

# LE RUGBY A L'ECOLE



*Dossier d'accompagnement  
Coupe du monde de Rugby*

CPD EPS 93 / CPC EPS 93

ECOL'OVALE - FRANCE 2023

DSDEN 93 / USEP 93

Ce document est le fruit d'un travail de longue haleine et le résultat de la mutualisation de nombreux travaux expérimentés sur le territoire grâce à l'engagement de l'ensemble des conseillers pédagogiques EPS de Seine-Saint-Denis.

Commission scolaire Rugby :  
Alexandra AÏFOUN (CPD EPS – DSDEN 93)  
Naoile BAKKAR (CPC Tremblay-en-France)  
Virginie COLLIN (CPD EPS – DSDEN 93)  
Céline GUIDON (CPC EPS – Rosny-sous-Bois)  
Fabien RIQUIER (CPC EPS - Bagnolet)  
Marie-Louise TRULES (CPC EPS - Villepinte)  
Amaria SAÏDI (CPD Langues vivantes – DSDEN 93)  
Lydia BEN-HAMMOU (CPD Langues vivantes – DSDEN 93)  
Pierre AMESTOY (CTC Rugby)  
Renaud TORRI (CTC Rugby)  
Romain ZULIANI (CPD EPS – Président USEP 93)

*Remerciements particuliers à :*  
*Michel MAIRESSE (CPC EPS),*  
*Jean-François MALARD*  
*et Jean-Luc GOSSMANN(CPD EPS)*

# Edito

## **M.CHALEIX, IA-DASEN 93**

Dans moins de deux ans désormais, le coup d'envoi des Jeux Olympiques et Paralympiques de « Paris 2024 » sera donné et la Seine-Saint Denis verra plusieurs compétitions s'y dérouler. Avant cela, aura lieu la coupe du monde de rugby « France 2023 » et encore une fois, et en toute logique, la Seine-Saint Denis s'y trouvera engagée, en voyant les matchs se dérouler au cœur du Stade de France.

Ce document est né de la volonté d'accompagner ce formidable événement sportif dans les écoles. Les professeurs y trouveront des ressources pour exploiter cette activité en servant les apprentissages et fédérer leurs élèves autour de cette compétition mondiale et inédite.

Dans cette perspective, je vous souhaite, à tous et à toutes, une belle année sportive.

## **M.TROUSSEL, Président du Conseil départemental**

La Seine-Saint-Denis est Département Hôte de la Coupe du Monde de rugby masculin qui se déroulera en France du 8 septembre au 21 octobre 2023. A ce titre, et afin de faire de cet événement une opportunité et une fête pour tous les habitant.e.s de la Seine-Saint-Denis, le Département s'est notamment engagé à soutenir et accompagner un programme d'actions sportives à destination du plus grand nombre et notamment en faveur du public scolaire.

C'est pourquoi nous sommes très heureux, avec Zaïnaba Saïd-Anzum, conseillère départementale déléguée au sport, de soutenir le projet « Ecol'Ovale » porté par l'Education nationale et l'USEP 93, qui va permettre d'implanter le rugby à l'école dans les 40 villes du Département, par la mise en œuvre de rencontres sportives pour les élèves, de formations pour les enseignant.e.s et d'outils pédagogiques interdisciplinaires autour de l'histoire de ce sport.

## **M.PUSSACQ, Président du Comité départemental de rugby**

La coupe du monde revient en France et particulièrement en Seine-Saint-Denis. C'est l'occasion pour tous les acteurs du rugby de tisser des liens durables pour que perdure notre activité au sein de nos établissements scolaires et universitaires. Des liens en partenariat avec nos 18 clubs, tous investis dans l'apprentissage du rugby et la citoyenneté.

La Seine-Saint-Denis est aussi une terre de rugby, en témoignent les 6 internationales et 5 internationaux qui évoluent actuellement dans les équipes de France seniors. Ils ont tous découvert la balle ovale à l'école et se sont perfectionnés dans nos structures. Ils font briller l'image de notre département et portent haut les couleurs de notre pays.

Un grand merci à toutes les personnes investies dans les différents projets d'accompagnement à cette coupe du monde lancés par le conseil départemental 93.

## **M.ZULIANI, Président de l'USEP 93**

L'accueil de « France 2023 » au sein de notre département est bien évidemment un événement que l'USEP 93 se devait d'accompagner. C'est une extraordinaire opportunité de mener un travail de riches partenariats en étant l'interface entre le milieu scolaire et le monde sportif. La promotion des valeurs de solidarité et d'entraide à travers la pratique sportive et l'organisation de rencontres sont les principales préoccupations de notre fédération sportive scolaire. Ainsi, à travers ces ressources, et tout au long de la préparation à l'accueil de cette coupe du monde, les équipes pourront compter sur l'USEP 93 dans l'accompagnement à la formation des jeunes citoyens sportifs de demain.

Je souhaite à tous une belle année de partage et d'émotions sportives !

# Sommaire

## **1/ Présentation du projet départemental « France 2023 »**

- a) Les programmes d'EPS de l'Éducation Nationale.....p.6
- b) Enjeux et objectifs.....p.7
- c) Cahier des charges.....p.7
- d) Calendrier.....p.7

## **2/ Pratique du rugby à l'école**

- a) Pourquoi s'engager dans le projet « Ecol'Ovale » ?.....p.8
- b) Comment organiser les temps d'apprentissage ?.....p.8
- c) Les croisements entre enseignements : référence aux programmes.....p.10
- d) Mises en train et fiches de jeux.....p.10

## **3/ Croisements entre enseignements**

- a) Histoire du rugby.....p.17
- b) Histoire du tournoi des V Nations.....p.20
- c) Le tournoi des VI Nations.....p.22
- d) La coupe du monde de rugby.....p.25
- e) Les principales équipes nationales de l'hémisphère Nord.....p.30
- f) Les principales équipes nationales de l'hémisphère Sud.....p.30
- g) Le fameux haka de l'Equipe de Nouvelle Zélande .....p.31
- h) Le rugby en France.....p.33
- i) Le rugby féminin.....p.35
- j) Les règles du rugby.....p.36
- k) Les gestes de l'arbitre.....p.43
- l) Rugby in english.....p.45
- m) Le « dico » du rugby .....p.47

# 1 / Présentation du projet départemental

## « France 2023 »

Dès septembre 2023 se déroulera en France la coupe du monde de rugby « France 2023 ». Ce projet permettra aux élèves de développer les compétences motrices visées par la pratique du rugby en s'inscrivant dans un projet pluridisciplinaire.

### a) Les programmes d'EPS de l'Éducation Nationale

Le rugby est une APS (activité physique et sportive) support aux apprentissages en EPS et plus spécifiquement au sein du champ intitulé « **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel** ».

Attendus de fin de cycle 2	
<p><b>Dans des situations aménagées et très variées,</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.</li> <li>- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.</li> <li>- Connaître le but du jeu.</li> <li>- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.</li> </ul>	
Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. Accepter l'opposition et la coopération. S'adapter aux actions d'un adversaire. Coordonner des actions motrices simples. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</p>	<p>Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.</p>
<p><b>Repères de progressivité</b> 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>	

Attendus de fin de cycle 3	
<p><b>En situation aménagée ou à effectif réduit,</b></p> <p>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.</p>	
Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</li> <li>- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</li> <li>- Coordonner des actions motrices simples.</li> <li>- Se reconnaître attaquant / défenseur.</li> <li>- Coopérer pour attaquer et défendre.</li> <li>- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</li> <li>- S'informer pour agir.</li> </ul>	<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><b>Repères de progressivité</b> 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) Enjeux et objectifs

Avec cet évènement, c'est l'opportunité pour les élèves de **construire des apprentissages par la pratique de l'EPS et de s'approprier la culture du rugby**, avec ses valeurs, son histoire, son langage, ses règles ; l'expérience vécue prendra alors sens puisqu'elle s'appuiera sur la connaissance, la réflexion et l'échange autour des valeurs du rugby.

Ce projet s'adresse aux classes de **CE2, CM1 et CM2** du département. En s'inscrivant à l'action, l'enseignant s'engage à mettre en œuvre le projet selon le cahier des charges proposé.

## c) Cahier des charges

Chaque classe inscrite s'engage à :

- **Pratiquer les jeux collectifs vers le rugby** avec sa classe
- **Participer à un quizz en ligne « Histoire et les valeurs du rugby »** chaque trimestre en s'appuyant sur le projet pluridisciplinaire proposé « *Jeux de mots jeux de maul* »

## d) Calendrier

- Entre octobre 2022 et décembre 2022 : **Inscription**. Chaque enseignant inscrit sa classe auprès des CPC EPS ou des CPC en charge de l'EPS sur leur circonscription
- Décembre 2022 : **Quizz rugby en ligne N°1 sur l'histoire du rugby**
- Janvier 2023 : Distribution des **kits pédagogiques** par école (matériel sportif)
- Entre janvier 2023 et juin 2023 : Mise en œuvre d'un **cycle d'apprentissage jeux collectifs vers le rugby**
- Mars 2023 : **Quizz rugby en ligne N°2 sur la connaissance du rugby**
- Mai 2023 : **Quizz rugby en ligne N°3 sur les pays participants**
- Mai 2023 : **Rencontres sportives** dans les écoles et les circonscriptions



## 2/ Pratique du rugby à l'école

### **DEUX ENSEIGNANTS - UN INTERVENANT – DEUX CLASSES**

#### **a) Pourquoi s'engager dans le projet « Ecol'Ovale » ?**

L'objectif de ce plan d'action est de donner, à tous les enseignants du département, la possibilité de mettre le rugby en fil conducteur en les accompagnant dans leur pratique.

Ecol'Ovale repose sur trois principes fondamentaux :

Permettre aux élèves de Seine-Saint-Denis, garçons et filles, de découvrir le rugby durant leur scolarité et conjuguer leur parcours scolaire et le rugby quel que soit leur niveau.

Il s'agit de positionner le rugby comme support d'enseignement à l'école en tenant compte des orientations prises par l'éducation nationale. Il doit permettre aux enseignants de s'appuyer sur le rugby afin d'atteindre leurs objectifs pédagogiques.

Il s'agit de s'appuyer sur les dispositifs existants, connus et reconnus et en les rénovant : l'idée est de reprendre des dispositifs qui ont été très efficaces pendant la promotion de la Coupe du monde 2007 et de les renforcer.

La mixité et l'égalité fille-garçon sont des dimensions que l'on pourra aisément aborder à travers ce projet tout en construisant les cinq compétences générales du socle commun de compétences, de connaissance et de culture :

**» Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps**

**» S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils**

**» Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**

**» Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière**

**» S'approprier une culture physique sportive et artistique**

#### **b) Comment organiser les temps d'apprentissage ?**

Afin de proposer à nos élèves des temps d'apprentissage de qualité durant lesquels ils seront en activité constante, les séances s'articuleront autour d'incontournables :

- Un intervenant qualifié et agréé pour deux classes engagées qui travailleront ensemble et aux mêmes moments en organisant **3 ateliers**, animés chacun par un des **trois adultes (intervenant + 2 PE)**
- Les enseignants choisiront d'organiser leur fin de séance et de séquence sur « le rugby à toucher deux secondes »

## Un exemple de séquence (situations détaillées à retrouver en annexes)

(6 séances de 50 à 60 min chacune, à doubler pour un total de 12 séances et une meilleure appropriation des situations)

	Mises en train	Corps de séance : les jeux en ateliers (2 PE + 1 intervenant)		
		Atelier 1 (PE)	Atelier 2 (PE)	Atelier 3 (Educateur)
Séance 1	Les 4 coins  Le relais des passes  L'horloge	Le béret-ballon rugby	L'ultimate rugby	Situation de référence « Toucher 2 secondes »
Séance 2		Le béret-ballon rugby	L'épervier modifié	Situation de référence « Toucher 2 secondes »
Séance 3		Le bon choix	L'épervier modifié	Situation de référence « Toucher 2 secondes »
Séance 4		Le bon choix	La traversée	Situation de référence « Toucher 2 secondes »
Séance 5		L'ultimate rugby	La traversée	Situation de référence « Toucher 2 secondes »
Séance 6		LE TOURNOI		
L'évaluation sera menée tout au long de la séquence				

Évaluation			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Maîtriser l'engin	Je contrôle le ballon	Je contrôle le ballon et je le passe	Je contrôle le ballon et le conserve au contact de l'adversaire
S'opposer à l'adversaire en défense	J'agis comme un défenseur	Je m'oppose à un adversaire porteur du ballon	Je m'oppose avec mes coéquipiers à mes adversaires
Avancer vers la cible	J'avance vers la cible	J'avance et je tempore dans l'attente du soutien	J'avance, je tempore, et je participe à une nouvelle phase de jeu avec mes coéquipiers
Je connais et je respecte les règles			
En tant qu'arbitre		En tant qu'organisateur	
Je connais les règles		Je remplis une feuille de match, je gère le temps, je communique des informations pendant et après le jeu	
Je connais les règles du rugby et je les fais respecter		J'organise avec des camarades un tournoi de rugby en formule championnat ou coupe	
Je prends des décisions, je les justifie et je les fais respecter			

### c) Les croisements entre enseignements : référence aux programmes

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade et eux-mêmes, pour organiser leur activité ou celle d'un camarade et pour exprimer les émotions ressenties. Ils développent aussi des compétences de communication en pratiquant un langage dans un genre codifié (par exemple, restituer une observation faite à partir de critères précis face à un collectif ou un individu).

En articulant le concret et l'abstrait, les **activités physiques et sportives** donnent du sens à des **notions mathématiques** (échelle, distance...). Les élèves peuvent aussi **utiliser différents modes de représentation** (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées, de leur évolution et les comparer (exemples : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).

Les parcours ou courses d'orientation sont l'occasion de mettre en pratique les **activités de repérage** ou **de déplacement** (sur un plan, une carte) travaillées en **mathématiques** et en **géographie**.

En lien avec l'enseignement de **sciences**, **l'éducation physique et sportive** participe à **l'éducation à la santé** (besoins en énergie, fonctionnement des muscles et des articulations...) et à **la sécurité** (connaissance des gestes de **premiers secours**, des règles élémentaires de **sécurité routière**).

En articulation avec **l'enseignement moral et civique**, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de **comportements citoyens** pour respecter les autres, refuser les discriminations, regarder avec bienveillance la prestation de camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions, reconnaître et accepter les différences et participer à l'organisation de rencontres sportives.

Une **langue vivante étrangère** ou **régionale** peut être utilisée par exemple, pour donner les consignes de jeu, pour commenter une rencontre...

### d) Mises en train et fiches de jeux

LES MISES EN TRAIN
Le relais des passes <a href="https://www.dailymotion.com/video/x68966h">https://www.dailymotion.com/video/x68966h</a>
Les 4 coins <a href="https://www.dailymotion.com/video/x6895xc">https://www.dailymotion.com/video/x6895xc</a>
L'horloge <a href="https://www.dailymotion.com/video/x689bxi">https://www.dailymotion.com/video/x689bxi</a>

# LE BERET BALLON RUGBY

Organisation type : jeu d'équipes en plusieurs manches

## 1/ But du jeu :

Une fois le numéro du joueur appelé et les passes des partenaires effectuées, revenir sur la ligne de départ avant les équipes adverses. Plus les équipes sont rapides, plus elles gagnent de points par manche.

## 2/ Objectifs pour l'enseignant :

Travailler courses, passes et réception avec la vitesse d'exécution.

## 3/ Organisation :

2 à 4 équipes de 5 à 7 joueurs seront opposées (en cas d'effectif inégal, un ou plusieurs joueurs porteront deux numéros)

Remarque : mettre en place 4 ou 5 équipes à petits effectifs, les joueurs seront plus actifs.

Matériel : 1 ballon par équipe, 1 cerceau (ou des coupelles) par équipe, des plots, des coupelles.

## 4/ Déroulement :

Les joueurs de chaque équipe choisissent un numéro (chiffre correspondant au nombre de joueurs)

Le meneur de jeu appelle un numéro. Chaque joueur portant ce numéro se précipite dans son cerceau (ou à l'emplacement délimité par des coupelles) et prend le ballon.

Une fois que le joueur appelé est arrivé dans son cerceau, les autres joueurs viennent se ranger en une seule colonne derrière le trait (délimité par des plots ou coupelles) -voir schéma.

Le joueur appelé lance alors le ballon à chacun de ses coéquipiers qui le lui renvoie en se déplaçant vers la porte à gauche ou à droite du joueur appelé afin d'effectuer une passe de côté (attention en cas de nombre inégal, un ou plusieurs joueurs devront passer une deuxième fois en retournant dans la colonne initiale)

Au fur et à mesure que les coéquipiers ont envoyé le ballon au joueur appelé, ils retournent sur la ligne de départ sauf s'ils doivent passer une deuxième fois pour équilibrer le nombre de passes.

Quand le ballon a été lancé à tous les joueurs, le joueur appelé repose le ballon dans le cerceau et rejoint son équipe sur la ligne de départ.

## 5/ Critères de réussite

**Collectivement :** L'équipe dont le joueur appelé est revenu le premier dans son camp marque X points.

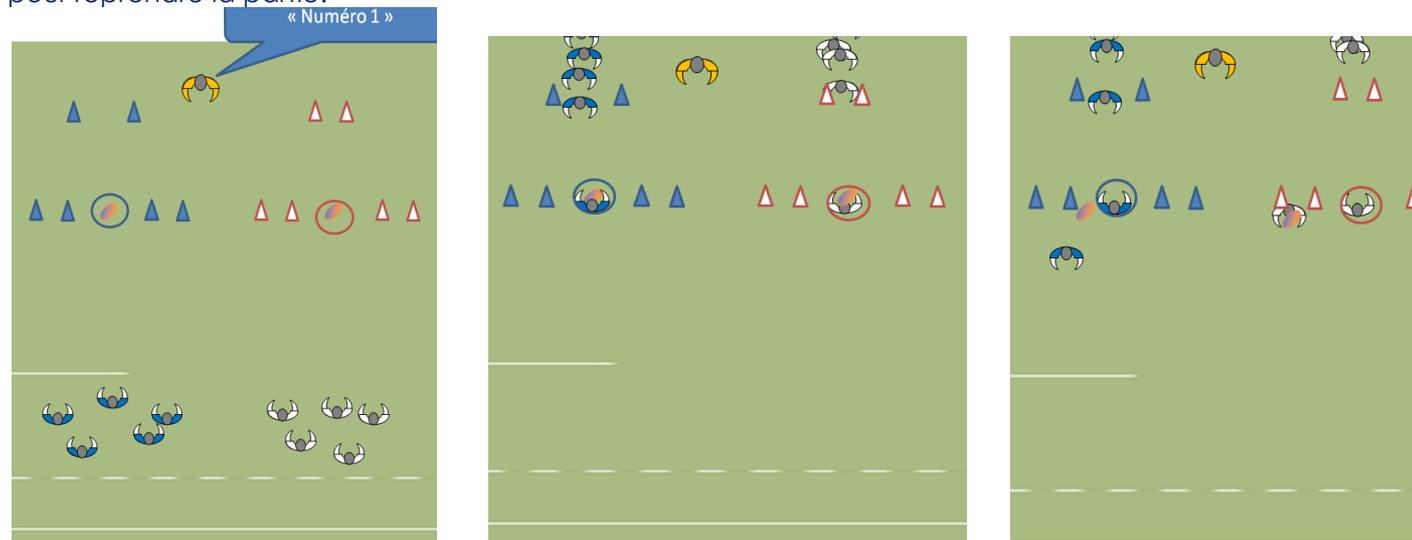
Si plus de deux équipes jouent, la première arrivée marque X points, X étant le nombre d'équipes, le second arrivé marque X-1 point, jusqu'au dernier 1 point.

**Individuellement :** Être réactif à l'appel de son numéro, effectuer passes et réceptions avec rapidité et précision, courir vite.

### **Interdiction :**

- de gêner les joueurs des autres équipes.
- de modifier les distances entre lanceur et receveurs.

Lorsqu'un ballon tombe au sol, le lanceur ou le receveur va ramasser la balle et revient à son emplacement pour reprendre la partie.



### **Variantes :**

- Varier la distance entre le joueur appelé et son équipe.
- Imposer les passes à droite ou à gauche.

# L'ULTIMATE RUGBY

## 1/ But du jeu :

En se faisant des passes, faire progresser le ballon pour l'aplatir dans la zone d'en-but adverse.

## 2/ Objectifs pour l'enseignant :

Travailler les passes vers l'avant et vers l'arrière, les réceptions, savoir se démarquer, savoir être en soutien (derrière le porteur de ballon) ou en appui (devant le porteur de ballon), savoir défendre en gênant ou en interceptant.

## 3/ Organisation :

4 équipes de 5 à 7 joueurs.

Matériel : 2 ballons, des plots, des coupelles pour délimiter le terrain, des chasubles.

## 4/ Déroulement :

Deux équipes s'opposent sur un quart (ou un demi) terrain délimité par des plots. Le joueur en possession du ballon peut passer le ballon vers l'avant ou l'arrière à un partenaire pour s'approcher de la zone adverse (pas de passe de main en main). Les élèves ne peuvent ni marcher ni courir avec le ballon dans les mains. Lorsque le ballon va au sol, il change de main (ou d'équipe). Il est interdit d'accrocher, de bousculer, d'arracher le ballon des mains de l'adversaire.

### Important :

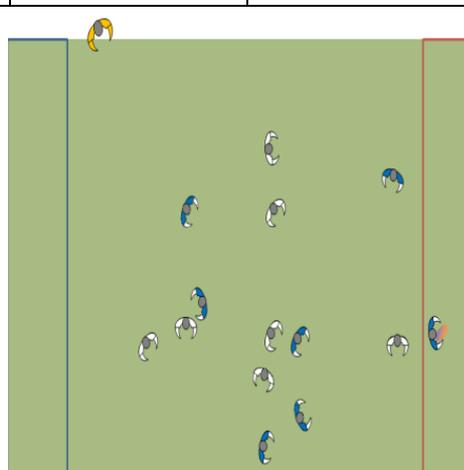
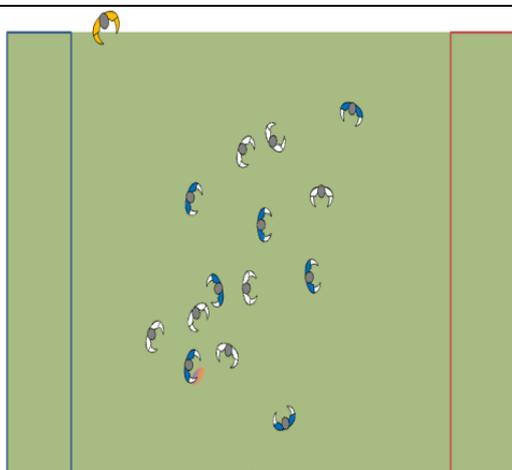
- **Le joueur ne peut conserver la balle plus de 5 secondes dans les mains.**
- **Un seul défenseur est autorisé à venir se placer devant le porteur du ballon.**

## 5/ Critères de réussite :

- En attaque, aplatir le plus de ballons possibles dans la zone d'en-but que l'équipe adverse, en se faisant des passes.
- En défense, empêcher les attaquants d'aller vers la cible en les gênant ou en interceptant le ballon.
- Être capable d'alterner les rôles d'attaque et de défense lors d'une même manche.

## 6/ Règles:

Il y a faute si...	Décision	Remise en jeu
<ul style="list-style-type: none"><li>• L'élève se déplace avec le ballon</li><li>• L'élève conserve le ballon plus de 5 secondes</li><li>• Les élèves se passent le ballon de main en main</li><li>• Les élèves se positionnent à plusieurs défenseurs autour du porteur du ballon</li></ul>	La balle change de main (ou d'équipe)	L'arbitre pose la balle au sol et fait reculer l'adversaire à 5m. Le jeu reprend quand l'attaquant s'est emparé du ballon



# LA TRAVERSEE

## Organisation type : tournoi

### 1/ But du jeu :

Amener le maximum de ballons dans la zone de marque.

### 2/ Objectifs pour l'enseignant :

Travailler courses et feintes pour éviter les défenseurs, savoir défendre en arrachant le foulard aux attaquants.

### 3/ Organisation :

2 équipes de 10 à 12 joueurs.

Matériels : des foulards, des plots, des coupelles pour délimiter le terrain. Un terrain de 40m / 20m.

### 4/ Déroulement :

Les élèves sont répartis en deux équipes, les attaquants avec un foulard accroché à la ceinture et les défenseurs « crocodiles ». Les attaquants doivent amener leur ballon dans la zone de marque en traversant les rivières sans se faire arracher le foulard par les crocodiles. Les crocodiles doivent arracher les foulards (uniquement dans la zone de leur rivière). Si le foulard est arraché, l'attaquant met le ballon au-dessus de sa tête pour signaler qu'il retourne au point de départ et récupère son foulard. Si l'attaquant réussit, il revient au départ en passant sur les côtés pour effectuer un autre passage.

Un observateur placé derrière la zone de marque compte le nombre d'essais.

L'équipe qui gagne la partie est celle qui a, en comparaison à marquer le plus d'essais en un temps défini (temps variables, augmenter ou réduire le temps).

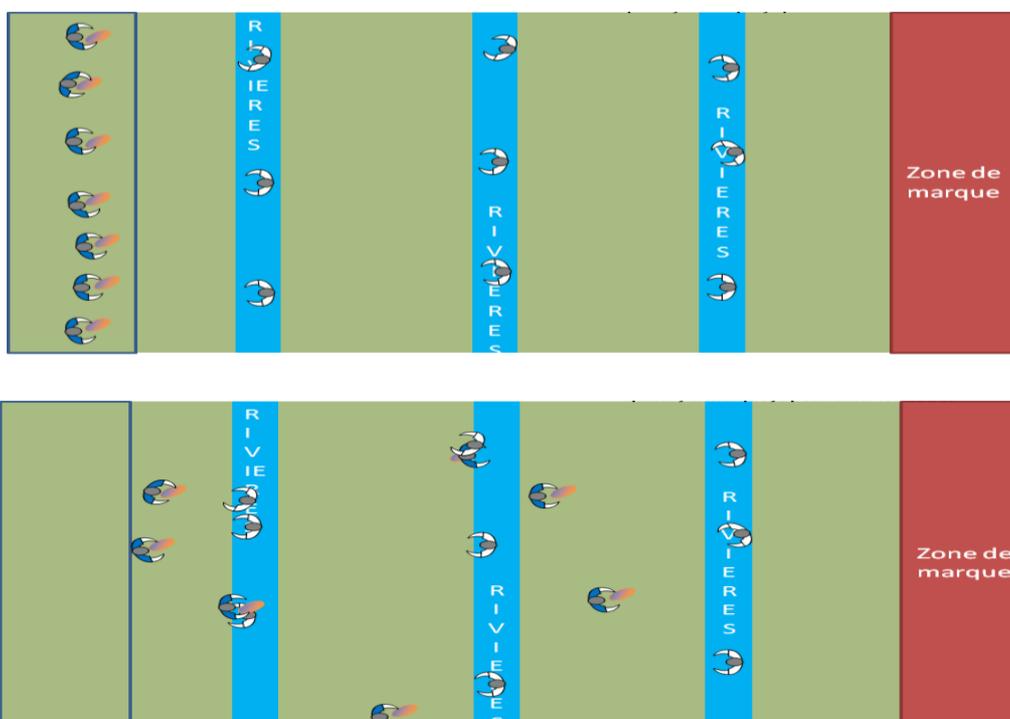
### 5/ Critères de réussite :

#### **Collectivement :**

- Traverser le terrain sans se faire prendre son foulard par les défenseurs.
- Pour les défenseurs, freiner l'attaque en arrachant le plus grand nombre de foulards.

#### **Individuellement :**

- Marquer le maximum d'essais en attaque, récupérer le maximum de foulards en défense.



### 6/Variantes :

- Mettre en place de la coopération. Passage avec un ballon pour deux.
- Réduire ou agrandir les rivières.

# L'EPERVIER MODIFIE

Organisation : en 4 manches dont 3 comme attaquants et 1 en tant que défenseurs

## 1/ But du jeu :

Pour une équipe de 6 joueurs, marquer un essai face à 3 adversaires.

## 2/ Objectifs pour l'enseignant :

Travailler les passes vers l'arrière, les réceptions, savoir se démarquer, savoir être en soutien (derrière le porteur de ballon), savoir fixer le défenseur, savoir défendre en ceinturant ou en interceptant.

## 3/ Organisation :

Un terrain avec 2 camps. Les attaquants partent d'un camp (rouge) pour aller dans le camp opposé. Les défenseurs sont dans le champ de jeu et doivent empêcher les attaquants d'atteindre leur cible.

Matériel : des ballons, des chasubles, des plots.

## 4/ Déroulement :

Au signal les attaquants doivent emmener le ballon dans le camp opposé sans se faire prendre le ballon par les défenseurs. A chaque action, 3 nouveaux défenseurs prennent la place des 3 précédents.

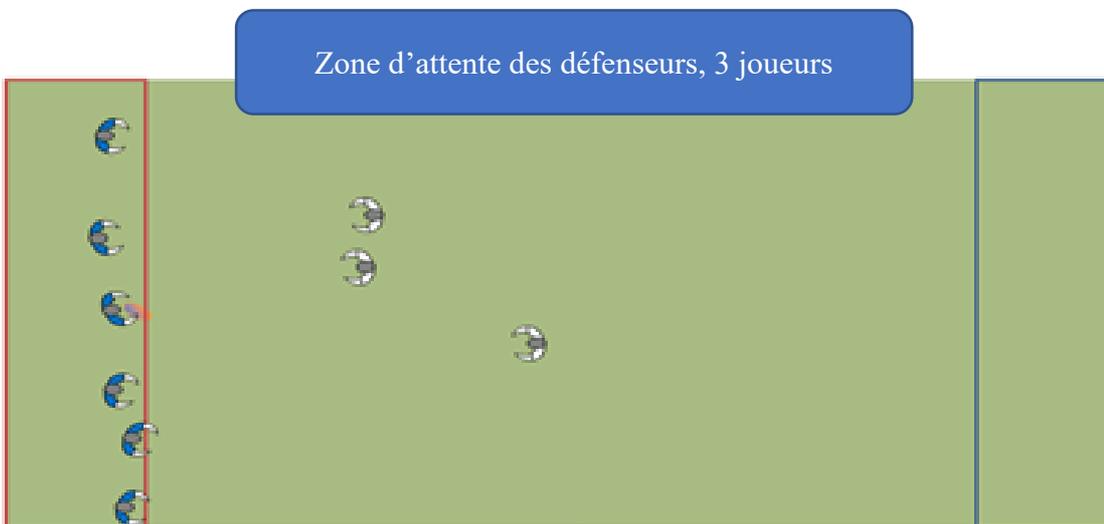
Les défenseurs doivent récupérer le ballon en ceinturant leur adversaire et/ou en interceptant le ballon.

## 5/ Critères de réussite :

Pour les attaquants, gagner le plus grand nombre de manches.

Pour les défenseurs, empêcher le passage des équipes adverses.

## 6/ Dispositif :



## Variantes :

- Simplifier le jeu en intégrant le toucher.
- Complexifier en intégrant le ceinturage.
- Rétrécir le terrain pour aider les défenseurs et l'augmenter pour aider les attaquants.
- Augmenter le nombre de défenseurs

# LE BON CHOIX

## 1/ But du jeu :

Faire progresser et aplatir la balle en se faisant des passes jusqu'à la zone d'en-but.

## 2/ Organisation :

Deux équipes sont alignées le long de la touche face au terrain.

Les joueurs sont côte à côte.

L'entrée dans le terrain se fait par l'intérieur.

## 3/ Déroulement :

Le meneur de jeu appelle deux, trois, quatre ou cinq joueurs, en une fois ou en plusieurs fois.

Les élèves appelés doivent courir et contourner les plots situés face à eux.

Au retour, le meneur de jeu lance le ballon.

Chaque équipe doit faire progresser la balle, jusqu' à aplatir la balle dans la zone d'en-but.

Dès que la balle est aplatie dans la zone d'en-but, le point est marqué par une des deux équipes et les joueurs vont se replacer dans leur camp. Le jeu continue avec les autres joueurs.

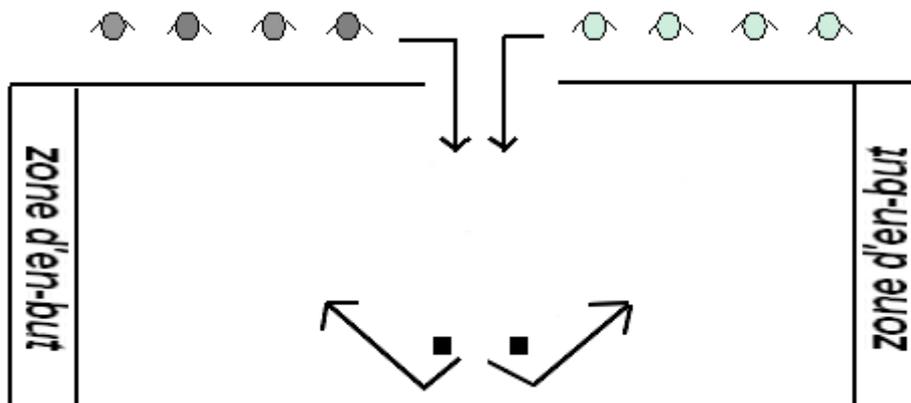
Les règles appliquées sont celles du rugby à toucher deux secondes.

## 4/ Critères de réussite :

L'équipe qui aura totalisé le plus grand nombre de points aura remporté la partie.

Être capable de se déplacer sur un terrain, de toucher le porteur de balle, et de se démarquer.

## 5/ Dispositif :



## Variante :

- Autoriser le surnombre en cas d'équipe trop forte.

# LE RUGBY A TOUCHER DEUX SECONDES

## 1/But du jeu :

Faire progresser, individuellement ou collectivement, le ballon, en faisant des passes vers l'arrière pour marquer en l'aplatissant dans la zone d'en-but adverse.

Empêcher les adversaires de progresser pour aller marquer, en touchant simultanément avec les 2 mains le porteur du ballon uniquement sur le tronc, des épaules à la ceinture.

**Une fois le porteur de ballon touché, celui-ci a deux secondes pour réaliser une passe vers l'arrière à un coéquipier.**

Marquer plus d'essais que l'équipe adverse en 5 à 7 minutes.

Un essai = 1 point

Respecter les règles

## 2/Règles fondamentales :

- Règle de l'en-avant : pas de lâcher du ballon ni de **passe vers l'avant**.
- Règle des touchers : le porteur de ballon touché à deux mains a deux secondes pour réaliser une passe à un coéquipier. Le toucheur signale le « toucher » en s'arrêtant précisément à l'endroit du touché et en levant une main.
- Attention : lorsqu'il y a simultanément entre la passe et le « toucher », le ou les arbitres laissent le jeu se dérouler.
- Règle de l'avantage : ballon intercepté par l'équipe adverse après passe ou en avant, le jeu continue.
- La marque : Le joueur doit **poser la balle au sol** en la contrôlant dans l'en-but adverse.
- Les lignes : elles font partie de la touche, de l'en-but.
- Une faute : (toucher dangereux, brutalité, croc en jambe, contestation) donne le ballon à l'équipe adverse.
- Mises en jeu :
  - uniquement par une passe à un partenaire placé derrière le porteur du ballon après un gratte-poule.
  - au centre du terrain à l'engagement et après un essai.
  - à l'endroit de la faute, à l'endroit de la touche et à l'endroit du toucher à 2 mains.

Démarrage du jeu par l'arbitre lorsque les adversaires sont placés **à 3 mètres du ballon** (permet une sollicitation de tous les joueurs et une régulation du jeu).

- Sortie de la balle de l'aire de jeu : la remise en jeu se fait par un joueur de l'équipe adverse qui bénéficie de l'avantage en effectuant une passe à un partenaire.
- Le hors-jeu : je ne peux soutenir et jouer en attaque que si je suis derrière le porteur de balle (évitant qu'il y ait des phases de combat venant de partout => **les défenseurs font face à l'attaque**).
- Le jeu au pied : il est interdit.

**Une attitude respectueuse est exigée, envers ses partenaires, les adversaires et l'arbitre.**

## 2/ Croisements entre enseignements

### a) Histoire du rugby

#### Le jeu de Ki-o-Rahi (ancêtre du rugby britannique)

Le Ki-o-Rahi est un jeu traditionnel Māori, de l'époque pré-européenne.

C'est un jeu rapide, qui consiste à courir sur un terrain circulaire avec un ballon à la main : c'est le « ki », passé rapidement de joueur en joueur.

À travers toute la Nouvelle-Zélande (Aotearoa), les Māoris pratiquaient bien des versions différentes de ce jeu.

Si une tribu comptait parmi ses membres des joueurs de Ki-o-Rahi particulièrement forts et capables, elle pouvait être sollicitée par une autre tribu pour l'aider en temps de guerre.

Un messenger venait présenter un « ki » ou un « poi » au chef de la tribu : c'était une invitation à se joindre à la tribu qui se préparait pour une bataille.

Les jeux de balle et de ballon ont toujours fait partie de la culture Māori.

Les balles utilisées étaient :

- Le « **poi** » : petite balle attachée à une ficelle de lin, utilisée pour danser et jouer.
- Le « **poi toa** » : un poi attaché à une ficelle de lin plus longue – utilisé dans les jeux d'entraînement des guerriers.
- Le « **ki** » : la partie ronde du poi, (la balle sans la ficelle) utilisée dans les jeux qui consistaient à passer et à attraper le ballon.

Sous l'influence des missionnaires, de la colonisation européenne et des guerres néo-zélandaises, la plupart des jeux traditionnels Māori (« mahi-o-rongo » ou « rehia », c'est-à-dire « temps de loisirs agréables ») avaient disparu dès 1870. Les Māori continuaient à jouer à Ki-o-Rahi dans leurs tribus, mais ce sport ne fut pas reconnu sur le plan national par la société néo-zélandaise, jusqu'aux années 1970, époque de la renaissance de la culture Māori. Et encore, pour que le jeu soit accepté par la société contemporaine néo-zélandaise, il fut largement modifié, comme bien d'autres jeux traditionnels Māori.



## Le rugby : des influences multiples

Dès l'époque pré-européenne, en Nouvelle-Zélande, les Māoris pratiquaient un jeu rapide qui consistait à courir sur un terrain circulaire avec un ballon à la main. Ce jeu, appelé **Ki-o-Rahi** présentait bien des similitudes avec le rugby qui, contrairement à l'idée la plus répandue, n'a donc pas été inventé par les anglais.



**Durant l'époque médiévale on trouve trace de nombreux jeux de balles extrêmement virils où l'on joue à se battre :**

par exemple le jeu de la **Soule** dans l'ouest de la France, de **la Barette** dans le sud et le **Calcio** en Italie.



À l'origine la "soule" était une boule, soit en bois, soit en cuir, remplie de foin, de son ou même gonflée d'air. Les règles étaient quasiment inexistantes ; on jouait dans les rues des villes, dans les champs et parfois plusieurs jours de suite.

Ce sont les jeunes gens des couches aisées de la population anglaise qui vont reprendre la pratique des jeux anciens et les codifier. Afin de réduire les excès de ce jeu dangereux, on interdit de s'en prendre aux joueurs qui ne possèdent pas le ballon, ce qui va créer le hors-jeu

### As-tu tout compris ?

**1/ La toute première forme de rugby pratiquée par les Māoris s'appelait :**

- Calcio
- Soule
- **Ki-o-Rahi**
- Barette

**2/ Pourquoi le jeu de balle né dans l'Ouest de la France s'appelait-il « la Soule » ?**

Ce jeu tire son nom de la balle utilisée pour jouer (une boule soit en bois, soit en cuir, remplie de foin, de son ou même gonflée d'air)

**3/ Qui va codifier les pratiques anciennes pour créer le rugby actuel ?**

Ce sont les Anglais qui vont reprendre la pratique des jeux anciens et en codifier les règles.

# La naissance du rugby, son apparition en France (1823-1878)



- **Novembre 1823 : Lors d'une partie de football dans la ville de Rugby en Angleterre William Web Ellis commet une infraction aux règles du football de l'époque en s'emparant à la main du ballon et en courant vers les buts adverses. Cette faute devient une règle au rugby. Un nouveau jeu est né.**
- **1843 : Le 1<sup>er</sup> club de rugby est fondé en Angleterre : le Guy's Hospital.**
- **1846 : Premières règles écrites**
- **1870 : La vessie de porc est remplacée par une vessie en caoutchouc.**
- **24 décembre 1870 : Réunion du Pall Mall (restaurant à Londres). Codification et uniformisation du rugby.**
- **26 janvier 1871 : Création de la Rugby Union of England  
1<sup>er</sup> match "international" à Edimbourg : Ecosse/Angleterre**
- **1872 : Création du premier club français : Le Havre Athlétic Club  
Implantation du jeu à Paris : English Taylors Club**
- **1877 : 15 et non plus 20 joueurs**
- **1884 : 1<sup>er</sup> tournoi des 4 nations**

## b) Histoire du tournoi des V Nations

# 1910

Les quatre nations britanniques se sont enfin entendues pour inviter la France à participer à leur "Championship" qui devient par là même : le **Tournoi des V Nations. La France rencontre le Pays de Galles à Swansea où elle essuie une sévère défaite : 49 à 14.**

# 1911

Dans un Stade de Colombes comble, la France remporte sur le fil sa **1<sup>ère</sup> victoire dans le Tournoi, face aux Ecosais.**

# 1920

Après avoir perdu chez les Anglais, (8-3) et face aux Gallois (5-6), les Français gagnent finalement 15 à 7 en Irlande, emportant ainsi leur **1<sup>ère</sup> victoire en déplacement face aux Irlandais** grâce à une équipe composée de vieux briscards comme Lubin-Lebrère et de jeunes gens talentueux tels que Crabos, Jauréguy ou Borde.

# 1951

L'équipe de France de Jean Prat remporte sa **1<sup>ère</sup> victoire contre les Anglais en Angleterre** (11-3) Les Anglais désignent Jean Prat comme le meilleur joueur du match, la presse britannique le baptisera d'ailleurs "*Monsieur Rugby*".

# 1959

Le XV de France de Lucien Mias, victorieux des Springboks l'année précédente, remporte pour **la 1<sup>ère</sup> fois le Tournoi des V Nations.**

# 1968

Après avoir battu l'Ecosse, l'Irlande et l'Angleterre, la France bat le Pays de Galles à l'Arm's Park de Cardiff le 25 mars, et décroche son grand chelem. En trois mois, le Groupe France (27 joueurs ont participé à l'exploit) de Christian Carrère remporte quatre victoires marquantes, au total, 7 essais et 52 points qui font oublier aux Bleus les humiliations des premières années du Tournoi.

# 1977

Après avoir battu le Pays de Galles 16 à 9, l'Angleterre 4 à 3 et l'Ecosse 23 à 3, l'équipe de France emmenée par un **Jacques Fouroux** déchaîné emporte à Dublin grâce aux quinze mêmes joueurs, la victoire sur l'Irlande (15 à 6) et par là même son **2<sup>ème</sup> grand Chelem.**

# 1981

Jacques Fouroux, nouvel homme de terrain du XV de France peut être satisfait : l'équipe des **Jean-Pierre Rives, Pierre Berbizier, Laurent Pardo, Guy Laporte** et **Jean-Luc Joinel** entre autres vient chercher à Twickenham son 3<sup>ème</sup> grand chelem.

# 1987

L'équipe de France signe à Lansdowne Road son 4<sup>ème</sup> grand Chelem. Loin d'être blasé par ce nouvel exploit l'entraîneur Jacques Fouroux aura la jolie formule : "*Un Chelem, c'est se faire une famille*".

# 1993

Pour la 1<sup>e</sup> fois depuis 1910, l'équipe vainqueur du Tournoi des V Nations se voit remettre un trophée. Contre toute attente, c'est l'équipe entraînée par **Pierre Berbizier** et dont le capitaine n'est autre que **Jeff Tordo** qui remportera le tournoi pour lequel on lui avait prédit **une cuillère de bois**.

# 1997

La France obtient au Parc des Princes son 5<sup>ème</sup> grand Chelem. Le Parc entame la Marseillaise, Paris est rugby.

# 1998

20 ans après l'exploit des Soixante-Huitards de Christian Carrère, après avoir inauguré le Stade de France, l'équipe de France du tout jeune capitaine **Raphaël Ibanez** remporte le 6<sup>ème</sup> grand Chelem de l'histoire du rugby français.

## Retrouve les dates importantes de l'histoire de l'équipe de France dans le tournoi des 5 nations :

	<i>Dates</i>
1 <sup>ère</sup> victoire face aux Anglais	
1 <sup>ère</sup> victoire contre les Anglais en Angleterre	
1 <sup>ère</sup> victoire dans le Tournoi, face aux Ecossais	
1 <sup>ère</sup> victoire en déplacement face aux Irlandais	
1 <sup>ère</sup> victoire du tournoi des V nations	

## c) Le tournoi des VI Nations

# 2000

**Le rugby européen se joue à 6 pays dans un tournoi rebaptisé « Tournoi des 6 Nations », avec l'Italie** qui rejoint les autres pays en 2000 en remportant une belle victoire 34-20 sur les Ecosais, derniers vainqueurs des V Nations 1999.

# 2002

A 37-33 dans les arrêts de jeu de France - Pays de Galles, une nouvelle offensive des Gallois peut changer l'issue du match. Mais c'est sans compter sur **Aurélien Merceron** le plaisir d'inscrire 15 points pour la France (20 au total). Retour au Stade de France où le XV tricolore remporte 7<sup>ème</sup> grand Chelem en battant l'Irlande 44 à 5...

# 2004

**Rougerie** qui tacle in-extremis Dafydd James, sauvant ainsi un essai décisif et le match entier. Ensuite, les Bleus de Bernard Laporte tiennent tête aux Anglais, à l'exemple de **Fabien Pelous** qui, galvanisé par les encouragements du Stade de France, parvient à stopper net les 110 kg d'un Graham Rowntree lancé en pleine course. Un beau jeu d'équipe fait le reste et donne au demi de mêlée **Gerald Merceron** le plaisir d'inscrire 15 points pour la France (20 au total).

**L'équipe de France** a remporté le **Tournoi des six nations 2004** en réussissant un Grand chelem (cinq victoires en cinq matchs). Il s'agit du huitième Grand Chelem réussi par l'équipe de France dans le tournoi, il vient après celui remporté en 2002. Il s'agit du deuxième Grand Chelem de la France dans un Tournoi à six nations. Jean-Baptiste Élissalde et Dimitri Yachvili ont été les meilleurs marqueurs pour la France, avec respectivement 36 et 35 points. À noter aussi, les quatre essais du troisième ligne Imanol Harinordoquy.

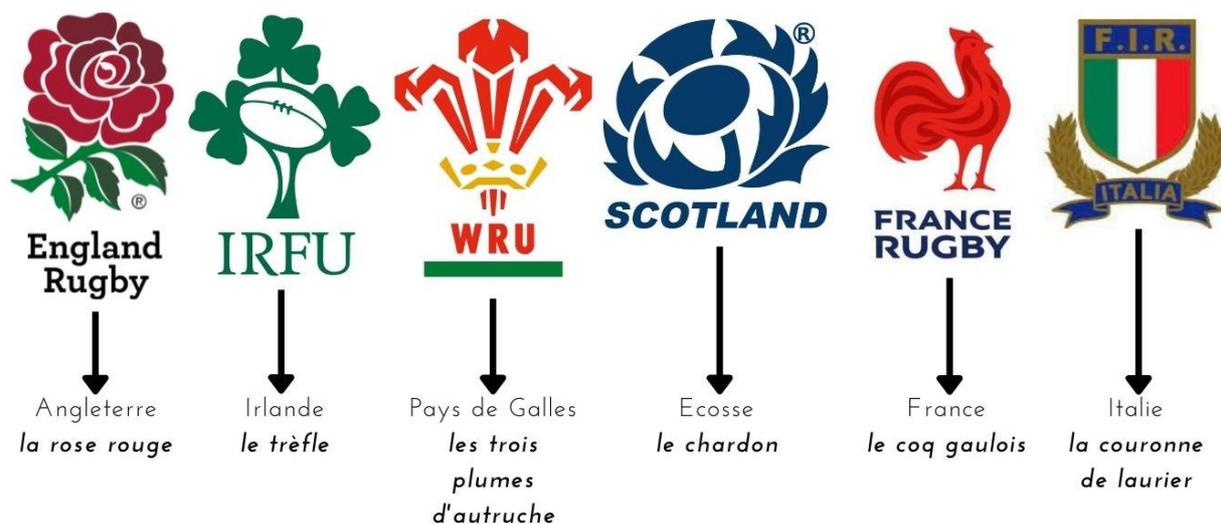
# 2010

**L'équipe de France remporte le Tournoi des Six Nations 2010** en réussissant un Grand chelem (cinq victoires en cinq matchs). Il s'agit du neuvième Grand chelem réussi par l'équipe de France dans le Tournoi, il vient après celui remporté en 2004. Il s'agit du troisième Grand chelem de la France dans le Tournoi des Six Nations. Morgan Parra est le meilleur réalisateur français, Mathieu Bastareaud, Yannick Jauzion et David Marty sont les meilleurs marqueurs français avec deux essais chacun.

# 2022

**L'équipe de France a remporté le Tournoi des Six Nations 2022** après une victoire 25-13 contre l'Angleterre à Paris pour sceller un premier Grand Chelem et un premier titre depuis **2010**.

## Les emblèmes des pays participants



**A l'aide des emblèmes, relie chaque nation au nom de son équipe.**

Angleterre	▪	▪	Quinze du Coq
Ecosse	▪	▪	Quinze de la Rose
Pays de Galles	▪	▪	Squadra Azzurra
Irlande	▪	▪	Quinze du Trèfle
France	▪	▪	Quinze du Chardon
Italie	▪	▪	Quinze des Trois plumes d'autruche

# Bilan par nation

Rang	Nations	Tournois disputés	Victoires	Victoires Nation seule	Grands Chelems	% Victoires / Tournois disputés
1	 Angleterre	126	39	29	13	31,0
2	 Pays de Galles	128	39	28	12	30,5
3	 France	93	26	18	10	28,0
4	 Écosse	128	22	14	3	17,2
4	 Irlande	128	22	14	3	17,2
6	 Italie	23	0	0	0	0

Observe le tableau ci-dessus et réponds aux questions en prenant les informations exactes.

Quelle est la nation qui a disputé le moins de tournois ?  
Pourquoi ?

Quelle nation a le plus de victoires « seule » ? (C'est-à-dire sans être 1<sup>ère</sup> ex-aequo)

Combien la France a disputé de tournois ?

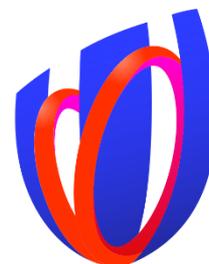
Quelles sont les trois nations qui ont disputé le plus de tournois ?

Qu'est-ce qu'un « grand chelem » ?

Combien de grands chelems la France a-t-elle remporté ?

## d) La coupe du monde de rugby

La Coupe du monde de rugby à XV est une compétition internationale de rugby masculine qui se déroule tous les quatre ans depuis **1987**. Elle est ouverte à toutes les fédérations reconnues par World Rugby. La première édition s'est déroulée en Nouvelle-Zélande et en Australie. Elle fut remportée par la Nouvelle-Zélande.



**COUPE DU MONDE  
RUGBY  
FRANCE 2023**

### Palmarès de la Coupe du Monde de Rugby

Année	Vainqueur	Finaliste	Score
2019	Afrique du Sud	Angleterre	32-12
2015	Nouvelle-Zélande	Australie	34-17
2011	Nouvelle-Zélande	France	8-7
2007	Afrique du Sud	Angleterre	15-6
2003	Angleterre	Australie	20-17
1999	Australie	France	35-12
1995	Afrique du Sud	Nouvelle-Zélande	15-12
1991	Australie	Angleterre	12-6
1987	Nouvelle-Zélande	France	29-9

*Quel est le nombre de victoires des nations suivantes ?*

Afrique du Sud	_____
Nouvelle-Zélande	_____
Australie	_____
Angleterre	_____

Observe les packs de billets par ville pour la Coupe du monde 2023 :



# PACKS VILLE

## PRIX DES BILLETS

PACKS VILLE	Nbre de matchs	CATEGORIES			
		1	2	3	4
 PACK BORDEAUX	3	284 €	176 €	116 €	66 €
	5	525 €	340 €	210 €	120 €
 PACK LILLE	3	324 €	208 €	120 €	70 €
	5	610 €	410 €	225 €	130 €
 PACK LYON	3	444 €	305 €	165 €	95 €
	5	885 €	615 €	370 €	210 €
 PACK MARSEILLE	3	608 €	426 €	226 €	130 €
	4	770 €	540 €	305 €	175 €
 PACK NANTES	3	408 €	264 €	160 €	96 €
	4	530 €	355 €	205 €	120 €
 PACK NICE	3	348 €	216 €	144 €	84 €
	4	550 €	360 €	235 €	135 €
 PACK SAINT-DENIS	3	632 €	435 €	264 €	148 €
 PACK SAINT-ÉTIENNE	3	328 €	200 €	132 €	76 €
	4	430 €	270 €	165 €	100 €
 PACK TOULOUSE	3	264 €	160 €	104 €	58 €
	5	475 €	300 €	185 €	105 €

PARTENAIRES MAJEURS




REJOIGNEZ LA FAMILLE 2023 SUR  
[TICKETS.RUGBYWORLD CUP.COM](https://tickets.rugbyworldcup.com)

#RWC2023

SUJET À MODIFICATIONS. TM & © RUGBY WORLD CUP LIMITED 2023.

Combien coûte le pack de 4 matchs à SAINT-ETIENNE en 1<sup>ère</sup> catégorie ? \_\_\_\_\_

Combien coûte le pack de 5 matchs à TOULOUSE en 4<sup>ème</sup> catégorie ? \_\_\_\_\_

Combien coûte le pack de 3 matchs à NICE en 1<sup>ère</sup> catégorie ? \_\_\_\_\_

Quel est le pack le plus cher ? \_\_\_\_\_

Quel est le prix du pack à Saint-Denis en catégorie 3 ? \_\_\_\_\_

Sachant que je peux voir 3 matchs, à combien me revient le prix du billet ?  
\_\_\_\_\_

J'ai acheté un pack SAINT-DENIS en 1<sup>ère</sup> catégorie, un pack LILLE de 3 matchs en 4<sup>ème</sup> catégorie et un pack NANTES de 4 matchs en 2<sup>ème</sup> catégorie.  
Combien ai-je payé en tout ? \_\_\_\_\_

Combien coûte un pack BORDEAUX de 3 matchs en 4<sup>ème</sup> catégorie ? \_\_\_\_\_

Quel est le prix d'un match ? \_\_\_\_\_

Combien coûte un pack BORDEAUX de 5 matchs en 4<sup>ème</sup> catégorie ? \_\_\_\_\_

Quel est le prix d'un match ? \_\_\_\_\_



# L'équipe de France masculine



# 20 novembre 2021 ... l'exploit !

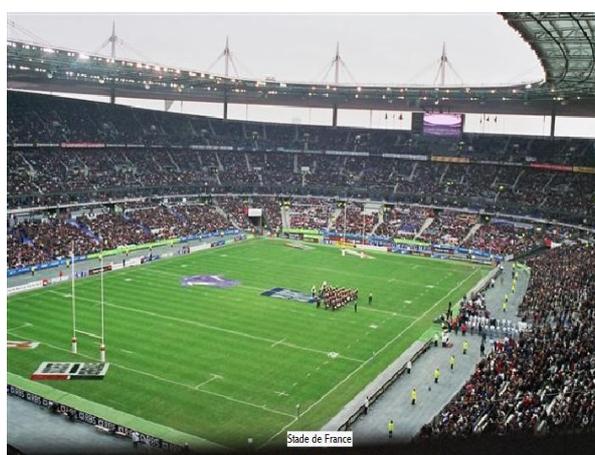
franceinfo:sport

à la une résultats et classements football tennis rugby cyclisme auto/moto tous les sports événements

directs

:vidéo

## France-Nouvelle-Zélande : le résumé de la victoire historique du XV de France contre les All Blacks



Pour la première fois depuis douze ans, l'équipe de France a battu la Nouvelle-Zélande (40-25), samedi au Stade de France.

C'était le dernier défi de la saison pour la France, mais aussi pour la Nouvelle-Zélande. Samedi 20 novembre, au Stade de France, l'affiche de prestige s'est soldée par un match fou, remporté par les Français (40-25) dans une ambiance incroyable et une enceinte remplie par 80 000 spectateurs.

Grâce à une première période impressionnante, les Bleus ont pris le score en main, et ont fait douter les Néo-Zélandais, qui ont réagi au retour des vestiaires. Les Blacks ont même pensé faire basculer la rencontre avant qu'un éclair de Romain Ntamack ne remette le collectif tricolore dans le bon sens. A l'arrivée, l'équipe de France domine les All Blacks pour la première fois depuis douze ans, et remporte trois tests d'une tournée pour la première fois depuis 2012.

## e) Les principales équipes nationales de l'hémisphère nord



Angleterre



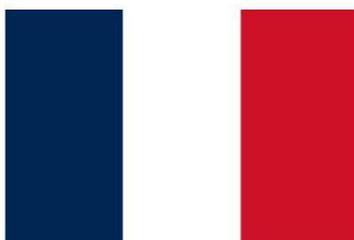
Ecosse



Pays de Galles



Irlande



France



Italie



Roumanie

## f) Les principales équipes nationales de l'hémisphère sud



Argentine  
(Puma)



Afrique du Sud  
(Springbox)



Australie  
(Wallabies)



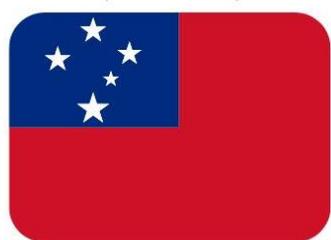
Nouvelle-Zélande  
(All Blacks)



Fidji



Tonga



Samoa

## **g) Le fameux haka de l'Equipe de Nouvelle-Zélande**

Littéralement, le terme "haka" veut dire "danse" quelle qu'elle soit. Il y avait de nombreuses sortes de haka à l'époque pré-européenne, selon les occasions.

Il y avait des hakas de chant et de joie, et des hakas de guerre, hakas de "utu", (vengeance) qu'on dansait avant de partir à la bataille. Les hakas de guerre étaient de deux types : Celui qu'on dansait sans arme, généralement pour exprimer des sentiments personnels ou collectifs, et qui était le "haka taparahi", et celui qu'on dansait avec les armes, le "haka peruperu".

On dansait le "haka peruperu", traditionnellement, avant de partir à la bataille, avec les armes utilisées pour faire la guerre. C'était une façon d'invoquer le dieu de la guerre, et d'avertir l'ennemi du sort qui l'attendait.

Ce haka était dansé avec des expressions féroces du visage : grimaces, langue tirée, yeux exorbités, grognements et cris, en agitant les armes de guerre. Le guerrier qui menait le "taua" - peloton de guerre - se plaçait au centre du groupe pour crier :

**"Tika tonu mai  
Tika tonu mai  
Ki ahau e noho nei  
Tika tonu mai I a hei ha ! "  
Ce qui signifie :  
"Venez par ici, venez vers moi  
A cet endroit où je suis maintenant  
Venez directement par ici  
I a hei ha !"**

A cet appel, les guerriers se préparaient pour le haka "peruperu", pendant lequel ils étaient inspectés minutieusement par les anciens. Si le haka n'était pas dansé en synchronisation totale, cela pouvait être considéré comme un présage de désastre pour la bataille à venir. Le haka était exécuté en guise de défi à l'ennemi. Les guerriers fixaient leurs yeux sur ceux des ennemis.

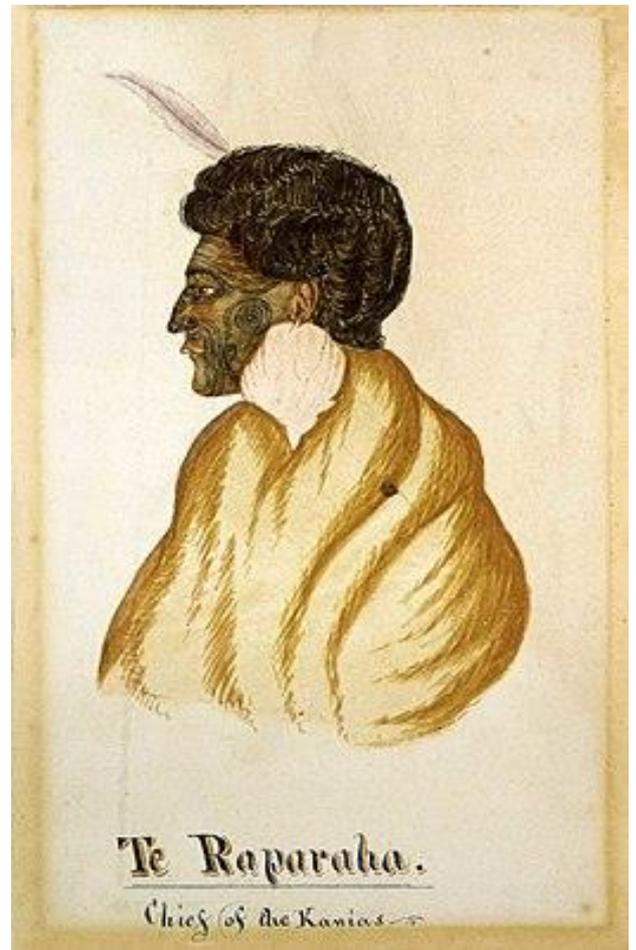
Le haka pouvait aussi être utilisé pour de grandes festivités, ou pour souhaiter une bienvenue spéciale à un invité de marque. Un haka pouvait aussi exprimer des griefs, ou, dans les temps anciens, être une prière adressée à l'un des dieux Māoris.

## Te Rauparaha - grand guerrier Māori

Aujourd'hui, c'est souvent le haka de "Te Rauparaha" qui accompagne habituellement toutes les manifestations culturelles ou sportives, comme les matchs de rugby.

**Ka mate! Ka mate! Ka ora! Ka ora!  
Ka mate! Ka mate! Ka ora! Ka ora!  
Tenei te tangata puhuru huru  
Nana nei i tiki mai, Whakawhiti te ra  
A upane! ka upane!  
A upane! ka upane!  
Whiti te ra! Hi!!**

**Je vis! je vis! je meurs! je meurs!  
Je vis! je vis! je meurs! je meurs!  
Voici l'homme poilu  
qui est allé chercher le soleil  
et l'a fait briller à nouveau !  
Le soleil brille !!**



Le haka est dansé avec des expressions féroces du visage : grimaces, langue tirée, yeux exorbités, grognements et cris, en agitant les armes de guerre.



Lien vers Le Haka des All Blacks en 2021 lors du match France / Nouvelle-Zélande : [ICI](#)

## h) Le rugby en France

Tout le monde rêve de décrocher un bout de bois dénommé "Bouclier de Brennus" : il est devenu un objet mythique du sport...

**Ce trophée est attribué chaque fin de saison au club vainqueur du championnat de France, le « top 14 ».**

Il doit son nom au "père du rugby" **Charles BRENNUS** (de son vrai nom Charles-Ambroix Crosnier, il est né le 30 Novembre 1859 à Châteaudun et est décédé le 23 décembre 1943 au Mans).

Venu au sport à 30 ans passés, Charles Brennus fonde le **Sporting club universitaire de France rugby (SCUF)** le 5 décembre 1895

sous le nom de *Sporting club amateur* dont il devient président. Membre de l'équipe première de rugby de 1896 à 1900, il en est le capitaine pendant les deux premières saisons. Surnommé « **le père Brennus** » par les dirigeants et supporters de clubs, il préside la commission de rugby durant plus d'un quart de siècle, jusqu'en 1919.



Tout le monde le connaissait, et son apparition au bord des terrains déclenchait instantanément quolibets et sifflets. On lui faisait tout endosser : les places trop chères, les chaises manquantes, les défaites, le froid, la pluie, la chaleur et le reste.

Mais en dépit de tous ces défauts, on l'aimait bien finalement le " Père " Brennus. Mais fut-il celui qui " inventa " le Bouclier ? Rien n'est moins sûr...

En effet, Charles Brennus, graveur de son métier, cisela le bouclier mais à partir d'un dessin original du baron Pierre de Coubertin...

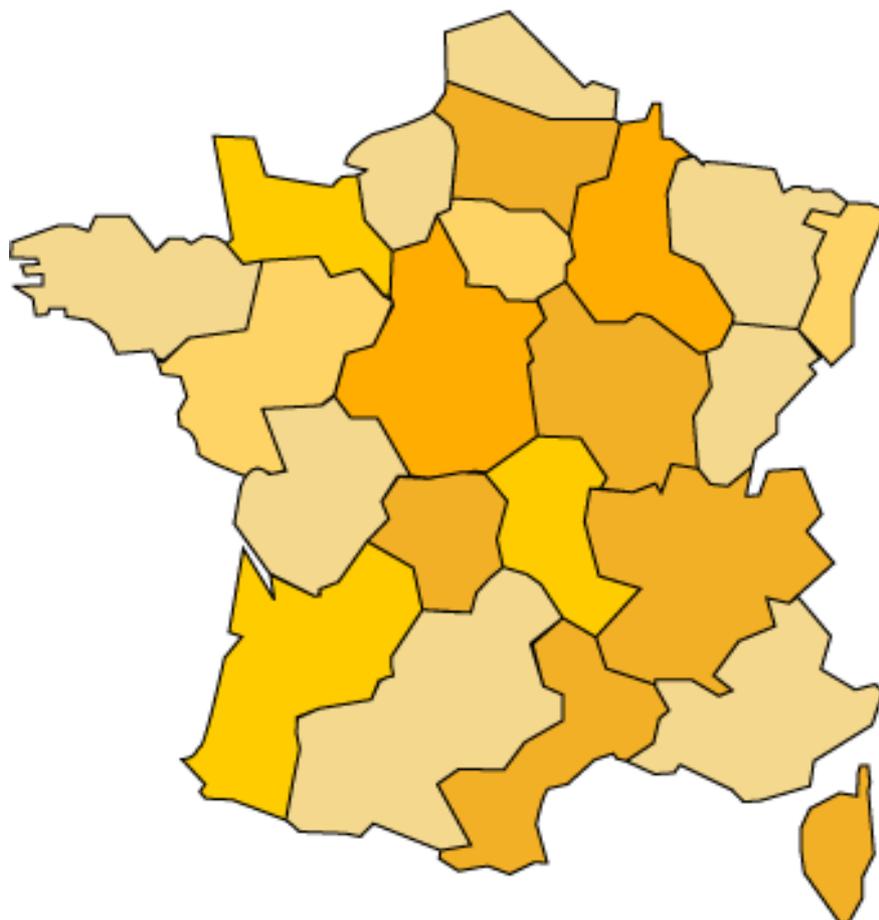
Monté sur un magnifique cadre de peluche rouge, cet objet d'art fait le plus grand honneur à celui qui l'a conçu...



## Les dernières victoires du championnat de France

2010 - ASM Clermont Auvergne  
2011 - Stade toulousain  
2012 - Stade toulousain  
2013 - Castres olympique  
2014 - RC Toulon  
2015 - Stade français  
2016 - Racing 92  
2017 - ASM Clermont Auvergne  
2018 - Castres olympique  
2019 - Stade toulousain  
2021 - Stade toulousain  
2022 - Montpellier

*Sur la carte, place les villes de TOULOUSE, CLERMONT, TOULON, CASTRES, PARIS.*



## i) Le rugby féminin

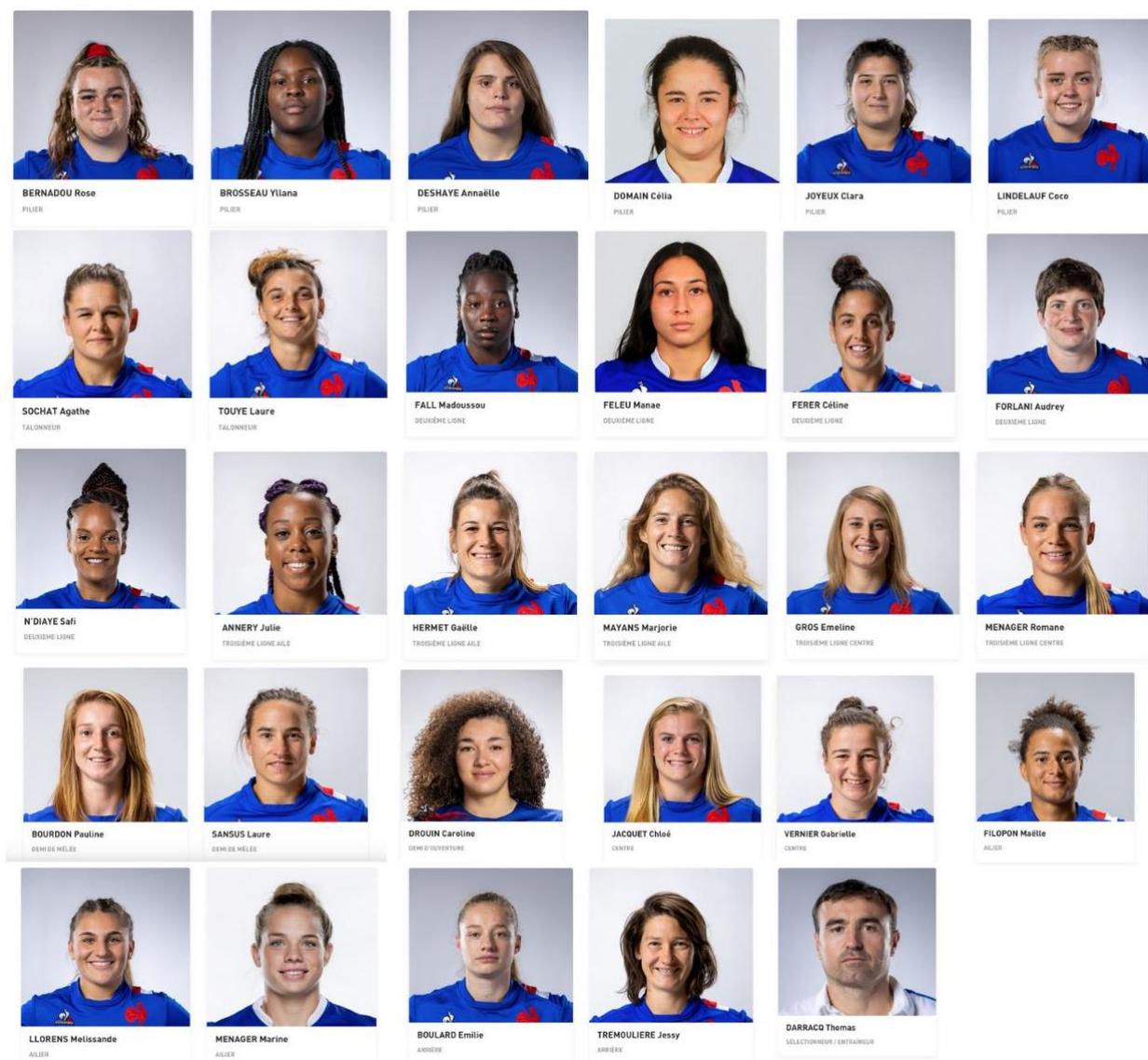
En 1908, on retrouve des traces de rencontres féminines en France.

En 1965 les premières équipes sont fondées par des jeunes lycéennes ou universitaires pour la plupart, désireuses de contribuer efficacement à la vaste campagne contre "la faim dans le monde".

Au fil des ans quelques équipes s'organisent en club loi 1901 pour pratiquer le rugby. En 1970 l'Association Française de Rugby Féminin (A.F.R.F) est créée. Un championnat de France est créé en 1972.

En juillet 1989, le président Albert Ferrasse, a officialisé l'intégration du Rugby Féminin au sein de la Fédération Française de Rugby.

**Trois compétitions officielles rythment désormais la vie de l'équipe de France féminine : la coupe du monde, le championnat d'Europe FIRA et le Tournoi des 6 Nations.**



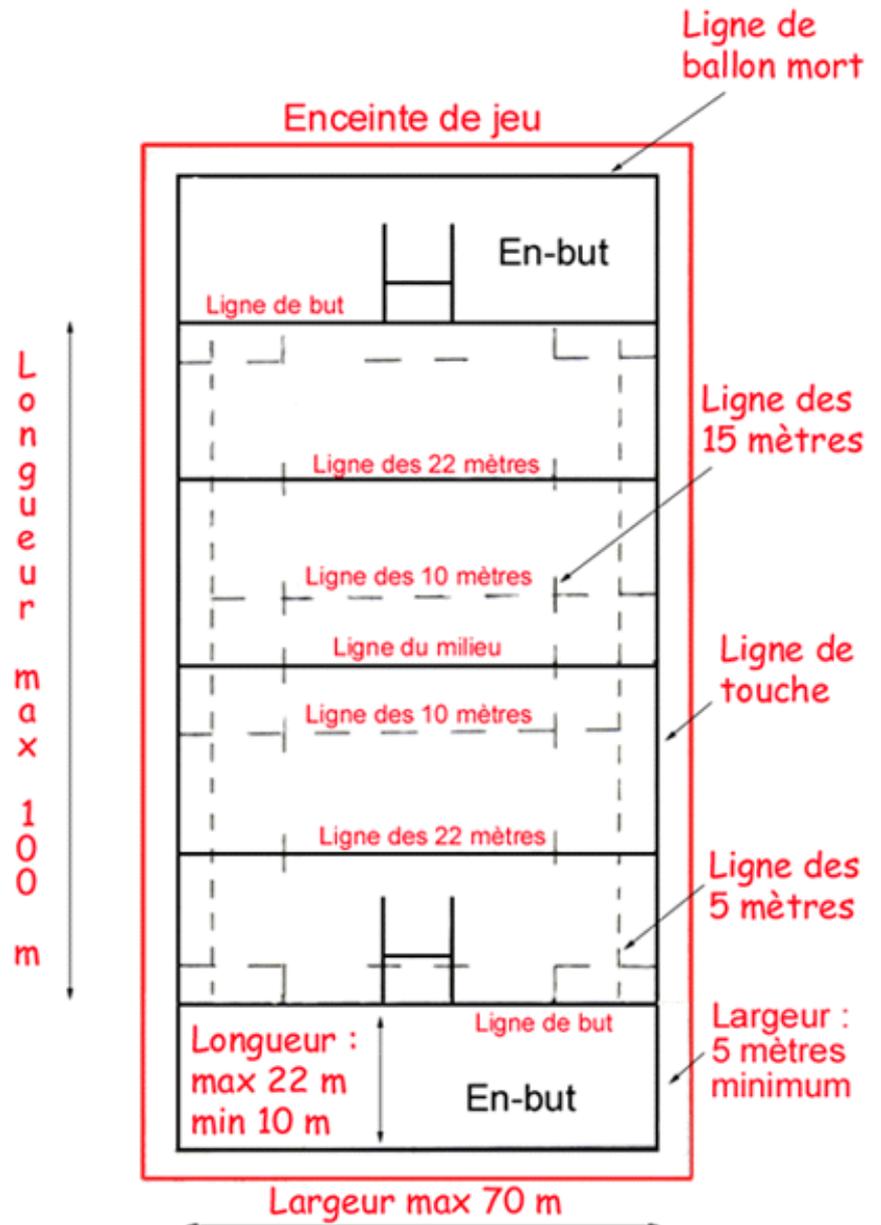
L'équipe de France féminine

## j) Les règles 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**)



### Trouve le bon score !

*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.*

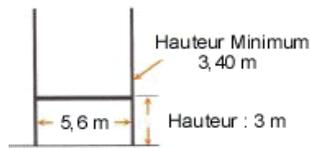
**Quel est le score final ? Qui a gagné et par combien de points d'écart ?**

---

---

## 2/ le terrain

Poteaux de but



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.

### **Dessine le terrain !**

**Avec les indications du texte, et en partant des mesures de 100 mètres de longueur et 70 mètres de largeur, dessine un rectangle qui représentera un terrain de rugby à l'échelle d'un millièm (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 ce 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 la 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

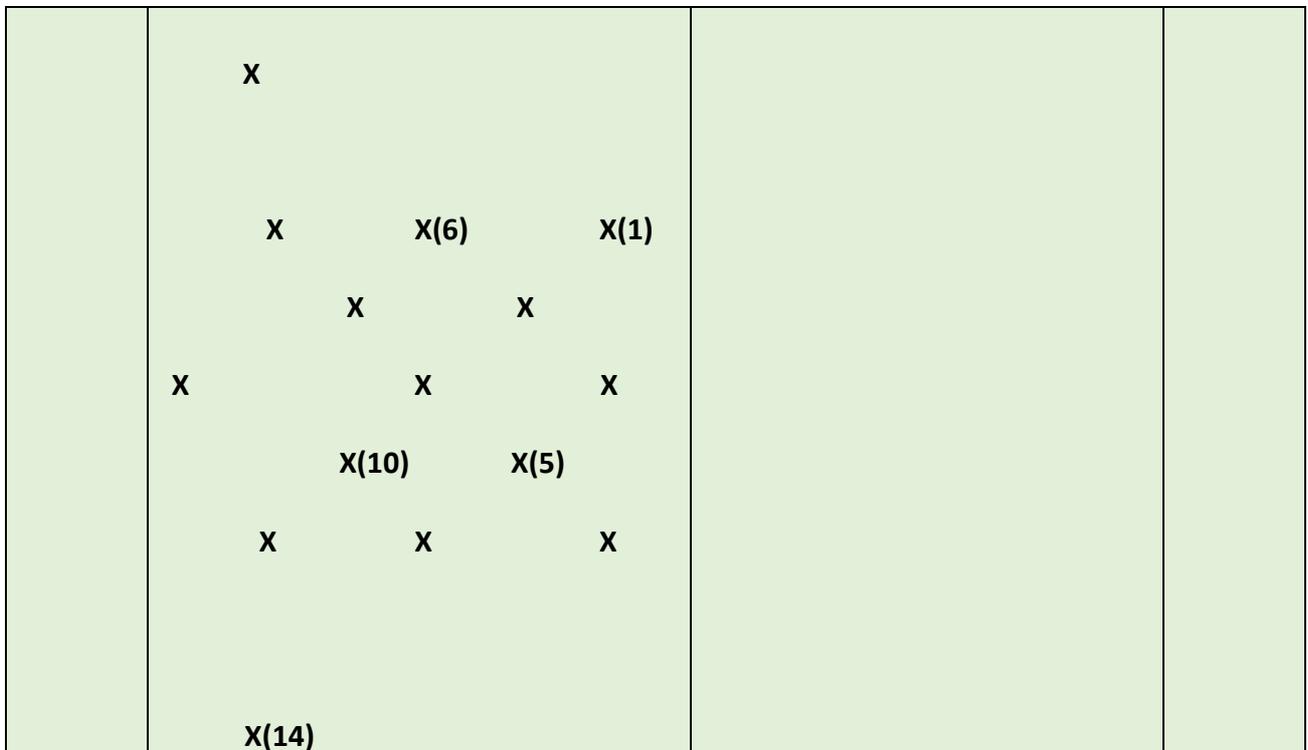
. L'ailier droit porte le numéro 14

. L'arrière porte le numéro 15

Les numéros 16 à 22 sont réservés aux joueurs remplaçants

**Chacun à son poste !**

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



## 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

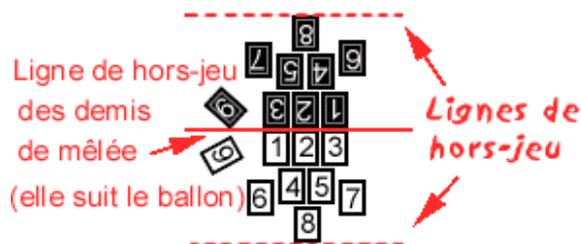
**La mêlée sanctionne une faute. L'introduction est pour l'équipe victime de la faute.**

**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.

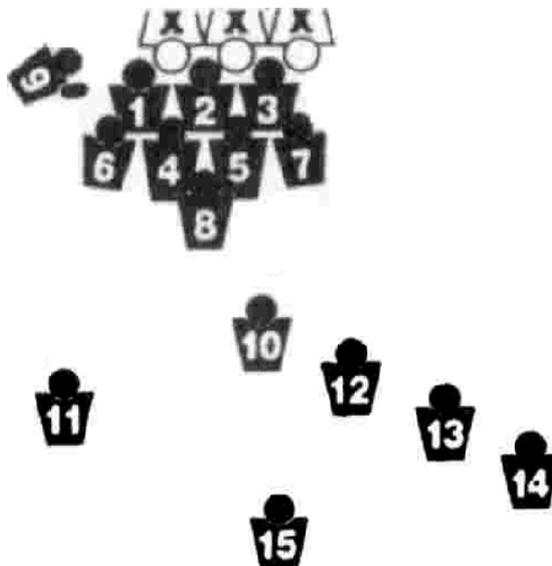
En raison de ce rôle (8 joueurs contre 8 autres qui poussent le plus fort possible), les « avants » sont les joueurs les plus puissants de l'équipe (ils ont souvent un physique impressionnant). Mais dans le rugby moderne, les avants doivent être aussi capable de courir et de percuter pour participer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

Quand la balle sort de l'aire de jeu, il y a une remise en jeu que l'on appelle « 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.



## 7/ les 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.

## 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 dû bénéficier de la faute récupère le ballon et lance une attaque. C'est la règle de **l'avantage**.



## k) Les gestes de l'arbitre

L'arbitre dispose de 40 gestes pour indiquer aux joueurs sa décision. C'est un véritable langage international qui permet aux arbitres de voyager et de se faire comprendre sur tous les terrains du monde.

### En voici quelques exemples :



**Essai**

Les épaules parallèles à la ligne de but. Bras levé à la verticale.



**Passe en avant**

Les mains font le geste de passer le ballon en avant.



**Plaquage haut (jeu dangereux)**

La main se déplace à l'horizontale devant le cou.



### **Ne pas libérer le ballon immédiatement**

Les deux mains sur la poitrine, comme pour tenir le ballon.



### **Désaccord (contestation d'une décision de l'arbitre)**

Le bras tendu, la main s'ouvrant et se fermant pour imiter une personne qui parle.



### **Coup de pied de pénalité (C.P.P)**

Les épaules parallèles aux lignes de touche, le bras vers le haut pointant vers l'équipe non-fautive

# I) Rugby in english

## Rugby World Cup 2023

Write the names of the countries competing at the 2023 Rugby World Cup :



**Countries :** New Zealand, France, Italy, Uruguay, Namibia, South Africa, Ireland, Scotland, Tonga, Romania, Wales, Australia, Fiji, Georgia, England, Japan, Argentina, Samoa, Chili.

### Le saviez-vous ?

Certains de ces pays sont **anglophones** (soit parce que la langue officielle est l'anglais, soit parce que la quasi intégralité de leur population parle anglais). A l'exception de l'Irlande, ils font tous partie du **Commonwealth** une association regroupant des anciennes colonies de l'empire britannique.

Find the « english speaking countries » participating to the 2023 Rugby World Cup :



H	B	O	E	F	D	P	Z	I	D	O	W	U	O	C
W	A	L	E	S	E	R	X	D	J	F	Y	G	D	M
A	R	Ç	M	I	O	K	L	N	S	I	R	U	N	E
U	V	P	Y	F	A	D	M	A	O	D	F	Ç	A	X
S	R	U	E	O	U	N	U	L	U	S	N	G	L	G
T	K	R	M	B	W	A	G	T	T	A	L	D	E	M
R	E	A	W	F	A	L	D	O	H	V	H	N	R	K
A	S	B	B	X	X	A	B	C	A	O	B	A	I	L
L	Y	B	P	I	N	E	X	S	F	P	I	M	K	H
I	T	B	C	E	G	Z	J	F	R	Y	E	I	E	J
A	O	V	S	I	J	W	T	T	I	N	I	B	M	Y
O	N	S	Ç	L	V	E	X	B	C	I	C	I	I	W
G	G	J	H	Q	W	N	Ç	Y	A	U	M	A	J	E
D	A	R	D	O	V	X	V	T	B	J	I	Y	N	Z
W	K	L	R	S	N	E	N	G	L	A	N	D	Y	O

## Vocabulaire du rugby en anglais :

**The backs** : Les arrières

**The captain** : Le capitaine

**The drop goal** : Le drop goal (se donne en laissant tomber le ballon de la main (ou des mains) sur le sol et en le bottant à son premier rebond, dès qu'il s'élève, et il faut que le ballon ainsi botté passe au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux adverses)

**The flankers** : les joueurs évoluant en troisième ligne aile, donc portant le numéro 6 ou 7.

**The forwards** : Les avants

**The halfback** : Le numéro 9

**The jumper**: Le sauteur

**The lifting** : L'ascenseur (le soulever des sauteurs)

**The pack** : terme qui désigne les joueurs de 1 à 8 inclus.

Ceux-ci forment la mêlée.

**The playing field** : le terrain de jeu

**The penalty** : La faute

**The maul** : il y a "maul" lorsqu'un joueur portant le ballon est saisi par un ou plusieurs adversaires et qu'un ou plusieurs des coéquipiers du porteur du ballon se lient à ce dernier. Tous les joueurs qui participent au "maul" sont sur leurs pieds et avancent vers une ligne de but.

**The rucking** : La mêlée spontanée (les joueurs sont donc debout), l'action d'essayer de gagner ou de conserver le ballon en utilisant ses pieds.

**The scores** : Les résultats

**Up and Under** : en haut et en dessous (terme anglais pour désigner une chandelle)

**Rules / refereeing**: règlement / arbitrage

**To award a free kick**: accorder un coup-franc

**The referee**: l'arbitre

**Interruption of time**: arrêt de jeu

**Yellow card**: carton jaune

**Red card**: carton rouge

**Substitute** : remplaçant

### Let's play rugby with Eva and Sam !







**to keep** = garder





**to meet** = rencontrer



**to hit** = frapper





**to follow** = suivre



**to escape** = s'échapper



**to carry** = porter



**to drop** : action de taper le ballon au pied



**to jump** = sauter



**to grab** = attraper / agripper



**to end / to stop** = terminer



**to pick up** = ramasser / récupérer

## m) Le “dico” du rugby

**Ailier** : joueur faisant partie des trois quarts et portant le numéro 11 ou 14.

**Alignement** : terme utilisé lors d'une touche pour désigner l'ensemble des joueurs des équipes s'affrontant pour le gain du ballon. L'équipe qui bénéficie de la remise en jeu fixe le nombre de joueurs composant l'alignement, avec au moins deux joueurs.

**Arbitre** : personne qui contrôle le match dans sa durée et dans son déroulement. Il doit veiller au respect de toutes les règles.

**Arrière** : joueur faisant partie des trois quarts et portant le numéro 15.

**Avants** : terme utilisé pour désigner les joueurs qui forment la mêlée ou la touche, et qui portent les numéros de 1 à 8 inclus.

**Avantage** : la règle de l'avantage a priorité sur la plupart des autres règles. Elle a pour but d'assurer une plus grande continuité du jeu en diminuant le nombre d'arrêts pour infractions.



**But** : un joueur marque un but en envoyant le ballon au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux de but de l'équipe adverse, à partir du champ de jeu, par un coup de pied placé ou tombé. Un but ne peut pas être marqué à partir d'un coup d'envoi, d'un coup de pied de renvoi ou d'un coup de pied franc.

**Cadrage débordement** : action qui consiste d'abord à fixer un adversaire direct en courant dans sa direction puis à le déborder par l'un de ses côtés.

**Carton** : objet utilisé par l'arbitre pour exclure temporairement ou définitivement un joueur de l'aire de jeu. Selon l'importance de la faute, l'arbitre utilise l'un des deux cartons jaune ou rouge. Le carton jaune expulse le fautif pendant 10 minutes alors que le carton rouge l'exclut directement du match.

**Chandelle** : terme utilisé lorsque le ballon est tapé très haut dans le ciel afin de laisser le temps à ses coéquipiers de se rendre au point de chute du ballon.

**Champ de jeu** : ce terme désigne la zone du terrain comprise entre les lignes de but et les lignes de touche. Ces lignes ne faisant pas partie du champ de jeu.

**Charnière** : terme utilisé pour désigner le demi de mêlée et le demi d'ouverture. C'est autour de ces deux joueurs que le jeu s'articule.

**Chistéra** : action d'effectuer une passe dans le dos.

**Coéquipier** : autre joueur de la même équipe.

**Combinaison** : terme utilisé pour désigner des actions bien spécifiques répétées à l'entraînement.

**Coup d'envoi** : ce terme représente le début du match ou la reprise d'un match après la mi-temps.

**Coup de Pied** : cela consiste dans la propulsion du ballon avec la jambe, ou le pied entre les poteaux.

**Cuillère** : action de faire perdre l'équilibre à un joueur en lui attrapant ou en lui bousculant un des pieds.



**Demi de mêlée** : joueur faisant partie des trois quarts et portant le numéro 9. Il doit introduire le ballon lors des mêlées.

**Demi d'ouverture** : joueur faisant partie des trois quarts et portant le numéro 10.

**Deuxième ligne** : joueur faisant partie des avants et portant le numéro 4 ou 5. Il fait partie de la seconde ligne.

**Drop (ou coup de pied tombé)** : un drop se donne en laissant tomber le ballon de la main (ou des mains) sur le sol et en le bottant à son premier rebond, dès qu'il s'élève. Pour que le "drop goal" soit réussi, il faut que le ballon ainsi botté passe au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux adverses

**En-avant** : il y a en-avant lorsque le joueur en possession du ballon, ou celui qui le convoite, en perd le contrôle et le laisse tomber en direction de la ligne de but adverse.



**En-but** : zone située entre la ligne de but et la ligne de ballon mort et entre les lignes de touche de but. Il comprend la ligne de but (et les poteaux) mais exclut les autres lignes.

**Enceinte de jeu** : elle est composée de l'aire de jeu et d'une surface autour, appelée zone de périmètre.

**Essai** : action qui consiste à aplatir le ballon dans l'en-but adverse à l'aide de la main, du bras, ou de toute partie du corps au-dessus de la taille. Un essai marqué vaut 5 points et donne la possibilité à l'équipe qui a marqué de tenter un coup de pied de transformation. Celui-ci est tapé depuis une ligne imaginaire, parallèle aux lignes de touches, qui passe par l'emplacement où le ballon a été aplaté. L'arbitre peut également accorder un essai de pénalité à une équipe si celle-ci est sur le point de marquer un essai et que l'équipe adverse multiplie les fautes volontaires pour empêcher cet essai. L'essai de pénalité vaut toujours 5 points mais le coup de pied de transformation est effectué en face des poteaux.

**Étayer** : action réalisable dans un maul. Elle consiste à utiliser tout ou une partie de son corps pour protéger et faciliter la libération du ballon.

**Expulsion** : terme utilisé pour désigner la mise à l'écart d'un joueur lors d'un match. Celle-ci peut être temporaire si le joueur exclu a pris un carton jaune. Une expulsion temporaire dure 10 minutes. Cependant, l'arbitre peut décider d'exclure définitivement du match un joueur violent ou irrespectueux des règles. Dans ce cas, personne ne peut entrer en jeu pour remplacer l'expulsé et l'équipe pénalisée joue le reste du match avec un joueur en moins.



**Feinte de passe** : action qui consiste à faire semblant d'effectuer une passe à un coéquipier et garder en réalité le ballon en sa possession.

**"Flanker"** : terme britannique désignant les joueurs évoluant en troisième ligne aile, donc portant le numéro 6 ou 7.

**Garder le ballon** : expression utilisée le plus souvent dans le jeu au sol pour désigner quelqu'un qui ne libère pas son ballon et le garde près du corps. Cela constitue une faute si le joueur n'est plus sur ses appuis.

**"Gros"** : terme familier pour désigner les avants.



**Hors-Jeu** : un joueur est considéré comme hors-jeu si il se trouve soit devant un coéquipier qui porte le ballon, soit devant un coéquipier qui a joué le dernier ballon.



**Introduction en mêlée** : action effectuée par le demi de mêlée. Cela consiste à mettre le ballon en jeu lors d'une mêlée en l'introduisant au milieu du couloir pour que celui-ci soit talonné.

**Jeu déloyal** : cela recouvre toute action effectuée sur l'enceinte de jeu et contraire à la lettre et à l'esprit des Règles du jeu. Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, les infractions répétées, le jeu dangereux et les incorrections.

**Jeu au sol** : expression qui signifie que le joueur au sol a essayé de jouer le ballon ou a empêché quelqu'un de le jouer. Un joueur ne peut normalement jouer le ballon que lorsqu'il est sur ses appuis, donc sur ses jambes. Il est interdit de le jouer lorsque l'on est au sol.

**Juge de touche** : personne qui est là pour aider, voire suppléer l'arbitre. Elle s'occupe également de déterminer où le ballon est sorti en touche et à qui revient la remise en jeu.



**Libération de la balle** : expression qui signifie mettre le ballon à disposition de ses coéquipiers.

**Marque** : action possible seulement dans ses propres 22 mètres ou dans son en-but. Cela consiste à réceptionner le ballon botté directement par un adversaire et au même moment crier "marque". Le joueur bénéficie alors d'un coup franc.

**Maul** : il y a "maul" lorsqu'un joueur portant le ballon est saisi par un ou plusieurs adversaires et qu'un ou plusieurs des coéquipiers du porteur du ballon se lient à ce dernier. Tous les joueurs qui participent au "maul" sont sur leurs pieds et avancent vers une ligne de but.

**Mêlée fermée** : ce terme désigne la remise en jeu de la balle par une mêlée. Elle oppose les 8 avants de chaque équipe, composée en trois lignes de part et d'autre. Cette mêlée doit rester autant que possible dans l'axe du terrain.

**Mêlée ouverte** : expression qui signifie que le ballon est disponible au sol après un regroupement ou après un "maul".

**Mêlée spontanée (ou "Ruck")** : c'est une phase de jeu dans laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe, qui sont sur leurs pieds, en contact physique, entourent le ballon au sol.

**Mort** : cela signifie que le ballon ne peut, provisoirement, pas être joué. Ceci se produit quand l'arbitre a sifflé pour indiquer un arrêt de jeu, ou après une tentative infructueuse de but après essai.



**Obstruction** : action de gêner ou de bloquer un joueur qui n'a pas le ballon.



**Pack** : terme qui désigne les joueurs de 1 à 8 inclus. Ceux-ci forment la mêlée.

**Passage à vide** : obstruction volontaire ou involontaire d'un joueur sans ballon qui gêne la défense et l'empêche de saisir le porteur de balle.

**Passé** : terme utilisé lorsqu'un joueur lance le ballon à un autre joueur ; ce terme s'applique également au cas où le joueur donne le ballon à un coéquipier sans le lancer. La passe doit se faire d'avant en arrière.

**Percussion** : action d'aller percuter des joueurs adverses quand on porte le ballon dans ses mains.

**Pilier** : joueur faisant partie des avants et portant le numéro 1 ou 3. Il fait partie de la première ligne.



**Plaquage** : action de mettre le porteur du ballon au sol à l'aide des bras.

**Première ligne** : elle est composée des deux piliers et du talonneur. Celle-ci est placée en première position lors d'une mêlée.



**Raffut** : action de repousser les adversaires à l'aide de l'une de ses mains.

**Regroupement** : terme qui désigne l'ensemble des joueurs des deux équipes autour du ballon.

**Remise en jeu** : action de remettre le ballon en jeu (touche, mêlée, renvoi...).

**Renvoi aux 22 mètres** : renvoi qui doit être effectué derrière la ligne des 22 m par un coup de pied tombé.

**Rucking** : ce terme désigne, dans une mêlée spontanée (les joueurs sont donc debout), l'action d'essayer de gagner ou de conserver le ballon en utilisant ses pieds. Le joueur ne doit jouer que le ballon et ne doit pas être coupable de jeu dangereux.



**Seconde ligne** : joueur faisant partie des avants et portant le numéro 4 ou 5. Il fait partie de la seconde ligne

**Sauteurs** : terme qui désigne les joueurs qui attrapent les balles lors de phases de conquête comme la touche ou les renvois au centre.

- **Scorer** : action de marquer des points.

- **Seconde ligne** : joueur faisant partie des avants et portant le numéro 4 ou 5. Il fait partie de la seconde ligne.

- **Soutien** : terme qui désigne le nombre de coéquipiers que l'on possède prêt à soutenir le porteur du ballon.



**Talonneur** : joueur faisant partie des avants et portant le numéro 2. Il fait partie de la première ligne. Il a notamment pour rôle de talonner la balle lors des mêlées et d'effectuer les lancers lors des touches.

**Troisième ligne aile (ou flanker)**: joueur faisant partie des avants et portant le numéro 6 ou 7. Il fait partie de la troisième ligne.

- **Troisième ligne centre** : joueur faisant partie des avants et portant le numéro 8. Il fait partie de la troisième ligne.

- **Troisième mi-temps** : terme particulier au rugby qui désigne l'après match.

- **Trois quarts** : terme utilisé pour désigner les joueurs qui ne forment pas la mêlée, et qui portent les numéros de 9 à 15 inclus.



- **Trois quart aile (ou ailier)** : joueur faisant partie des trois quarts et portant le numéro 11 ou 14.

- **Trois quart centre** : joueur faisant partie des trois quarts et portant le numéro 12 ou 13.

**Up and Under** : terme anglais pour désigner une chandelle.



**Volleyer (une passe)** : faire une passe à un coéquipier sans prendre possession du ballon à deux mains, en détournant juste la trajectoire du ballon (comme au Volley).



Octobre 2022