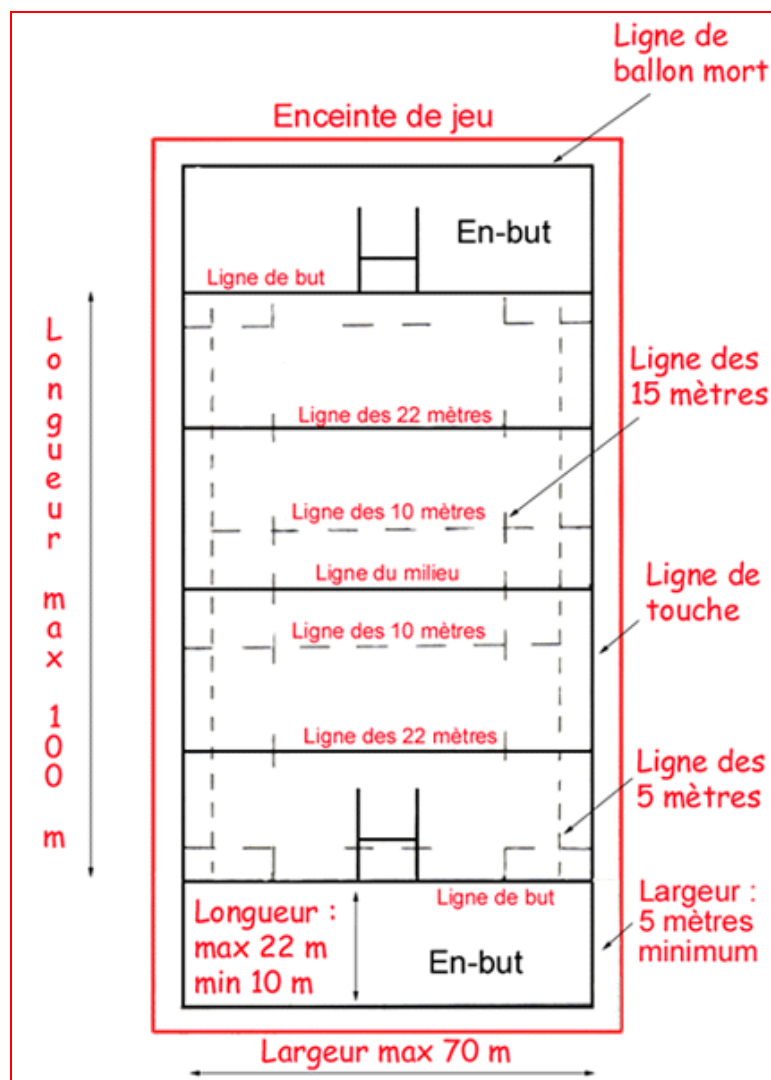


Les règles du rugby



L'essentiel sur les règles de jeu du rugby

1/ Le but du jeu :

Marquer plus de points que l'équipe adverse

Les points peuvent être marqués par :

- un essai : aplatir le ballon dans la zone d'en-but (5 points)
- une transformation : après un essai, le ballon, posé au sol, est frappé au pied et doit passer entre les deux poteaux (2 points)
- une pénalité : posé au sol à l'endroit de la faute, le ballon est frappé au pied et doit passer entre les deux poteaux (3 points)
- un drop : pendant une phase de jeu le ballon est frappé au pied (après avoir touché le sol) et passe entre les deux poteaux (3 points)



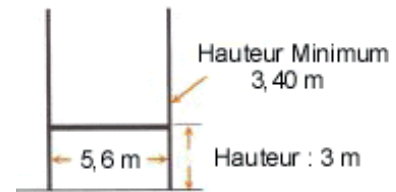
Petit problème :

Le club de Bobigny rencontre celui de Saint Denis.

A la fin du match, l'équipe de Bobigny a marqué 3 essais dont deux transformés et réussis, 4 pénalités sur les 6 tentées ; l'équipe de Saint Denis a marqué 4 essais dont 2 transformés, un drop et 2 pénalités sur les 5 tentées.

Qui a gagné et par combien de points d'écart ?

Poteaux de but



2/ le terrain

Dimensions :

- longueur : de 95 à 100 mètres (la longueur est la distance entre les poteaux)
- largeur : de 66 à 70 mètres

La zone d'en-but peut mesurer de 10 mètres (au minimum) à 22 mètres (au maximum).

Au rugby, les lignes ne font pas partie de l'aire de jeu, c'est à dire que si un joueur marche sur une des lignes qui délimite le terrain, il est considéré comme en dehors du terrain.

Avec les indications du texte, dessine un rectangle qui représentera un terrain de rugby à l'échelle d'un millièrne (100 mètres = 10 cm) :

3/ Les postes

Une équipe se compose de 22 joueurs : 15 sur le terrain et 7 remplaçants.

Contrairement au football, les joueurs doivent porter obligatoirement le numéro correspondant à leur poste.

Du numéro 1 au numéro 8 se sont les « avants » :

- . pour la première ligne: les piliers portent les numéros 1 et 3, le talonneur porte le numéro 2
- . pour la deuxième ligne : les numéros 4 et 5
- . pour la troisième ligne : les numéros 6 et 7 et le numéro 8 pour le troisième ligne «centre»

Du numéro 9 au numéro 15 se sont les « arrières » :

- . le demi de mêlée porte le numéro 9
- . le demi d'ouverture porte le numéro 10
- . l'ailier gauche porte le numéro 11
- . les trois-quarts centre portent les numéros 12 et 13
- . l'ailier droit porte le numéro 14
- . l'arrière porte le numéro 15

Les numéros 16 à 22 sont réservés aux joueurs remplaçants

Observe les postes sur ce schéma : il manque des numéros : complète en fonction du poste des joueurs.

	X		
	X	X(6)	X(1)
		X	X
X		X	X
	X(10)	X(5)	
	X	X	X
	X(14)		



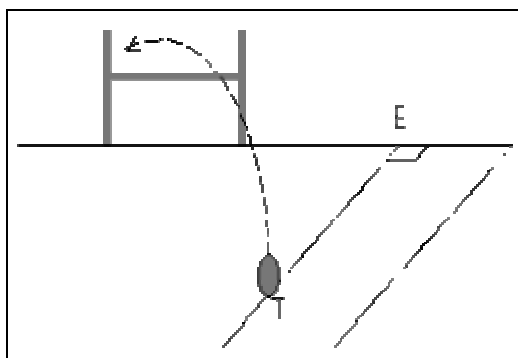
4/ Les rôles

Les postes de demis (numéro 9 et 10) constituent « la charnière » : ils orientent le jeu, d'un côté, de l'autre, vers l'avant par un coup de pied...

De plus le demi d'ouverture (le numéro 10) est généralement bon buteur car c'est lui qui tape les pénalités.

Les trois-quarts (les ailiers) sont des joueurs rapides et habiles ; ils doivent percer la défense en franchissant les lignes adverses ou ils doivent former avec les avants un rideau efficace pour empêcher les adversaires d'avancer.

Le numéro 15 (l'arrière) peut créer un surnombre en venant se joindre à l'attaque ; il est surtout le dernier défenseur de son équipe.



Donne au moins deux adjectifs qualificatifs qui définissent bien chaque poste :

L'arrière est et

Le talonneur est et

Le trois quart aile est et

Le demi d'ouverture est et

Le pilier est et

5/ La mêlée

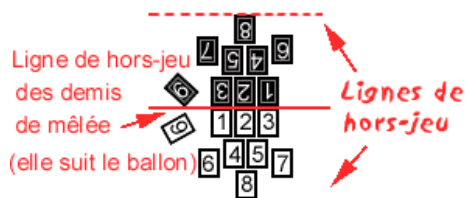
La mêlée sanctionne une faute. L'introduction est pour l'équipe victime de la faute.

Une mêlée est formée par les 8 avants de chaque équipe : ils se placent sur 3 lignes et se lient entre eux. Les têtes des premières lignes sont imbriquées et créent ainsi un tunnel : le demi de mêlée introduit le ballon en le faisant rouler. C'est le talonneur de son équipe qui lui fait un signe (avec la main) pour introduire au bon moment : le talonneur lève alors le pied et dévie le ballon (le talonne) pour le faire sortir vers l'arrière de la mêlée. Dès que le ballon est introduit dans la mêlée, tous les joueurs poussent, sans se relever, pour faire reculer l'équipe adverse.

Lorsque le ballon est sorti de la mêlée, les joueurs peuvent se détacher, se relever, et participer à nouveau au jeu.

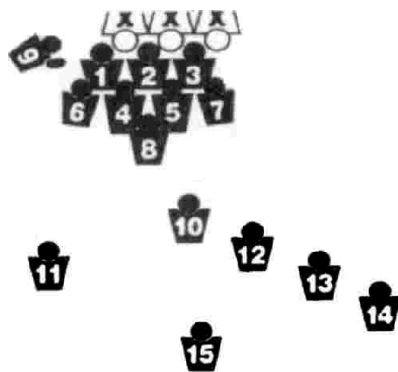
En raison de ce rôle (8 joueurs contre 8 autres qui poussent le plus fort possible), les « avants » sont les joueurs les plus puissants de l'équipe (ils ont souvent un physique impressionnant). Mais dans le rugby moderne, les avants doivent être aussi capable de courir et de percuter pour participer au jeu de mouvement.

Hors-jeu en mêlée



La force d'une mêlée est parfois donnée en fonction du poids total de tous les joueurs formant cette mêlée ;

Sachant que sur les huit joueurs entrant en mêlée, 3 pèsent 105 kilos, 2 pèsent 10 kilos de moins, 1 pèse 15 kilos de moins et les autres 5 kilos de plus, calcule le poids total de cette mêlée.



6/ La touche

Au rugby, la touche est recherchée car elle permet de gagner du terrain et de mettre la pression sur l'adversaire.

Pour une touche, les joueurs (en nombre indéfini) s'alignent côte à côte, en face de la touche. Le talonneur fait la remise en jeu en lançant le ballon au milieu de cet alignement : mais il peut choisir la distance de l'envoi pour tromper l'adversaire. Les joueurs de l'alignement sautent pour attraper le ballon lancé par le talonneur : ils peuvent même être soulevés par leurs partenaires et portés ainsi à bout de bras (*voir photo*). Lorsqu'un joueur est porté ainsi en l'air il ne peut être poussé ou attrapé par un adversaire car cela serait dangereux s'il tombait sur le dos ou la tête.



Voici les caractéristiques de plusieurs joueurs ; si tu étais leur entraîneur, à quel poste les ferais-tu jouer ?

	Taille	Poids en kilos	Vitesse de course sur 100m	Tu lui proposes quel poste ?	
				Numéro ou nom du poste	Pourquoi ?
François	1m 80	105 kilos	15 secondes		
Karim	1m 75	75 kilos	11 secondes		
Jean-luc	2m 05	90 kilos	14 secondes		
Michel	1m 90	80 kilos	12 secondes		

7/ Tactiques...

Les équipes utilisent 3 types de tactiques pour progresser vers le camp adverse :

- **le jeu au pied** : les différents coups de pied constituent une possibilité pour se rapprocher des buts adverses. Citons par exemple:
 - le coup de pied en touche
 - le coup de pied à suivre
 - le coup de pied d'occupation du terrain

Ces coups de pied permettent d'économiser les efforts en réduisant les chocs dus aux plaquages ; les coups de pied de dégagement permettent également de s'éloigner de ses propres buts ou de stopper la pression adverse.

- **le jeu déployé** : c'est un moyen d'avancer dans des espaces larges, loin des paquets et d'étirer le jeu sur les côtés ; les joueurs se font des passes longues ou courtes, sautées ou non. L'intention est de jouer vers les extrémités de l'attaque.
- **le jeu pénétrant** : l'intention est de pénétrer volontairement dans la ligne adverse pour franchir la défense ou pour fixer les opposants. Il s'agit alors d'un jeu dans l'axe et au plus près : il occasionne de nombreux regroupements et de nombreux plaquages.



Huile sur toile de Maria AMARAL

L'entraîneur choisit la tactique pour son équipe.

Quels joueurs vont être beaucoup utilisés si l'équipe joue :

	<i>nom des postes</i>	<i>Pourquoi ?</i>
...en jeu déployé		
...en jeu au pied		
...en jeu pénétrant		

8/ L'en-avant

Toutes les passes à la main doivent se faire vers l'arrière.

Il y a en-avant :

- lorsqu'un joueur fait une passe à la main vers l'avant
- lorsqu'un joueur laisse tomber le ballon vers l'avant (avant de l'attraper ou après l'avoir attrapé)

9/ Le hors jeu

Un joueur est notamment hors jeu lorsqu'il se trouve devant ses coéquipiers qui sont en possession de la balle.

... Et il est aussi bon de savoir...

Un joueur au sol ne peut plus jouer : il doit libérer le ballon avant de se relever et de participer à nouveau au jeu.

Si l'arbitre montre un carton jaune à un joueur, celui-ci doit sortir du terrain pendant 10 minutes ; il a fait trop de fautes ou vient d'en faire une grave qui mérite son exclusion du jeu pendant quelques minutes.

Même en cas de faute, l'arbitre peut laisser le jeu se poursuivre si l'équipe qui aurait du bénéficier de la faute récupère le ballon et lance une attaque. C'est la règle de l'**avantage**.

Il existe d'autres sports où un joueur peut être expulsé du terrain par l'arbitre :

Cite au moins un autre sport où l'exclusion est :

- toujours définitive

(le joueur ne pourra plus revenir jouer pendant le match) :

- parfois temporaire (le joueur pourra revenir sur le terrain après quelques minutes)

Que décide l'arbitre lorsqu'il y a eu...

...en avant : _____

...hors jeu : _____

