

Le rugby et les programmes d'EPS

Pierre Robin
Collège F de Lesseps, Vatan, robin.pierre2@free.fr

Christophe Greuzat
Collège Le Champs de la Motte, Langeais

Collèges

Niveau 1 collège (BOEN spécial n°6, 28 août 2008) :

- Dans un jeu à effectif réduit et sur un terrain de largeur limitée, rechercher le gain d'un match par des choix pertinents permettant de conserver et de faire avancer le ballon jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à freiner ou bloquer sa progression.
- S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

Commentaires :

1. L'effectif est réduit : 6 à 7 joueurs maximum. Il me semble qu'au-delà, les joueurs satellites fuyant le contact pourront trop facilement se désengager.
2. La largeur n'est pas déterminée, limitée reste floue mais n'empêche pas des dimensions laissant libre court à l'évitement. (5 m par joueur par exemple pour des 3^{ème})
3. Les choix pertinents pour conserver renvoient ici à chercher une solution (un partenaire) pour le porteur de balle lorsque celui-ci est bloqué afin d'assurer la continuité du jeu. Pour les non porteurs de balle, il s'agit de décider d'attendre à distance de passe ou de venir aider le porteur de balle.
4. Les choix pertinents pour faire avancer le ballon se traduisent pour le porteur de balle à jouer dans les intervalles, puis à transmettre son ballon si il est bloqué par les défenseurs, ou de s'organiser collectivement pour progresser ensemble (maul ballon porté).
5. Une défense qui cherche à freiner ou bloquer ne signifie pas forcément une défense qui met au sol, mais au moins une défense qui attrape le porteur de balle et s'y accroche pour ralentir ou stopper la progression de celui-ci, l'obligeant à trouver d'autres solutions que la solution individuelle (voir « la gestion des distances en rugby »).
6. Le projet de jeu simple renvoie à l'organisation du maul pour le jeu de contact afin d'avancer et d'attirer un maximum de défenseur, puis exploiter les espaces laissés libres (contourner). Dans le cadre du jeu d'évitement, le projet relève de l'organisation collective afin d'exploiter au mieux les intervalles (jouer dans le même intervalle, éloigner le ballon du point de pression, prendre le ballon à hauteur...)

Niveau 2 collège (BOEN spécial n°6, 28 août 2008) :

- Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en enchaînant les actions offensives basées sur l'alternative de jeu de pénétration ou en évitement face à une défense qui cherche à bloquer le plus tôt possible la progression du ballon.
- S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au franchissement de la ligne d'avantage. Observer et coarbitrer.

Commentaires :

1. L'effectif est toujours réduit : mais pour pouvoir alterner le jeu en pénétration avec le jeu déployé, 7 à 8 joueurs apparaît être un bon consensus à ce niveau de classe.
2. l'enchaînement des actions suppose la maîtrise d'éléments liés à la conservation du ballon que ce soit ballon porté ou ballon au sol.
3. l'alternative du jeu de pénétration ou d'évitement renvoie d'une part à un double choix pour le porteur de balle : décider de jouer dans l'axe (jeu groupé pénétrant) ou sur la largeur (jeu déployé), ce qui suppose une largeur minimum ; et d'autre part d'alterner ces deux formes de jeu, chacune offrant des opportunités pour l'autre. Le jeu groupé resserre la défense donc augmente les intervalles loin du point de pression à exploiter en jeu déployé. Quant au jeu déployé, il écarte les défenses, donc augmente la taille des intervalles entre les défenseurs, exploitables en jeu groupé (alternance jeu groupé / jeu déployé)
4. La défense qui cherche à bloquer le plus tôt possible la progression du ballon est une défense organisée en au moins un rideau (, si ce n'est deux, si le jeu au pied est interdit) et une défense qui monte sur le porteur de balle, qui cherche à concéder le moins d'espace possible.
5. Le projet de jeu simple lié au franchissement de la ligne d'avantage se rapporte au choix de jeu groupé ou de jeu déployé en fonction de la défense et l'alternance de ces deux formes de jeu : donc tous les joueurs ne doivent pas participer aux regroupements afin d'occuper la largeur et pouvoir jouer déployé dans un second temps.

Lycées

Niveau 1 lycée, cycle terminal : BOEN Hors Série N°5, 30 août 2001

- Rechercher le gain d'une rencontre de rugby par la mise en place d'une organisation collective qui privilégie l'enchaînement d'actions par relais, avec ou sans regroupements et "déblayages", pour surpasser une défense collective en ligne qui veut reconquérir le ballon.
- Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.

Commentaires :

1. Le jeu par relais suppose l'alternance du jeu groupé pénétrant et du jeu déployé (au moins court).
2. La défense est en ligne, donc organisée sur un premier rideau, donc nécessairement avec un probable deuxième rideau (un ou deux joueurs) en cas de placage / blocage raté et de jeu groupé pénétrant.

Niveau 2 lycée, cycle terminal : BOEN Hors Série N°5, 30 août 2001

- Rechercher le gain d'une rencontre de rugby par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la continuité du mouvement en augmentant la vitesse d'exécution et de remplacement.
- Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'action élaborées.

Commentaires :

1. La vitesse d'exécution et de remplacement doit être augmentée.
2. les choix tactiques collectifs fondés sur la continuité du jeu suggèrent la définition de rôles, notamment au minimum un « demi de mêlée » (joueur relayeur) afin d'alterner le jeu groupé pénétrant le jeu déployé.

Niveau Seconde, lycée (classe de seconde) : BOEN Hors Série N°6, 29 août 2002

- Obtenir le gain d'une rencontre en utilisant prioritairement l'espace de jeu pour créer et utiliser le déséquilibre en perforant et/ou en contournant la défense qui cherche à maîtriser les changements de tâches imposés par les changements de statut (défenseur attaquant).

- Les élèves intègrent de façon rigoureuse les règles liées au contact corporel et aux différentes modalités de blocage et placage.

Commentaires :

1. Perforer et contourner renvoie au jeu groupé pénétrant resserrant la défense pour ensuite la contourner.
2. Le législateur parle de blocage avant le placage, qu'il n'interdit pas. Le placage n'est pas exclusif, dans la fiche rugby, tous les moyens (dans le respect du règlement) sont bons pour arrêter la progression adverse.
3. La notion de rôle particulier (comme joueur relayeur) n'apparaît pas mais elle paraît indispensable. En effet elle entraîne alors des lancements de jeu sur phases statiques, une redistribution des joueurs par la suite ce qui conduit aux objectifs fixés : augmenter la vitesse d'exécution, le remplacement et affiner alors les choix tactiques.

Ceci confirmerait alors les différences espérées dans le jeu après une pratique de plusieurs cycles.