

Comprendre et faire vivre le règlement pour progresser en rugby

Jacques Dury n'a cessé d'enseigner le rugby au lycée agricole de Saint Germain en Laye, à tous les niveaux de classe, avec des filles comme avec des garçons. Il retient de son expérience la place centrale du règlement dont la compréhension et l'évolution en fonction des réalisations des joueurs est un élément essentiel aux progrès et aux apprentissages.

Le contexte

Une classe de seconde mixte (1/3 de filles) d'environ 34 élèves au lycée agricole de Saint-Germain-en Laye (78)

Un cycle de 12 séances.

Les élèves dans leur grande majorité n'ont jamais pratiqué de rugby.

Les élèves de ce lycée et de cette classe en particulier sont des élèves très respectueux, il n'y a pas de mépris de l'autre, ni du plus faible.

Ils ont choisi d'être dans cet établissement.

Leur représentation du rugby est massivement un jeu de sauvage où l'on s'agresse.

Mixité : la pratique fait la preuve

Au début de mon enseignement, je faisais des équipes où filles et garçons étaient séparés ou bien je donnais le droit aux garçons de ceinturer les filles (au lieu de les plaquer).

L'observation des comportements des filles m'a amené à revenir sur ce choix.

Quand les équipes sont mixtes, les filles s'organisent pour ne pas se mettre en danger. Finalement il n'y a pas plus de problème entre filles et garçons qu'entre garçons combattifs et garçons plus timorés.

Ainsi les filles osent aller à l'affrontement quand elles apprécient que le rapport de force n'est pas en leur défaveur. Elles s'organisent en défense pour affronter le porteur de balle de côté, elles jouent très bien en infiltration c'est à dire qu'elles laissent le porteur de balle passer et coupent la relation possible entre le porteur de balle et son soutien. Dans cette situation de repli défensif, elles entrent dans le placage par le côté ou par derrière.

Cela m'a donc conduit à donner les mêmes droits à tous les joueurs, filles et garçons.

La compréhension du règlement : un passage obligé

La première séance passe toujours par un travail au tableau d'une demi heure. J'expose alors la logique du règlement sur quatre points : la marque, les droits des joueurs, le tenu, le hors jeu.

Comprendre la logique du règlement, c'est comprendre que le règlement s'est construit de telle manière que les droits des joueurs en attaque et en défense soient équilibrés. Le règlement organise le jeu et protège l'intégrité des joueurs.

La marque

- Le but du jeu : envoyer la balle dans la cible verticale située à 3m du sol.
- Quand peut-on tirer ?

A n'importe quel moment à condition que le ballon parte du sol. Soit il est déjà au sol, soit on le fait rebondir et on tire (drop) = 3pts.

On peut tenter un tir après une faute grave (tenu, droit du joueur, hors jeu) = 3pts.

On peut encore tirer après avoir porté la balle dans l'embut adverse (essai), c'est la transformation. (Aux débuts du jeu de rugby, l'essai ne rapportait pas de points, mais la transformation en rapportait 5 ; au fil du temps, on a valorisé l'essai par rapport à la transformation. Aujourd'hui, l'essai vaut 5 pts et la transformation, 2 pts).

Conséquences: il y a 2 cibles : la cible verticale haute et l'en but, au sol et large.

- le tir au but impose aux joueurs de défendre au niveau du ballon. En effet, pour contrer un tir, on ne peut le faire qu'au début du tir, au départ du ballon.
- L'essai pouvant être réalisé sur toute la largeur, cela oblige les joueurs à s'organiser collectivement pour défendre sur toute la largeur.
- Il y a alternative dans le choix de la marque, choix qui peut évoluer en fonction du moment dans la rencontre.

Par exemple, quand on bénéficie d'une pénalité on peut tenter un tir au but, donner un coup de pied pour faire avancer le ballon, donner un coup de pied en touche, donner un coup de pied pour soi-même et enchaîner avec du jeu à la main dans le but de marquer un essai. L'idée étant d'éveiller la curiosité tactique des élèves dès le départ.

Les droits des joueurs

- Le rugby, c'est le jeu de la grande liberté.
On peut jouer à la main ET au pied.
Quand on a le ballon dans les mains, on peut courir avec ou le passer.
- on a le droit de jouer en mêlée : se mettre à plusieurs pour faire avancer le ballon ou pour arrêter le porteur de balle.

Conséquences :

- Comme on a le droit de porter le ballon, pour sauvegarder l'égalité des chances entre les 2 équipes, le défenseur a le droit de plaquer le porteur de balle, mais uniquement le porteur de balle.
- Le placage se fait nécessairement sous la poitrine pour préserver l'intégrité des joueurs. Les crocs en jambe sont interdits comme n'importe quelle action qui risquerait d'entraîner une blessure.
- L'obligation de plaquer sous la poitrine, outre qu'elle protège le porteur du ballon, libère le haut du corps du porteur de balle qui peut alors le passer plus facilement. Elle oblige enfin le plaqueur à passer de la position verticale à la position horizontale en pleine course.

Le tenu

La balle doit toujours être libre pour le jeu.

Donc le ballon doit toujours être en mouvement. Donc si on va à terre (on n'est plus en mouvement), on doit lâcher le ballon.

Parfois, lorsque les situations de ballon porté qui ne progresse pas deviennent trop nombreuses, je reviens sur une ancienne règle : le tenu debout. Si le joueur debout n'avance plus, il doit lâcher le ballon.

Le hors jeu

Pour marquer un essai, toute la distance parcourue par le ballon doit être parcourue par un joueur.

Conséquences :

- La passe à un joueur placé en avant est interdite, un joueur placé devant le porteur de ballon ne peut recevoir le ballon.
- Mais si mon équipe n'a pas le ballon, je ne suis jamais hors jeu.
- Dans les situations d'affrontements collectifs, où précisément on ne sait pas au départ qui aura le ballon lorsqu'il sortira de cette zone d'affrontement, alors nous disons dès le départ de cette lutte : « chacun dans son camp ».

Enfin, pour favoriser constamment le jeu, toute faute qui peut profiter à l'adversaire n'est pas sanctionnée : c'est la règle de l'avantage.

La situation de référence

On a ainsi passé le temps nécessaire à la compréhension du règlement et de sa logique.

Après un échauffement, le jeu démarre.

3 matches de 12 mn.

Lancement du jeu : chacun dans son camp, à 10m. Un élève donne un coup de pied dans la surface de jeu.

Le terrain

On joue sur le terrain de rugby entier.

Les équipes

Je divise la classe en deux : autant de filles et de garçons dans chaque équipe, je réparties les plus costauds, les élèves se regroupent par affinité.

- Pourquoi des équipes si nombreuses ?
Le nombre fait qu'on peut avoir à tout moment un groupe de joueurs susceptible de faire avancer la balle sur une des dimensions du terrain (profondeur) et l'autre groupe sur l'autre dimension du terrain (la largeur).
Cela permet à la fois l'affrontement et l'évitement.
- Pourquoi un si grand terrain ?
Les dimensions du terrain doivent toujours permettre ou de contourner ou d'avancer. Si les équipes sont un peu moins nombreuses, je diminue un peu le terrain dans sa largeur.
Par contre, dans les remises en jeu, je diminue la distance qui sépare les 2 équipes : environ 5m.
- Les gros effectifs sont sécurisants
Sur 34 élèves, il y a des élèves très différents : des courageux et des timides. Le nombre permet aux timides de ne pas entrer dans les actions d'affrontement. Comme beaucoup de débutants, mes élèves utilisent beaucoup de regroupements. Les timides restent derrière les regroupements, ils ne sont pas sur la ligne d'affrontement, mais ils rentrent progressivement : ils viennent pousser avec les mains, puis ils engagent les épaules. Ils finissent par trouver leur rôle : ils sont souvent des relais.

Ce que font les joueurs

Cela dépend du profil de la classe.

- S'il y a beaucoup de timides, il y a beaucoup de passes ou de « jets » de balles (vers l'arrière ou vers l'avant). Du coup, ils éparpillent leurs adversaires sur toute la largeur du terrain.
- S'il y a beaucoup de « rugueux », le porteur de balle avance, suivi de près par ses partenaires. Il y a une grappe autour du porteur de balle. Du coup, il regroupe aussi ses adversaires.

On peut aussi trouver des classes qui vont beaucoup jouer au pied, parfois pour se débarrasser de la balle, parfois pour avancer. Cela peut être positif si le ballon avance. Par contre cela n'est pas pertinent si l'équipe adverse le récupère et peut contre-attaquer (parce que la défense n'est pas montée assez vite ou parce qu'il y a trop de joueurs hors-jeu au départ du coup de pied).

Il y a aussi beaucoup de balles à terre par maladresse : il faut alors clarifier ces situations : par rapport à la densité des joueurs autour du ballon à terre. *« S'il y a une forte densité de joueurs, alors je rentre en mêlée ouverte pour reconquérir le ballon, au contraire si la densité de joueurs est faible, alors je joue par rapport à la direction du ballon qui roule à terre : s'il roule vers le but adverse je joue au pied dans le sens du but du jeu, s'il roule vers mon propre but alors je joue à la main pour être plus sûr d'arrêter ce ballon »*. Et j'explique pourquoi. (toujours ce souci d'éveiller la curiosité tactique des élèves).

Dès le début, l'une des formes de jeu prépare l'autre forme de jeu.

Après une séquence caractéristique, je regroupe les élèves pour mettre en évidence les conséquences du jeu. Dans le jeu, c'est difficile d'être clairvoyant. On en profite pour analyser collectivement ce qui s'est passé.

- Quand il y a beaucoup de passes et que les adversaires sont éparpillés, il y a forcément des espaces libres et un joueur pourra entrer dans un intervalle. On a donc du jeu déployé en étirant l'adversaire, ce qui prépare une pénétration.
- Le porteur de balle suivi de sa grappe de partenaires se trouve confronté à un moment où il ne peut plus avancer. Mais comme il a regroupé ses adversaires, il y a forcément un espace libre.

Dès le début, l'une des formes de jeu prépare l'autre forme de jeu. Et les élèves découvrent :

1. la logique du jeu à la main : à une défense étirée on opposera une attaque par jeu groupé, à une défense groupée on opposera une attaque déployée (c'est le jeu de « trompe-couillon » pour reprendre un terme Deleplacien)
2. l'articulation logique entre jeu en regroupement et jeu de plein mouvement.

Pendant 6 séances, après un échauffement, je ne propose que du jeu réel (je peux toutefois remplacer momentanément le placage par le ceinturage) et j'organise des retours entre le jeu et le règlement.

L'échauffement est aussi un moment d'apprentissage technique

Entrer dans le jeu de rugby est facile, mais il requiert malgré tout l'acquisition d'habiletés ce qui permet de libérer la lecture du jeu et donc mieux faire vivre le règlement. Cependant, il y a des limites à tous ces exercices, rien ne remplace l'opposition et les véritables habiletés s'acquièrent en opposition réelle.

Des habiletés « simples »

J'utilise des gestes empruntés à l'activité pour les échauffements. Les joueurs vont donc apprendre à passer un ballon, le réceptionner, le lancer au pied et le ramasser à la main.

- Les passes à la main.
1B/2. Courir et se passer le ballon : réception pied interne-passe pied externe, réception pied externe-passe pied interne, réception pied interne-passe pied interne et l'inverse.
Il est très étonnant de voir que dans ces exercices, la focalisation des élèves sur les contraintes d'appuis concourt à diminuer considérablement les fautes de main (j'ignore encore pourquoi mais j'ai fait très souvent ce constat).
- Les passes au pied.
1B/2. Les joueurs sont à 15m l'un de l'autre, sur la même ligne ou l'un légèrement en arrière. Frappe du pied gauche si le partenaire est à gauche et vice versa. Pour ramasser le ballon en course : se présenter sur le côté du ballon, flexion profonde des jambes, ramasser le ballon main G si le joueur se présente à droite du ballon ,main droite si le joueur se présente à gauche du ballon.
- Chute avec le ballon :
1B/2. Courir 10m en portant le ballon à 2 mains. Chuter au sol par une épaule et poser le ballon loin derrière, bras tendus, ballon immobile. Le joueur derrière ramasse le ballon, enjambe le joueur au sol et chute à son tour. Apprendre à tomber des 2 côtés.

Des séquences de jeux à thèmes

Par exemple, quand on a repéré collectivement les 2 types de jeu, je propose des séquences de jeu déployé ou de jeu groupé.

- Embryon de jeu déployé : série de 3 ou 4 passes pour chercher l'espace pour faire avancer le ballon.
- Embryon de jeu groupé : 1,2,3 ou 4 joueurs se font des passes sur la longueur : j'ai le ballon, j'avance de 5, 6m, un défenseur m'empêche d'avancer, j'ai la présence d'esprit de me retourner et de faire une passe courte. Le 2^e joueur continue sur 3,4m et ainsi de suite.

Le règlement : premières règles complémentaires :

La physionomie du jeu des élèves nous amène naturellement à introduire rapidement des règles complémentaires. Ainsi la multiplication des regroupements (au sens règlementaire du mot : maul ou ruck) nous amènent à énoncer les 3 règles qui, à la fois organisent ces phases de jeu et qui protègent les joueurs.

Le maul : la balle est portée

Le défenseur arrête le porteur de balle. Celui-ci reste debout. Si un partenaire vient l'aider et le pousse pour continuer d'avancer, c'est un maul.

- Alors les défenseurs ne peuvent encercler le porteur de balle : c'est la règle du hors jeu, chacun dans son camp. Pourquoi ? parce que dès l'instant où il ya lutte collective pour la possession du ballon on ne sait pas qui sera défenseur et qui sera attaquant lorsque le ballon sortira de l'affrontement, et si l'on n'introduit pas la règle du hors-jeu le défenseur qui se trouverait dans le camp de l'attaquant annihilerait toute possibilité de remettre le ballon en mouvement : on irait de tas en tas !
- Le défenseur ne peut plus plaquer Pourquoi ? Parce qu'il se mettrait en danger en prenant le risque de recevoir plusieurs adversaires sur lui en tombant au sol.
- Si la balle est au sol : on ne peut qu'engager la lutte pour sa possession qu'en repoussant l'adversaire et en talonnant ou en enjambant le ballon (mêmes raisons

que plus haut : si on autorisait aux deux antagonistes de ramasser le ballon à la main il y aurait alors un énorme « tas » de joueurs qui essaieraient de se l'arracher et on irait là aussi de tas en tas !

Le ruck : la balle est au sol

Le porteur de balle est plaqué. Les 2 joueurs, défenseur et PdB sont au sol. Le PdB pose le ballon derrière lui. Un de ses partenaires et un de ses adversaires essaient de le prendre. Ils sont 1X1, debout et se repoussent pour la possession du ballon. C'est un ruck.

- chacun est dans son camp
- pas de talonnage à la main
- pas le droit de faire écrouler volontairement le regroupement.

Finalement, ce sont les mêmes règles dans les 2 cas.

Ces règles clarifient les regroupements et cela organise le jeu collectif. Le fait que ceux qui ne sont pas dans le regroupement doivent être derrière, dans leur camp, permet de relancer le jeu plus facilement.

Des exercices au plan collectif total

- Avancer sans jamais passer par une mêlée ouverte. . Cela exige de percevoir plus vite les déplacements de l'adversaire, et oblige à proposer en permanence du soutien au porteur de balle.
- Comment jouer à partir d'un ballon momentanément arrêté ?
Le porteur de balle court où il veut. Tous les joueurs (partenaires et adversaires) le suivent sans le toucher. Je dis « bloqué ! ». Le joueur s'arrête de courir, se retourne et décide :
 - Soit de développer un jeu de passes si le remplacement de l'adversaire le permet
 - Soit de provoquer un maul s'il y a beaucoup d'adversaires. Les problèmes à résoudre alors pour l'équipe qui est à l'origine du regroupement sont :
 1. faut-il renforcer le regroupement ou puis je rester derrière le regroupement pour relancer le mouvement et si oui
 2. sous quelle forme de jeu (groupé ou déployé) et de quel côté ?