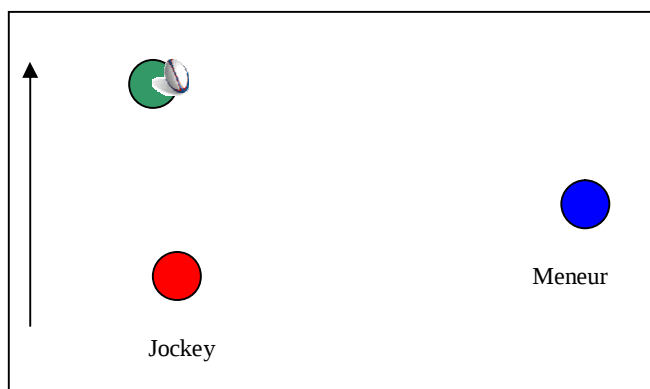
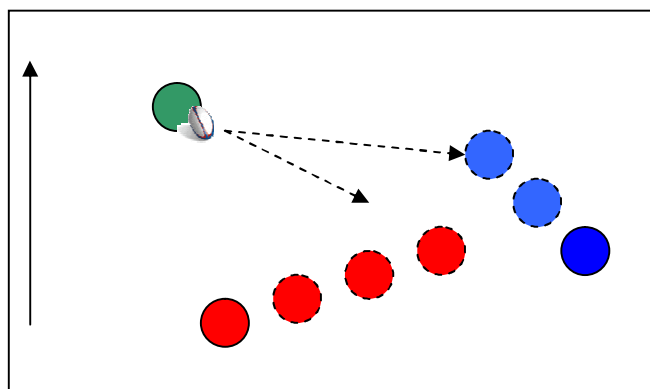


L'UNITÉ TACTIQUE TREIZISTE

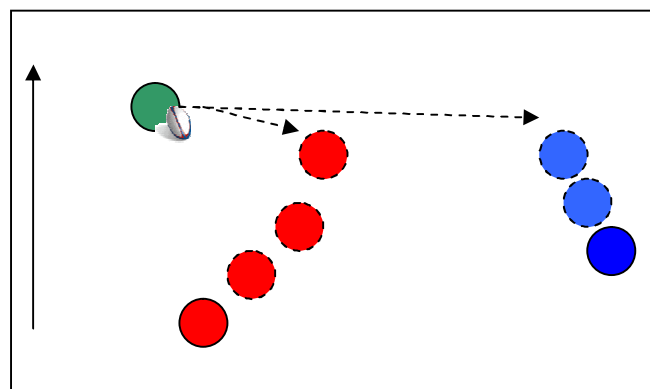


Il existe une unité tactique en rugby à XIII qui est la base de notre jeu. Cette unité se décompose, dans sa plus petite construction, par trois joueurs. Le porteur de balle, le meneur et le jockey. La course du jockey s'adapte à celle du meneur. Le porteur du ballon a le choix entre garder le ballon, le donner au meneur ou au jockey.

Cas n°1



Cas n°2



En effet, une alternative à l'utilisation de schéma tactique pré-établi réside dans la mise en place de cette unité tactique sur la base de trois joueurs qui s'adaptent entre eux, mais aussi et surtout, à l'évolution de la défense. Cela fait parti des principes de jeu qu'un joueur de haut niveau doit posséder. Cette intelligence de jeu s'éduque dès le plus jeune âge à partir de situations très simples (le 2 contre 1 par exemple) à des situations plus complexes (le 3 contre 2 par exemple). Ainsi, le joueur porteur de balle est confronté à un choix à faire (« je garde, je donne au loin ou je donne plus proche ») en suivant l'évolution défensive et la pression (que l'on peut moduler à l'entraînement : peu vers beaucoup) qui augmente avec le niveau de jeu. Ces situations d'incertitude permettront de former des joueurs intelligents capables de s'adapter aux différentes actions réelles de match. Ce principe de jeu peut s'étendre à toutes les phases de jeu après le porteur de balle :

- Le ½ de tenu avec deux piliers qui fixent
- Le ½ de tenu avec un pilier (le meneur) et le ½ de mêlée (le jockey)
- L'ouverture avec deux joueurs
- Le centre avec l'ailier et l'arrière ...

Cela peut devenir la construction de base d'un système de jeu dans laquelle tout porteur de balle possède un meneur et un jockey, dont les trois s'adaptent en permanence à la défense qu'ils trouvent en face d'eux.

Les Conseillers Techniques :

Patrice RODRIGUEZ

Florian CHAUTARD