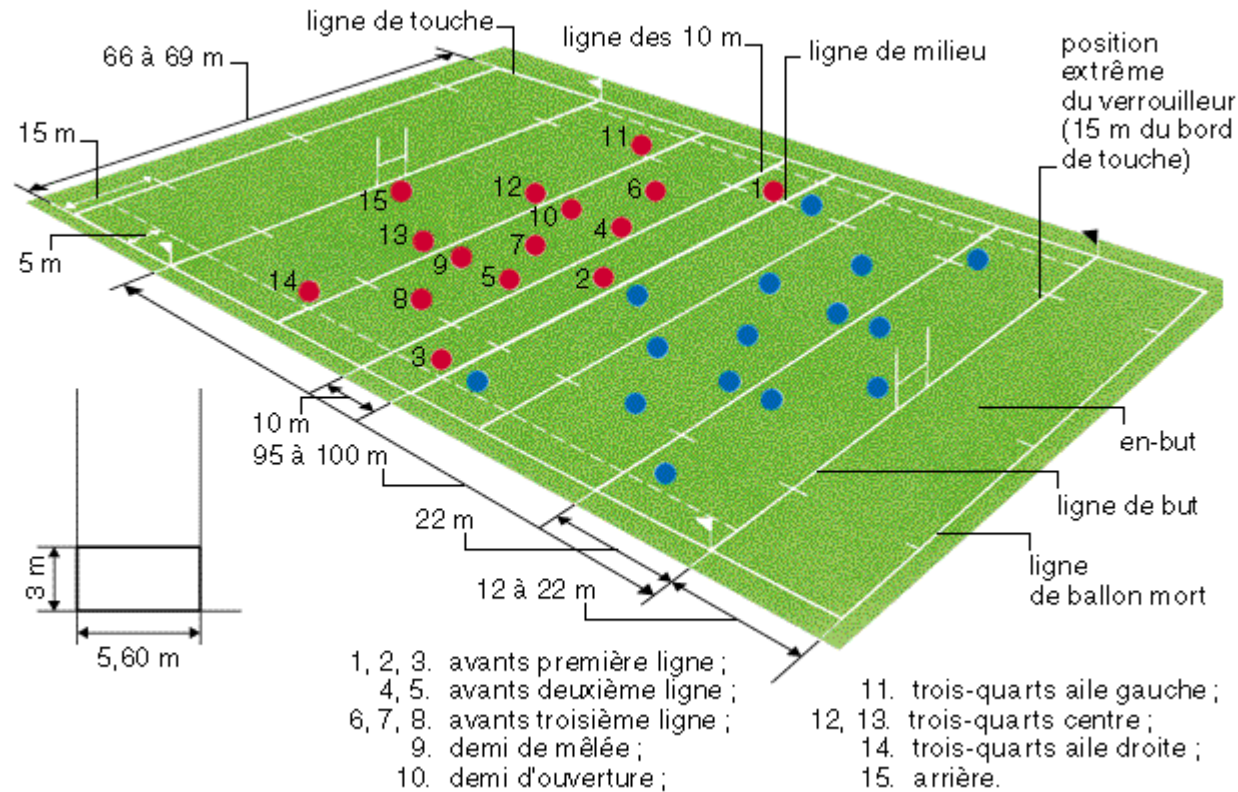


Un **match de rugby se déroule en 2 fois 40 minutes**. Le but du jeu est que deux équipes de quinze joueurs chacune, jouant loyalement, conformément aux règles et dans un esprit sportif, puissent **marquer le plus de points possible**, en portant, passant, bottant et touchant le ballon à terre dans l'en-but adverse, l'équipe marquant le plus grand nombre de points étant le vainqueur du match.



## L'aire de jeu

Le champ de jeu est le champ, comme le montre le schéma, bordé par les lignes de but et les lignes de touche. L'aire de jeu est le champ de jeu et les en-but.

La surface doit être recouverte d'herbe ou, si ce n'est pas disponible, de terre battue ou de sable pourvu que la surface ne soit pas d'une dureté dangereuse.

## Les poteaux

---

- La distance entre les poteaux de but est de 5,6 mètres.
- La barre transversale se trouve entre les deux poteaux de but et est placée de telle sorte que sa partie supérieure se trouve à 3 mètres du sol.
- La hauteur minimum des poteaux de but est de 3,4 mètres, quand c'est réalisable.

## Le ballon

---

Le **ballon doit être ovale** et composé de quatre panneaux. Dimensions: longueur du grand axe : 28 à 30 cm. Périmètre (grande largeur) : 76 à 79 cm. Périmètre (petite largeur) : 58 à 62 cm. Matériaux: cuir ou matériaux synthétiques similaires. Poids 400 à 440 g



## Mode de jeu

---

Un match commence par un coup d'envoi \*, après lequel tout joueur qui est en jeu, et pourvu qu'il soit en accord avec les règles\* peut tout le temps :

- attraper ou ramasser la balle et courir avec
- passer, lancer ou frapper la balle à un autre joueur.
- frapper au pied ou sinon propulser la balle
- plaquer, pousser ou pousser de l'épaule un adversaire tenant le ballon
- se coucher sur la balle
- participer à une mêlée\*, une mêlée ouverte\*, un maul\* ou à une touche\*
- mettre en terre (aplatir\*) la balle dans un en-but\*.

## Méthode pour marquer

---

**Essai\***: un essai est marqué en mettant en terre (aplatissant) le ballon dans l'en but\* adverse (5 points). A noter: un but est tenté après chaque essai (nommée transformation\*) et vaut 2 points supplémentaires.

**But**: un but est marqué en frappant la balle au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux de buts de l'adversaire tout coup de pied placé (pénalité\* ou tout drop\*: 3 points)

## Les joueurs et leurs postes

---

**Avants** : Joueurs évoluant aux avant-postes de l'équipe qui s'affrontent sur les phases de conquête du ballon: mêlées, touches, regroupements. Ils portent les numéros de 1 à 8. Il y a deux piliers (1,3) et un talonneur (2) qui forment la première ligne, deux deuxième lignes (4,5), deux troisième lignes aile (6,7) et un troisième ligne centre (8). Les premières lignes sont chargées de conquérir et de conserver le ballon\* dans les regroupements\*. Les deuxième lignes, bien souvent les plus grands joueurs sont les sauteurs pour la conquête en touche\*. Tandis que les troisième lignes, puissants et mobiles, jouent en percussion pour créer des points de fixation. Ils sont aussi de vaillants défenseurs.

### PERCÉE



**Arrières**: Ils portent les numéros de 9 à 15. Le demi d'ouverture (9) et le demi de mêlée (10) sont les stratèges de l'équipe. Souvent très agile, ils conduisent et orientent le jeu en fonction du placement de la défense adverse. Les centres (12,13) puissants et rapides, sont chargés de gagner du terrain en créant des brèches. Les ailiers (11,14) rapides et agiles, doivent déborder la défense adverse et conclure les offensives. L'arrière (15), joue en couverture, il sert de dernier rempart défensif, mais doit aussi apporter le surnombre dans les phases offensives en s'intercalant\*. Les joueurs, du n° 11 à 14 sont aussi appelés les trois quarts.

### RÉCUP



## La tactique

---

Les tactiques de jeu sont complexes et très variées, et évoluent considérablement en fonction de la phase de jeu, et des points forts, et des points faibles de l'équipe adverse. Fondamentalement, le rôle des avants est de conquérir ou de récupérer le ballon dans une mêlée, une touche, une mêlée ouverte ou un maul, puis de progresser vers l'en-but adverse ou de passer le ballon aux lignes arrière, qui peuvent lancer des attaques dans lesquelles les avants peuvent intervenir à différents stades. Les avants fournissent un vrai travail de défense, au service du collectif, dans le but de fournir aux lignes arrières des munitions pour "lancer" le jeu. Dans une attaque des trois-quarts, le ballon passe de main en main depuis le demi de mêlée jusqu'au trois-quarts aile droite ou gauche par l'intermédiaire du demi d'ouverture, d'un trois-quarts centre et, éventuellement, de l'arrière qui s'intercale dans la ligne d'attaque. Tromper la défense et créer des ouvertures sont des actions essentielles, en particulier dans le jeu des trois-quarts. La passe\*, le cadrage-débordement\*, le crochet\* sont les armes favorites des trois quarts. Une action type de rugby se produit toujours en deux temps. On utilise les avants en percussion qui va créer un point de fixation, puis dans un deuxième temps, il y aura l'ouverture au large du jeu vers les lignes arrières. Le but étant d'arriver à un surnombre des attaquants par rapport aux défenseurs



## Les règles

---

Les règles du rugby ne sont pas simples, compte tenu de la multiplicité de situations possibles, chacune ayant sa réponse dans le règlement. De plus, on assiste ces dernières années à des réformes régulières de ce règles, ce qui ne rend pas la tâche des arbitres plus facile, avec en outre des différences de règles entre le championnat français et d'autres championnats nationaux.



### La mêlée

## Les phases du jeu

---

Les avants (8 joueurs) des deux équipes forment un cercle autour du ballon. La mêlée est formée par trois lignes de joueurs, chacun des postes étant nommés par rapport au placement dans la mêlée. La première ligne comprend 3 joueurs (les deux piliers encadrant le talonneur), la seconde ligne 2 joueurs, et la troisième ligne 3 joueurs (deux 3emes ligne aile, et un troisième ligne centre). Lorsque le ballon est introduit (par le demi de mêlée), les talonneurs de chaque équipe tentent de l'envoyer vers leur camp, où il est récupéré par le dernier élément de la mêlée (le troisième ligne centre), qui le transmettra vers le demi de mêlée, qui décide alors de la tactique à utiliser. La combinaison la plus connue est la 89, nommée ainsi, car c'est le troisième ligne centre (numéro 8) qui sort le ballon de la mêlée et le transmet au demi de mêlée (numéro 9). Le troisième ligne sortant de la mêlée, cela fait un joueur de plus dans l'intervalle

### La mêlée ouverte et le maul

Contrairement à la mêlée (autrement appelée mêlée fermée) qui résulte d'une faute dans le jeu sanctionnée par l'arbitre, la mêlée ouverte et le maul sont des phases de jeu choisies par les équipes, sans intervention de l'arbitre. La mêlée ouverte et le maul sont deux aspects importants du jeu ouvert et se produisent assez fréquemment. Dans une mêlée ouverte, un ou plusieurs joueurs de chaque équipe forment un cercle autour du ballon en gardant les deux pieds au sol. Un maul se forme de la même manière mais les joueurs (trois de chaque équipe au minimum) encerclent le porteur du ballon. Le maul se termine lorsque le ballon touche le sol, lorsque le ballon ou un porteur du ballon sort du maul ou lorsqu'une mêlée est ordonnée, ce que fait l'arbitre lorsqu'il n'est plus possible de jouer le ballon.



## Une phase d'attaque simple

- pressing défensif des avants pour récupérer le ballon
- travail des avants en percussions individuelles successives ou à l'aide d'un groupé pénétrant (maul).
- lorsque la progression est stoppée, le ballon est sorti de ce point de fixation pour les trois quarts qui ont une possibilité de surnombre.
- une fois stoppés par la défense, les trois quart aidés par les avants débutent une nouvelle phase de jeu.



## Règle de l'avantage

Il s'agit d'une règle très utilisée dans le rugby, permettant aux phases de jeu d'aller plus facilement à leur terme. Si une infraction est suivie d'un avantage en faveur de l'équipe non incriminée, l'arbitre ne siffle pas la faute et laisse l'avantage. Après quelques secondes, il peut décider de revenir à la faute s'il voit que l'équipe non incriminée n'a pas profité de l'avantage. Un avantage peut être soit territorial soit une possession de la balle qui constitue un avantage tactique évident. L'arbitre est le seul juge pour savoir si un avantage a été obtenu.

## Les pénalités

Elles font suite à une faute grave ou volontaire. L'équipe non fautive peut alors choisir en fonction de l'emplacement de la faute et de la tactique de l'équipe de : tenter un but (pour marquer 3 points), taper en touche (in)directement (pour gagner du terrain), le lancé revenant à l'équipe qui a botté ou de jouer à la main (jouer rapidement pour surprendre l'adversaire).