueurs et recherchant le plus haut niveau de pratique possible.

QUELLES ÉVALUATIONS ?

- Se doter d'un programme d'évaluation longitudinale tout au long de la formation pour contrôler les progrès et assurer un suivi individuel de carrière

Convaincre tous les acteurs de la conduite du plan :
les INFORMER, les MOTIVER, les FORMER, les RESPONSABILISER et leur faire partager ce projet.

Ils dépassent l'aspect purement sportif, ils participent à l'éducation totale, ils concourent au partage des valeurs de la société.
Ils constituent des orientations permanentes poursuivies tout au long de la carrière du sportif, dès qu'il entre dans une structure.

SANTÉ SÉCURITÉ

■ Ils garantissent la poursuite des objectifs spécifiques dans un contexte de SANTÉ et de SECURITE.

PLAISIR FIDÉLISATION INTÉGRATION

■ Prendre en permanence du plaisir à jouer, se confronter dans le respect des règles, faire des progrès, renforcent la fidélisation des joueurs.

AUTONOMIE

RECHERCHE D'UN ÉQUILIBRE: FAMILLE-ÉTUDES- PROFESSION- RUGBY

■ Placés dans des structures de proximité adaptées, les jeunes joueurs vont s'intégrer plus facilement à ce nouvel environnement.

AIDE À LA CONCEPTION DES PROJETS AFIN DE RÉUSSIR AU PLAN SPORTIF, ET SOCIAL

■ Des éducateurs diplômés, compétents, vont les aider à devenir acteurs de leur apprentissage, les joueurs deviendront alors demandeurs de progrès.

RECONVERSION

■ Nous formerons des joueurs courageux, intelligents et loyaux, capables de conduire leur propre projet sportif et professionnel.

Le respect des objectifs généraux garantit la cohérence du projet.



Extraits du projet fédéral

1. RESPONSABILITE DES JOUEURS

- Faire signer la charte du joueur international (droits et devoirs) qui prendra un caractère évolutif d'une saison à l'autre.
- Définir la place et le statut des syndicats de joueurs (convention internationale).
- Veiller à une possible reconversion des joueurs internationaux avec le concours des partenaires fédéraux et du Ministère des Sports.
- Sensibiliser les joueurs de haut niveau à la lutte contre le jeu déloyal (ils sont des exemples et des références pour les jeunes et leurs familles).
- S'assurer que les agents de joueurs respectent la réglementation.

2. ENGAGEMENT DES JOUEURS DE HAUT NIVEAU

- Permettre la création d'un règlement international donnant toujours, d'une manière affirmée vis à vis de la législation du travail, la priorité aux Equipes Nationales sur les équipes de clubs.

Avec l'aide de la L.N.R. :

- Définir le nombre de matchs que doit disputer un joueur international, la période de repos minimum à respecter.
- Contribuer à établir au niveau international des conditions minimum d'emplois, ainsi qu'une échelle des salaires.
- Définir un statut du joueur de rugby professionnel ainsi que celui des joueurs professionnels stagiaires.
- Participer à la mise en place d'une convention collective sport.

3. CONVENTION COLLECTIVE DES METIERS DU SPORT

- S'intéresser à la mise en place d'un système social et fiscal adapté à l'Europe en liaison avec les ministères concernés.
- Coopérer à l'ensemble des actions du C.N.O.S.F.
- Défendre l'idée et aider à la mise en place de la pluriactivité.

4. LUTTE CONTRE LE DOPAGE

- Impulser une lutte coordonnée au plan international.
- Maintenir et amplifier les engagements fédéraux dans la fermeté et la rigueur.
- Etablir un système de contrôle en continu.
- Créer une concertation fréquente avec l'ensemble des Médecins de clubs et de Comités Régionaux.
- Intervenir dans l'ensemble des stages jeunes : prévention par l'intervention de spécialistes, médecins ou cadres d'Etat.



La santé et la sécurité

15 MESURES POUR LE XV

L'opération « sécurité », menée par la Fédération Française de Rugby, doit être conçue à travers la mise en œuvre des 15 mesures dans leur totalité et de façon indissociable. L'action synergique de tous les acteurs : dirigeants, éducateurs, arbitres, joueurs, médecins, parents, permettra de donner un sens au mot sécurité, et d'en faire un mode de vie.

1 LA SEMAINE DE LA SECURITE

Opération de sensibilisation et d'information sur les mesures visant à diminuer les risques en créant une prise de conscience nationale. Dirigeants, arbitres, éducateurs et joueurs unissent leurs efforts pour que le jeu se déroule dans les meilleures conditions d'éthique et d'efficacité.

CETTE OPERATION EST FONDAMENTALE : BIEN REALISEE, ELLE PEUT INSUFFER UNE VERITABLE PRISE DE CONSCIENCE. LA PRATIQUE D'UN RUGBY DE QUALITE PASSE PAR UNE SECURITE DU JOUEUR MAXIMALE.

LES ANIMATEURS DES REUNIONS AUX DIFFERENTS ECHELONS DOIVENT ETRE CONVAINCUS QUE LEUR ROLE DE PERSUASION ET LEUR TALENT DE COMMUNICATION SERONT DETERMINANTS.

NB : Le comité territorial ou départemental est en charge de la diffusion de l'opération. Il doit adresser les convocations aux structures et aux personnes concernées



2 LE PASSEPORT MEDICAL

Le passeport médical concerne uniquement la liaison du joueur/médecin (et pas les dirigeants, arbitres, et entraîneurs).

3 L'AFFILIATION

Se reporter au document accompagnant la licence. Différenciation entre AS rugby éducatif et AS rugby compétitif.

4 VERS UNE MEILLEURE SECURITE, LES DEVOIRS DE CHACUN

LES DEVOIRS DES JOUEURS

Etre loyal :

- Ne pas confondre combat et violence, agressivité et agression, engagement et aveuglement
- Considérer que son adversaire est un compagnon de jeu.
- Admettre que le règlement permet de développer toutes les stratégies pour battre l'adversaire et ceci sans avoir besoin de tricher.

Etre fort mentalement :

- Apprendre à développer et exploiter l'énergie mentale, source de tous les progrès à l'entraînement, de tous les exploits en compétition. Le contrôle de ses émotions procure la vigilance requise pour affronter plus sûrement les situations difficiles.
- Regarder avant de jouer
- Utiliser une technique adaptée
- Se tenir en forme : courir, lutter, pousser, plaquer, affronter des chocs, nécessitent un effort personnel incessant de préparation et de renforcement... Pour continuer à y prendre plaisir !
- Apprendre le règlement

Connaissance et respect de la règle = efficacité et sécurité

LES DEVOIRS DU DIRIGEANT

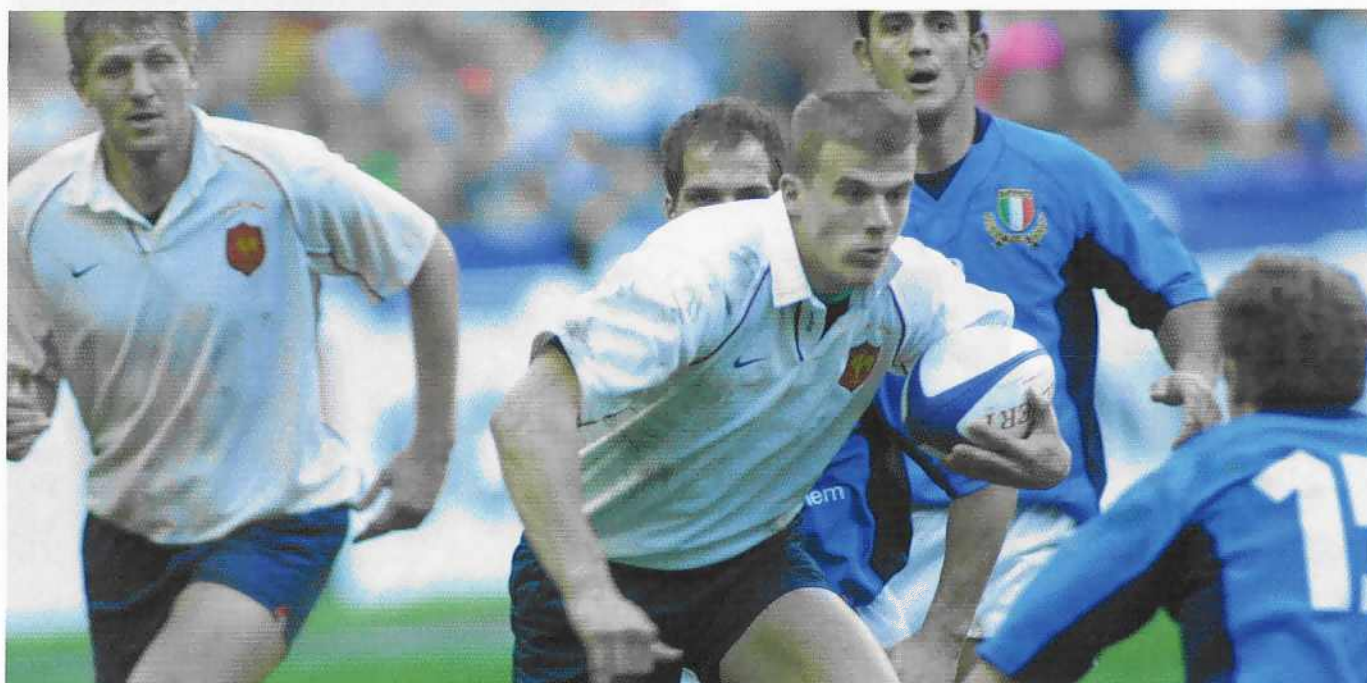
- Il veille à la prise de la licence – assurance. La visite médicale est bien plus qu'une formalité.
- Il milite pour la formation des cadres et sanctionne sans complaisance les manquements à l'éthique.
- Il s'assure que les conditions matérielles de la pratique sont bonnes, pour les « petits » comme pour les « grands ».

LES DEVOIRS DE L'ÉDUCATEUR

- Il accompagne le joueur vers son meilleur niveau et l'aide à devenir responsable. Sa compétence est un élément de sécurité, elle est certifiée par des diplômes.

LES DEVOIRS DE L'ARBITRE

- Il ne relâche jamais sa vigilance, notamment dans les phases qui génèrent des contacts.



5 L'OBLIGATION D'UTILISER CERTAINS EXERCICES PRÉPARATOIRES

ÉDUCATION POSTURALE :

Placement du dos lié à celui du bassin.

Cette capacité à sentir le « dos plat » est requise pour toutes les formes de contact.

Le joueur est capable de :

faire la différence entre dos rond et dos plat : (cf. la cassette « Sécurité enfant »)



à 4 pattes



La poussée peut se transmettre
La colonne vertébrale est en sécurité.



À la main courante ou au joug.

La poussée est « perdue vers le haut »
La colonne vertébrale est en danger.

LES ETIREMENTS ET LE RENFORCEMENT MUSCULAIRE

OBJECTIF : Donner des habitudes de travail à nos joueurs en matière de préparation à l'effort (échauffement-étirements) et de renforcement musculaire préventif.

Ces exercices s'intercalent dans les situations d'échauffement souvent effectuées avec ballon, visant à la fois l'activation et le perfectionnement gestuel. Ces situations, qui se sont généralisées et marquent un progrès dans la gestion

du temps, ne doivent pas être remplacées par un échauffement purement athlétique : il s'agit de réaliser un équilibre entre les 2 types de pratique correspondant aux exigences du rugby, à la fois athlétique et technique.

I – Les étirements

Exemples d'exercices d'étirements à mettre en œuvre obligatoirement à chaque séance. L'éducateur choisira en complément ceux qui lui paraissent les plus pertinents.



II – Les exercices de renforcement musculaire

Ils visent principalement à armer le joueur pour affronter les contacts (placages et percussions) et poussées (regroupements et mêlées), et succèdent à l'éducation posturale (placement des segments bassin, tête, dos) présentée ci-dessus.

Ces exercices de gainage constituent une base essentielle de toute action préventive, mais ne sont pas assimilables à de la préparation physique pure qui vise un objectif d'optimisation des qualités physiques et physiologiques.

Ils ne couvrent pas non plus l'ensemble des actes de prévention concernant des risques répertoriés, mais moins graves : épaules, coudes, genoux.



6 LES EXERCICES DE PERFECTIONNEMENT TECHNIQUE

PERFECTIONNEMENT TECHNIQUE

Dès que les besoins, en terme de niveau d'apprentissage, s'en font sentir, ces exercices seront enseignés en complément de l'éducation posturale.

Il faut que le joueur soit capable :

- a. De pousser (dans un regroupement, à 1 contre 2)
Dos plat, tête relevée, en serrant ses bras



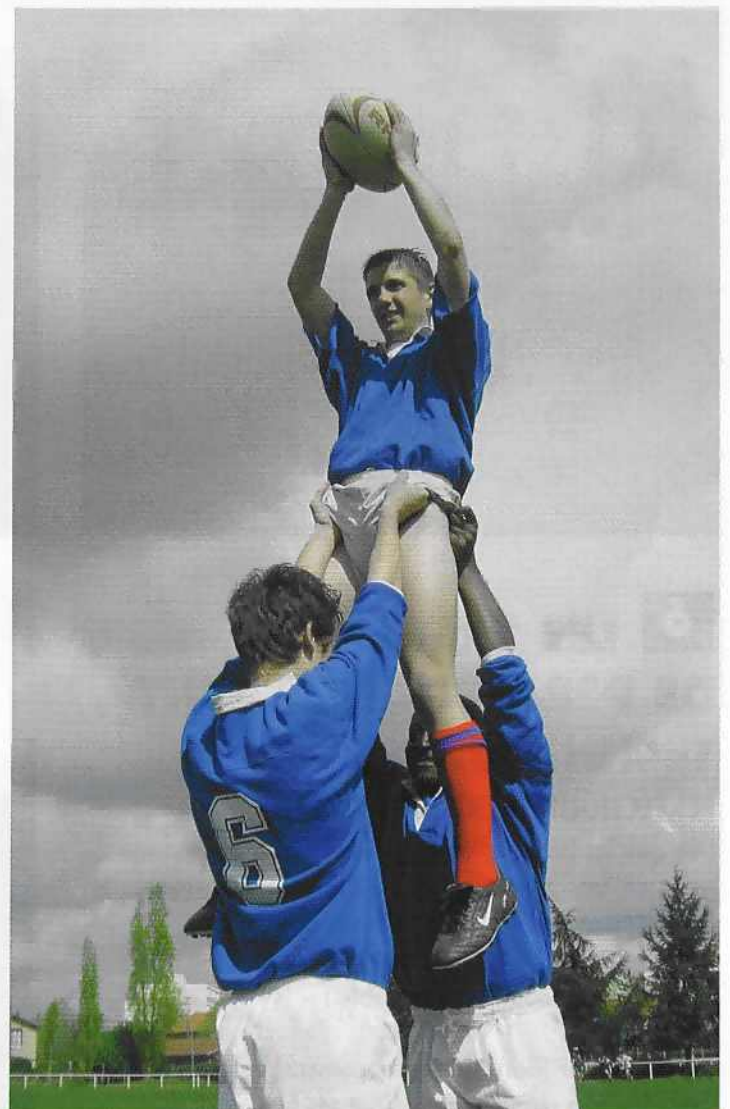
- b. De chuter en avant sans mettre sa tête en danger
(roulade type « chute avant judo »)



- c. De plaquer à la ceinture, dos plat, tête placée, du bas vers le haut, en serrant ses bras, en amenant son adversaire au sol sans jamais le lâcher (le plaqueur protège ainsi ses avant-bras et ne met pas en danger son adversaire)



- d. De se préparer à la mêlée en 1 contre 1 ou au joug.





f. De ne jamais utiliser sa tête dans les contacts avec l'adversaire ou avec le sol.

Dans les situations où il doit :

– **Entrer en contact avec son adversaire** : il l'affronte avec l'épaule de bas en haut.



– **De protéger, conserver ou récupérer légalement un ballon au sol** : il le fait en appui sur ses pieds, dos plat, tête relevée, en poussant de bas en haut.

7 LES TESTS

■ **Motricité** : vérifier que les postures sont acquises et automatisées.

■ **Technique** : vérifier que les techniques des gestes « à risques » sont connues, comprises et appliquées (placages, percussions, poussées, chutes).

■ **Connaissance du règlement**, et en priorité des règles fondamentales : droits et devoirs du joueur, hors-jeu, jeu au sol.

À utiliser par les éducateurs de clubs lors des entraînements et de façon périodique. Lors de rassemblements départementaux ou de secteurs (CPS).

Pour les moins de 15 ans, les résultats seront consignés sur le passeport.

8 LE PASSEPORT RUGBY

Ce livret est destiné aux jeunes pratiquants dès qu'ils accèdent à la catégorie « moins de 15 ans ». Il est diffusé lors de la journée sécurité.

Le joueur, avec l'aide de l'éducateur, évaluera et notera ses capacités.

9 L'AMÉNAGEMENT DES COMPÉTITIONS

Les organisateurs et les arbitres créent les conditions favorables à l'atteinte des objectifs éducatifs.

La compétition des écoles de rugby reste un moment de libre expression du joueur.



10 L'AMÉNAGEMENT DES RÈGLES

L'organisation des compétitions de rugby respecte les règles spécifiques des catégories d'âge et la mise en place des rencontres.

11 LA FORMATION DES ARBITRES

FORMATION

Elle se fait dans le cadre d'un échange entre les arbitres et les cadres techniques, et prévoit des moments de formation commune entre les éducateurs et les arbitres.

OBJECTIF FÉDÉRAL

Présence d'un arbitre pour chaque match (couverture, responsabilités)

12 LA FORMATION DES ÉDUCATEURS

- Les PRÉSIDENTS DE COMITÉS rappellent les obligations et proposent le programme annuel des stages à disposition des éducateurs et des entraîneurs.
- Les PRÉSIDENTS DE CLUBS font impérativement respecter la grille des obligations (Formation Initiale et Recyclage).
- Les CADRES TECHNIQUES formateurs veillent à renforcer les compétences des éducateurs au plan de la sécurité tout au long des 2 cycles de formation.
- Les ÉDUCATEURS AGRÉÉS possèdent l'Attestation de Formation aux Premiers Secours (AFPS)

13 LES C.P.S., LES STAGES DÉPARTEMENTAUX, LES SÉLECTIONS

Dans tous les CPS et rassemblements de joueurs, l'encadrement met l'accent sur la sécurité.

Des exercices spécifiques sont réalisés (gainages, étirements, exercices techniques, cf : mesures 4, 5 et 6) et consignés sur le *Passeport rugby*.

14 COMMUNICATION INTERNE, MÉDIATISATION

COMMUNICATION INTERNE

À destination des comités Territoriaux et Départementaux, et des Présidents de club. Une information précise sera donnée aux Comités quant à l'organisation de la journée et la semaine sécurité.

COMMUNICATION EXTERNE

- Presse régionale
- Presse Nationale

15 ATTRIBUTION D'UN LABEL AUX ÉCOLES DE RUGBY

Attribution de label aux écoles de rugby présentant :

1. Les garanties d'une sécurité accrue

- Qualification des entraîneurs
- Respects des directives Fédérales
- Suivi médical
- Qualité des infrastructures

2. Un enseignement de qualité

- Fidélisation des pratiquants
- Accueil des nouveaux pratiquants
- Respect de la méthode pédagogique





Le dopage

Définition légale : C'est l'utilisation de substances ou de procédés interdits qui modifient la performance.

D'un point de vue médical : c'est le détournement d'usage de médicaments (ou d'autres substances) et de procédés.

D'un point de vue éthique : c'est une tricherie

● **Le dopage améliore-t-il la performance ?**

- le dopage ne remplace pas l'entraînement,
- le dopage ne change pas « un âne en cheval de course »,
- certaines substances et procédés peuvent améliorer la performance,
- d'autres substances et procédés relèvent de la croyance et peuvent aboutir à l'effet inverse recherché,
- dans tous les cas, les risques pour la santé sont élevés,
- il existe des alternatives au dopage qui permettent d'être performant sans aide artificielle.

■ LE CONTRÔLE ANTI DOPAGE

● **Quand ?** À n'importe quel moment. **Où ?** Pendant l'en-

traînement, pendant la compétition, avant l'épreuve, après l'épreuve.

● **Par qui ?** Par les médecins agréés et assermentés du ministère des Sports.

Présenter le dopage comme une simple tricherie ne suffit pas à rendre compte de la réalité complexe du phénomène. De nombreux facteurs de risques interviennent dans les motivations des utilisateurs.

■ FACTEURS DE RISQUE FAVORISANT LE DOPAGE :

- l'obligation de résultats,
- les enjeux économiques et la notoriété,
- la surcharge du calendrier sportif,
- l'intensification des charges d'entraînement,
- la promotion de l'image des produits dopants et les habitudes de consommation de la société,
- les effets du stress et l'absence de préparation à l'échec sportif,
- le manque d'investissement diversifié,



- la pression ou, à l'inverse, le désintéressement familial.
- La médicalisation des structures sportives.

■ POURQUOI INTERDIRE LE DOPAGE ?

- **pour préserver l'éthique** du sport et les valeurs que le sport offre à tous,
- **pour protéger** la santé des sportifs.

■ TOUS CONCERNÉS

● Les dirigeants (du club jusqu'à la fédération)

- ils ne visent pas à la performance immédiate,
- ils accompagnent l'évolution du sportif,
- ils s'informent et ils informent.

● Les entraîneurs

- ils font passer le message anti-dopage,
- ils sont vigilants aux « signes » du dopage,
- ils mettent l'épanouissement du sportif sur le même plan que l'amélioration de sa technique et de ses performances.

● L'encadrement médical

- il vérifie le bon état de santé du sportif,
- il surveille, encadre, conseille le sportif,
- il soigne les blessures générées par l'activité sportive.

● Les joueurs

- ils s'entraînent pour progresser et se satisfont de leur progression,
- ils apprennent à connaître leur corps, et respectent les signes d'alerte que celui-ci leur envoie,
- ils évitent de se soigner sans avis médical.

● Les parents

- ils reconnaissent les bienfaits du sport pour l'épanouissement de leurs enfants,
- ils ne se projettent pas dans ses exploits,
- ils ne l'engagent pas dans une spécialisation trop précoce.

Le dopage peut tuer, en tout cas, il tue le sport ! Le dopage est dangereux !

Mieux en tout point que le dopage : l'entraînement bien conçu !

■ LES ALTERNATIVES

Bien s'entraîner sans dopage, c'est possible

Adaptation, programmation et évaluation régulière :

- de l'entraînement,
- du suivi médico-sportif,
- de la récupération,
- de la nutrition.

Amélioration de la performance sans risque sur la santé

● Développement des capacités :

- physiologiques (force, vitesse, endurance),
- techniques,
- perceptives et décisionnelles,
- psychologiques.



Tout au long de son parcours de formation, le développement des ressources du joueur fait l'objet de sollicitations momentanément prioritaires, qui seront les objectifs spécifiques dans les différentes étapes, du joueur débutant au joueur confirmé.

Ces étapes dans lesquelles nous évoluerons

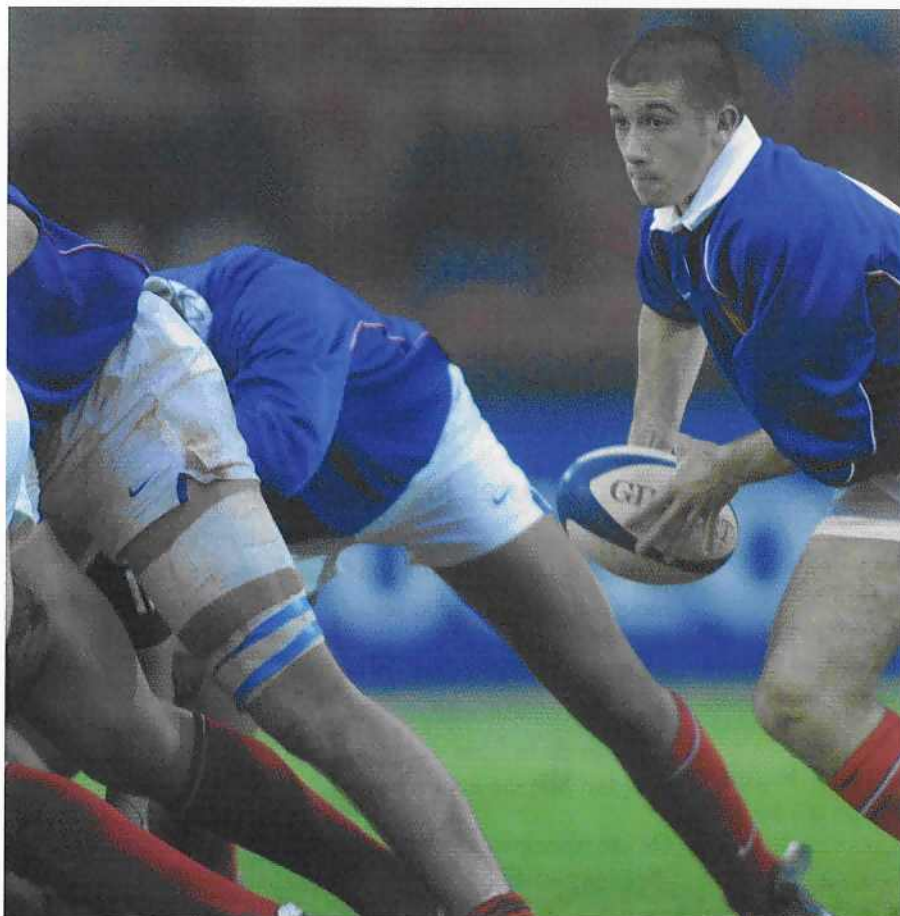
- De la polyvalence vers la spécialisation
- Du jeu en suppléance vers le jeu au poste
- Des situations tactiques vers les situations stratégiques

Pour mieux :

- « Intégrer les principes fondamentaux et les règles fondamentales. »
- « Maîtriser les grands principes d'action et les règles d'action. »
- « Renforcer les moyens d'action. »







Notre conception du rugby prend en compte les constantes du jeu pratiqué au plus haut niveau (haut niveau de pratique), mais aussi son évolution (vers le haut niveau théorique). Elle laisse place à la créativité permanente des joueurs et des entraîneurs.

Définition

Sport collectif de combat donc d'affrontement et d'évitement, c'est-à-dire confrontation entre deux équipes qui luttent et se déplacent dans le respect des règles pour marquer.

**Le combat
est l'essence
même du jeu**

**Le mouvement
des joueurs rend
le combat plus
efficace et
plus économique**

Principes fondamentaux

C'est l'expression théorique de la logique interne du jeu mis en œuvre par les joueurs.

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

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

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

Avancer en continuité ou, mieux encore, assurer la continuité du mouvement qui avance, est un principe qui est vrai tout le temps :

■ A tous niveaux :

Du débutant, pour lequel la notion d'avancer individuellement sera le thème principal de travail

Au haut niveau où l'organisation collective permettra d'avancer au maximum et de libérer le ballon avant son arrêt.

■ Dans toutes les phases du jeu :

Que ce soit dans les phases ordonnées, de mouvement général ou de fixation il faudra exercer une pression maximale sur l'équipe adverse.

■ Dans toutes les plans :

Au plan collectif total

Au plan de la ligne

Au plan homme contre homme

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

Principes d'action

■ **Créer du mouvement** dans un cadre référencé de circulation des joueurs pour opposer le fort au faible et gagner plus facilement les défis collectifs et individuels.

■ **Préagir** c'est à dire jouer avec l'adversaire (en prenant en compte l'espace et le partenaire) avant de jouer avec le ballon.

■ **Gagner le ballon,**

■ **Maîtriser l'opposition,**

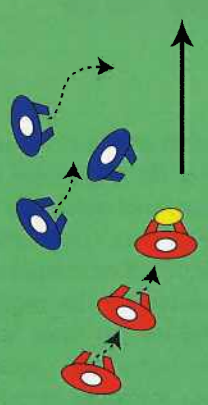
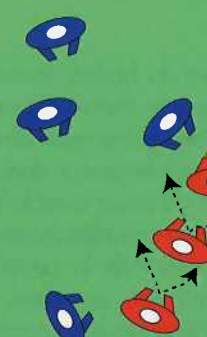
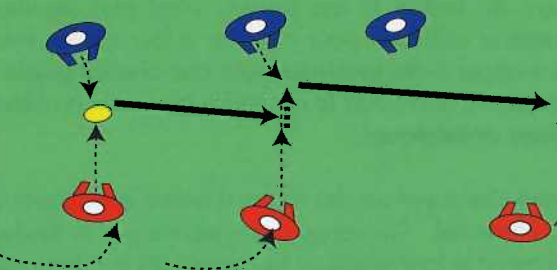
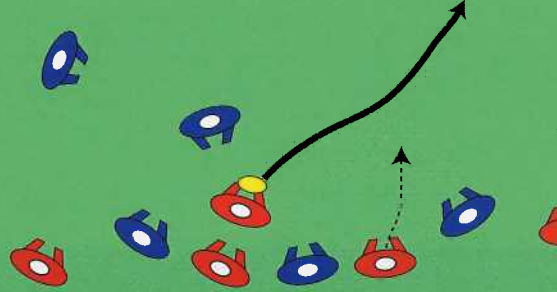
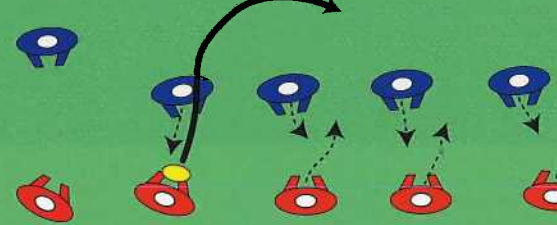
■ **Conserver le ballon** ou

■ **le récupérer.**

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

Les règles d'action

CIRCULATION DES JOUEURS ET DU BALLON :

 2	 1	Jeu pénétrant Le dispositif adverse est dispersé (1) ou bien échelonné et en retard sur la largeur (2). Le jeu pénétrant s'impose. L'utilisation de passes courtes et « à hauteur » permettra une avancée rapide, directe et profonde ou un resserrement du dispositif adverse ouvrant la possibilité de jeu déployé.
		Jeu déployé Le dispositif adverse est resserré, en retard sur la largeur. Le jeu au large s'impose. L'utilisation de passes latérales permettra le débordement d'un joueur de la ligne ou l'ouverture d'espaces entraînant la pénétration d'un joueur d'une autre ligne.
 1		Jeu au pied Le jeu à la main « dans la défense » devient trop risqué (1) ou bien le dispositif adverse est en barrière (2). Le jeu au pied s'impose, rasant ou lobé, latéral ou profond. Le coup de pied va permettre aux  d'arriver en plus grand nombre et au moins en même temps que l'adversaire.
 2		Les  seront organisés pour bloquer toute contre-attaque et assurer la continuité du jeu. La plupart du temps le jeu au pied tend à resserrer le dispositif adverse.

Situations tactiques et situations stratégiques

LECTURE DU JEU ET APPLICATION DE SYSTÈMES

■ Le mouvement du ballon, le mouvement des partenaires et des adversaires en train de se répartir dans l'espace, les prises d'initiative du partenaire (porteur du ballon) ou de l'adversaire direct du porteur du ballon, sont autant de **repères** et de **signaux** que le joueur doit apprendre à reconnaître pour communiquer, se déplacer, lutter ou jouer avec le ballon de manière efficace. Il accomplit ainsi les tâches relatives à son **rôle** momentané. Ces tâches obéissent à des **règles d'action**. C'est le début de la construction d'un **référentiel de jeu** dans lequel les prises d'information en plein mouvement vont permettre aux joueurs de répondre aux problèmes rencontrés dans les **situations tactiques** et qui entraînent la mobilisation des ressources nécessaires à la réalisation de sa tâche.

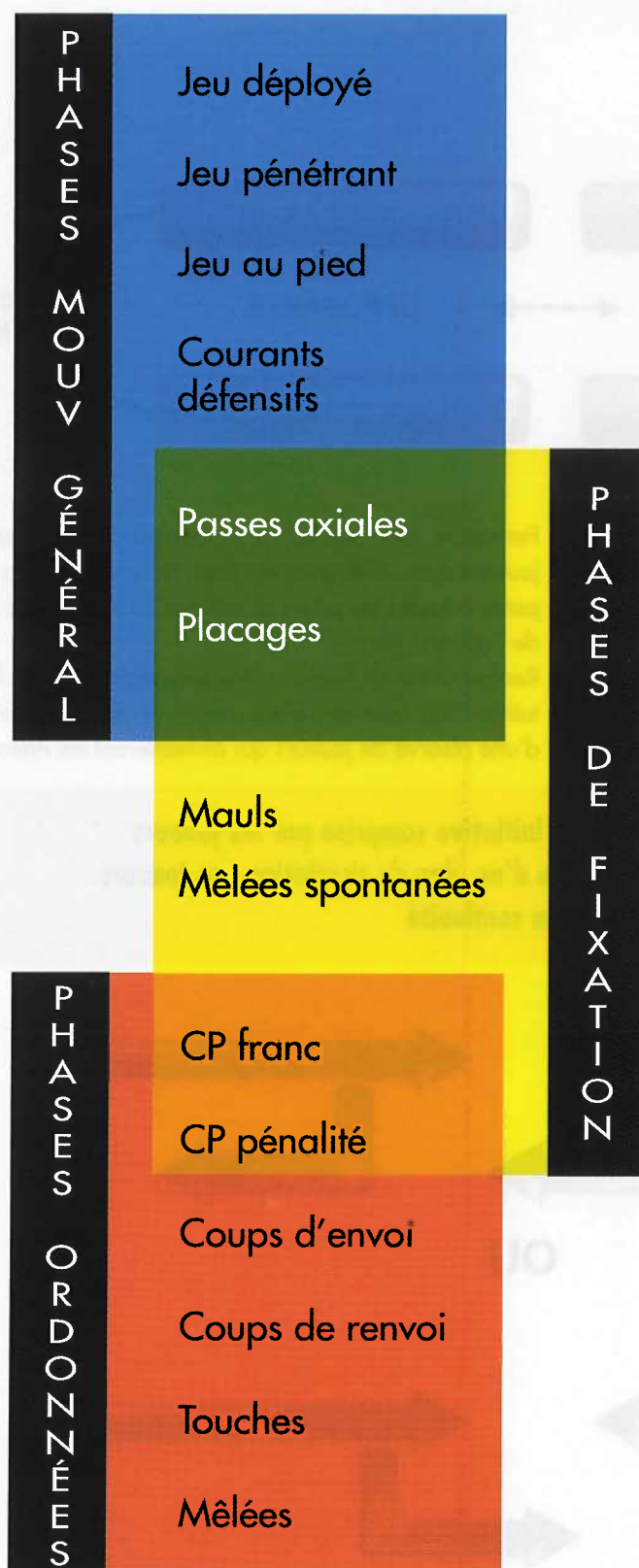
Ce type de situation se rencontre prioritairement dans les phases de mouvement général et les phases de fixation fugitives.

■ Lorsque le mouvement du ballon et des joueurs n'est plus significatif, les joueurs n'ont plus les repères suffisants pour « guider » leur déplacement, il est donc nécessaire de faire appel à des **systèmes** pour que chacun puisse accomplir la ou les tâches relatives à son poste et répondre ainsi aux problèmes rencontrés dans les **situations stratégiques**.

Ces systèmes, qui peuvent s'appuyer sur des règles d'action spécifiques viennent compléter et affiner le **référentiel** : l'annonce des systèmes par le leader résulte d'un **choix** fait **a priori** avant le lancement ou la relance du jeu. Leur réalisation implique la sollicitation de ressources spécifiques de la part des joueurs. Ce type de situation se rencontre principalement sur les phases ordonnées.

- La résolution des problèmes posés par les situations tactiques ou stratégiques repose sur les mêmes fondamentaux et les mêmes principes d'action.
- Les règles d'action peuvent être différentes.

Les phases de jeu



1. PHASES

DE MOUVEMENT GÉNÉRAL

Caractérisées par le mouvement des joueurs et le mouvement du ballon, gérées par les règles fondamentales simples et peu nombreuses, elles mettent en œuvre l'intelligence de la circulation des joueurs et leurs acquis techniques. La pression qui en résulte modifie constamment le rapport de force sur les 3 plans et détermine les formes de jeu. Ces phases impliquent le principe de **suppléance** et entraînent une éducation de la **polyvalence**.

2. PHASES DE FIXATION et RELANCES DU JEU

- Avec regroupement (lignes de hors-jeu)
- Sans regroupement (pas de lignes de hors-jeu)

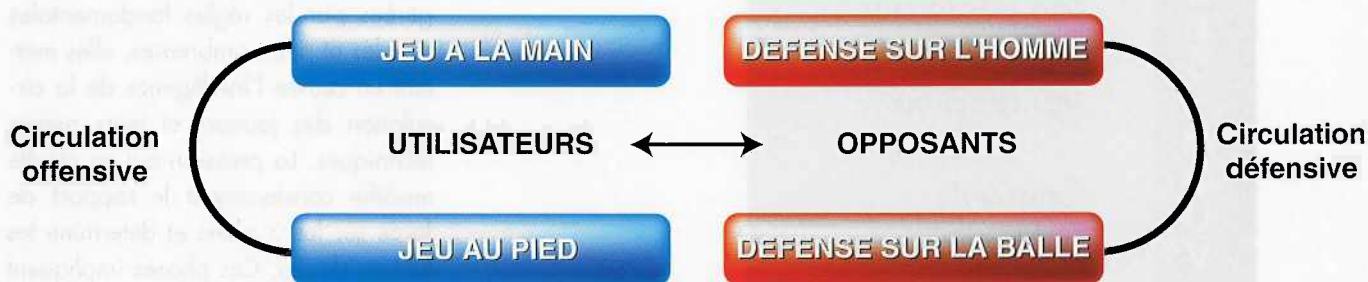
Caractérisées par le mouvement des joueurs et l'« arrêt » du ballon, gérées par quelques règles complémentaires. Elles sont provoquées par la situation d'opposition, justifiées par une urgence momentanée ou le fruit d'un choix a priori.

3. PHASES ORDONNÉES et LANCEMENTS DE JEU

Caractérisés par l'arrêt du ballon et l'arrêt des joueurs, gérés par un grand nombre de règles complémentaires. Ce sont des phases très particulières et très complexes. Le jeu est placé, les joueurs remplissent des tâches **prédéterminées**, on peut parler de **spécialisation**.

PHASES DE MOUVEMENT GÉNÉRAL

- Mouvement significatif des joueurs et du ballon
- Situations à dominante tactique
- Respect et utilisation des règles fondamentales

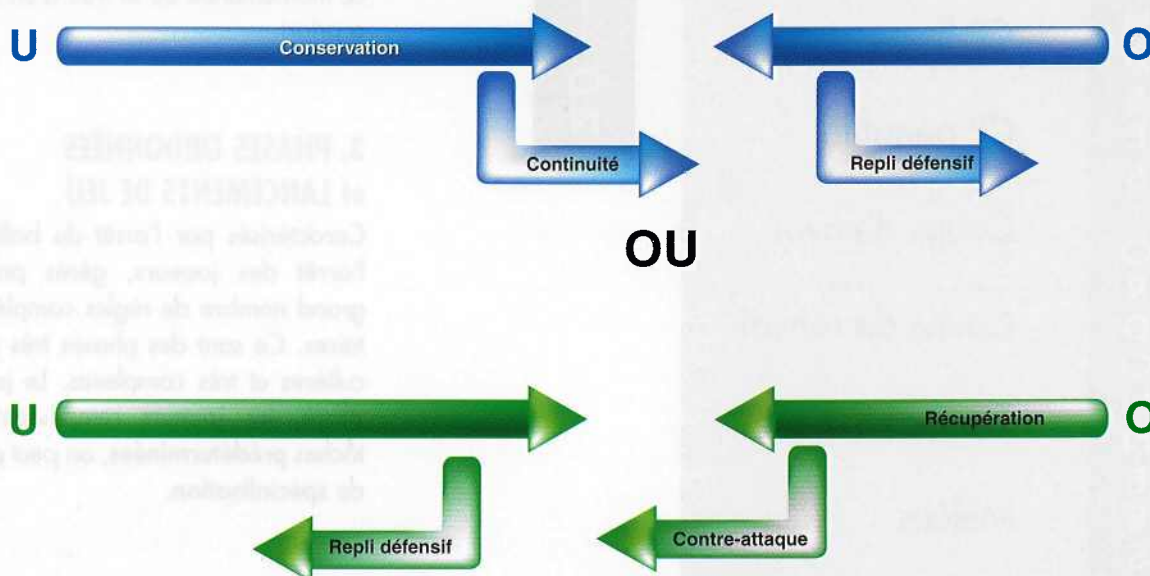


C'est le choix de progression entre l'axe profond et l'axe latéral du terrain, pour créer et/ou exploiter un déséquilibre en jeu à la main ou au pied.

Fermeture des espaces menacés par la distribution des joueurs dans différents courants, ce qui permettra de s'opposer à toutes les prises d'initiative (à la main ou au pied) de l'adversaire.

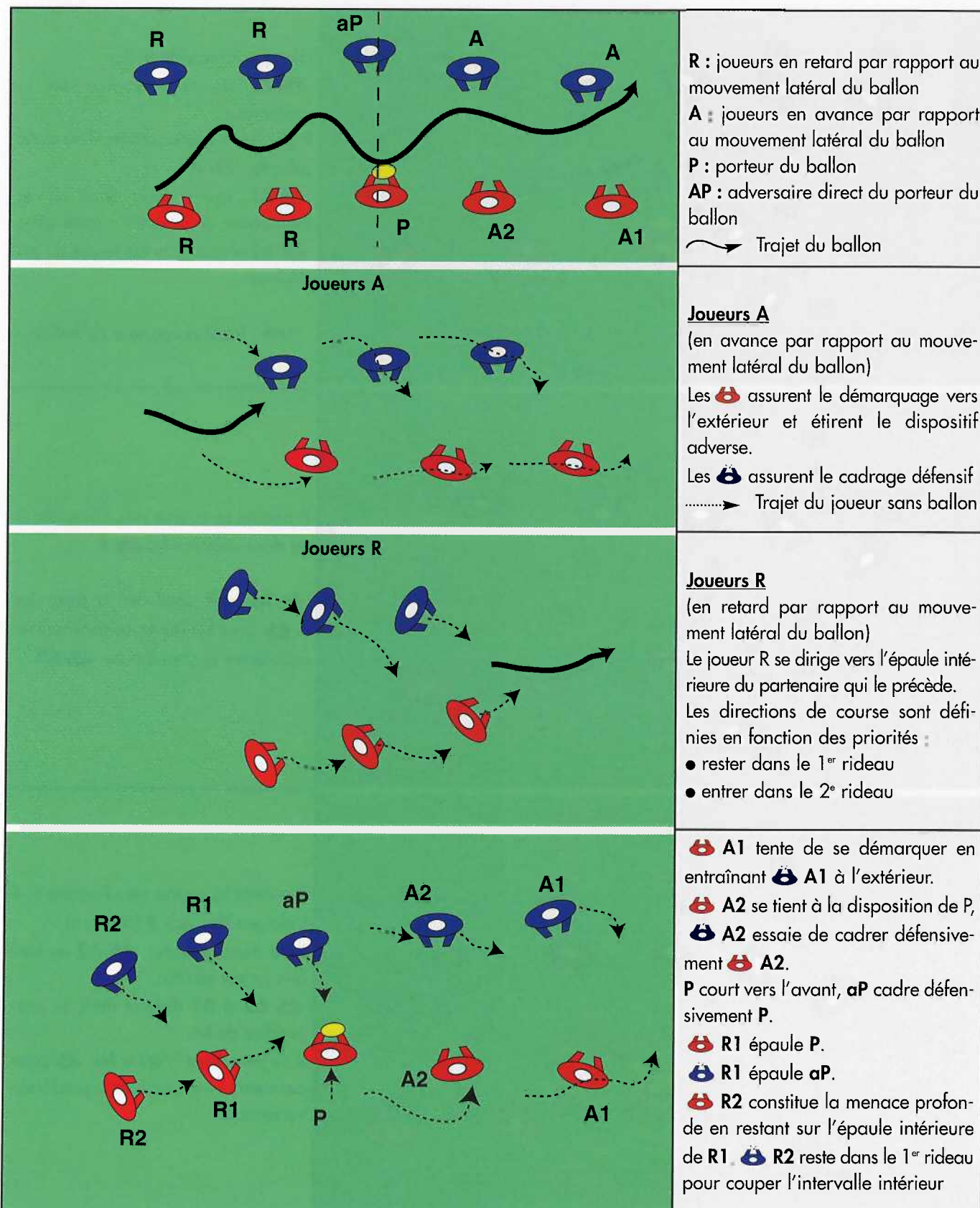
Renforcement de l'espace directement menacé par la constitution d'un premier rideau dense et agressif. Constitution d'une réserve de joueurs qui alimenteront les rideaux.

Lecture du jeu en plein mouvement – Initiative comprise par les joueurs
Repères pertinents pour la mise en place d'un plan de circulation des joueurs pour avancer en continuité



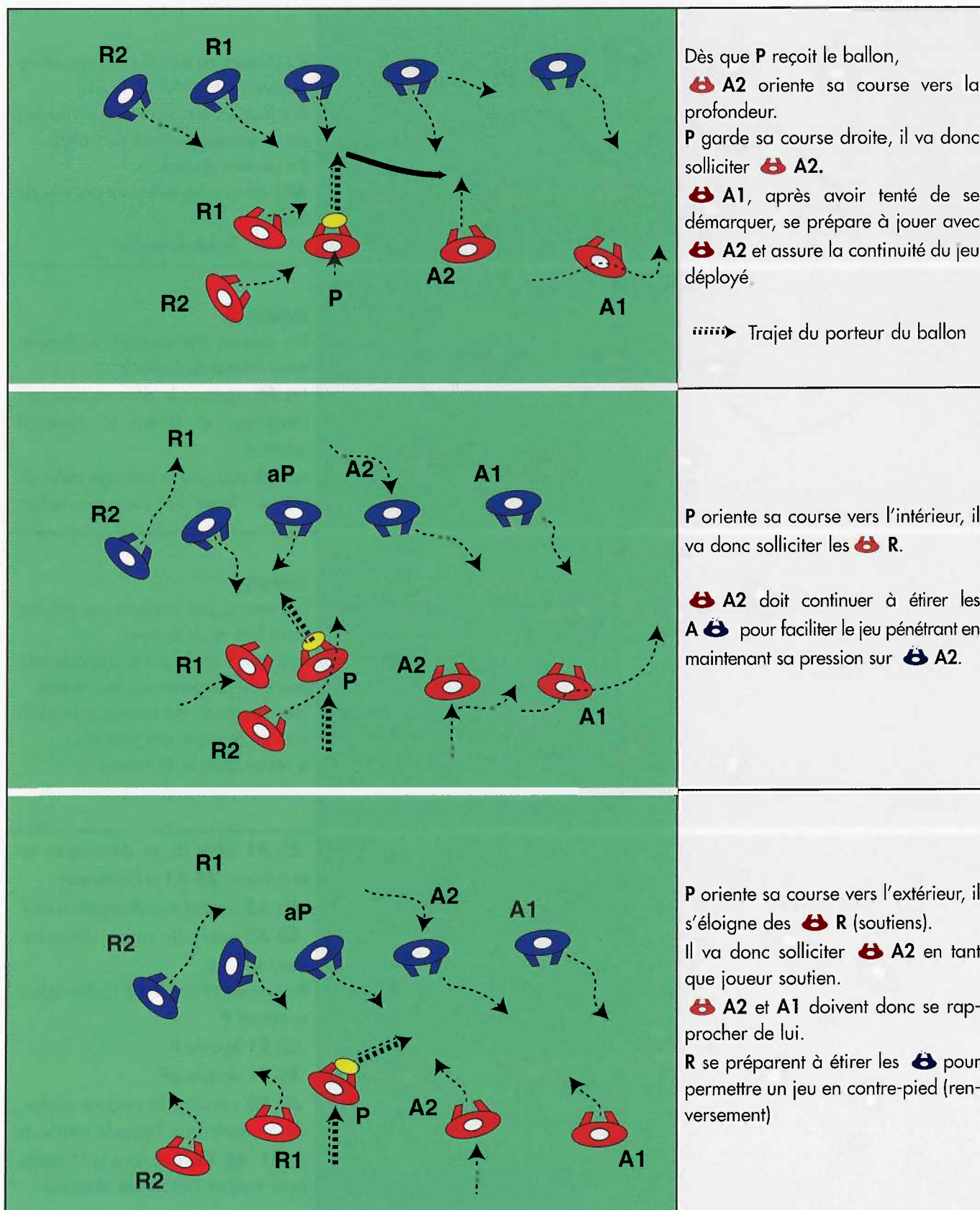
MOUVEMENT GÉNÉRAL

Plan de circulation des joueurs : Repères



MOUVEMENT GÉNÉRAL

Plan de circulation des joueurs : Signaux (course du porteur)



PHASES DE MOUVEMENT GÉNÉRAL

REPÈRES POUR MIEUX JOUER ENSEMBLE

La connaissance des fondements théoriques du jeu devrait permettre à l'éducateur d'aider les joueurs à jouer ensemble le même rugby et identifier les éléments déterminant les choix tactiques et stratégiques (construction d'un référentiel) et, ceci dans les trois grandes phases du jeu qui sont :

- les phases de mouvement général,
- les phases de fixation,
- les phases statiques.

Au moment des phases ordonnées, les joueurs fonctionnent prioritairement par rapport à des systèmes connus de tous. Ces systèmes sont annoncés a priori pendant l'arrêt du jeu (choix stratégiques), chaque joueur connaît donc à l'avance son placement de départ et les déplacements qu'il aura à exécuter pour attaquer le dispositif adverse.

Il ne peut en être de même lorsque le jeu est lancé et que la continuité du mouvement qui avance doit être assurée. Le joueur n'est plus alors dans une logique de système et sa tâche n'est plus celle de son poste mais celle liée à un rôle momentané dépendant de la modification du rapport de force.

L'accomplissement de ces tâches (choix tactiques) :

- Créer, conserver, accentuer les déséquilibres, donc modifier le rapport de force.

- Attaquer le point faible du dispositif adverse.
- Répondre à l'initiative du partenaire.
- etc.

nécessite alors de mettre en œuvre une intelligence de placement qui s'inscrit dans les déplacements coordonnés des partenaires.

La logique et la coordination des déplacements des joueurs seront facilitées par la reconnaissance de repères et signaux que le joueur doit prendre en compte. Ces repères se fondent sur la circulation du ballon, des partenaires et des adversaires.

1. Lorsque le ballon circule, il réalise toujours un mouvement plus ou moins profond et plus ou moins latéral

Les joueurs, qu'ils soient utilisateurs ou opposants, se situent momentanément en retard ou en avance par rapport au mouvement latéral du ballon.

Cette position par rapport à la circulation latérale du ballon constitue le premier repère que le joueur utilisera pour orienter sa course et en identifier les effets provoqués sur l'adversaire.

Ce mouvement du ballon (hors ballon porté) est un indicateur nécessaire, mais il serait dangereux de n'utiliser que lui, en éduquant les joueurs à « jouer au ballon », alors que jouer au rugby, c'est d'abord jouer avec l'ad-

versaire (pour mieux se jouer de lui) et avec le partenaire.

Ainsi, en fonction de leur position « en avance et en retard », les joueurs vont donner une signification à leur orientation de course, en prenant des informations sur l'adversaire et le partenaire. (cf. tableau page suivante).

2. Lorsque le ballon est porté

Le porteur du ballon émet par son comportement (direction, course, placement bras et tête...) des signaux lisibles par ses partenaires les plus proches. Des signaux similaires sont émis par l'opposant direct du porteur de balle.

a) Pas de comportement significatif : la forme du jeu et le sens du jeu ne seront pas modifiés.

Le porteur du ballon garde la même direction de course, son premier partenaire à l'intérieur (le plus proche) reste à l'épaule (soutien latéral) puis décroche dans le deuxième rideau dès que le porteur exécute la passe à son partenaire extérieur.

b) Direction de course significative du porteur de ballon.

Vers l'intérieur du mouvement :

Le porteur du ballon se dirige vers l'intérieur du mouvement pour offrir son couloir de jeu à ses partenaires intérieurs.

	L'UTILISATEUR	L'OPPOSANT
Le joueur en avance par rapport au mouvement latéral du ballon : prend en compte d'abord l'adversaire puis le partenaire	se démarque à l'extérieur de son opposant arrête son action sur la largeur dès que son partenaire le plus proche se saisit du ballon et se prépare à jouer éventuellement avec lui.	cadre défensivement son adversaire assure la montée défensive et veille éventuellement à un changement de couloir défensif de son partenaire
Le joueur en retard par rapport au mouvement latéral du ballon: prend en compte d'abord son partenaire puis l'adversaire	reste placé sur l'épaule intérieure du partenaire qui le précède et adopte une direction de course différente selon qu'il est situé dans la ligne ou en soutien... se prépare à épauler, ou à s'engager dans un intervalle	reste placé sur l'épaule intérieure du partenaire qui le précède et veille au changement éventuel de couloir défensif, adopte une direction de course différente selon qu'il se trouve dans le R 1 ou en soutien... se prépare à épauler, à récupérer le ballon ou à plaquer dans un intervalle

Le premier partenaire intérieur reste à l'épaulement, le 2^e partenaire intérieur (soutien profond, ou dans l'axe) se prépare à jouer. Les partenaires extérieurs continuent à étirer la défense.

Vers l'extérieur du mouvement :

Le porteur du ballon se dirige vers l'extérieur du mouve-

ment pour offrir son couloir de jeu à ses partenaires extérieurs. Le 1^{er} partenaire extérieur vient à l'épaulement (ou se prépare à jouer).

Son 1^{er} partenaire intérieur arrête sa course de soutien pour se préparer à jouer éventuellement en « renversement ».

« Le plan de circulation » des joueurs, construit à partir des repères et des signaux, va permettre au joueur de mieux voir, mieux choisir et mieux s'adapter. Il constitue un cadre très général auquel le joueur pourra se référer lors de la mise en œuvre de systèmes, plus ou moins complexes, liés à un projet d'équipe ou à des stratégies particulières.

Un apprentissage méthodique entraîne l'affinement progressif des repères qui aideront le joueur à résoudre les problèmes du passage de la situation d'opposants à celle d'utilisateur (contre attaque) mais aussi celle d'utilisateur à opposant (remplacement défensif).

Enfin et surtout il lui permettra de prendre conscience des effets produits par son jeu (avec ou sans ballon) sur le dispositif adverse.

Ainsi, on ne dira plus, par exemple, qu'un joueur a très bien joué en jeu déployé lorsqu'il aura seulement fait circuler un ballon sur la largeur, mais lorsqu'il aura par son déplacement, soit réussi à étirer l'adversaire et démarquer un partenaire, soit réussi à se démarquer.

L'objectif de l'éducateur ne doit pas être uniquement celui d'apprendre au joueur à jouer avec le ballon mais de lui faire comprendre que jouer au rugby c'est surtout agir pour modifier à son avantage le rapport de force.

C'est-à-dire :

- créer un déséquilibre
- conserver le déséquilibre
- rétablir l'équilibre.



PHASES DE FIXATION

- Mouvement des joueurs significatif
- Mouvement du ballon non significatif

Situations pouvant être à la fois :

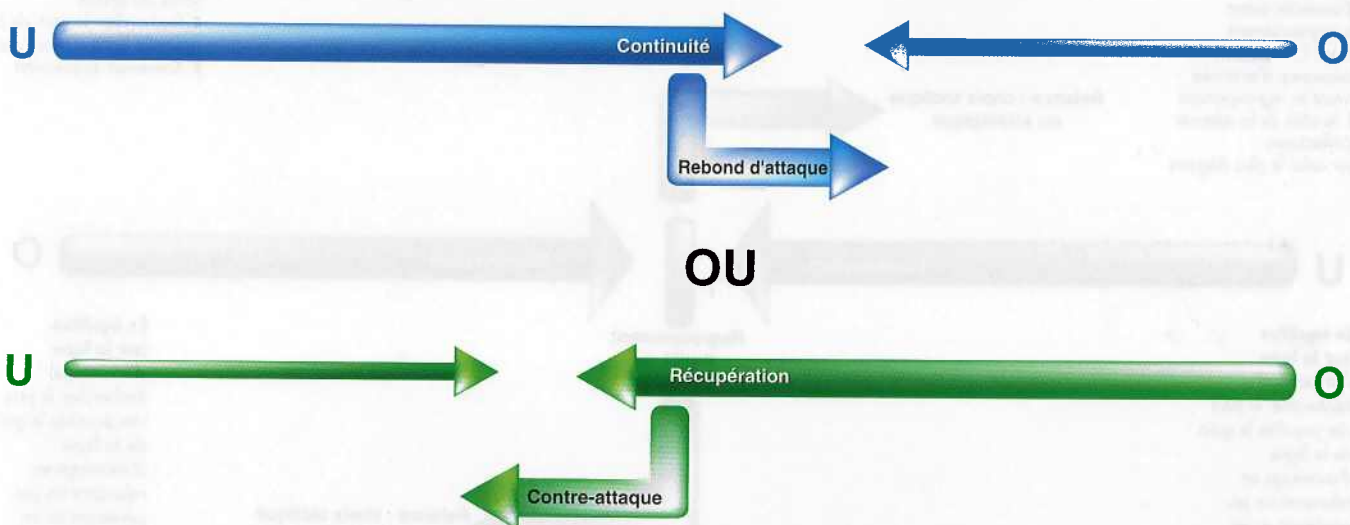
TACTIQUES (cas des phases de fixation sans regroupement ou regroupement très fugitif)

ou

STRATÉGIQUES (cas des phases de fixation avec regroupement)

SANS REGROUPEMENT

La logique reste celle du Mouvement Général



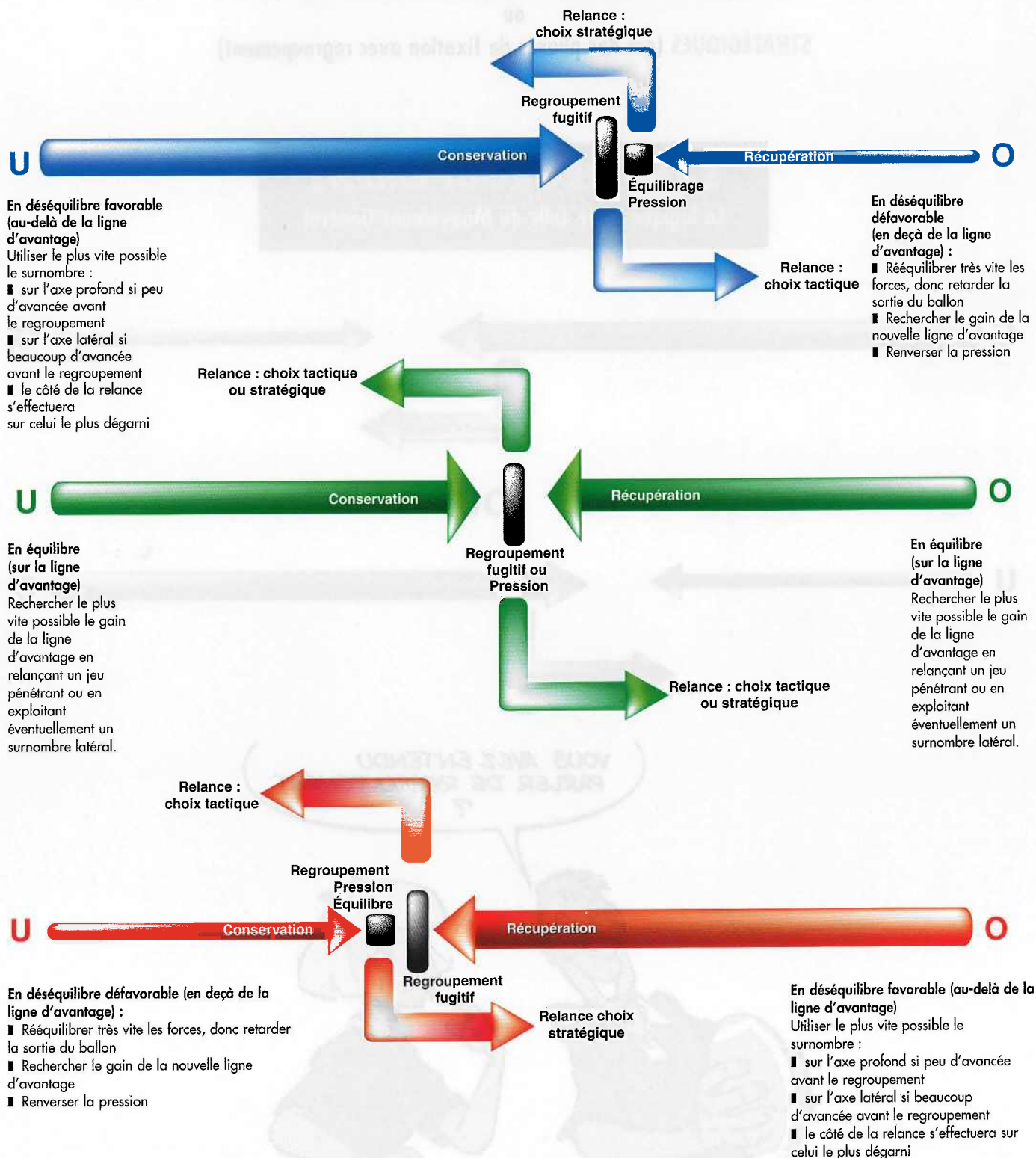
VOUS AVEZ ENTENDU
PARLER DE REGROUPEMENT
?



PHASES DE FIXATION

AVEC REGROUPEMENT

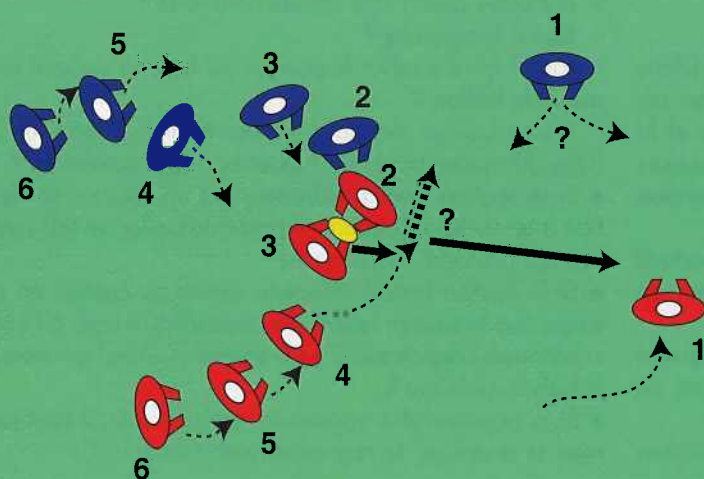
maul ou mêlée spontanée



PHASE DE FIXATION

CIRCULATION DES JOUEURS

A : peu de pression des



Si blocage debout

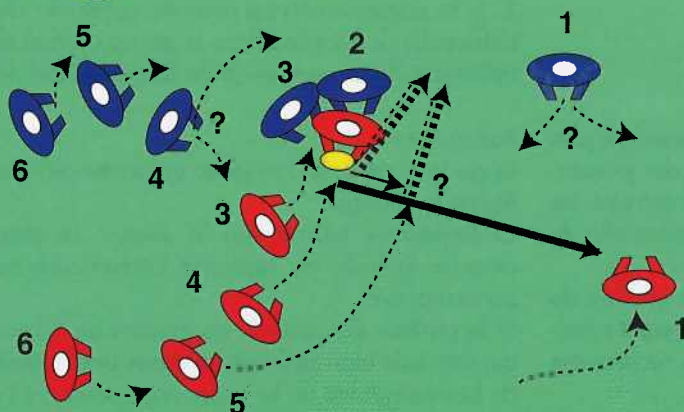
Le retard de 4 ou la pression de 2 contraint 2 à arrêter le ballon. 3 n'est pas à l'épaulement, 3 arrache et fait jouer 4 qui pénètre ou fait jouer 1 si celui-ci est démarqué.

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

Si placage

3 ramasse, joue ou fait jouer.

B : pression des



Si blocage debout

Idem, mais 3 est à l'épaulement, 3 doit repousser 3.

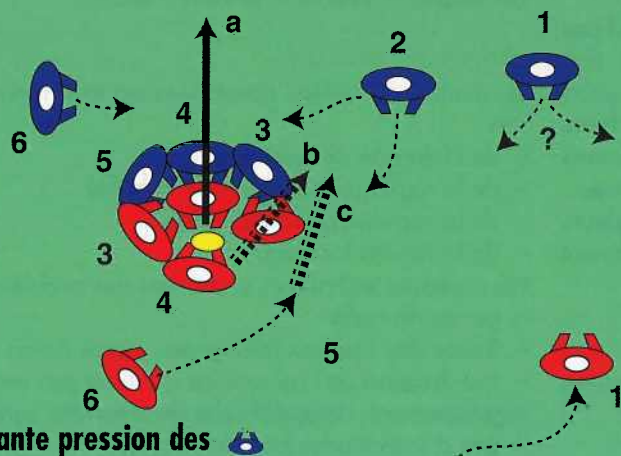
C'est 4 qui arrache :

- 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 placage

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 placage

3 et 4 repoussent, 5 ramasse et fait jouer.

PHASE DE FIXATION

REPÈRES

POUR MIEUX JOUER ENSEMBLE

Lorsque le ballon s'arrête

(porteur bloqué ou ballon au sol)

L'arrêt du ballon ou plutôt son faible déplacement (dans l'axe profond du terrain) ne donne aucune indication sur la direction à suivre, seul le mouvement des joueurs et la situation du ballon par rapport à la densité des joueurs peuvent renseigner sur le côté et la forme de l'intervention des joueurs en retard et en avance.

Le plan de circulation des joueurs, dans le mouvement général, permet d'assurer les tâches de récupération, de conservation et d'équilibrage des forces.

Dès l'arrêt du ballon, les joueurs « en avance » doivent continuer à étirer l'adversaire pour se démarquer (et) ou libérer des intervalles qui faciliteront la relance.

Les joueurs "en retard" se répartissent les rôles en fonction

de leur ordre d'arrivée au point de fixation. Les soutiens s'organisent en fonction du rapport de force et doivent mettre en œuvre toute leur intelligence tactique :

- le ballon doit-il être rapidement joué ?
- faut-il temporiser ?
- faut-il faire tomber le porteur ou le tenir debout en bloquant le ballon ?
- a-t-on besoin de moi : au point de fixation, sur l'intérieur du mouvement, sur l'extérieur du mouvement ?

● Si le soutien latéral utilisateur est en avance sur le soutien latéral des opposants il prend le ballon et fait jouer le soutien profond. (schéma A)

● Si le soutien latéral utilisateur arrive au contact en même temps que le soutien latéral des opposants, il reste à l'intérieur et repousse l'opposant. C'est le soutien profond qui vient jouer le ballon. (schéma B)

● Si la pression des opposants est très forte, il faut temporiser et structurer le regroupement. (schéma C)

REGROUPEMENTS :

Choix et réalisations individuels, organisation collective

L'évolution du jeu et des joueurs tend vers des défenses de plus en plus organisées et performantes (polyvalence des joueurs, préparation physique, remplacement...) ce qui contraint les équipes à mettre en place une organisation offensive afin de conserver le plus longtemps possible la balle.

Ces phénomènes ont entraîné une explosion du nombre de regroupements, qui, avec les plaquages, deviennent pratiquement le principal secteur de conquête ou de reconquête de la balle.

C'est souvent dans le secteur du jeu au contact de l'adversaire que se trouve la clé du match, capacité de conservation ou de récupération du ballon – où la technique individuelle et l'organisation collective semblent essentielles.

L'efficacité de l'équipe dans ces situations est liée à des principes individuels et collectifs.

La maîtrise technique est très importante, mais elle n'est pas suffisante. Le choix de la forme du regroupement doit répondre aux situations rencontrées, ce choix est toujours fait en référence à la pression traduisant le rapport de force entre les deux équipes par rapport au nombre de joueurs et à leur potentiel ainsi qu'à l'espace à un instant donné.

Ce travail technique doit être exécuté par tous les joueurs (polyvalence), il ne reste donc pas un travail exclusivement réservé aux avants.

REPÈRES DÉCISIONNELS

Le choix d'action pour le porteur de balle et ses soutiens dépend directement de deux priorités qui sont :

1. Conserver la balle

2. Si la conservation est assurée, continuer d'avancer. L'efficacité de l'équipe dans le jeu au contact dépend essentiellement de la pertinence de la circulation des joueurs.

Ballon libre :

Le porteur de balle fait jouer un partenaire de l'axe.

Ballon en danger :

Le porteur se tourne vers la source. Le joueur en appui arrache la balle ou repousse l'adversaire qui menace la conservation.

Si le porteur est plaqué, les joueurs de l'axe sont les seuls qui par leur élan peuvent favoriser une libération rapide et de bonne qualité de la balle, en repoussant l'adversaire.

REPÈRES PERCEPTIFS

Jeu sur la ligne d'avantage

Le porteur de balle devra voir s'il a du soutien ou non

Le soutien devra voir si le ballon est en danger ou non. (ballon bloqué – défenseur présent – etc.)

TRAVAIL TECHNIQUE

Le nombre de mêlées spontanées est très important en raison :

- de l'intensité des plaquages
- de la règle (conservation de la balle)
- de la rapidité de la libération
- de la facilité technique

Les carences techniques entraînent des problèmes

- pertes de balle
- fautes des soutiens (plongeurs, corps écran au sol...)
- non fixation de l'adversaire qui n'est pas mobilisé par le regroupement, donc difficulté de créer des surnombres.
- pas d'incertitudes pour la relance.

Pour éviter les fautes il faut maîtriser ses appuis au sol. Sur mêlée spontanée, le joueur doit ralentir à quelques mètres du regroupement afin de ne pas être entraîné par son élan, ce qui lui laisse le temps de choisir le lieu où il va intervenir. Enfin au moment du contact, il y a accélération qui peut s'apparenter à une entrée en mêlée :

Pour être efficace dans les mauls, la qualité de la percussion est moins primordiale que dans les mêlées ouvertes mais il faut maîtriser ses appuis, être en position de poussée, comme en mêlée se lier à ses adversaires et ses partenaires, repousser l'adversaire de bas en haut. Permettre la circulation du ballon à l'intérieur du maul.

RAPPORT DE FORCE AU CONTACT

PORTEUR DE BALLE

Rapport de force collectif DÉFAVORABLE : conserver la balle
résister, corps écran, rester debout jusqu'à ce que le soutien arrive

Rapport de force collectif à l'ÉQUILIBRE :

Si le rapport de force homme contre homme est défavorable ou à l'équilibre :

- S'orienter vers la source, conserver la balle

Si le rapport de force homme contre homme est favorable :

- S'orienter vers la source, faire jouer un partenaire de l'axe

Rapport de force collectif

FAVORABLE : continuer le mouvement qui avance

Si le rapport de force homme contre homme est défavorable

- Faire jouer, si possible, un joueur de l'axe

Si le rapport de force homme contre homme est à l'équilibre ou favorable

- Faire jouer un partenaire de l'axe

SOUTIEN AU PORTEUR DE BALLE

Rapport de force collectif

DÉFAVORABLE : conserver la balle

Si le rapport de force homme contre homme est défavorable

- 1^{er} soutien repousse, 2^e arrache et le maul se structure

Si le rapport de force homme contre homme est à l'équilibre

- 1^{er} soutien repousse, 2^e arrache, rééquilibrer

Si le rapport de force homme contre homme est favorable

- 1^{er} soutien arrache

Rapport de force collectif

à l'ÉQUILIBRE :

Si le rapport de force homme contre homme est défavorable

- 1^{er} soutien repousse, 2^e arrache et fait jouer ou le maul se structure

Si le rapport de force homme contre homme est à l'équilibre

- 1^{er} soutien arrache et fait jouer :

Rapport de force collectif

FAVORABLE : continuer

le mouvement qui avance

Si le rapport de force homme contre homme est défavorable

- 1^{er} soutien arrache, s'écarte de la pression et fait jouer :

Si le rapport de force homme contre homme est à l'équilibre ou favorable

- 1^{er} soutien fait un appel à hauteur, 2^e soutien le soutien.
- Si pas de passe, le 1^{er} soutien arrache et fait jouer ou repart.

OPPOSANT AU PORTEUR DE BALLE

Rapport de force collectif

DÉFAVORABLE : bloquer la continuité de l'adversaire

- Bloquer la balle, tourner, tenir debout

Rapport de force collectif

à l'ÉQUILIBRE :

Si le rapport de force homme contre homme est défavorable

- Bloquer, tourner, tenir debout

Si le rapport de force homme contre homme est à l'équilibre

- Bloquer la balle, tourner, tenir debout, faire reculer et tomber au sol

Si le rapport de force homme contre homme est favorable :

- récupérer la balle

- Bloquer la balle, mettre au sol avec corps écran

Rapport de force collectif

FAVORABLE : récupérer la balle

- Bloquer la balle, mettre au sol avec corps écran



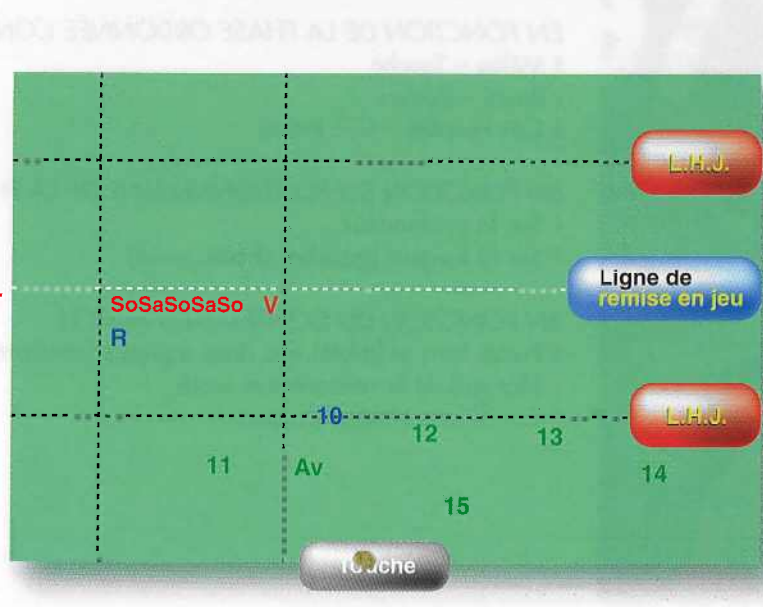
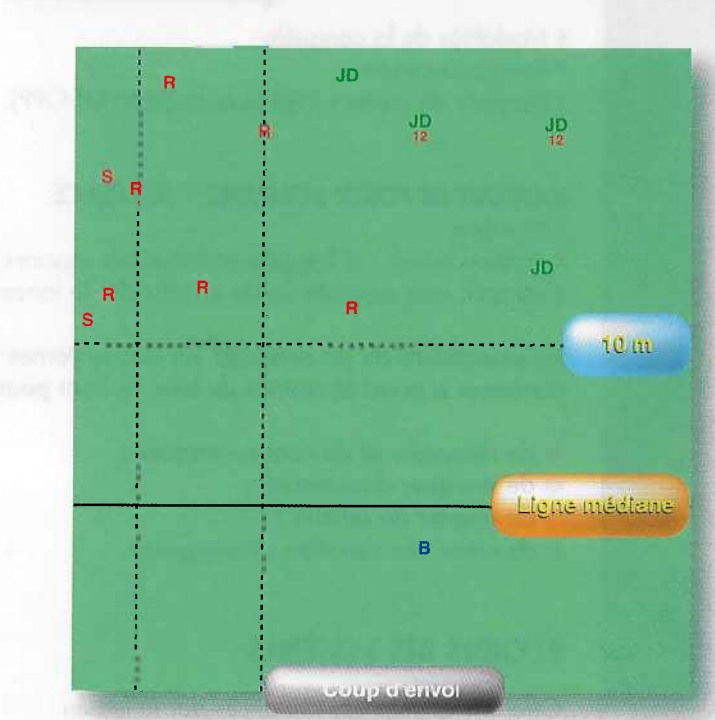
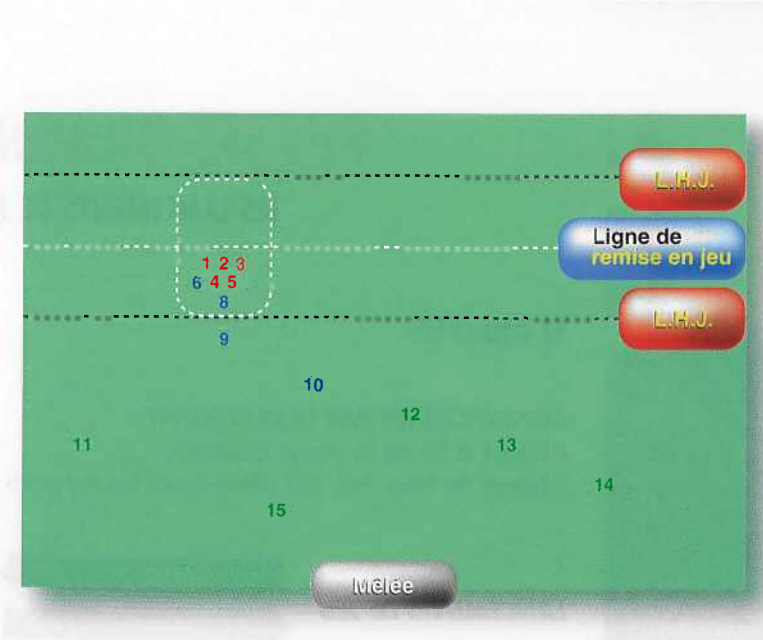
PHASES ORDONNÉES

Mouvement du ballon et déplacements des joueurs non significatifs
Situations à dominante stratégique

LE JEU AUX POSTES

		MÊLÉE	TOUCHE	COUP DE PIED
Conquête		1 2 3 6.4 5.7 8 9	Lanceur Sauteur Soutiens Verrouilleur	Les Récupérateurs Les Soutiens
Lancement	Déclenchement	6 8 7 9 10	Relayer 10	Le Botteur
	Enchaînement	10 12 13 11 15 14	Les avants disponibles Les arrières	Les Joueurs Disponibles







PHASES ORDONNÉES

LES LANCEMENTS DE JEU

1) ANALYSE

CONDITIONNÉS PAR LE RÈGLEMENT

- Début et fin de la phase ordonnée
- Lignes de Hors Jeu, qui déterminent les rapports espace-temps.

LANCEMENTS DE JEU



CONQUÊTES

- Modalités de la conquête
- Pression exercée
- Nombre de joueurs impliqués (rapport UT-OPP).

RAPPORT DE FORCE ÉQUILIBRE – JEU PLACÉ

- Nombre
- Position miroir : si l'opposant laisse des espaces libres pendant la conquête, c'est qu'il sera capable de les investir dès le lancement de jeu.

les lancements de jeu reposent sur des systèmes **OFFENSIFS** et **DÉFENSIFS**, annonces a priori et connus de tous, qui ont pour but :

- de récupérer et de contre-attaquer ;
- de marquer directement ;
- de gagner du terrain ;
- de créer une situation avantageuse.

2) CHOIX DES SYSTÈMES

Offensifs et défensifs annoncés par le leader

EN FONCTION DE LA PHASE ORDONNÉE CONSIDÉRÉE

- Mêlée – Touche
- Envoi – Renvoi
- C.P. Pénalité – C.P. Franc

EN FONCTION DU POSITIONNEMENT DE LA PHASE ORDONNÉE

- Sur la profondeur
- Sur la largeur (gauche, droite, axial)

EN FONCTION DU CONTEXTE DU MATCH

- Points forts et faibles des deux équipes (constants ou momentanés)
- Moment de la rencontre et score,
- Conditions atmosphériques

3) RÉALISATION

UTILISATEURS	OPPOSANTS
Le lancement peut être réalisé à la MAIN AU RAS : par les avants, par les arrières AU LARGE : la combinaison avants/arrières ou arrière/avants Le lancement peut être réalisé au PIED ■ C.P. placé ou tombé, ■ Dans le champ de jeu (profond ou latéral) ■ En touche	Les systèmes défensifs doivent permettre de S'OPPOSER à ces différentes possibilités
PLACER LE PLUS LONGTEMPS POSSIBLE LES OPPOSANTS DANS L'INCERTITUDE - Placement de départ, - Préaction, - Leurres.	COMPRENDRE LES INTENTIONS ADVERSES : - Placement significatif des UT, - Lecture des déplacements des UT, - Compréhension des annonces des UT.
MAÎTRISER LE BALLON, MAÎTRISER L'OPPOSITION PROCHE ET LOINTAINE - Qualité des conquêtes, - Utilisation du Règlement, - Pression générale.	RENDRE LA CONQUÊTE DIFFICILE - Pression importante, - Utilisation du règlement
ADOPTER UN SYSTÈME DE CIRCULATION TRÈS PRÉCIS DES JOUEURS - qui permet de faire circuler efficacement le ballon	ADOPTER UN SYSTÈME DE CIRCULATION DES JOUEURS TRÈS PRÉCIS : - qui permet d'avancer immédiatement, - qui permet de fermer les espaces laissés libres au moment de la conquête. - qui permet de contre-attaquer
PRÉVOIR LES ENCHAÎNEMENTS POSSIBLES EN SE RÉFÉRANT AU PLAN DE CIRCULATION DES JOUEURS	INVESTIR RAPIDEMENT LES ESPACES MENACÉS EN SE RÉFÉRANT AU PLAN DE CIRCULATION DES JOUEURS



PARTENAIRE
OFFICIEL
DEPUIS 1987



FEDERATION
FRANÇAISE
DE RUGBY

SOCIETE GENERALE



PARTENAIRE
OFFICIEL
DEPUIS 1987



FEDERATION
FRANÇAISE
DE RUGBY

Le projet de jeu et d'équipe



QU'EST-CE QU'UN PROJET DE JEU ?

Il s'agit de la concrétisation de la conception du jeu et de la conception du joueur. Sa construction est nécessaire au niveau national, territorial et en club, puisqu'il détermine les grands axes des contenus sur le jeu et les grands objectifs visés dans la formation du joueur.

■ **Projet de jeu** : prévision à plus ou moins long terme d'un ensemble de moyens tactiques et stratégiques que l'on va mettre en œuvre. Cet ensemble va devenir un référentiel (langage commun) entre les joueurs et l'entraîneur permettant d'améliorer l'efficacité d'une équipe ou d'un ensemble d'équipes.

■ **Projet d'équipe** : projet de jeu appliqué à une équipe pour un temps déterminé.

ÉLÉMENTS À PRENDRE EN COMPTE

L'analyse de l'évolution du jeu de haut niveau
L'état d'esprit national
La culture régionale, voire locale
La philosophie du club

■ Éléments invariants :

- La définition du jeu, ses principes fondamentaux et les principes d'action

■ Éléments variables : projet d'équipe

- Niveau de compétition et calendriers
- Objectifs liés aux résultats
- Potentiel joueurs
- Conditions d'entraînement : nombre de séances, matériel...

COMMENT LE CONSTRUIRE ?

■ Partir de l'existant du club (niveaux de pratique, analyse du jeu produit, des effectifs, des forces et faiblesses...).

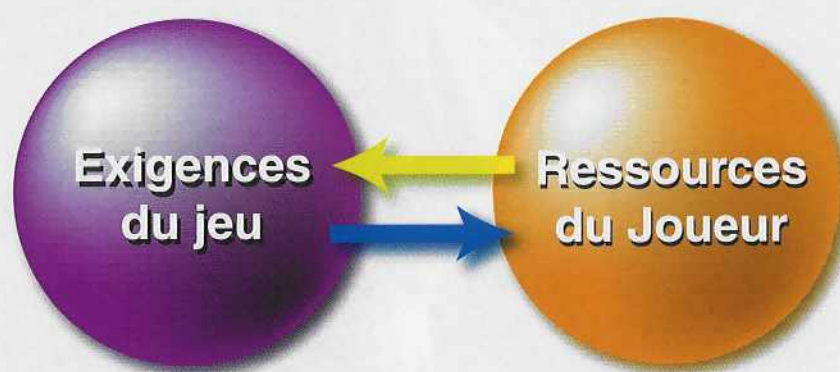
■ Se fixer des objectifs et un échéancier

■ Décliner les principes (éléments invariants) en règles d'action dans les différentes phases du jeu, sur le plan tactique et stratégique, et selon l'analyse des rapports de force que l'on peut rencontrer.

■ Découper le projet de jeu en cycles de travail avec un objectif et une durée pour chacun d'entre eux pour donner les moyens aux joueurs de mettre en œuvre les règles d'action.



Le joueur et ses ressources



Pour se confronter aux exigences du jeu de plus en plus importantes et répondre le plus efficacement possible aux problèmes rencontrés dans les **situations tactiques et stratégiques**, le joueur devra apprendre à **percevoir, juger, décider et agir** de plus en plus vite et de manière pertinente.

Sa perception, son jugement, sa décision et sa réponse, ne doivent pas être déformés, voire occultés, par la crainte ou par un sentiment de trop grande dominance. Il doit être capable de coopérer (**ressources affectives et relationnelles**).

Il doit voir et reconnaître la situation pour accomplir la tâche immédiate (**ressources perceptives et décisionnelles**), le geste accompli doit être suffisamment efficace (**ressources techniques**, polyvalence gestuelle) et réalisé avec la vitesse et la force nécessaire (**ressources physiques**).

Tous ces facteurs sont interdépendants et constituent l'ensemble des ressources sollicitées dans tout acte tactique.

Les **habiletés mentales** (motivation et confiance, concentration – vigilance...) sont indispensables à la mobilisation et au développement efficace des autres ressources.

LES HABILETÉS MENTALES

Qu'est-ce qu'une habileté mentale ?

C'est une capacité qui permet de mieux aborder la compétition et d'accomplir des tâches à l'entraînement. Sans leur action, la mobilisation et le développement des ressources sont compromis ou de moindre intensité et efficacité.

**UN OUTIL POUR ATTEINDRE
LE MEILLEUR NIVEAU ET DONNER
DU SENS À CE QUE L'ON FAIT.**

- Motivation et engagement
- Confiance
- Contrôle de l'activation
- Résistance à la pression
- Concentration, prise de décision, vigilance
- Cohésion de l'équipe
- Capitaneat et communication

**LES HABILETÉS AGISSENT
EN SYNERGIE**

Les méthodes d'entraînement aux habiletés mentales :

- Fixation d'objectifs (de résultat, de performance, de processus)
- Dialogue interne
- Préparation mentale
- Relaxation
- Imagerie mentale
- Stratégies de réponse à des actions critiques

**LE LIEU PRIVILÉGIÉ DE LEUR UTILISATION
EST LE TERRAIN,
À L'ENTRAÎNEMENT, AVANT,
PENDANT ET APRÈS LES MATCHES...**

...on peut parler d'« entraînement mental intégré », et il doit commencer à l'école de rugby, car c'est un processus de longue haleine, qui conduit le joueur à une prise en charge de son parcours, accompagné par ses éducateurs.

C'est un élément central du processus de formation.



PARTENAIRE
OFFICIEL
DEPUIS 1987



FEDERATION
FRANÇAISE
DE RUGBY

**SOCIETE
GENERALE**



PARTENAIRE
OFFICIEL
DEPUIS 1987



FEDERATION
FRANÇAISE
DE RUGBY

LA PERCEPTION ET LA PRISE DE DÉCISION

CRÉATIVITÉ

**PRISE
D'INITIATIVE**

ADAPTATION

REPÈRES

**LECTURE
DU JEU**

Le développement des ressources informationnelles du joueur n'a pas toujours été suffisamment pris en compte par des éducateurs qui ont considéré longtemps qu'il était peut-être plus important de jouer « bien » (en se situant au plan d'un modèle d'exécution) que de jouer « juste » (en se situant au plan d'un modèle décisionnel).

Nous ne pensons pas situer le problème au plan d'une hiérarchie car le comportement observé traduit autant ce que le joueur a décidé de faire que sa réalisation concrète mais nous tenons cependant à affirmer que dans notre enseignement une chronologie doit être respectée et que l'apprentissage du « pour-quoi ? » doit précéder celui du « comment ? »

Le joueur doit être capable de discernement qui lui permettra de choisir l'information pertinente parmi l'abondance des sollicitations qui lui parviennent, évaluer la situation et prendre une décision adaptée afin de réaliser sa tâche de manière efficace en utilisant le geste approprié.

L'éducateur doit aider le joueur à se construire les repères qu'il saura conserver pour gérer le désordre qu'il aura provoqué par ses propres initiatives.

Ces repères s'inscrivent dans un référentiel qui doit permettre au joueur de produire un jeu créatif en respectant le jeu de l'équipe.

Les situations pédagogiques proposées ne doivent pas se limiter à une simple prise d'information passive, l'apprentissage de la lecture du jeu passe obligatoirement par une prise de conscience du joueur de ce qu'il a fait, de ce qu'il aurait pu ou dû faire et surtout du « pourquoi il l'a fait ». Le joueur doit donc être placé en situation active et l'éducateur, au moyen du questionnement, s'attachera à mesurer l'écart entre la réalisation observée et le comportement attendu. Cette co-évaluation donnera un sens non seulement au travail momentanément proposé mais aussi au travail à venir pour développer d'autres ressources.

AH BON ! ON PEUT AVOIR UNE
LECTURE DU JEU AVANT LA
PRESSE DU LUNDI ? ! ?



Les ressources perceptives et décisionnelles seront sollicitées prioritairement dans les situations prenant la forme du jeu total qui devra être traité (du simple au complexe). Elles seront développées dans des situations problèmes et mobilisées avec intensité dans les compétitions.

LA TECHNIQUE

Le **bagage technique** est défini classiquement comme l'**ensemble des habiletés gestuelles nécessaires à la résolution efficace des tâches exigées par le jeu**.

Cependant, si nous acceptons que la **technique individuelle** est : « faire ce qu'il faut, quand il faut, comme il faut », elle ne peut être analysée, comprise et enseignée hors de son contexte, c'est-à-dire qu'elle **ne peut pas être amputée de ses aspects informationnels** (ce qui lui donne un sens) **et de ses aspects énergétiques et sécuritaires** (ce qui renforce son efficacité).

On distingue habituellement les **techniques spécifiques**, relatives à un poste ou à une action prédéfinie (saut et soutien, talonnage, passe sautée...) et les **techniques polyvalentes**, relatives à un rôle (passes, placages, coups de pied...).

La technique individuelle ne peut être confondue avec les organisations collectives (conservation, regroupements, phases de conquête, jeu de ligne...) dans lesquelles le joueur exprime ses propres savoir-faire pour les mettre au service d'un système.

Aider le joueur à se construire ses propres savoir-faire :

- c'est tout d'abord lui **faire découvrir** leur nécessité, leur utilité et leur signification, lui permettre de créer ses propres gestes dans des situations de jeu libre ou de jeu dirigé.

- c'est ensuite, **automatiser** les réponses dans des exercices ce qui renforcera la **confiance en soi**.

- c'est **affiner** les gestes dans des situations problèmes sous une pression de plus en plus forte.

SÉCURITÉ

Habiletés gestuelles

Savoir-Faire « théorisés »

**De la Polyvalence (rôle)
vers la Spécialisation (poste)**

EFFICACITÉ

La Technique individuelle est une compétence d'action complexe. Elle est l'expression concrète, directement observable, de ce qui a été mis en œuvre par le joueur dans tout acte sportif (prise d'information, traitement-décision et réalisation).



LE PHYSIQUE

EXIGENCES DU JEU

VARIÉTÉS D'EFFORT

SÉCURITÉ ET PERFORMANCE

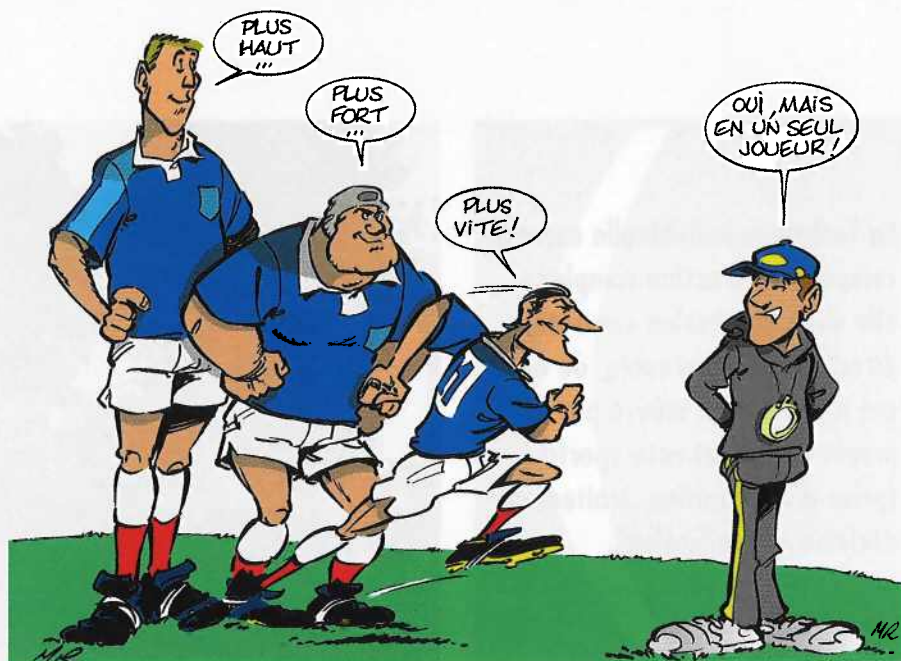
PROGRAMMATION PERTINENTE

Les exigences du rugby au plan physique sont très élevées, parce que ce jeu se déroule à vitesse maximale, sur une durée importante, en mêlant des efforts aussi variés que courir, lutter, pousser, plaquer, percuter, sauter, que l'intensité de ces efforts n'est jamais limitée par le règlement, sans que nous puissions perdre de vue l'obligation absolue de sécurité.

Gagner un match, c'est mieux voir, mieux juger, mieux décider, mieux agir, mais c'est parfois seulement être plus fort, plus vite, plus haut, donc ces aspects physiques vont être développés en harmonie avec les développements morphologique, physiologique et psychologique du joueur, mais aussi avec les autres facteurs de la performance identifiés par ailleurs, et trouveront leur place dans ce que nous avons appelé la rotation des dominantes.

- Force, vitesse, (et leur produit : la puissance) et endurance sont les têtes de chapitre, les notions de filières énergétiques (anaérobie alactique et lactique, aérobie) viennent les affiner, précisant notamment les éléments pour traiter le caractère séquentiel du jeu.
- Souplesse et gainage, qui confèrent des compétences supplémentaires pour certains actes et à certains postes, et constituent une trame constante dans le souci de protection du joueur dans la mesure où ils sont les outils de la protection articulaire (toutes les articulations !) par excellence.
- Coordination et agilité, sans lesquelles les verrous des éléments techniques restent fermés, qu'ils soient de manipulation ou de déplacements, de sauts, de précision d'appuis, de lancers ou de coups de pied. Et ce domaine n'attend pas : sans qu'ils soient forcément en relation avec le niveau de jeu, les éléments psychomoteurs sont enseignés dès le plus jeune âge.

Intégrés dans les pratiques d'entraînement spécifiques, ou sortis du contexte parce que le niveau d'exigence le requiert, les éléments physiques sont adaptés aux périodes de développement et articulés en fonction des priorités momentanées dans une programmation rigoureuse. Cette relation permanente avec les exigences du jeu permet au joueur de leur donner un sens.



La rotation des dominantes

L'éducateur doit s'employer à aider le joueur à développer ses ressources en lui proposant des situations d'apprentissage où chacune sera mobilisée en terme de **priorité momentanée** (dominante).

Une **rotation méthodique des dominantes** entraînera le joueur dans une **spirale de progrès** à tous les plans, pour autant que l'éducateur sera capable de **créer un climat d'apprentissage** permettant de solliciter et développer les habiletés mentales.



Cependant des **voies rapides** peuvent et doivent être utilisées en ce qui concerne les ressources physiques et la technique spécifique nécessaires à la mise en place de systèmes ou pour assurer la sécurité des joueurs.

Les voies rapides sont celles que l'on emprunte lorsqu'on veut agir sur le jeu, un peu dans l'urgence, en prenant des raccourcis, en sautant des étapes.

Or, si on admet que le joueur construit son jeu, sa formation procède par étapes de découverte, d'exploration, d'assimilation et d'appropriation qui garantissent

une stabilité des acquis, mais plus encore une adaptabilité de ses acquis. Une équipe qui se construit ne procède pas autrement, c'est pourquoi les « voies rapides » doivent rester des **mesures transitoires d'exception**.

PARTAGE DU PROJET ÉDUCATIF

On comprend l'importance des **rapports joueurs – éducateur** qui vont déterminer le cadre dans lequel les acteurs vont évoluer. Ce cadre est régi par un certain nombre de règles agréées par l'ensemble du groupe et qu'on appelle « **les règles de vie** ».

La cohésion de l'ensemble est garantie par le niveau d'exigence réciproque entre les joueurs et les éducateurs, ce qui confère aux deux parties une **obligation de qualité permanente**.

Le **joueur**, qui n'est pas seulement le consommateur d'un contenu conçu et conduit par son éducateur, **mobilise ses propres ressources** pour progresser, en pleine conscience de ce qu'il met en œuvre ce qui demande **partage du projet et des données théoriques**.



REMARQUES

Le haut niveau de pratique actuel ne peut être confondu avec le haut niveau théorique.

Nul ne peut dire quelle sera l'évolution du jeu, tant les possibilités de progrès sont incommensurables. Ce qui est le haut niveau aujourd'hui sera sans doute dépassé demain, comme ce qui faisait lever les foules, il y a si peu à l'échelle de l'histoire, fait désormais sourire. Voici quelques éléments qui pourraient nous inciter à la modestie :

■ C'est l'action combinée de l'entraîneur et des pratiquants qui est source d'innovation et de progrès. L'entraîneur installe le cadre d'évolution à travers le projet de jeu, décèle les indices d'innovation dans l'action des joueurs puis les théorise, rendant possible la construction rationnelle de nouveaux contenus d'enseignement.

– Qui peut prédire l'évolution des qualités physiques, celle des possibilités probables de l'énergie mentale inexplorée et sous-exploitée ?

– Qui a envisagé la véritable mise en synergie des déplacements sur le terrain, en liaison avec des lectures et des prises de décisions véritablement référencées ?

– Qui peut dire à quel moment et comment nous aurons formé des joueurs capables de ne plus lâcher un ballon, de ne plus manquer un plaquage, un coup de pied, de ne plus faire de fautes ?

– Quel sera demain le temps de jeu réel, le nombre de mêlées et de touches, la distance parcourue sur le terrain, et toutes ces données chiffrées qui évoluent sans cesse, justement parce que les potentialités des joueurs évoluent.

■ Donc c'est bien des possibilités d'évolution des pratiquants qu'il s'agit, dans tous les secteurs de la performance, et dans un cadre qui lui n'évolue pas puisqu'il est délimité par les règles fondamentales : la logique interne de l'activité est immuable mais les possibilités d'évolution de ses modalités sont insondables.

■ Nos formes d'enseignement et d'entraînement doivent envisager la totale liberté d'entreprise des joueurs, et ceci ne signifie pas que l'on ne va pas utiliser des principes voire des systèmes communs, mais que l'on est bien loin de processus d'imitation et de systématisation, au profit d'une prise d'initiative érigée, elle, en système, soutenue et cautionnée par les partenaires et l'entraîneur. Ce que l'on veut imiter aujourd'hui sera dépassé demain.

■ Enfin et surtout, ne confondons pas contenus d'enseignement et mise en œuvre d'un continuum d'apprentissage, qui requiert bien autre chose que des connaissances sur le jeu, qui remet le joueur au centre des préoccupations, parce que c'est son évolution à lui que nous traitons. Il ne peut donc s'agir de le confiner dans le moule étroit de nos pauvres représentations sur le jeu, qui se nourrissent de phénomènes de mode à l'exotisme douteux. L'entraîneur a une conception du jeu. Il se l'est construite au fil de son vécu de joueur, de sa formation, de ses rencontres, de sa sensibilité. Cette conception guide sa pensée, mais ne doit pas se transformer en moule dans lequel il voudrait faire entrer son groupe de joueurs.

Avec ce groupe, il doit faire un état des lieux, celui des ressources, puis des besoins, qui sont de deux sortes : les besoins immédiats, et ceux qui seront traités sur la durée. Cet inventaire est ensuite hiérarchisé, et dès lors, la mise en œuvre doit obéir aux règles de la rotation des dominantes, qui requiert toutes ses facultés de diagnostic, pour déterminer notamment les facteurs limitants (qui deviennent des dominantes momentanées), qu'il faut traiter pour relancer la progression.

Le projet d'équipe qu'il bâtit ne peut être que la mise en relation de sa conception du jeu (projet de jeu) et du potentiel de son groupe (cumul des ressources).

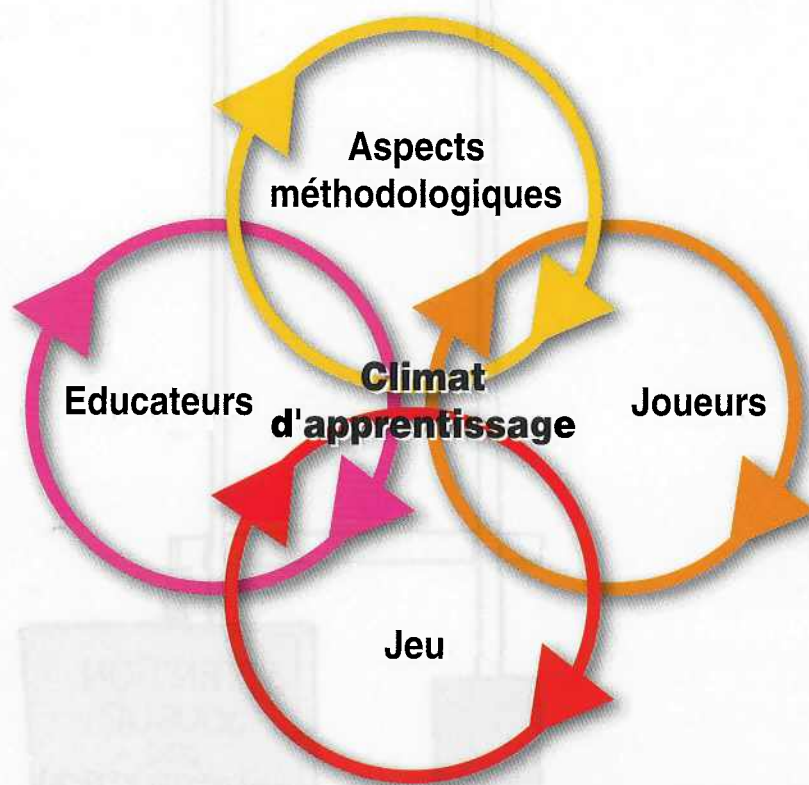
Les exigences de la compétition (ex : début de saison) peuvent amener l'entraîneur à utiliser ce que l'on appelle des « voies rapides ». C'est, par exemple, la mise en place de systèmes, l'organisation préméditée du déplacement de groupes de joueurs sur le terrain, qui peuvent faciliter la tâche. Les difficultés qui apparaissent alors ont 2 origines :

■ Les joueurs ne disposent pas d'un bagage suffisant pour répondre à l'imprévu quand il se présente.

■ Les systèmes choisis ne sont pas en cohérence avec les principes généraux enseignés sur la durée.



Le climat d'apprentissage



NOTRE DÉMARCHE ENGLOBE TROIS CONCEPTS :

- **LES RAPPORTS ÉDUCATEUR – JOUEURS**
- **LA MÉTHODOLOGIE**
- **LES THÈMES ET LES OBJECTIFS**

Les Rapports Éducateur – Joueurs

On trouve **au centre** du « concept pédagogique » le **dialogue** entre partenaires, à savoir **entre l'Éducateur et le Joueur**. Cette collaboration se caractérise par l'échange d'expériences individuelles et d'informations importantes pour le processus d'apprentissage. Elle débouche sur des rapports privilégiant la confiance et la responsabilité.

La Méthodologie

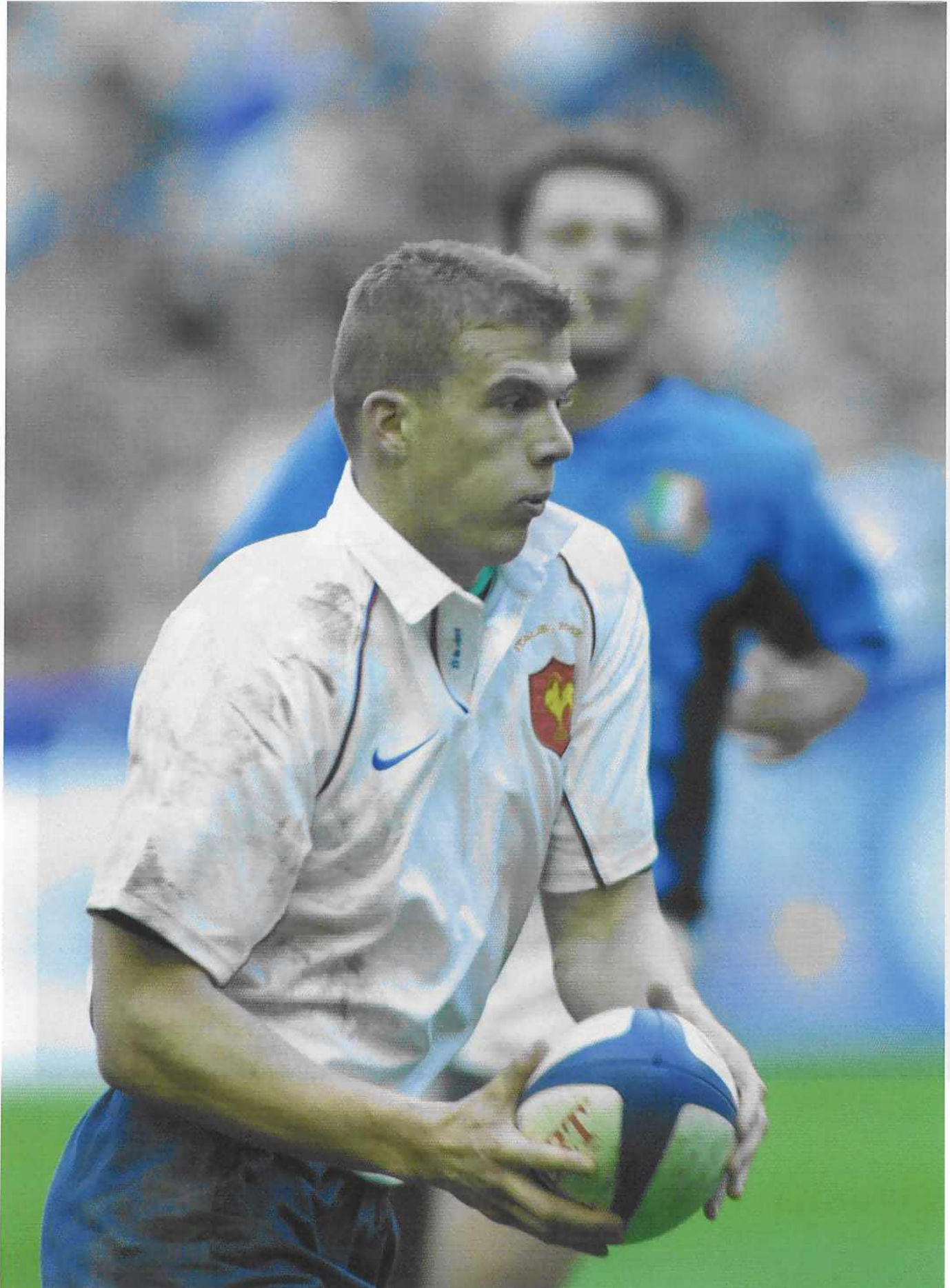
Notre méthodologie consiste à **traiter l'activité** en allant **du simple au complexe** et **du général au particulier**, en respectant une rotation des dominantes momentanées.

Le travail « méthodo-pédagogique » ne sera pas axé uniquement sur une optimisation de la performance, mais devra tenir compte également du développement de la personnalité.

Les Thèmes et les Objectifs

Extraits de **l'observation du jeu produit** momentanément, ils sont déterminés en référence :

- à notre conception du jeu et de ses fondamentaux,
 - Du Mouvement Général vers les phases Ordonnées
 - De la tactique vers la stratégie
 - De la suppléance vers le poste
- à notre conception du joueur et de ses ressources.





L'éducateur

Aider le joueur à développer ses ressources pour répondre aux exigences du jeu dans le cadre d'un référentiel cohérent, nécessite la présence d'un éducateur capable :

- D'observer et interpréter
- De concevoir
- De mettre en place
- De conduire
- D'évaluer
- De réguler

donc capable de donner un sens et faire partager ce qu'il enseigne dans un climat de sécurité.

En fonction des niveaux ou des âges des joueurs auxquels il s'adresse, certaines compétences doivent être mises en avant.

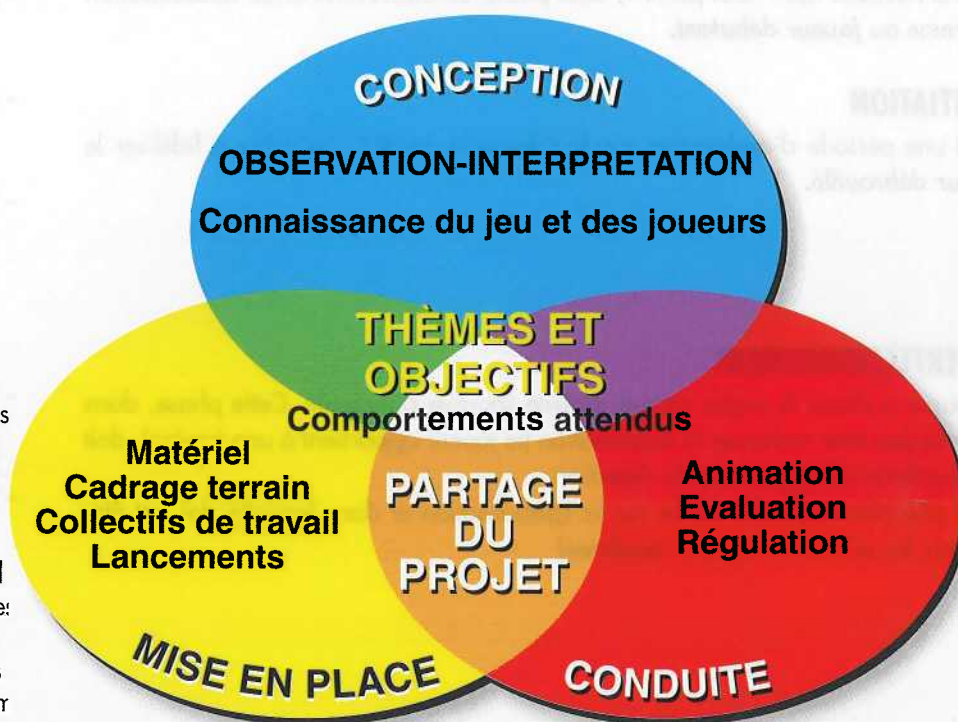
Que l'on s'adresse aux « grands » ou aux « petits », le niveau de compétence doit être identique, c'est la nature des compétences qui peut être différente.

La reconnaissance des compétences passe par l'obtention de diplômes :

- inscrits dans une filière de formation des cadres
- officialisés dans le cadre de la grille des obligations faites aux clubs par la F.F.R. en matière d'encadrement.
- notifiés dans le cadre législatif en matière d'encadrement rémunéré.

Ces compétences seront renforcées par la mise en place d'une véritable formation permanente organisée au niveau des différentes structures, à destination de l'Équipe Technique de Club, Départementale, Territoriale ou Régionale.

S'orienter résolument vers la professionnalisation d'éducateurs à ces différents niveaux d'intervention, favorisera la mise en œuvre d'un plan de formation efficace qui nous permettra de créer un label « École de Rugby Français ».



Le respect du cheminement méthodologique, permettra à l'Éducateur de placer les joueurs dans les situations d'apprentissage adaptées à leur niveau momentané et aux perspectives de progrès.

Les étapes

Le joueur se construit et construit son rugby dans une certaine continuité. Cependant, du débutant au joueur de haut niveau, on peut distinguer quatre grandes étapes dans sa formation.

L'ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

Suite à l'accueil des « tout petits », cette phase de découverte et de sensibilisation s'adresse au **joueur débutant**.

L'INITIATION

C'est une période d'exploration pendant laquelle on doit s'attacher à fidéliser le **joueur débrouillé**.

LE PERFECTIONNEMENT

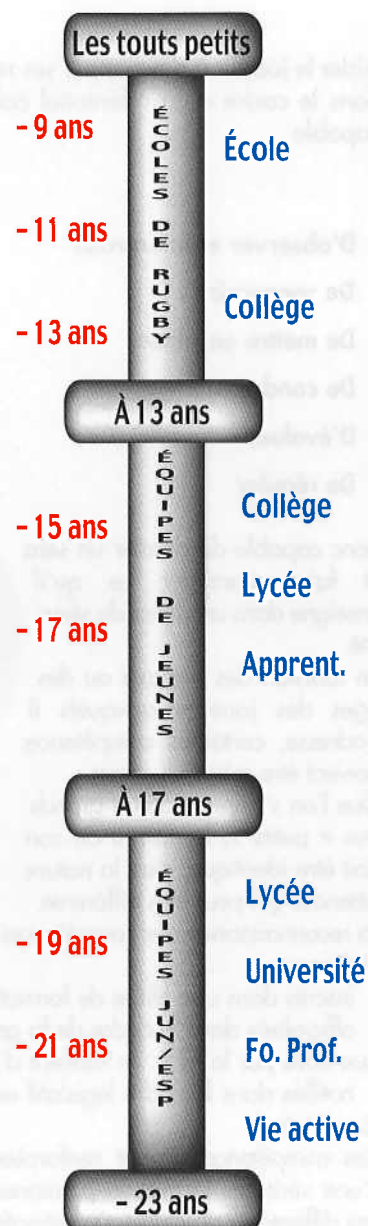
Le joueur a choisi le rugby comme activité sportive principale. Cette phase, dans laquelle doit être renforcée la socialisation (le joueur appartient à une équipe), doit être également une période de détection.

C'est une phase qui débouche sur la spécialisation et dans laquelle doivent être opérées les sélections. (**joueur confirmé**)

L'OPTIMISATION

C'est la période de spécialisation dans le jeu et de développement optimal de l'ensemble des ressources. L'autonomie des joueurs doit être renforcée. (**joueur vers son meilleur niveau**)

Pour chacune de ces phases de la Formation, il est nécessaire de définir les *Objectifs Spécifiques*, qui, pour ne pas « brûler les étapes », tiennent compte du jeu produit momentanément, de l'aptitude et des besoins du joueur.



Les niveaux de jeu

REPÈRES

Niveau 1 :

Joueur : privilégier la résolution des problèmes affectifs

Jeu : avancer, s'approprier les règles fondamentales

Niveau 2 :

Joueur : développer les ressources perceptives et décisionnelles

Jeu : coopérer, assurer la continuité du mouvement qui avance

Niveau 3 :

Joueur : solliciter prioritairement les capacités adaptatives. (suppléance et polyvalence)

Jeu : renforcer la notion de rôle et les principes de circulation des joueurs en situations tactiques

Niveau 4 :

Joueur : optimiser les ressources (spécificité)

Jeu : renforcer la notion de poste et les règles de circulation des joueurs en situations stratégiques

Nous rappelons (cf. « étapes ») que le joueur se construit et construit son rugby dans une certaine continuité.

L'éducateur fait partie intégrante de cette auto construction, puisque ses interventions constituent une aide nécessaire (co-construction) pour chacune des étapes.

Afin de mieux se situer et agir, il doit identifier dans chacune des étapes des comportements individuels et collectifs caractéristiques.

L'observation doit prendre en compte le jeu produit et ses exigences :

Pour avancer en continuité

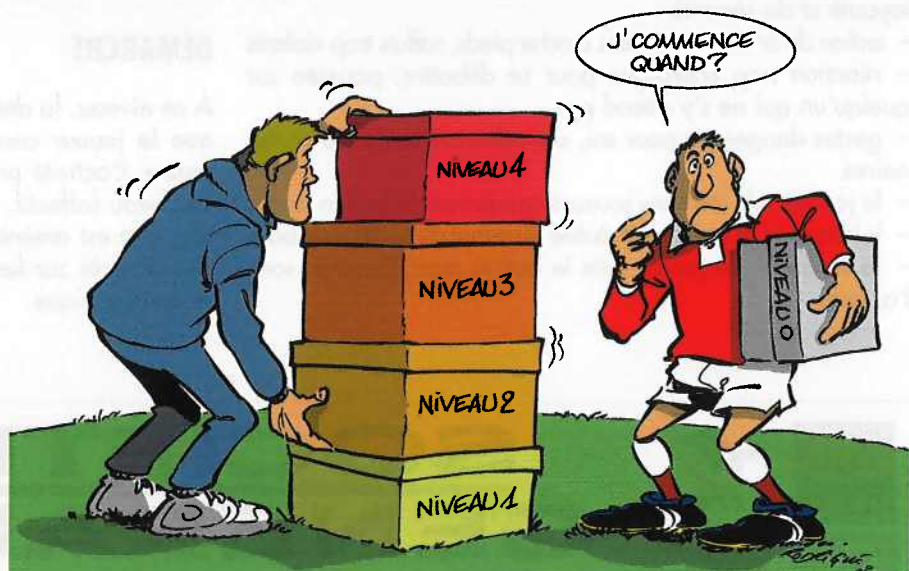
- participer, avec ou sans ballon, au jeu de mouvement
- gérer les contacts, les luttes
- déclencher des lancements de jeu
- respecter les règles
- organiser les phases ordonnées

ainsi que les ressources momentanées des joueurs :

- affectif et relationnel
- perceptif et décisionnel
- technique
- physique
- mental

L'évaluation et l'interprétation qui en résulte autorisent l'éducateur à déterminer des niveaux de jeu pour lesquels il pourra, dans un climat d'apprentissage sollicitant les habiletés mentales, fixer des objectifs et proposer des modalités pédagogiques, dans le respect d'une démarche allant du général au particulier et du simple au complexe.

Quatre niveaux ont été déterminés « arbitrairement » pour mieux se repérer dans le processus d'apprentissage.



NIVEAU 1

COMPORTEMENTS OBSERVABLES

■ Participer avec ou sans ballon au jeu de mouvement

- peu de mouvements en avançant ou actions individuelles de course : repère utilisé, le ballon, (pour le posséder), puis le ballon et la ligne de but (pour le faire avancer)
- des maladresses
- pas d'avancée en continuité, les passes sont le fait du hasard ou elles sont effectuées pour se débarrasser du ballon
- les placages sont rares, ce sont le plus souvent des blocages debout, ou des accrochages, l'opposition s'effectue le plus souvent en reculant.

■ Gérer les contacts, les luttes

- des attitudes de crainte par rapport au contact avec le sol, ou à l'adversaire
- les regroupements sont nombreux, pas structurés, anarchiques, les joueurs sont plusieurs de la même équipe à lutter pour la balle.
- les joueurs s'engagent différemment dans l'intensité, mais il n'existe pas de différenciation des rôles
- des joueurs au cœur du regroupement se montrent très actifs
- d'autres joueurs s'investissent moins intensément en périphérie
- certains restent satellites par crainte ou par tactique.

■ Déclencher les lancements de jeu

- les lancements de jeu sont peu intelligents, ils opposent les points forts aux points forts adverses
- il existe souvent des blocages immédiats
- les joueurs déclenchent par des actions de contournement individuelles
- pas de jeu sans ballon, ni de « pré-action », sur ces phases de lancements.

■ Respecter les règles

- non respect des règles fondamentales
- méconnaissance des droits et devoirs sur le plan de la loyauté et de sécurité
- action de cravates, certains croche-pieds, raffuts trop violents
- réaction trop énergique pour se débattre, poussée sur quelqu'un qui ne s'y attend pas...
- gestes dangereux pour soi, ses adversaires ou ses partenaires
- le jeu au sol : certains joueurs conservent le ballon au sol
- le hors-jeu : le soutien est réalisé en avant du porteur de balle
- la marque : le joueur jette le ballon dans l'en-but, sans l'aplatir.

OBJECTIFS

Bien que la résolution des problèmes liés à l'incertitude de combat soit prioritaire, ceux de l'incertitude logique n'en sont pas moins présents.

Les objectifs se situent principalement au niveau psycho-affectif :

- prendre du plaisir à combattre loyalement
- réguler son énergie dans le jeu de combat collectif
- respecter l'adversaire, jouer à combattre.

Mais également au niveau des fondamentaux du jeu :

- apprendre par nécessité les règles fondamentales : la marque, le hors-jeu, le tenu, les droits et les devoirs
- avancer seul ou en grappe
- empêcher d'avancer seul ou collectivement dans la grappe
- s'investir dans la lutte collective.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

■ Les situations tests

La situation de référence à 6 contre 6, 8 contre 8 permet l'évaluation des comportements (terrain étroit environ 15 m de large). Une situation test de 1 contre 1 permet également de mesurer le potentiel tactique et affectif dans un rapport homme contre homme.

■ Les situations pédagogiques

Le jeu ancien permet de revivre, et de faire comprendre la nécessité des règles à l'occasion d'une première séance (jeu de bataille).

■ Les exercices

- exercices d'habileté motrice générale (courir, sauter, rouler, etc.) avec ou sans ballon
- jeux de luttes individuelles ou collectives
- jeux quadrupédiques.

■ Les compétitions adaptées

Règles de jeu adaptées (cf. *Rugby Digest*).

DÉMARCHE

À ce niveau, la démarche doit être totalisante, c'est-à-dire que le joueur construit son rugby, et le jeu construit le joueur. L'activité proposée implique les différents plans de l'individu (affectif, cognitif, moteur), elle n'est pas dénaturée, elle est aménagée pour être sécurisante et permettre des progrès sur les deux plans de l'incertitude de combat et de la logique.

NIVEAU 2

COMPORTEMENTS OBSERVABLES

■ Participer avec ou sans ballon au jeu de mouvement

- les joueurs avancent individuellement mais passent le plus souvent au moment du blocage, ils attendent d'être pris pour assurer la continuité
- le soutien au porteur est peu efficace, les joueurs sont nombreux dans l'axe, plus ou moins éloignés du porteur mais peu nombreux sur le plan latéral
- le joueur opposant est centré sur le porteur de balle, il commence à être efficace lors des placages, il met l'adversaire au sol
- les joueurs en opposition ne sont pas encore organisés collectivement, ils ne constituent pas toujours un rideau efficace
- le soutien en opposition est peu ou mal réalisé.

■ Gérer les contacts, les luttes

- les regroupements avancent, le ballon est conservé mais pas libéré au bon moment
- les attitudes sont plus efficaces pour la poussée, le buste est placé, le joueur s'engage avec la tête et les épaules, les jambes sont fléchies
- l'organisation au contact n'est pas bien maîtrisée, le joueur n'est pas fléchi, stable sur ses appuis, le ballon n'est pas éloigné rapidement de l'adversaire
- le soutien sur les blocages commence à devenir efficace, la répartition des rôles apparaît (arracher, ramasser, pousser, ou repousser sur mêlée spontanée du maul).

■ Déclencher les lancements de jeu

- certains lancements sont effectués en avançant mais pas toujours adaptés aux points faibles de l'adversaire
- les principes de soutien en utilisation suffisent pour être efficace face à des oppositions mal organisées, les joueurs ne sont pas tous alignés et n'avancent pas ensemble dans le premier rideau.

■ Respecter les règles

- les joueurs ont intégré les règles fondamentales
- la manière de marquer en aplatissant le ballon derrière ou sur la ligne
- le hors-jeu dans le jeu courant, très peu d'en avant volontaire
- le jeu au sol, lorsqu'ils sont au sol les joueurs ne jouent plus le ballon
- les joueurs ont assimilé les notions élémentaires de touche et touche de but
- le joueur ne respecte pas toujours le règlement sur les phases de blocages
- il joue le ballon avec les mains lors de mêlée spontanée
- les joueurs ne se lient pas ou ne participent pas toujours d'une manière licite aux regroupements, ils sont hors-jeu.

OBJECTIFS

■ Psychologiques et sociologiques

- prendre du plaisir à combattre loyalement

- réguler son énergie dans le combat collectif
- respecter l'adversaire, jouer à combattre.

■ Perceptif et décisionnel

- avancer seul ou en grappe et avancer en utilisant les partenaires proches
- empêcher d'avancer seul ou collectivement dans la grappe et s'organiser pour s'opposer avec ses partenaires proches
- s'investir dans la lutte lors des phases de blocages
- s'organiser individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon
- se placer pour franchir la ligne d'avantage dès le lancement du jeu (sur coup-franc ou pénalité) lorsque l'adversaire est désorganisé.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

■ Les situations tests

Le jeu à 8 contre 8, 1+1 contre 1+1 sur terrain étroit.
2 contre 1+1.

■ Les situations Problèmes

Le jeu de relais constitue une des situations mères à ce niveau, le passe muraille, les jeux de plaquage, le jeu du miroir.

■ Les exercices

Utiliser les mêmes exercices qu'au niveau 1.

■ Les compétitions adaptées

Jeu à 8 sans mêlées ni touches « ordonnées », par exemple le jeu à 8 avec aménagement du règlement (cf. *Rugby Digest*).

DÉMARCHE

La démarche utilisée reste une démarche totalisante, active. L'éducateur met en place des situations de jeu à effectif complet (8 contre 8) adaptées, comportant une pression d'apprentissage afin de permettre aux joueurs de mettre en œuvre des compétences qu'ils ont sur un plan potentiel. L'éducateur détermine les objectifs, définit les principes d'action. Ceux-ci peuvent être donnés au départ ou émerger au travers des bilans en cours de situation. Il organise les groupes, la durée, l'espace, les règles ; il fait jouer, anime, encourage. Il effectue des bilans en rapport avec les objectifs pendant la situation et remet en pratique. Il réalise un bilan en fin de situation. Une attention particulière doit être apportée à l'ordre des objectifs ; en effet le niveau de jeu évolue sur les plans de l'utilisation et de l'opposition (les principes sont identiques). Il faut donc alterner ces deux types de mise en situations.

Les situations de références 2 x 1+1 doivent principalement être travaillées dans le collectif (idem 1).

NIVEAU 3

COMPORTEMENTS OBSERVABLES

■ Participer avec ou sans ballon au jeu de mouvement

- les joueurs avancent et passent le plus souvent avant d'être pris, ils ne choisissent pas toujours le partenaire le mieux placé pour assurer la continuité
- le jeu au pied est quelquefois utilisé mais le ballon est le plus souvent rendu à l'adversaire sans pression
- le soutien au porteur devient efficace, les joueurs se placent à la fois sur la largeur et dans l'axe du porteur, mais pas toujours en fonction de l'adversaire
- le joueur opposant se décentre du ballon, il commence à être efficace lors des placages, il avance et met l'adversaire au sol
- les joueurs en opposition sont organisés collectivement, ils constituent et reconstituent souvent un premier rideau sur toute la largeur qui avance
- le soutien en opposition est mieux réalisé, le deuxième rideau se met en place à l'intérieur du premier rideau
- l'opposition est capable de récupérer et contre-attaquer sur les pertes de balle provoquées.

■ Gérer les contacts, les luttes

- les regroupements avancent, le ballon est conservé et libéré au bon moment en fonction de la ligne d'avantage (libération lente ou rapide) en fin de niveau
- les attitudes sont plus efficaces pour la poussée, le buste est placé. Le joueur s'engage avec la tête et les épaules, les jambes sont fléchies, la poussée s'effectue de bas en haut
- l'organisation au contact est mieux maîtrisée, le porteur est fléchi, stable sur ses appuis, le ballon est éloigné rapidement de l'adversaire
- l'organisation du joueur au sol est également plus efficace, il libère et pose le ballon du bon côté
- le soutien sur les blocages devient efficace, la répartition des rôles (arracheur, pousseur...) est effective.

■ Déclencher les lancements de jeu

- certains lancements deviennent stratégiques, ils sont effectués en avançant avec un début de différenciation des rôles (avants, trois-quarts, demis...)
- les joueurs commencent à s'adapter aux points faibles de l'adversaire, ils placent un perforant en face d'une zone fragile ou utilisent le jeu au pied s'il n'y a pas de rideaux profonds.
- les principes de soutien en utilisation suffisent pour être efficace face à des oppositions mal organisées
- les joueurs opposants ne sont pas toujours alignés et n'avancent pas ensemble dans le premier rideau.

■ Respecter les règles

- les joueurs ont intégré les règles fondamentales
- les joueurs respectent le règlement sur les phases de blocages : hors-jeu, forme de liaisons
- certains joueurs se retrouvent hors-jeu sur le jeu au pied de leurs partenaires
- ils ne respectent pas toujours les règles complémentaires sur les nouvelles phases ordonnées à effectif réduit (mêlées, touches à 3 : hors jeu, nombre de joueurs participants...).

■ Organiser les phases ordonnées

- une ébauche d'organisation est observable lors des touches réduites ou des mêlées à 3, les joueurs utilisent les principes d'efficacité acquis dans les étapes précédentes
- le placement dans les mêlées n'est pas toujours efficace, les liaisons ne sont pas parfaites.

OBJECTIFS

■ Psychologique et sociologique

- prendre du plaisir à combattre loyalement
- réguler son énergie dans le jeu de combat collectif
- respecter l'adversaire, jouer à combattre.

■ Perceptif et décisionnel

- **premier type** : dans le mouvement général
 - avancer en utilisant les partenaires proches et plus éloignés, c'est-à-dire choisir la forme de jeu la plus efficace pour continuer d'avancer
 - empêcher d'avancer seul et s'organiser pour s'opposer avec ses partenaires sur plusieurs rideaux
- **deuxième type** : sur les phases de fixation
 - s'investir dans la lutte lors des phases de blocages
 - s'organiser individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon
- **troisième type** : dans les phases ordonnées
 - se placer pour franchir la ligne d'avantage dès le lancement du jeu (sur coup franc ou pénalité et phases ordonnées à collectif réduit).

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

■ Les situations tests

Le jeu à 8 contre 8, le 2+1 contre 2+1 en situation de déséquilibre.

■ Les situations pédagogiques

Travailler le mouvement général du jeu en opposition par la mise en place des rideaux défensifs, et du jeu en utilisation par l'alternance intelligente des formes de jeu ainsi que la gestion des relances.

■ Les exercices

Organisation des joueurs sur les contacts. Travail systématique du jeu au pied.

■ Les compétitions adaptées

Du jeu sans mêlée, ni touche « ordonnée » au jeu avec phases ordonnées à collectif réduit (3 ou 5 en mêlée).

Jeux à 7.

DÉMARCHE

Il n'existe plus à ce niveau une démarche unique utilisée par l'entraîneur. En effet en fonction des objectifs, il se sert de situations-problèmes afin de développer les aspects de l'intelligence tactique, mais il met en place également des exercices de perfectionnement technique sur le plan de la polyvalence gestuelle.

NIVEAU 4

COMPORTEMENTS OBSERVABLES

■ *Participer avec ou sans ballon au jeu de mouvement*

Deux types de circulation des joueurs et du ballon co-existent, se renforcent et se précisent :

- circulation des joueurs dans les phases de mouvement général et les phases de fixation fugitives avec une redistribution des joueurs en situation de déséquilibre momentané qui repose sur la lecture du jeu à partir d'un cadre référencé – le plan de circulation-

- circulation des joueurs dans les phases de fixation avec regroupement et les phases ordonnées avec une redistribution des joueurs à l'équilibre nécessitant des organisations collectives et des relances ou des lancements de jeu codifiés, annoncés et connus de tous

Ces deux types de circulation interdépendantes s'enrichissent mutuellement, se perfectionnent et se complexifient progressivement. Elles permettent une circulation du ballon plus pertinente, une distribution défensive plus efficace et, surtout, facilitent le changement du statut opposant – utilisateur ou utilisateur-opposant.

■ *Organiser les phases ordonnées*

La spécificité du jeu au poste se précise et les organisations collectives deviennent de plus en plus efficaces.

■ *Gérer les contacts, les luttes*

À partir du cadre de circulation des joueurs (tactique et stratégique), les joueurs subissent ou provoquent des arrêts du ballon qui entraînent des luttes pour sa conservation ou sa récupération.

La redistribution des joueurs, lors de ces arrêts du ballon, l'organisation collective des luttes, associées au perfectionnement de la technique individuelle et au renforcement des qualités physiques, permettent de choisir entre une sortie rapide ou retardée du ballon, de décider du côté et de la forme de jeu à utiliser pour la relance, ou bien d'adopter une circulation défensive adaptée.

■ *Déclencher les lancements de jeu*

Tous les lancements de jeu deviennent stratégiques et sont annoncés. Ils se complexifient au fur et à mesure du développement des moyens d'action (ressources perceptives et décisionnelles, technique spécifique et qualités physiques). Les lancements sont parfois programmés sur plusieurs temps de jeu, mais laissent toute liberté au porteur de balle de prendre des initiatives lorsque se présente l'opportunité. Progressivement ses partenaires répondront de manière adaptée à sa prise de décision.

Les systèmes défensifs seront d'autant plus efficaces qu'ils permettront une redistribution en rythme et en nombre des opposants dès qu'ils auront compris les intentions des utilisateurs et perçu l'espace menacé momentanément.

■ *Respecter les règles*

Il ne s'agit plus seulement, à ce niveau, de connaître le règlement, mais de le respecter (souci d'efficacité et de sécurité) Les joueurs ont totalement intégré les notions de l'utilisation de la règle et doivent s'adapter à la pratique de l'arbitrage.

OBJECTIFS

Ce sont les mêmes qu'au niveau précédent mais les comportements sont affinés, perfectionnés.

■ *Psychologique et sociologique*

Doivent être prises en compte les contraintes et les difficultés que génèrent de nouvelles formes de pression (de résultats, de médiatisation, de finances, de relations avec l'employeur, de relations familiales...) qui permettent d'envisager l'initiation à une démarche d'entraînement mental (prise en compte d'habiletés telles que la concentration, la motivation, la confiance...).

■ *Perceptif et décisionnel*

Les mêmes qu'au niveau précédent en ce qui concerne les situations à dominante tactique.

En ce qui concerne les situations à dominante stratégique, rester dans le système choisi et prendre une initiative dès que l'opportunité se présente. Savoir répondre à cette initiative

■ *Technique*

Renforcer la technique spécifique du jeu au poste et assurer la polyvalence sous une forte pression.

■ *Physique*

Renforcement musculaire avec ou sans charge.

Amélioration de la vitesse.

Développement des filières aérobie et anaérobie.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

■ *Les compétitions adaptées*

La pratique des compétitions à XV du meilleur niveau est l'objectif à atteindre

Cependant cela ne doit pas faire oublier que les joueurs peuvent vivre des pratiques à XII ou à VII

■ *Les situations tests*

2 + 2 contre 2 + 2

■ *Les situations problèmes*

Dans les situations tactiques (suppléance)

Dans les situations stratégiques (tâches liées au poste à l'intérieur du système).

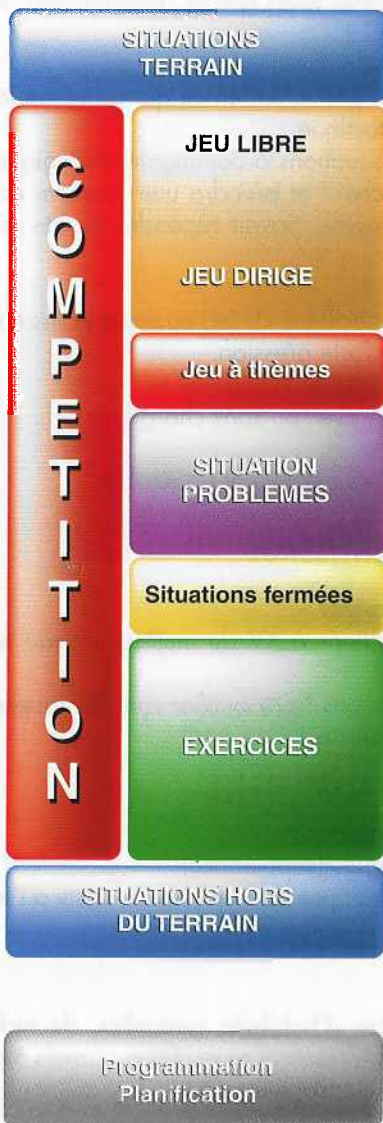
■ *Les exercices*

Utiliser tous les exercices d'habiletés gestuelles, de technique spécifique, de renforcement musculaire, ...mais surtout ne pas oublier de les recontextualiser.

DÉMARCHE

Le dosage dans l'alternance de situations de jeu libre, de jeu dirigé, de situations problèmes en collectif total, de ligne ou homme contre homme, et d'exercices doit être impérativement respecté.

Les situations d'apprentissage



L'alternance des situations d'apprentissage sera planifiée, programmée dans un souci de cohérence et de logique, en fonction, principalement, des constats et des enseignements puisés dans la compétition.

Les situations d'apprentissage sont multiples. Elles se déroulent en alternance et s'articulent méthodiquement, sur le terrain ou en dehors.

1. Les situations hors du terrain

S'appuyant sur des supports tels que vidéo, tableau, dialogue... elles constituent un moyen, avec le terrain, de partage des données théoriques entre les joueurs et l'éducateur.

2. Les situations terrain, qui peuvent se dérouler avec ou sans opposition

■ Les compétitions :

Elles occupent une place centrale parmi les situations d'apprentissage, car elles placent le joueur dans la plénitude des exigences du jeu. Elles constituent pour l'éducateur le point de départ de la construction d'autres situations et le moyen privilégié de l'évaluation. Le climat favorisant les apprentissages, le plaisir et la fidélisation des joueurs devra être garanti.

■ Le jeu libre, le jeu dirigé

C'est le moment où le joueur s'exerce à ce qu'il sait faire et peut exprimer, dans le plaisir, sa créativité et ses qualités d'adaptation.

L'éducateur peut faire évoluer son implication du « laisser faire » (simple observateur ou arbitre) au « jeu à thèmes » où le traitement ne consistera qu'à garantir des mises en situation correspondant aux objectifs visés.

■ Les exercices

Nous classons dans cette catégorie tous les exercices préparatoires, les répétitions gestuelles, les situations sans opposition, avec utilisation de matériel (joug, boucliers...).

Ce peut être également un moment de renforcement des acquisitions ou encore l'occasion d'automatiser certaines réponses.

L'éducateur veillera à assurer le lien entre ces mises en situation et le jeu et fera preuve d'une très grande exigence sur le plan de la réalisation.

■ Les situations problèmes

Ces situations généralisantes ou particulières sont toujours extraites du jeu produit momentanément par le joueur. Leur construction et leur conduite nécessitent de la part de l'éducateur des compétences, basées sur sa connaissance du jeu et des joueurs.

En faisant évoluer :

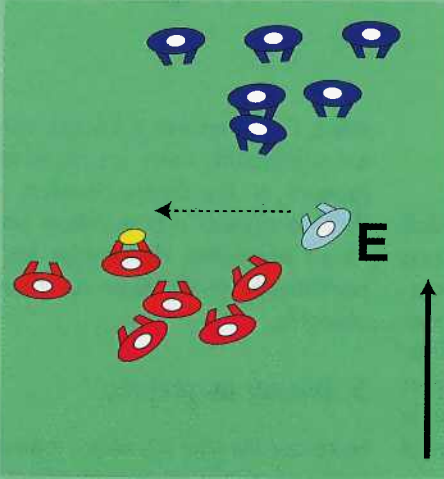
- les collectifs de travail
- les rapports de force
- l'utilisation de consignes...

L'éducateur permettra aux joueurs d'apprendre à reconnaître, puis résoudre les problèmes rencontrés dans les situations tactiques et stratégiques : construction et appropriation de repères qui généreront créativité et adaptation.

Aucune de ces situations ne suffit à elle seule à régler tous les problèmes rencontrés. En revanche, leur combinaison est susceptible de construire, souvent par paliers, les compétences menant aux résultats attendus. Au même titre, la diversité et la complémentarité des intervenants aident le joueur à se construire.

PRÉSENTATION DES SITUATIONS PROBLÈMES

Comment sont-elles organisées ?

NOM DE LA SITUATION		ÉTAPE ET NIVEAU
Objectif(s) de l'Éducateur ■ améliorer les capacités du joueur à répondre aux exigences de la tâche.		Comportements attendus Réalisation de la tâche et appropriation des processus de réalisation, notamment par la construction de repères.
Dispositif : comment la situation est-elle organisée ? Groupe : nombre de joueurs par équipe ou organisation Espace : largeur et longueur cibles si elles existent Temps : durée = séquence de jeu nombre de manches ou nombre de ballons joués Matériel : ballons, balises, chasubles... But : but de la tâche proposée Score : en relation avec le but du jeu mais également avec un ou des principes recherchés. Lancement du jeu : 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 ?).		Consignes : Précisions sur la mise en place et le fonctionnement (type d'opposition, d'utilisation). Règles : aménagement possible de règles. Critères de réussite : Éléments qui permettent au joueur et à l'Éducateur de savoir si le but de la tâche est atteint.
 Exemple de lancement : E donné à un joueur démarqué		
POUR ÉVALUER – RÉGULER		
COMPORTEMENTS OBSERVÉS – Les comportements habituellement repérés ainsi que les régulations envisagées		INTERVENTIONS POSSIBLES – Afin que la situation reste dans la fourchette de réussite du joueur avec un décalage optimum.
POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION		
VARIABLES Différents types de variables : – espace : largeur, profondeur, zone – rapport de force : nombre, position (cf. comment créer un rapport de force au lancement ?) – effectif complet ou réduit – type d'opposition : avec ou sans consignes – type d'utilisation – ballon(s) : nombre, posés, lancés, où ? Quand ? Comment ? À qui ? – règles : aménagées ou non – système de score		EFFETS RECHERCHÉS ■ Varier les situations, les rendre plus ou moins difficiles ou complexes ■ Changer de dominante ■ Modifier les objectifs ■ Passer du général au particulier

Conseils pour la conduite des situations problèmes

1. Placer les joueurs en situation active :

L'adaptation pour être efficace doit être active. La lecture du jeu n'est pas une banale prise d'information passive mais bien un moyen pour donner du sens à son action grâce à l'utilisation de repères et indices toujours plus nombreux et précis construits dans le collectif, conduisant à un référentiel commun.

2. Placer le joueur en situation d'incertitude :

L'instabilité ainsi créée amènera le joueur à fonctionner par prédiction et anticipation, donc à connaître et comprendre de plus en plus finement les mécanismes de jeu dans les situations successives et évolutives.

3. Donner du sens à la séance :

Resituer la situation dans le contexte du projet de jeu, sensibiliser le joueur au lien indispensable à établir entre les données théoriques et l'action.

4. Evaluer-Réguler :

S'attacher au moyen d'un questionne-

ment, à « mesurer » l'écart, quand il est significatif, entre les réponses des joueurs et les comportements attendus. Le niveau d'acquisition constaté devra permettre de réguler les comportements et de fixer de nouveaux objectifs.

5. Donner un projet :

Le retour sur une situation, même avec l'utilisation du questionnaire et la régulation des réponses, ne suffit pas pour entamer la séquence suivante dans les meilleures conditions. Cela signifierait qu'un groupe de joueurs, à l'issue de ce retour, est capable de lui-même de se fixer des objectifs pour la situation suivante de manière pertinente, et ce n'est pas le cas, en tout cas pas de manière harmonieuse. C'est pourquoi l'éducateur doit aider ce groupe à centrer son attention sur un objectif et ses modalités en donnant un projet simple et concis.

6. Requérir rigueur et concentration aux entraînements :

Les progrès souhaités ne peuvent s'obtenir que si les joueurs font preuve

d'une attention soutenue et d'une grande concentration lors de la présentation et le déroulement des situations proposées.

La mise en place préalable des prérequis (règles de vie et de travail, partage judicieux des données théoriques) faciliteront la poursuite de ces objectifs. Laisser le temps pour cette concentration : susciter des méthodes telles que la fixation d'objectifs individuels (à l'échelle d'un entraînement ou d'un exercice) et l'imagerie mentale.

Introduire la notion de contrat individuel et collectif à respecter dans la fixation d'objectifs.

7. Ne rien lâcher :

Sur l'ensemble des attendus d'une situation (collectifs et individuels), de telle sorte que chacun soit conscient de ce qu'il reste à améliorer.

8. Résister

À la tentation de reproduire nos habitudes de travail quand il faut se résoudre à les améliorer ou à les changer, parce qu'elles n'ont pas suffisamment fait leurs preuves.



PARTENAIRE
OFFICIEL
DEPUIS 1987



FEDERATION
FRANÇAISE
DE RUGBY

SOCIETE GENERALE



PARTENAIRE
OFFICIEL
DEPUIS 1987



FEDERATION
FRANÇAISE
DE RUGBY

NÉCESSITÉ D'ANALYSER LES RAPPORTS DE FORCES AUX DIFFÉRENTS PLANS

The diagram illustrates three tactical situations in a game, represented by red and blue player icons on a green field.

- En collectif total :** A large circle highlights a dense cluster of red players in the center of the field, surrounded by blue players. An arrow points to a single red player on the right side of the field.
- En collectif partiel :** A large circle highlights a smaller cluster of red players in the center, with blue players nearby. A smaller circle highlights a single red player on the right side of the field.
- En homme contre homme :** A single red player is highlighted in a small circle on the right side of the field, facing a blue player.

EXEMPLE

En collectif total : situation très avantageuse pour les rouges qui doivent logiquement tout mettre en œuvre pour exploiter rapidement ce déséquilibre (pas d'arrêt du mouvement qui avance).

En collectif partiel : situation avantageuse pour les rouges mais très proche du rééquilibrage.

En homme contre homme : situation très désavantageuse pour les rouges : « comment maintenir la possibilité pour mon équipe de jouer rapidement tout en en préservant la conservation du ballon ? »

Il ne faut pas oublier que cette analyse des rapports de force doit aussi tenir compte des **potentiels des joueurs**.

Mise en œuvre des situations problèmes

CONCEPTION

À partir de l'observation du jeu produit, il s'agit de déterminer les objectifs généraux et (ou) spécifiques, et de formuler les comportements attendus dans les trois grandes phases du jeu (mouvement général, fixation et phases ordonnées), les deux types de situation (tactique, stratégique) en choisissant les priorités momentanées. Elles peuvent être dans une situation tactique, d'ordre affectif, perceptif et décisionnel, technique polyvalente, physique ; et dans une situation stratégique, se référer à l'analyse, la technique spécifique, la communication, les principes travaillées en situation tactique.

MISE EN PLACE

Le collectif de travail

Quels que soient les collectifs utilisés, les situations proposées seront, en règle générale, en équilibre numérique (exemple : 3x3), mais le lancement pourra permettre de jouer momentanément une situation de 3x2 +1 ou de 3x1+1+1). En début de séance, le travail en collectif total éveillera l'attention des joueurs, posera le problème et commencera à le résoudre partiellement.

Le travail en collectif de ligne¹ permettra de mieux coordonner les actions de chacun des joueurs engagés dans l'action. Le travail en homme contre homme affinera les réponses.

Il est possible d'utiliser parfois des situations sans opposition pour automatiser des gestes ou actions coordonnées, bien assimilés.

Le retour au collectif de ligne, mais surtout au collectif total est nécessaire pour « ancrer » les bonnes réponses. Cette dernière situation sera utile à

l'éducateur, qui pourra ainsi mesurer les réelles acquisitions des joueurs.

Le terrain

De l'herbe ! Aux dimensions adaptées aux situations et au collectif en action. En règle générale, elles doivent respecter les conditions réelles de jeu.

Le matériel

Il est indispensable d'utiliser :

- des maillots de couleur différente, mieux encore des chasubles réversibles (il faut apprendre à voir et à voir vite)
 - des balises légères et basses ("tees" de botteur) permettront de fixer les limites du terrain, les points de départ, les passages obligés... ;
 - les ballons devront être de qualité et de taille adaptées ;
- La sécurité du joueur doit être assurée.

CONDUITE DE LA SITUATION

Conditions de travail

Il n'est pas toujours possible de proposer des conditions matérielles parfaites (qualité des installations, éclairage, conditions climatiques...). Mais il est impératif de créer un climat de sécurité, de sérénité, de plaisir, d'exiger des moments d'application et d'attention suffisants pour amener les joueurs à un état de motivation, de concentration et de vigilance améliorant l'apprentissage.

Projet : celui de l'éducateur doit devenir celui du joueur, le joueur doit être demandeur de progrès

- il est nécessaire de valoriser l'aspect ludique en utilisant la notion de contrats et de défis, et en exacerbant la notion de marque (score),
- le but de la situation (toujours exprimé en termes de jeu) doit être connu de tous les joueurs ;
- les critères d'(auto) évaluation doivent être communiqués et compris.

Consignes – Repères

Les consignes collectives, courtes et précises, doivent être privilégiées. Les consignes de mise en place (nombre de joueurs, temps de départ...), connues de tous, doivent être distinctes de celles de fonctionnement qui permettent d'apprécier les choix et les réalisations du groupe auquel le problème est posé prioritairement. L'éducateur doit aider les utilisateurs en leur proposant des repères qu'ils peuvent (re)construire. Dans le même temps, il donne des consignes aux opposants (la plupart du temps à l'insu des utilisateurs). Si le problème est posé aux opposants, l'éducateur agira de manière inverse. Avant chaque lancement, il est nécessaire de laisser du temps au joueur pour la « visualisation » de sa tâche et la sollicitation de ses capacités mentales.

Lancement

Il est prévu en plusieurs temps : laisser le temps à la préaction et permettre au joueur (ou au groupe de joueurs) d'adopter un dispositif efficace pour attaquer l'adversaire, organisé de telle façon que puissent apparaître les réponses attendues. Il s'agit de « reproduire » les conditions réelles de jeu dans des situations avantageuses, d'équilibre, ou désavantageuses (numériques et positionnelles)

Exemple

L'éducateur souhaite voir réaliser du jeu pénétrant :

- le dispositif opposant est dispersé, échelonné...
- le dispositif utilisateur est en colonne ; D'autres lancements viendront complexifier la situation, en imposant une pression supplémentaire aux utilisateurs.



COMMENT CRÉER DES RAPPORTS DE FORCE DIFFÉRENTS LORS DES LANCEMENTS ?

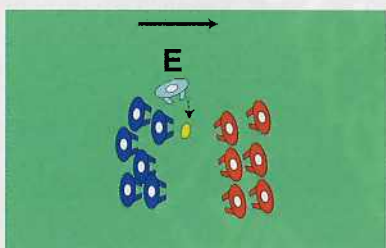
(quand le ballon devient disponible pour le jeu)

FAVORISER LA PRÉACTION DES JOUEURS, dès les premières séances, en utilisant des **PRÉ-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...)

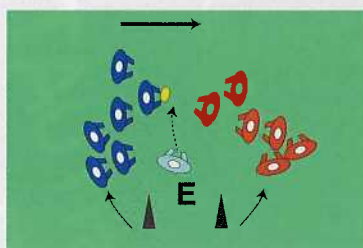
En équilibre : il y a autant de joueurs qui peuvent jouer en avançant d'un côté comme de l'autre.

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

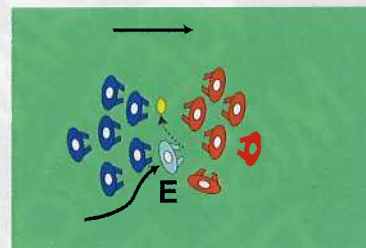
Exemples avec ou sans pré-lancements



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



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

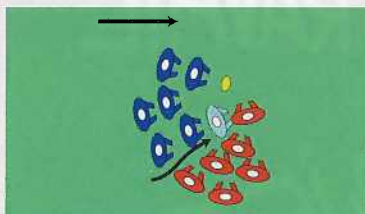


Pré-lancement par course de E, tous les joueurs peuvent avancer quand E donne le ballon.

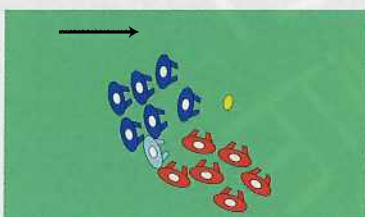
En déséquilibre : qui évoluera du très favorable (beaucoup de partenaires en situation d'avancer contre beaucoup d'adversaires en obligation de reculer pour jouer) au très défavorable (l'inverse) soit pour les utilisateurs, soit pour les opposants. Conséquences possibles : favoriser le jeu de l'un des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

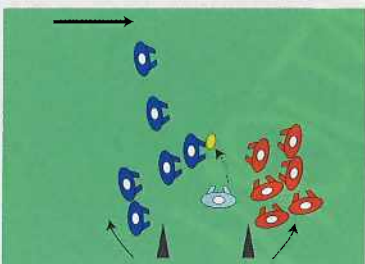
Du très FAVORABLE pour les  **...**



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.

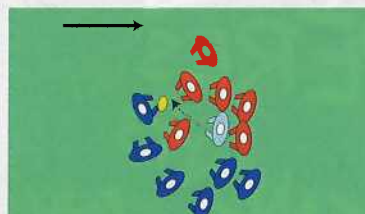


E fait rouler le ballon dans le camp des opposants, seuls les utilisateurs peuvent le ramasser et jouer.

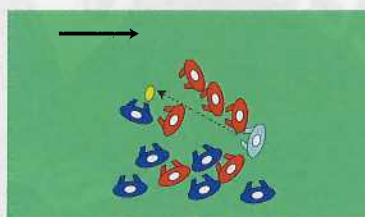


Quand E lance le ballon en l'air les utilisateurs entrent sur le terrain, quand E reçoit le ballon dans les mains entrée des opposants.

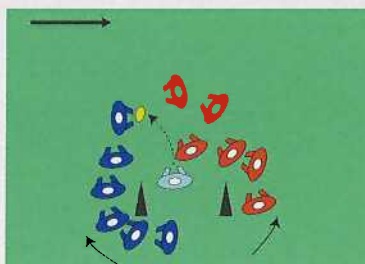
... au très DÉFAVORABLE pour les  **...**



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 utilisateurs, seuls les utilisateurs peuvent le ramasser et jouer.



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

Remarque : En ce qui concerne les situations stratégiques, le lancement doit respecter les conditions réglementaires et structurelles.

Évolution de la situation proposée

Nous avons vu, dans le paragraphe « lancement », que l'éducateur peut jouer sur le déplacement du matériel (balises), l'espace, la densité des joueurs, les consignes (temps d'intervention...) et ainsi modifier momentanément le rapport de forces pour faciliter ou augmenter la difficulté des tâches (notion de pression, de rythme d'exécution).

Du simple au complexe :

- Facile à voir (dispositif significatif, consignes strictes) et facile à jouer (utiliser le déséquilibre, repère évident, une seule forme de jeu à utiliser...).
- Facile à voir (dispositif plus complexe) et difficile à jouer (accentuer le déséquilibre et le conserver, repères perturbés, plusieurs formes de jeu doivent être alternées...).
- Difficile à voir (dispositif structuré) et difficile à jouer : créer un déséquilibre. La plupart du temps le choix des formes de jeu à utiliser est stratégique.

Du général au particulier

Des situations généralisantes (proches du jeu « global ») aux situations spécifiques.

Des situations ouvertes (alternative ou choix) aux situations fermées.

La rotation des priorités

La même forme de situation peut être utilisée pour mettre en œuvre des capacités et ressources différentes.

Le joueur doit être capable de voir, juger, décider et agir. Sa perception, son jugement, sa décision et sa réponse ne doivent pas être déformés, voire occultés par la crainte ou par un sentiment de trop grande dominance qui limitent la coopération (aspect affectif et relationnel). Il doit voir et reconnaître la situation pour accomplir la tâche immédiate (aspect perceptif), le geste réalisé doit être suffisamment efficace (aspect technique, polyvalence gestuelle) et exécuté avec la vitesse et la force nécessaires (aspect physique).

Si tous ces facteurs sont interdépendants, il est cependant nécessaire de fixer momentanément des priorités qui évoluent en fonction des besoins constatés. Celles-ci doivent être hiérarchisées en terme de dominante momentanée.

Dominante perceptive

Questionnement type : Comment étaient placés les adversaires, où se situaient les portes, où étaient placés les partenaires pour jouer, quel effet notre jeu a-t-il produit sur les adversaires...?

Dominante technique

Questionnement type : Que dois-je faire avant de recevoir le ballon, quand j'ai le ballon, après avoir donné le ballon ?

Dominante physique

Trouver le moyen de garantir un maintien des temps et types de sollicitation énergétique (utilisation de plusieurs



ballons, balises à contourner... nombre de répétitions, rapport temps de travail temps de repos...).

FIN DE LA SITUATION

Il est souhaitable de laisser continuer l'action qu'il y ait apparition de la réponse attendue ou pas, de manière à privilégier l'aspect ludique et créatif, à mettre en œuvre l'aspect énergétique et faire vivre éventuellement la réversibilité (passer de la situation d'utilisateur à celle d'opposant et inversement).

ÉVALUATION IMMÉDIATE ET CORRECTIONS

Les situations doivent être vécues un certain nombre de fois. Les efforts, les intentions du joueur et le « cheminement » pour tenter de résoudre le problème posé, doivent être autant valorisés que les réussites.

L'éducateur ne peut pas se contenter de constater l'activité produite par le joueur, il doit mesurer l'échec et la réussite, analyser et hiérarchiser les causes des difficultés rencontrées. En précisant le but de la situation, en rappelant les consignes et les repères (qui ont été construits progressivement par les jeunes), l'éducateur provoquera une réinterprétation de la tâche et déclenchera une activité de

recherche d'autres solutions. Le joueur se verra ainsi offrir la possibilité d'aménager lui-même la situation.

Les corrections apportées sous forme de questionnement, feront référence aux objectifs prioritaires, conduiront l'éducateur à un réajustement de la situation et parfois à une régulation en proposant une nouvelle situation et des exercices de renforcement.

Attention cependant à ne pas questionner systématiquement en fin de situation et consacrer plus de temps au questionnement qu'à l'activité elle-même.

ÉVALUATION DIFFÉRÉE

Il s'agira de mesurer le réinvestissement en jeu libre et surtout en situation de compétition.

1. la ligne :

- Les avants, les arrières
- Les joueurs engagés dans la même forme de jeu
- Les joueurs engagés dans la même action de jeu



Articulation méthodique des situations d'apprentissage

Exemple

OBSERVATION

De nombreuses balles sont perdues ou ne sont pas libérées suffisamment rapidement lors des contacts avec l'adversaire (placage ou blocage) dans une situation favorable ou à l'équilibre.

INTERPRÉTATION

Le jeu :

Le porteur de balle s'éloigne de son soutien et subit l'arrêt du ballon.

Le soutien latéral intérieur (chargé de l'épaulement) arrive au contact après son adversaire direct.

Le soutien axial est mal positionné et n'accélère pas au moment de l'impact.

Le joueur extérieur ne pèse pas sur son adversaire direct.

En résumé, le plan de circulation des joueurs est mal intégré.

Le joueur :

Problèmes perceptifs

Le porteur ne se donne pas les moyens d'attaquer son adversaire direct et le « fuit ».

Ses partenaires ne respectent pas les repères du plan de circulation

Problèmes techniques

Le porteur oriente mal ses appuis, est mal positionné (équilibre) au moment de l'impact. Le soutien n'accélère pas après la passe. La direction de course du soutien axial est trop latérale.

THÈMES ET OBJECTIFS

Le jeu : principe fondamental : assurer la continuité du mouvement qui avance.

Principes d'action : conserver le ballon et le libérer

Règles d'action : circulation des joueurs, organisation collective

Le joueur : perceptif : repères pour avancer collectivement

Technique : soutien intérieur : passe et accélération

Porteur : orientation de la course et attitude au contact

Soutien axial : positionnement par rapport au porteur du ballon

Accélération au moment de l'impact du porteur

SITUATIONS PROPOSÉES

A. 12 contre 12 et son évolution

1 – Jeu « libre » animé par l'éducateur.

Mise en évidence des problèmes au moment de l'impact et rappel des rôles de chacun.

2 – Jeu dirigé avec score 8 contre 8 avec 8 en observation
Lancement de jeu en situation d'équilibre ou légèrement favorable.

Au signal « garde ! » de l'éducateur, le porteur provoque son adversaire direct et va au contact.

1 point si le soutien latéral intérieur prend de vitesse son adversaire direct pour l'épaulement (la plupart du temps il y a conjugaison de l'action du porteur qui se rapproche du soutien latéral intérieur et de celui-ci qui accélère après la passe).

1 point si le ballon est jouable immédiatement par le soutien axial.

3 – Même jeu mais sans score

Échec en situation 2

Stop ! Retour arrière, isolement des 4 joueurs.
Missionnement des joueurs impliqués. Lancement en avançant par l'éducateur.

Le même processus doit être utilisé même en cas de réussite.

B. la situation à 4 contre 4 et son évolution

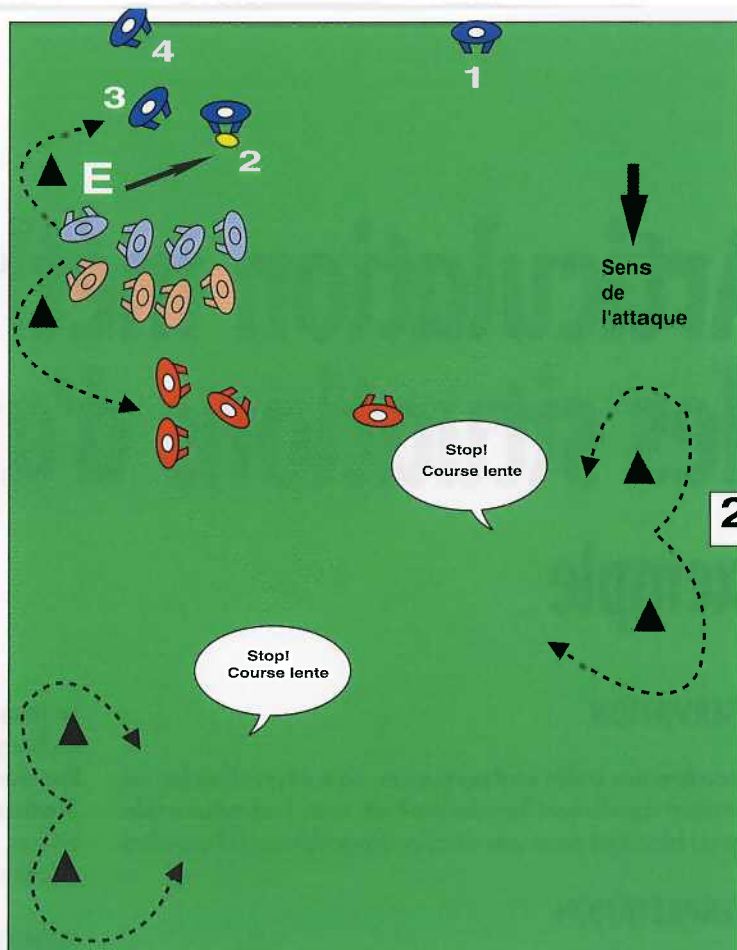
1. Réalisation générale

E donne la balle à A3 ou A2 qui joue ou garde. (consignes de E)

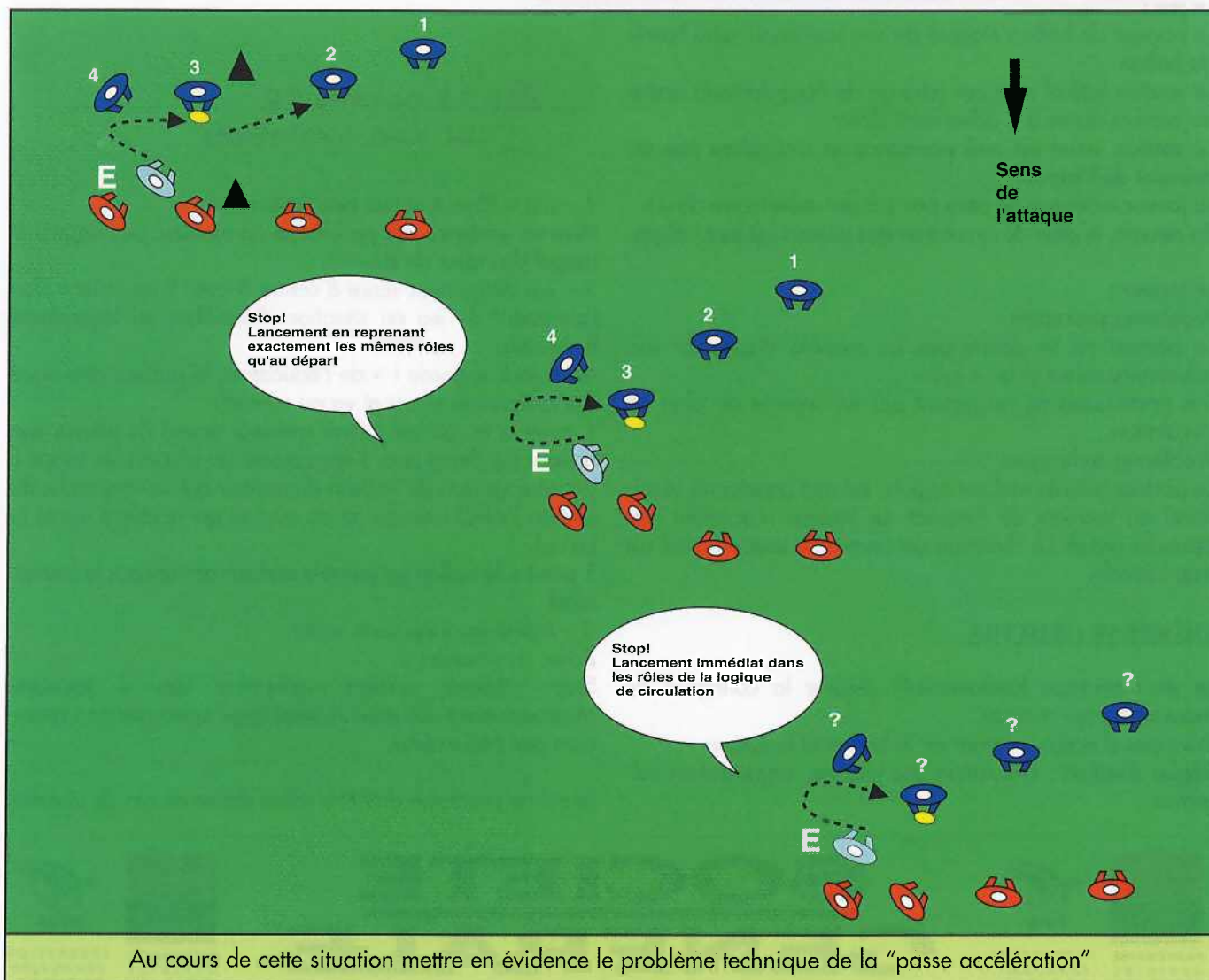
On rejoue 3 fois la même situation en 1, 2, et 3 (consignes différentes de E)

2. Réalisation particulière, on missionne A1, A2, A3, A4

1

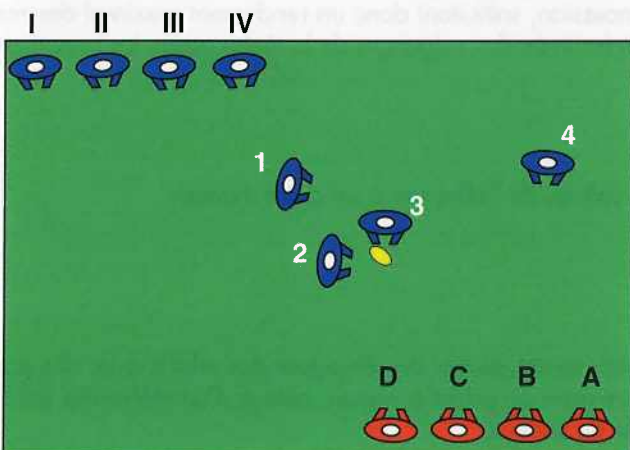
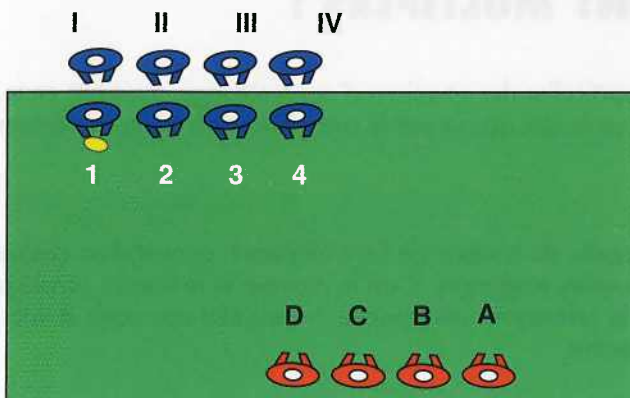
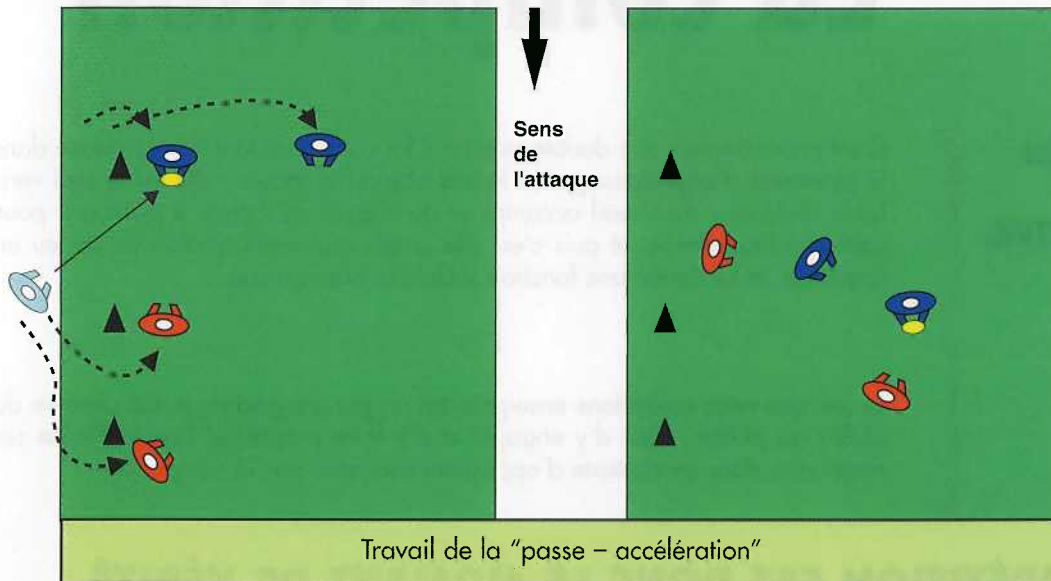


3



Au cours de cette situation mettre en évidence le problème technique de la "passe accélération"

C. Isolement de la situation 2 contre 1 + 1



D. Travail sans opposition

3 vagues en «tiroir».

Au départ les joueurs sont serrés.

Pour démarrer 1 lance le ballon en l'air, ses partenaires 2, 3 et 4 se déplacent sur la largeur tant que le partenaire qui précède n'a pas reçu le ballon dans les mains. En bout de ligne 4 envoi en cloche à A pour permettre le déplacement sur la largeur de B, C et D, circulation du ballon jusqu'à D qui envoi en cloche à I... (la vague 1, 2, 3, 4 prend la place de la vague A, B, C, D en se serrant...) ... Toutes les règles d'action définies dans le plan de circulation doivent être respectées. Pour le vérifier possibilité d'utiliser des consignes évolutives telles que :

« bloque ! » le porteur prend l'attitude d'être bloqué par l'adversaire, vérifier que le joueur chargé de l'épaulement intervient rapidement pour l'arrachage.

« pénètre ! » le porteur prend l'attitude d'offrir son couloir de jeu pour faire pénétrer son soutien axial, vérifie que ce rôle est effectivement tenu...

E. Situation à 4x4

F. Collectif total avec

La compétition

OBJECTIF ET MOYEN PÉDAGOGIQUE FONCTION ÉDUCATIVE, SOCIALE ET... ÉCONOMIQUE

C'est probablement son double statut qui lui confère autant d'importance dans le processus d'apprentissage : à la fois objectif et moyen, elle est le seul véritable révélateur du travail accompli et du chemin qu'il reste à parcourir pour atteindre l'excellence, et puis c'est elle et elle seulement qui fait de ce jeu un spectacle, et lui donne une fonction sociale et économique.

PLAISIR DE PROGRESSER DE S'AFFRONTER DE GAGNER

Le jeu que nous souhaitons enseigner est un jeu qui gagne, et qui procure du plaisir au joueur : celui d'y engager et d'y faire progresser l'ensemble de ses ressources dans un contexte d'opposition exacerbé par la compétition.

SI LA COMPÉTITION EST DONC LE MOMENT DE VÉRITÉ, SES FONCTIONS SONT MULTIPLES :

PÉDAGOGIE

– c'est en fait un cas particulier des situations d'apprentissage, mais elle en fait partie et produit à elle seule des acquis par le caractère extrême des problèmes posés.

DIAGNOSTIC

– elle restitue tout ou partie du contenu de l'entraînement, permet d'en évaluer l'impact et situe les nouvelles exigences. C'est le moment et le moyen privilégié d'évaluation qui situe la référence momentanée, nécessitant des outils à vocation individuelle et collective.

OPTIMISATION

– c'est le seul moment où le rapport d'opposition que l'on installe parfois à l'entraînement est sans concession, sollicitant donc un rendement maximal des ressources. Cette élévation instituée des exigences de la tâche aspire les ressources vers le haut..

DÉTECTION

– impossible, ou pas réaliste, de l'effectuer à un autre moment..

FIDÉLISATION

– plaisir de gagner, mais avant, plaisir de conjuguer des efforts avec des partenaires et de les inscrire dans un projet commun, autour d'un référentiel intelligent qui valorise le rôle de chacun.

Comprendre la richesse des apports de la compétition invite à mettre en place toutes les modalités pour en tirer le rendement le plus noble, cela implique également des efforts pour l'organisation dans la saison...

L'évaluation du joueur

ÉTAT DES LIEUX

Le joueur est au centre du schéma de formation, et cette place est symbolique : elle signifie que le processus de formation part d'un état des lieux initial des ressources du joueur, à partir duquel on utilise des contenus adaptés pour l'aider à construire son jeu.

ÉTAPES

Une formation se fait par étapes, on aura donc besoin à tout moment de faire de nouveaux inventaires pour déterminer les nouveaux objectifs et aller vers l'étape suivante.

DOMAINES

C'est la fonction de l'évaluation, qui mesure les différents facteurs de la performance :

- Perception – décision
- Technique
- Physique
- Mental

LIEUX

Les terrains de l'évaluation sont en priorité ceux de la pratique, qu'elle soit en jeu ou purement physique, et les outils sont de plusieurs ordres :

OUTILS

- Tests : physiques ou en jeu (situations test à effectif réduit)
- Observation référencée (grilles et critères)

FONCTIONS

Les fonctions de l'évaluation sont diverses :

- Support de la formation et suivi du joueur
- Orientation
- Détection
- Sélection

La particularité de ces évaluations en rugby est leur caractère subjectif, qu'on aimerait pouvoir rendre plus objectif, mais c'est difficile tant nous sommes confrontés à de « l'immesurable », en dehors des tests physiques. Pour pallier ces inconvénients, on construit des outils dont l'utilisation doit être confortable et... on se met à plusieurs, si possible.

L'auto évaluation est un outil fondamental dans l'auto construction du joueur. Là aussi, elle peut se faire à tout moment, et sur différents modes. Le simple questionnement est déjà un premier outil.

On utilise également des « fiches-profil », qui ont une fonction diagnostique et prospective : on y énumère des points forts et des points faibles, dans les 4 grands domaines, on les évalue (note) et ils déterminent de nouveaux objectifs, donnant un sens à l'activité et aux efforts entrepris pour atteindre son meilleur niveau.

**AUTO ÉVALUATION
POUR UNE MEILLEURE
AUTO CONSTRUCTION
FICHES PROFIL**



Extraits du projet fédéral

COMPÉTITIONS ADAPTÉES

PRÉAMBULE :

Conserver des schémas de compétitions identiques, les mêmes règlements fédéraux, les mêmes passerelles inter-divisions fédérales sur plusieurs saisons sera un **IMPÉRATIF**. Cela permettra une plus grande compréhension du grand public et facilitera, avant tout, l'action de l'ensemble des dirigeants.

GÉNÉRALITÉS :

- Aller vers une simplification rationnelle du Règlement fédéral : être en permanence à l'écoute des besoins des clubs.
- Impulser la promotion dans la hiérarchie nationale de certains clubs :
- Développer le principe des regroupements avec comme objectif premier la possibilité de permettre à un maximum de jeunes de jouer à un bon niveau.



RESPECT DES 3 PHASES CALENDRIERS EN CONSÉQUENCE

Elles sont forcément précédées d'une phase de préparation et suivies d'une période de récupération, et la nécessité absolue de respecter ces trois phases doit présider à l'organisation des calendriers.

SAISON ORGANISÉE EN REGROUPEMENT LES TYPES DE COMPÉTITION POUR UNE MEILLEURE COHÉRENCE

La multiplication des types de compétition rend plus difficile la programmation, le mélange des genres est une difficulté supplémentaire pour les joueurs et l'encadrement. C'est pourquoi il paraît plus judicieux de les regrouper par « familles » au cours de la saison (ex. de familles : Coupes d'Europe, Championnat de France, Tournoi des VI nations, Coupe Taddéi, compétitions de jeu à 7, etc.).

RESPECT DES NIVEAUX PHASES FINALES MOINS LONGUES ET MOINS NOMBREUSES

Une fois que la saison a débuté, le passage d'un niveau à un autre porte préjudice à la cohérence d'une compétition et en fausse les résultats. Il faut en outre mettre en œuvre des phases finales plus regroupées en nombre et en durée, leur donnant également, surtout chez les jeunes, davantage de convivialité (ex : phases finales organisées en tournoi).

RESPECT DE LA PROGRESSIVITÉ DES EFFECTIFS

Les progrès de nos jeunes sont également liés à une progressivité dans les effectifs : du jeu à 6 chez les tout petits, ils passent à 8, 10, 12 puis 15 en moins de 17 ans. Les principes et contraintes du jeu dans ces catégories ne sont pas différents du jeu à 15, mais la multiplicité des sollicitations ainsi que les aspects liés à la sécurité favorisent l'épanouissement du jeune et préparent son arrivée dans le jeu à 15.

L'organisation et la répartition des compétitions doivent être prévues de telle sorte que les objectifs éducatifs liés à leur utilisation ne soient pas compromis par un manque de cohérence. Ce secteur est donc à intégrer dans le processus éducatif, prenant en compte toutes ses composantes, et relève d'une concertation entre administrateurs et éducateurs.





LES STRUCTURES

Extraits du projet fédéral

1. LA POLITIQUE DE DÉTECTION

■ Mettre en place une stratégie dans chaque région selon des critères objectifs définis au plan national (projet D.T.N.).

■ Maintenir la détection autour des diverses compétitions TADDEÏ – Tournois des Ovalies du Levant et du Ponant (couverture nationale complète).

■ Effectuer annuellement le suivi des joueurs susceptibles d'intégrer la filière renouvelée du Haut Niveau.

■ Recrutement sur les Pôles Espoirs :
– La F.F.R. doit proposer à ses meilleurs jeunes d'intégrer ces structures par une sectorisation du recrutement (le recrutement ne peut plus se faire exclusivement sur des tests d'entrée ouverts à tous les licenciés)
– Recherche de potentialités dans les DOM TOM. (Création d'un centre en Nouvelle-Calédonie).

** Accentuer les aides financières et matérielles fédérales existantes.*

2. LE RENFORCEMENT DES STRUCTURES

■ Réorganiser les structures adaptées (Pôles Espoirs) permettant le suivi sportif et scolaire afin d'obtenir les résultats les meilleurs dans les deux domaines.

■ Les rattacher à la section fédérale traitant du haut niveau.

■ Choisir un encadrement compétent : désignation d'un Entraîneur National exclusivement en charge de ce domaine. Associer un Cadre Technique ou un C.S.D. à chaque pôle Espoir.

■ S'associer à la F.I.R.A AER pour la création des stages internationaux « jeunes ».

■ Restructurer plus fonctionnellement les Centres Élite : fonctionner sur des périodes bloquées, parallèlement à l'équipe de France.

■ Créer une compétition Espoirs réservée aux clubs d'Élite professionnels pour faciliter l'intégration des jeunes joueurs.

■ Conduire une action concertée avec les responsables de Clubs pour faciliter le suivi des joueurs concernés.

3. LES CENTRES DE FORMATION CLUBS D'ÉLITE, DÉPARTEMENTS, RÉGIONS, COMMUNAUTÉS URBAINES, COMMUNAUTÉS D'AGGLOMÉRATIONS

■ Établir un cahier de charges précis entraînant une labélisation fédérale.

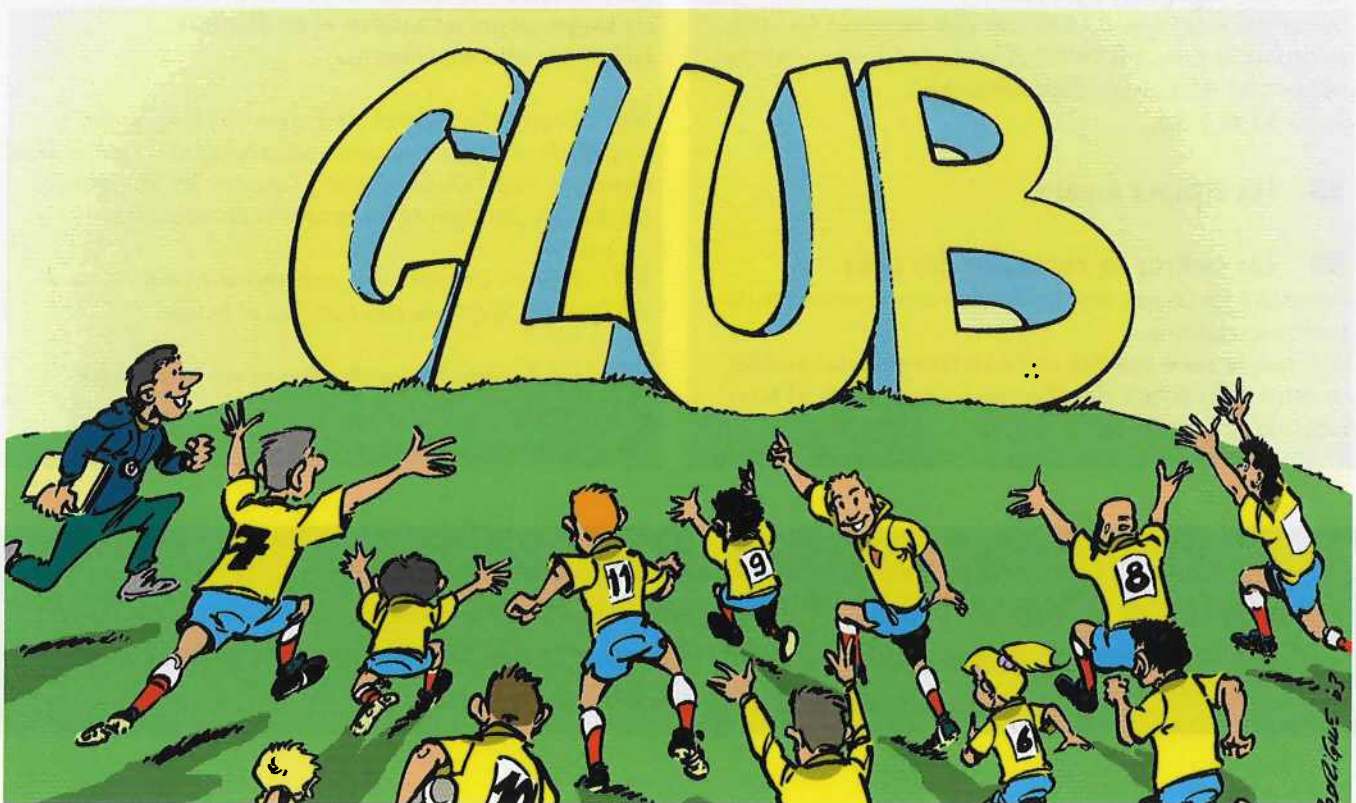
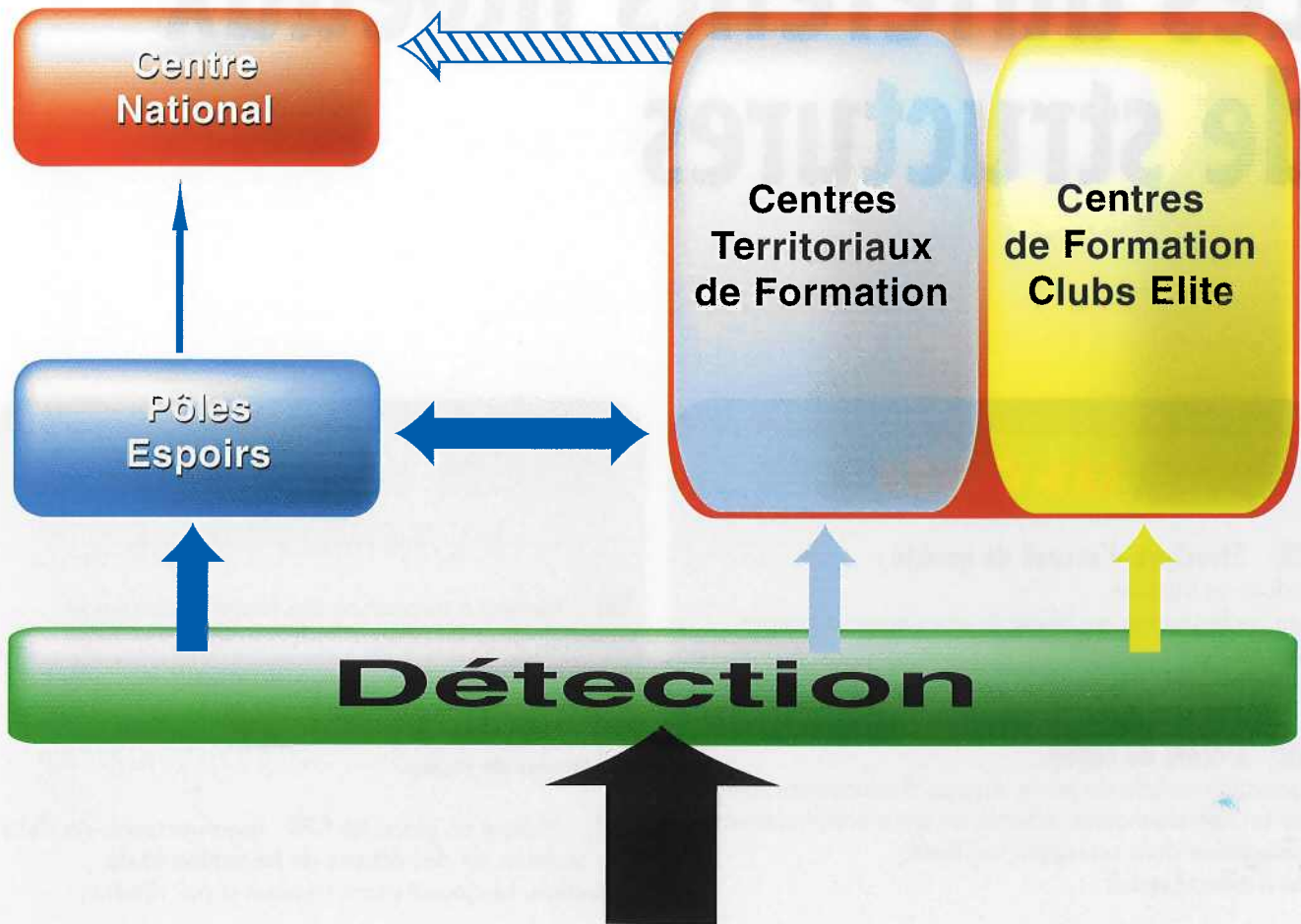
■ Permettre à la DTN d'avoir un rôle prioritaire dans le suivi des activités des centres de formation.

4. LE C.N.R.

■ Le rendre opérationnel

■ Le mettre au service de l'ensemble du Rugby français : clubs, comités...

■ Y installer à demeure la Direction Technique Nationale dans son ensemble.



Les différents niveaux de structures

LES CLUBS

■ Structure d'accueil de qualité :

Séduire et fidéliser.

Lieu de formation qui alimente et valorise sa propre équipe d'encadrement.

Vie associative : vecteur de socialisation.

■ L'école de rugby

Formation initiale du jeune. Équipe d'éducateurs animée par un coordonnateur. Alternance entre entraînements et compétition dans un rapport optimal.

Jeu à effectif réduit.

■ Les équipes de jeunes

Début des échanges à l'intérieur des secteurs : les clubs se groupent pour des entraînements par niveau coordonnés par les éducateurs départementaux.

Jeu à 12 et à 15.

■ Les équipes espoirs

■ Les centres de Formation des clubs

Préparent les jeunes espoirs de club aux contraintes du professionnalisme.

Assurent le **suivi scolaire et l'insertion professionnelle**.

Le respect du cahier des charges leur donne droit à un label délivré par le MS et la FFR.

COMITÉ DÉPARTEMENTAL ET TERRITORIAL

■ Mettent à disposition des moyens humains et matériels pour les actions de **formation, promotion et compétition**.

■ Organisent et coordonnent les **compétitions des écoles de rugby**.

■ Mettent en place les **CPS** : regroupements de clubs par secteurs sur des actions de **formation et de détection**. Les joueurs sont regroupés par niveaux.

■ Assurent la continuité des actions à travers les **stages départementaux et territoriaux (sélections et compétitions)**.

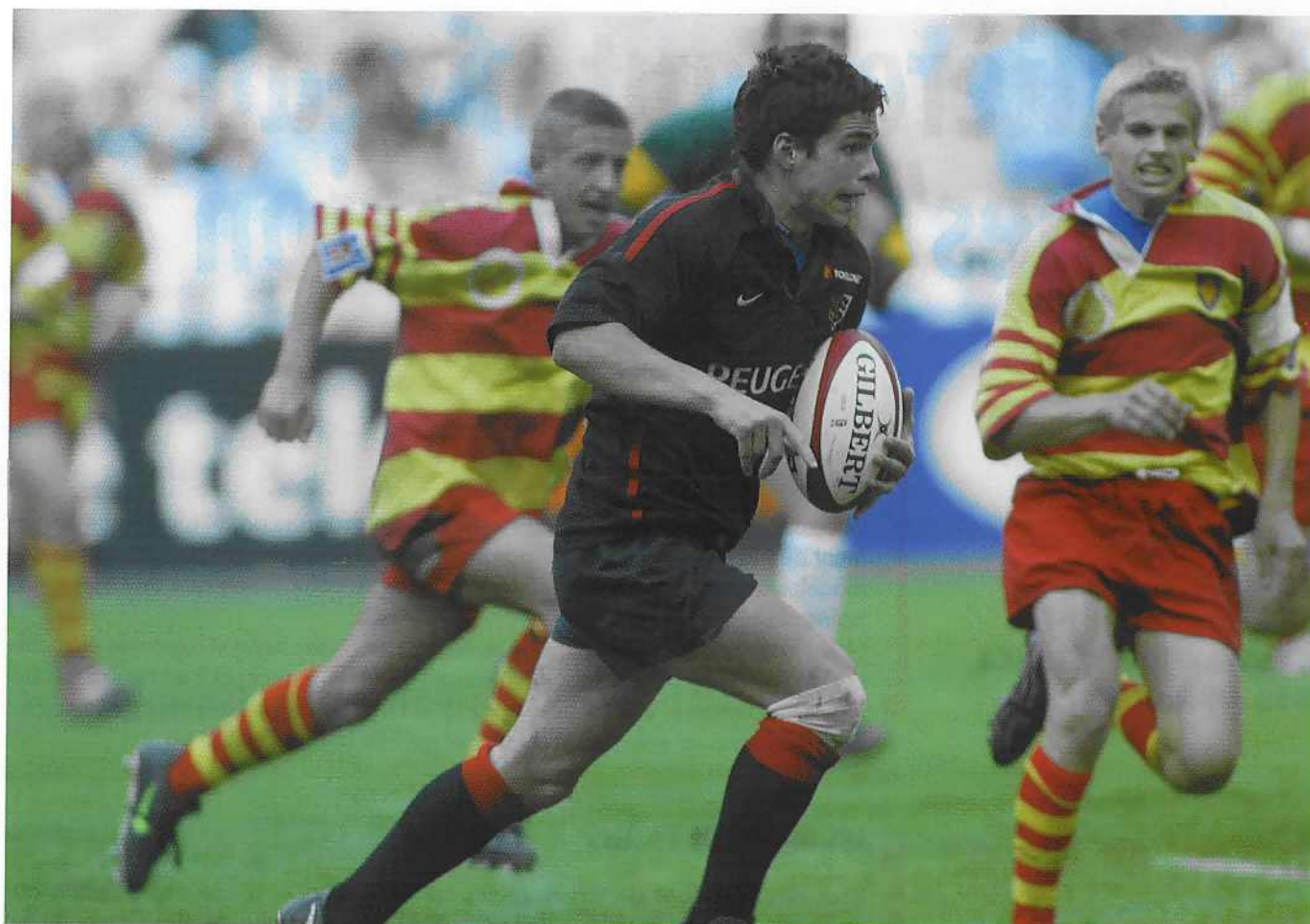
■ Créent des **Filières de Formation Régionales** : Dispositifs mis en place pour accompagner la jeune élite régionale vers l'excellence et y associer les entraîneurs de club en partageant les contenus et modalités.

■ Mettent en place des **conventions** pour les Sections Sportives des collèges et lycées.

■ Les **Centres Universitaires** viennent compléter ce dispositif.

Le club est la cellule de base de la structure fédérale.

Responsable de la formation initiale, il favorise l'épanouissement de tous et facilite pour les meilleurs la participation aux actions départementales, régionales et nationales et encourage l'orientation de sa jeune élite vers les structures d'excellence.



■ Les Pôles Espoirs

Lycées à recrutement interrégional

Premier échelon de la Filière de Haut Niveau, ils accueillent l'élite détectée pour les tranches 16-18 ans.

■ Les Centres Élite :

placés sous la responsabilité de la DTN.

Regroupement des – 19, 20, 21 ans candidats aux équipes nationales de ces tranches d'âge.

■ Le CNR (Pôle France)

Internat, suivi scolaire et sportif individualisé. L'ensemble des facteurs de la performance est pris en compte de façon systématique en liaison avec les objectifs définis par la DTN.

Évaluation et propositions de travail, pratiques innovantes, relations très étroites avec les encadrements de club.

Accueille une promotion par an de candidats à l'équipe de France moins de 19 ans. Internat, suivi scolaire et sportif individualisé, Optimisation des ressources.

Selon les niveaux et les potentiels, les joueurs sont placés dans des structures adaptées afin d'optimiser leur préparation tout en préservant les chances de réussite scolaire, professionnelle et sociale.

La filière haut niveau "jeunes" : la détection

PROGRESSIVITÉ

ENTRETIEN DE LA MOTIVATION

SYSTÈME AU SERVICE DES OBJECTIFS

D.T.N. ET E.T.R.

DÉBUT DES FILIÈRES RÉGIONALES ET NATIONALE

STAGES SÉLECTIONS ÉVALUATION

E.T.R. ET E.T.T.

PRIORITÉ À LA FILIÈRE DÉPARTEMENTALE ÉVALUATION AU SERVICE DU JOUEUR, DES ÉDUCATEURS DE CLUB ET DE DÉPARTEMENT VALORISATION DES CADRES DÉPARTEMENTAUX ORIENTATION VERS LES PÔLES ESPOIRS

GÉNÉRALITÉS

L'accession au haut niveau doit respecter une progression, elle implique également que la motivation ne soit pas émoussée prématurément par une copie des modèles adultes tant en matière de pratiques de compétition que de celles d'entraînement.

Notre système actuel prévoit que le jeune entre dans une logique régionale en moins de 16 ans, qu'il y reste 3 saisons en entrant progressivement pour les meilleurs dans le système national, et c'est bien assez tôt si l'on songe que l'essentiel de sa carrière doit se dérouler entre 20 et 30 ans, et qu'il l'a débutée vers 8 ans !

LES MOINS DE 16 ANS

Issus des sélections départementales ou régionales et d'une coordination qui s'effectue entre les membres de l'équipe technique territoriale, ils vont constituer l'équipe de comité qui participera aux tournois dits « Ovalies » (est et ouest), après avoir effectué leurs premiers stages de comité.

Ils appartiennent également aux « filières régionales de formation » dont on rappellera qu'elles sont gérées au niveau des objectifs et des contenus par les Équipes Techniques Régionales, mais par les Équipes Techniques Territoriales pour les modalités d'application et le fonctionnement.

Ils participeront ensuite s'ils le désirent aux stages rugby été « ouverts » au cours desquels ils seront évalués dans tous les domaines de la performance. Les résultats de ces évaluations seront consignés dans un fichier national.

LES MOINS DE 15 ANS

C'est l'époque de ses premiers stages et sélections, mais à l'échelon départemental exclusivement. C'est important également pour les encadrements des départements qui voient là une occasion de se confronter à des stages de bon niveau, puis d'encadrer des sélections au cours des tournois inter départementaux qui devraient avoir lieu au niveau régional, couverts donc par l'Équipe Technique Régionale, qui en profite pour détecter les meilleurs, en vue des pôles espoirs. Lors des stages départementaux, des évaluations peuvent avoir lieu, qui débouchent sur des objectifs de travail « négociés » entre le jeune, l'encadrement départemental et de club préfigurant ce qui va se passer l'année suivante dans les filières régionales, mais surtout entretenant la logique de progrès et d'objectifs.

LES MOINS DE 15 ANS

L'essentiel de leur parcours s'effectue en club, et les CPS sont pour eux une occasion de progresser en étant regroupés par niveaux, c'est également un lieu d'échange qui les initie à cette idée qu'il est bon de sortir parfois de son club pour s'ouvrir de nouvelles perspectives.

Les encadrements de club doivent eux aussi bénéficier des outils d'évaluation, pour habituer les jeunes à mesurer les progrès et à mieux intégrer la notion d'objectifs.

AVANT...

Les enfants de 12 ans et moins, ont suffisamment d'objectifs à atteindre avec la compréhension des principes fondamentaux et des règles, et avec un développement psychomoteur harmonieux qui requiert un soin méticuleux dans le choix des formes de travail, puisque c'est à cette époque que vont se finaliser les grandes habiletés, conditionnant notamment les possibilités techniques du jeune joueur.

LES OUTILS D'ÉVALUATION

Il faut distinguer 2 catégories : ceux qui sont à destination du fichier national et ceux qui sont utilisables par les encadrements de club et de département. La batterie dont nous disposons doit donc être accessible, facilement utilisable et peu consommatrice de temps tout en gardant une réelle utilité.

E.T.R. ET E.T.T. CLUBS

CENTRES DE PERFECTIONNEMENT DE SECTEUR

INITIATION À L'ÉVALUATION

CLUBS

PRIORITÉ À LA FORMATION SPÉCIFIQUE AU JEU ET À SA COMPRÉHENSION

LES HABILITÉS



Les pôles Espoirs

Dans le cadre du réaménagement de la Filière du Haut Niveau de la Fédération Française de rugby, la Direction Technique Nationale a conforté les Pôles Espoirs rugby dans leur rôle de formation de l'élite des joueurs âgés de 15 à 18 ans.

Les Pôles Espoirs sont des structures d'entraînement et de formation intégrées au dispositif du Haut Niveau mis en place par la Fédération Française de Rugby en direction de ses joueurs présentant de fortes potentialités afin d'assurer un renouvellement régulier et de qualité des équipes nationales.

La reconnaissance de ce dispositif par la Commission Nationale du Sport de Haut Niveau (CSHN) pour une durée de 4 ans renouvelable a généré aux Pôles Espoirs, des moyens qui permettent d'offrir aux sportifs les meilleures conditions d'accueil.

Les joueurs recrutés dans les Pôles doivent y trouver les conditions optimales pour mener de front un projet scolaire et une formation rugbystique de haut niveau.

Le Ministère de l'Éducation Nationale, le Ministère des Sports et la Fédération Française de Rugby mobilisent et conjuguent leurs moyens en direction des Pôles labellisés.

Ainsi, les jeunes admis dans un Pôle Espoir bénéficient des prestations et avantages suivants.

- l'inscription sur la liste « Espoirs » du Ministère des Sports,
- l'aménagement réel des emplois du temps dans la filière scolaire choisie,
- un suivi scolaire et médical, personnalisé,
- une formation rugbystique dispensée par des cadres reconnus par la Direction Technique Nationale,
- une prise en charge partielle (2/3) des frais de scolarité par la FFR,
- l'accès favorisé à l'Équipe de France des moins de 18 ans.

Les Pôles Espoirs Rugby sont répartis sur le territoire en fonction du paysage rugbystique français : un bassin de recrutement est clairement identifié pour chacun d'entre eux.

Aucun amalgame ne peut être fait entre ces structures et les Section Sportives mises en place par les Rectorats.

IMPORTANT

Afin de préserver l'équilibre de ces jeunes et de favoriser au mieux leur adaptation aux exigences du Haut Niveau, la Direction Technique Nationale souhaite que, durant la première année au Pôle, les joueurs restent licenciés dans leur club d'origine, sauf avis contraire des parents ou autre cas de force majeure. Compte tenu des objectifs poursuivis et des investissements consentis, l'admission définitive d'un joueur dans le dispositif, implique sa présence sur la structure du lundi au vendredi sauf cas particulier et occasionnel traité par le responsable du Pôle et le club.

CONDITIONS D'ADMISSION DANS LES PÔLES ESPOIRS

Peuvent être proposés ou faire acte de candidature à l'admission dans un Pôle Espoir les joueurs licenciés à la FFR appartenant aux catégories moins de 15 ans, moins de 16 ans et exceptionnellement moins de 17 ans.

Le dossier de candidature est à retourner aux responsables des Pôles Espoirs, dans les établissements d'accueil.

La candidature n'est recevable que si l'élève est dans une situation de scolarité et d'orientation conforme aux normes en vigueur dans l'enseignement public.

La sélection se fait à la fois sur des critères sportifs et scolaires.

MODALITÉS DE RECRUTEMENT DES CANDIDATS

APPEL À CANDIDATURE PAR LA DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE

La Direction Technique Nationale, par l'intermédiaire de ses cadres techniques régionaux et départementaux, détecte au travers des regroupements, stages, sélections départementales et régionales les jeunes talents présentant de fortes potentialités pour la pratique future du rugby de haut niveau.

La Direction Technique Nationale adresse un dossier de candidature à chacun des joueurs « détectés ».

CANDIDATURE « LIBRE »

Tous les joueurs de moins de 15 ans et de moins de 16 ans peuvent faire acte de candidature en demandant un dossier d'inscription au concours d'entrée auprès du Pôle Espoirs dont ils dépendent territorialement.

ADMISSION DANS UN PÔLE ESPOIRS

Seuls sont admis les élèves qui, après avoir satisfait aux exigences du Pôle Espoirs, manifestent une motivation et un niveau scolaire suffisants.

La décision définitive concernant l'entrée au Pôle Espoirs ne peut être prononcée qu'après avoir pris connaissance de l'avis du conseil de classe du troisième trimestre.

Cette décision reste de la responsabilité du chef d'établissement dans lequel le Pôle Espoirs est rattaché et de celui dans lequel l'élève sera scolarisé.

Aucune admission n'est prononcée sans un pronostic raisonnable de réussite scolaire dans le cursus choisi.

Il ne s'agit pas seulement pour les équipes pédagogiques et administratives des Pôles Espoirs, de « fabriquer » de bons rugbymen, mais d'amener au succès scolaire le plus grand nombre possible d'élèves qui leur sont confiés.

Ces Pôles Espoirs sont donc accessibles à tout élève dont le dossier d'orientation laisse envisager une scolarité normale, ils ne sont pas réservés qu'aux seuls bons élèves, pas plus qu'ils ne peuvent être ouverts à des jeunes dont le dossier scolaire est notoirement insuffisant.



PARTENAIRE
OFFICIEL
DEPUIS 1987



FEDERATION
FRANÇAISE
DE RUGBY

SOCIÉTÉ GÉNÉRALE



PARTENAIRE
OFFICIEL
DEPUIS 1987



FEDERATION
FRANÇAISE
DE RUGBY

Le Centre National de Rugby et le pôle France

Le Centre National du Rugby se doit de répondre aux données du sport de demain et aux besoins de la société actuelle. La quête de performance répond aujourd'hui à des exigences qui nécessitent d'avoir des structures en mesure d'utiliser toutes les technologies nouvelles.

En ce sens les méthodes d'entraînement, de préparation physique ou psychologique, voire le matériel procèdent d'une évolution en adéquation avec les évolutions technologiques. Le centre doit être un outil, qui va toucher les joueurs, des débutants au plus haut niveau de pratique, les cadres, entraîneurs, éducateurs, les arbitres, mais aussi les dirigeants, le public, le cadre institutionnel, le monde économique, les médias, dans lequel chacun doit trouver sa place.

Un outil pour renforcer l'identité française de formation et de jeu (l'école du rugby français) générant ainsi une dynamique qui permettra d'être compétitif et de programmer de manière optimale les événements sportifs où nous serons engagés.

L'implication de la DTN, sera déterminante dans ce plan d'action qui visera à **mieux détecter, mieux former, mieux perfectionner** en s'appuyant sur des services et des infrastructures de pointe ayant trait :

- au médical,
- à la recherche, à l'expérimentation, à la vidéo,
- à l'informatique,
- à l'évaluation.

UTILISATION :

- tous les stages de préparation des équipes nationales,
- tous les stages de formation nationale des cadres, des joueurs, des arbitres et dirigeants en liaison avec tous les ministères concernés,
- le pôle permanent d'entraînement (pôle France masculin et féminin)

avec une large ouverture :

- à l'ensemble du rugby français – Comités Territoriaux – fédérations affinitaires – clubs
- aux nations étrangères, dans le cadre de la FIRA-AER,
- aux autres nations

mais aussi, au monde sportif (CNOSF et autres fédérations), au monde économique, particulièrement aux partenaires de la FFR.

- congrès, séminaires, colloques privés, etc.

sans oublier, dans le cadre d'un projet, l'environnement proche

- la Région Ile de France,
- le Département de l'Essonne,
- les villes de Linas et Marcoussis.

La création de ce Centre d'excellence traduit la volonté de mettre en place une politique sportive clairement définie qui doit nous permettre d'optimiser le potentiel du rugby français.



Extraits du projet fédéral

1. CONTINUER A ASSURER LA FORMATION DE NOS ÉDUCATEURS

Le Statut de l'Éducateur

Assurer la réussite de sa phase d'application définitive : contrôle, sanction, obligations...

■ Imposer la nécessité d'améliorer encore notre formation à tous les niveaux et de l'intégrer dans le nouveau dispositif du Ministère des Sports :

- Premiers cycles dans les comités départementaux.
- Seconds cycles dans les comités régionaux.
- Troisièmes cycles au niveau national.
- Création de nouvelles options au niveau du troisième cycle : préparation physique, entraîneur..

■ Mettre en place une formule unique et cohérente pour les stages de recyclage. Un réel suivi de l'évolution de l'éducateur est indispensable.



Extrait des règlements généraux

STATUT DE L'ÉDUCATEUR

ARTICLE 1 – OBLIGATION D'AFFILIATION À LA F.F.R. :

1 – Toute personne ayant la responsabilité technique d'une équipe officiellement engagée par une Association (de + 19 ans à – de 9 ans) dans une épreuve ou un tournoi géré par un comité départemental, un comité territorial, la F.F.R.

Toute personne rattachée à l'encadrement technique de ces équipes et ayant sous sa responsabilité l'animation, l'éducation ou l'entraînement des joueurs de l'Association, licenciée à la F.F.R.

2 – L'affiliation est effectuée par un A.S. à déposer au comité territorial dont dépend l'association pour y être homologuée, la partie « certificat médical » doit être obligatoirement complétée.

3 – Une copie de cet A.S. sera remise au responsable territorial de la formation pour inscription automatique du demandeur en stage de formation.

4 – Le numéro de licence attribué au titulaire devra figurer sur toutes les pièces officielles :

- carte d'affiliation
- feuille de match ou de rassemblement des écoles de rugby.

ARTICLE 2 – CATÉGORIES D'ÉDUCATEURS

1 – Deux catégories d'éducateurs sont à distinguer

Les entraîneurs bénévoles, non rémunérés, sans contrat professionnel. Leur formation n'est soumise réglementairement qu'aux obligations fédérales. Ils entrent dans un cursus de formation dès leur prise de licence F.F.R.

Les Entraîneurs (ou Directeurs Techniques) titulaires d'un B.E.E.S. Rugby, employés à temps plein ou en emplois multiples.

2 – Obligations professionnelles

Les obligations légales : la loi 92 652 du 13 juillet 1992 impose la possession d'un Brevet d'État pour exercer contre rémunération des fonctions d'encadrement.

La filière professionnelle : la F.F.R. impose, en outre, le

B.E.E.S. 2^e Degré aux Directeurs Techniques des groupements Professionnels.

Cette filière professionnelle est réglementée par l'arrêté du 4 mai 1995 fixant la liste des diplômes ouvrant droit à l'enseignement, l'encadrement et l'animation des activités physiques et sportives conformément à l'article 43 de la loi du 16 juillet 1984 modifiée. Le Brevet d'État d'Éducateur Sportif option Rugby est actuellement le seul diplôme inscrit sur cette liste.

Toute personne française ou étrangère désirant encadrer le Rugby contre rémunération en France doit être titulaire de ce B.E.E.S. ou d'un titre admis en équivalence. Le B.E. comporte trois degrés, correspondant chacun à un niveau de qualification professionnelle.

– le B.E. 1^{er} Degré, enseignement, organisation et promotion Rugby

C'est un diplôme de niveau 4 (niveau baccalauréat de l'enseignement professionnel), qui comprend une partie commune à toutes les disciplines sportives et une partie spécifique à chaque discipline.

– le B.E. 2^e Degré, perfectionnement sportif et formation de cadres

C'est un diplôme de niveau 2 (niveau Bac + 3) qui comprend également une partie commune et une partie spécifique. La possession du B.E. 1^{er} degré depuis 2 ans est exigée.

– le B.E. 3^e Degré, encadrement de haut niveau (exemple : Entraîneur National, Directeur Technique National) ou expertise et recherche

OBSERVATION : Le B.E.S.A.P.T. et le B.A.P.A.A.T. ne sont pas retenus comme aptitudes conformes à l'encadrement d'équipes de Rugby, de même que tout autre B.E. ou diplômes sportifs professionnels.

Rappel : Les mesures appliquées, par accord Ministère/F.F.R., à compter du 30 juin 1999 n'ont plus d'existence légale. Tout entraîneur rémunéré doit donc être titulaire du B.E. lors de sa prise de fonction, sous peine de sanctions prévues à l'article 6 du présent statut.



ARTICLE 3 — OBLIGATIONS DES ASSOCIATIONS

Un minimum de niveau de formation est requis pour encadrer une équipe selon les niveaux de compétition.

CATÉGORIE	1 ^{re} et 2 ^e DIVISIONS PROFESSIONNELLES	1 ^{re} DIVISION FÉDÉRALE	2 ^e et 3 ^e DIVISIONS FÉDÉRALES	SÉRIES TERRITORIALES	FÉMININES
DIRECTEUR TECHNIQUE DE CLUB	B.E. 2	B.E. 1 OU 3 ^e CYCLE FÉDÉRAL DIRECTEUR SPORTIF (1)			
+ 19 ANS	B.E. 1	B.E. 1	2 ^e CYCLE ENTRAÎNEUR		
- 19 ANS ET - 17 ANS	2 ^e CYCLE COMPLET (2)	2 ^e CYCLE COMPLET (2)	2 ^e CYCLE ENTRAÎNEUR (1)	2 ^e CYCLE ENTRAÎNEUR (1)	2 ^e CYCLE COMPLET (1 et 2)
COORDONNATEUR ÉCOLE DE RUGBY	B.E. 1 OU 3 ^e CYCLE ÉCOLE DE RUGBY			2 ^e CYCLE ÉCOLE DE RUGBY (1)	2 ^e CYCLE ÉCOLE DE RUGBY (1)
ÉDUCATEUR ÉCOLE DE RUGBY	ÉDUCATEUR EN FORMATION				

(1) — Formation en cours acceptée (2) — Entraîneur et École de Rugby

La filière fédérale

Une filière fédérale permet de suivre deux cycles de formation qui sont nécessaires pour obtenir le diplôme d'Éducateur fédéral agréé. Le premier porte sur la polyvalence, le deuxième sur la spécialisation (Entraîneur ou École de Rugby). Le 3^e cycle est un complément de formation.

ARTICLE 4 – CONTRÔLE

Un contrôle sera institué au début de chaque saison par l'envoi au comité territorial dont dépend l'association, de la liste nominative des éducateurs ayant en charge une équipe et de leur niveau de formation. Des pointages pourront être faits, durant la saison, au vu des feuilles de matches. La licence devra être présentée à chaque rencontre aux officiels (arbitre, délégué, président ou délégataire du (des) association(s) adverse(s).

ARTICLE 5 – ÉVOLUTION ET SUIVI DE LA CARRIÈRE DE L'ÉDUCATEUR

- 1 – Les associations devront réactiver ou non leurs éducateurs chaque année à partir du listing de la F.F.R.
- 2 – En fonction d'une activité réelle au sein de l'association,

il sera attribué par le Président du comité territorial, une carte d'entrée gratuite sur les stades de ce même comité dans la limite du respect des règles de sécurité (à l'exception des matches Internationaux, de coupe d'Europe et de la phase finale du Championnat de 1^{re} et 2^e Divisions Professionnelles).

3 – Cette mesure concerne les éducateurs détenteurs d'un 1^{er} ou 2^e Cycle F.F.R. (carte orange) et les éducateurs 3^e cycle et Brevets d'État (Carte rouge).

4 – Le suivi de cette opération est de la responsabilité des commissions « formation et techniques régionales » chargées du contrôle des listings d'éducateurs des associations et du comité.

ARTICLE 6 – MANQUEMENTS AUX OBLIGATIONS FÉDÉRALES

Des sanctions financières sont prévues (cf. règlements généraux de la F.F.R.)

Il est bien précisé que dans le cas d'un entraîneur rémunéré, exerçant des fonctions sans le diplôme requis, donc recevant de manière indue son salaire, la seule RESPONSABILITÉ du Président de l'Association concernée est directement impliquée vis-à-vis de la législation en vigueur.

Les objectifs

OBJECTIF QUANTITATIF

Un éducateur formé* par collectif à entraîner.

OBJECTIF QUALITATIF

■ Assurer une formation concrète et vivante permettant à l'éducateur de dispenser un enseignement **MÉTHODIQUE** qui prenne en compte les exigences du jeu et les ressources et la sécurité du joueur.

■ Responsabiliser les stagiaires, les impliquer dans leur cursus de formation, afin qu'ils deviennent demandeurs de progrès et acteurs de leur propre formation.

■ Ouvrir à une situation professionnelle éventuelle :

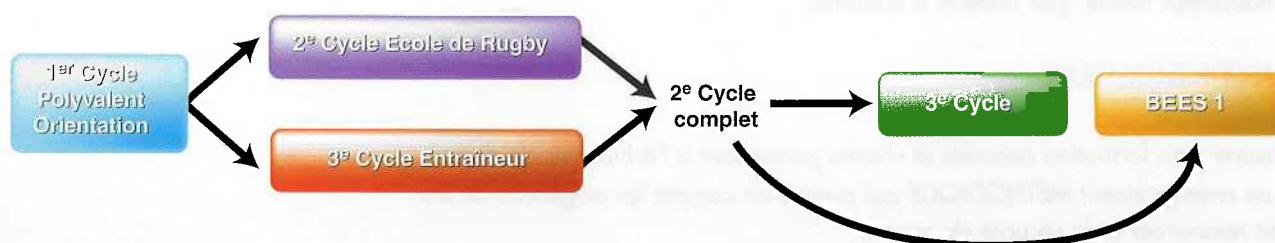
● Tendre vers un diplôme qui pourrait être homologué par l'ÉTAT.

● Préparer aux épreuves du B.E.E.S.



Le modèle de formation

Conditions d'accession : Être âgé de 16 ans minimum — Être licencié à la FFR



CHACQUE CYCLE DURE UNE SAISON ET COMPREND :

- 1 stage préparatoire de 16 heures
- 4 UF de 8 heures
- 1 stage de validation de 20 heures dans un Centre Départemental ou Régional
- 1 stage pratique de 50 heures dans le Club.

Qualification

A la fin du 1^{er} cycle, une évaluation formative permet l'orientation du stagiaire.

A la fin du 2^e cycle, réussir l'examen donne le titre d'éducateur agréé.

CONTENU DE LA FORMATION

Le jeu et ses exigences :

- Du jeu de haut niveau à celui des débutants.
- Des phases de mouvement général aux phases statiques.
- Des situations tactiques aux situations stratégiques.

Le joueur et ses ressources :

- les étapes de l'apprentissage
- aspects psychologiques, perceptifs, techniques et physiques.
- la santé du joueur.

L'éducateur et la démarche

- Pédagogie active
- La construction des exercices, des séances, la programmation
- La place de l'éducateur dans le Club, dans le Sport...

Encadrement

Les formateurs

Les éducateurs conseils.

Remarque : le 2^e cycle complet est exigé pour se présenter au BE. Un aménagement des cycles peut permettre parfois de suivre les 2 filières de 2^e cycle au cours de la même saison.

Des équivalences peuvent être accordées.

Ces formations peuvent être organisées, dans le cadre d'une convention (modèles dans les comités territoriaux) dans des centres de formation de club ou à l'université.

Renseignements auprès des Comités Territoriaux.

CYCLE DE FORMATION

Stage préparatoire et UF

- Apport théorique en salle et sur le terrain.
- Occasion de placer les stagiaires en situation de pédagogie pratique.

Stage de Validation

Rôle de Formation complémentaire, mais aussi d'évaluation, d'aide à l'orientation (1^{er} cycle) et de certification (2^e cycle).

Stage pratique

Tout stagiaire doit être placé dans son club avec son équipe, si possible en « binôme », de façon à pouvoir échanger, à pouvoir être aidé, et, chaque fois qu'il sera possible, il devra être mis en rapport avec un Educateur-Conseil.

Les phénomènes de maturation – comme pour un joueur ! – joueront à plein pour autant que l'alternance entre les UF et le travail en Club soit relativement étalée dans le temps.

LES RECYCLAGES

L'évolution constante des règles et du jeu impose à tout intervenant une réactualisation systématique de ses connaissances.

Pour ce faire, l'organisation d'opérations de formation continue – les recyclages – doit être généralisée sur l'ensemble du territoire et proposée en fonction des diplômes à « réactiver ».

Le 1^{er} cycle

Il ne s'agit pas d'un diplôme, mais du début de la formation abordant les thèmes fondamentaux sous leur aspect le plus général. Une simple attestation pourra être délivrée par le Comité Départemental.

Cette formation est valable 5 ans pour continuer vers un 2^e cycle.

On ne recycle pas un 1^{er} cycle.

Le 2^e cycle

Ce diplôme FFR a une validité de 5 ans. Au plus tard dans la 5^e année après la validation, l'entraîneur ou l'éducateur (selon la filière) est convoqué pour un stage de recyclage de 2 jours à l'issue duquel son diplôme est à nouveau valable pour les 5 saisons à venir.

Un « Entraîneur » 2^e cycle ne peut pas recycler son diplôme dans la filière « École de Rugby » et inversement, les contenus de formation étant totalement différents. En cas d'absence au stage, convocation au stage de l'année suivante. En cas de 2^e absence, perte du diplôme et passage par le positionnement.

Le 3^e cycle

Même principe que pour le 2^e cycle. A noter que les anciens 3^{es} « degrés » correspondent au 2^e cycle Entraîneur, à la condition d'avoir suivi un recyclage.

Pour toutes les formations fédérales antérieures à 1990 et qui n'auraient pas été recyclées depuis, il est nécessaire de passer par un stage de positionnement.

LE BREVET D'ÉTAT RUGBY

Comme son nom l'indique, il s'agit d'un diplôme délivré par l'État (Ministère des Sports) et non par la FFR.

Son détenteur en est titulaire à vie.

Cependant, pour faire valoir ce diplôme dans le cadre fédéral – notamment pour les obligations de clubs – il est obligatoire de passer par un stage de recyclage organisé par la FFR en fonction du niveau d'intervention (voir tableau des recyclages). En cas d'absence, pas de possibilité de signature de contrat.

Remarque :

Modalités de certification

- Positionnement
- Validité d'acquis de l'expérience (VAE)
- Examen
- Contrôle continu



PARTENAIRE
OFFICIEL
DEPUIS 1987



FEDERATION
FRANÇAISE
DE RUGBY

SOCIETE GENERALE



PARTENAIRE
OFFICIEL
DEPUIS 1987



FEDERATION
FRANÇAISE
DE RUGBY

**Il a mis
toutes les chances
de son côté...**

Des mois d'entraînement,
des milliers de Km parcourus,
des heures d'étirements,
une alimentation adaptée,
un sommeil imperturbable,



...
**mais n'a-t-il rien
oublié ?**



ACM.20
L'Aliment Contrôlé du Muscle

Complexe protéique équilibré riche
en acides aminés branchés. L'ACM.20
vous prépare au travail musculaire
intense et facilite la récupération.

Validé par 8 études cliniques

L'ACM.20 n'est ni un médicament, ni un produit dopant

Disponible en pharmacie
Documentation sur simple demande



9 bis, bd Jean Jaurès - 92100 Boulogne
Tél. 01 48 25 48 75

Le positionnement

Les obligations en matière d'encadrement des équipes de club sont effectives depuis 1^{er} septembre 2001.

Ces obligations nécessitent aussi de faciliter l'accès à la formation fédérale de l'ensemble des personnes encadrant les pratiquants, en mettant en place un dispositif de positionnement.

QU'EST-CE QUE LE POSITIONNEMENT ?

C'est une action d'ÉVALUATION conduite à partir d'un dossier à demander dans les comités territoriaux et renseigné par l'éducateur qui souhaite voir reconnaître ses compétences, celles-ci ayant pu être acquises au cours de formations fédérales incomplètes ou trop anciennes (donc ne pouvant pas faire l'objet d'une réactualisation par un stage de recyclage), au cours de formation hors dispositif fédéral ou encore par son expérience personnelle (exemples : joueur, enseignant, arbitre, dirigeant, secouriste...).

Il s'agit donc de valider des acquis d'expérience comme autant de parties de la formation fédérale. Le livret de formation FFR où sont indiquées les parties acquises et celles qui restent à obtenir, en fonction du « profil » du demandeur est remis à l'issue de cette évaluation.

L'évaluation menée à partir du dossier devra la plupart du temps être complétée par des entretiens, des observations en situation pédagogiques ou tout autre moyen mis en œuvre au cours de stages.

Sur un plan administratif, l'éducateur qui a été « positionné » est « en cours de formation » jusqu'à l'évaluation finale (dans un délai maximum de deux saisons).

Les conditions nécessaires à l'accession à ce dispositif

- Être licencié de la FFR.
- Être en situation réelle d'encadrement au moment de la demande et avoir été en situation pendant au moins 3 ans lors des 5 dernières années.
- Remplir très précisément le dossier en y incorporant tous les éléments pouvant l'étayer.