

# Rugby

## Jouer avec de petits et de grands enfants

### Pour bien démarrer

#### Mise et remise en jeu

Afin de favoriser le combat, les équipes sont placées face à face, proches l'une de l'autre (env 2m) à chaque remise en jeu. L'enseignant présente le ballon à un joueur de l'équipe non-fauteuse ou qui a encaissé le but. A l'injonction «jouer», la partie reprend. Au début de la partie et après un essai, la

remise en jeu se fait au milieu du terrain. Après chaque faute ou sortie de terrain, elle s'effectue à l'endroit de la faute ou de la sortie de terrain, mais à trois mètres au moins de la ligne de touche.

#### La marque



Pour marquer, le joueur doit déposer (aplatir) le ballon dans l'en-but adverse (sur ou derrière la ligne), avec ses mains, ses bras, ou avec la partie supérieure de son corps (sauf la tête). Il doit y avoir un contact momentané joueur/ballon/sol pour que l'essai soit validé. L'essai rapporte 5 points.

#### Les droits du joueur

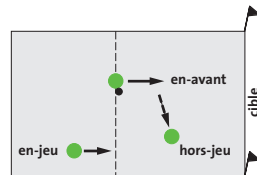
Pour le porteur de la balle:

- Droit d'avancer en portant la balle à la main sans aucune contrainte technique (pas de dribble, pas de limitation dans l'avancée)
- Droit de défier physiquement l'adversaire et d'aller au contact dans les limites de la règle (pas de poing en avant, pas de moulins de bras, etc.)

Pour le défenseur:

- Droit de s'opposer physiquement au porteur de balle (ceinturage, plaquage) dans les limites de la règle (pas de jeu dangereux comme le croche-pied, coup, etc.)

#### Le hors-jeu (et son corollaire l'en-avant)



Est hors-jeu tout joueur se trouvant en avant du porteur de la balle, selon une parallèle à la ligne de but. La passe effectuée à un joueur hors-jeu est une faute (un en-avant).

Cette règle engendre une ligne de front entre les deux équipes et impose aux joueurs d'avancer pour marquer.

#### Le tenu

Le porteur de la balle tenu au sol doit immédiatement lâcher la balle ou la passer, et s'en éloigner afin de laisser la possibilité aux autres joueurs de la jouer.

Le porteur du ballon, bloqué par l'adversaire pendant trois secondes, est aussi considéré comme fautif. Cette règle favorise la continuité du jeu et permet «la vie du ballon».

### Terrain et ballons

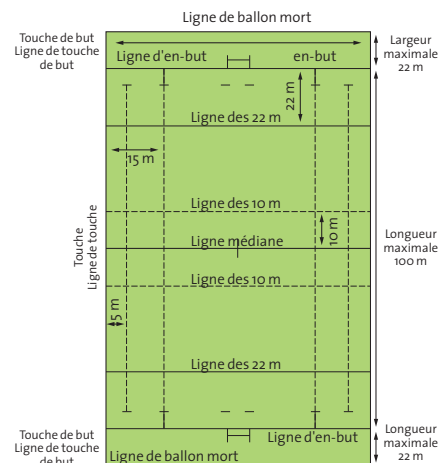
► Le rugby se joue avant tout sur herbe. Seules les situations d'apprentissage peuvent être introduites en salle, avec des aménagements de sécurité adéquats (tapis). L'activité n'exige aucun matériel spécifique, ce qui facilite la mise en place des situations de jeu. Pour l'école, les ballons de taille 4 conviennent bien. Pour limiter la vitesse au début, il peut être judicieux d'utiliser des ballons lestés.

Terrain de jeu: les dimensions sont adaptées en fonction du nombre de joueurs. On distingue:

- **Le champ de jeu**, la zone située entre les lignes de but et les lignes de touche. Ces lignes ne font pas partie du champ de jeu.
- **L'aire de jeu**, la partie de terrain composée du champ de jeu et des en-buts. Les lignes de touche, les lignes de touche de but et les lignes de ballon mort ne font pas partie de l'aire de jeu.

■ **L'en-but**, la zone située entre la ligne de but et la ligne de ballon mort, et entre les lignes de touche de but.

A l'école, les lignes de 10 m et de 22 m ne sont pas nécessaires. L'important, c'est que l'en-but soit assez large pour que les élèves ne risquent pas de buter avec la tête contre une paroi ou un poteau.



## Jeu des petits (niveau primaire)

On joue à 8 contre 8 sur un terrain de 30 m x 22 m, les en-but en plus.

**Objectif prioritaire:** résoudre les problèmes affectifs liés aux contacts avec l'adversaire, puis progressivement prendre en compte les adversaires et ses partenaires afin d'utiliser les espaces libres.

**Coup d'envoi** (début et après un essai): au centre du terrain, par un coup de pied tombé (ou drop, demi-volée en football)

## Jeu des grands (secondaires 1 et 2)

Le passage au jeu des grands nécessite une formation technique qui assurera la sécurité des joueurs, en particulier des avants lors des mêlées et des touches.

On peut jouer à 12 contre 12 sur un grand terrain (56 m x 50 m), les en-but en plus.

**Objectifs prioritaires:** amener les joueurs à organiser leur jeu en fonction du dispositif adverse (éléments tactiques). Amener de nouveaux éléments techniques dans le jeu (mêlée, touche).

**Coup d'envoi** (début et après un essai): au centre du terrain, par un coup de pied tombé (ou drop, demi-volée en football).

### Remises en jeu:

- Si le ballon sort derrière l'en-but (ballon mort): à 5m de la ligne de but.
- En cas d'en-avant: à l'endroit de la faute (mais au moins à 5m de toute ligne).
- En cas de pénalité (non respect des droits du joueur, tenu, hors-jeu): à l'endroit de la faute (mais au moins à 5m de toute ligne).
- Sortie en touche: à l'endroit de la sortie (mais à 5m de toute ligne).

## La mêlée (à 6)

C'est une forme de lancement de jeu effectuée suite à une faute mineure (sortie derrière l'en-but, faute dans l'en-but, en-avant). Six joueurs de chaque équipe sont liés entre eux sur trois lignes. Les têtes des premières lignes sont imbriquées. Cela crée un tunnel dans lequel un demi de mêlée introduit le ballon afin que les joueurs de première ligne (talonneurs) puissent le talonner avec un de leurs pieds. Les joueurs qui ne participent pas à la mêlée (sauf le demi de mêlée) doivent se placer au moins derrière les pieds du 3<sup>e</sup> ligne centre.

## La touche (à 6)

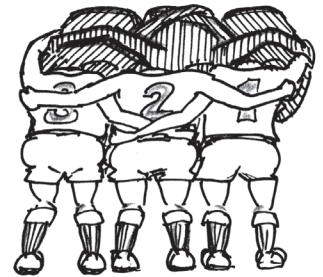
Elle s'effectue suite à une sortie de balle. Les joueurs forment deux rangées parallèles perpendiculaires à la ligne de touche. Les joueurs participant à l'alignement sont le lanceur du ballon et son adversaire direct, les deux réceptionneurs et les joueurs qui se trouvent dans l'alignement (minimum 2, maximum 5). Les joueurs qui ne participent pas à l'alignement doivent se placer au moins à 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu. Le ballon doit être lancé droit et parcourir au moins 5 mètres le long de la ligne de remise en jeu avant de toucher le sol ou d'être touché par un joueur.

**Remises en jeu:** chez les petits, c'est l'enseignant qui pose le ballon au sol à l'endroit correct et qui éloigne la défense à trois mètres. Le jeu démarre à la prise de balle d'un attaquant. Pour maintenir un rythme de jeu soutenu, il relance le jeu rapidement, spécialement après une faute mineure. Il permet ainsi aux joueurs attentifs d'exploiter les déséquilibres provoqués lors d'actions précédentes.

### ■ Talonneurs

Liaisons: par dessus les épaules des piliers, les mains sous leurs aisselles.

Appuis supérieurs: engager la tête assez loin sous la poitrine adverse et toujours en contact avec elle (tête à gauche de celle de son adversaire direct). Placer le dos bien à plat, tête relevée.



### ■ Piliers

Liaisons dans leur ligne: les piliers ceinturent le talonneur avec les bras intérieurs.

Appuis supérieurs: engager la tête assez loin sous la poitrine adverse et toujours en contact avec elle (tête à gauche de celle de son adversaire direct). Placer le dos bien à plat, tête relevée.

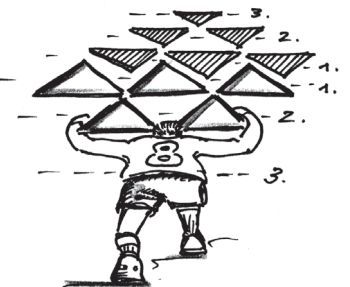


### ■ 2<sup>es</sup> lignes

Liaisons entre eux: sous l'aisselle.

Appuis supérieurs: placement de l'épaule au-dessous du pli fessier du pilier.

Liaison avec les piliers: la main libre se lie au pilier en tenant son maillot entre ses jambes et à hauteur de la ceinture.



### ■ 3<sup>e</sup> ligne centre

Appuis supérieurs: sous le pli fessier des joueurs de 2<sup>e</sup> ligne.

Liaisons avec 2<sup>e</sup> ligne: bras à l'extérieur. Resserre les bassins des joueurs de 2<sup>e</sup> ligne.

