Les moins de 15 ans

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 et participe à des compétitions officielles), 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'éducateur, en s'appuyant sur son autorité fonctionnelle (compétences) et non sur son statut (source de conflit) :

- Gère des différences morphologiques : création des groupes de travail à l'entraînement : vers l'individualisation.
- Surveille les états de fatigue
- Evite la dévalorisation de l'adolescent par le discours, des remarques et attitudes déplacées. La critique doit être justifiée, non dévalorisante.
- Permet aux joueurs d'émettre leur avis, leur analyse
- Fait respecter des règles de jeu et de vie

Le club, l'équipe, le rugby sont des moyens d'affirmation pour l'adolescent qui lui permettent de faire reconnaître ses compétences et ses différences.

PHASES DE JEU	THEMES	GENERALITES	COMPORTEMENTS ATTENDUS
PHASES DE MOUVEMENT	Circulation offensive	Construction du plan de circulation des joueurs	Préparer la continuité après s'être engagé dans une forme de jeu. Créer de l'incertitude chez l'adversaire dans le 1x1
	Circulation défensive		Avancer collectivement et se replacer dans le plan profond
	Jeu pénétrant	Avancer le plus profond possible dans le dispositif adverse	Orienter sa course par rapport à l'adversaire. Avancer ou faire avancer directement dans l'espace libre. Soutenir dans l'axe du porteur de balle. Rester debout
	Jeu déployé	Faire avancer un partenaire démarqué	Orienter sa course pour arrêter l'adversaire direct. Passer le ballon en donnant de la vitesse au ballon.
	Jeu au pied	Echapper à la pression et rétablir l'équilibre	Jeu au pied de dégagement (en touche)
		Renverser la pression et créer un déséquilibre	Coup de pied à suivre dans le terrain
		Exploiter un déséquilibre	
	Contre attaque sur 1er et 2ème rideau	Changer de statut : Utilisateur / Opposant	Réagir rapidement à la désorganisation adverse : <u>Pour les utilisateurs</u> , accélérer le mouvement dans les espaces libres et se replacer pour participer à la contre-attaque. <u>Pour les opposants</u> , se remobiliser sur les tâches défensives
	Contre attaque à partir du plan profond		
	Respect des règles fondamentales		

PHASES DE JEU	THEMES		GENERALITES	COMPORTEMENTS ATTENDUS
PHASES DE FIXATIONS (Arrêt du ballon)	Gestion des luttes et contacts	Placages, blocages	Arrêter la circulation du ballon	Résister au placage. Protéger le ballon. Plaquer en sécurité. Récupérer le ballon. Assurer l'épaule pour conserver ou récupérer le ballon et l'utiliser
		Mêlées spontanées	Maîtriser l'opposant et le temps de libération du ballon	Adapter de façon pertinente la forme du regroupement. Maîtriser les attitudes dans le regroupement et les principes de construction
		Mauls		
	Relance du mouvement en :	Déséquilibre favorable	Pour les utilisateurs : Choisir le côté et la forme de jeu à utiliser	Garder l'initiative du jeu. Donner de la vitesse au mouvement Renverser la pression par un jeu au pied
		Equilibre		
		Déséquilibre défavorable		
		Déséquilibre favorable	Pour les opposants : S'informer sur le déplacement des utilisateurs et s'opposer	Maintenir et accentuer la pression Contrarier l'utilisation du ballon. Ralentir le mouvement
Equilibre				
Déséquilibre défavorable				
Respect des règles complémentaires			Connaître les règles Plaqueur / Plaqué, du Maul et de la mêlée spontanée	

PHASES DE JEU	THEMES		GENERALITES	COMPORTEMENTS ATTENDUS	
PHASES ORDONNEES	Mêlée	Préparation, sécurité	Attitudes individuelles	Gainage, posture(dos, tête, jambes), Appuis bas, Appuis hauts, Equilibre, Vigilance à l'entrée, Respiration	
		Conquête	Placements, jeu au poste	Organisation collective	Respecter les différents temps de préparation à l'entrée. Assurer les liaisons. Assurer le talonnage et la circulation du ballon dans la mêlée. Coordination introduction du ballon et talonnage
		Lancements		Créer un déséquilibre favorable	Mettre en place des systèmes offensifs et défensifs simples (grand côté, petit côté) qui intègrent le plan de circulation des joueurs. Franchir la ligne d'avantage.
	Règlement			Organisation de la mêlée. Début et fin de la mêlée	
	Coups d'envoi et de renvoi	Préparation, sécurité		Attitudes individuelles	<u>Botteur</u> : précision du coup de pied (notion de zone). <u>Receptionneur</u> : apprécier la trajectoire du ballon, se déterminer preneur et capter le ballon
		Conquête	Placements, Rôles	Organisation collective	Annoncer le côté et la longueur du coup de pied. Travailler dans la coordination preneur/soutiens. <u>Choisir entre</u> : 1/ Renforcer la conquête et se positionner en utilisateurs ou 2/ Presser sur la conquête et se positionner en opposition
		Lancements		Créer un déséquilibre favorable	Cf relance après blocages
	Coup de pied franc et pénalité			Gagner du terrain	Apprécier si la défense est organisée ou désorganisée. Choisir la forme de jeu adéquate
	Touche	Préparation, sécurité		Attitudes individuelles	<u>Lanceur</u> : maîtrise de différentes trajectoires : lobée, tendue, courte. <u>Sauteur</u> : se démarquer ou marquer son adversaire direct, saut vertical en équilibre, gainage, maîtrise du ballon. <u>Soutien</u> : étayage du preneur de balle,

Soutien : étayage du preneur de balle,

				consolidation de la conquête
	Conquête	Placements, jeu au poste	Organisation collective	Synchronisation Lanceur / Sauteur, choix du nombre de joueurs et de la zone de lancer. Permutation des joueurs dans l'alignement
	Lancements		Créer un déséquilibre favorable	Mettre en place des systèmes offensifs et défensifs simples (par les avants ou les trois-quarts) qui intègrent le plan de circulation des joueurs. Franchir la ligne d'avantage
	Règlement			Droits et devoirs dans l'alignement, lignes de hors-jeu, début et fin de touche