

# FORMATION DES JEUNES



**AU RUGBY DE MOUVEMENT**



## Pourquoi cette plaquette ?

*Le document que vous allez lire, n'est pas un manuel de recettes à appliquer, ni un recueil de bonnes pratiques à utiliser.*

*Il est le fruit d'expériences professionnelles individuelles et collectives de plus de 30 ans, et vous propose des hypothèses de travail à vérifier sur le terrain; il met au centre des analyses l'utilisation intelligente et rationnelle des règles et règlements, dans l'optique de mieux maîtriser, avec et par le jeu, le processus de formation (tactique, technique et physique) des joueurs.*

*Ce document peut ainsi, grâce à vous, devenir un véritable outil de vulgarisation, d'expérimentation, de vérification incontournable de la pratique de terrain (Bru).*

*Nous souhaitons également qu'il ouvre un large débat d'idées sur ces problématiques de formation (Villepreux), sur les questions d'analyse et de conception de l'activité et de l'apprentissage en EPS (Bahu).*

*Il s'agit explicitement, de propositions novatrices ancrées sur « l'héritage Deleplacien », ouvrant ainsi, avec le plus grand nombre de pratiquants, d'entraîneurs ou d'enseignants EPS, un « chantier Technique et éducatif » à construire ensemble.*

*Il est urgent, semble-t-il en analysant les pratiques, de sortir d'une conception figée, restrictive et marginalisante d'un rugby normalisé ; il est urgent de sortir des ornières des « prérequis technicistes » ou d'un « rugby formaté par le combat » pour faire toute sa place à la liberté créative et maîtrisée du jeu (Godemet).*

Le premier article (« réflexions sur les compétitions et les règlements ») contextualise le problème de l'insuffisance de réflexion et d'analyse sur ce sujet ; il formule des propositions pour l'éducation des joueurs, y compris lors des compétitions.

L'article « comprendre et utiliser les règles et règlements » démontre comment, à partir de l'analyse « Deleplacienne du noyau central du règlement », la contradiction « liberté de balle/affrontement » ouvre la voie à l'élaboration d'un mode d'emploi règlementaire rationnel de l'analyse du jeu (y compris technique), pour la formation des pratiquants.

Le 3<sup>e</sup> article (« unité et diversité des rugbys ») montre, à l'instar de la pensée et des représentations communes de l'activité, que le jeu de rugby n'est pas une « étroite spécialisation » gouvernée uniquement par le combat. Au contraire, la multiplicité vivante des règles fonde des techniques multiples, vivantes, ouvertes, intelligentes, élaborées par les pratiques des hommes au fil de l'histoire. Cette diversité des règlements et des pratiques a ainsi créé des jeux de rugby spécifiques divers et institutionnalisés de par le monde.

Du point de vue des programmes scolaires en EPS, le rugby s'avère donc être une « famille d'Activité Physique et Sportive » comme l'analyse le 4<sup>e</sup> article (« une conception nouvelle des règles et règlements ») : il s'agit d'un « contre pied » majeur à la conception commune techniciste des savoirs scolaires actuels en vigueur dans les programmes.

Le 5<sup>e</sup> article témoigne de l'expérience nouvelle de notre collègue S. Zamia (Pôle espoir lycée Lakanal à Sceaux) quant à l'utilisation des règles dans le jeu, par le jeu, pour élaborer des techniques efficaces et précises pour le haut niveau avec la règle du « toucher- passer ».

## La seconde partie du document met à votre disposition :

- 2 tableaux « synoptiques » (Fédéral et Scolaire), des « modes d'emploi » complets et rationnels des règles et règlements par niveau (d'engagement physique dans l'affrontement) pour élaborer le jeu et les techniques gestuelles correspondantes.
- un tableau de propositions pratiques des règles et règlements pour l'organisation de compétitions éducatives à thème afin de mettre en œuvre concrètement les hypothèses formulées dans le document.

Enfin, et peut-être le plus essentiel **dans la troisième partie du document**, le lecteur pourra prendre connaissance, analyser, utiliser et expérimenter sur le terrain, avec les joueurs, les « fiches mode d'emploi » par niveau de règles (d'engagement physique).

Ces fiches vous permettront ainsi de poursuivre explicitement les objectifs d'acquisition du jeu et des techniques cohérentes à ces « niveaux de jeu » que vous aurez choisis.

Gageons que, bientôt, nous nous rencontrerons dans le cadre des actions de l'Association Culture Rugby de Mouvement, Témoignages, pour échanger et débattre de nos expériences de nos bilans et des progrès des joueurs dans la maîtrise du jeu de mouvement que vous aurez pu constater.



## Apprendre à voir et à vouloir...

## Sommaire

<b>Introductions (Pierre VILLEPREUX, Robert BRU, Max GODEMET, Francis BAHU)</b>	
<b>Réflexion sur la compétition et les règlements.....</b>	<b>p6</b>
<b>Comprendre et utiliser les règles et règlements.....</b>	<b>p7</b>
<b>Unité et diversité des cultures rugby.....</b>	<b>p9</b>
<b>La place du rugby dans les programmations d'établissement.....</b>	<b>p11</b>
<b>Letoucherpasser.....</b>	<b>p13</b>
<b>Lesdroitsdesjoueursanimentetconstruisentlestechniques.....</b>	<b>p15</b>
<b>Propositions de règlements possibles (fédéral et scolaire).....</b>	<b>p19</b>
<b>Ficheniveau 1 (scolaire).....</b>	<b>p21</b>
<b>Ficheniveau 2 (scolaire).....</b>	<b>p23</b>
<b>Fiche niveau 3 (mixte ).....</b>	<b>p25</b>
<b>Ficheniveau 4 (fédéral).....</b>	<b>p27</b>
<b>Ficheniveau 5 (fédéral).....</b>	<b>p29</b>
<b>Ficheniveau 6 (fédéral).....</b>	<b>p31</b>
<b>Adhésion.....</b>	<b>p32</b>

## Introductions

J'ai parcouru avec grande attention le contenu de cette publication. Bien entendu, c'est un outil qu'il faudrait pouvoir manier dans la réalité de l'action pédagogique pour commencer à bien le cerner. Je me contenterai d'émettre les remarques que cela m'inspire :

L'approche de la formation en s'appuyant essentiellement sur l'utilisation intelligente du règlement est une innovation très intéressante. Elle permet de dépasser les clivages existants à ce propos dans le monde du rugby.

Elle est une réponse très pertinente aux difficultés présentes aujourd'hui en regard des comportements culturels et éducatifs très majoritaires des jeunes scolarisés et jeunes des écoles de rugby. Elle est un «contre-pied» subtil aux directives officielles nouvelles concernant l'E P S.

Il reste à promouvoir, à vulgariser, à expérimenter en quantité satisfaisante, à recalibrer, à évaluer,... et ce n'est pas le plus aisé à réaliser.

Travail remarquable...Bon courage!

**Robert BRU (le «père du rugby Toulousain»)**

Cette plaquette s'inscrit dans la volonté de notre association d'apporter aux formateurs de nouvelles connaissances pour mieux construire le joueur de demain quel que soit son niveau de pratique. Cette réflexion menée par des enseignants s'appuie sur une pratique de terrain qui a fait ses preuves. Une orientation de travail qui permet de rendre les séances d'entraînement ludiques motivantes et efficaces. Autant d'analyses qui ne sont pas pour autant achevées et laissent à tous l'opportunité de tester leur pertinence et ainsi de contribuer à les faire évoluer.

**Pierre VILLEPREUX - Président de l'association «Culture Rugby de Mouvement Témoignages» (CRMT)**

Les réflexions du CRMT et les propositions présentées dans cette publication sont non seulement une entrée pour aborder le rugby, au collège ou au lycée, pour les enseignants (experts ou non), comme pour les élèves ; mais plus largement, ce pourrait être une démarche et un outil pour faciliter l'entrée des enseignants et des élèves dans les APSA de la compétence propre 4 (CP4) : « Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif ».

Cette publication n'est pas en contradiction avec les exigences institutionnelles : l'approche de la formation qui est proposée ici, peut-être même une piste pour les réflexions actuelles qui seront à l'origine des programmes et des référentiels des années à venir.

Enfin, ce travail peut-être une réponse aux hésitations des enseignants (maîtriser une APSA dans laquelle le règlement peut parfois sembler obscur et déroutant), en formation ou encore aux non experts, à programmer le rugby dans le cursus de leurs élèves, du collège au lycée.

Bravo pour ce travail collectif qui ne demande qu'à s'enrichir des retours d'expériences ...

**Francis BAHU Inspecteur Pédagogique Régional en E.P.S**

En milieu fédéral entrer dans l'activité du rugby, c'est faire vivre d'emblée un jeu qui procure du plaisir, suscite du rêve, porte des valeurs, fait naître des émotions, c'est très vite prendre en compte ce qui en constitue à la fois son originalité et ses vertus éducatives, à savoir la dimension combat collectif.

En EPS le rugby est souvent une activité marginale, une activité de spécialistes, une activité difficile à pratiquer sur des installations souvent pas adaptées, dans des classes, mixtes et hétérogènes tant sur le plan physique que culturel. La dimension combat, génératrice de représentations négatives, ajoute à ces difficultés provoquant le rejet de l'activité autant chez les élèves que chez les enseignants.

L'enseignant, volontaire et désireux d'intégrer dans sa programmation l'activité rugby, se trouve alors confronté à cette problématique : comment proposer à des élèves une activité Rugby non dénaturée en éludant le Combat affiché pourtant comme un pré requis de cette pratique ?

Le traitement didactique du rugby proposé par nos deux collègues spécialistes rugby, Gilles Mallet et Serge Reitchess, fruit d'une analyse distanciée de leur déjà longue expérience professionnelle en collège, constitue un aide méthodologique accessible aux enseignants et aux éducateurs, une démarche qui permet et d'entrer dans l'activité tout en conservant sa spécificité originelle et de proposer des contenus efficaces et adaptés.

L'apprentissage y est abordé par le jeu, par la vie du ballon dans le respect des règles fondamentales (noyau central des Règles). Le règlement structure l'apprentissage, bien présenté, il dévoile la logique interne de l'activité au travers de son histoire. Les règles sont introduites progressivement permettant de régler la dimension combat dans sa dualité « affrontement , évitement » . La règle n'est plus vécue comme une série d'interdits mais comme des droits et des devoirs pour l'apprenant, qui acquiert ainsi les techniques gestuelles visant à maîtriser le contact et garantir la continuité du jeu.

Une activité est dangereuse lorsqu'elle n'est pas maîtrisée, comprendre ce que l'on fait, maîtriser les techniques, garantit la sécurité.

Les auteurs lient les exigences de l'activité aux pouvoirs momentanés du pratiquant, au plan perceptif et décisionnel, affectif, moteur et social. Ainsi, ils présentent une progression d'apprentissage par niveau, chaque niveau correspond à un type de règle, à un type de techniques gestuelles acquises dans le jeu, par le jeu et pour le jeu dans l'affrontement.

La démarche d'apprentissage de nos deux collègues s'inscrit dans la continuité des idées « Deleplaciennes » depuis longtemps adoptées par la Fédération Française de Rugby, elle est de nature à construire, en toute sécurité un joueur autonome, créatif et adaptatif dans le respect des valeurs propres au Rugby. Un grand merci pour cet apport méthodologique et œuvrons pour que ces travaux rencontrent la plus large audience possible.

**Max GODEMET DTN Adjoint FFR - Responsable de la Formation**



## Réflexion sur la compétition et les règlements

Notre association ouvre à partir d'aujourd'hui le dossier sur la réflexion des compétitions et le règlement des pratiques du rugby en France.

En effet, depuis longtemps le mode de compétition surtout chez les jeunes, ne semble plus faire l'unanimité chez les entraîneurs et les éducateurs.

Les prestations fournies par les joueurs sont rarement à la hauteur de leurs aspirations

Le niveau de jeu, dans le secteur du plein mouvement, se réduit à mesure que l'enjeu grandit.

### Pourtant :

- la formation des éducateurs a nettement progressé grâce à l'action énergique de la FFR depuis plusieurs années.
- Les joueurs n'ont jamais été si bien préparés sur le plan physique.
- Le temps de jeu ne cesse de s'accroître, etc.

### Le problème ne serait il pas ailleurs

Notre association ouvre le dossier sur la réflexion des compétitions de rugby et de leur règlement en France.

## Quels règlements et quelles compétitions chez les jeunes pour construire les joueurs de demain ?

Si d'aucun pense que l'« on joue comme on s'entraîne », on forme les joueurs pour une compétition et un règlement précis.

Nous pensons, au sein de l'association, au regard des travaux de René DELEPLACE, que la règle structure le jeu et développe des compétences précises chez les joueurs ainsi que des contenus de formation ciblés par les éducateurs pour gagner.

Sommes nous certains de l'efficacité de calquer le jeu des jeunes joueurs sur celui des adultes pour former les futurs joueurs de haut niveau ?

Le primat de la dimension physique et du combat direct dans le jeu tel qu'il se pratique aujourd'hui, ne limite-t il pas les jeunes joueurs qui possèdent, dès l'initiation, un gros gabarit leur permettant de résoudre très vite la plupart des situations par une solution physique et non

technico-tactique ?

Le temps de jeu en match chez les moins de 13 ans est-il suffisant et efficace ?

Autant de questions sur lesquelles il nous semble important de porter notre réflexion.

La Fédération Française de Hand-Ball a depuis longtemps intégré cette dimension formatrice du règlement, et use de stratégies réglementaires pour cibler des compétences précises dans les apprentissages en fonction des catégories d'âges (défense homme à homme sur tout le terrain sur 1/3 temps de match chez les moins de 13, engagement par le gardien etc.).

A l'initiative de l'association « Culture Rugby de Mouvement, Témoignages » (CRMT), des expériences sont mises en place depuis peu, en EPS, dans les associations sportives (UNSS), les sections sportives, les pôles espoirs et les clubs. ( Informations sur le site de l'association : <http://www.fndr.fr>).

Nous invitons les éducateurs et entraîneurs qui ont pu faire des expériences dans ce sens à partager avec nous leurs résultats afin de construire progressivement une démarche nouvelle pour prendre en compte, dès la phase d'initiation, toutes les exigences du futur haut niveau. Le dossier est ouvert...

## Comprendre et utiliser les règles et règlements

**Des outils essentiels pour construire le jeu des pratiquants et acquérir les techniques gestuelles.**

*S. Reitchess G. Malet 2013*

Les analyses qui suivent sont aussi des propositions novatrices pour former les jeunes pratiquants de tous niveaux, mais aussi probablement au-delà, les joueurs de rugby confirmés.

Elles s'appuient sur les éclairages et l'héritage de René DELEPLACE (Rugby de Mouvement Rugby Total 1979), mais aussi sur la réalité de plus de 30 ans d'enseignement du rugby .

Elles forment finalement un corpus de connaissances et d'hypothèses logiques, à vérifier dans les pratiques

Les règles et règlements sont peu utilisés dans la formation : ils sont abordés ponctuellement pour préciser certaines situations (notamment plaqueurs et plaqués) et sont souvent présentés en listes d'interdits (on n'a pas le droit de... )

L'apprentissage du rugby connaît de sérieuses difficultés ; le rugby est quasi en voie de marginalisation dans les programmations scolaires en EPS. Les écoles de rugby sont souvent en grandes difficultés pour proposer des entraînements efficaces et motivants : gestes de bases répétés sans opposition et travail physique laissent peu de place au jeu.



### La logique du noyau central du règlement chez René Deleplace un outil indispensable :

Dès... 1950, René DELEPLACE montrait la nécessité, pour former les pratiquants, de présenter un mode d'emploi logique du règlement, sous tendu par « l'esprit des règles qui préside à l'évolution historique du jeu », permettant ainsi de mieux appréhender le « sens » des apprentissages :

Vie du jeu

- Liberté de la balle, des joueurs
- Égalité des chances
- Engagement physique et protection des pratiquants.

La logique du règlement est constituée par un « noyau central » de 4 règles :

Les **2 cibles** que l'on peut atteindre par le jeu à la main et le jeu au pied obligent la défense, contrairement aux autres sports collectifs, à s'organiser au niveau de la balle et non de la cible (on ne peut avoir de gardien de but).

Les **joueurs sont alors totalement libres** d'utiliser la balle (courses, contacts, passes au pied, à la main) ou d'intervenir en défense en respectant la sécurité des joueurs.

Dans l'affrontement corporel, la balle doit toujours être libérée : règle du « **tenu** » pour permettre la vie du jeu et préserver l'égalité des chances entre l'attaque et la défense.

Enfin la règle du « **hors jeu** » (être dans l'esprit du jeu ou en dehors) : le trajet de la balle est le témoin de la course des joueurs (courses ou poussées en respectant l'égalité des chances, la sécurité des affrontements et l'engagement physique).

### Liberté de la balle / Affrontement pour la balle : une contradiction essentielle dans le noyau central du règlement de jeu.

La réalité multiple du jeu montre des situations diverses oscillant entre 2 pôles : une liberté de la balle (enchaînement course passe avant et après contact) dans l'affrontement physique avec l'adversaire, ET un combat intense dans l'affrontement physique POUR libérer ou gagner la balle pour la jouer.





**La contradiction, Liberté de la balle / combat-affrontement pour la balle : un mode d'emploi rationnel à utiliser pour la formation des pratiquants**

LE COMBAT, l'affrontement physique, l'arrêt de la balle, ne sont pas les SEULS MODES de LA VIE DU JEU, donc insuffisants, à eux seuls, pour fonder une formation au jeu de mouvement.

L'analyse et l'utilisation rationnelle des règles et règlements montrent que la vie du jeu peut exister avec les courses, les évitements, la vitesse, la longueur et la précision des passes avant ou après le contact (« point crucial » chez René DELEPLACE). Les niveaux 1/2/3 du tableau de « l'échelle des règlements » relatent un jeu qui poursuit, de manière explicite les apprentissages des « cadrages » 1c1 et 2c1 par la vitesse gestuelle et le sens des trajectoires adaptées.



En complément et à l'opposé, la vie du jeu DOIT EXISTER par la libération de la balle dans l'affrontement physique (1c1 plaquage, passe après contact, 1c1 libération au sol dans les Rucks, ou 1c1 libération arrachage dans les Mauls), que l'on retrouve dans les niveaux 4/5/6 du tableau de « l'échelle des règlements ».

**Le combat n'est pas une fin en soi, qui stéréotype les techniques, les gestes et les joueurs.**

**L'utilisation rationnelle des règles et règlements ouvre la voie à une formation systématisée et consciente des joueurs où vie du jeu, vitesse et habiletés gestuelles se conjuguent enfin avec le développement physique dans, et par l'affrontement.**

Intelligence, précision et disponibilité techniques « situationnelles » sont donc possibles et nécessaires dès le plus jeune âge et jusqu'au plus haut niveau.

La formation au jeu de mouvement, par une utilisation rationnelle des règles dans le jeu, chère à René DELEPLACE, est plus que jamais d'actualité. Souhaitons que cette nécessaire formation devienne une évidence éducative.

## Unité et diversité des cultures rugby

**Quand les règles instituées fondent des jeux de rugby et des techniques spécifiques, qui donnent une signification aux apprentissages techniques intelligents et évolutifs.**

Serge REITCHESS 2013

### Unité et diversité du rugby à 15.

L'analyse du règlement (cf échelle des règlements) montre une très grande diversité de droits des joueurs et de modalités d'action sur la balle dans le rapport d'opposition.

Jeu de course ou de poussée, jeu à la main ou au pied, jeu en initiative individuelle ou collective, jeu de vitesse ou d'affrontement, jeu statique ou dynamique, jeu debout ou au sol, bref la diversité des possibles reflète les nécessités de la vie du jeu.

En fait, logiquement, plus les joueurs ont le droit de porter ou de garder la balle pour la continuité du jeu face à l'action défensive, plus la possibilité d'affrontement, d'engagement, de lutte physique au corps à corps est grande (modalité affrontement dans l'échelle des règlements)

Inversement, plus les joueurs ont la volonté de rendre la balle libre dans le rapport d'opposition, moins la possibilité d'affrontement, d'engagement, de lutte physique au corps à corps est grande (liberté de balle dans l'échelle des règlements).

L'histoire du rugby n'échappe pas à ces variations dans les types de modalités de jeu (cf « le rugby », que sais-je, BOUTHIER 2007 ; chapitre 3 : styles, conceptions du jeu et formation).

Selon D. BOUTHIER deux genres de variations sont à prendre en compte :

- La mondialisation et l'uniformisation descendante du jeu : les équipes qui rivalisent dans le concert international (notamment lors de la coupe du monde) ont des caractéristiques,

des styles de jeu repérables et quantifiables ; certes des standards du jeu moderne peuvent être dégagés, mais qui restent variables, d'une nation à l'autre, d'un hémisphère à l'autre.

- Les terroirs et la différenciation ascendante : nombreuses sont les études et analyses qui démontrent la réalité des styles locaux ou régionaux ; ils ont scandé, voire « hanté » l'histoire du rugby et ont même contribué à créer de véritables mythes (le jeu à la toulousaine, à l'agenaise, à la lourdaise pour les modalités en courses, en évitement, en virtuosité - le jeu à la bittéroise, à la toulonnaise, pour des modalités en défi physique, en affrontement, en rugosité), le jeu à la française avec le « french flair ».

La modélisation implicite ou explicite du jeu, des règles, est à la fois culture, « école de jeu » du club, des pratiquants mais elle devient aussi enjeu quasi identitaire d'une ville, d'une région, d'un pays à travers l'histoire.

Enfin, sous la double contrainte de la sécurité et de la popularisation du jeu, la fédération a « ouvert » les pratiques, et diversifié les règlements, avec moins de chocs et d'affrontements : (niveau 3 dans l'échelle des règlements)

- pratique des jeunes sans poussée en mêlée par exemple.
- développement du « rugby flag », du rugby à toucher, du « beach rugby » .

### Unité et diversité des « pratiques sociales rugby » un peu d'Histoire...

L'histoire riche et complexe du rugby à 15, né en 1823 au collège de Rugby, n'a constitué qu'une part du riche patrimoine culturel des jeux de rugby.

Le « Football-rugby » a vu l'obligation de se différencier du « Football association » par ses règles entre 1845 et 1863, année officielle de séparation des deux pratiques : elles sont quasiment opposées volontairement : cible renversée et surélevée, lignes de touche qui n'appartiennent pas au terrain, geste de l'arbitre qui indique à qui appartient la balle par exemple, contrairement au Football, où la cible est au sol, les lignes appartiennent au terrain et l'arbitre indique dans quelle direction va la balle .

Les enjeux culturels et réglementaires sont d'importance, mais les enjeux sociaux le sont aussi : les pratiquants concernés par le « Football- rugby » et le « Football association » sont loin d'appartenir aux mêmes classes sociales.

Ces deux activités garderont d'ailleurs longtemps (et même encore aujourd'hui) leur « identité sociale »(cf notamment le rugby de l'apartheid en Afrique du Sud réservé aux blancs « Afrikander » et le football « Soccer » cantonné aux ghettos noirs, (pour ne citer que cet exemple.)

Le jeu de rugby, lui aussi, a été l'objet de luttes, de « conflits sociaux » d'importance qui se sont traduits par des changements de règles et finalement de structure,



en élaborant un nouveau jeu, un nouveau sport, de nouvelles techniques.

**Le rugby à 13** : A partir de 1895, le « Football Rugby », amateur, se sépare de la « Rugby League » qui se revendique professionnelle et se caractérise notamment, dans son règlement, par le « tenu », dans un défi homme à homme plus rude ; chaque porteur de balle ceinturé peut garder la balle jusqu'au moment où il va au sol (niveau 5 dans l'échelle des règles).

Autre jeu de rugby, Le football Gaélique (Peil, Peil Ghaelach ou Caid en irlandais) souvent méconnu en France, est un symbole de luttes intenses identitaires, culturelles et sociales ; c'est le sport le plus populaire d'Irlande ; Le jeu ressemble à un mélange de rugby à 15 et de football, avec la présence des 2 cibles pour marquer. C'est un sport totalement amateur.

Ce sport provient d'une ancienne forme de football pratiquée en Irlande, connue sous le nom de Caid, dont on retrouve la trace dès 1537, et dont la modernisation des règles, (toujours en vigueur de nos jours), date de 1887.

Il reste de l'esprit du jeu de Football Association la balle toujours libre pour le jeu ; seuls les contacts « épaule contre épaule » sont utilisés, car à tout instant les défenseurs peuvent récupérer la balle.

Il crée et développe, lui aussi, des techniques spécifiques.

Le droit de porter la balle à la main, dans le cadre de l'égalité

des chances et de la liberté de la balle, a amené les législateurs à « emprunter » la logique du basket ou du handball : pour continuer son action et progresser sur le terrain, le joueur porteur de balle doit effectuer un dribble ; Il peut alors repartir pour quatre pas. Il doit ensuite enchaîner sur un « toe-tap » c'est-à-dire lâcher le ballon sur son pied et le renvoyer dans ses mains ; la balle est donc toujours libre pour la vie du jeu ; l'égalité des chances est sauvegardée (niveau 2 dans l'échelle des règlements).

Le développement du football gaélique, a cristallisé les questions identitaires nationales de l'Irlande : le 20 novembre 1920, le stade de « Croke Park » fut le théâtre d'un massacre exécuté par les « Auxillaries » une division paramilitaire auxiliaire de la police britannique. Des soldats sont entrés dans le stade pendant un match entre Dublin et Tipperary et ont tiré dans la foule, tuant 14 personnes (13 spectateurs et un joueur). Ces événements sont connus sous le nom de Bloody Sunday.

Ce processus réglementaire, culturel et social d'identification-différenciation, s'est manifesté également par la création du football Australien (Australian Rules) ou pour celui du football Américain.

Dans les deux cas, l'héritage du football rugby est revendiqué, mais sur la base d'une construction identitaire d'un rugby vraiment original, avec ses propres règles. Dans cette quête, les conditions culturelles à

chaque pays sont déterminantes : Volonté en Australie, dès 1857, de créer un sport complémentaire du cricket, peu violent, pour entraîner les athlètes pendant la saison hivernale ; l'influence de la culture aborigène est aussi possible : le « Marngrook » est un jeu traditionnel « à l'identique du Football Australien » ; enfin l'influence du « Football Gaélique » et des colons irlandais n'est pas étrangère non plus aux caractéristiques de ce nouveau sport (niveau 2 dans l'échelle des règlements)

**Le football américain** : L'implantation, le développement puis l'harmonisation réglementaire des pratiques sportives universitaires (1865 - 1883) aux Etats Unis semblent être déterminants ; ici, la différenciation est rupture avec la logique réglementaire initiale du football rugby : non seulement la ligne de hors jeu n'existe plus, mais le droit de charge sur tout adversaire non porteur de balle est nécessaire ; le combat au corps à corps, casqué et équipé est revendiqué (niveau 7 dans l'échelle des règlements) ; sans cette ligne de hors jeu qui délimite les camps et sécurise l'affrontement physique dans le rugby à 15, le combat devient alors dangereux de fait.

La diversité des rugbys renvoie aux processus complexes réglementaires, culturels techniques et sociaux ; la modélisation réglementaire de chaque rugby aide à mieux comprendre l'originalité de celui-ci, et « ce qui se joue » dans la recherche ou dans la contribution cette identité, de ses pratiquants.

Enfin, ce processus d'identification/différenciation, est, de manière surprenante, un éclairage historique original et nécessaire

- pour l'élaboration d'un « modèle culturel - mode d'emploi » pour les joueurs,

- pour des apprentissages techniques efficaces « signifiants vivants » des élèves dans « l'intelligence situationnelle du jeu » : l'échelle des règles et règlements des rugby en est l'outil fructueux et indispensable.

## La conception nouvelle du règlement, la spécificité et la place incontournable du rugby dans les programmations d'établissement.

Serge Reitchess 2013

Soyons explicite : le rugby demeure une activité marginale, « affaire de spécialistes », dans les programmations.

En effet, dans la conception commune des textes officiels, le rugby est un moyen parmi d'autres APSA, dans la « famille » des activités de coopération et d'opposition, appelée également dans les programmes « compétence 4 ». Cependant, que les législateurs des programmes le veuillent ou non, le rugby, comme toutes les APSA, possède son histoire, sa culture, ses enjeux sociaux et éducatifs, sa spécificité.

Pourtant, les enseignants n'utilisent que très ponctuellement ce patrimoine à leur disposition, deux obstacles semblent se conjuguer : les classes difficiles, et le contact (sans compter évidemment l'accès aux installations sportives).

Si les connaissances et les représentations traditionnelles, communes, sur le règlement et le contact, ne se transforment pas, le rugby restera inéluctablement une activité marginale, même si d'autres formes de pratiques sont apparues, le 7, le beach, le flag...

En effet, le contact est le cœur de l'activité ; il peut être AÚSSI, si on n'y prend pas garde, objet « initiatique/culte », (« si on ne combat pas, on ne fait pas de rugby »), et peut devenir pré-requis absolu, objet de répulsion, d'agression pour les pratiquants, mais aussi pour les enseignants (surtout dans les banlieues et les établissements difficiles).



Or l'enjeu n'est pas de faire du règlement et du contact des dogmes, mais au contraire, de les rendre vivants, intelligents, intelligibles pour les pratiquants néophytes, d'en faire de véritables modes d'emploi, où l'on choisit, de manière explicite, les droits des joueurs en attaque et en défense. Bref, l'enseignant s'efforce de construire le sens, la signification du contact, ainsi que les acquis gestuels, physiques et techniques, qui en découlent, pour la découverte et les acquisitions enthousiastes de toutes et tous.

En fonction des choix explicites des droits des joueurs, on pratique non pas LE RUGBY, mais bien DES RUGBY, (qui d'ailleurs existent dans le monde), avec des modalités de contacts variables. Nous n'insisterons jamais assez, sur la contradiction paradoxale qui existe entre la faiblesse des textes officiels, des formations, mais aussi et surtout des pratiques, concernant les règles, les règlements et

- les questions de sécurité mises en avant à tous niveaux (notamment par les Inspections)
- les questions et les enjeux éducatifs qui, de manière lancinante, reviennent sur le respect des règles, et les objectifs de citoyenneté.
- la nécessité de l'expérience pratique, maintes fois renouvelée, de construire et stabiliser les apprentissages physiques, gestuels, techniques, individuels et collectifs par et avec le règlement, pour, ensuite envisager les apprentissages tactico-techniques.

Travailler sur les questions réglementaires, devient donc un impératif :

1° Pour fonder une nouvelle approche des problèmes de sécurité : la seule sécurité qui vaille, c'est bien la réussite dans l'activité, comprise, explicite, maîtrisée par les élèves (le règlement comme mode d'emploi du pourquoi et du comment des apprentissages).

A défaut de lier sécurité et réussite, on verse dans une « conception sécuritaire » ravageuse de l'EPS, où la « sécurité » prend le pas sur les apprentissages et conduit à la programmation d'activités multiples, plus distancées, dans lesquelles le contact est banni.

2° Pour assurer une conception renouvelée des enjeux éducatifs de la culture scolaire, où la seule citoyenneté qui vaille, demeure la réussite et la maîtrise des apprentissages par tous les élèves. A défaut de lier citoyenneté et réussite par et avec le règlement, on verse, là aussi dans une « conception inconsistante des règles/ projet éducatif » ravageuse pour l'EPS, où la citoyenneté se coupe des apprentissages culturels et conduit à l'adaptation des règles d'APS dénaturées pour les « éternels débutants », à la minoration des apprentissages, à l'explosion du cadre national des programmes, à la multiplicité des projets locaux. On peut même aller vers une opposition radicale entre les apprentissages quotidiens (qui seraient répétitifs, ennuyeux, dénués de sens et de signification), et la pédagogie des projets (événements, rencontres, spectacles, sorties, voyages, qui seraient, au contraire, motivants et signifiants), qui peuvent conduire au renoncement culturel, à la « pacification » des populations scolaires en difficulté. (S.Joshua, JY.Rocheix ).

3° Pour ouvrir, alimenter le débat sur de nouveaux rapports EPS/APS.

La conception officielle, traditionnelle des textes, insiste sur le fait que les APSA ne sont que des moyens, et que l'EPS ne se confond pas avec ces activités. D'où une EPS « découverte, multi-activités » en cycles de 6 séances pour 10 h de pratique.

Ainsi que nous l'écrivions (« manifeste-action » 2003, dossier préparatoire aux assises du Sport Scolaire de Seine Saint Denis), que reste-t-il alors, réellement dans la pratique, comme acquisitions pour les élèves, lorsque l'on sait que certaines APS sont des « familles d'activités » (gymnastique, athlétisme), et lorsque l'on ajoute, en plus, le temps réel de pratique (les déplacements, les installations, le matériel, les classes difficiles...)

Allons jusqu'au bout de cette logique : le rugby fait partie de la famille des sports collectifs d'opposition et de coopération, inséré à présent dans la CP4 !

**POURQUOI, ALORS, EN RAJOUTER DU POINT DE VUE DES RISQUES AVEC LE RUGBY, ALORS QU'AVEC LE**

### **BASKET OU LE VOLLEY, LE BADMINTON OU LE TENNIS DE TABLE L'ENSEIGNANT POURSUIT LES MEMES OBJECTIFS POUR L'EPS ???**

Avec l'exemple du rugby, deux paradoxes fondamentaux émergent dans ce débat, contredisant la conception « socle commun », « compétences », « multi activité » des textes officiels :

Pour que l'APSA spécifique puisse vraiment devenir, dans les faits, un véritable outil éducatif (maîtrise du contact, utilisation, compréhension, et respect de la vie du jeu, de l'égalité des chances et de la protection des joueurs), il est absolument indispensable que les élèves puissent faire vivre, approfondir et maîtriser dans la pratique, la spécificité de la logique réglementaire des droits des joueurs spécifiques conformes à une cible spécifique.

Il est aussi impératif, de leur donner le temps de vérifier, de s'appropriier, cette logique du règlement, surtout si la formation à l'arbitrage fait partie des objectifs à atteindre.

Dans cette conquête, cette conception de l'appropriation réglementaire (à la fois physique et éducative) en EPS, le rugby



se révèle être, **non pas une « étroite » spécialisation sportive techniciste et réglementaire, mais bien une création, une production d'une « famille d'activités rugbyistiques » dans un univers à explorer, à conquérir, de règlements vivants évolutifs, ouverts et culturels.**

L'activité rugby que la conception commune de l'EPS classait, parmi d'autres dans les activités de coopération et d'opposition (avec sa spécificité « marginalisante » du contact), se révèle être en fait une « famille » d'activités !!!!..... Contrepied, vous avez dit contrepied ?!!!.....





## Le toucher-passer.

Sébastien Zamia

*J'utilise le jeu à toucher avec de multiples variations, depuis de nombreuses années à l'entraînement. Cependant, aucune forme ne m'a jamais vraiment totalement satisfaite dans la mesure où les règles offrent souvent très peu de latitude eue égard au jeu en continuité.*

En effet, toutes passes effectuées après le toucher équivalent à une perte de balle. Or, la gestion des situations de contacts par le porteur du ballon constitue un réel écueil chez nos jeunes joueurs. Elle aboutit très souvent en situation d'oppositions réelles à une perte de balle au contact par l'attaquant, ou en la création d'un point de fixation.

Récemment, Gilles Malet m'a présenté le jeu à toucher-passer comme alternative au toucher conventionnel. Cette présentation m'a immédiatement enchanté car j'ai tout de suite entrevu la richesse de cette proposition dans l'optique de l'amélioration du jeu en continuité lors des contacts.

### Les règles de Gilles Malet

- Lorsque le porteur du ballon (PB) est touché, il a 2 secondes pour faire vivre le ballon par une passe dans l'axe ;
- Seul, le défenseur, qui a effectué le toucher, a la permission de contester la possession du ballon ;
- Si le ballon tombe au sol lors de la lutte, le défenseur récupère le ballon ;
- Le nombre de toucher est illimité.

J'ai pu expérimenter cette façon de jouer à l'entraînement en club, en sélection régionale à 7 ainsi qu'au pôle espoirs, aussi bien en situation de collectif total en rugby à XV et à 7, sur tout le terrain, qu'en situation à effectif réduit (6c6) sur demi terrain ou sur surface dure.

Cette forme de jeu présente l'intérêt de faire vivre aux joueurs, une situation attrayante et vivante au regard de la continuité du jeu en diminuant la charge émotionnelle du contact. De ce fait, elle permet d'insister sur le rôle fondamental du Porteur de balle (PB) dans le duel, dans la conservation et la transmission du ballon. De plus, elle met en avant le rôle déterminant des soutiens proches du PB pour la continuité du jeu, le franchissement de la ligne défensive et le jeu dans la défense.

En outre, les aspects défensifs ne sont pas négligés. La possibilité de reconquérir la possession, accentue l'attitude véhémement du défenseur, et de la nécessité de s'organiser sur les plans large et profond, lors des franchissements.

L'arbitrage de la règle 1 a été un véritable challenge. Faire respecter la passe dans l'axe, introduit selon moi trop de contraintes. Progressivement, j'ai décidé de supprimer cette mention, pour laisser davantage de libertés au PB et aux soutiens. Toutefois, afin de favoriser la continuité du jeu, sur terrain en herbe, j'ai progressivement supprimé la règle 3 au fur et à mesure de mes essais. Par ailleurs, la ressource physique a largement été sollicitée. J'ai pu observer de nombreuses séquences de jeu supérieures à la minute notamment lors de situations en rugby à 7 ou à 6 c 6 sur demi-terrain.

J'entrevois des évolutions de règles afin d'augmenter la lutte :

- La possibilité du soutien à venir chercher le ballon dans les mains du PB
- La possibilité de faire intervenir un 2ème défenseur après le toucher.
- La possibilité de passer par le sol pour le PB pour libérer le ballon
- La possibilité de créer un point de fixation (maul ou ruck).

*Pb : ces évolutions augmentent la lutte mais diminuent le jeu debout.*

## Bloc Notes

Ces pages sont pour vous. Faites-nous profiter de vos expériences sur le site [www.fndr.fr](http://www.fndr.fr)  
ou sur notre page facebook : <https://www.facebook.com/CultureRugbyDeMouvement>



**DANGER  
CONTACT  
COMBAT**

## **SCOLAIRE NIVEAU 7 ?**

A : combat pour les  
non porteur (NP)

D : plaquage combat

*Droits de charge sur les porteurs et non porteurs  
DANGER PERMANENT  
PAS DE LIGNE D AFFRONTEMENT  
TYPE FOOT AMERICAIN*

### **NIVEAU 6**

A : course- balle.  
gardée

D : combat collectif

1C1 Debout arrachage poussée  
**LIGNES DE LA BALLE ET D’AFFRONTEMENT  
POUR Att ET Def**  
CONTACT MAWLING MELÉE SPONTANÉE  
**TYPE ENCHAINEMENT COURSE-POUSSÉE**

### **NIVEAU 5**

A : course-évitement  
et combat

D : plaquage-combat

1c1 Balle gardée amenée jusqu’au SOL  
Combat individuel et collectif pour libérer la balle  
**LIGNES DE LA BALLE et D’AFFRONTEMENT  
POUR Att ET Def**  
CONTACT RUCKING  
**TYPE ENCHAINEMENT COURSE-POUSSEE  
RUGBY 13 et 15**

### **NIVEAU 4**

Centre de gravité des règlements

A : course-évit-  
passe avant et après  
contact ceinturage

D : sur la balle et  
sur l’H : ceinturage

**Hors Jeu - LIGNES DE LA BALLE et D’AFFRONTEMENT  
rééquilibrage de l’égalité des chances  
augmentation de l’engagement physique**  
CONTACT BALLE TENUE / PLACAGE DEBOUT  
**TYPE RUGBY DE COURSE**

### **NIVEAU 3**

A : course-évit-  
passe main pied avant  
et après ceinturage

D : sur la balle et  
Sur l’H : ceinturage

CONTACT ET CEINTURAGE  
**TYPE JEU A 7 SANS HORS JEU**

### **NIVEAU 2**

A : course-évit-  
passe main pied  
avant ceinturage

D : sur la balle  
sur l’H : ceinturage

**PAS DE CONTACT PERTE DE BALLE AU CEINTURAGE  
TYPE RUGBY HAND-BALL**

### **NIVEAU 1**

A : course évit dribble  
passe Main - pied

D : sur la balle  
et GARDIEN sur la  
cible BASSE FOOT

**CONTACT EPAULE EPAULE TYPE FOOT GAELIQUE**

**DROITS  
DES  
JOUEURS  
A GARDER  
LA BALLE**

**PAS DE  
CONTACT  
SECURITE**

**LIBERTE  
DE LA BALLE**

## Bloc Notes



## FÉDÉRAL : LES DROITS DES JOUEURS ANIMENT LA VIE DU JEU ET CONSTRUISENT SYSTÉMATIQUEMENT LES TECHNIQUES



**DANGER CONTACT COMBAT**

### NIVEAU 6

*Course / Evitement / Combat debout collectif*

A : GARDER la balle et LUTTER pour avancer et libérer les bras / la balle par L'ARRACHAGE et la POUSSÉE des partenaires soutiens  
 D : ceinturer / plaquer / lutter pour arrêter Att et l'amener au sol et BLOQUER LA BALLE DEBOUT POUR L'ARRACHER

**DROITS DES JOUEURS A GARDER LA BALLE**

### NIVEAU 5

*Course / Evitement / Combat au ceinturage*

A : garder la balle et lutter pour avancer et libérer les bras / la balle au sol DANS LES MAINS DU SOUTIEN OU AU SOL  
 D : ceinturer / plaquer / lutter pour arrêter Att et l'amener au sol BLOQUAGE DES JAMBES ET DE LA BALLE  
 S : Les joueurs soutiens : PRENDRE LA BALLE EN MAIN OU POUSSER pour protéger la balle derrière la ligne du camp et la libérer

### NIVEAU 4

**Centre de gravité des règlements**

**Rééquilibrage du Rapport d'Opposition (RO)**

**JEU EN COURSE AVANT ET APRÈS CEINTURAGE / DEBOUT / AU SOL**

**LIGNES DE LA BALLE = AFFRONTLEMENT POUR A ET D**

**Augmentation de l'engagement physique et de la sécurité**

*Course / Évitement / Vitesse de passe (+longueur, +précision)*

**AVANT ET APRÈS CEINTURAGE DANS SON CAMP**

1C1 contrepied / débordement / 2c1

### NIVEAU 3

**PASSE AVANT ET APRÈS CEINTURAGE / JEU DEBOUT**

**RO en faveur de l'ATTAQUE**

*Course en avançant / Evitement / Vitesse de passe (+longueur, + précision)* **APRÈS CEINTURAGE**

1C1 / 2C1 / appuis en course/ changement de trajectoire en avançant

### NIVEAU 2

**RO en faveur de la DEFENSE**

*Course / Évitement / Vitesse de passe (+longueur+ précision)*

**AVANT CEINTURAGE**

Appuis en course/ Changement de trajectoire

**1C1 contrepied / débordement / 2c1**

**PAS DE CONTACT SECURITE**

**LIBERTE DE LA BALLE**

## Bloc Notes

Une remise en jeu rapide sur ballon sorti en touche devrait permettre aux non-posseurs de jouer rapidement, et ainsi de construire la notion de balance positive entre perte de balle et gain momentané de terrain par celui qui tape..... Gilles Malet

Un bilan d'observations du nouveau règlement en rugby UNSS du 92 en Benjamins en 2014 est sur le site : <http://www.fndr.fr> - Bilan d'utilisation du "toucher passer" en UNSS 92 en 2014..... Gilles Malet





## PROPOSITIONS DE RÉGLEMENTS POSSIBLES DES COMPÉTITIONS FÉDÉRALES ET SCOLAIRES

FFR	< 10 ans	< 12 ans	< 14 ans	< 16 ans
<b>TERRAIN</b>	30 X 40	35 X 50	40 X 50	Tout le terrain et 1/2 terrain en jeu réduit
<b>Nb joueurs</b>	6	6 OU 7	6 ou 7	6 ou 7 puis 12
<b>Temps</b>	2 X 8 mn ??	2 X 10 mn ??	2 X 12 mn	2 X 8 mn à 7 c 7 avants contre avants et 7 c 7 Ar contre Ar Puis 30 mn à 12 c 12 sur tout le terrain
<b>TOUCHE</b>	NON	NON	OUI	NON à 7 et OUI à 12
<b>MELEE</b>	NON	NON	OUI (poussée 1,5m)	NON à 7 et OUI à 12
<b>Plaquage</b>	Toucher 2 mains- Passer	1 mi-temps à « Toucher-Passer » et 1 mi-temps plaquer	1 mi-tps à « toucher-Passer-Contester » et 1 mi-temps plaquer	OUI
<b>Jeu au Pied</b>	OUI	OUI	OUI	OUI

UNSS	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors
<b>TERRAIN</b>	35 X 50	40 X 50	complet --5m	complet --5m
<b>NB</b>	6 OU 7	6 ou 7	7	7
<b>Temps</b>	2 X 8 mn ??	2 X 10 mn	2 X 10 mn	2 X 12 mn
<b>TOUCHE</b>	NON	OUI en 2ème mi-temps	OUI	OUI
<b>MELEE</b>	NON	OUI (poussée 1,5m) en 2ème mi-temps	OUI (poussée 1,5m)	OUI (poussée 1,5m)
<b>Plaquage</b>	1 mi-temps à « Toucher-Passer » et 1 mi-temps plaquer	1 mi-tps à « Toucher-Passer-Contester » et 1 mi-temps plaquer	OUI	OUI
<b>Jeu au Pied</b>	OUI	OUI	OUI	OUI

## Bloc Notes



## Vie du jeu, du rapport d'opposition Niveau 1 Scolaire « Gènes techniques » de la vie du jeu

Courses, évitements, libération de balle en dribble et passes à la main ou au pied sans Hors jeu type football gaélique  
Recherche des espaces libres, des intervalles.

Trajectoires de course contrepied ou débordement en 1c1 dribble et enchaînement possible en 2c1 avec passe en course ou feinte de passe.  
Tir au but au pied.

**Le rapport d'opposition bascule nettement en faveur de l'attaque par un jeu ou la marque au pied est fréquente.**

*Problème de vitesse et de précision gestuelle essentielle à faire acquérir dans l'opposition, notamment au pied.*

*D'autant plus que le jeu se déroule dans un rapport d'espace-temps contraignant ou facilitant.*

*(Nombre de joueurs/ surface du terrain)*

*Cf « lois de l'exercice »*

Construction des techniques gestuelles dans l'opposition, par le jeu, dans les alternatives : 1c1 / 2c1 et passes à la main ou passes au pied, tir au but sur cible basse ou cible haute

- Course pour aller marquer
- Course pour éviter l'adversaire

*Passes diversifiées au partenaire démarqué*

*Construction de la disponibilité technique*

*Ouverture de l'éventail technique gestuel*

*Recherche vitesse et précision gestuelle*

**Liberté de balle** permanente/ jeu de course à la main et au pied avec ballon de football.

**Droits des joueurs** : la balle est libre en course (avec dribble), en passe, et sur les tirs au but.  
Engagement physique en course

**Jeu type « Football Gaélique »** : intelligence technique gestuelle adaptée à l'opposition.  
Marque dans 2 cibles uniquement au pied : but de football avec gardien et Cible haute de rugby.

- 1c1 « dribble » / tir
- 2c1 passe à la main
- 2c1 passe au pied

- **Enchaînement course d'évitement / Dribble 2 mains / tir en « reprise de volée » dans le but de foot ou la cible haute.**
- **Enchaînement course d'évitement / Dribble 2 mains/passes au pied à ras de terre ou aérienne.**
- **Enchaînement course d'évitement / Passes 2 mains « rugby » ou 1 main « handall ».**

**Egalité des chances** : balle toujours libre, Jeu sans hors jeu, avec la règle de l'avantage pour la vie du jeu

Les Attaquants perdent la balle si:

La balle tombe au sol et récupérée par la D

Le P (Porteur de balle) se fait arracher la balle

Le P ou la balle sort des limites du terrain

**Att P (Porteur)** : Courses pour éviter le défenseur (1c1) avec dribble et aller tirer.

Pendant le temps du 1c1 recherche et perception des NP (Non Porteur).

Passe Main ou Pied vers un partenaire devant ou derrière (2c1)

NP (Non Porteur) :

Courses pour démarquages devant ou derrière (recherche des espaces libres) pendant le temps où le P joue le 1C1 / évitement.

**Déf** : Courses pour intercepter balles libres sur les passes, sur les dribbles et sur les tirs.  
Ou récupérer les balles qui tombent au sol

**Att P : 1C1** : Contrepied / Débordement  
Action / Réaction par rapport au défenseur par les trajectoires de course, appuis, changement d'appuis, feintes en avançant ou en reculant.  
Perception et utilisation CtrePd / DéborT

**2C1** :

Enchaînement Course / Passe rapide sans s'arrêter / Feinte de passe

Passe de plus en plus tendue et longue pour prendre de vitesse l'adversaire (signification tactique de la passe dans le Rapport d'Opposition RO) et donner à un partenaire démarqué.

**D** : Cadrage défensif en HcH dans le jeu

- Avancer sur le P pour diminuer l'espace sur le temps de passe

- « Garder l'intérieur » et le contre pied face au P

- Placement en HcH ou en interception / NP

## Bloc Notes



## Vie du jeu, du rapport d'opposition Niveau 2 « Gènes techniques » de la vie du jeu

Courses, évitements, libération de balle et passes sans Hors jeu (HJ).  
Recherche des espaces libres, des intervalles.

### **Le rapport d'opposition est en faveur de la défense**

*Problème de vitesse gestuelle essentiel à faire acquérir dans l'opposition, D'autant plus que le jeu se déroule dans un rapport d'espace-temps contraignant ou facilitant (Nombre de joueurs / surface du terrain) Cf « lois de l'exercice »*

**Liberté de balle** permanente / Peu ou pas de contact

Engagement physique en course et en évitement

**Droits des joueurs** : Jeu à la main type « Rugby hand ball » ou rugby à « Toucher » : intelligence technique gestuelle adaptée à l'opposition : Courses / Évitements et Cadrages / Passes.

### **Jeu type «à Toucher»**

- Toucher / Passer ou
- Toucher / Contest D / Passer
- Jeu au pied court et long

### **Egalité des chances**

Avec la règle de l'avantage pour la vie du jeu.

Les Attaquants perdent la balle si:

- La balle tombe au sol
- Le P n'a pas passé sa balle en 3s ou 2s 1s
- Le P se fait arracher la balle
- Le P ou la balle sort des limites du terrain

Jeu sans hors jeu (selon les objectifs)

**Att P** : Courses pour éviter le défenseur (1c1)  
Pendant le temps du 1c1 recherche et perception des NP :  
Balle Lancée vers un partenaire devant ou derrière avant le toucher ou après (2c1)

**NP** :  
Courses pour démarquages devant (recherche espaces libres) ou derrière (recherche des intervalles) Pendant le temps où le P joue le 1C1 / évitement

**D** : Courses pour toucher le porteur de balle (P)  
Intercepter balles libres sur les passes  
Ou utiliser les balles qui tombent au sol

Trajectoires de course contrepied ou débordement en 1c1 et enchaînement possible en 2c1 avec passe en course ou feinte de passe.

Construction des techniques gestuelles dans l'opposition, par le jeu dans l'alternative 1c1 / 2c1 au « point crucial » (point de rencontre).

Course pour aller marquer

Course pour éviter l'adversaire

*Passes diversifiées au partenaire démarqué*

*Construction de la disponibilité technique*

*Ouverture de l'éventail technique gestuel*

*Recherche vitesse et précision gestuelle*

- **Toucher / passer en pivot 3s maximum**
- **Toucher / se décaler / lutter pour ne pas se faire arracher la balle / passe**
- **Passes 2 mains / 1 main en course ou pivot**
- **Passes rugby ou hand ball devant « en appui » pour les scolaires**
- **Passe « aveugle » dans l'axe**
- **Passe chistéra derrière pour les soutiens.**
- **Jeu au pied : «course d'évitement du 1er rideau pour dégager le ballon et permettre le coup de pied long**
- **Jeu au pied court 1C1 au dessus du 1er rideau**
- **Jeu au pied court après le cadrage 1C1 dans l'intervalle (à ras de terre)**

**Att P** : 1C1 : Jeu au pied avant contact ou dans l'intervalle Contrepied / Débordement

Action / Réaction par rapport au défenseur par les trajectoires de course, appuis, changement d'appuis, feintes en avançant ou en reculant.

Perception et utilisation CtrePd / DéborT

Tenue de balle à deux mains ou passage d'1 main à 2 mains.

**2C1** : Enchaînement Course / Cadrage offensif /

Passes rapides sans s'arrêter OU Feinte de passe

Armé de la passe pendant la course sans lever les bras pour gagner du temps ou passe- hand-ball 1 bras.

Passes de plus en plus tendues et longues

(Passe « vrillée ») pour prendre de vitesse

l'adversaire (signification tactique de la passe dans le R O) et donner à un partenaire démarqué.

**D** : Cadrage défensif en HcH dans le jeu

- Avancer sur le P pour diminuer l'espace et le temps

- « Garder l'intérieur » et le contre pied face au P

- Placement en HcH ou en interception / NP

- Toucher le P ou Blocage de la balle en HcH

## Bloc Notes



## Vie du jeu, du rapport d'opposition Niveau 3 « Gênes techniques » de la vie du jeu

Jeu de course avec ou sans HJ. Nouveaux droits, liberté de balle et liberté des joueurs : course d'évitement en avançant vers la cible, passe avant ou après contact - ceinturage.

**Le rapport d'opposition bascule nettement en faveur de l'attaque par un jeu qui avance en permanence et qui marque souvent.**

*Problème de vitesse et de précision gestuelle essentiel à faire acquérir dans l'opposition, avant et après contact*

*D'autant plus que le jeu se déroule dans un rapport d'espace-temps contraignant ou facilitant (Nombre de joueurs / surface du terrain)*

*Cf « lois de l'exercice »*

**Liberté de balle** permanente / jeu de course

**Droits des joueurs avec Contact** : passes avant et après ceinturage du défenseur

Engagement physique en course et en évitement

**Jeu à la main / jeu au pied** : intelligence technique gestuelle adaptée à l'opposition :

- 1c1 CtrePd / DéborT balle en main
- 1c1 CtrePd / DéborT jeu au pied à ras de terre dans l'intervalle
- 1c1 jeu au pied au dessus du D
- 2c1 avant contact
- 2c1 après contact (balle doit être libérée)

**Egalité des chances** : Avec la règle de l'avantage pour la vie du jeu.

Les Attaquants perdent la balle si :

- La balle tombe au sol (non obligatoire)
- La balle est bloquée par l'adversaire
- Le P se fait arracher la balle
- Le P ou la balle sort des limites du terrain

**Att P** : Courses pour éviter le défenseur (1c1)

Pendant le temps du 1c1 recherche et perception des NP

Balle Lancée vers un partenaire devant ou derrière avant le ceinturage ou après (2c1)

NP :

Courses pour démarquages sans HJ

- Devant (recherche espaces libres) ou
- Derrière (recherche des intervalles) Pendant le temps où le P joue le 1C1 / Évitement

Courses pour démarquages avec HJ (cf niveau 1 et 4 utilisation de la largeur et de la distance à D

D : Courses pour Ceinturer / Plaquer le P (porteur de balle)

Intercepter balles libres sur les passes

Ou utiliser les balles qui tombent au sol

Trajectoires de course contrepied ou débordement en 1c1 et enchaînement possible en 2c1 avec passe en course ou feinte de passe.

Construction des techniques gestuelles dans l'opposition, par le jeu dans l'alternative 1c1 / 2c1 au « point crucial ».

Course pour aller marquer

Course pour éviter l'adversaire

*Passes diversifiées au partenaire démarqué*

*Construction de la disponibilité technique*

*Ouverture de l'éventail technique gestuel après le « ceinturage contact » de D, dans et par le jeu*

*Recherche vitesse et précision gestuelle*

- **Passes des 2 côtés avant contact**
- **Passe ½ tour après contact**
- **Décalage / passage des bras après contact à 2 mains ou à 1 main**
- **Décalage / Passe après contact 1main « chistéra ».**
- **Décalage passe « aveugle » dans l'axe après contact**

**Att P : 1C1** : Contrepied / débordement

Action/Réaction par rapport au défenseur par les trajectoires de course, appuis, changement d'appuis, feintes en avançant ou en reculant.

Perception et utilisation CtrePd / DéborT

Tenue de balle à deux mains

**2C1** :

Enchaînement course/ passe rapide sans s'arrêter/ feinte de passe

Armé de la passe pendant la course sans lever les bras pour gagner du temps

Passe de plus en plus tendue et longue

(Passe « vrillée » avant contact) pour prendre de vitesse l'adversaire (signification tactique de la passe dans le R O) et donner à un partenaire démarqué.

**D** : Cadrage défensif en HcH dans le jeu

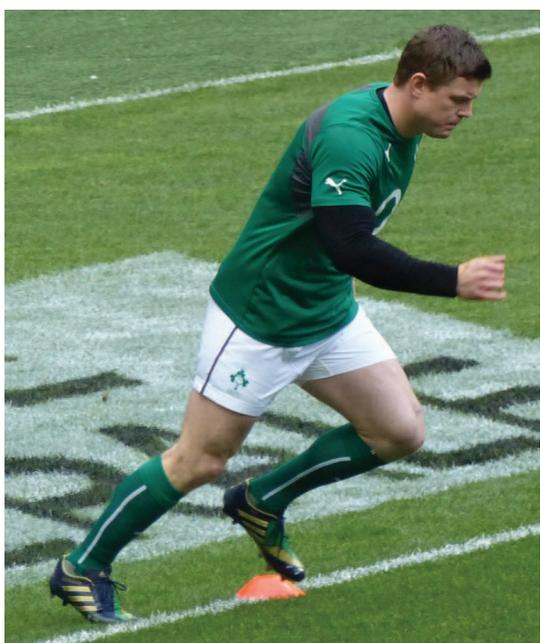
- Avancer sur le P pour diminuer l'espace sur le temps de passe

- « Garder l'intérieur » et le contre pied face au P

- Placement en HcH ou en interception / NP

- Ceinturage / Placage ou Blocage de la balle en HcH

## Bloc Notes



### « Centre de gravité » des règlements

**En scolaire, la mise en place de la ligne de Hors Jeu permet de rééquilibrer le rapport d'opposition en maintenant l'incertitude, l'égalité des chances et la technicité gestuelle au « point crucial ».**

*Problème de vitesse et de précision gestuelle essentiel à faire acquérir dans l'opposition, avant et après contact*

*D'autant plus que le jeu se déroule dans un rapport d'espace-temps contraignant ou facilitant (Nombre de joueurs/ surface du terrain)*

*Cf « lois de l'exercice »*

### Liberté de balle permanente / jeu de course

**Droits des joueurs avec Contact** : passes avant et après contact-ceinturage du défenseur et droit à garder la balle après le ceinturage.

Engagement physique en course et en évitement

**Jeu à la main / jeu au pied** : intelligence technique gestuelle adaptée à l'opposition :

- 1c1 CtrePd / DéborT balle en main
- 1c1 CtrePd / DéborT jeu au pied à ras de terre dans l'intervalle
- 1c1 jeu au pied au dessus du D
- 2c1 avant contact
- 2c1 après contact (balle peut être gardée)

**Egalité des chances** : Avec la règle de l'avantage pour la vie du jeu

Les Attaquants perdent la balle si:

- La balle est bloquée par l'adversaire
- Le P tombe au sol après plaquage
- Le P se fait arracher la balle
- Le P ou la balle sort des limites du terrain

**Att P** : Courses pour éviter le défenseur (1c1)  
Pendant le temps du 1c1 recherche et perception des NP.  
Balle Lancée vers un partenaire avant le ceinturage/plaquage ou après (2c1)

**NP** : Courses pour démarquages

- Sur toute la largeur du terrain (recherche des intervalles) Pendant le temps où le P joue le 1C1 / évitement.

- En prenant de la distance/profondeur vis-à-vis des D pour avoir la possibilité de recevoir la passe sans être plaqué par le D sur le temps de passe.

- Disponibilité d'un joueur dans l'axe du P en permanence pour le 2c1

**D** : Courses pour ceinturer/plaquer le porteur de balle

Intercepter balles libres sur les passes

Ou utiliser les balles qui tombent au sol

« Les gènes techniques » du noyau central du règlement

Construction des techniques gestuelles dans l'opposition, par le jeu dans l'alternative 1c1 / 2c1 au « point crucial ».

- Course pour aller marquer
- Course pour éviter l'adversaire

*Passes diversifiées au partenaire démarqué*

*Construction de la disponibilité technique*

*Ouverture de l'éventail technique gestuel après le « ceinturage plaquage » de D, dans et par le jeu Recherche vitesse et précision gestuelle*

- **Passes des 2 côtés avant contact**
- **Passe ½ tour après contact**
- **Décalage /passage des bras après contact a 2 mains ou à 1 main**
- **Décalage / Passe après contact 1main « chistéra ».**
- **Décalage passe « aveugle » dans l'axe après contact**
- **Passe au sol après plaquage**

**Att P : 1C1 : Contrepied / Débordement**  
Action/Réaction par rapport au défenseur par les trajectoires de course, appuis, changement d'appuis, feintes en avançant ou en reculant.  
Perception et utilisation CP/DBT

**2C1 :**  
Enchaînement course/ passe rapide  
Ou feinte de passe

- Passe avant contact devant la défense de plus en plus tendue et longue, Passe « vrillée » pour prendre de vitesse l'adversaire (signification tactique de la passe dans le R O ) et donner à un partenaire démarqué.

ou

- Passe « dans la défense » après contact courte dans le dos de D dans l'intervalle à « hauteur du P »

**D** : cadrage défensif en HcH dans le jeu

- Avancer sur le P pour diminuer l'espace sur le temps de passe

- « Garder l'intérieur » et le contre pied face au P

- Placement en HcH ou en interception/np

- Ceinturage / Plaquage ou Blocage de la balle en HcH

- Plaquage offensif en avançant

- Plaquage défensif au niveau des genoux

## Bloc Notes



## Vie du jeu, du rapport d'opposition Niveau 5 « Gènes techniques » de la vie du jeu

### Jeu de course / Jeu d'affrontement

**Affrontement et libération de balle** « au point crucial » sur et par la ligne de hors jeu.

*Augmentation de l'intensité physique / Nouveau droit pour A dans le 1c1 : garder la balle après plaquage pour continuer à avancer, lutter pour rester debout et libérer la balle avant le sol ou jusqu'au sol / Type rugby a 15 ou rugby à 13 / (Nombre de joueurs/ surface du terrain) Cf « lois de l'exercice »*

**Droits des joueurs avec Contact** : Passes avant et après ceinturage / plaquage du défenseur / Droit de garder la balle jusqu'à la libération au sol (rugby 15) OU / Droit de garder la balle jusqu'au sol (rugby 13)  
Engagement physique au contact de plus en plus important en course (13) et /ou en poussée collective (15).

**Jeu à la main / jeu au pied** : Intelligence technique gestuelle adaptée à l'opposition :

- 1c1 CtrePd / DéborT balle en main
- 1c1 plaquage balle tenue (rugby 15) ou gardée jusqu'au sol (rugby 13)
- 1c2 / 3c3 Libération / Affrontement sur la ligne de HJ.
- 1c1 CtrePd / DéborT jeu au pied à ras de terre dans l'intervalle
- 1c1 jeu au pied au dessus du D
- 2c1 avant contact
- 2c1 après contact

**Egalité des chances** : Avec la règle de l'avantage pour la vie du jeu. Les Attaquants perdent la balle si :

- La balle est bloquée par l'adversaire
- Le P tombe au sol et garde la balle après plaquage (15)
- Au 3° tenu au sol la balle n'est pas libérée au pied pour l'adversaire (13)
- Le P se fait arracher la balle
- Le P ou la balle sort des limites du terrain

**Att Po** : Courses pour éviter le défenseur (1c1)

Pendant le temps du 1c1 recherche et perception des NP.

Balle Lancée vers un partenaire avant le ceinturage/ plaquage ou après (2c1) ou libérée au sol

**NP** : Courses pour démarquages

- Sur toute la largeur du terrain (recherche des intervalles)

Pendant le temps où le P joue le 1C1 / évitement.

- En prenant de la distance/profondeur vis-à-vis des D pour avoir la possibilité de recevoir la passe sans être plaqué par le D sur le temps de passe.

- Disponibilité d'un joueur dans l'axe du P en permanence pour le 2c1 OU pour la protection de la balle libérée au sol (15) OU pour recevoir la balle du joueur tenu au sol (13)

**D** : Courses pour ceinturer / plaquer le porteur de balle et l'amener au sol A / Intercepter balles libres sur les passes Ou utiliser les balles qui tombent au sol / Arracher/contester la balle tenue au sol par A / elle doit être libérée (vie du jeu/ égalité des chances/sécurité des joueurs)

Affrontement dans le 1c1 pour libérer les bras et la balle après combat au plaquage / maintien de la vitesse et précision de la passe .

Construction des techniques gestuelles dans l'opposition, par le jeu dans l'alternative 1c1 : balle libérée debout / balle libérée au sol

*Passes diversifiées au partenaire démarqué*

*Construction de la disponibilité technique*

*Ouverture de l'éventail technique gestuel après le « ceinturage plaquage » de D, dans et par le jeu Recherche vitesse et précision gestuelle*

- **Passes des 2 côtés avant contact**
- **Passe ½ tour après contact**
- **Décalage / Passage des bras après contact a 2 mains ou à 1 main**
- **Décalage / Passe après contact 1main « chistéra ».**
- **Décalage passe « aveugle » dans l'axe après contact**
- **Passe au sol après plaquage**
- **Balle au sol donnée dans les mains du partenaire soutien (15)**
- **Balle posée au sol dans son camp et libérée par la poussée du partenaire soutien (15)**
- **Balle gardée au sol (13)**

**Att P : 1C1** : Contrepied / Débordement

Action / Réaction par rapport au défenseur par les trajectoires de course, appuis, changement d'appuis, feintes en avançant ou en reculant.

Perception et utilisation CtrePd / DéborT

**2C1** : Enchaînement course/ passe rapide

Ou feinte de passe

- Passe avant contact devant la défense de plus en plus tendue et longue, Passe « vrillée » pour prendre de vitesse l'adversaire (signification tactique de la passe dans le R O ) et donner à un partenaire démarqué.

- Passe « dans la défense » après contact courte dans le dos de D dans l'intervalle à « hauteur du P » jusqu'au sol

**D** : cadrage défensif en HcH dans le jeu

- Avancer sur le P pour diminuer l'espace sur le temps de passe

- « Garder l'intérieur » et le contre pied face au po

- Placement en HcH ou en interception/np

- Ceinturage/plaquage ou Blocage de la balle en HcH ou à 2 plaqueurs sur A

- Plaquage offensif en avançant

- Plaquage défensif au niveau des genoux

- Le plaqueur se retire de la zone de A au sol pour la libération de balle et l'égalité des chances

- Le premier D sur ses appuis tente d'arracher la balle tenue au sol.

## Bloc Notes



## Vie du jeu, du rapport d'opposition Niveau 6 « Gênes techniques » de la vie du jeu

Jeu de course / Jeu d'affrontement / Jeu de poussée

**Affrontement et libération de balle** « au point crucial » sur et par la ligne de hors jeu par l'affrontement collectif de poussée.

*Augmentation de l'intensité physique / Nouveau droit pour A dans le 1c1 : garder la balle après plaquage pour continuer à avancer, lutter pour rester debout et garder la balle pour la poussée collective des joueurs NP / Type rugby a 15 / (Nombre de joueurs/ surface du terrain) Cf « lois de l'exercice »*

**Droits des joueurs avec Contact** : passes avant et après ceinturage / plaquage du défenseur / Droit de garder la balle debout en affrontant les D / Droits des partenaires au regroupement pour garder la balle avancer et libérer la balle. Engagement physique au contact de plus en plus important en poussée collective.

**Jeu à la main / jeu au pied** : intelligence technique gestuelle adaptée à l'opposition :

- 1c1 CtrePd / DéborT balle en main
- 1c1 plaquage balle tenue (rugby 15))
- 1c2 / 3c3 libération / affrontement sur la ligne de HJ.
- 1c1 CtrePd / DéborT jeu au pied à ras de terre dans l'intervalle
- 1c1 jeu au pied au dessus du D
- 2c1 avant contact
- 2c1 après contact

**Egalité des chances** : Chaque équipe pousse de part et d'autre de la ligne de la balle. Avec la règle de l'avantage pour la vie du jeu. Les Attaquants perdent la balle si:

- La balle est bloquée par l'adversaire
- Le regroupement de joueurs n'avance plus.
- Le P se fait arracher la balle
- Le P ou la balle sort des limites du terrain

**Att P** : Courses pour éviter le défenseur (1c1) Pendant le temps du 1c1 recherche et perception des np.

Balle Lancée vers un partenaire avant le ceinturage/ plaquage ou après (2c1) ou libérée au sol

**Np** : Courses pour démarquages

- Sur toute la largeur du terrain (recherche des intervalles) Pendant le temps où le P joue le 1C1 / évitement.

- En prenant de la distance/profondeur vis-à-vis des D pour avoir la possibilité de recevoir la passe sans être plaqué par le D sur le temps de passe.

- Disponibilité d'un joueur dans l'axe du P en permanence pour le 2c1 OU pour la protection de la balle libérée au sol (15) OU pour recevoir la balle du joueur tenu au sol (13)

**D** : Courses pour ceinturer/plaquer le porteur de balle et amener au sol A

Intercepter balles libres sur les passes ou utiliser les balles qui tombent au sol

Arracher la balle tenue par A / elle doit être libérée (vie du jeu/ égalité des chances/sécurité des joueurs)

Affrontement dans le 1c1 pour rester debout et libérer les bras, la balle après combat au plaquage : balle arrachée et conservée collectivement par les partenaires

Construction des techniques gestuelles dans l'opposition, par le jeu dans l'alternative 1c1 au « point crucial »:

balle libérée debout /balle libérée par arrachage des partenaires en regroupement

*Passes diversifiées au partenaire démarqué*

*Construction de la disponibilité technique*

*Ouverture de l'éventail technique gestuel après le « ceinturage plaquage » de D, dans et par le jeu*

*Recherche vitesse et précision gestuelle*

- **Passes des 2 côtés avant contact**
- **Passe ½ tour après contact**
- **Décalage /passage des bras après contact a 2 mains ou à 1 main**
- **Décalage / Passe après contact 1main « chistéra ».**
- **Décalage passe « aveugle » dans l'axe après contact**
- **Passe au sol après plaquage**
- **Balle arrachée par le 1° partenaire puis protégée/ étayée par la poussée collective**

**Att P** : 1C1 : Contrepied / Débordement Action/Réaction par rapport au défenseur par les trajectoires de course, appuis, changement d'appuis, feintes en avançant ou en reculant.

Perception et utilisation CtrePd / DéborT

**2C1** : Enchaînement Course/ Passe rapide

Ou feinte de passe

- Passe avant contact devant la défense de plus en plus tendue et longue, Passe « vrillée » pour prendre de vitesse l'adversaire (signification tactique de la passe dans le R O ) et donner à un partenaire démarqué. ou

- Passe « dans la défense » après contact courte dans le dos de D dans l'intervalle à « hauteur du P » jusqu'au sol

**D** : cadrage défensif en HcH dans le jeu

- avancer sur le P pour diminuer l'espace sur le temps de passe

- « garder l'intérieur » et le contre pied face au P

- Placement en HcH ou en interception / NP

- Ceinturage/plaquage ou Blocage de la balle en HcH ou à 2 plaqueurs sur A

- Plaquage offensif en avançant

- Plaquage défensif au niveau des genoux

- tentative d'arrachage de la balle sur A puis regroupement et poussée collective

## Un petit mot de Jacques DURY



Depuis la création de l'association Culture Rugby de Mouvement Témoignages (CRMT), un bon bout de son chemin a été parcouru, tant dans le milieu fédéral que scolaire, et les échanges (ce que nous souhaitons depuis le début) s'enrichissent, tous les jours un peu plus, des expériences de tous ceux qui ont voulu témoigner. Le site de l'association (<http://www.fndr.fr>) devient un vrai carrefour d'échanges, une véritable « mine d'informations » et aussi un lien de convivialité où il fait bon passer un moment !

Aujourd'hui, et aussi parce cet outil informatique donne du « grain à moudre », nous souhaitons vivement le faire partager par le plus grand nombre, enseignants, éducateurs, entraîneurs, pour le bien de tous les jeunes en formation, et l'enrichir des expériences du plus grand

nombre.

Il nous faut donc disposer de plus de moyens humains et financiers si l'on veut poursuivre et, pourquoi pas, animer toujours plus de rencontres ou de stages.

C'est la raison pour laquelle nous sollicitons ton adhésion à l'association (qui te donne aussi accès à un plus grand nombre d'informations sur le site) et comptons sur toi pour nous faire connaître auprès de tes amis éducateurs.

Si tu désires nous rejoindre,

**le montant de la cotisation est de 20€** à verser :

- Soit par chèque à l'ordre de CRMT, à envoyer à Patrick LADAUGE 12 allée des plantes 94800 VILLEJUIF
- Soit par virement auprès de la banque postale centre financier de Limoges  
IBAN : FR84 2004 1010 0608 0322 9B02 739  
BIC : PSSTFRPLIM

Dans tous les cas,

1. Va sur le site <http://www.fndr.fr> et inscris-toi (en dessous de «connexion» «créer un compte»)
2. Si tu veux adhérer, complète et fais moi parvenir (avec le chèque ou par mail), le questionnaire ci-dessous :

NOM : .....

PRENOM : .....

Adresse postale : .....

Adresse mail : .....

Téléphone (s) (portable de préférence) : .....

