Le jeu déployé

Le jeu déployé
-
Jouer devant la défense

Les objectifs des ateliers Entraîneur-es En Action

Analyse vidéo interactive

Déterminer les facteurs clés du jeu déployé

Création de séance en groupe

Analyse et partage avec les entraîneurs provinciaux

Discussion et clôture

Objectifs des ateliers Entraîneur-es En Action

Entraîneurs en Action est un programme **gratuit** de **développement continu post-PNCE**

offrant des ateliers **réflexifs** et **collaboratifs**.

Il vise à renforcer la **pensée critique**, le **partage d'expériences** et la **mise en pratique concrète**,

afin d'accroître les **compétences des entraîneurs** et, par leur influence, celles des joueurs,

dans un environnement d'apprentissage engageant et significatif.

Partie 1
-
Analyse vidéo interactive

Les objectifs des ateliers Entraîneur-es En Action

Analyse vidéo interactive

Déterminer les facteurs clés du jeu déployé

Création de séance en groupe

Analyse et partage avec les entraîneurs provinciaux

Discussion et clôture

Les formes de jeu

Définitions - Language commun

Il existe trois formes de jeu pour l'équipe qui utilise le ballon :

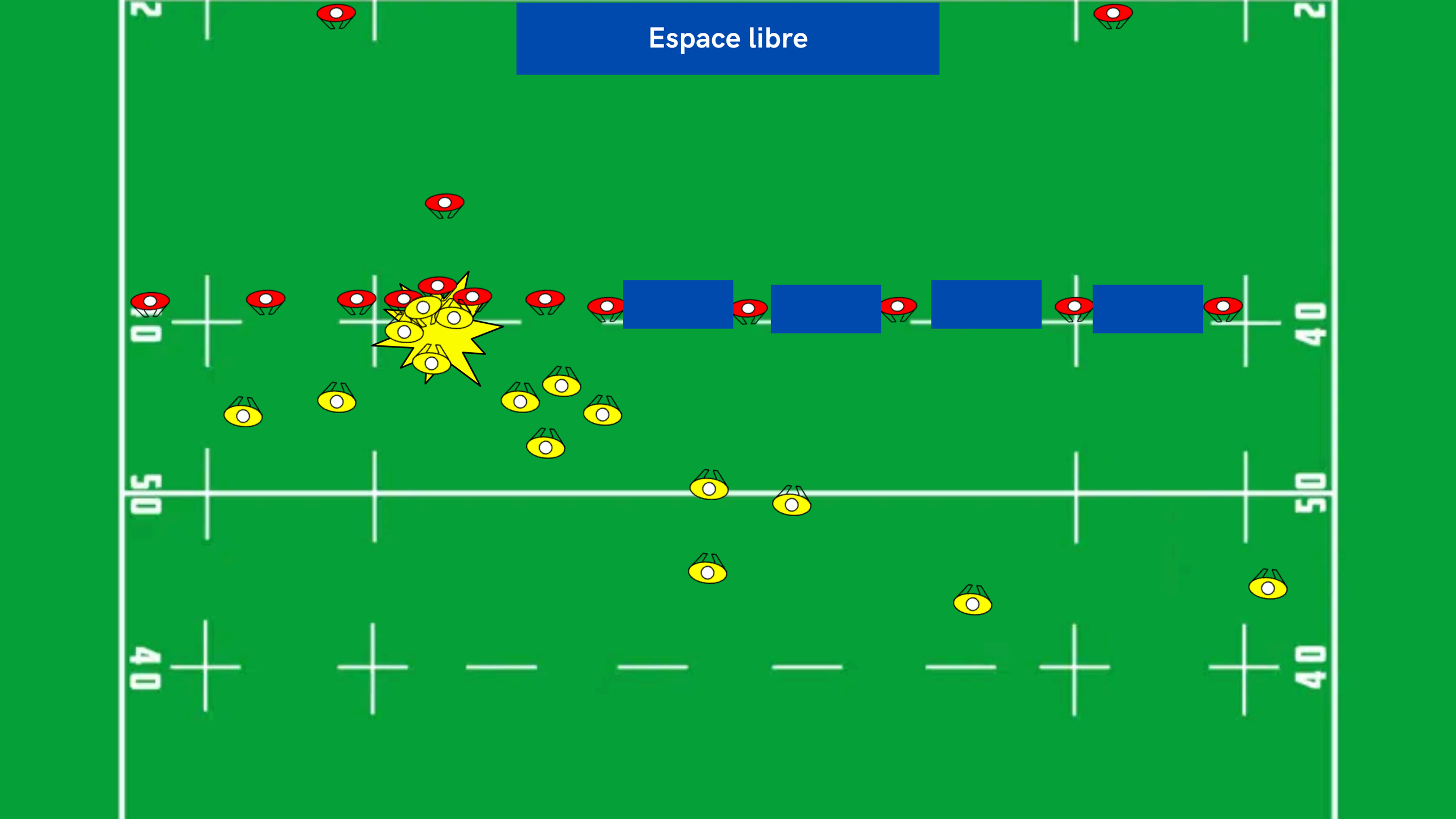
Le jeu déployé :
il est utilisé pour faire parvenir le ballon à un joueur placé au large, dans un intervalle ou un espace libre situé à l'extérieur de la défense adverse.
L'équipe utilisatrice déborde le 1er rideau défensif par l'extérieur.

Le jeu pénétrant :
il est utilisé lorsqu'un joueur attaque un intervalle ou qu'un soutien se place dans cet intervalle. On utilise alors les soutiens proches du porteur de balle (PB), avec des passes courtes, pour pénétrer le champ profond et avancer dans la défense.

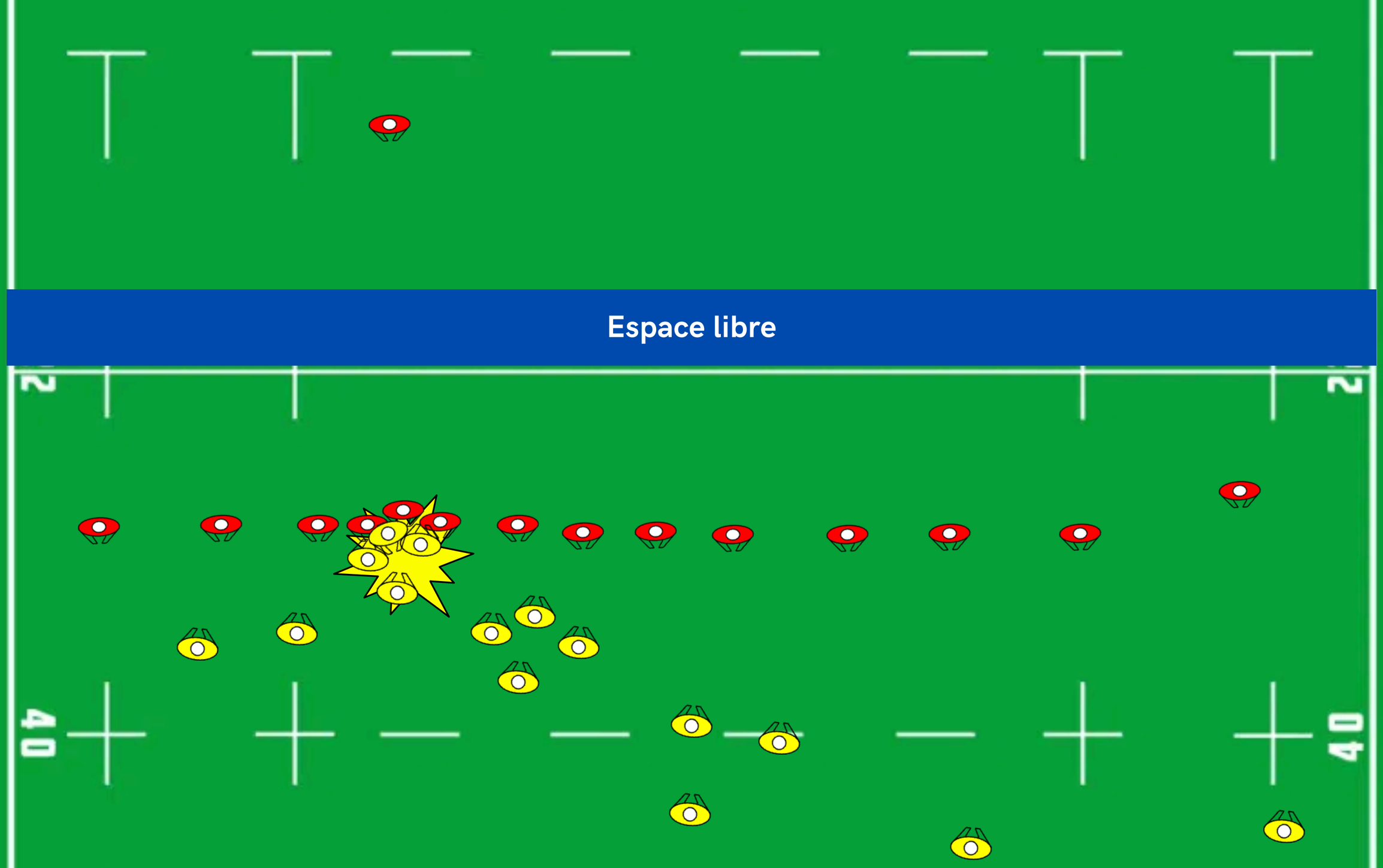
Le jeu au pied : il est utilisé en fonction du placement défensif adverse et de la couverture du fond de terrain par les joueurs du 3ème rideau. Il permet de maintenir la continuité du jeu, de menacer la largeur et la profondeur, ou encore d'inverser la pression lorsque l'équipe n'arrive pas à gagner du terrain en jouant à la main.

Dans le jeu, chaque action offensive influence la défense. L'équipe attaquante doit être capable d'alterner entre ces trois formes de jeu selon la circulation défensive et les espaces à attaquer, afin de menacer à la fois la largeur et la profondeur.
Pour l'équipe en attaque, l'objectif est **de jouer dans les espaces** : il faut d'abord analyser l'organisation défensive adverse et communiquer sur l'espace à attaquer. Cet espace peut se situer dans le premier rideau défensif (entre deux défenseurs), sur la largeur (entre le dernier défenseur et la ligne de touche) ou dans le fond de terrain. Les joueurs doivent se placer et se replacer en fonction de l'espace à attaquer, en restant actifs sans ballon (jeu sans ballon).
Enfin, pour créer des espaces dans le premier rideau défensif, l'équipe attaquante doit déplacer le ballon, mettre de la vitesse et assurer la continuité du jeu.

Fabriqué par la société Ultra Petita - www.ultrapetita.fr


Espace libre

Espace libre



Les formes de jeu

En résumé

Il existe trois formes de jeu pour l'équipe qui utilise le ballon pour avancer vers la zone de marque :

Jeu pénétrant

Jeu déployé

Jeu au pied

Partie 2
-
Les facteurs clés du jeu déployé

Les objectifs des ateliers Entraîneur-es En Action

Analyse vidéo interactive

Les facteurs clés du jeu déployé

Création de séance en groupe

Analyse et partage avec les entraîneurs provinciaux

Discussion et clôture

Définition du jeu déployé et facteurs clés

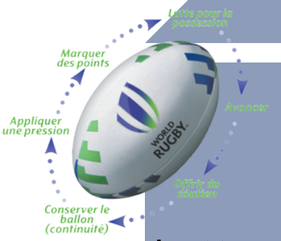
Identifier les facteurs clés du jeu déployé selon le contexte

LE JEU DÉPLOYÉ

- Lorsque les attaquants font face à une défense groupée
- Déplacement des attaquants en profondeur et sur la largeur (se démarquer)
- Déplacement latéral du ballon par des passes longues
- Adapter sa vitesse de course à la vitesse de transmission de balle
- Nécessité de fixer son opposant direct afin de l'empêcher de continuer de défendre sur le prochain porteur de balle (redresser sa course)

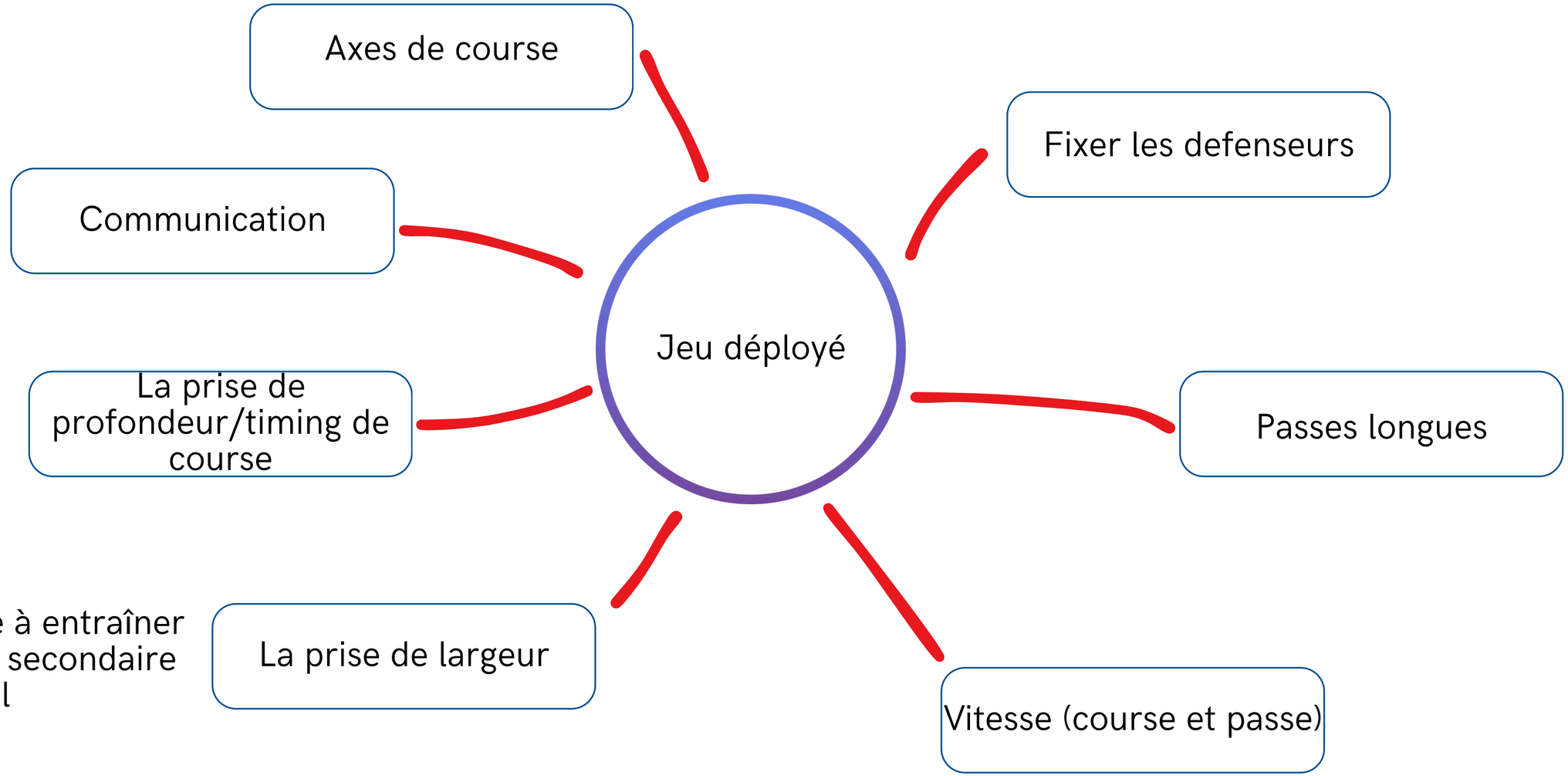
Définitions des principes de jeu offensif

Language commun

Principe de jeu	Composantes à entrainer	Facteurs clés	Roles fonctionnels
 Avancer Marquer Lutter pour la possession Offrir du soutien Assurer la continuité Appliquer la pression	Éléments techniques et tactiques du jeu que l'entraîneur peut développer.	Points techniques essentiels à la réussite d'une compétence ou d'une action de jeu.	Responsabilités spécifiques selon le poste et la phase de jeu qui permettent à chaque joueur de contribuer efficacement à la performance collective.

Forme de jeu

Carte mentale du jeu déployé



prioritaire à entraîner
utile mais secondaire
contextuel

Principes du jeu déployé

LE JEU DÉPLOYÉ

Attaquer la latéralité



Étirement du rideau défensif



Ouverture d’intervalles dans le barrage

Partie 3
-
Création de séance en groupe

Les objectifs des ateliers Entraîneur-es En Action

Analyse vidéo interactive

Déterminer les facteurs clés du jeu déployé

Création de séance en groupe

Analyse et partage avec les entraîneurs provinciaux

Discussion et clôture

Date	***11/07/2025***
Minutes	**25**

THÈME/TITRE SITUATION D'APPRENTISSAGE

Objectif(s) de la situation :

L'objectif décrit ce que le joueur sera capable de faire à la fin de la situation. Il doit être formulé à l'aide d'un verbe d'action.

Consignes attaquants/consignes défenseurs :

Donner des consignes à une des deux équipes pour faire travailler l'autre.
Si je veux travailler l'attaque je donne des consignes spécifiques à la défense et vice-versa

Mise en place :

Les conditions de la situation,
quel espace,
le nombre de joueurs,
le matériel…

Lancement de jeu :

Placement de départ des joueurs et du ballon et mouvement qui va donner le départ du jeu.

Progression :

Consignes qui s'ajoutent à la situation pour modifier le comportement des joueurs.

Modification :

simplifie la SA si les joueurs sont en échec

Comportements attendus/critères de réalisation :

Ce que le joueur doit faire pour réussir la situation et atteindre l'objectif.

Critères de réussite :

Critères qui permettent de juger si les joueurs sont en réussite ou en échec.

Atelier collaboratif

Création de séance

Atelier : Concevoir une séance de 90 min visant à développer 2 facteurs clés du jeu déployé

- passe longe
- prise d'espace/de largeur

Elle devra comporter au minimum :

- un échauffement
- une situation en effectif très réduit
- une situation en effectif réduit
- une situation en collectif total

GABARIT D'ENTRAINEMENT

Utilisez la feuile de conception de SA : Lien

Partie 4
-
Analyse et partage

Les objectifs des ateliers Entraîneur-es En Action

Analyse vidéo interactive

Déterminer les facteurs clés du jeu déployé

Création de séance en groupe

Analyse et partage avec les entraîneurs provinciaux

Discussion et clôture

Analyse de la séance provinciale

Atelier : Analyse et partage avec les entraîneurs provinciaux

PLAN D'ENTRAINEMENT
Présentation de la seance de l'entraineur provincial

ANALYSE
Comparaison et discussion guidée

Equipe provinciale U19 Masculine

Saison 2025/2026

Organisation de la saison

Hiver : Revue d'effectif joueurs de **2007/2008/2009**/2010

Offrir du temps d'entrainement, développement ressources du joueurs (technique/physique/perceptif) + repères sur grand terrain

Printemps : Revue d'effectif **2007/2008/2009** + Matchs Amicaux

Offrir du temps d'entrainement, développement ressources du joueurs (technique/physique/perceptif) + repères sur grand terrain + introduction projet de jeu à XV

Voir les joueurs en situation de match pour hiérarchie par poste

Mai : Affinage du groupe pour arriver à un groupe de 32 joueurs pour préparer le CRC

Mai/Juin/ Juillet : Travail du projet de jeu à XV, développement du joueur (physique/rugby/mental) + cohésion d'équipe

CRC du 18 au 26 Juillet 2026 à Guelph

Séance du 22 novembre 2025 2h

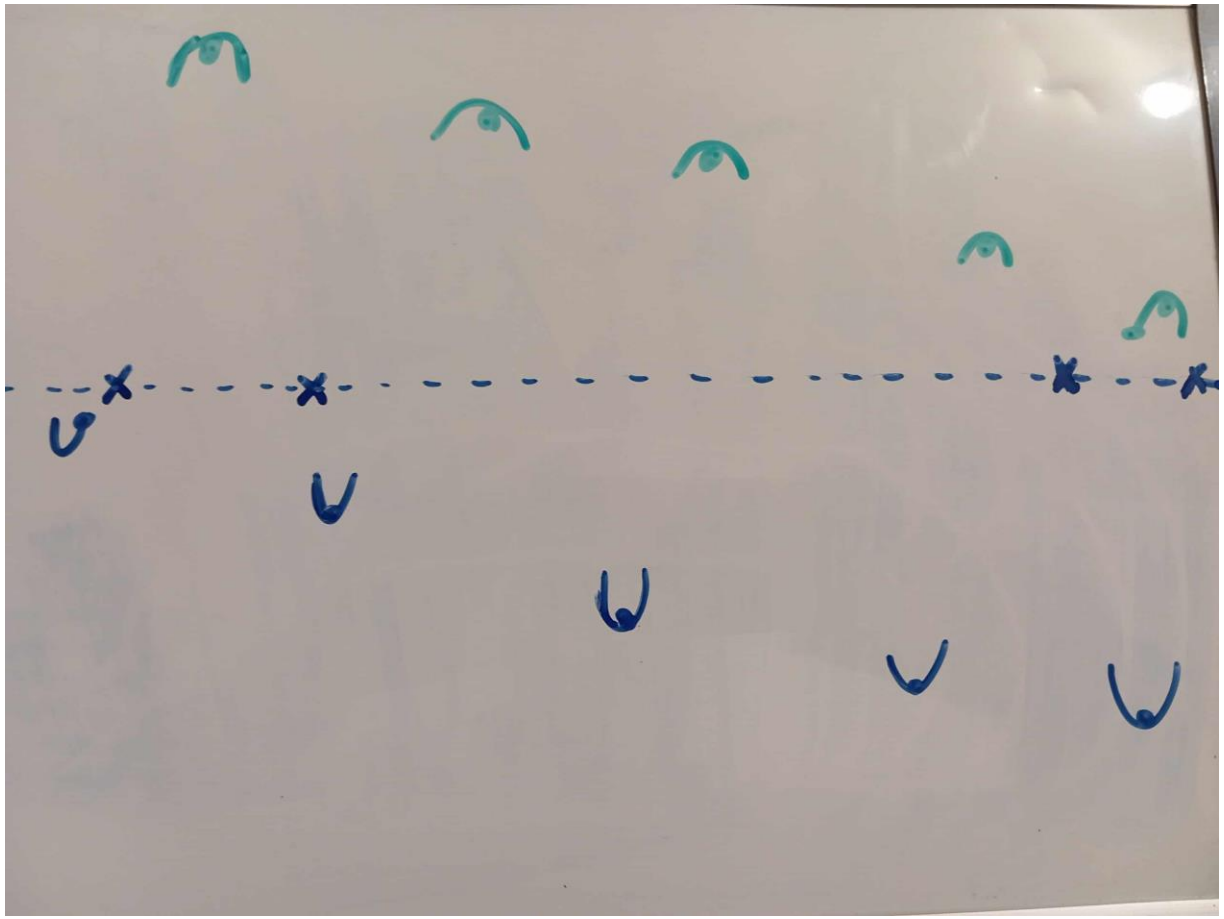
- 1er entrainement pour lancer la saison U19 RQ
- Formation du joueur => développer les ressources, repères sur grand terrain
- Fil rouge : Manipulation de balle / Activation Neuro
- Travail centré sur le joueur / travail en collectif réduit / travail en collectif total

Maximum de temps d’activité / Ludique - challenge

ENTRAINEMENT 22 NOVEMBRE 2025 2H

Heures	Programmation
17h00-17h07	Accueil, présentation staff + fonctionnement U19 / séance du jour
17h07-17h12	Déverrouillage collectif
17h12-17h20	Manipulation de balle / Activation Neuro
17h20-17h50	2 ateliers de 12 min sur la passe : 1) Passe par vague avec 1er passeur et réceptionneur bout de ligne fixe 2) Passe en L
17h50-17h55	Pause Boisson
17h55-18h25	Situation de jeu : 3c2 puis 4c3 puis 5c4
18h25-18h30	Pause Boisson + Constitution des équipes
18h25-19h00	Collectif total 12 c 12 ou 15 c 15 selon le nombre Consignes pour la défense afin de libérer couloir des 15m et voir du jeu déployé

1er Atelier passe



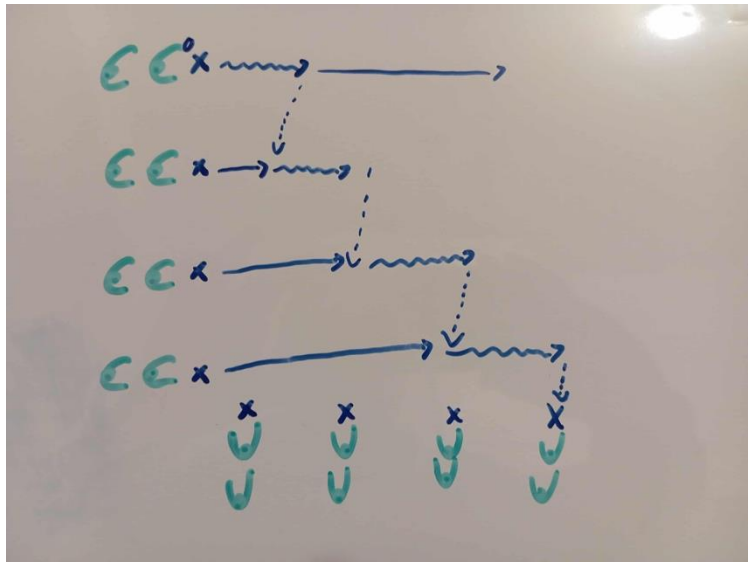
Objectif : Se placer sur la largeur/profondeur
Faire circuler le ballon vers l'espace libre

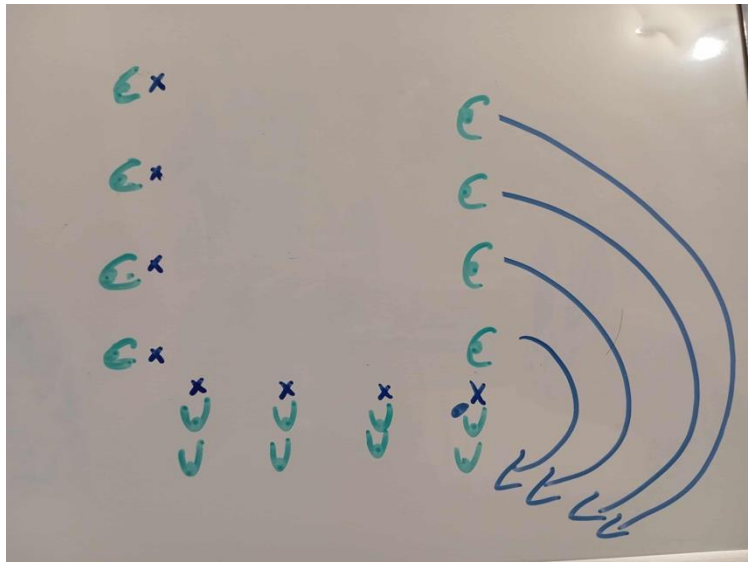
Consignes : Au top, le relayeur fait la passe, les joueurs doivent faire circuler le ballon pour que le dernier joueur franchisse la porte avec la balle
2 points pour la 1ère équipe
-1 si balle au sol ou ligne du milieu franchir

Variables :
Jouer sur la distance de passe
Faire un aller-retour de passe

Critères de réalisations:
Réceptionneur cible, main en W poitrine
Passeur : regard, tourner épaules, finir le geste
Se placer en profondeur, rester en profondeur, pré-action quand -1 attrape la balle

2ème Atelier passe





Objectif : Améliorer la circulation du ballon en mouvement

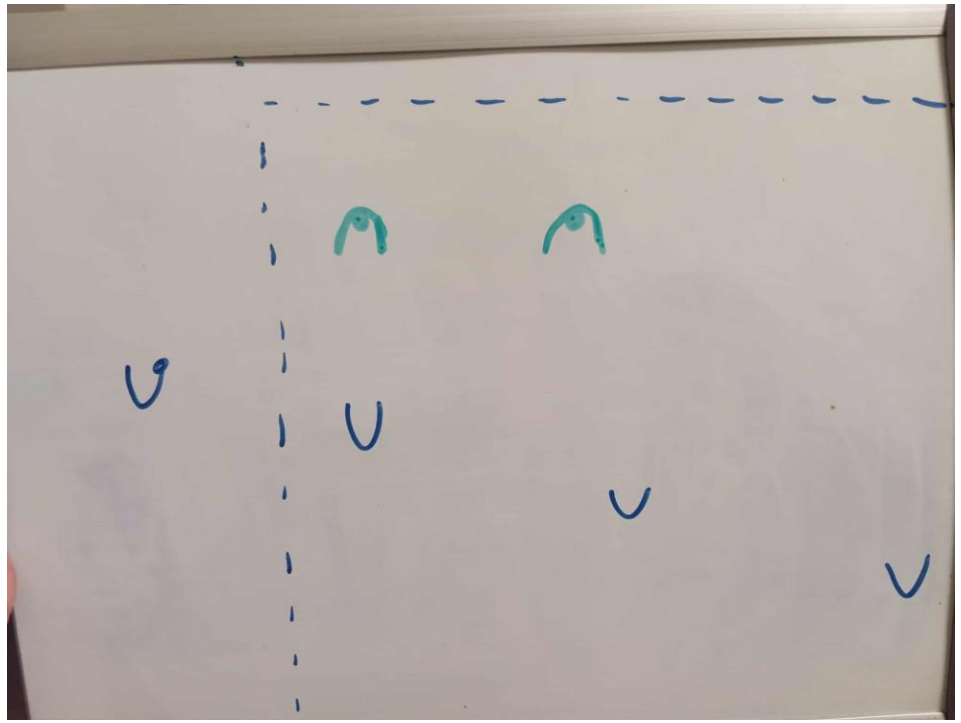
Consignes : Le joueur en bout de ligne lance sa vague, faire circuler le ballon jusqu'au bout, se replacer dans les colonnes sur le côté

Variables :
Jouer sur la distance de passe
Entre deux ateliers, compter le maximum de passage / ballon au sol

Critères de réalisations:
Réceptionneur cible, main en W poitrine
Passeur : regard, tourner épaules, finir le geste

Gérer le timing de course et changer de rythme à la prise de balle

Collectif réduit : 3c2 puis 4c3 puis 5c4



Objectif : Se placer sur la largeur/profondeur
Être capable de contourner la défense pour jouer dans l'espace libre

Consignes : Le relayeur fait la passe et lance le 3 c 2. Jeu à touché, si le PB se fait touché, fin de l'action. Les défenseurs défendent sur des rails.

Variables :
Jouer sur la largeur du terrain, jouer sur la pression défensive, jouer sur consignes aux défenseurs

Critères de réalisations:
Qualité de circulation du ballon, fixer la défense, joueur démarqué change de rythme à la prise de balle

Collectif total : 15 c 15

Objectif : Menacer la largeur du terrain, être capable d'utiliser le jeu déployé pour jouer dans les espaces libres

Consignes : Jeu à touché, si le PB se fait touché, il passe au sol (dernier passeur + 3 joueurs en défense). Quand ballon au sol, la défense ne peut pas circuler au delà du ballon, 3 secondes avant la sortie de balle

Variables :
Jouer sur consignes aux défenseurs
Jouer sur les règles : touché entre 15m = sol, dans les 15m = 2 sec pour passe)

Critères de réalisations:
Communication zone à attaquer, Qualité de circulation du ballon, être en profondeur, fixer la défense, joueur démarqué change de rythme à la prise de balle