

**PRÉSENTATION ET ILLUSTRATION
DES LANCEMENTS DE JEU
FRANCE M16**



STAFF FRANCE M16 2015 / 2016

ETAT D'ESPRIT

INITIATIVE
INDIVIDUELLE
DANS UN
RÉFÉRENTIEL
DE JEU
COMMUN

IMPOSER UN
JEU DYNAMIQUE
EN EXERÇANT
DES MENACES
SUR TOUTE LA
LARGEUR ET LA
PROFONDEUR
DE L'ESPACE

LES AVANTS
NE FONT PAS QUE
DES RUCKS ET LES TROIS-
QUART QUE DES
PASSES !

JOUER TOUS
LES BALLONS

ATTAQUE

IMPOSER NOTRE
JEU, NOTAMMENT
EN CONQUÊTES ET
SUR LES
LANCEMENTS, À
PARTIR DE
PROGRAMMES
BIEN RÉALISÉS

ADAPTER NOTRE
JEU À CELUI DE
L'ADVERSAIRE,
NOTAMMENT SUR
LES SITUATIONS
DE DÉSÉQUILIBRE,
À PARTIR D'UNE
LECTURE LA PLUS
JUSTE POSSIBLE

PRINCIPES DE JEU

- AVANCER EN CONTINUITÉ EN ATTAQUE COMME EN DEFENSE :
 - **MENACER** ou **DEFENDRE** TOUT L'ESPACE (LARGE ET PROFOND) À LA MAIN ET AU PIED
 - **PRESSER** TOUJOURS L'ADVERSAIRE (ATTAQUE ET DÉFENSE)
- JOUER SIMPLE , VITE ET FORT
 - **JOUER DIFFÉREMMENT** LES TEMPS FORTS ET LES TEMPS FAIBLES
 - **AGIR ET REAGIR** INSTANTANÉMENT AU PASSAGE ATTAQUE/DEFENSE ET DEFENSE/ATTAQUE = ANTICIPER

LA CONDUITE STRATÉGIQUE DE MATCH

**GESTION
DES TEMPS FORTS**

**ENGAGER
DES
MENACES**

**AGRANDIR L'ESPACE
DE JEU OU INSISTER
SUR LE POINT FAIBLE**

**ACCÉLÉRER LE JEU
METTRE DU VOLUME**

ENCHAINER MARQUES ET POSSESSIONS

**GESTION
DES TEMPS FAIBLES**

**SIMPLIFIER
LE JEU**

**RÉDUIRE
L'ESPACE DE JEU**

**RALENTIR LE JEU
RÉDUIRE LE VOLUME**

CASSER LE RYTHME

AVANCER EN CONTINUITÉ EN ATTAQUE

- SUR LES PHASES D'ÉQUILIBRE, POUR MODIFIER LE RAPPORT DE FORCE EN SA FAVEUR :
 - **ATTAQUER** UNE ZONE EN SUPÉRIORITÉ NUMÉRIQUE
 - **LANCER** DES JOUEURS EN MOUVEMENT FACE À DES JOUEURS ARRÊTÉS
 - **IMPLIQUER** LES JOUEURS EN FONCTION DE LEURS POINTS FORTS (PUISSANCE, OU VITESSE)
 - **CRÉER** LA DYNAMIQUE DU MOUVEMENT ET LA MAINTENIR (MOMENTUM)
 - **IMPOSER** DES TEMPS DE JEU POUR DÉTRUIRE L'ORGANISATION DÉFENSIVE : LIBÉRER LES ESPACES OU FAIRE RECULER LA LIGNE DE FRONT
 - **MENACER** TOUTE LA LARGEUR ET LA PROFONDEUR
- SUR LES PHASES DE DÉSÉQUILIBRE :
 - **JOUER** DANS LES ESPACES LIBRES (PIEDS/MAINS)
 - **ATTAQUER** LES INTERVALLES
 - **JOUER** TOUS ESPACES (LES COTÉS FERMÉS)

ÉTAT D'ESPRIT EN ATTAQUE M16

MENACER PARTOUT TOUT LE TEMPS

UTILISER LES DIFFÉRENTES FORMES DE JEU (MAIN ET PIED) POUR
OPPRESSER L'ADVERSAIRE ET NOURRIR LES INITIATIVES

**S'IMPOSER LE DÉFI DU RYTHME DU JEU (INTENSITÉ, VOLUME
FRANCHISSEMENT, ENCHAINEMENT PERMANENT, RETOUR AU JEU
RAPIDE, TENIR DES SÉQUENCES LONGUES POUR CONCRÉTISER LES
INITIATIVES)**

VALIDER LES TEMPS FORTS EN MARQUANT **PLUSIEURS ESSAIS** PAR
MATCH

=

JOUER **VITE ET FORT** AVEC PERMANENCE

ÉTAT D'ESPRIT OFFENSIF

FRANCHISSEMENT

PASSE AU CONTACT

RUCK BALLONS « VERT »

PRIORITÉ « SENS »

RUCK BALLONS « ROUGE »

PRIORITÉ « FERMÉ »

VITE ET FORT
VITE ET FORT
AVEC PERMANENCE
AVEC PERMANENCE

RÈGLE D'ACTION EN ATTAQUE

- LAISSER EN PERMANENCE SUR LA LARGEUR DES JOUEURS SUR LES EXTÉRIEURS EN OPTION ET SE POSITIONNER SUR PROFONDEUR DU TERRAIN EN PLUSIEURS VAGUES OFFENSIVES
- REPRENDRE VITE LA PROFONDEUR APRÈS AVOIR PARTICIPÉ À UNE PHASE DE FIXATION ET SE REMETTRE DANS LA CIRCULATION. « TEMPS DE RETOUR AU JEU LE PLUS COURT POSSIBLE ! »
- LES JOUEURS SE PLACENT EN PERMANENCE (PAS DE GROUPE FIGÉ), POUR ÊTRE À DISTANCE DE PASSE ET/OU EN CAPACITÉ DE SOUTENIR
- TOUJOURS AVOIR UN SOUTIEN AXIAL LORSQU'IL Y A FRANCHISSEMENT
- LES JOUEURS « AXE » DOIVENT PERMETTRE TOUTES LES OPTIONS DE JEU (MAINTIEN D'UNE PROFONDEUR ADÉQUATE POUR PERMETTRE DE LONGUES PASSES)
- MIXITÉ DES « GROUPES » : AVANTS ET 3/4 DANS LES ZONES DE FRANCHISSEMENT ET DE COMBAT
- UN JOUEUR COURT DEVANT SES PARTENAIRES (LE 9 PAR EXEMPLE OU 3^{ÈME} LIGNE)
- 9, 10 ET 15 DOIVENT CIRCULER DE MANIÈRE À ÊTRE DANS DES ESPACES DIFFÉRENTS

LANCEMENT DE JEU

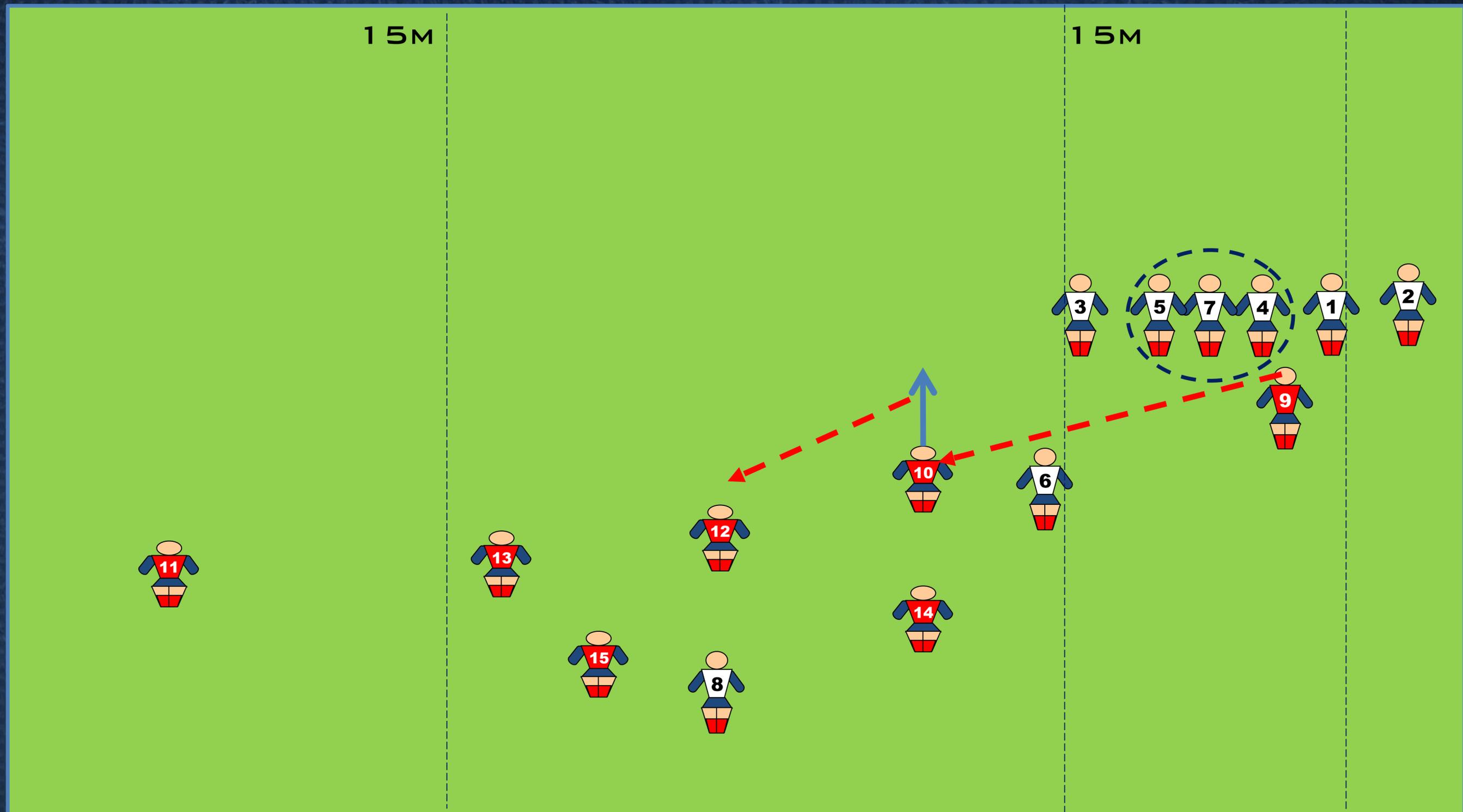
LES JOUEURS DOIVENT COMPRENDRE LES EFFETS QU'ILS
INDUISENT SUR LA DEFENSE :

PAR LEUR PLACEMENT, PAR LEUR COURSE (CHANGEMENTS
DE RYTHME ET DE DIRECTION), PAR LES TEMPS DE DÉPART

PRÉCONISATION :

EN FAIRE 2 MAXIMUM : L'OBJECTIF PRIORITAIRE EST DE
METTRE DE LA VITESSE (RÉGULER LES OPTIONS DE SORTIE)

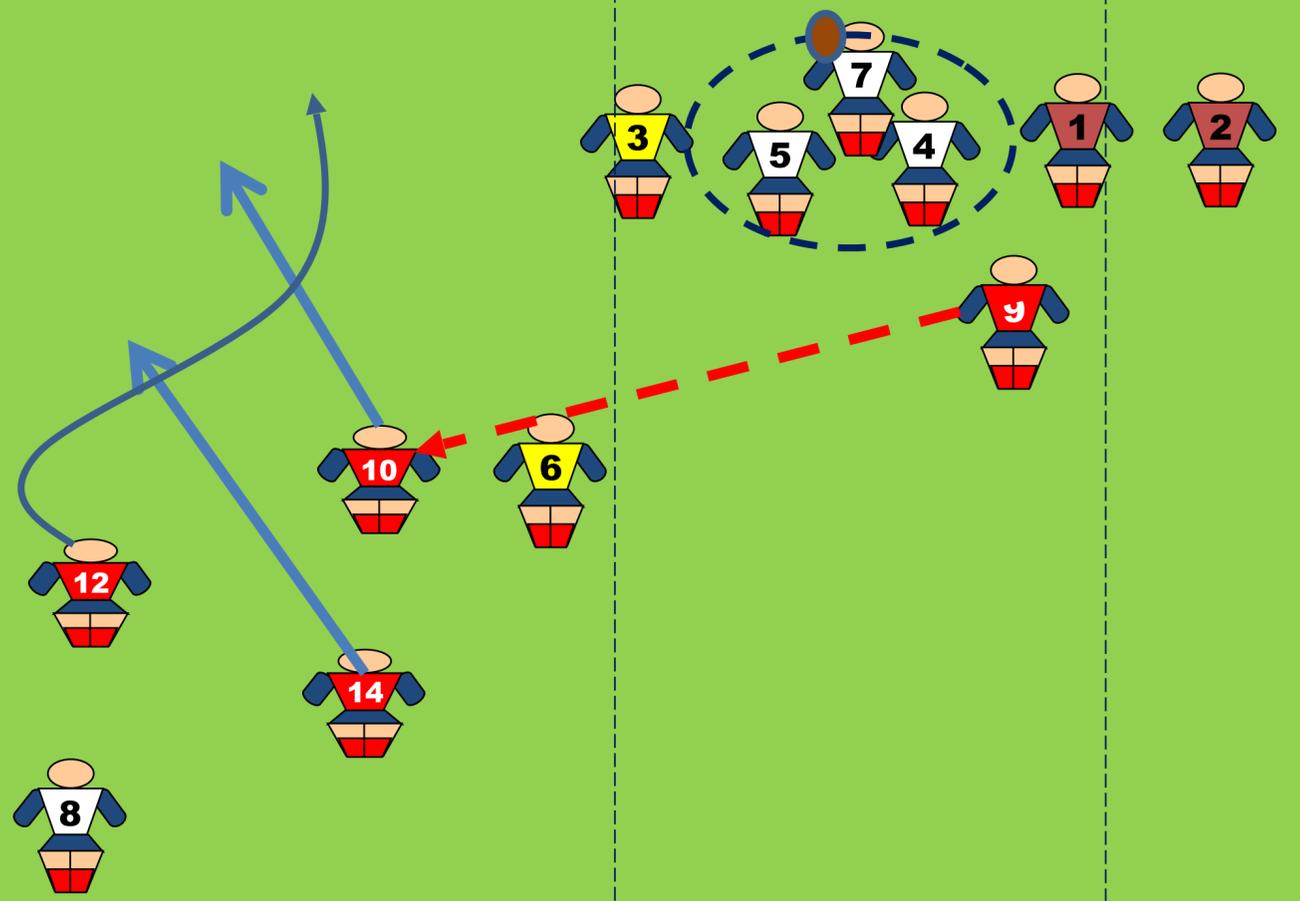
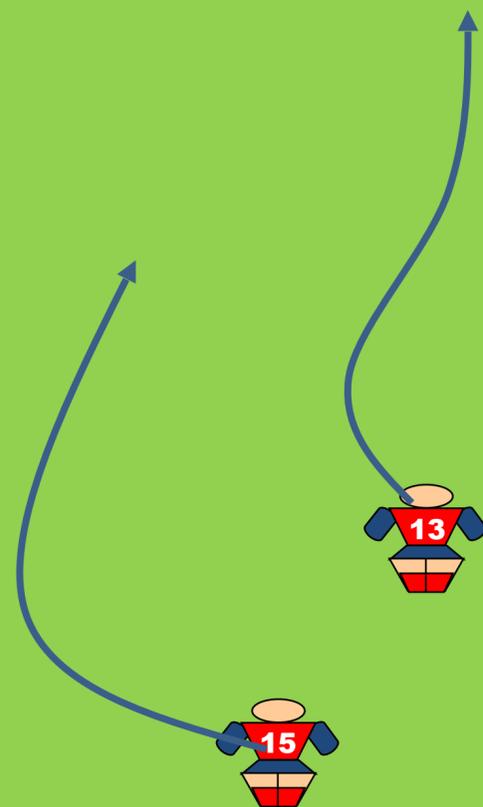
**EXEMPLE DE LA CIRCULATION
ET REDISTRIBUTION DES JOUEURS
À PARTIR DE TOUCHE À 5**

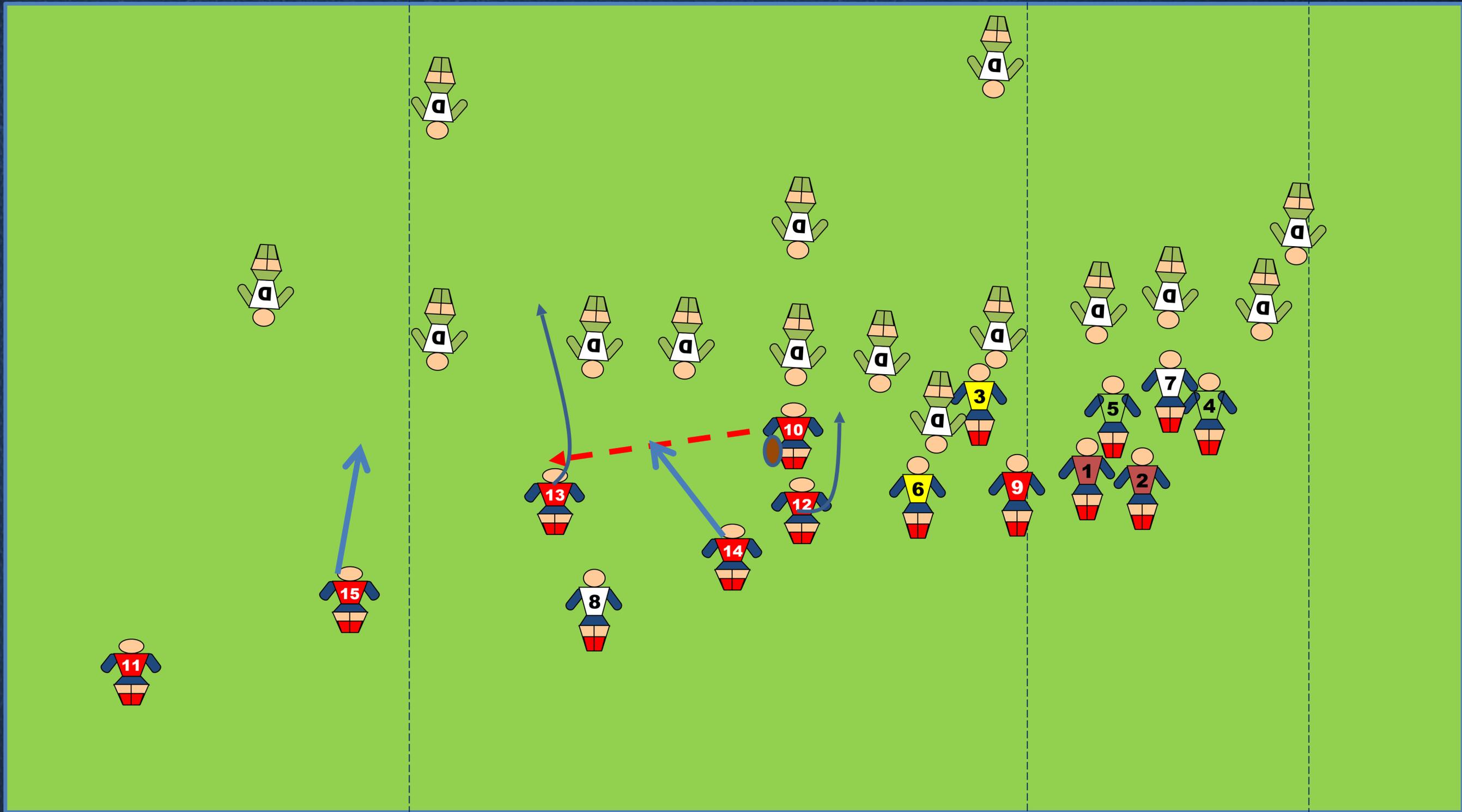


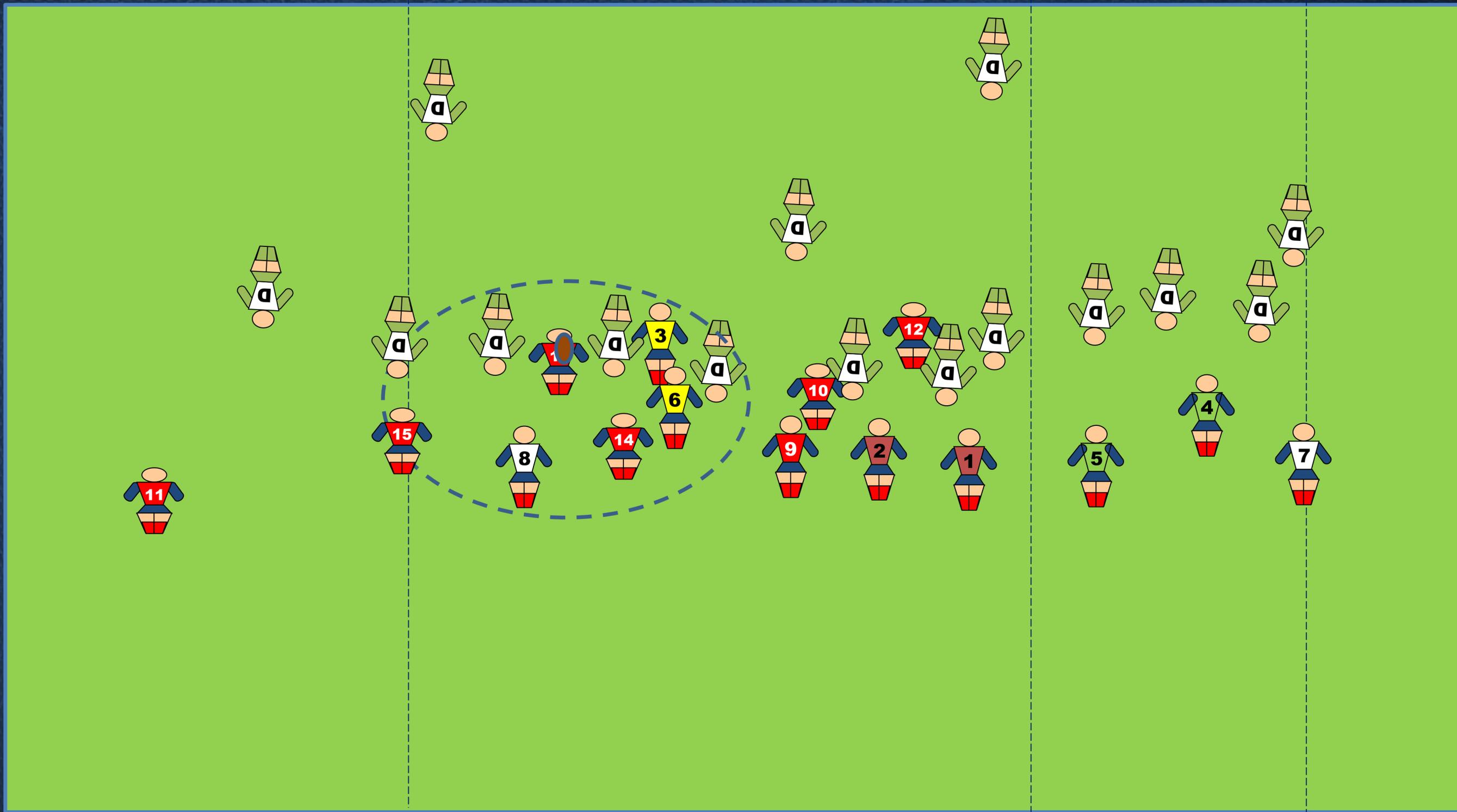
LES AVANTS DANS LE DOS DES 3/4 POUR LAISSER LES ARRIÈRES PESER SUR LA DÉFENSE ET AVOIR DES ACCÉLÉRATEURS OU DES PUISSANTS DISPONIBLES POUR BREACKER OU RUCKER VITE

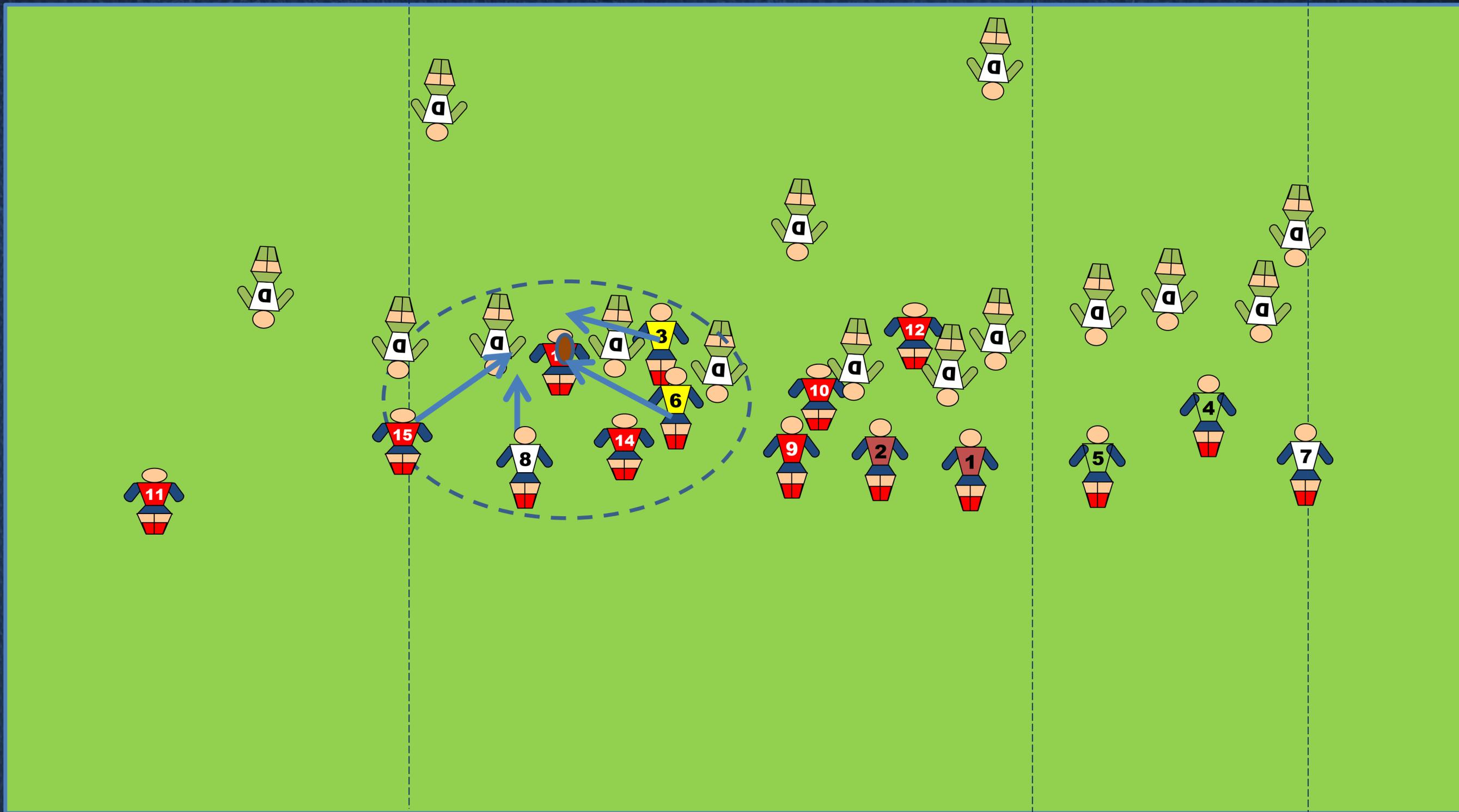
15M

15M





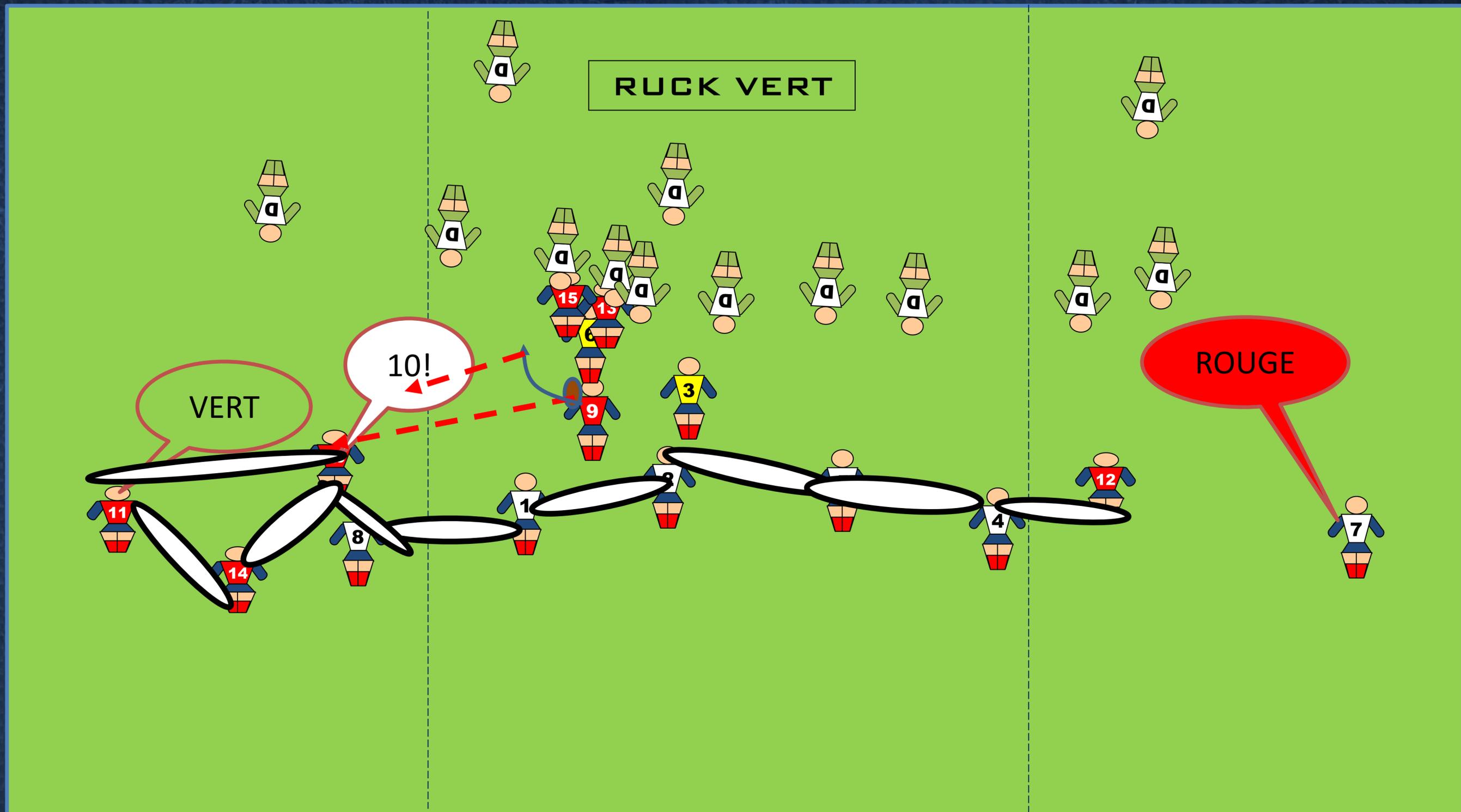




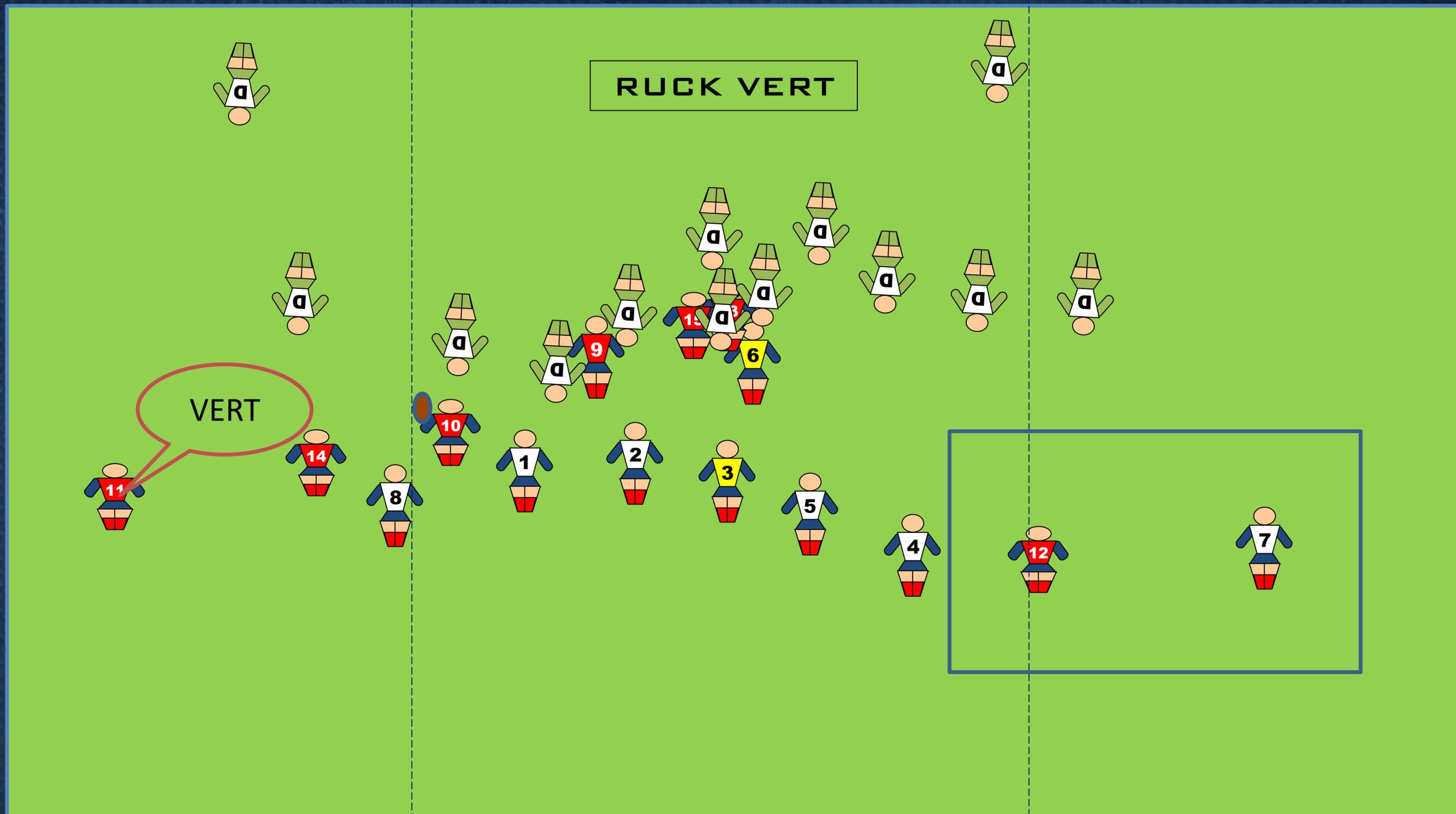
**JOUEURS PROCHES DOIVENT CONVERGER POUR ASSURER LA VIE DU BALLON
(PASSE DERRIÈRE LA DÉFENSE OU JUSTE DEVANT OU POUR RUCKER)
CHERCHER À ÊTRE PREMIER SUR ZONE**



**ZONE DE PLAQUAGE : CHERCHER À ÊTRE + TRAVERSER LES ADVERSAIRES ET À CONSOMMER MOINS DE JOUEURS POSSIBLE (IDÉAL PORTEUR + 1 SOUTIEN QUI TRAVERSE VOIR 1 SOUTIEN QUI SÉCURISE)
 CECI POUR LIBÉRER DES JOUEURS POUR L'ATTAQUE (REPRISE DE LARGEUR)
 VOLONTÉ D'ENCHAÎNER LE PLUS VITE POSSIBLE**

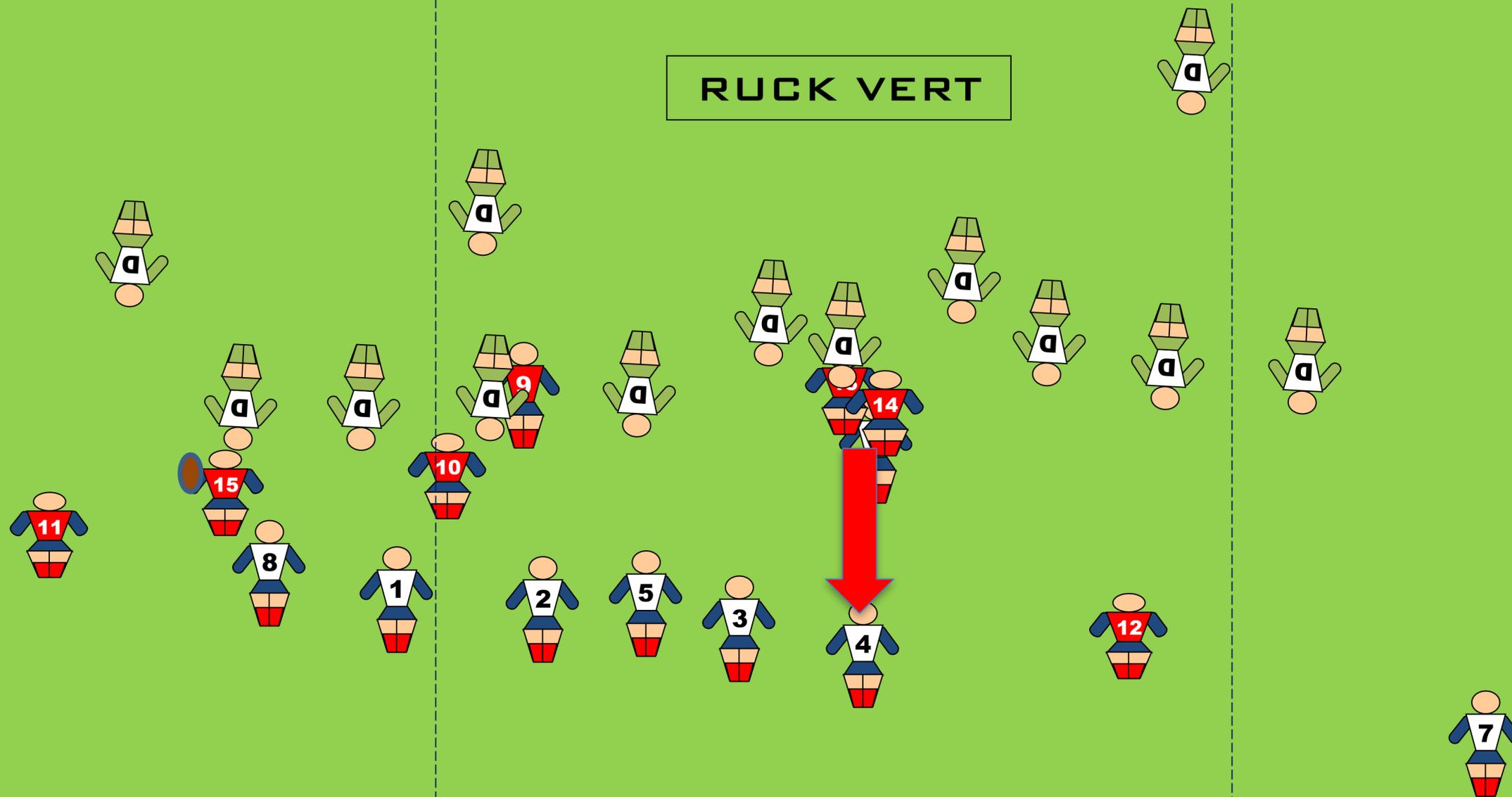


**BALLON VERT : PRIORITÉ AU JEU TRÈS VITE À HAUTEUR
ET OBJECTIF UTILISER LA LARGEUR**



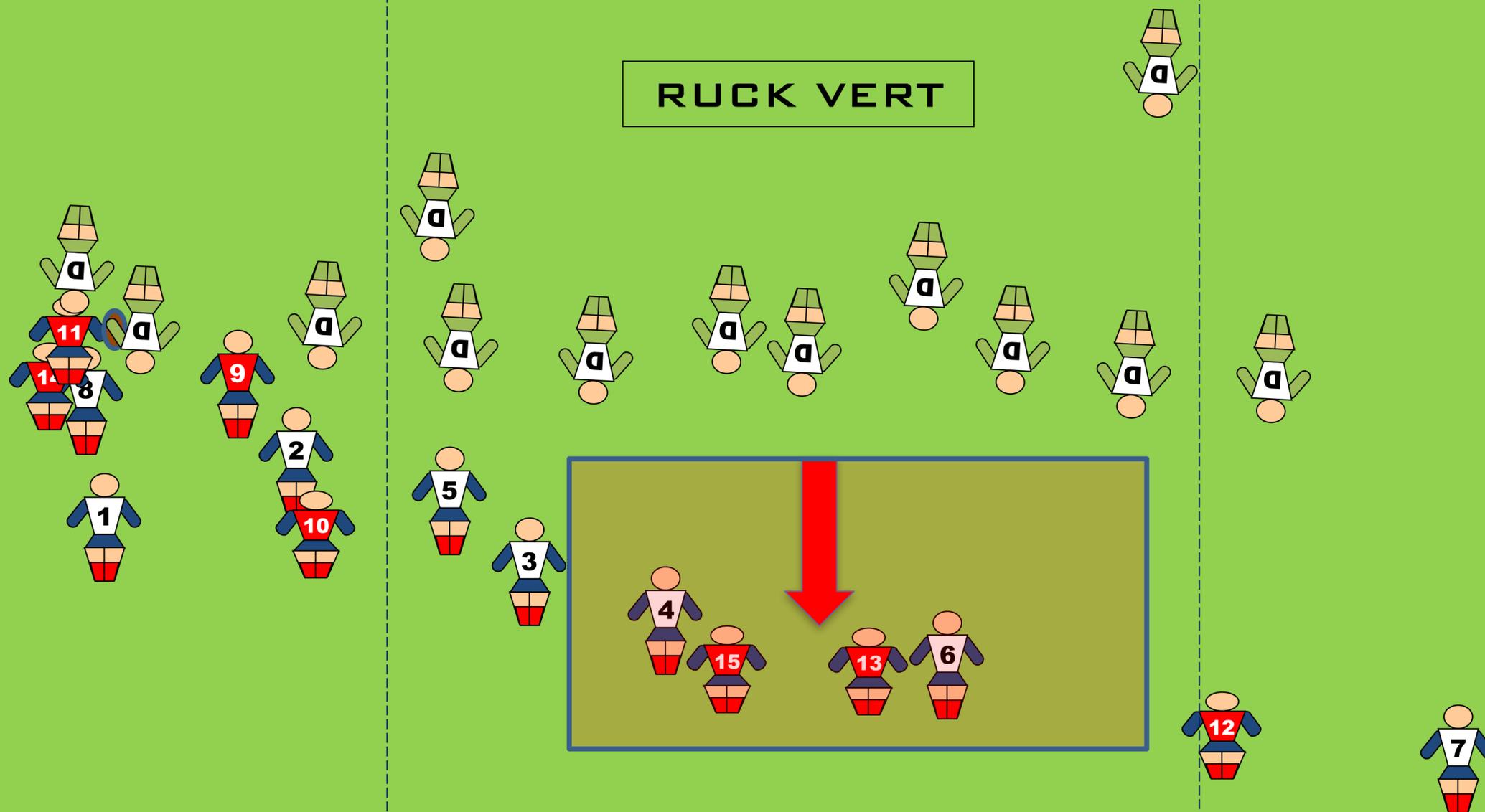
**JOUEURS LOIN : IDENTIFIENT L'EFFET DE L'ATTAQUE SUR LA DÉFENSE
DOIVENT PRENDRE LA LARGEUR ET COMMUNIQUER AVEC LE GROUPE QUI SE REPLACE**

RUCK VERT

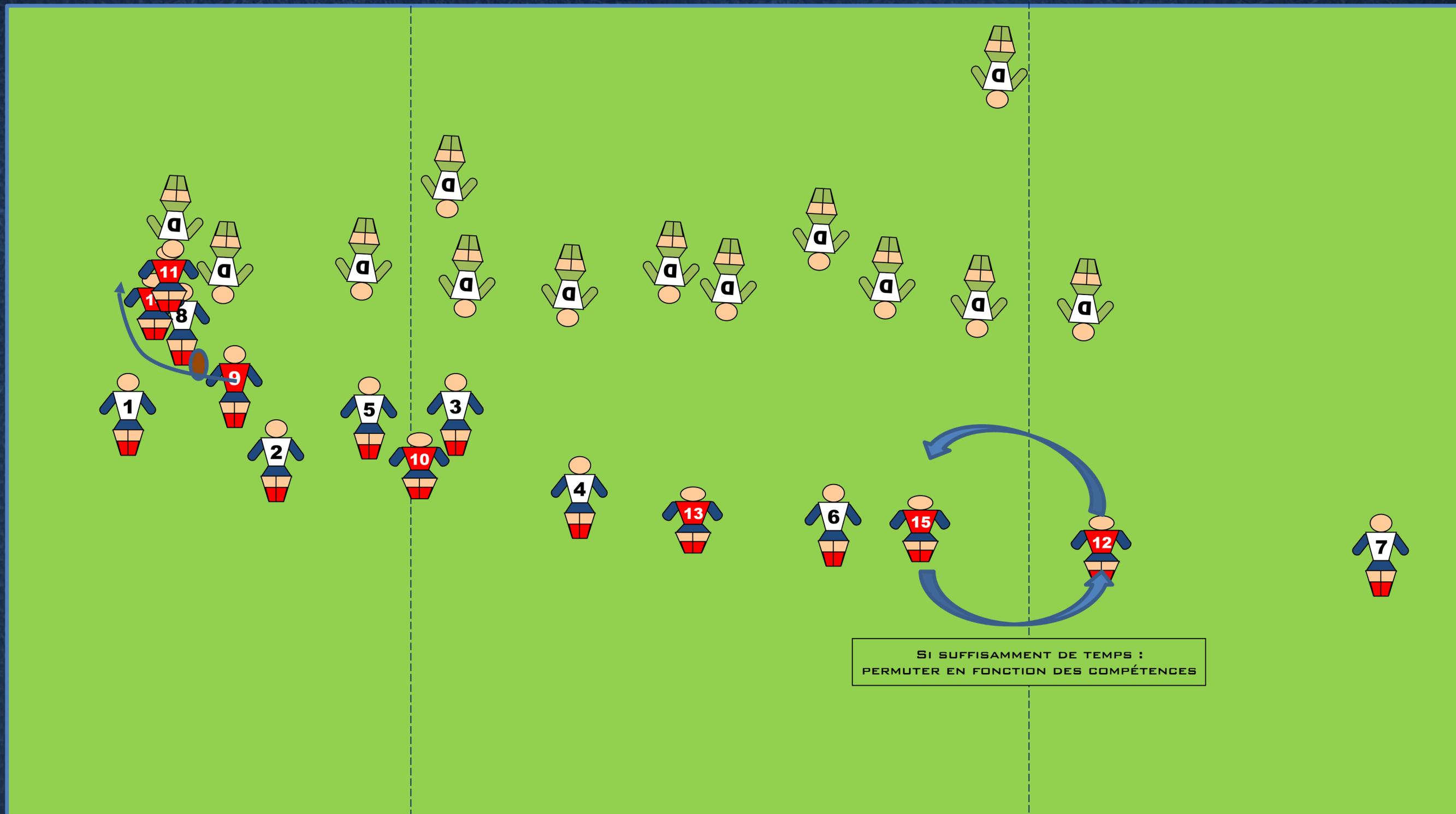


REPLACEMENT DU GROUPE VIE DU BALLON
SE REPLACER DANS LA PROFONDEUR
COMMUNICATION POUR METTRE LES AVANTS DEVANT OU DERRIÈRE LES 3/4
REPÈRE : SE RECONNECTER AVEC 4 ET 12

RUCK VERT



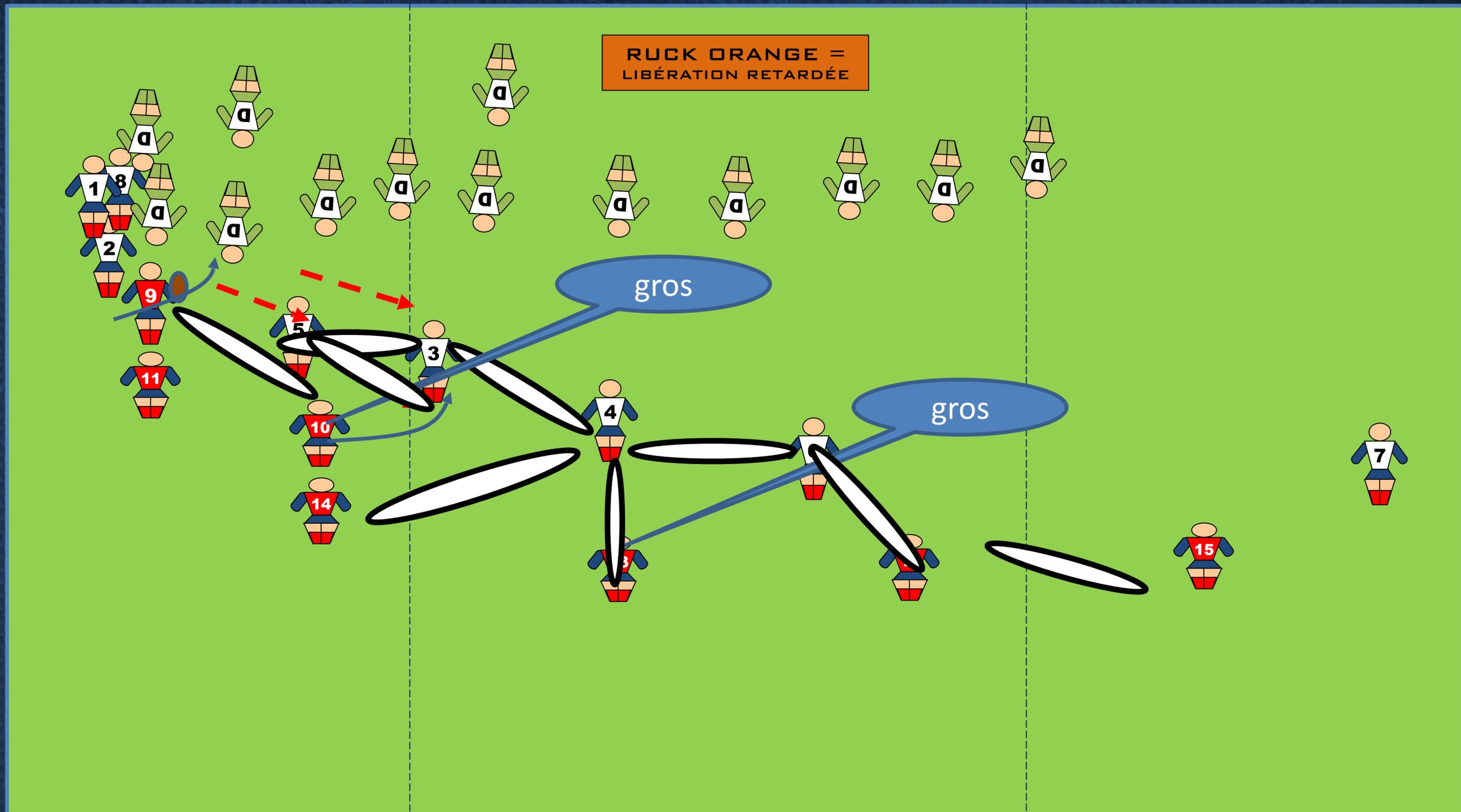
LES JOUEURS QUI ONT PARTICIPÉ AU RUCK SE PLACE SUR UNE LIGNE TANT QUE
L'ANNONCE DU CENTRE N'EST PAS FAITE
GROS (DÉFENSE PLACÉE) OU LIGNE (DÉFENSE EN DÉSORDRE OU RESSERRÉE)



LE 10 DOIT ANTICIPER LE CHOIX DE JEU : FAIRE JOUER LES AVANTS DEVANT LUI OU AVOIR LE BALLON DIRECTEMENT OU UNE PASSE D'UN AVANT
VOLONTÉ DE FINIR LES CÔTÉS
UTILISER TOUTE LA LARGEUR !!

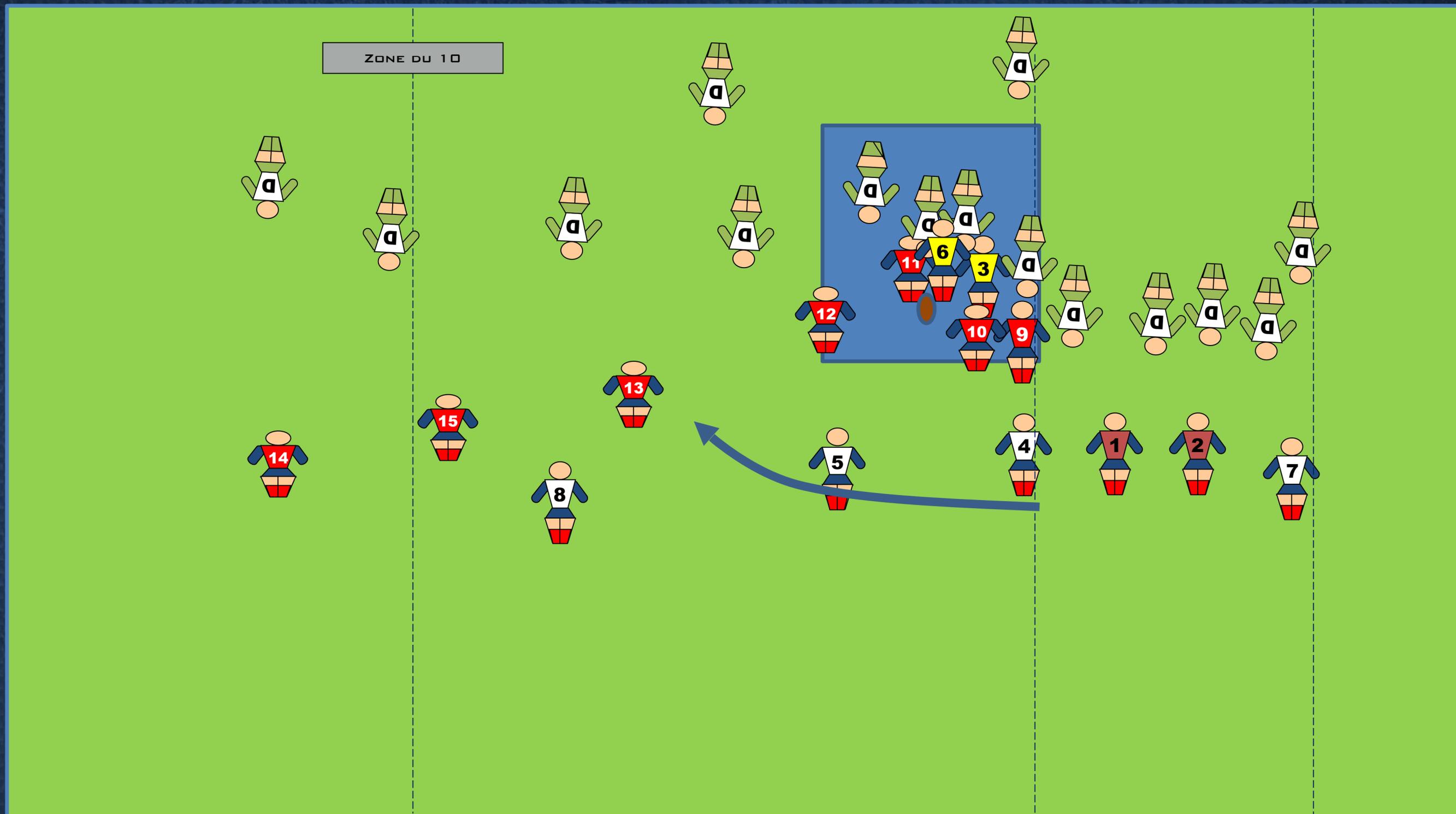


REPÈRES DE PLACEMENT : 2 AVANTS DEVANT LE 10 (LE 9 PEUT LES UTILISER)
BALLON RAPIDE ET GROSSE AVANCÉE : LES AVANTS DU MILIEU DANS LE DOS DES 3/4
LE 10 POSITIONNE LES JOUEURS ET ANNONCE L'ENCLÈCHEMENT :
QUI VA AVOIR LE BALLON ?

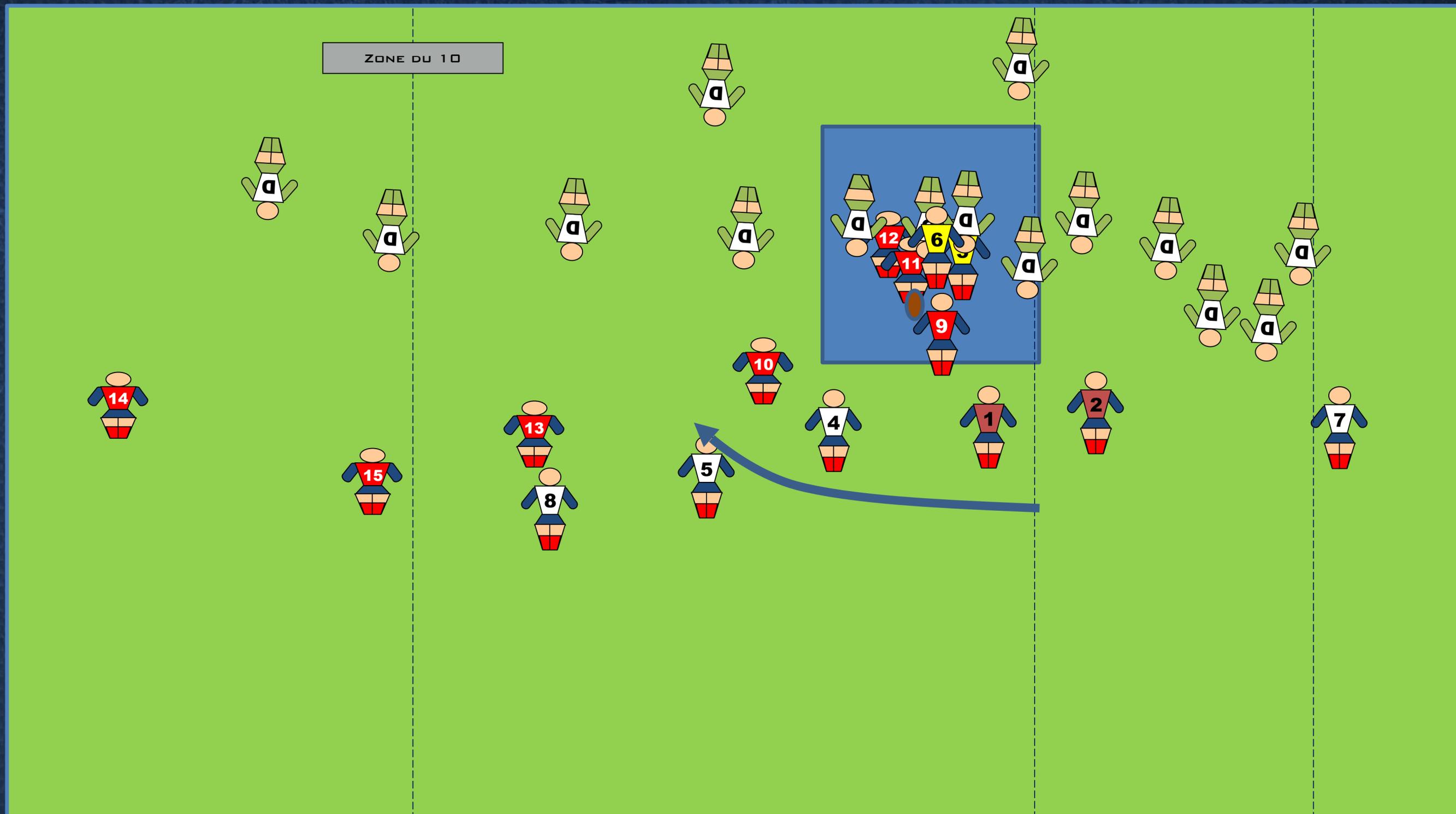


TOUS LES JOUEURS DOIVENT ÊTRE UTILE À L'AVANCÉE ET VIE DU BALLON
 LE 10 ANNONCE GROS OU 10
 LE CENTRE ANNONCE GROS OU LIGNE

**RÉPARTITION DES JOUEURS G1 ET
G2 EN FONCTION DE LA ZONE
ATTAQUÉE SUR LANCEMENT**



LES 1ERS AVANTS DISPONIBLES DE G2 VONT CHERCHER À ANTICIPER LE DÉPLACEMENT DU BALLON SUR L'EXTÉRIEUR



LES 1ERS AVANTS DISPONIBLES DE G2 VONT CHERCHER À ANTICIPER LE DÉPLACEMENT DU BALLON SUR L'EXTÉRIEUR
 OBJECTIF : UTILISER L'AVANCÉE DU FRANCHISSEMENT LARGEUR POUR PRENDRE DE VITESSE LES DÉFENSEURS SUR LA LARGEUR
 SI BALLON RALENTI : LES AVANTS SE POSITIONNE EN CELLULE DEVANT LE 10



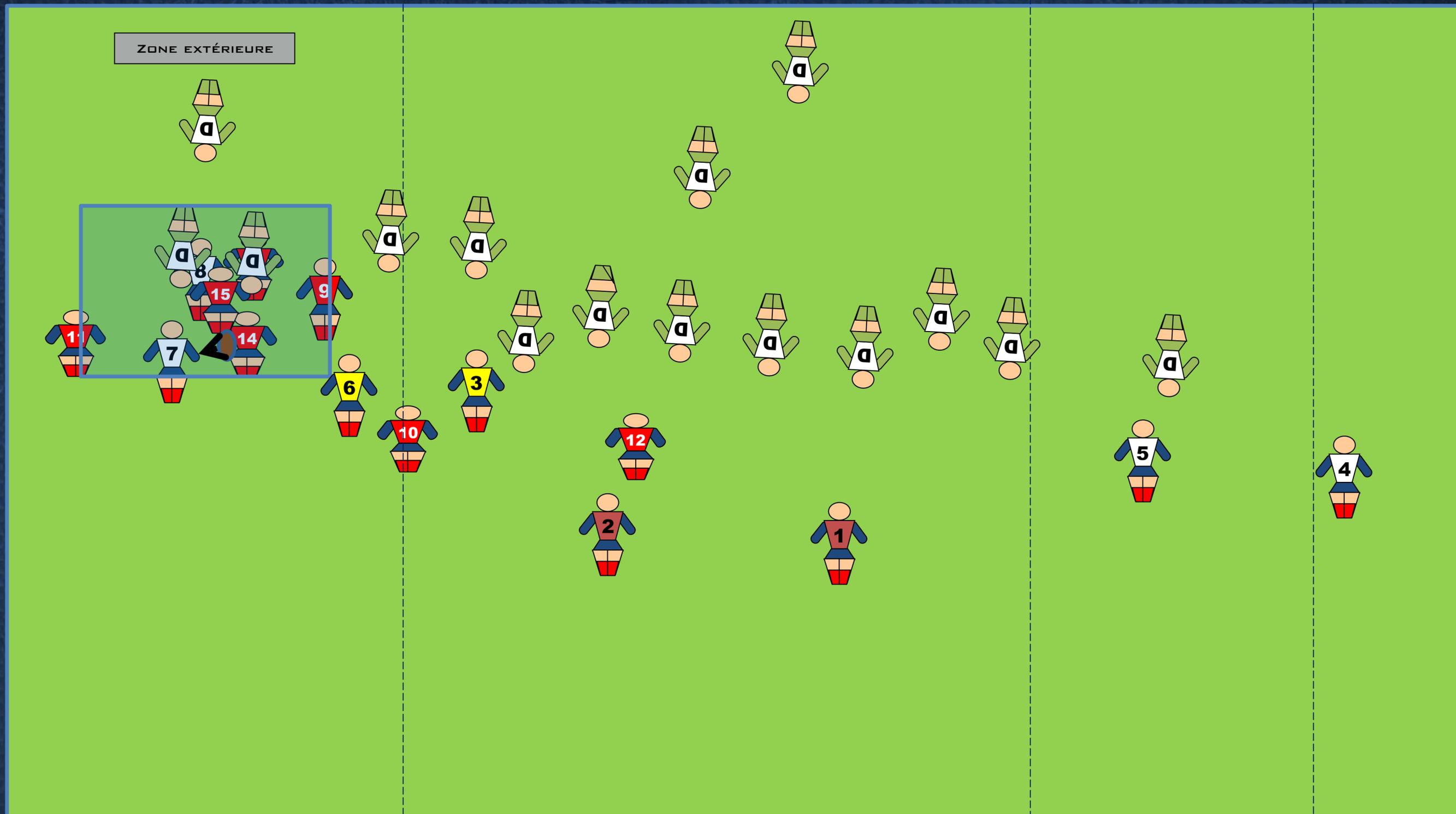
OBJECTIF POUR LES AVANTS DISPONIBLES :
ESSAYER D'AVOIR AU MOINS UN JOUEUR DANS L'AXE DU 10
CHERCHER À AVOIR AU MOINS 1 AVANT DANS G 1



OBJECTIF POUR LES AVANTS DISPONIBLES :
ESSAYER D'AVOIR AU MOINS UN JOUEUR DANS L'AXE DU 10
CHERCHER À AVOIR AU MOINS 1 AVANT DANS G1
SI BALLON SE RALENTI LES 2 AVANTS EXTÉRIEUR DU RUCK PASSERONT DEVANT LE 10



OBJECTIF :
LE 8 QUI EST LIBÉRÉ POUR LA TOUCHE DEVRA AVEC LES ARRIÈRES ASSURER LA VIE ET CONSERVATION DU BALLON
SEUL 1 CHERCHERA À ASSURER LE SENS DU JEU SI ENCORE DE L'ESPACE



**OBJECTIF : LE 8 LIBÉRÉ POUR LA TOUCHE DEVRA AVEC LES ARRIÈRES ASSURER LA VIE ET CONSERVATION DU BALLON
 SEUL 1 AVANT CHERCHERA À ASSURER LE SENS DE JEU SI ENCORE DE L'ESPACE
 LES 3/4 CONSOMMÉS DANS LE RUCK DEVRONT VITE REPRENDRE LA LARGEUR POUR LES PREMIERS DISPONIBLES
 SÉQUENCE IMPORTANTE DANS LE SENS DE JEU OU DANS LA ZONE DE FRACTURE INTÉRIÈRE DU RUCK 10-15M**



**DIRECTION
SPORTIVE**

STAFF FRANCE M16 2015 / 2016