

# PHILOSOPHIES ET STRUCTURES DE JEU

## **PHILOSOPHIES DE JEU**

- Définition
- Description et analyse
- Intérêts et limites
- Mise en place

## **STRUCTURES DE JEU**

- Définition
- Description et analyse
- Intérêts et limites
- Mise en place

# **PHILOSOPHIES DE JEU**

**Qu'est ce pour vous une philosophie de jeu ?**

**Comment on peut la définir ?**

**Pouvez vous en décrire ?**

# PHILOSOPHIES DE JEU

## *Définition :*

Une philosophie de jeu en rugby à XIII correspond à la méthode dictée par l'entraîneur et employée par son équipe pour attaquer ou défendre contre un adversaire.

La méthode peut s'appuyer sur des principes d'analyses fermés ou ouverts conduisant l'équipe vers la performance.

# PHILOSOPHIES DE JEU

## *Les philosophies de jeu :*

- Le jeu en lecture.
- Créer l'espace exploiter l'espace.
- Le jeu aux points (zonage/pourcentage).
- Le jeu en système fermé ou programmé.

## LE JEU EN LECTURE

Le jeu en lecture, correspond à une méthode de jeu où l'adaptation offensive et permanente.

A chaque tenu, l'attaque analyse la défense et emploie l'outil offensif qui semble le plus adéquat.

L'attaque employée est donc tributaire de l'analyse effectuée et varie lors de chaque tenu en s'adaptant à la réponse défensive.

## LE JEU EN LECTURE

| INTERÊTS   | LIMITES   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Permet de s'adapter à toutes les situations défensives.</li> <li>✓ Chaque déséquilibre à une solution.</li> <li>✓ Offre de la liberté d'action aux joueurs.</li> <li>✓ Permet de travailler davantage les compétences individuelles des joueurs</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Impose une lecture commune du déséquilibre.</li> <li>✗ Le jeu peut devenir stérile lorsque il n'y a pas de déséquilibre.</li> <li>✗ Demande aux joueurs une grande capacité et vitesse d'adaptation et de réaction.</li> <li>✗ La réaction doit être rapide pour profiter du déséquilibre et doit être aussi simultanée entre les joueurs pour optimiser l'exploitation de cette défaillance.</li> </ul> |
| <h3>MISE EN PLACE</h3>   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nécessite de mettre en place aux entrainements des situations de matchs.</li> <li>• Proposer des exercices afin de faire émerger des situations des déséquilibres que l'on retrouve en match.</li> <li>• Nécessite de la répétition afin que la lecture commune soit acquise de tous et exploitée parfaitement</li> </ul> |   |

## CRÉER L'ESPACE ET EXPLOITER L'ESPACE

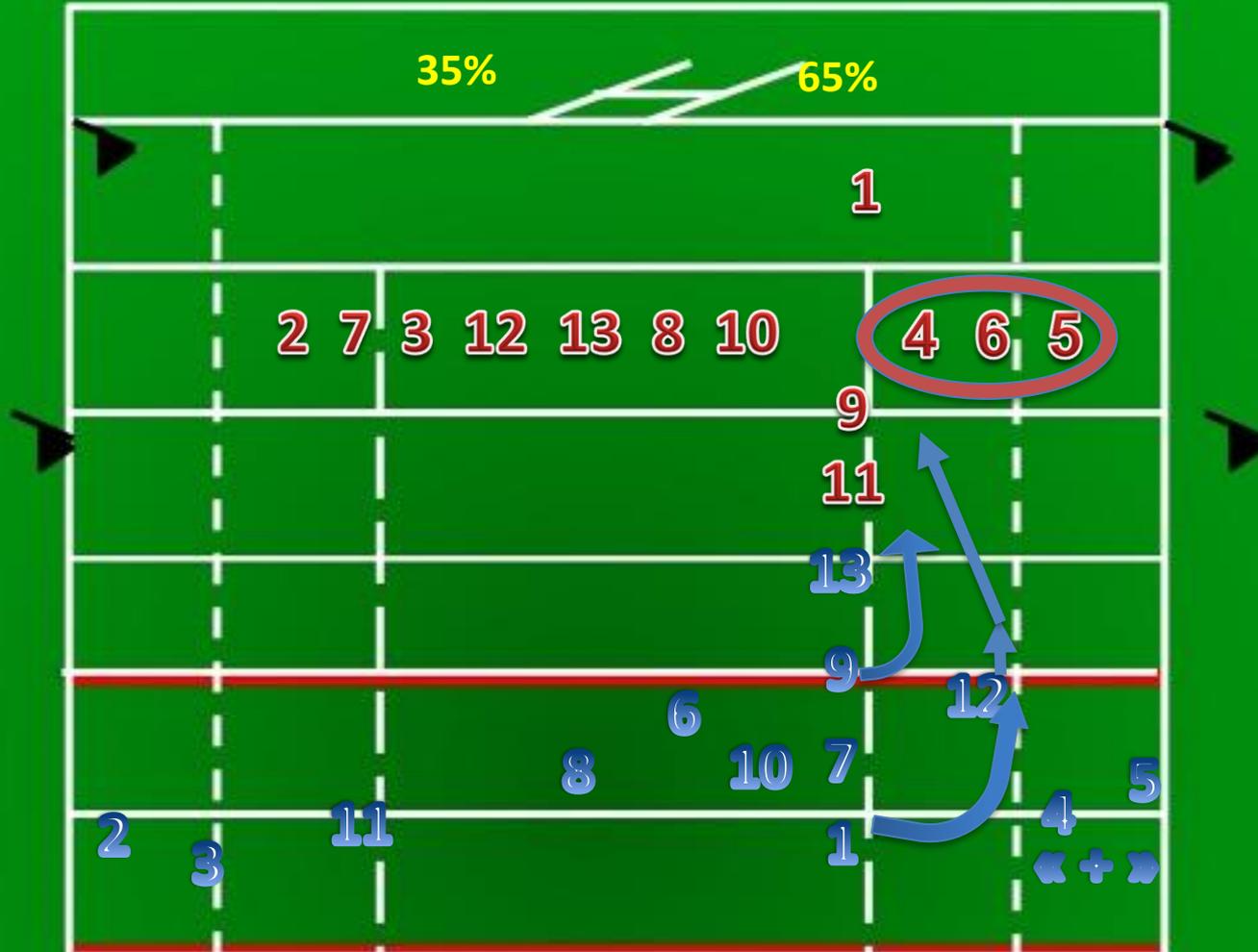
Créer l'espace et exploiter l'espace, correspond à une méthode de jeu consistant à effectuer le tenu dans une zone qui va engendrer des compensations par la défense.

La zone visée sera donc affaiblie par l'attaque et la défense va devoir compenser cette zone afin de la sécuriser.

La compensation pour sécuriser la zone du tenu va provoquer un déséquilibre (infériorité numérique ou espace) dans la défense.

C'est ce déséquilibre créé (créer l'espace) qu'il faudra exploiter (exploiter l'espace).

### 3 DEFENSEURS PETIT COTE FORME ENTONNOIR + TRIANGLE





## CRÉER L'ESPACE EXPLOITER L'ESPACE

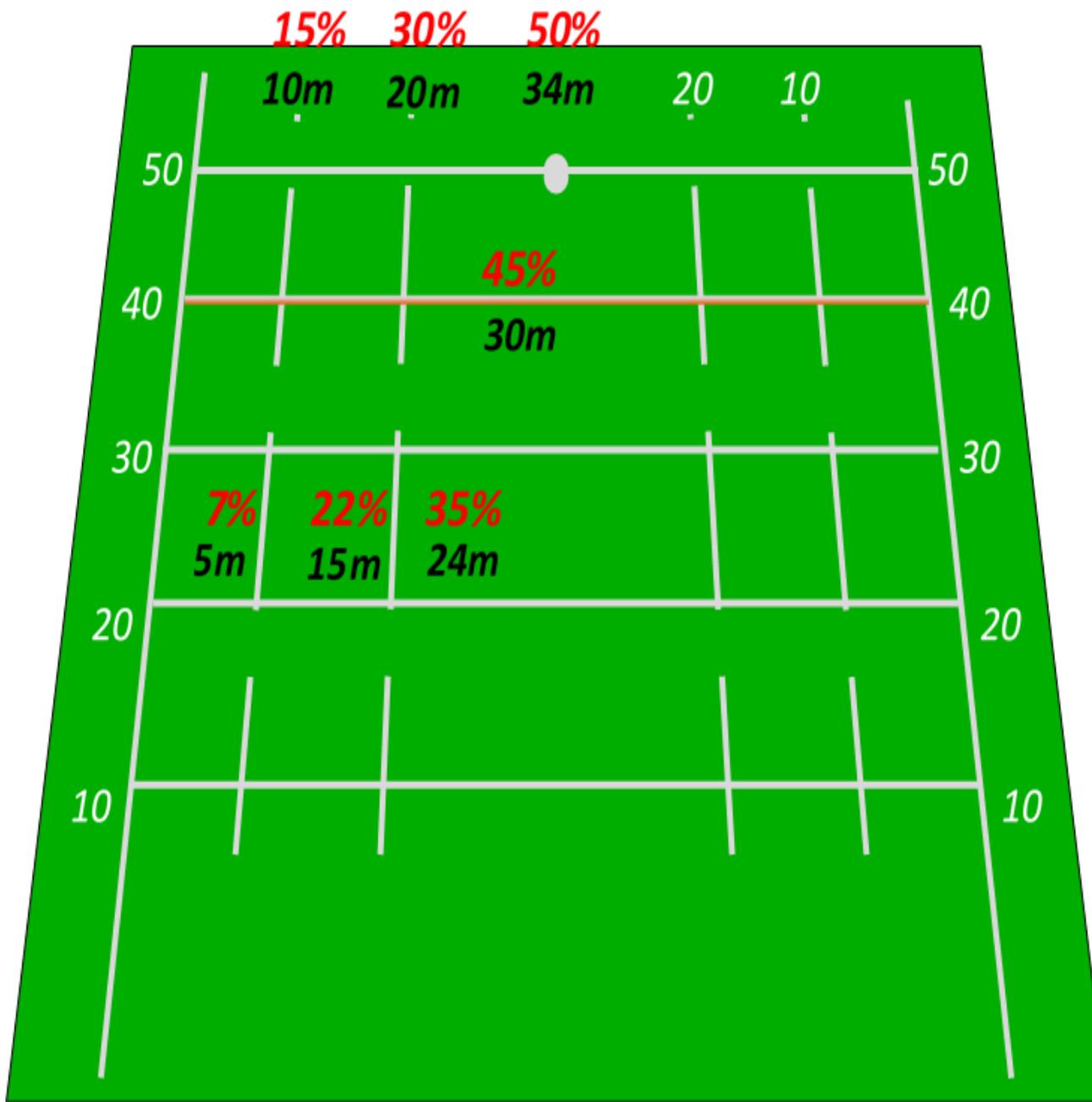
| INTERÊTS  | LIMITES  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Orientation de jeu simple.</li> <li>✓ Ligne directrice commune.</li> <li>✓ Lecture défensive simple.</li> <li>✓ Adaptation commune.</li> <li>✓ Réponse au déséquilibre commun.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Comment impliquer le joueur cible.</li> <li>✗ Que faire lorsque le tenu n'implique pas le joueur cible.</li> <li>✗ Quoi faire sur une adaptation défensive efficace.</li> <li>✗ Les défenseurs vont s'adapter rapidement à cette philosophie de jeu.</li> <li>✗ Quoi faire sur un tenu lent .</li> <li>✗ Ferme les orientations de jeu sur peu de paramètres</li> </ul> |
| MISE EN PLACE   |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nécessite de mettre en place aux entrainements des situations fermés.</li> <li>• Proposer des exercices afin de scénariser les situations défensives souhaitées.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nécessite de la répétition et du nombre à l'entraînement (13vs13)</li> </ul> </li> </ul> |  |

## LE JEU AU POINT (ZONAGE / POURCENTAGE)

Le jeu au point part du principe que la ligne défensive composée de 10 défenseurs ( les marqueurs et l'arrière ne sont pas dans la ligne) sont réparties uniformément sur le terrain.

Chaque défenseur, sur un terrain officiel de 68m de large, défend donc un intervalle de 6,80m.

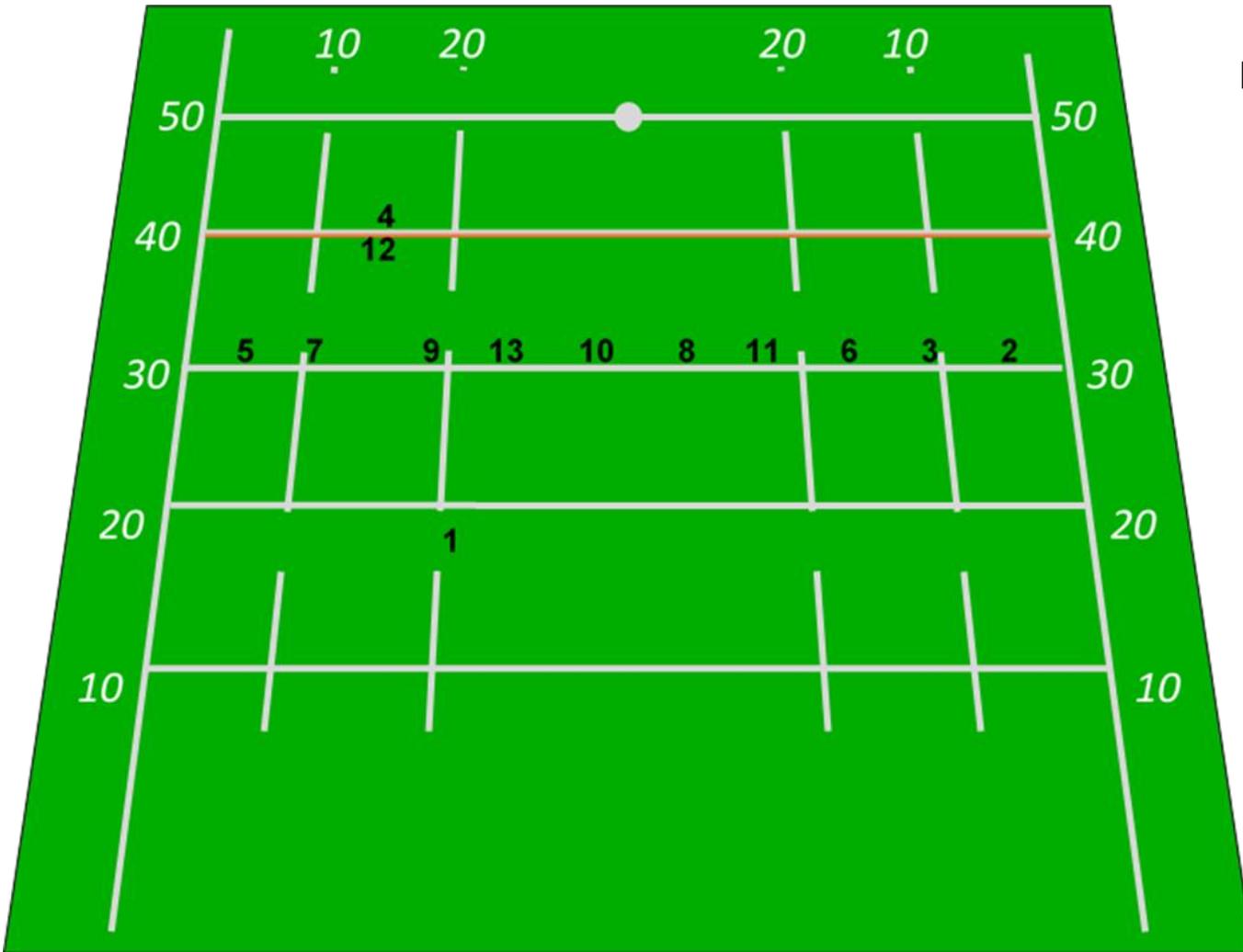
Le but de l'attaque est donc de créer un tenu dans une zone intermédiaire afin de créer le déséquilibre et que les défenseurs aient à couvrir des intervalles plus larges.



68 M = 100%

34 M = 50%

...



Ici, tenu à **20%**

Donc à **13,6m** de la ligne  
de touche petit coté

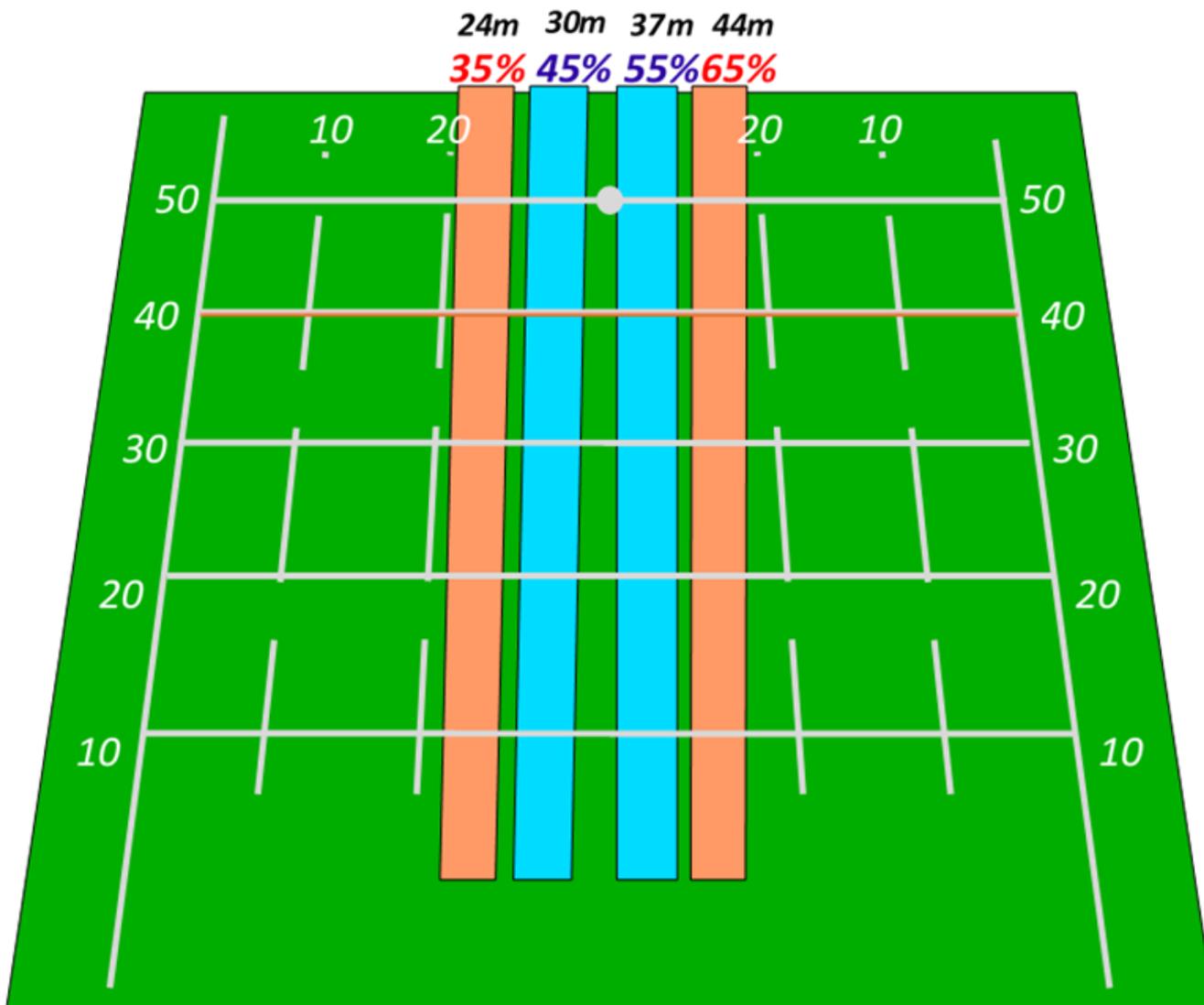
et **54,4m** de la touche  
grand coté

$$54,4/8=6,8$$

$$13,6/2=6,8$$

Les intervalles sont à l'équilibre

## Zones cibles 35% - 65% et 45% - 55%



### Zones cibles 1 :

35 % - Gauche - 24 m  
65 % - Droite - 44 m  
Intérieur ligne des 20M

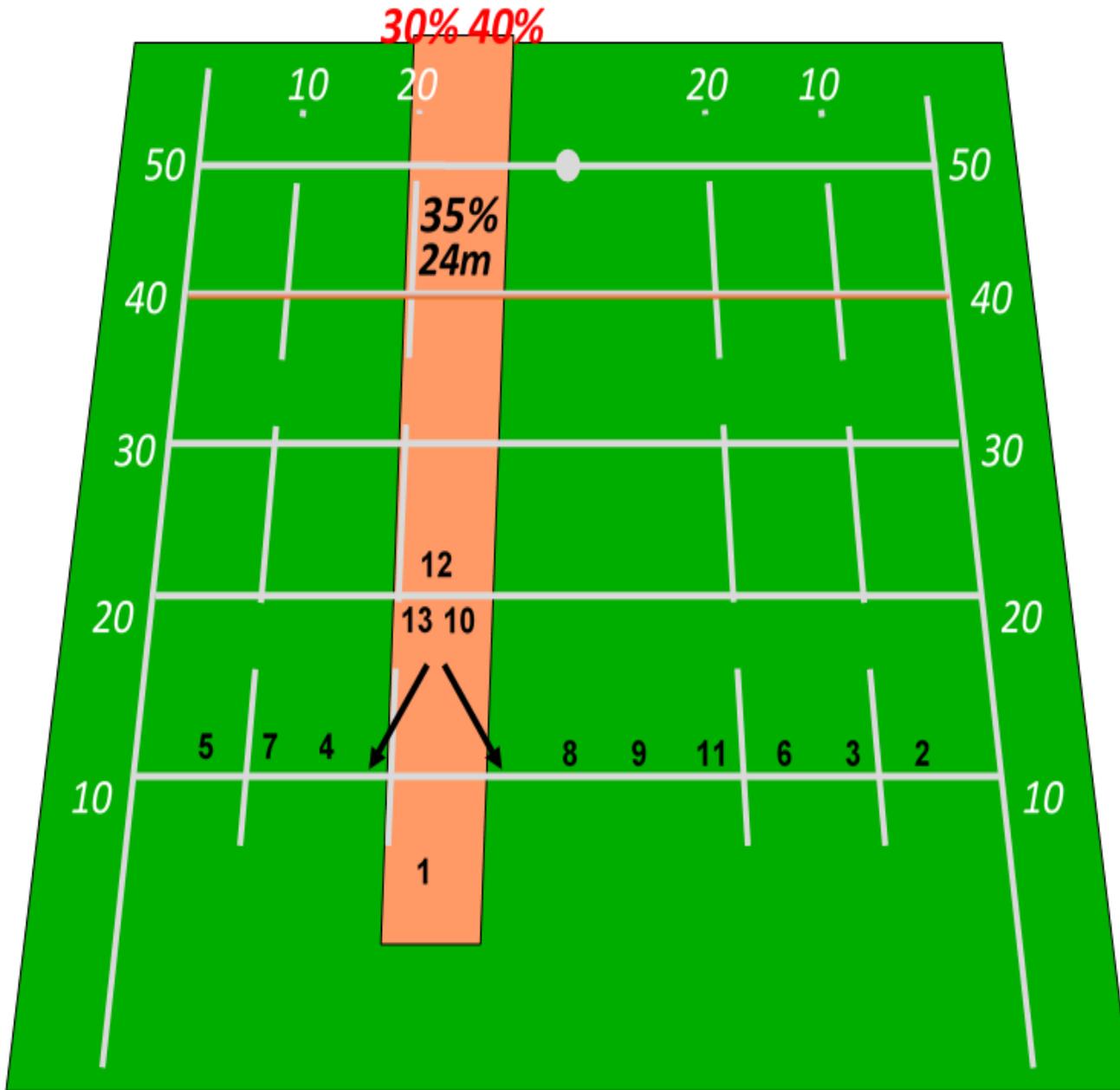
### Zones cibles 2 :

45 % - Gauche - 30 m  
55 % - Droite - 37 m  
Intérieur du poteau

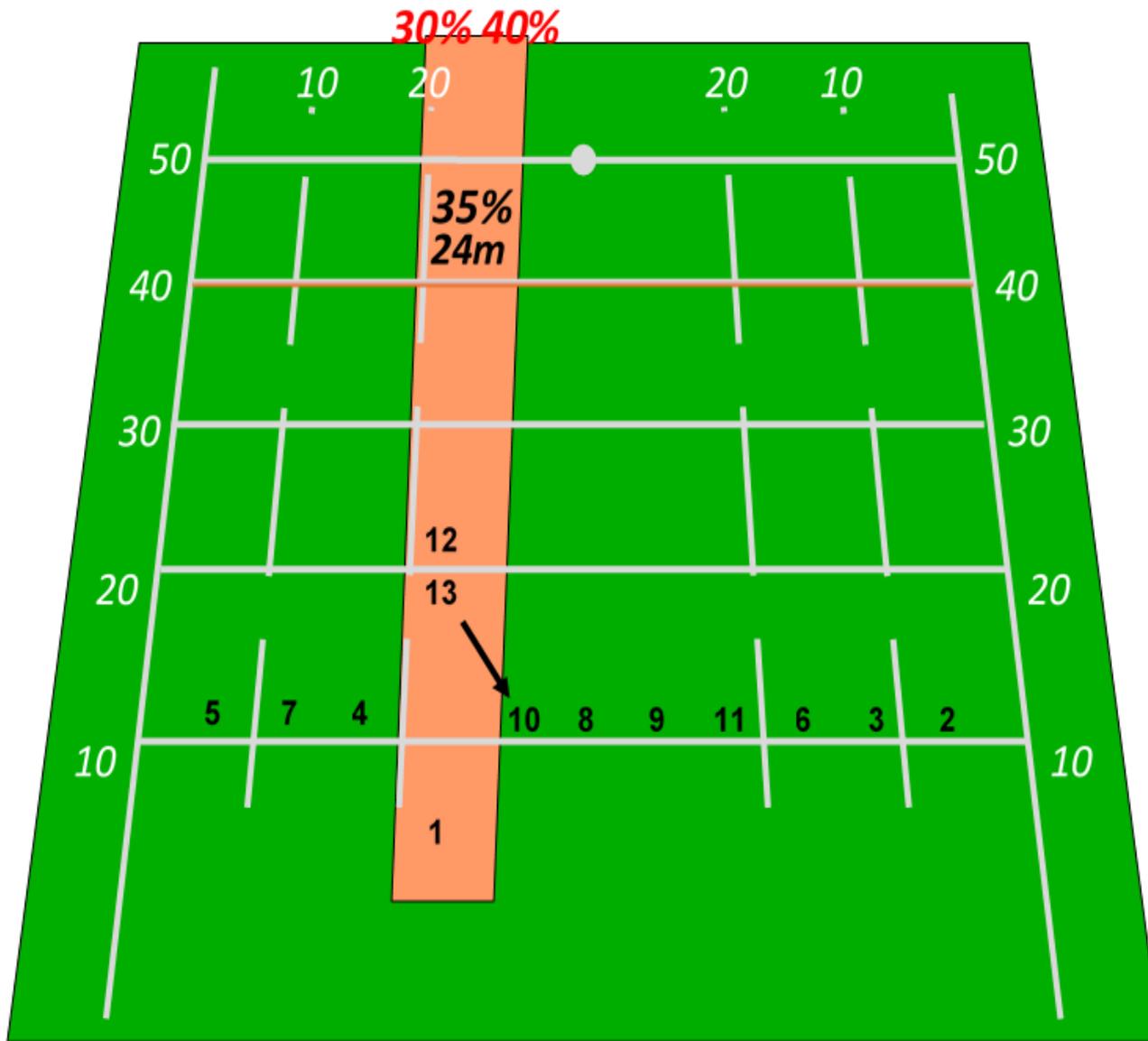
TENU A 24m en 35%

Donc 24 m à défendre  
petit coté

Et 44 m grand coté



**Choix de  
défendre  
en 3/7 ou  
en 4/6**



En 3/7

Grand côté protégé mais petit côté avec trop d'espace et possibilité de surnombre

Ici,

Grand coté les intervalles seront de **6,30m** donc plus étroites qu'à l'équilibre.

Petit coté elles seront de **8m** donc plus larges qu'à l'équilibre



## LE JEU AU POINT (ZONAGE / POURCENTAGE)

| INTERÊTS  | LIMITES   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Il y aura toujours un déséquilibre joueur/espace</li><li>✓ Ne demande pas de grande capacité de lecture.</li><li>✓ Ne demande pas de grande capacité d'adaptation.</li><li>✓ Offre des opportunités à chaque tenu (lorsque on est dans la bonne zone)</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✗ Comment on va chercher la zone ?</li><li>✗ Que fait-on lorsque on est pas en zone ?</li><li>✗ Demande beaucoup de précisions sur l'endroit du tenu pour être sur de créer le déséquilibre optimal.</li><li>✗ Restreint la liberté de jeu des joueurs.</li></ul> |
| <b>MISE EN PLACE</b>  |   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Situations fermées à l'entraînement</li><li>• Répétitions de scénarii</li><li>• Automatisation du jeu</li></ul>   |   |

## SYSTÈME FERMÉ OU PROGRAMMÉ

Le jeu fermé ou programmé se traduit par la répétition de l'ensemble de tenus d'une chaîne tactique prédéterminée.

Il n'y a pas d'analyse défensive et la succession de tenus est exécutée sans réaction à l'adaptation défensive.

## SYSTÈME FERMÉ OU PROGRAMMÉ

| INTERÊTS   | LIMITES   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Les joueurs connaissent leur rôle.</li><li>✓ Permet d'optimiser la chaine lorsque une faiblesse est détectée.</li><li>✓ Assure de jouer avec les forces de son équipe.</li><li>✓ Ne demande pas d'adaptation ni de lecture</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✗ Ne s'adapte pas au déséquilibre.</li><li>✗ Les adversaires s'adaptent vite à votre système.</li><li>✗ Facile à contrer lorsque le système n'est pas trop élaboré.</li></ul> |
| <b>MISE EN PLACE</b>   |   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Répétition de chaine à l'entraînement ou de partie de chaine</li></ul>   |   |

# PHILOSOPHIES DE JEU

***Penser est facile. Agir est difficile, mais agir en accord avec les pensées d'un autre est plus difficile que tout »***  
***Goethe***

# PHILOSOPHIES DE JEU

***Lorsque vous définissez votre philosophie de jeu.***

- **Évaluer le niveau de compétition**
- **Évaluer le niveau et les forces de son groupe**
- **Inscrire son projet d'équipe dans un projet de club**
- **Se fixer des objectifs**

# **STRUCTURES DE JEU**

**Qu'est ce pour vous une structure de jeu ?**

**Comment on peut la définir ?**

**Pouvez vous en décrire ?**

# STRUCTURES DE JEU

## *Définition :*

Une structure de jeu en rugby à XIII correspond à une répartition spatiale des joueurs sur la largeur du terrain.

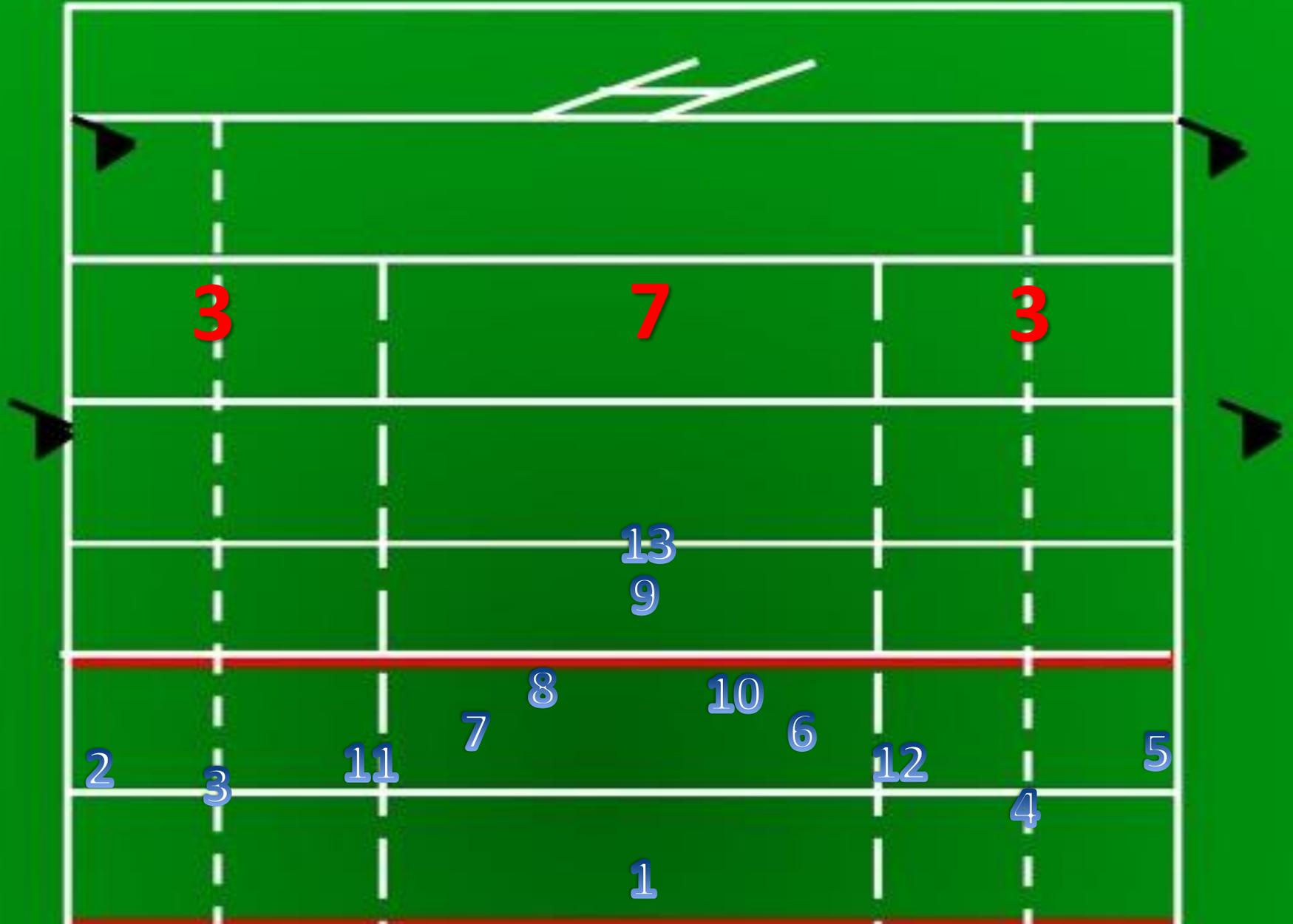
# STRUCTURES DE JEU

*Les structures de jeu :*

**3 – 7 – 3**

**6 – 5 – 2**

**2 – 9 – 2**



## 3 – 7 – 3

### INTERÊTS

- ✓ Les attaquants occupent l'espace disponible.
- ✓ Permet de jouer dans toutes les zones du terrain avec le nombre de joueurs suffisants.
- ✓ Ne donne pas d'indication précise aux défenseurs de la zone visée par les attaquants.

### LIMITES

- ✗ Réparti les forces sur la largeur totale du terrain et ne fixe donc pas une zone précise.
- ✗ Les défenseurs sont placés uniformément sur la largeur du terrain.

### MISE EN PLACE

- chaine de jeu en imposant le positionnement de chaque joueur sur la largeur.



## 6 – 5 – 2

| INTERÊTS   | LIMITES   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Impose une série de tenus dans une zone où il y a des joueurs moins dense.</li><li>✓ Comprime la défense dans cette zone.</li><li>✓ Permet d'insister dans une zone pour fatiguer un bloc.</li><li>✓ Si la compression est importante possibilité de jouer dans l'autre couloir pour déborder la défense</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✗ Jeu restreint dans une petite zone.</li><li>✗ Peut être contré en ajustant seulement le nombre de défenseur.</li><li>✗ Si bon nombre de défenseur, les intervalles sont plus petits.</li><li>✗ Jeu restreint à de schémas courts dont la lecture est plus simple.</li></ul> |

### MISE EN PLACE

- chaine de jeu en imposant le positionnement de chaque joueur sur la largeur.



## 2-9-2

### INTERÊTS

- ✓ Comprime la défense au milieu du terrain.
- ✓ Jeu fermé autours du tenu sans prise de risque d'erreur.
- ✓ Permet de bien avancer ou obtenir des pénalités si supérieur physiquement.
- ✓ Possibilité de jouer à plusieurs sur quelques joueurs.

### LIMITES

- ✗ Jeu restreint dans une petite zone.
- ✗ Peut être contré en ajustant seulement le nombre de défenseurs.
- ✗ Si bon nombre de défenseurs, les intervalles sont plus petits.
- ✗ Jeu restreint à de schémas courts dont la lecture est plus simple.
- ✗ Si contré physiquement il n'y aura pas d'avancée.

### MISE EN PLACE

- chaine de jeu en imposant le positionnement de chaque joueur sur la largeur.

# **STRUCTURES DE JEU**

- Les structures de jeu que vous allez employer, doivent être en accord avec votre philosophie de jeu et d'entraîneur.
- Vous ne pouvez pas imposer une structure de jeu en contradiction avec votre philosophie.
- Comme lorsque vous établissez votre philosophie, vous devez effectuer un diagnostic précis de vos forces afin de dicter les structures les plus adéquates pour optimiser vos points forts.
- Toujours en accord avec votre philosophie , la structure devra donc s'appuyer sur vos ressources et vos choix d'entraîneur.