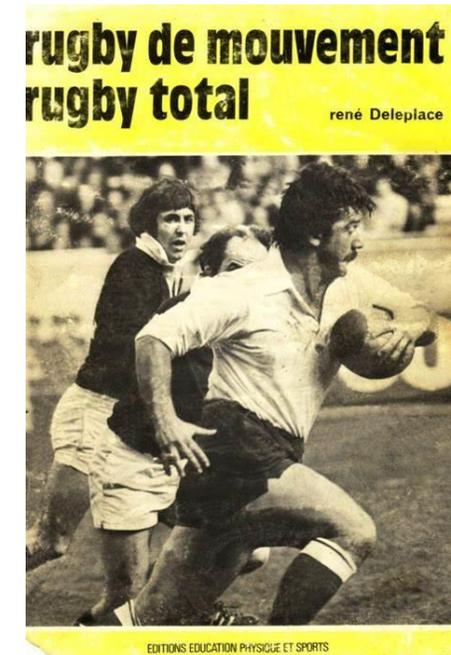
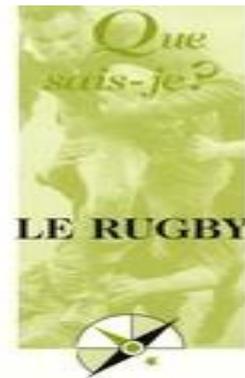
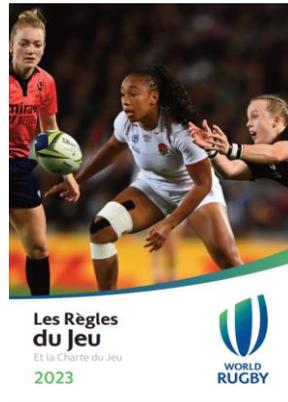
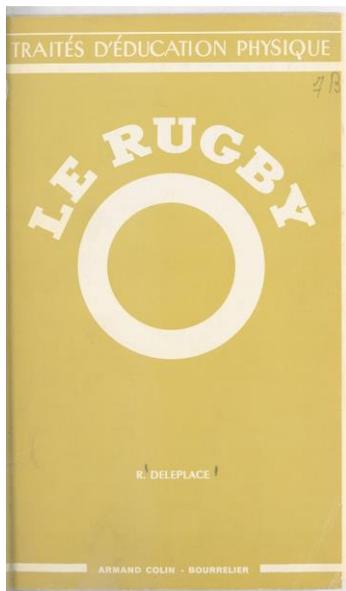




# Noyau Central du Règlement et Esprit du jeu



Daniel Bouthier

puf

Septentrion



### Premier Enseignement :

#### **Le jeu a précédé le règlement dans le temps**

Indication précieuse à l'attention qu'il faut accorder aux transformations apportées par les joueurs.

Wakefield et Marschall, « Rugger », 1927 :

« tous les grands joueurs cherchent constamment des apports nouveaux »

Insistent sur **effet néfaste d'une attitude d'esprit rétrograde** : refus d'évolution, refus d'enrichissement.

Soulignent l'importance d'un approfondissement théorique du rugby.



### Deuxième Enseignement :

Le jeu lui-même a imposé tout le développement pris par le code et la présence d'un referee

**Le jeu sans arbitre a précédé le jeu avec arbitre**

L'Histoire du jeu montre l'existence de deux catégories de règles :

- **Règles fondamentales**
- **Règles complémentaires**

### Histoire et Pédagogie : règle fondamentale :

**« Aller du Simple au Complexe et du Général au Particulier », Deleplace R. , Le Rugby, 1966.**





« **Aller du Simple au Complexe et du Général au Particulier** »  
Deleplace R. , Le Rugby, 1966.

Procéder ainsi pour saisir l'esprit du règlement actuel, de la compréhension d'ensemble, de la compréhension de groupes de règles ou de la compréhension de chaque règle prise en particulier.

Pour le joueur approfondissement de la compréhension du règlement est aussi indispensable que l'entraînement tactico-technique.

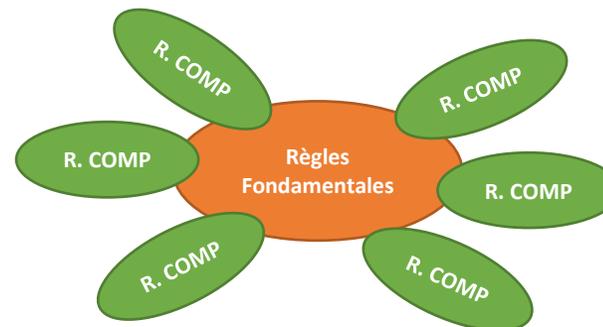
La **présentation du règlement du jeu** n'est pas exclusive au Rugby mais aussi au Football, Basket Ball, Volley Ball et Hand Ball.

### Règles Fondamentales

Caractéristiques essentielles

Peu nombreuses

Cadre de base à l'action de jeu



### Règles Complémentaires

Nombreuses

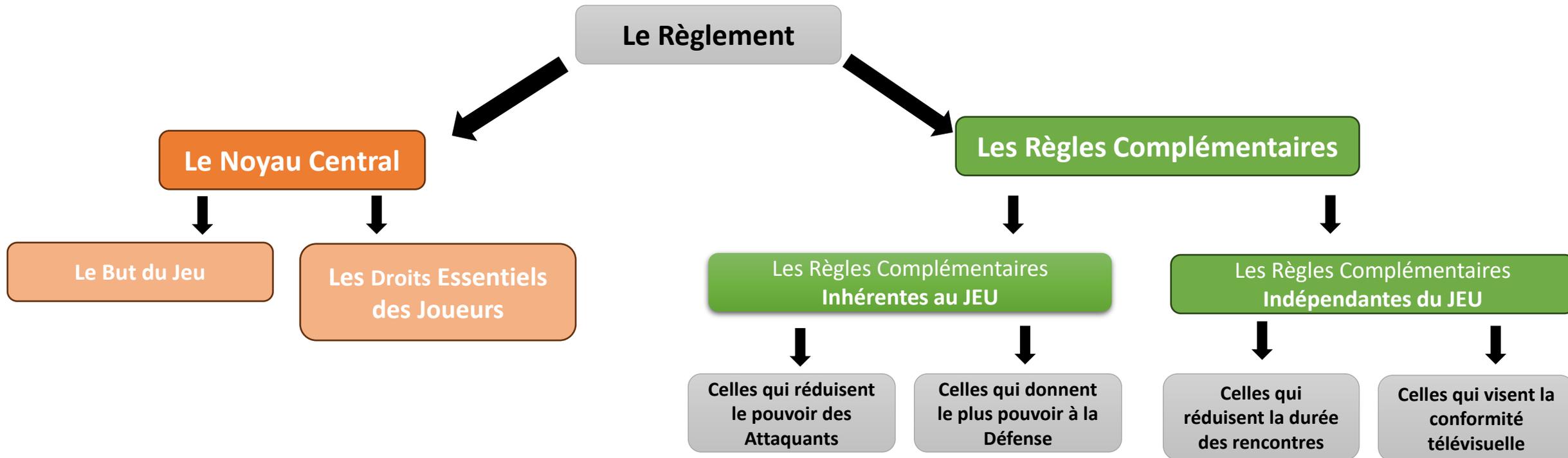
Destinées à assurer l'application des règles fondamentales dans le détail pratique du jeu



## MODELISATION DU REGLEMENT SPORT COLLECTIF

« Analyse Technologique du rôle de libéro en Volley-Ball : une influence paradoxale sur le jeu »

S. ELOI, *eJRIEPS*, n°23, 2011, p. 46-75





Le Noyau Central du Règlement ou règles fondamentales recouvrent les principes essentiels de chaque Règlement en sport collectif. Deleplace R.

<b>LA MARQUE</b>	Essentielle à comprendre pour vérifier la logique spécifique de l'activité. <b>Une ou deux cibles à atteindre</b> , à partir de la/lesquelles découlent la logique du règlement et des rapports d'opposition.
<b>LES DROITS DES JOUEURS EN ATTAQUE ET EN DEFENSE</b>	Découlent de la logique de la marque et viennent la compléter et la renforcer, dans l'esprit du règlement qui est l' <b>Egalité des Chances</b> .
<b>LA LIBERTE D'ACTION SUR LA BALLE</b>	Dans l'esprit de l'égalité des chances, cela permet de manière spécifique de faire vivre un jeu intéressant en favorisant, en sollicitant la <b>continuité des mouvements de jeu</b> .
<b>L'ENGAGEMENT PHYSIQUE</b>	<b>Parti pris athlétique</b> dans le cadre de l'égalité des chances



## Principes Fondamentaux du Rugby

Au nombre de 4, ils s'enchaînent dans un ordre précis chapeautés par un principe spécial :  
**La Règle de l'Avantage (Règle 7)**





## Principe 1 : La Marque (Règle 8)

### Deux cibles :

- une verticale et haute (3m) où les joueurs marquent au pied
- une horizontale et très large (50 à 60 m) où les joueurs marquent à la main

Deux cibles indéfendables hors de portée des joueurs si la défense s'appuie sur elles  
(différence fondamentale avec les autres sports collectifs)

Seule possibilité pour les joueurs : défendre au niveau du ballon en s'engageant sur le joueur ou sur le ballon.

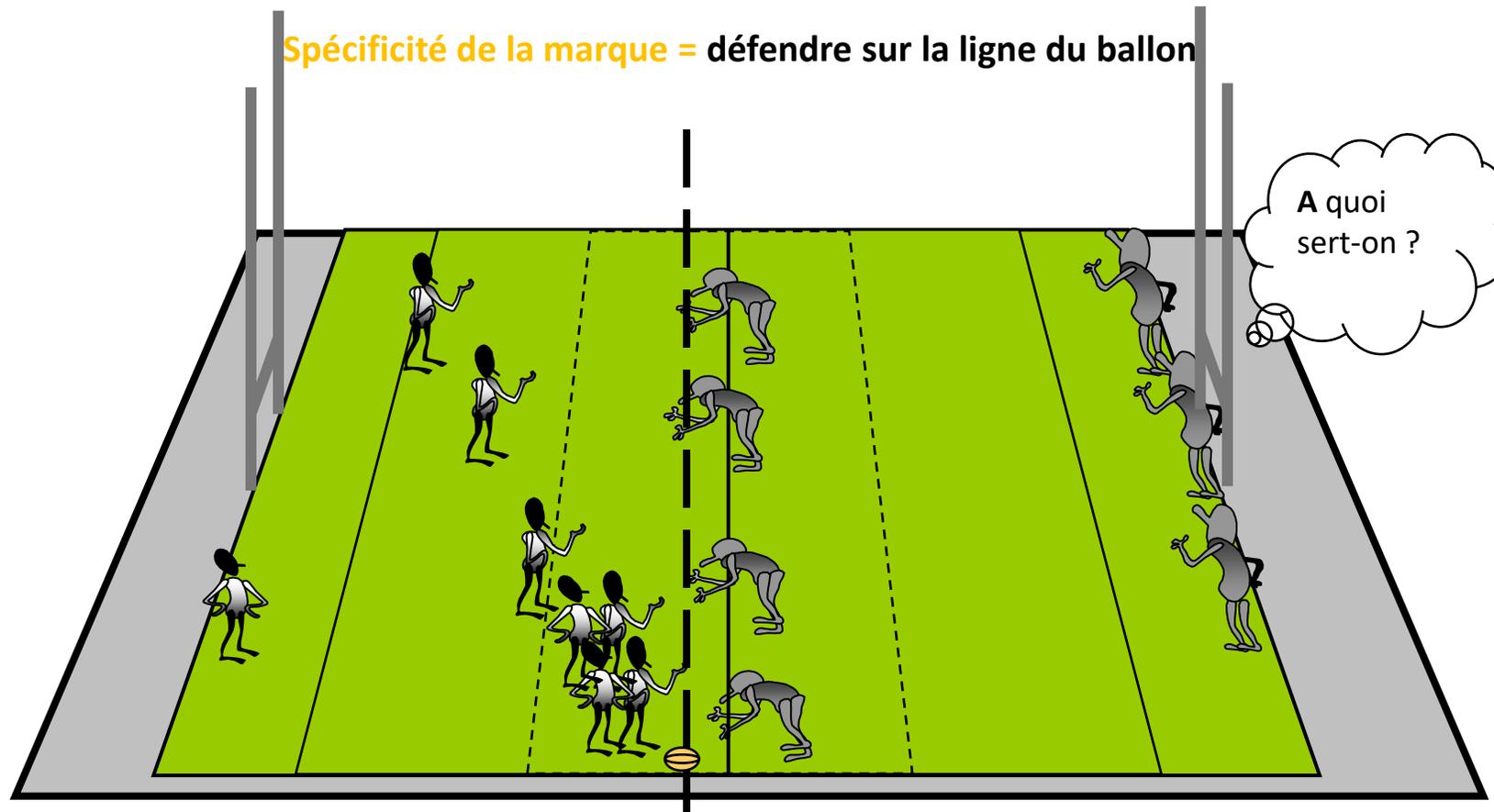
L'intensité du combat est maximale autour de la ligne d'affrontement





L'évolution historique de la pratique montre que la règle  
qui évolue le plus est liée au système de score.

Cette constatation illustre **l'aspect central attribué à la marque** dans la constitution d'un règlement de sport collectif  
(Essai, transformation, pénalité, drop).





## Principe 2 : Les Moyens d'Action du Joueur

Deux idées fondamentales président au règlement de jeu en Rugby

Liberté la plus totale possible d'action pour les joueurs

Ballon toujours disponible pour le jeu effectif

Le Rugby, **jeu d'attaque**, donne toute liberté d'action sur le ballon et pour la conquête du ballon.  
Le ballon peut être porté, dribblé, botté de toutes les façons, lancé avec la ou les mains

### Une seule Restriction : l'En-Avant. (Règle 11)

En conséquence, **pour la Défense** : droit d'arrêt sur l'homme lorsque celui-ci est porteur de balle.

L'arrêt sur l'homme (acte viril) doit être loyal et respecter l'intégrité physique du porteur de balle.

### (Règle 14)

Le croc en jambe ou un coup délibéré pour stopper est une faute grave (pénalité).





## Principe 3 : Le Hors-Jeu (Règle 10)

L'idée de départ qui amène la règle du Hors-Jeu est **le parti pris athlétique**.

Le rugby veut que ce soit les hommes qui courent, et non pas le ballon à leur place.

Le mouvement du ballon par rapport à la profondeur du terrain ne doit-être que le témoin du mouvement des hommes selon cette dimension.

**Jeu de courses et de combat physique à tout moment et en tout point du terrain.**



## Principe 3 : Le Hors-Jeu (Règle 10)

Si les attaquants courent alors les défenseurs courent eux aussi.

Comme les défenseurs doivent de part ce que sont les règles d'action sur le ballon et sur l'homme « coller » au niveau du ballon pour être efficaces (cf logique de la marque), en conséquence de quoi :

**la forme la plus simple pour le hors-jeu est que celui-ci ne concerne que les seuls attaquants.**



Un joueur est Hors-Jeu (ne peut plus participer au jeu) lorsqu'il est **en avant du joueur porteur de balle** selon une parallèle à la ligne de but.

Aussi, la balle ne peut être transmise à un partenaire situé devant (règle de l'en avant).



4

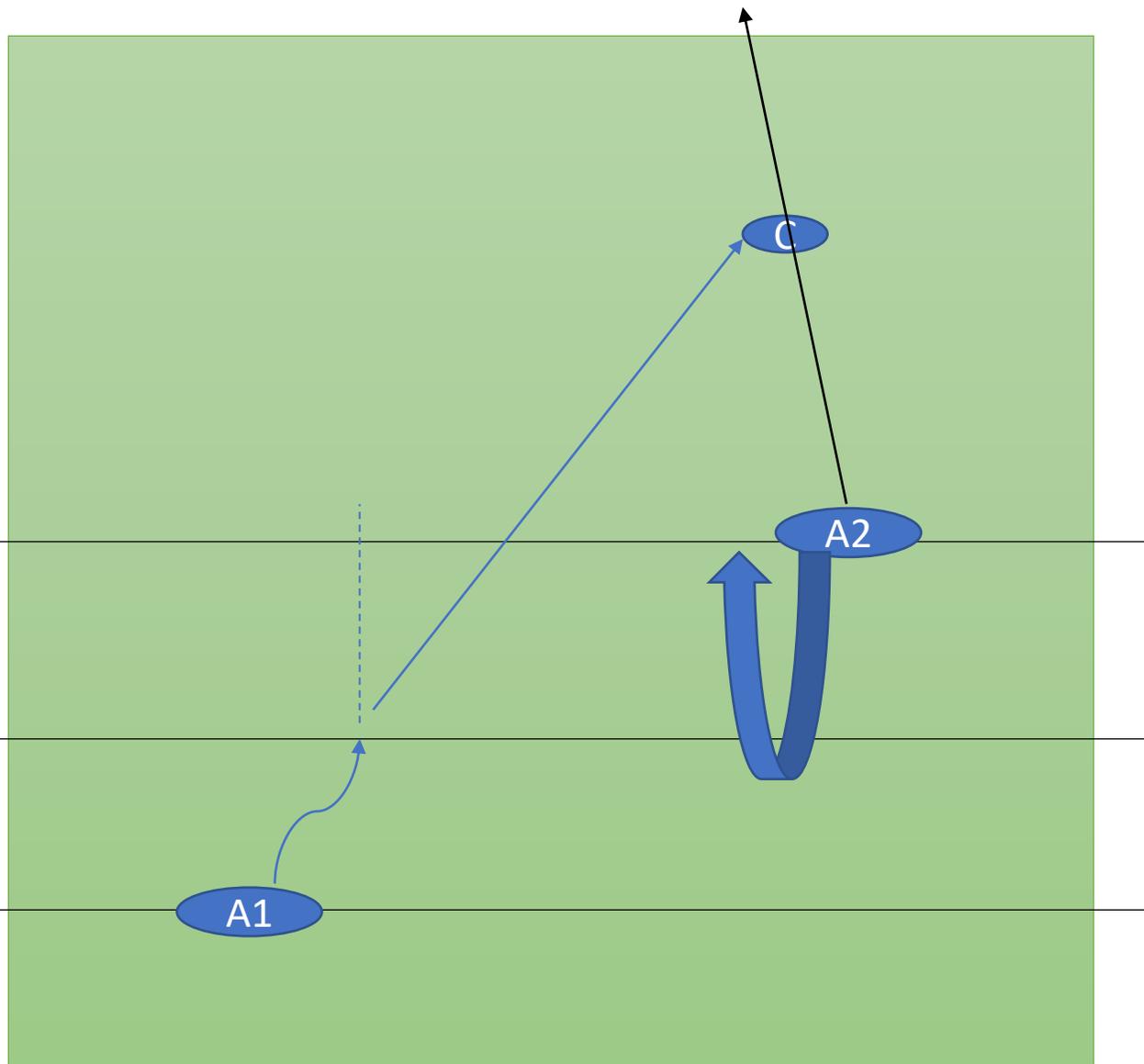
- A2 par rapport à A1 est hors-jeu.  
Le rugby ne trouvera son compte que si A1 fait, après avoir botté en 2, le chemin 2-3 qui le sépare de A2.

- Ou bien si A2 passe par 2 avant d'aller à la poursuite du ballon.
- Ou bien si A1 et A2 combinent ces deux déplacements. A2 n'entamant la poursuite du ballon qu'après s'être retrouvé à la hauteur de A1.

3

2

1





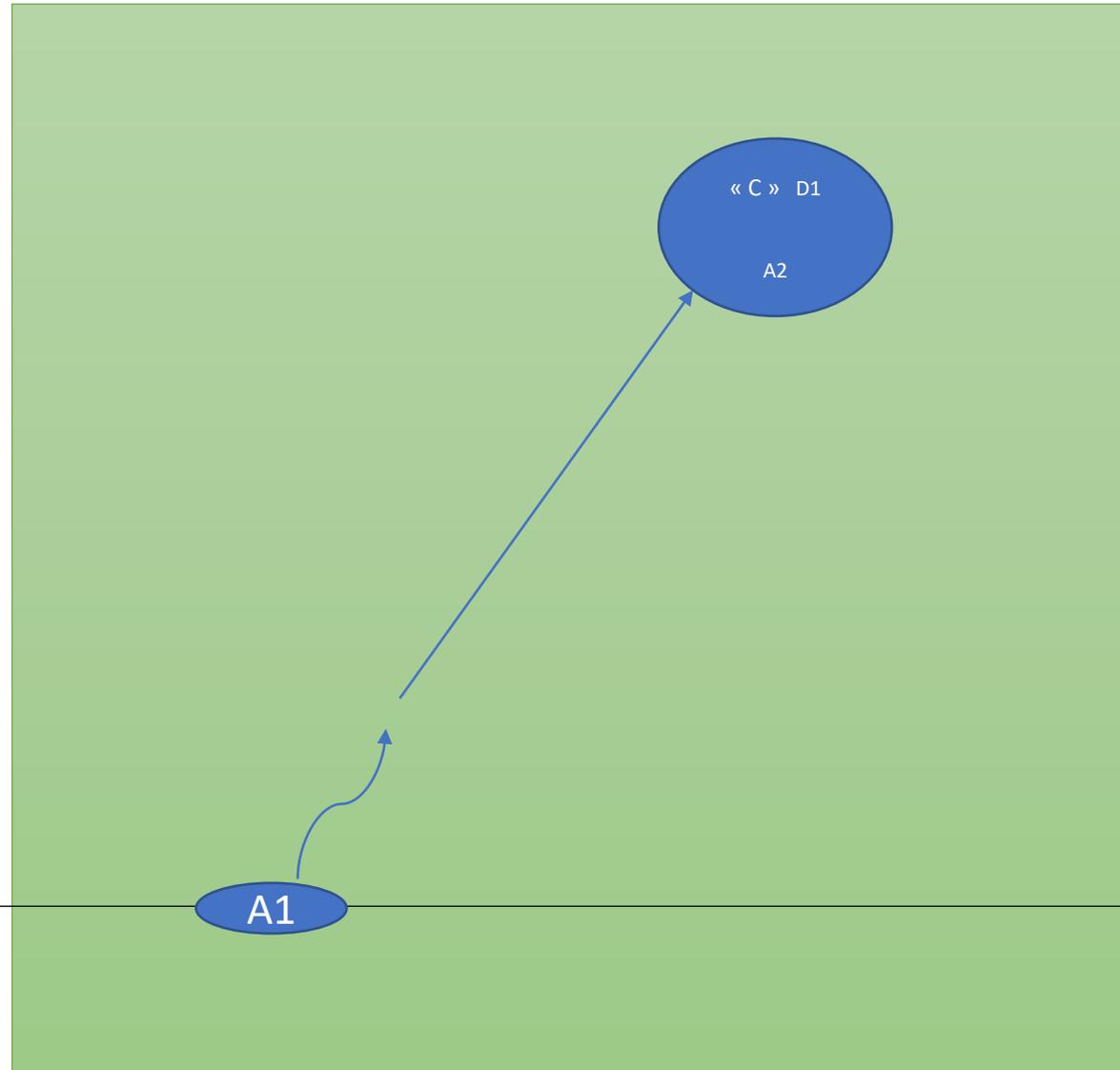
- Si au point de chute « C », c'est D1 qui s'empare du ballon, A2, hors-jeu au départ / A1, cesse d'être soumis à la règle du hors-jeu, son camp plus possesseur du ballon!  
**Il y a en « C » un problème à résoudre (compléter la règle du hors-jeu dans l'esprit du jeu) car A2 peut intervenir sur D1.**

**Pour égalité des chances dans l'intérêt du jeu en « C », D1 doit pouvoir faire naître un mouvement de jeu**

Le législateur estime que A2 recule à au moins 10m de D1 ou n'avance pas à moins de 10m de D1.

D1 est considéré comme ayant usé de ces chances à partir du moment

- ou il a couru lui-même 5m avec le ballon;
- ou passé le ballon ,
- ou botté le ballon.



**Reste à résoudre les cas où le ballon va être remis en jeu (mêlée, touche ou coup de pied)**  
Obligation pour les deux équipes de se tenir entièrement du côté de leur camp.  
A remarquer que, si sur une tentative de drop, le ballon heurte un partenaire, celui-ci (forcément hors-jeu) fait ainsi annuler le but, même réussi.



## Principe 4 : Le Tenu (Règle 13)

Par le fait de l'arrêt sur l'homme, le porteur de balle se trouve « appréhendé » de telle façon qu'il ne peut plus faire action de jeu :

- ni continuer à progresser avec le ballon,
- ni passer le ballon,
- ni le botter.

Si on permet au porteur de balle ainsi neutralisé de garder la possession de balle  
**Alors** il n'y a plus de jeu possible.

Il ne peut se produire qu'une agglutination de joueurs improductive et dangereuse.

**D'où « le tenu », règle imposant au joueur « tenu » de lâcher lui-même volontairement  
et  
immédiatement le ballon afin de le rendre libre pour tous les autres joueurs.**





	MARQUE	DROITS des JOUEURS En ATT et DEF	LIBERTE d'Action sur la Balle	ENGAGEMENT Physique
RUGBY	Cible Horizontale Large Cible Verticale très haute  <b>INDEFENDABLE (en-but)</b>	Droit de charge total (plaquage) Courir, sauter, pousser, tirer...  <b>IMPORTANT (règles en défense)</b>	Totale préservée par le Tenu. Vie du ballon.  <b>FORTE (Tenu)</b>	Egalité des chances par la limitation en att. de l'occupation (en avant et hors-jeu)  <b>TRES FORT</b>
FOOT	Cible verticale haute et large défendue par un gardien aux pouvoirs différents  <b>DEFENDABLE</b>	Partiel (loi 12) droit au contact sans provoquer le déséquilibre de l'adversaire  <b>MOYEN (Règles en défense)</b>	Avec les pieds et le corps, sans les bras  <b>MOYEN (main)</b>	Total, limitation de l'engagement par la règle du hors-jeu (loi 11)  <b>TRES FORT</b>
HAND	Cible verticale peu haute, peu large défendue par un gardien et une zone  <b>TRES DEFENDABLE</b>	Partiel fort, droit au contact pour l'ensemble du corps dans le plan frontal  <b>IMPORTANT (règles en défense)</b>	Marché + reprise de dribble  <b>MOYEN</b>	Occupation de l'ensemble du terrain avec participation de tous à l'ensemble des actions (limite de la zone)  <b>FORT</b>

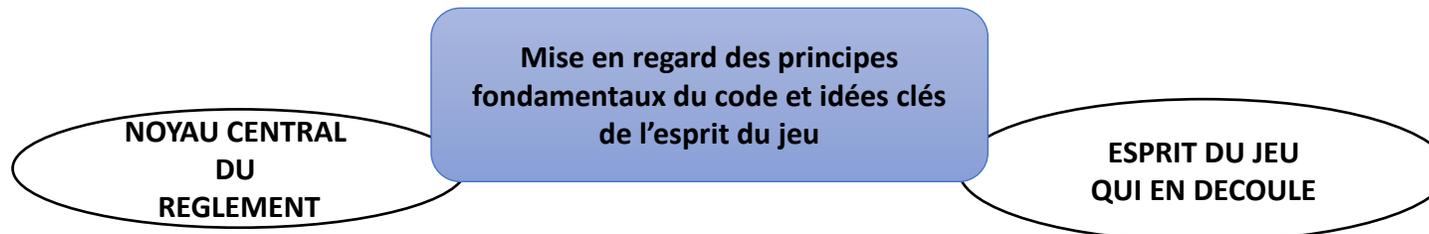


« Analyse Comparative des règlements sports-collectifs » in Mouvement de Rugby, Pujos X, Uhrich G., 2002.

	MARQUE	DROITS des JOUEURS En ATT et DEF	LIBERTE d'Action sur la Balle	ENGAGEMENT Physique
VOLLEY	Cible Horizontale sur laquelle évolue les joueurs; la cible s'étend à l'infinie quand un partenaire touche la balle  <b>DIFFICILE A DEFENDRE</b>	Pas d'interpénétration des équipes. Aucun contact physique.  <b>NUL</b>	Frappe avec toutes les parties du corps (sauf service). Grosse pression temporelle.  <b>TRES FAIBLE</b>	Démarquage en suspension dans le temps et l'espace. Force explosive importante.  <b>FORT</b>
BASKET	Cible horizontale petite et haute qui se défend seule  <b>TRES DEFENDABLE</b>	Pas de contact, le joueur peut faire obstacle avec son corps sans provoquer le contact  <b>NUL (Règles en défense)</b>	Marché + reprise de dribble (5'' et 30''...)  <b>FAIBLE</b>	Sur l'ensemble du terrain et en hauteur et en hauteur, démarquage en suspension (retour en zone)  <b>FORT</b>



**LES VALEURS**



- **Donner et partager dans le rude :**  
Se sacrifier physiquement pour le partenaire (subir ou donner un placage, une percussion, se coucher sur une balle à terre, etc.).
- **Soutenir l'initiative individuelle :**  
Quelle que soit la pertinence du choix du partenaire, venir à son aide.
- **Lutter jusqu'à la dernière seconde :**  
disputer la victoire jusqu'au bout et de tous ses moyens pour ne pas regretter la défaite.

**La Marque**



**Egalité des chances** à tout moment sauvegardée entre les antagonistes.

**Les Droits des joueurs  
En Attaque et en Défense**



**Liberté d'action** la plus grande possible sur la balle et son corollaire : le droit de charge sur le joueur porteur de balle.  
**Vigueur du combat**

**Le Hors Jeu**



**Parti pris athlétique important** : jeu de courses et de combat physique à tout moment et en tout point du terrain au niveau du ballon  
**Préserver l'intégrité physique**

**Le Tenu**



Le ballon est toujours libre pour le mouvement de jeu  
**Jouer sur le caractère ludique**





**LE NOYAU CENTRAL DU RÈGLEMENT EN RUGBY**

les règles	EXPLICATION	
<b>LA MARQUE</b>	 <p>L'en but adverse</p> <p>zone de marquage où l'on dépose la balle au sol avec les bras</p>	
<b>LE DROITS ET LES DEVOIRS DES JOUEURS</b>	<p><b>ATTAQUANTS</b></p> 	<p><b>DÉFENSEURS</b></p> <p>plaquez en dessous de la ceinture</p> 
<b>LE HORS-JEU</b>	 <p>avancer en passant la balle vers l'avancée</p> <p>position de hors jeu</p> <p>ne pas se trouver devant le porteur de la balle, et faire action de jeu = HORS JEU</p>	
<b>LE TENU</b>	<p>libérer la balle dès que vous êtes à terre pour que le jeu continue</p> 	



**DANGER CONTACT COMBAT**

**PAS DE CONTACT SECURITE**

**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 ENCHAÎNEMENT 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 ENCHAÎNEMENT 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**

**LIBERTE DE LA BALLE**

**FÉDÉRAL : LES DROITS DES JOUEURS ANIMENT LA VIE DU JEU ET CONSTRUISSENT SYSTÉMATIQUEMENT LES TECHNIQUES**



**DANGER CONTACT COMBAT**

**PAS DE CONTACT SECURITE**

**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

---

**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 = AFFRONTEMENT POUR A ET D**  
Augmentation de l'engagement physique et de la sécurité  
*Course / Evitement / 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 / Evitement / Vitesse de passe (+longueur+ précision)*  
**AVANT CEINTURAGE**  
Appuis en course/ Changement de trajectoire  
1C1 contrepied / débordement / 2c1

**DROITS DES JOUEURS A GARDER LA BALLE**

**LIBERTE DE LA BALLE**



## PROPOSITIONS DE RÉGLEMENTS POSSIBLES DES COMPÉTITIONS FÉDÉRALES ET SCOLAIRES

FFR	< 10 ans	< 12 ans	< 14 ans	< 16 ans
TERRAIN	30 X 40	35 X 50	40 X 50	Tout le terrain et 1/2 terrain en jeu réduit
Nb joueurs	6	6 OU 7	6 ou 7	6 ou 7 puis 12
Temps	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
TOUCHE	NON	NON	OUI	NON à 7 et OUI à 12
MELEE	NON	NON	OUI (poussée 1,5m)	NON à 7 et OUI à 12
Plaquage	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
Jeu au Pied	OUI	OUI	OUI	OUI

UNSS	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors
TERRAIN	35 X 50	40 X 50	complet --5m	complet --5m
NB	6 OU 7	6 ou 7	7	7
Temps	2 X 8 mn ??	2 X 10 mn	2 X 10 mn	2 X 12 mn
TOUCHE	NON	OUI en 2ème mi-temps	OUI	OUI
MELEE	NON	OUI (poussée 1,5m) en 2ème mi-temps	OUI (poussée 1,5m)	OUI (poussée 1,5m)
Plaquage	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
Jeu au Pied	OUI	OUI	OUI	OUI