LES REGLES EXPERIMENTALES WR ET LE JEU AU PIED

DEVELOPPER L'INTELLIGENCE TACTIQUE ET LES RESSOURCES TECHNIQUES CHEZ LE JOUEUR

FFR
LIGUE RÉGIONALE
ÎLE DE FRANCE

2021

1.

“50/22”

Descriptif

Intention du législateur

Encourager l’équipe qui défend à placer plus de joueurs dans le fond du terrain, créant ainsi plus d’espace pour l’attaque et réduisant la vitesse de montée du rideau défensif

Si ca n’est pas l’effet produit , il va falloir développer chez les joueurs les ressources qui lui permettront de trouver ces espaces libres par le jeu au pied en variant les zones de frappes sur le ballon et donc les trajectoires de celui-ci.

LA VIDEO

Commentaires

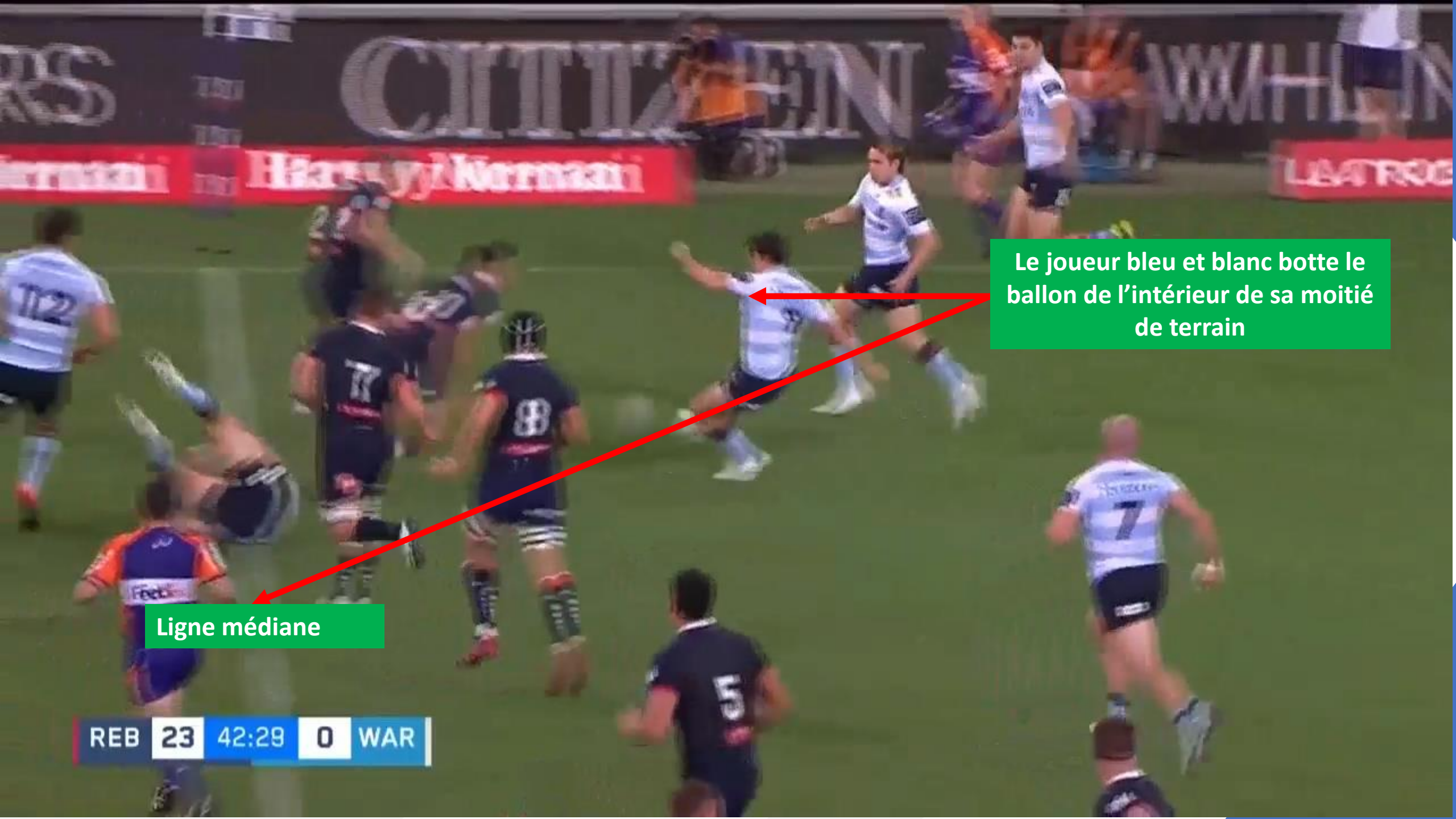
Forte densité sur le premier rideau défensif le joueur bleu et blanc botte le ballon indirectement en touche. Le ballon sort en touche dans les 22 mètres adverses

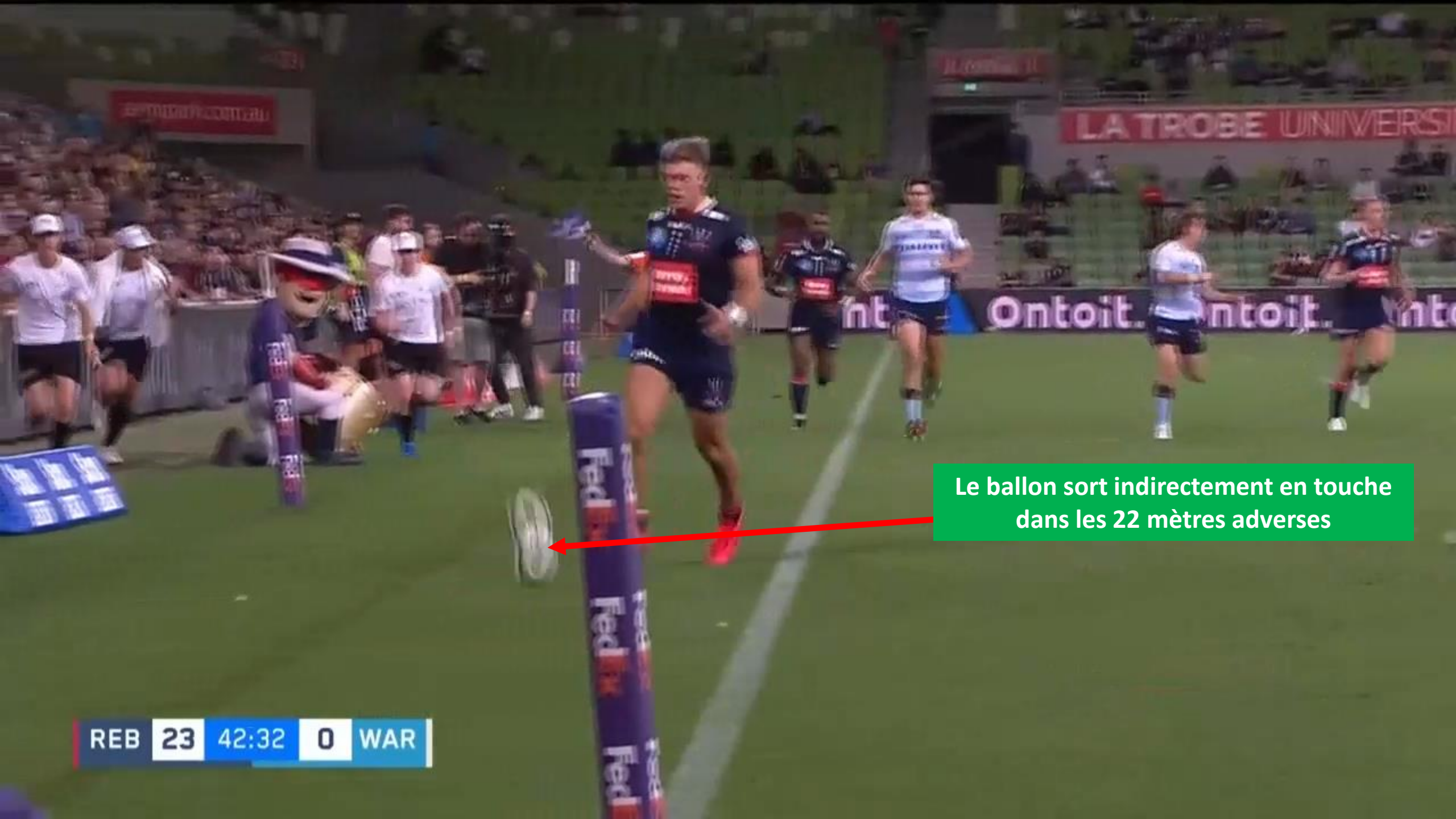
=

Lancer en touche au bénéfice de l'équipe bleue et blanche au point de sortie du ballon

EX: le coup de pied rasant

(trajectoire indirecte assurée)


Le joueur bleu et blanc botte le ballon de l'intérieur de sa moitié de terrain
Ligne médiane
REB 23 42:29 0 WAR


LA TROBE UNIVERS
Ontoit
REB 23 42:32 0 WAR
Le ballon sort indirectement en touche
dans les 22 mètres adverses

Dans la perspective de tirer la quintessence de cette nouvelle règle , il sera pertinent d'intégrer dans ses contenus d'entraînement des formes jouées et des scénarios qui permettent aux joueurs de développer ses repères dans l'espace , la compréhension du rapport de force et les formes d'exécutions adaptées à la situation et à la règle.

Les trajectoires pour chercher les zones libres et accéder à la touche indirectement vont être tributaires des formes de jeu au pied choisies et de leur bonne réalisation.

Par exemple , la vrille (très peu utilisé à l'heure actuelle) sur une situation de contre- attaque proche de nos 22 mètres ou dans nos 22 mètres avec du temps pour le PB et un rapport de force numérique défavorable peut permettre d'inverser la pression.

Ex: Anthony Bouthier Vs Angleterre : nouvelle règle = touche lancer français.

https://www.youtube.com/watch?v=m3w0LwgxC_Q

Il convient donc dès l'école de rugby et dans les autres catégories de proposer des situations ou les enfants expérimentent les effets des zones de frappes et des trajectoires pour affiner leurs pouvoirs moteurs d'autant plus désormais avec le gain du lancer dans les 22 mètres adverses, si la trajectoire est indirecte.

SITUATION RUGBY :

Jeu 50-22

10 min

DANS CE JEU, LES JOUEURS VONT : Jouer à toucher et utiliser le jeu au pied, pour s'approprier la réglementation 50-22

ORGANISATION :
Au signal de l'entraîneur, l'équipe rouge aura 3 possessions dans son camp (derrière la ligne de 40m) pour marquer un essai sur la ligne de 40m adverse ou pour utiliser le jeu au pied pendant ou avant de perdre la possession. Si échec, introduire rapidement le ballon suivant.

La défense peut être placé comme le souhaite (2+1 ou à 3)

L'équipe qui accède au total de 15 points gagne la manche.

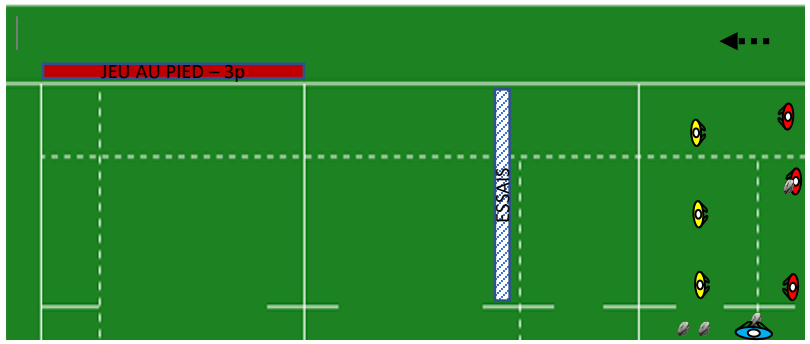
Essai : 5 points.
Jeu au pied : 3 points

LE MATÉRIEL :
- Plots si besoin
- Plusieurs ballons
- Chasubles

LE TERRAIN :
- 15x60m

SAVOIR S'ADAPTER / LES VARIABLES :
- Chronométré
- Agrandir le terrain
- Augmenter l'effectif des joueurs
- Placement de joueur

LIEN VIDEO:



#Bien joué

FFR
LIGUE RÉGIONALE
ÎLE DE FRANCE

3.

DROP DE RENVOI SUR LA LIGNE DE BUT

Descriptif

L’expérimentation

Si le ballon est bloqué dans l’en-but,

Si un joueur attaquant commet un en-avant dans l’en-but adverse

Si un défenseur, dans son propre en-but, effectue un touché à terre ou rend le ballon mort après un jeu au pied d’un attaquant

=

Le jeu reprend par un drop de renvoi sur la ligne de but

Descriptif

Les conditions

Coup de pied tombé (drop)

Botté sans délai

N’importe où sur la ligne de but

Adversaires derrière la ligne de sanction (ligne des 5 mètres)

Le ballon doit franchir la ligne de sanction (ligne des 5 mètres)

Ne doit pas sortir en touche directement

Intention du législateur

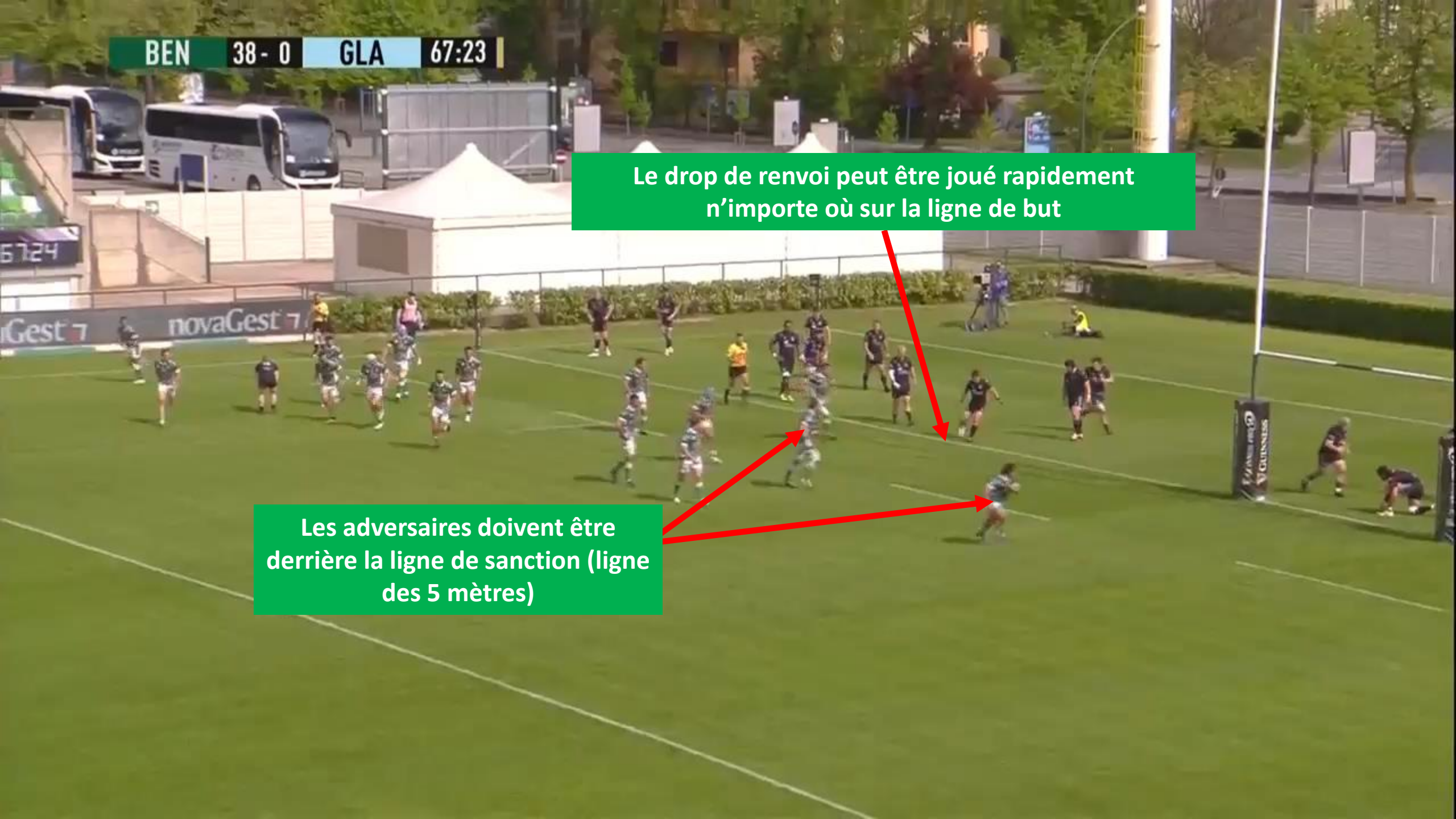
Encourager la variété dans le jeu offensif près de la ligne de but et augmenter le temps de jeu en remplaçant une mêlée par un coup de pied exécuté sans délai. Une opportunité de contre-attaque est également ainsi créée

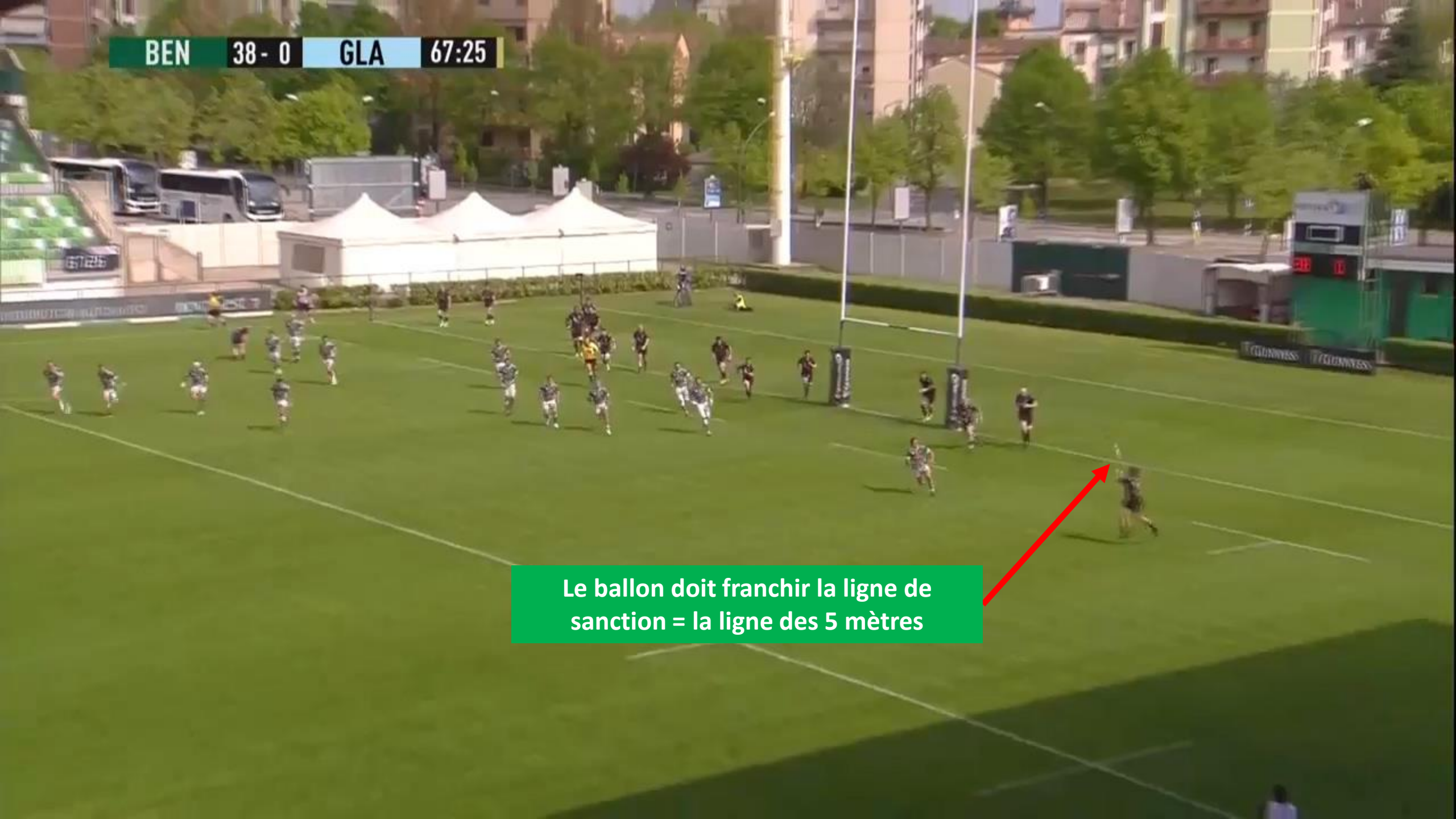
LA VIDEO

Commentaires

Illustration des deux premiers cas :

1) Joueur attaquant bloqué dans l'en-but adverse
2) Joueur attaquant qui commet un en-avant dans l'en-but adverse


BEN 38 - 0 GLA 67:23
Le drop de renvoi peut être joué rapidement n'importe où sur la ligne de but
Les adversaires doivent être derrière la ligne de sanction (ligne des 5 mètres)


BEN 38 - 0 GLA 67:25
Le ballon doit franchir la ligne de sanction = la ligne des 5 mètres

Identifier les zones faibles et réaliser le bon geste

MAÎTRISER LE DROP TRES COURT
POUR SOI OU POUR UN PARTENAIRE

Nouvelle donne à intégrer:

-travail sur l'éxécution motrice (drop court rasant ou trajectoire plus aérienne)

-la répétition (situation ou l'on engage souvent en drop)

- Lors de l'engagement, un des deux joueurs peut monter et aller disputer le ballon dans le camp adverse

MAITRISER LA REGLE POUR
SURPRENDRE LE DISPOSITIF ADVERSE
PAR UNE PLUS GRANDE REACTIVITE

- démarquage

- recherche des espaces libres sur la largeur ou la profondeur