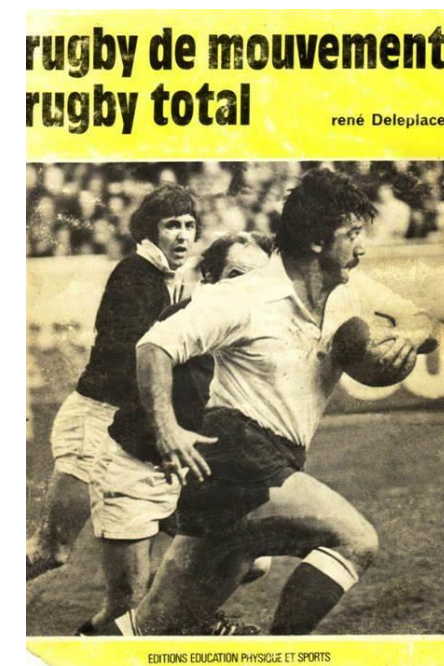
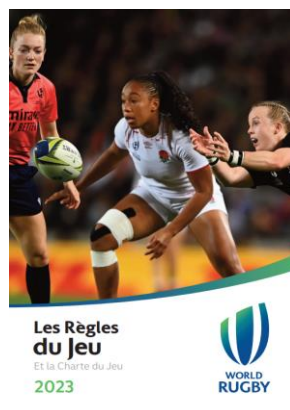
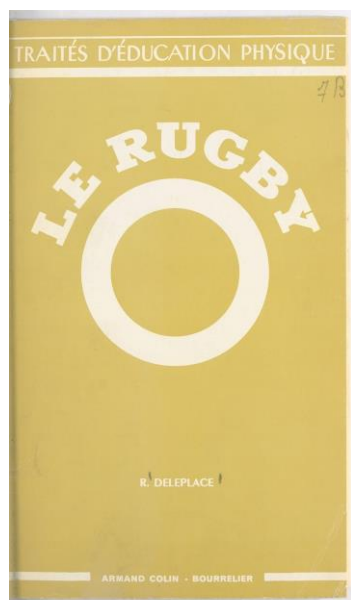




Noyau Central du Règlement et Esprit du jeu





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

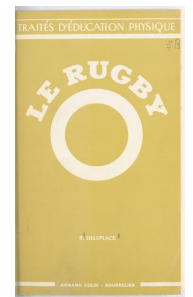
Le jeu sans arbitre a précédé le jeu avec arbitre

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.

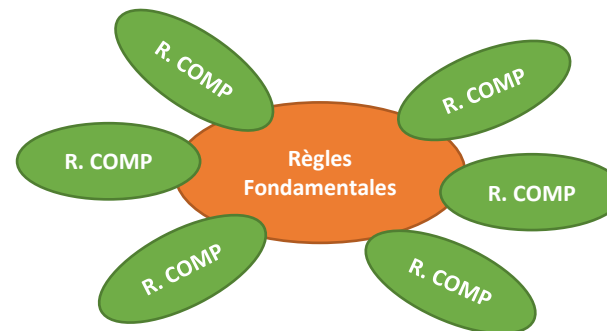
Procéder ainsi pour saisir l'esprit du règlement actuel, de la compréhension d'ensemble, de la compréhension de groupes de règles ou de la compréhension de chaque règle prise en particulier.

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

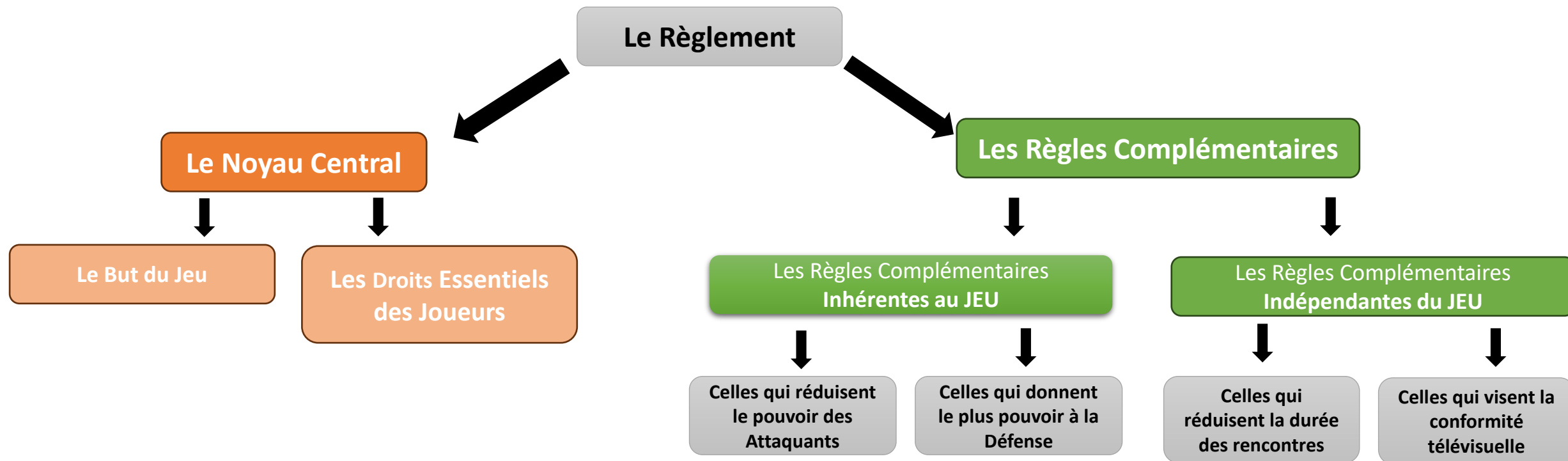
Nombreuses
Destinées à assurer l'application
des règles fondamentales dans le
détail pratique du jeu



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.

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

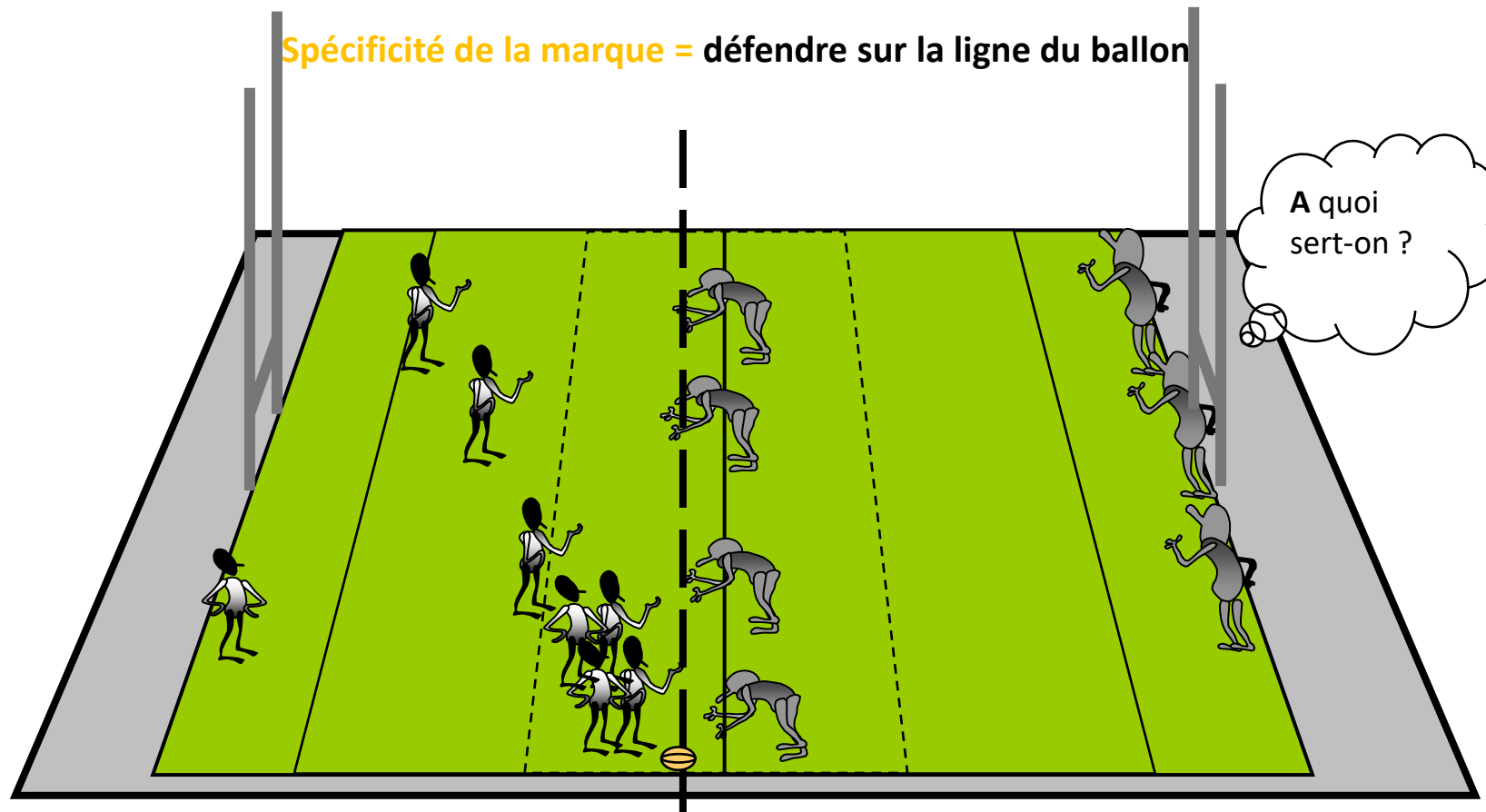
L'intensité du combat est maximale autour de la ligne d'affrontement





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).





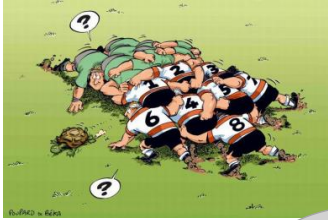
Principe 3 : Le Hors-Jeu (Règle 10)

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

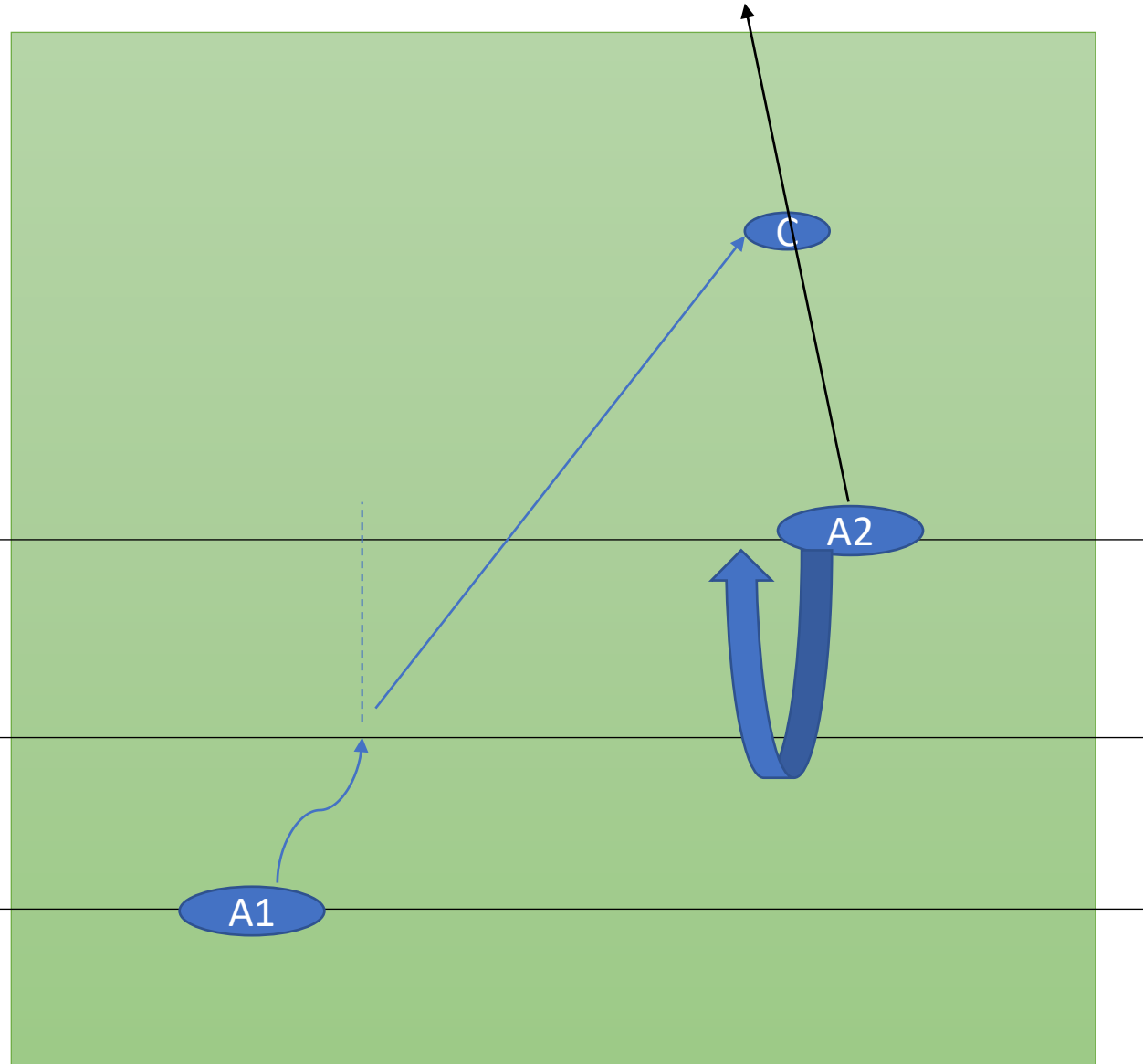
- A2 par rapport à A1 est hors-jeu.
Le rugby ne trouvera son compte
que si A1 fait, après avoir botté en
2, le chemin 2- 3 qui le sépare de
A2.

- 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



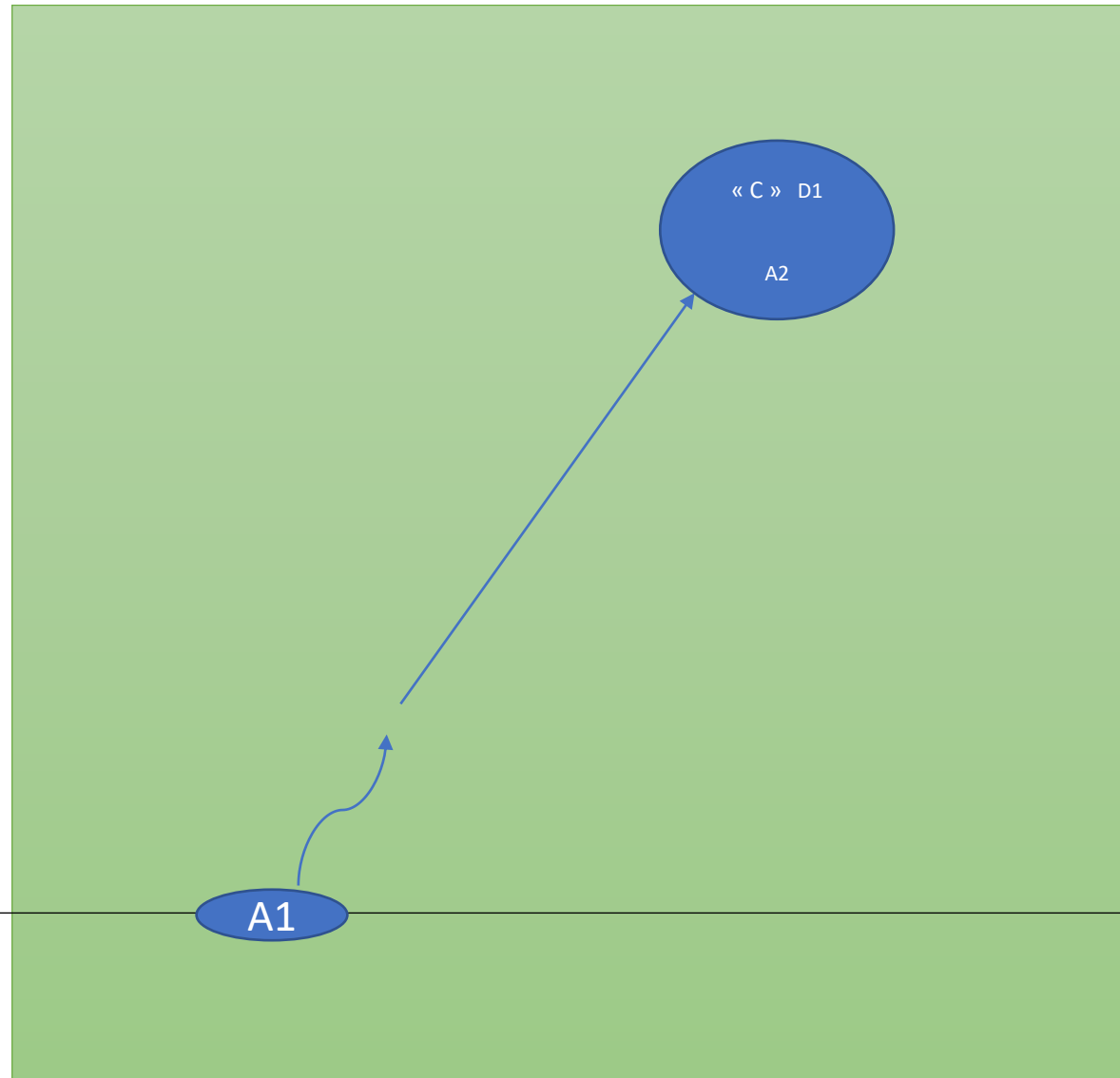


- Si au point de chute « C », c'est D1 qui s'empare du ballon, A2, hors-jeu au départ / A1, cesse d'être soumis à la règle du hors-jeu, son camp plus possesseur du ballon!
Il y a en « C » un problème à résoudre (compléter la règle du hors-jeu dans l'esprit du jeu) car A2 peut intervenir sur D1.

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



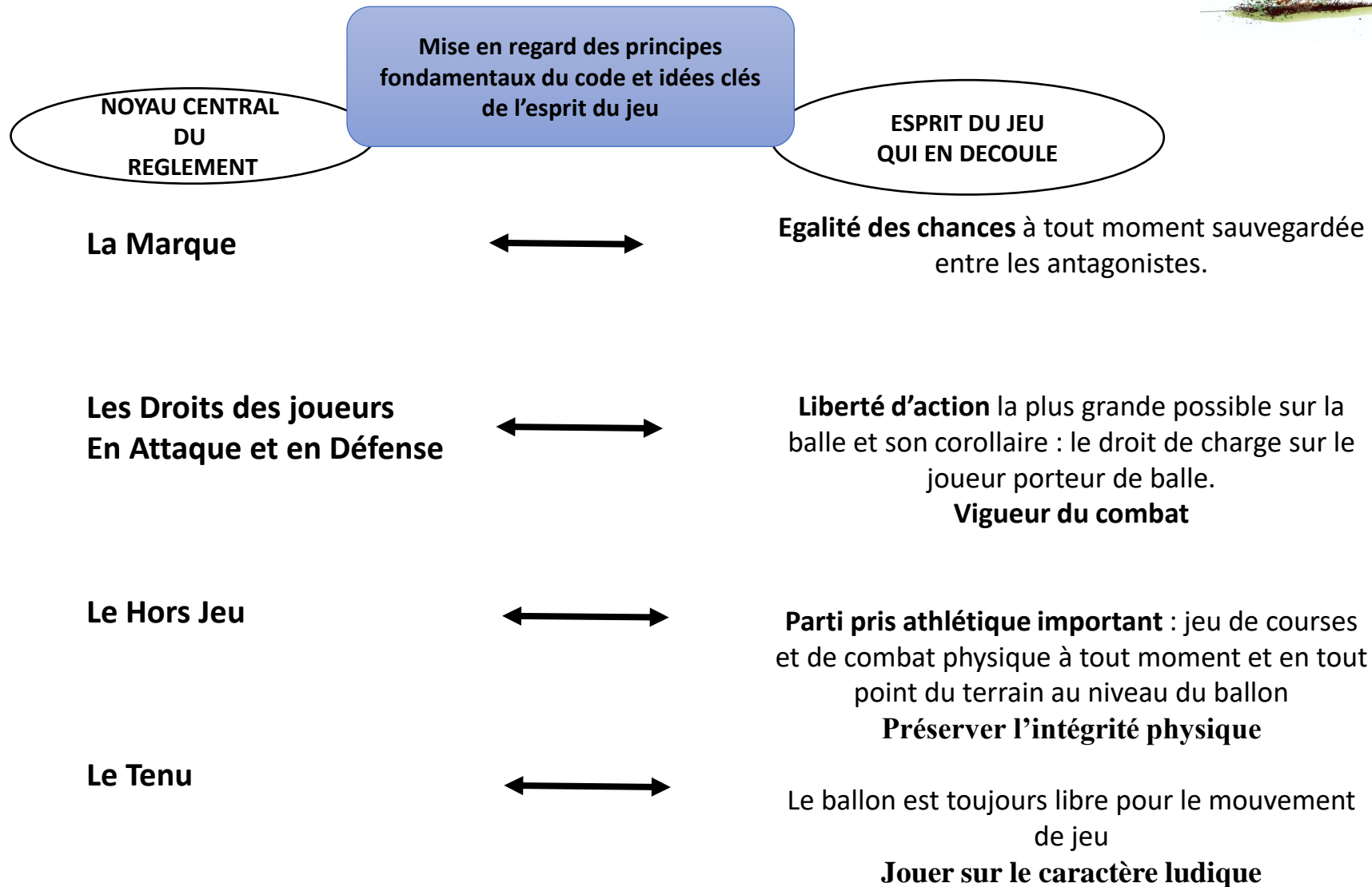
« Analyse Comparative des règlements sports-collectifs » in Mouvement de Rugby, Pujos X, Uhrich G., 2002.

	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 DIFFICILE A DEFENDRE	Pas d'interpénétration des équipes. Aucun contact physique. NUL	Frappe avec toutes les parties du corps (sauf service). Grosse pression temporelle. TRES FAIBLE	Démarquage en suspension dans le temps et l'espace. Force explosive importante. FORT
BASKET	Cible horizontale petite et haute qui se défend seule TRES DEFENDABLE	Pas de contact, le joueur peut faire obstacle avec son corps sans provoquer le contact NUL (Règles en défense)	Marché + reprise de dribble (5'' et 30''...) FAIBLE	Sur l'ensemble du terrain et en hauteur et en hauteur, démarquage en suspension (retour en zone) FORT



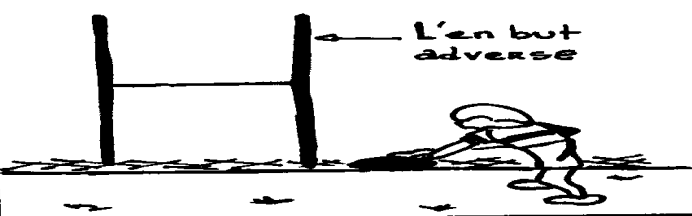
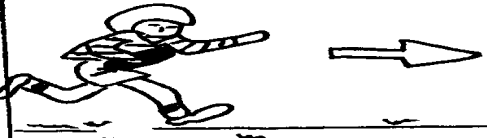

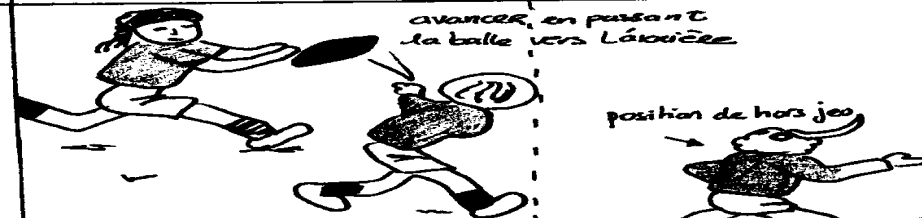

LES VALEURS

- **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.





LE NOYAU CENTRAL DU RÈGLEMENT EN RUGBY

les règles	EXPLICATION	
LA MARQUE	 <p>L'en but adverse</p> <p>zone de marquage où l'on dépose la balle au sol avec les bras</p>	
LE DROITS ET LES DEVOIRS DES JOUEURS	<p>ATTAQUANTS</p> 	<p>DÉFENSEURS</p> <p>plaquez en dessous de la ceinture</p> 
LE HORS-JEU	 <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>	
LE TENU	<p>libérer la balle dès que vous êtes à terre par quoi le jeu continue</p> 	



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 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

PAS DE CONTACT SECURITE

DROITS DES JOUEURS A GARDER LA BALLE

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

ATTAQUE à la Main	Jeu Déployé sur la largeur	Passe rapide avant contact devant la défense	Défense sur toute la largeur 1er rideau	Défense sur l'Homme
	Jeu Goupé sur la profondeur	Passe après contact dans la défense	Défense sur la profondeur 2e rideau	
ATTAQUE au pied	Jeu au pied court	Rasant au contact ou lobbé avant contact	Défense sur la profondeur 2e rideau	Défense sur la balle
	Jeu au pied long	Avant Contact	Défense sur la profondeur 3e rideau	

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

PAS DE CONTACT SECURITE

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