

Projet Pédagogique rugby

Champ d'apprentissage visé : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

M. à J. Sept 2018

Rédaction : F. DELAY-GOYET CPC MEYZIEU DECINES, K. BLOT CD 69 Rugby à 13

Documents de référence : Le rugby à l'école en partenariat, équipe EPS Rhône – Rugby cycle 3, équipe EPS Loire - Le rugby à l'école, IEN Sevrans- Et si on jouait au rugby à l'école, équipe EPS Isère.

Sommaire

<u>I- Objectifs du module</u>	Page 3
<u>a- Champ d'apprentissage visé (IO 2016)</u>	Page 3
<u>b- Analyse de l'activité rugby</u>	Page 4
<u>c- Objectifs d'apprentissage</u>	Page 5
<u>II- Conditions matérielles et organisation</u>	Page 5
<u>a- Matériel nécessaire</u>	Page 5
<u>b- Groupement des élèves</u>	Page 6
<u>c- Une séance type d'1h00</u>	Page 6
<u>d- Les conditions pédagogiques</u>	Page 7
<u>III- Déroulement du module</u>	Page 9
<u>IV- Situations utilisées</u>	Page 10
<u>V- Annexes</u>	Page 21
<u>1- Fiches d'observation (référence et bilan)</u>	
<u>2- Lexique des mots du rugby</u>	
<u>3- Les règles du rugby scolaire</u>	

I- Objectifs du module

a- Champ d'apprentissage visé (IO 2016) :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Attendus de fin de cycle 3 (6^{ème})

En situation aménagée ou à effectif réduit,

S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.

Maintenir un **engagement moteur efficace** sur tout le temps de jeu prévu.

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Assurer **différents rôles sociaux** (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. - Coordonner des actions motrices simples. - Se reconnaître attaquant / défenseur. - Coopérer pour attaquer et défendre. - Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. - S'informer pour agir. 	<p>Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).</p>
<p>Repères de progressivité</p> <p>Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).</p>	

b- Analyse de l'activité rugby :

Les règles et principes spécifiques au rugby à 13 ou à 15 sont précisés (R13, R15).

Les règles sont au service de l'esprit du jeu et doivent être adaptées selon les objectifs visés (variables pédagogiques).

PRINCIPES FONDAMENTAUX	ESPRIT DU JEU	REGLES FONDAMENTALES (Voir aussi ici)
<p>Progresser</p> <p>Avec ou sans le ballon</p> <p>- Pour <i>les attaquants</i> il est nécessaire de conquérir collectivement un territoire pour atteindre la cible (en-but)</p> <p>- Pour <i>les défenseurs</i> il est nécessaire d'avancer vers l'adversaire et de plaquer pour protéger collectivement leur territoire et récupérer le ballon (R13 : au bout de 5 tenus) et pour protéger sa cible (l'en-but)</p>	Matérialiser la conquête d'un territoire	<p>La marque</p> <p>Aplatir le ballon dans l'en-but.</p>
	<p>Respecter et protéger le joueur</p> <p>Equilibrer les possibilités d'action entre les attaquants et les défenseurs</p>	<p>Les droits et devoirs des joueurs</p> <p><i>Ce qui est autorisé :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir avec le ballon, le passer en arrière, le garder. - Intervenir sur le porteur du ballon : subtiliser le flag, ceinturer, plaquer, - R15 : se lier au porteur de balle pour avancer <p><i>Ce qui est interdit :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les actions dangereuses ou déloyales : plaquage au-dessus des aisselles, croc en jambe, cuillère, agression verbale, pousser, projeter. - Intervenir sur un joueur qui n'a pas le ballon. - Le jeu au pied. - R13 : Se lier au porteur au balle pour avancer.
	<p>Rendre le ballon disponible (continuité du jeu)</p> <p>R13 : Donner le « droit à l'erreur » aux attaquants et permettre l'expression individuelle</p>	<p>Le tenu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour pouvoir jouer le ballon il faut être <i>debout sur ses deux pieds (pas de jeu au sol)</i>. Il y a plaquage lorsqu'un joueur porteur du ballon mis au sol par un adversaire. - Un joueur au sol doit lâcher son ballon (R15) ou le conserver pour jouer le tenu (R13). - R13 : Si l'attaquant est annoncé « tenu » par l'arbitre, il se relève et réalise un tenu pour un de ses partenaires ; les défenseurs reculent à 5 m. Le plaquage ne permet pas aux défenseurs de récupérer la balle. Le ballon est rendu à la défense au 6^{ème} tenu d'affilée, ou s'il y a une faute des attaquants (en avant par ex.)
Favoriser la participation collective à la progression du ballon	<p>La position des joueurs</p> <p>Seuls les partenaires placés <i>derrière</i> le porteur du ballon peuvent jouer.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cela interdit donc toute passe en avant. - Tout joueur attaquant placé devant le porteur est hors-jeu. - R13 : tout défenseur à moins de 5 m d'un tenu est hors-jeu. 	

Adapté de « Et si on jouait au rugby à l'école ?, IA Isère.

c- Objectifs d'apprentissage :

Capacités	Connaissances
<p><i>Motrices</i></p> <p>Attaquants :</p> <ul style="list-style-type: none">- Savoir passer le ballon en arrière à un partenaire bien placé- Coordonner course et passe (attaquants)- Savoir éviter un défenseur- Savoir réaliser un tenu (R13) <p>Défenseurs :</p> <ul style="list-style-type: none">- Savoir subtiliser un flag ou plaquer un adversaire- Savoir enchaîner un plaquage et un retour à 5 m (défenseurs) (R13)	<p><i>Attitudes</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Accepter de jouer avec tous- Respecter les règles et l'arbitre- Avoir le souci de respecter partenaires et adversaires- Oser s'engager et maîtriser son engagement

II- Conditions matérielles et organisation

a- Matériel nécessaire :

- VEILLER A LA TENUE
DES ELEVES
- MATERIALISER
CLAIREMENT LES
ESPACES, LES EQUIPES

- Un terrain engazonné, sans ornières.
- Des cônes en quantité pour matérialiser les espaces ; des boudins, des boucliers
- Des chasubles (3 couleurs différentes), des ceintures « flag »
- Des ballons de rugby (1 pour 2 minimum)
- Des sifflets, des chronomètres
- Une trousse de secours pour les petits « bobos ».
- Pour chaque élève, une tenue de sport avec des vêtements usagés qui ne craignent pas d'être tachés. Pas de chaussures à crampons.
- S'assurer, avant le début de la séance, que les élèves ont ôté tous les objets susceptibles d'être dangereux (lunettes, montres, chaînes, bracelets, boucles d'oreille...), et que les cheveux sont attachés.

b- Groupement des élèves :

En découverte, 4 à 6 équipes mixtes et hétérogènes qui peuvent varier.

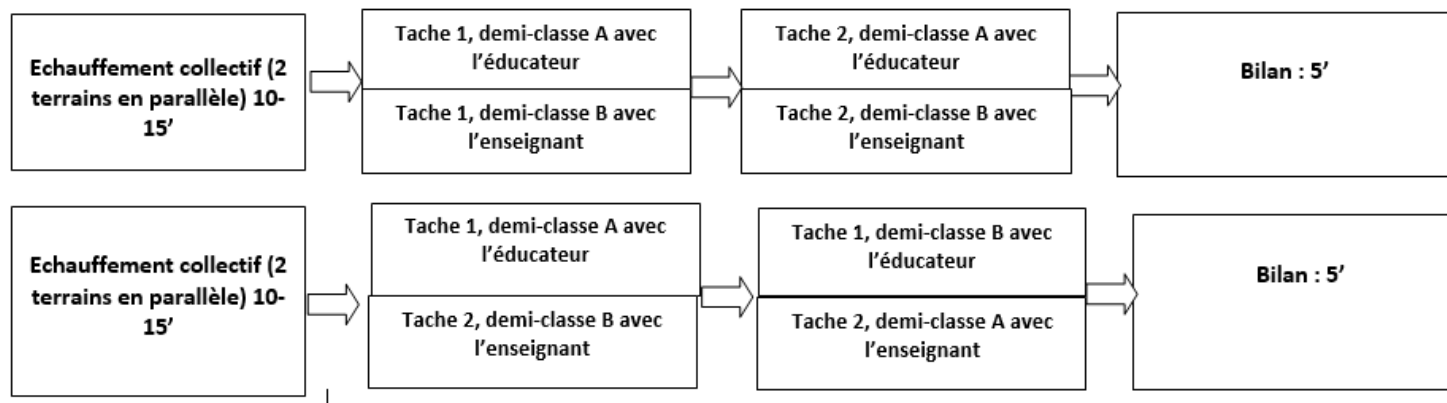
En référence/structuration, 6 équipes stables et mixtes (4-5 élèves) : 3 équipes hétérogènes forts/moyens avec un des 2 adultes ; 3 équipes hétérogènes moyens/faibles avec l'autre adulte.

Pourquoi 6 équipes ? Cela permet d'avoir 1 équipe qui co-arbitre/organise/observe et 2 qui jouent, et des effectifs plus réduits.

- DES EQUIPES A FAIBLE
EFFECTIF
- DES ARBITRES, DES
ORGANISATEURS, DES
OBSERVATEURS

c- Une séance type d'1h00 :

- Un échauffement (carré magique) puis 2 ou 3 tâches.
- 2 possibilités : soit les tâches en parallèle, soit l'une après l'autre.



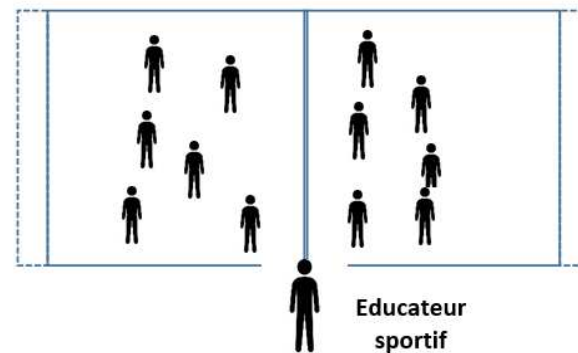
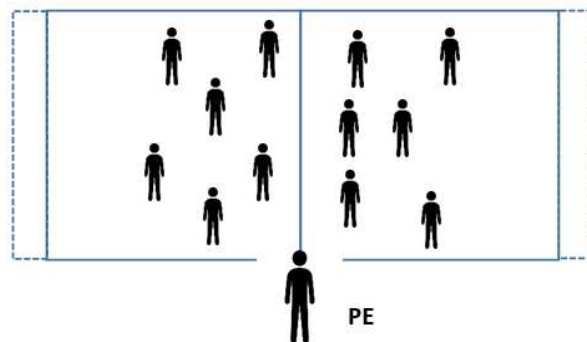
2

Dispositifs possibles:

Echauffement : 2 carrés de 15 X 15 :



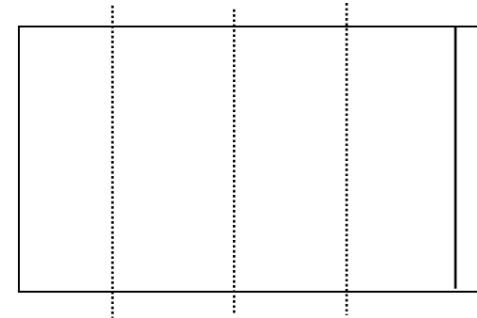
Tâches : 2 terrains de 30 X 15 + en-but :



NB : selon les tâches on peut modifier les terrains, par exemple :



Terrain coupé en 2.
Jeu en parallèle,
terrain étroit.



Terrain divisé en zones, 1
seul en-but.

d- Les conditions pédagogiques :

En classe, le travail de préparation (en amont) et de retour sur l'activité (en aval) est primordial pour permettre l'acquisition par les élèves des connaissances et des compétences visées.

Il y a 3 questions à poser aux élèves :

- **AVANT : Qu'est-ce que tu dois faire ? (But)**

Connaissance de la tâche et de ses éléments pour la conceptualisation et la compréhension. Utilisation du TBI pour projeter les dispositifs.

- **APRES : Qu'est-ce que tu as fait ? (Résultat)**

Connaissance et conscience du résultat de l'action.

- **APRES : Comment as-tu fait ? (Manière de faire, stratégie collective)**

Mise en relation entre les moyens et les buts pour l'émergence des procédures utilisées.

- **Sur le terrain** : L'action est privilégiée, elle est accompagnée de questionnement relatif à l'activité : « arrêts sur image » pendant le jeu, bilans en fin de séance.

- **Sécurité** : L'attitude de l'enseignant est déterminante dans la démarche de construction de la **sécurité active**. La connaissance de la tâche (dispositif, but, consignes, critères de réussite) permet aux élèves d'être responsable de leur propre sécurité et de celle des autres. A préparer en classe...

Le cahier de rugby recense des propositions d'activités à mener en classe.



III- Déroulement du module

Découverte (séances 1 à 3)

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Permettre l'appropriation des règles d'or et du jeu. - Permettre une approche progressive du contact 		
<u>Situation d'échauffement :</u>			
- « Le carré magique » avec ses variantes 10'			
Séance 1 :	Séance 2 :	Séance 3 :	
<ul style="list-style-type: none"> - Rugby avec ceintures 4c4 20' - Epervier sans ballon, avec ceintures 20' 	<ul style="list-style-type: none"> - Rugby avec ceintures 4c4 (+ tenu) 20' - La vague aller-retour 20' 	<ul style="list-style-type: none"> - Rugby avec ceintures 4c4 (+ tenu) 20' - La vague aller-retour 20' 	
En classe	- Règles d'or		
Cf cahier de rugby	- Règles du jeu		
	- Comment réussir un plaquage ? Revoir les critères de réalisation d'un plaquage		

Référence/bilan (séances 4 et 10)

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - S'auto évaluer avec l'aide de ses équipiers (référence/bilan) - Repérer les voies de progrès pour son équipe et pour soi, se mettre en projet (référence) - Mesurer ses progrès (bilan) 		
<u>Situation d'échauffement :</u>			
- « Le carré magique » avec ses variantes 10'			
- « Rugby avec zones » et ceintures (référence), puis plaquage (bilan)			
- 2 équipes jouent, une observe : chaque élève observe un critère sur une équipe.			
En classe	<u>Avant la séance :</u>		
Cf cahier de rugby	<ul style="list-style-type: none"> - Expliquer le dispositif aux élèves - Préparer l'observation des équipes (fiches d'observation) 		
	<u>Après la séance :</u>		
	<ul style="list-style-type: none"> - Analyse des fiches d'observation des équipes, puis repérage des voies de progrès pour chaque équipe, avec l'enseignant. - Autoévaluation de chaque élève, en groupe d'équipes. 		

Structuration (séances 5 à 9)

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - S'organiser en attaque pour faire progresser le ballon - S'organiser en défense en fonction de ses adversaires, pour plaquer/bloquer et obtenir un tenu 	
<u>Situation d'échauffement :</u>		
- « Le carré magique » avec ses variantes 10'		
Séance 5 : contact	Séance 6 : contact	Séance 7 : gérer un surnombre offensif
<ul style="list-style-type: none"> - « Atelier plaquage 1 » 20' - « Rivière aux crocodiles » 20' 	<ul style="list-style-type: none"> - « Atelier plaquage 2 » 20' - « Rivière aux crocodiles » 20' 	<ul style="list-style-type: none"> - « Le 2 contre 1 » 20' - « Le quintette » avec ceinture 20'
Séance 8 : gérer un surnombre offensif	Séance 9 :	
<ul style="list-style-type: none"> - « Le quintette » avec plaquage 20' - Rugby 6c6 avec plaquage 20' 	- Tournoi inter classes	
En classe Cf cahier de rugby	<u>En classe :</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire le code de l'arbitre - Décrire les stratégies possibles, selon le statut (A/D) - Apprendre le lexique du rugby 	

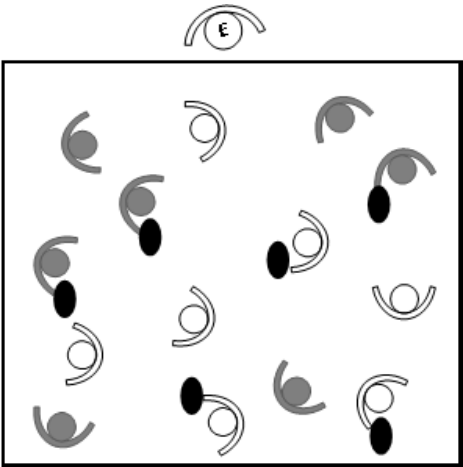

Une progressivité à respecter

Contact	<p>Sans contact (arrachage de ceinture flag), puis apprentissage de la saisie de l'autre et du plaquage en coopération, en 1c1, puis progressivement dans des situations collectives plus complexes.</p> <p>NB : on peut aussi mener un module entier sans contact (ceintures flag).</p>
Coopérer et s'opposer	En découverte apprendre à coopérer (avec ses partenaires) à travers des situations sans opposition (Cf. « carré magique », « la vague » ...), avant d'apprendre à s'opposer.
Réversibilité des statuts	D'abord des statuts non réversibles (attaquant ou défenseur), puis statuts réversibles (si le ballon est perdu, les attaquants deviennent défenseurs).
Taille des équipes	D'abord en petits effectifs, puis en effectifs plus importants. Dans de nombreux cas on met en place des situations de surnombre (2c1, 3c1...).

Le module en un coup d'œil :

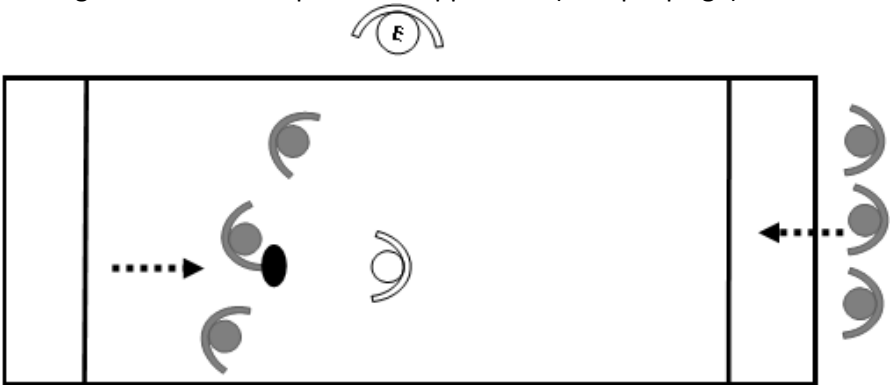
DECOUVERTE (3 séances)	REFERENCE (1 séance)	STRUCTURATION (5 séances)	BILAN, REINVESTISSEMENT (1 séance)
<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Permettre l'appropriation des règles d'or et du jeu. - Permettre une approche progressive du contact 	<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'auto évaluer avec l'aide de ses équipiers - Repérer les voies de progrès pour son équipe, se mettre en projet 	<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'organiser en attaque pour faire progresser le ballon - S'organiser en défense en fonction de ses adversaires, pour plaquer/bloquer et obtenir un tenu 	<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mesurer ses progrès avec l'aide de ses équipiers - Mesurer les progrès effectués par son équipe
<p><u>Situation d'échauffement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - « Le carré magique » avec ses variantes 10' 			
<p>Séance 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rugby avec ceintures 4c4 20' - Epervier sans ballon, avec ceintures 20' <p>Séance 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rugby avec ceintures 4c4 (+ tenu) 20' - La vague aller-retour 10' <p>Séance 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rugby avec ceintures 4c4 (+ tenu) 20' - La vague aller-retour 20' 	<p>Séance 4 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Rugby avec zones » et ceintures <p><u>Avant la séance, en classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer le dispositif aux élèves - Préparer l'observation des équipes (fiches d'observation) <p><u>Pendant la séance :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes jouent, une observe : chaque élève observe un critère sur une équipe. <p><u>Après la séance en classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse des fiches d'observation des équipes, puis repérage des voies de progrès pour chaque équipe, avec l'enseignant. <p>- Autoévaluation de chaque élève, en groupe d'équipes.</p>	<p>Séance 5 : contact</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Atelier plaquage 1 » 20' - « Rivière aux crocodiles » 20' <p>Séance 6 : contact</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Atelier plaquage 2 » 20' - « Rivière aux crocodiles » 20' <p>Séance 7 : gérer un surnombre offensif</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Le 2 contre 1 » 20' - « Le quintette » avec ceinture 20' <p>Séance 8 : gérer un surnombre offensif</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Le quintette » avec plaquage 20' - Rugby 6c6 avec plaquage 20' <p>Séance 9 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tournoi inter classes 	<p>Séance 10 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Rugby avec zones » et plaquage <p><u>Avant la séance, en classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer le dispositif aux élèves - Préparer l'observation des équipes (fiches d'observation) <p><u>Pendant la séance :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes jouent, une observe : chaque élève observe un critère sur une équipe. <p><u>Après la séance en classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse des fiches d'observation des équipes, puis repérage des voies de progrès pour chaque équipe, avec l'enseignant. <p>- Autoévaluation de chaque élève, en groupe d'équipes.</p>
<p><u>En classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Règles de sécurité - Règles du jeu - Comment réussir un plaquage ? 		<p><u>En classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecrire le code de l'arbitre - Décrire les stratégies possibles, selon le statut (A/D) - Apprendre le lexique du rugby 	

IV- Les situations utilisées

LE CARRE MAGIQUE		
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Entrer progressivement en activité - Améliorer la manipulation du ballon - Améliorer les différentes formes de déplacements - Respecter un espace, des partenaires et adversaires, des consignes simples 	DECOUVERTE STRUCTURATION
Dispositif	But, consignes et déroulement	Critères de réussite
<p>- Terrain 15m X 15m, 3 équipes de 5 à 7 joueurs, 3 jeux de maillots, ballons (1 pour 2 à 1 par équipe selon les consignes).</p> <p>- Les 2 ou 3 équipes font simultanément dans le même espace.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>But : Respecter les consignes données.</p> <p>- Tout le monde trotte dans l'espace délimité. L'enseignant annonce à haute voix les différentes consignes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Au signal, avancer, reculer, pas chassés des 2 côtés, se mettre au sol (ventre, dos...) 2. Au signal, prendre la balle au sol, faire 3 ou 4 pas, la reposer, aller marquer dans la zone annoncée, faire un tenu. 3. Faire une passe (libre puis en arrière) à un partenaire qui regarde et qui veut recevoir la balle. 4. Les rouges doivent ceinturer puis plaquer tous les porteurs de balle bleus le plus vite possible (coopérer puis résister). 5. Passe à 5 sans puis avec opposition. <div style="text-align: center;">  </div> <p>SECURITE : mise en place de la règle d'or (ne pas faire mal, ne pas se faire mal).</p>	<p>J'ai respecté la consigne proposée, sans sortir de l'espace délimité, sans percuter les autres joueurs.</p>
Variables, progressivité	<p><u>Séances 1 à 3</u> : courses, manipulations de balle, passes.</p> <p><u>Séances 5 à 9</u> : courses, manipulations, jeux de lutte puis plaquages.</p> <p>- On fait aussi varier l'opposition (sans puis avec), le nombre de ballons.</p>	

LA VAGUE ALLER RETOUR

DECOUVERTE

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à avancer en se faisant des passes - Apprendre à se positionner derrière le ballon (règles du hors-jeu) - Apprendre à déclencher sa passe au bon moment
Dispositif	But, consignes et déroulement
<p>- Terrain de 8m x 12m, toutes les équipes passent par 3 sous forme de vague, autant de ballons que d'équipes.</p> <p>- L'arbitrage est assuré par l'enseignant ou un élève.</p> <p>- L'enseignant ou un élève peut faire opposition (sans plaquage).</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>But : Traverser le terrain pour aller marquer un essai.</p> <p>ATTAQUANTS : « Vous devez aller marquer un essai en traversant le terrain. Attention, respectez la règle de « l'en-avant » et ne faites pas tomber la balle. Si tous les joueurs touchent la balle, l'essai vaut 3 points. »</p>
Manières de faire attendues	Critères de réussite
<ul style="list-style-type: none"> - Se positionner derrière le porteur de balle - Avoir un contact visuel avec son partenaire avant de passer - Viser la cible (le ventre du partenaire) - Dissocier buste et bassin pour faire la passe - Présenter les 2 bras pour recevoir la balle 	<p>- Nous réussissons une fois sur 2.</p>
Variables, progressivité	
	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter ou diminuer le nombre de joueurs. - Deux vagues côte à côte peuvent faire la course. - Un élève ou l'enseignant fait opposition passive, pour déclencher la passe. - Tous les attaquants doivent toucher la balle/On laisse le choix de passer ou d'aller marquer seul (vers le 2c1).

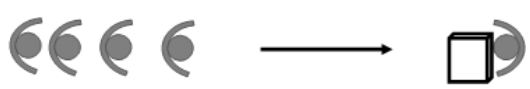
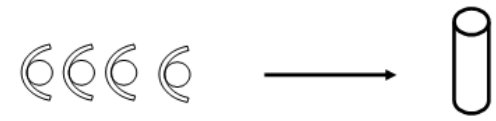
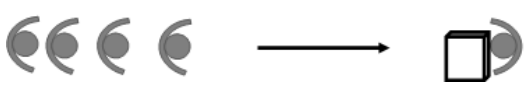

L'EPERVIER

DECOUVERTE

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter sa course pour échapper aux défenseurs. - S'organiser collectivement en attaque, en défense. - Respecter les règles d'or en situation de jeu. 	
Dispositif	But, consignes et déroulement	Critères de réussite
<p>- Terrain de 12m X 8m, autant de ballons que d'attaquants, 2 jeux de maillots.</p> <p>- 3 équipes jouent. L'adulte arbitre.</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>But : Aller marquer dans l'en-but opposé, le plus rapidement possible, sans être plaqué (ou foulard arraché) au sol.</p> <p>ATTAQUANTS : "Vous devez aller marquer un essai. Si vous êtes ceinturé, vous devenez épervier."</p> <p>DEFENSEURS : "Vous devez arracher la ceinture (ou plaquer) les porteurs de balle. »</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>SECURITE : Eviter de donner trop d'espace aux agneaux, réduire la longueur du terrain (moins de vitesse).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Je respecte l'espace de jeu et les règles d'or. - Avec plaquage : je respecte les manières de faire du plaquage.
Manières de faire attendues	Variables, progressivité	
<ul style="list-style-type: none"> - DEFENSEURS : Occuper l'espace, réduire les intervalles, coulisser. - ATTAQUANTS : S'organiser avant de commencer. Repérer les espaces libres. Adapter sa course pour échapper aux défenseurs. Se faire des passes. 	<p><u>Séance 1</u> : sans ballon, avec ceintures flag.</p> <p><u>Séance 2</u> : 1 ballon par agneau, avec ceintures flag.</p> <p><u>Séance 5</u> : 1 ballon pour 2 ou 3, avec ceintures flag.</p> <p><u>Séance 6</u> : 1 ballon pour 2 ou 3, avec ceinture flag.</p> <p>Rapport de force : On peut commencer à 6 agneaux pour 1 épervier au début du jeu, pour aller vers 6 agneaux pour 6 éperviers, dès le début du jeu.</p>	

ATELIER PLAQUAGE 1

DECOUVERTE

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre la technique du plaquage - S'entraîner à plaquer sans opposition, sans vitesse. 	
Dispositif	But, consignes et déroulement	Critères de réussite
<ul style="list-style-type: none"> - Terrain de 12m X 8m, 3 couloirs, sans ballons, 3 jeux de maillots. - 2 boucliers, un boudin de plaquage. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>	<p>But : Aller plaquer le boudin.</p> <p>Consigne : « Au signal tu dois aller plaquer (boudin ou bouclier) puis te replacer derrière la file. »</p> <p>Rotation des rôles : l'attaquant devient porteur de boudin/bouclier.</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 20px;">  <p>SECURITE : ceinturer puis accompagner le boudin au sol ; ne jamais lâcher le boudin avant d'être au sol.</p> </div>	<p>Je respecte les manières de faire qu'on m'a données.</p>
Manières de faire attendues	Variables, progressivité	
<ul style="list-style-type: none"> - Placer l'épaule sur le boudin. - La tête sur le côté. - Ceinturer la taille avec les mains. - Accompagner le boudin au sol sans le relâcher. - Respecter la hauteur du plaquage (à la taille). 	<ul style="list-style-type: none"> - D'abord à l'arrêt puis en trottinant. 	

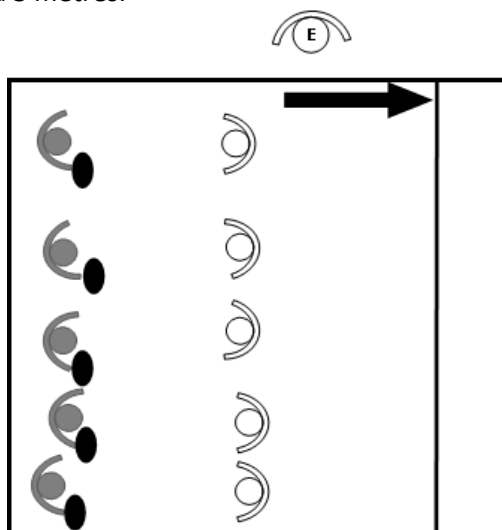
LA RIVIERE AUX CROCODILES

DECOUVERTE

- Objectifs**
- Apprendre le plaquage: serrage, le placement des bras et de la tête, l'accompagnement du joueur au sol.
 - Gérer une situation de duel 1 c1

Dispositif

- Terrain 15m X 15m, 2 ou 3 équipes, éventuellement 1 ballon par élève.
- Mettre les joueurs deux par deux (tailles et poids identiques).
- Répartir les binômes, chacun espacés de 2m.
- Ligne à 3 mètres.



But, consignes et déroulement

- But :** Respecter les consignes données.
- ATTAQUANTS :** « Vous devez vous laisser plaquer ».
- PLAQUEURS :** « Vous devez plaquer votre partenaire ».



SECURITE : respecter la progressivité du plaquage sur plusieurs séances (Cf. ci-dessous).

Critères de réussite

- Défenseurs : Je plaque en respectant les règles d'or et les manières de faire.

Manières de faire attendues

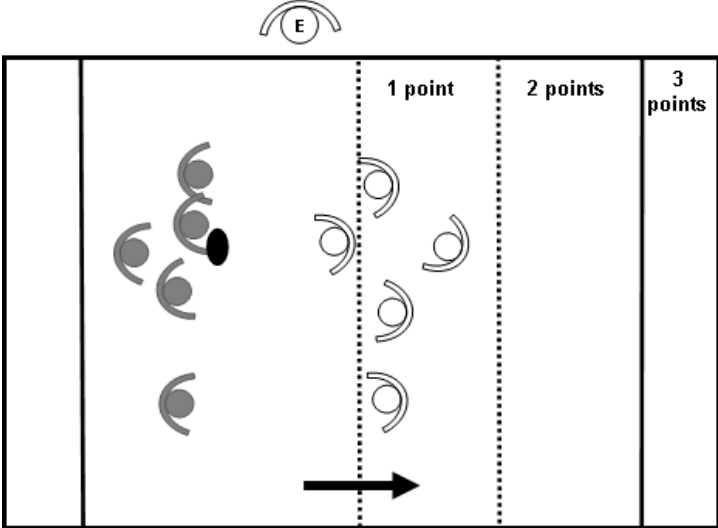
- 1- Serrage des bras autour de la **taille** (au short).
- 2- Tête placée sur le côté, de telle sorte qu'elle ne se retrouve pas entre le partenaire et le sol, coincé.
- 3- Jambes pliées afin d'avoir le centre de gravité le plus bas possible.
- 4- Les deux joueurs vont au sol. Le plaqueur accompagne le plaqué.

Variables, progressivité

- Coopération (on se laisse faire) puis opposition (on essaie de ne pas être plaqué). En opposition délimiter des couloirs, un par binôme.
- Sans ballon puis avec ballon.
- Plaqueurs à genoux puis debout.
- Les attaquants sont à 4 pattes, puis marchent, puis trottent.

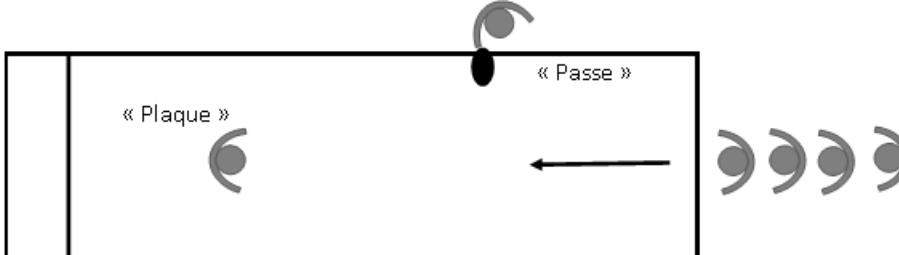
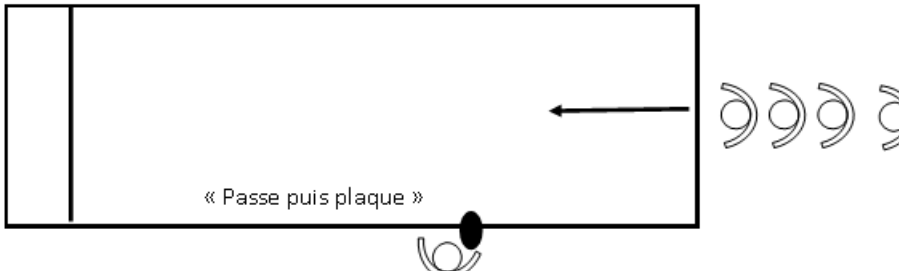

RUGBY AVEC ZONES

REFERENCE

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Avancer seul ou en grappe. - Empêcher d'avancer seul ou collectivement, avancer à son tour. - Respecter les règles. 	
Dispositif	But, consignes et déroulement	Critères de réussite
<p>- Terrain de 40m X 20m, 1 ballon, 3 jeux de maillots.</p> <p>- Trois équipes équilibrées de 4 à 6 joueurs ; 2 équipes jouent, la 3ème équipe observe (Cf. fiches d'observation en annexe).</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>But : Avancer en attaque pour marquer le plus de points possible.</p> <p>ATTAQUANTS : « Vous devez traverser le terrain pour marquer le maximum de points. Vous avez 5 ballons d'attaque ».</p> <p>DEFENSEURS : « Vous devez empêcher les attaquants d'avancer ».</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'équipe qui attaque a 5 ballons successifs. - Toutes les règles s'appliquent : marque, tenu, hors-jeu, droits et devoirs des joueurs. - A chaque ballon, les attaquants ont droit à 3 tenus (porteur de balle plaqué ou flag arraché = les défenseurs reculent à 5 m et le jeu continue). Au bout de 3 tenus le ballon est perdu. - En cas de touche, d'en avant des attaquants, le ballon est perdu. - On compte les points marqués à la perte de chaque ballon (1, 2 ou 3 points selon la zone où le ballon a été perdu). - Au bout de 5 ballons joués, on change les rôles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attaquants : Nous avons réussi à progresser vers l'en-but. - Défenseurs : Nous avons réussi à stopper la progression de l'adversaire et récupérer le ballon. - J'ai respecté les règles d'or
Manières de faire attendues	Variables, progressivité	
<ul style="list-style-type: none"> - PORTEUR : Franchir la défense : porter le ballon dans un espace libre ou le transmettre à un partenaire disponible ; Avant le contact, s'organiser pour éviter l'adversaire ou passer à un partenaire bien placé. - ATTAQUANTS : Se placer derrière le porteur afin de pouvoir recevoir le ballon. Se répartir sur le terrain pour donner des solutions au porteur. - DEFENSEURS : Se placer en face du porteur afin d'empêcher le franchissement des zones et avancer soi-même ; plaquer ; se déplacer pour être en face des futurs porteurs de ballon. Se répartir sur le terrain pour ne pas laisser d'espaces. 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Taille des équipes</u> : d'abord 4 contre 4 puis 6 contre 6. - <u>Séance 4 et référence</u>: Attaque/défense (rôles non réversibles). Chaque équipe a 5 ballons d'attaque puis on change les rôles. Pas de plaquage (ceintures flag). - <u>Séance d'évaluation finale</u> : Rôles réversibles : quand une équipe récupère le ballon, elle devient attaquante. Le plaquage peut être autorisé. 	

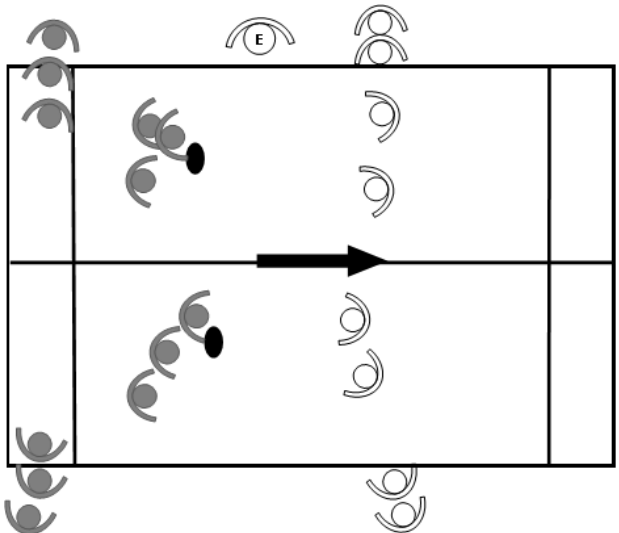
ATELIER PLAQUAGE 2

STRUCTURATION

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à plaquer de face, de côté - Apprendre à éviter le plaqueur en 1c1 			
Dispositif		But, consignes et déroulement	Critères de réussite	
<p>- 2 couloirs de 10 m X 3m ; 1 ballon par couloir.</p> <p>- Au signal, l'attaquant part ; dès qu'il est en mouvement, il reçoit le ballon du passeur ou du passeur plaqueur. Il doit aller marquer un essai sans se faire plaquer.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div>		<p>But : en 1c1, plaquer l'attaquant ; éviter le plaqueur.</p> <p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attaquant : Tu pars au signal, tu reçois le ballon puis tu dois aller marquer un essai. - Défenseur : Plaque l'attaquant pour l'empêcher d'aller marquer un essai. <p>Rotation des rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plaquage de face : Une fois la passe faite, le passeur va dans la file indienne. L'attaquant devient défenseur et le défenseur devient passeur. - Plaquage de côté : le défenseur passe le ballon puis plaque l'attaquant. Une fois le plaquage fait l'attaquant devient passeur/plaqueur et le plaqueur va dans la file indienne. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <p>SECURITE : accompagner le joueur plaqué au sol ; ne jamais lâcher le joueur avant d'être au sol.</p> </div>		<ul style="list-style-type: none"> - Attaquants : j'ai réussi à marquer l'essai 2 fois sur 5 - Défenseurs : j'ai réussi à plaquer mon adversaire de manière efficace et sans danger 3 fois sur 5
Manières de faire attendues		Variables, progressivité		
<ul style="list-style-type: none"> - Placer l'épaule contre le ventre - La tête sur le côté - Ceinturer avec les mains au niveau de la taille, puis descendre les bras au niveau des articulations (genoux et chevilles) - Respecter la hauteur du plaquage (à la taille) - Plaquage de côté : Bien placer la tête au niveau du dos de l'attaquant et non au niveau du ventre 		<ul style="list-style-type: none"> - Distance entre le passeur et le joueur qui reçoit la balle. - Au début l'attaquant doit courir droit (on favorise les défenseurs) pas d'esquive/crochet ; puis on autorise les attaquants à esquiver le plaqueur. 		

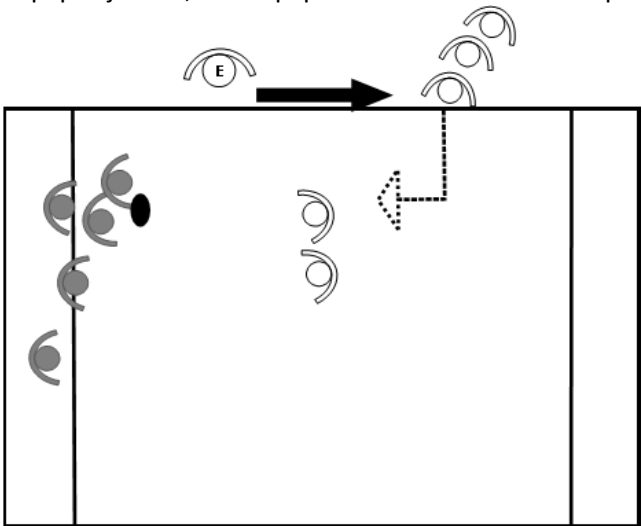
Le 2 contre 1

STRUCTURATION

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Gérer une situation de surnombre offensif, faire des choix (passer, défier) - Apprendre à fixer un adversaire. 	
Dispositif	But, consignes et déroulement	Critères de réussite
<p>- Terrains de 30m X 7m (terrain habituel coupé en 2 dans le sens de la longueur, Cf. ci-dessous), 3 ballons par terrain, 3 jeux de maillots.</p> <p>- 2 équipes jouent, une équipe arbitre et note la marque.</p> 	<p>But : Marquer le maximum de points sur 5 ballons en jeu en surnombre offensif (2c1, 3c1...)</p> <p>ATTAQUANTS : « Organisez-vous pour marquer à chaque passage, attention à la règle de l'en-avant ».</p> <p>DEFENSEURS : « Organisez-vous pour faire échouer les attaques et récupérer le ballon ».</p> <p>- Le passage prend fin lorsque le ballon sort ou s'il est récupéré par un défenseur.</p> <p>- En cas de faute des attaquants (en-avant), le ballon est récupéré par les défenseurs.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attaquants : nous marquons >2 essais sur 5 tentatives. - Arbitres : nous jouons notre rôle et nous nous faisons comprendre.
Manières de faire attendues	Variables, progressivité	
<ul style="list-style-type: none"> - PORTEUR : Avancer, fixer son adversaire et faire la passe à son partenaire - ATTAQUANTS : Suivre le porteur pour recevoir la balle. - DEFENSEURS : Coordonner ses actions avec son coéquipier (placement, avancée vers les attaquants). 	<p><u>Séance 6</u> : 2 contre 1.</p> <p><u>Séance 7</u> : 3 contre 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si le rapport de force est défavorable aux attaquants, faire jouer à 4 contre 2. - Autoriser un tenu aux attaquants (plus facile pour les attaquants). 	

LE QUINTETTE

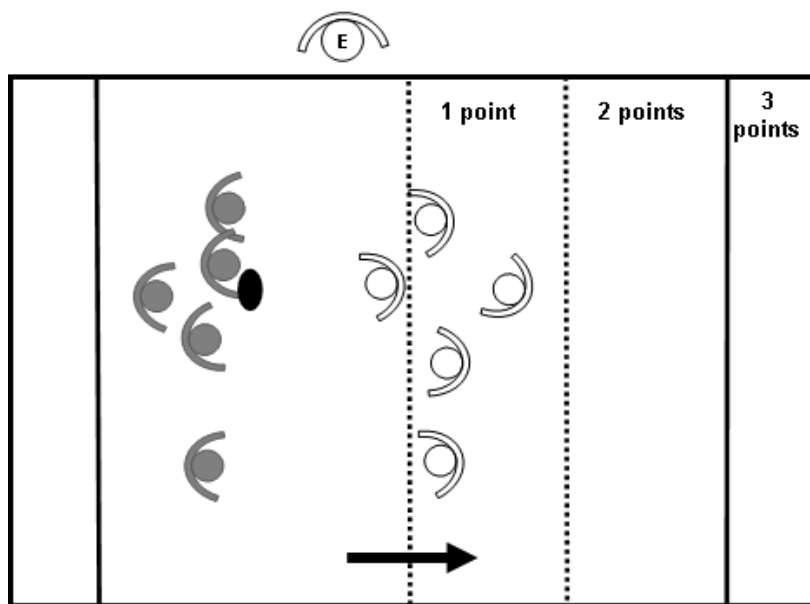
STRUCTURATION

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Gérer un surnombre offensif. - s'organiser collectivement en attaque. - S'opposer à la progression de l'adversaire et récupérer le ballon. 	
Dispositif	But, consignes et déroulement	Critères de réussite
<p>- Un terrain de 20 m X 15 m, 3 jeux de maillot, 1 ballon par terrain.</p> <p>- 2 équipes jouent, une équipe arbitre et note la marque.</p> 	<p>But : Marquer le plus de points possible.</p> <p>ATTAQUANTS : « Vous devez marquer les plus d'essais possible en 5 passages ». Plus il y a de défenseurs sur le terrain, plus l'essai vous rapporte de points ».</p> <p>DEFENSEURS : « Vous devez récupérer la balle. A chaque tenu vous faites rentrer un défenseur en plus ».</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les attaquants comptabilisent, s'ils réussissent à marquer un essai : 1 point à 5 contre 1, 2 points à 5 contre 2, 3 points à 5 contre 3... etc. - Le passage prend fin lorsque le ballon sort ou s'il est récupéré par un défenseur. - En cas d'en-avant des attaquants, la progression est stoppée mais le ballon leur est rendu. 	<p>- Attaquants : Après répétitions, nous marquons de plus en plus de points.</p>
Manières de faire attendues	Variables, progressivité	
<ul style="list-style-type: none"> - PORTEUR : Avancer et essayer d'éviter le contact ; S'il est plaqué ou ceinturé, soit garder le ballon (pour jouer un tenu), soit passer le ballon à un partenaire juste avant le contact, pour assurer la continuité du jeu. - ATTAQUANTS : En surnombre, utiliser toute la largeur du terrain. Se placer derrière le porteur, entre les joueurs adverses. - DEFENSEURS : Tenir compte de la position des attaquants adverses pour se placer (« miroir ») ; Coordonner ses actions avec ses coéquipiers (placement, avancée vers les attaquants). Aider à plaquer si nécessaire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire rentrer les attaquants, les défenseurs par une porte (plus difficile), oblige à s'organiser sur le terrain). - Si le ballon est récupéré par les défenseurs (en avant), on peut autoriser la contre-attaque (1 tenu). 	

VI- Annexes

- 1- Fiches d'observation (référence et bilan)**
- 2- Lexique des mots du rugby**
- 3- Les règles du rugby scolaire**
- 4- Projet de co-intervention**

ANNEXE 1 : Fiches d'observation (référence et bilan)



- Des grilles d'observation sont à remplir sur le terrain.
- Un élève observe **un** critère pour **une** équipe.
- Les matches doivent être d'une **durée constante**, les équipes doivent être **équilibrées**.
Idéalement, répéter les observations sur 2 matches pour chaque équipe.
- La synthèse et l'analyse sont faites en classe. On compare les scores des différentes équipes et on fait une **analyse collective** des points forts/points faibles de chaque équipe.

Qu'observe-t-on ?

Éléments observés :	Ce que ça indique :
EQUIPE QUI ATTAQUE	
1- Nombre de points marqués par l'équipe Fiche 1	<i>ATTAQUE</i> <i>La capacité à s'organiser pour avancer</i>
2- Nombre de fautes de main : en-avant, mauvaises passes Fiche 2	<i>ATTAQUE</i> <i>La capacité à maîtriser la balle ovale</i>
EQUIPE QUI DEFEND	
3- Nombre de plaquages/arrachages de flag effectués dans chaque zone Fiche 3	<i>DEFENSE</i> <i>La capacité à s'organiser et à lutter pour récupérer la balle</i>
4- Nombre de hors-jeu sifflés contre l'équipe qui défend	<i>DEFENSE</i> <i>La capacité à s'organiser collectivement pour</i>

Aide pour identifier les voies de progrès de son équipe :

A revoir

Profil de l'équipe	Voies de progrès
Fiche 1 - Nous marquons beaucoup de « 1 point » - Nous ne marquons pas beaucoup de points	- Avec la balle, avancer au contact des adversaires - Ne pas se débarrasser du ballon avant le plaquage - Se rendre disponible auprès du porteur de balle pour l'aider - Repérer les espaces libres pour y jouer
Fiche 2 - Nous faisons beaucoup de fautes de jeu : en avant, mauvaises passes	
Fiche 3 - Nous plaquons peu	- S'entraîner à plaquer - Se placer en face des attaquants « en miroir » - Avancer tous ensemble vers les attaquants - Avancer vers le porteur adverse pour le plaquer
Fiche 4 - En défense nous sommes souvent hors-jeu	
Fiche 5 - Nous commettons beaucoup de fautes	<i>Maîtriser son engagement ; se placer derrière le porteur de balle ; travailler le plaquage</i>
- Des joueurs de notre équipe participent peu au jeu	<i>Mieux se placer sur le terrain ; s'entraîner à plaquer et être plaqué</i>

FICHE D'OBSERVATION RUGBY 1

Nom de l'observateur :

EQUIPE OBSERVEE :			
Nombre de points marqués par l'équipe dans chaque zone du terrain	Séance de :	Référence <input type="checkbox"/>	Bilan <input type="checkbox"/>
1^{er} match	1 point	2 points	3 points
	TOTAL :	TOTAL :	TOTAL :
2^{ème} match	1 points	2 points	3 points
	TOTAL :	TOTAL :	TOTAL :

Consigne : à chaque fois que l'équipe que tu observes joue un ballon d'attaque, mets une barre dans la zone du terrain où le ballon a été perdu. Il y aura 5 ballons d'attaque.

FICHE D'OBSERVATION RUGBY 2

Nom de l'observateur :

EQUIPE OBSERVEE :			
Nombre de fautes de main commises : en avant, mauvaise passe	Séance de :	Référence <input type="checkbox"/>	Bilan <input type="checkbox"/>
1^{er} match			
		TOTAL :	
2^{ème} match			
		TOTAL :	

Consigne : mets une barre à chaque faute de main commise par l'équipe que tu observes. A la fin calcule le nombre total de fautes sur le match.

FICHE D'OBSERVATION RUGBY 3

Nom de l'observateur :

EQUIPE OBSERVEE :	
Nombre de plaquages et de ceinturages effectués	Séance de : Référence <input type="checkbox"/> Bilan <input type="checkbox"/>
1^{er} match	TOTAL :
2^{ème} match	TOTAL :

Consigne : mets une barre à chaque plaquage ou arrachage de ceinture effectué par l'équipe que tu observes. A la fin calcule le nombre total.

FICHE D'OBSERVATION RUGBY 4

Nom de l'observateur :

EQUIPE OBSERVEE :	
Nombre de hors-jeu sifflés contre l'équipe	Séance de : Référence <input type="checkbox"/> Bilan <input type="checkbox"/>
1^{er} match	TOTAL :
2^{ème} match	TOTAL :

Consigne : mets une barre à chaque hors-jeu sifflé contre l'équipe que tu observes. A la fin calcule le nombre total de hors-jeu sur le match.

FICHE D'OBSERVATION RUGBY 5

Nom de l'observateur :

EQUIPE OBSERVEE :	
Nombre de fautes commises (règles d'or)	Séance de : Référence <input type="checkbox"/> Bilan <input type="checkbox"/>
1 ^{er} match	TOTAL :
2 ^{ème} match	TOTAL :

Consigne : mets une barre à chaque faute commise par l'équipe que tu observes. A la fin calcule le nombre total de fautes sur le match.

FICHE DE SYNTHESE PAR EQUIPE

Noms des joueurs de l'équipe :						
	SEANCE DE REFERENCE			SEANCE DE BILAN		
EN ATTAQUE						
1- Nombre de points marqués : 1 point, 2 points, 3 points	1 point	2 points	3 points	1 point	2 points	3 points
	TOTAL POINTS MARQUES :			TOTAL POINTS MARQUES :		
2- Nombre de fautes de mains commises						
EN DEFENSE						
3- Nombre de plaquages et de ceinturages effectués						
4- Nombre de hors-jeu sifflés						
5- Nombre de fautes commises						
LES JOUEURS						
6- Nombre d'élèves qui ne participent pas ou peu au jeu (observation par l'enseignant)						

A compléter en classe d'après les observations des fiches. Si 2 matches ont été observés, faire la moyenne.

FICHE D'AUTOEVALUATION

Consigne : avec l'aide de tes coéquipiers, remplis ton évaluation personnelle. Colorie ce qui te paraît le plus proche de ta façon de jouer.

A- Je suis disponible		
Quand mon équipe a la balle, je suis loin de l'action, et je ne la reçois pas	Quand mon équipe a la balle, je suis assez près de l'action, et je la reçois quelquefois	Quand mon équipe a la balle, je suis bien placé en soutien, derrière, et je la reçois souvent
Séance de référence :		
Evaluation finale :		

B- Quand j'ai le ballon, j'avance		
Quand je suis bloqué j'envoie le ballon n'importe où ; ou alors je recule	Face à un adversaire, je suis souvent plaqué ; mon équipe ne gagne pas de terrain	Face à un adversaire, je réussis souvent à l'éviter par un crochet ou à faire une passe à un partenaire juste avant d'être plaqué ; je fais avancer mon équipe
Séance de référence :		
Evaluation finale :		

C- Je lutte pour récupérer le ballon		
Quand l'adversaire a la balle, je ne sais pas quoi faire	Quand l'adversaire a la balle, je sais me placer dans un espace libre ; je tente de le plaquer	Quand l'adversaire a la balle, je sais me placer dans un espace libre ; je réussis souvent mon plaquage
Séance de référence :		
Evaluation finale :		

D- Je respecte les règles du rugby		
Je ne sais pas respecter les règles d'or et les autres joueurs (hors-jeu, tenu, sécurité)	Je sais respecter les règles, mais je fais encore des erreurs (1 ou 2 par match)	J'arrive à respecter toutes les règles en jouant
Séance de référence :		
Evaluation finale :		

A remplir en classe, les élèves sont groupés par équipe et s'entraident pour remplir leur propre fiche.

EVALUATION

CE QUE JE SAIS FAIRE			
EN ATTAQUE			
- Coordonner course et passe (attaquants)			
- Savoir éviter un défenseur			
- Savoir passer le ballon en arrière à un partenaire bien placé			
- Savoir réaliser un tenu (R13)			
- Choisir de progresser avec la balle ou de la passer			
- Repérer les espaces libres pour y jouer			
- Se rendre disponible auprès du porteur de balle pour l'aider			
EN DEFENSE			
- Savoir subtiliser un flag ou plaquer un adversaire			
- Savoir enchaîner un plaquage et un retour à 5 m (défenseurs) (R13)			
- Se positionner en « miroir » par rapport aux attaquants			
- Avancer ensemble vers l'équipe qui attaque			
EN ARBITRAGE			
- Savoir juger d'une règle en situation d'opposition			
CE QUE JE SAIS			
- Connaître et comprendre l'utilité des règles d'or et du jeu			
- Connaître les critères de réalisation d'un plaquage, d'une passe, d'un tenu (R13)			
- Identifier les stratégies utilisées par une équipe			
- Connaître le lexique spécifique du rugby à 13 ou à 15			
- Se connaître en tant que joueur			
COMMENT JE ME COMPORTE			
- Accepter de jouer avec tous			
- Respecter les règles et l'arbitre			
- Avoir le souci de respecter partenaires et adversaires			
- Oser s'engager et maîtriser son engagement			

ANNEXE 2 : Lexique des mots du rugby

EN-BUT : Cible à atteindre occupant toute la largeur du terrain.

TERRAIN : la ligne d'en-but appartient à l'en-but, la ligne de ballon mort n'en fait pas partie. Les lignes de touches font partie du terrain.

ESSAI : Aplatir le ballon sur ou en arrière de la ligne d'en-but.

HORS JEU (joueur) : joueur situé en avant du ballon joué par un partenaire.

PLACAGE : Ceinturer et faire chuter le porteur de balle en intervenant sur lui au niveau des hanches et /ou des jambes.

TENU : Quand le porteur de balle est plaqué ou ceinturé, l'arbitre annonce un tenu. Alors le porteur se relève et talonne le ballon pour un partenaire situé derrière lui. Les défenseurs doivent reculer à 5 m. Chaque équipe dispose de 5 tenus pour progresser ou marquer. Au 6^{ème} tenu d'affilée sans marquer, le ballon est rendu à l'équipe adverse, et le décompte des tenus est remis à zéro.

EN AVANT : Le ballon se dirige vers le camp adverse : passe, ballon qui roule ou échappé par un joueur.

REMISE EN JEU : Au début du jeu, après un essai, une faute ou une sortie du terrain (touche). Remise en jeu par un « tap penalty » à l'endroit de la faute ou de la sortie.

LIGNE D'AVANTAGE : Ligne fictive parallèle à l'en-but qui départage momentanément le collectif en « deux camps » identiques. Elle constitue un indicateur du terrain conquis ou concédé par une équipe, donc de la pression exercée.

INTERVALLE : Espace entre deux joueurs qui défendent, dans lequel l'attaquant peut s'engouffrer.

TAP PENALTY : Le porteur touche le ballon (tenu à la main) avec son pied pour signifier une remise en jeu.

ANNEXE 3 : Les règles du rugby scolaire (rencontre)

I- ORGANISATION MATERIELLE ET HUMAINE (6 contre 6)

- Dimensions du terrain : 40 m X 20 m + en-but de 5 m.
- Terrain gazonné.
- 1 ballon ovale.
- 1 enseignant arbitre + des élèves arbitres assistants.
- Sifflets, chronomètres, 2 jeux de chasubles.
- Equipes mixtes de 7 joueurs avec des remplaçants. Un joueur ne peut pas faire partie de 2 équipes différentes. Equipes moyennement hétérogènes (Forts/moyens ou moyens/faibles). ????
- Durée des matchs : 5- 6'.

II- LES REGLES DE LA RENCONTRE

1- LES REGLES D'OR :	<p>Ne pas faire mal : Plaquage dans les règles, à la taille, pas de projection en touche, pas de cuillère, pas de croc en jambe, pas d'excès d'engagement, pas de tirage de vêtements.</p> <p>Ne pas se faire mal : maîtriser sa vitesse, son engagement.</p> <p>NB : il est possible de jouer avec des ceintures flag. Dans ce cas, pas de plaquage.</p>
2- LA MARQUE :	<p>Essai qui vaut 1 pt, si le ballon est aplati dans l'en-but adverse par un attaquant. Remise en jeu au centre du terrain pour l'équipe qui a encaissé l'essai.</p>
3- HORS JEU :	<p>- Pas de passe vers l'avant.</p> <p>- R13 : Défenseurs à 5 m quand un tenu est annoncé.</p>
4- TENU :	<p>- R13 : Si le joueur attaquant porteur de balle est plaqué (mis au sol) ou bloqué (ceinturé), ou si sa ceinture flag est arrachée, l'arbitre annonce « tenu ». Alors les défenseurs reculent à 5 m, et le porteur de balle se relève, effectuer le geste du tenu pour un de ses partenaires. L'attaque reprend. Au bout de 6 tenus d'affilée, si aucun essai n'est marqué, le ballon est rendu aux défenseurs.</p> <p>- R15 : Le porteur de balle doit lâcher son ballon dès qu'il est au sol.</p>
5- PLAQUAGE OU ARRACHAGE DE CEINTURE :	<p>- On peut jouer avec ceinture flag (arrachage) ou avec plaquage.</p> <p>- On ne peut plaquer (ou subtiliser le foulard) que le porteur de balle. Dès que le porteur de balle est au sol on doit le relâcher.</p>
6- SORTIES DE BALLE :	<p>- Sortie en touche : remise en jeu (R13 : « tap penalty ») à l'endroit de la sortie de balle, à 2 m de la ligne. Les adversaires sont à 5 m de celui qui remet en jeu.</p> <p>- Ballon mort : Si le ballon sort derrière l'en-but, il y a remise à 5 m de la ligne d'en but, au centre, pour l'équipe non coupable de la sortie de balle.</p> <p>- Les lignes de touche ne font pas partie du terrain.</p>
7- PENALITE :	<p>- Jeu dangereux : Cf. 1- règles d'or</p> <p>- Non-respect des règles : passe en avant, non-respect de la défense à 5 m (R13), arrachage du ballon, jeu au pied, se lier pour avancer (former un maul) (R13).</p> <p>Dans tous les cas, remise en jeu (R13 : « tap penalty ») à l'endroit de la faute, défenseurs à 5 m.</p>

R13 : règles spécifiques au rugby scolaire « à 13 » ; **R15 :** règles spécifiques au rugby scolaire « à 15 »