

# À la découverte du rugby

Autor(en): **Jeandroz, Michel**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Macolin : revue mensuelle de l'École fédérale de sport de Macolin et Jeunesse + Sport**

Band (Jahr): **46 (1989)**

Heft 3

PDF erstellt am: **26.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-998656>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



## A la découverte du rugby

Michel Jeandroz, responsable technique de la Fédération suisse de rugby (FSR)

Lorsqu'on regarde un match de rugby, deux faits s'imposent:

- l'affrontement
- l'évitement.

Ces deux caractéristiques se traduisent, dans le langage courant, par:

- le rugby de «tranchée», tout de force et de puissance
- le rugby «champagne», fait de virtuosité et de vitesse.

Jean-Pierre Rives, un capitaine du XV de France, traduisait ainsi son sentiment à ce sujet: «Il y a deux façons de faire la guerre: ou bien se déployer dans le style «grandes manœuvres», ou bien rester enfoncés dans la tranchée, en pointant le nez de temps en temps.»

Bien évidemment, le rugby, ce n'est pas la guerre, mais il en garde le schéma de la vraie bataille. De fait, l'étude de ses principes fondamentaux, dans une classification des activités physiques et sportives, le placerait plus proche des «sports de combat» que des «sports de ballon».

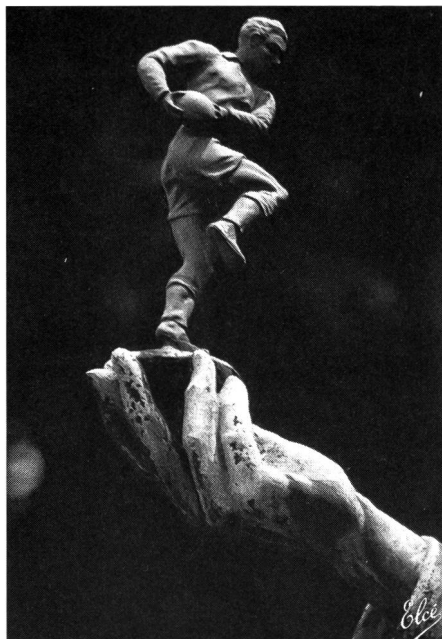
Pour mieux comprendre les lois du rugby de même que l'esprit du jeu, il faut fouiller un brin dans le passé.

### Tradition, évolution

La littérature donne de nombreux témoignages de jeux de balle et de ballon: la «phéninde» des Grecs, l'«harpastum» des Latins par exemple, qui semblent avoir été pratiqués avec une certaine ardeur et pourraient avoir engendré, en Italie, en France et en Grande-Bretagne, des jeux populaires comme la «soule», le «hurling» ou le «knappen gallois», autant de formes de «football», souvent interdites par les autorités. Comme elles étaient difficilement contrôlables, ces activités, dont on disait qu'elles étaient «triviales, épuisantes et violentes», ont été reprises par les «écoles anglaises» vers la moitié du XIXe siècle.

Deux courants se dégagèrent progressivement de la tradition:

- celui où les joueurs tapaient dans le ballon uniquement «au pied»
- celui où ils étaient autorisés à prendre le ballon avec les mains.



Après plusieurs tentatives d'unification des règles allaient naître, du premier courant, le «soccer» (football actuel) et, du second, le «rugby».

A l'origine, le «jeu» consistait surtout en des mêlées interminables et énormes, où le «hacking» (coup de pied dans les tibias) et le «tripping» (croc-en-jambe par derrière) étaient autorisés. Le code de jeu s'appuyait alors sur deux gestes techniques: la «mêlée» pour l'un et, pour l'autre, la possibilité de se saisir du ballon avec la main pour le porter ou pour le passer.

Très rapidement (de 1850 à 1870), la mise en place de rencontres entre les «écoles», la naissance de «clubs» et, surtout, une première rencontre internationale ont entraîné l'obligation de légiférer dans le but de protéger les joueurs: suppression du «hacking», règle du «hors-jeu» et du «tenu», etc. Le rugby sortait de la préhistoire pour entrer dans l'histoire. Depuis cette époque, les législateurs ont toujours cherché à «protéger» le joueur et à «accélérer» le jeu pour le rendre plus

### Quelques dates à retenir

- 1823 William Webb Ellis, élève à l'«Ecole de rugby», aurait gardé le ballon dans ses mains pour le porter dans le camp adverse.
- 1847 Mise au point de 37 règles écrites.
- 1871 Quelques nouvelles règles, très précises, sont édictées (hors-jeu, tenu, etc.); premier match international «Angleterre-Ecosse»; présence d'un arbitre et de deux juges de touche.
- 1881 Naissance du premier «club de rugby» en France: «Le Havre»!
- 1890 Création de l'«International Board»; l'«essai» vaut deux points, le «drop» quatre points; apparition du «jeu des lignes arrière en attaque»; «Huit avants sans place fixe».
- 1910 Apparition du rugby en Suisse.
- 1912 Spécialisation des joueurs «par postes».
- 1930 Le jeu est de plus en plus hâché par les «brutalités», ce qui entraîne une importante «modification des règles», dans le but de mieux protéger le joueur encore.
- 1945 Jeu caractérisé par la «vitesse d'exécution».
- 1955 Création de la «Fédération internationale de rugby amateur» (FIRA).
- 1960 L'«organisation défensive» des équipes, telle que le «jeu à la main», devient toujours plus difficile, ce qui entraîne la mise en place de règles tendant à rendre le rugby plus «spectaculaire».
- 1970 Création de l'«Association romande de rugby».
- 1972 Création de la «Fédération suisse de rugby».
- 1973 Premier match international «Portugal-Suisse».
- 1975 Adhésion de la Suisse à la FIRA.
- 1977 Première victoire internationale de la Suisse, contre le Luxembourg.
- 1982 Organisation du tournoi juniors FIRA à Genève, avec une équipe suisse.
- 1988 Les pays affiliés à la FIRA sont au nombre de 42.

«spectaculaire», mais sans modifier pour autant les «règles fondamentales» qui permettent l'«affrontement».

### En avant..., marque !

Les «règles fondamentales» du rugby donnent au jeu ses caractéristiques essentielles; elles sont peu nombreuses et ont une portée très générale.

Les «règles complémentaires» foisonnent par contre. Elles sont quelquefois assez complexes et destinées à assurer l'application des règles fondamentales dans les détails pratiques du jeu.

La modification d'une règle fondamentale change de façon importante les caractéristiques essentielles propres au jeu. La modification d'une règle complémentaire ne peut que très exceptionnellement entraîner une telle transformation.

C'est donc à partir des règles fondamentales que nous bâtissons notre enseignement, puisqu'elles constituent l'«esprit du jeu».

### La «marque»

Le but ultime du jeu est de «marquer des points». Pour cela, il faut être en possession du ballon et le porter dans l'«en-but» adverse, ou encore s'en approcher suffisamment pour tenter un «coup de pied tombé».

L'équipe qui est dépourvue du ballon doit essayer de le récupérer tout en empêchant l'autre de marquer; elle ne peut donc pas rester adossée à ses propres cibles (ligne latérale de 66 mètres et barre transversale des poteaux de but de 3 mètres de haut).

Dans les deux cas, les équipes doivent jouer à «hauteur». Dans ce jeu de «gagne terrain», il faut toujours «avancer»: c'est le parti pris «athlétique» du rugby.



Le plaisir de jouer.



En pleine «progression».

### Les moyens d'action du joueur

Les joueurs disposent d'une «liberté d'action» presque totale:

- «Liberté d'action» pour l'utilisateur du ballon, qui peut le porter en se déplaçant dans toutes directions, le passer, le botter;
- «Liberté d'action» pour l'opposant, qui peut appréhender le porteur du ballon dans sa course (il n'a pas d'autre moyen pour l'arrêter dans sa progression vers son propre «en-but»);
- «Liberté d'action» pour la conquête d'un ballon libre à la poussée et jusqu'à la mêlée (nombre illimité de joueurs).

Cette «liberté d'action» entraîne nécessairement l'«affrontement viril». Il doit, on s'en doute (c'est un jeu) rester «loyal».

### Le «hors-jeu»

Le «hors-jeu» est une règle qui préserve le «parti pris athlétique». En rugby, le ballon progresse parce que les joueurs font un effort pour le faire avancer vers la ligne de but adverse (le combat des hommes est premier, le ballon est second).

Tant qu'un joueur porte le ballon et court vers le but adverse, l'esprit est respecté. S'il passe ou botte le ballon à un «partenaire» placé «devant lui», le geste est intolérable parce que, entre le moment où le ballon a progressé et le moment de la réception par le joueur situé devant le passeur, il n'y a pas eu d'effort athlétique accompli.

### Le «tenu»

Par le fait de l'«affrontement», le porteur du ballon peut être mis dans l'impossibilité d'effectuer une action de jeu. Dans ce cas, il ne peut se produire

qu'une agglutination de joueurs improductive et dangereuse. Le ballon doit donc être immédiatement rendu «libre» pour les deux équipes. Le possesseur doit le libérer: ainsi, la «continuité du jeu» est assurée.

On s'en est rendu compte, les règles fondamentales mettent un certain nombre de mots clés du rugby en exergue:

PROGRESSION (AVANCER) – PARTI PRIS ATHLÉTIQUE – LIBERTÉ D'ACTION – CONTINUITÉ – AFFRONTEMENT LOYAL

L'exposé et le vécu de ces principes fondamentaux nous ont toujours permis de faire jouer aussitôt des néophytes en les enthousiasmant d'emblée pour ce sport. Quant aux règles complémentaires, elles sont abordées au fur et à mesure que le jeu en fait sentir le besoin.

### Le jeu tel qu'il est

La pelouse (voir page 10)

Surface de 144 m × 69 m au maximum, encadrée par les «lignes de touche» et les «lignes de ballon mort».

Le jeu (voir page 10)

Il se déroule entre les «lignes de but» (100 m). Au milieu de ces lignes se dressent les «buts»: poteaux verticaux, éloignés l'un de l'autre de 5,65 m, et supportant une «barre transversale» située à une hauteur de 3 m.

### Le ballon

Il est «ovale». Son diamètre longitudinal est de 27 à 29 cm et son poids de 375 à 425 grammes.

## La partie

Elle se compose de deux «mi-temps» de 40 minutes chacune et séparées par un arrêt de 5 minutes. La partie est surveillée par un «arbitre», qui a pleins pouvoirs et qu'assistent deux «juges de touche».

Les équipes sont constituées de 15 joueurs, à savoir:

- 8 «avants», disposés en première, deuxième et troisième «lignes»
- 2 «demis» (demi de mêlée et demi d'ouverture)
- 2 «centres»
- 2 «ailliers»
- 1 «arrière».

Le «coup d'envoi» est donné au centre du terrain par un coup de pied «placé», qui doit envoyer le ballon derrière une ligne tracée à 10 m de la ligne médiane derrière laquelle se tient l'équipe adverse.

La «remise en jeu» après un but marqué, ou après la mi-temps, s'effectue de la même façon.

Les «infractions aux règles» sont sanctionnées par l'arbitre sous la forme de «mêlées», de «coups francs de pénalité» ou encore d'«essais» dits de pénalisation.

L'équipe qui a marqué le plus de points se voit attribuer la victoire.

Les «points» s'obtiennent:

1. Soit en portant le ballon à la main et en le posant à terre dans la zone d'en-but de l'adversaire ou, encore, en touchant à la main, avant un équipier adverse, le ballon ayant pénétré entre ces mêmes limites à la suite d'un coup de pied.
2. Soit par des coups de pied donnés dans des conditions déterminées, et faisant passer le ballon entre les poteaux verticaux et au-dessus de la barre transversale.

Dans le premier cas, il y a «essai» et l'équipe qui a marqué empoche 4 points. Elle a le droit, à la suite de l'essai, de tenter un «coup de pied» dit de «transformation» (d'où le nom d'essai

donné à la première phase de jeu), qui lui donnera, s'il a réussi, 2 autres points.

Les «coups de pied au but», peuvent être des coups de pied «placés» ou «tombés». Dans le cas du coup de pied placé, le ballon est posé à terre avant que le joueur donne le coup de pied. Dans cette catégorie entrent le coup de pied de transformation, dont il vient d'être question et, en général, les coups dits «coups francs de pénalisation», à la suite de certaines infractions aux règles. Ces coups de pied, s'ils sont réussis, rapportent 3 points. Le coup de pied tombé est donné en cours de partie par un joueur quelconque, qui donne ainsi 3 points à son équipe. Pour donner un coup de pied tombé, il faut, tenant à la main le ballon, le laisser tomber devant soi et le frapper du pied immédiatement après le contact avec le sol, c'est-à-dire dès le commencement du rebond.

On ne peut jamais marquer de point sur «coup de pied de volée».

## Le mouvement général du jeu

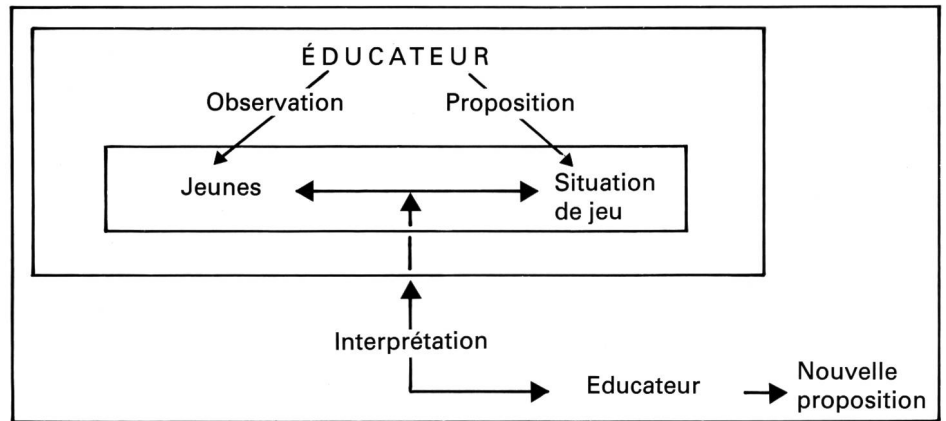
Départ du mouvement		1er temps du jeu		Continuité ou relance du mouvement		2e temps du jeu		Arrêt du mouvement	
Les phases statiques		U = utilisateurs O = opposants		D = zone de décision F = point de fixation		U → «D» «F» ← O RA                      RD		- points marqués - fautes - ballon injouable	
- mêlée, touche, coup d'envoi - coup de renvoi - coup de pied de pénalité - coup de pied franc		Jeu placé (combinaisons)		En D = rebond d'attaque (RA) ou contre-attaque (CA) En F = regroupement - ballon porté: maul - ballon au sol: mêlée spontanée, ce qui entraîne une réorganisation défensive (RD)		Jeu «désordonné» (choix tactiques)			
- conquérir le ballon - gagner du terrain - marquer directement		Créer le déséquilibre		Conserver, accentuer le déséquilibre, ou rétablir l'équilibre		Exploiter le déséquilibre			
		Utiliser les formes de jeu: - main: pénétrant ou déployé - pied: en fonction des points forts ou faibles de l'équipe ou de l'adversaire, du moment de la rencontre, de la position sur le terrain...				Utiliser les formes de jeu (main, pied) en fonction de l'avantage ou du désavantage positionnel ou numérique			
Notion de postes		Notion de postes et de <b>lignes</b>		Notion de lignes et de <b>rôles</b>		Notion de <b>rôles</b>			

## Le jeune et son rugby

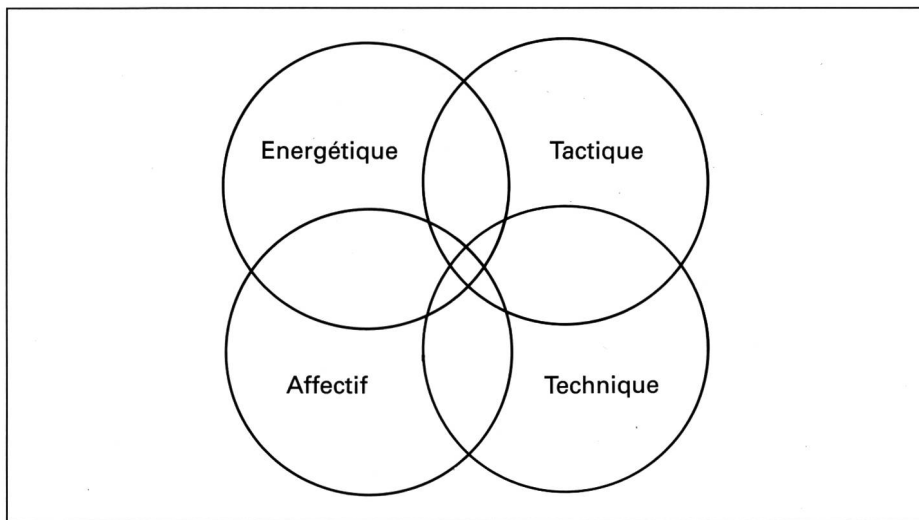
C'est dans l'esprit que nous avons décrit jusqu'à présent que nous allons bâtir notre «démarche pédagogique». En «observant» l'enfant, placé dans la situation d'un jeu simple et très général, l'éducateur doit essayer d'«interpréter» ses comportements et de lui «proposer» de rendre cette situation de plus en plus complexe et particulière.

Les «actions de jeu» doivent être abordées collectivement, puis à effectif réduit et, enfin, individuellement (on peut même imaginer, pour certains problèmes, une intervention sans opposition).

## Démarche pédagogique



## Situation pédagogique

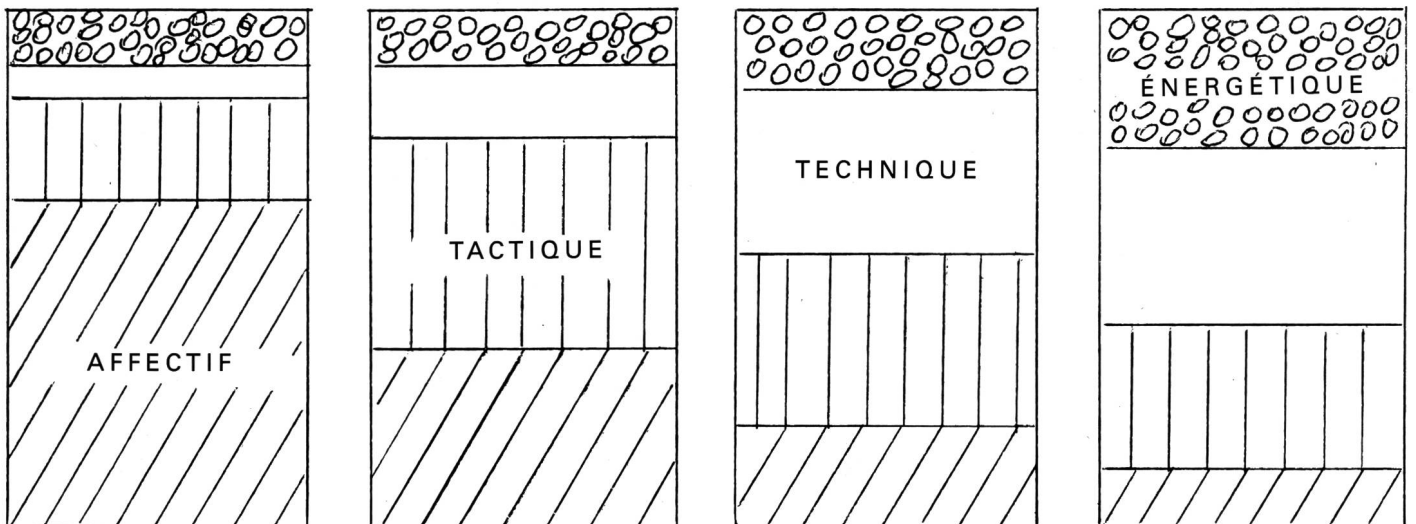


Les situations proposées doivent contenir tous les principes fondamentaux. L'éducateur sera appelé à privilégier l'un ou l'autre en fonction des comportements observés :

- plan psychologique : affectivité - loyauté
- plan technico-tactique : avancée en continuité
- plan physique : effort soutenu (vitesse, force).

Pour trouver **un bon livre** sur le rugby des jeunes, voir sous rubrique «Nouvelles acquisitions», page 24.

## Chronologie de l'apprentissage



L'ordre chronologique des priorités sera toujours :

1. «Résoudre» les problèmes affectifs;
2. «Résoudre» les problèmes de choix tactique;
3. «Résoudre» les problèmes d'ordre technique;
4. «Résoudre» les problèmes d'ordre énergétique.

Et, cela paraît une évidence, il faut toujours tenir compte, dans la recherche de solutions, des aspects «qualitatif» et «quantitatif».

Les résultats des recherches faites par les théoriciens, les travaux des techniciens, le produit des expériences vécues avec les jeunes, tout cela doit permettre de situer quelques étapes par lesquelles faire passer, successivement, les jeunes plongés dans le milieu du rugby.

L'«apprentissage du jeu» est bien évidemment un «continuum» mais, pour des raisons de clarté pédagogique, nous avons cru bon de distinguer trois «niveaux de pratique».



## Les «trois niveaux de pratique»

	Quelques comportements observés	Nos objectifs	Quelques moyens
N I V E A U 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plaisir du «jeu-débauche physique»</li> <li>- attroupement pour s'«approprié» le ballon</li> <li>- joueurs «satellites» et joueurs «dominants»</li> <li>- passes non significatives (ballons jetés)</li> <li>- crainte du déséquilibre, crainte du sol</li> <li>- le jeu n'avance pas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plaisir du jeu avec règles fondamentales</li> <li>- laisser vivre la «grappe»</li> <li>- résoudre les problèmes affectifs et relationnels</li> <li>- prise en compte de l'adversaire</li> <li>- avancer en opposition</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vivre les règles fondamentales au travers des jeux à effectif réduit</li> <li>- jeu sur terrain très étroit</li> <li>- jeux d'affrontement et de lutte collective ou individuelle, avec ou sans ballon</li> <li>- le 1 : 1</li> </ul>
N I V E A U 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- intérêt de «tous» les joueurs (participation physique de tous)</li> <li>- l'attroupement devient regroupement</li> <li>- la coopération se manifeste par le soutien et le souci de libérer le ballon</li> <li>- apparition des passes</li> <li>- le jeu se déplace, ébauche d'organisation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- prise en compte de l'adversaire et du partenaire</li> <li>- amélioration des perceptions et des sensations</li> <li>- amélioration de la défense</li> <li>- renforcement des actions de soutien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- jeu sur terrain étroit</li> <li>- différentes formes de remises en jeu (en l'air, au sol)</li> <li>- jeu à effectif variable</li> <li>- jeu avec 2 ballons</li> <li>- consignes à l'opposition</li> <li>- le 2 : 1+1</li> </ul>
N I V E A U 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- les actions individuelles sont le point de départ de «projets collectifs»</li> <li>- le jeu s'organise en fonction du dispositif défensif</li> <li>- début d'une organisation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- compréhension et construction du mouvement général du jeu</li> <li>- utiliser les formes de jeu (en attaque et en défense) adaptées (transformations)</li> <li>- renforcement de la technique individuelle et collective</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- apprentissage de quelques règles complémentaires (hors-jeu sur les regroupements)</li> <li>- situation aménagée en donnant des consignes à l'utilisation ou à l'opposition</li> <li>- terrain plus large</li> <li>- 2+1 : 2+1</li> </ul>

### Le jeune à la découverte du ballon ovale

Le jeune, l'enfant même «se construit» et «construit» son rugby en découvrant progressivement les «jeux du ballon ovale».

#### Exemple:

Séance de «jeux du ballon ovale» avec 24 enfants de 9 à 11 ans (classe mixte).

#### Matériel:

- pelouse: 15 x 30 m (le terrain étroit favorise les contacts et sécurise, car les joueurs ne peuvent se «lancer»).
- six ballons: de préférence ballons du type «junior» (attention: les ballons trop légers ont des rebonds capricieux).
- balises de couleur
- deux fois 12 maillots:
  - «débardeurs» très étroits pour éviter les accrochages
  - ou: maillots «jersey» renforcés
  - ou: maillots réversibles.

#### Objectif:

«Plaisir de jouer» dans le respect des «règles fondamentales» (la «marque», le «tenu»). Éviter, au cours de cette première séance, de parler de l'«en-avant» et du «jeu au pied», mais introduire les

notions de ballons «jetés» et de ballons «offerts», notions très facilement comprises et qui permettent donc de limiter les «passes débarras» et le «coup de pied dans le ballon», deux gestes qui autoriseraient l'enfant à échapper à l'«affrontement».

#### Adresse utile

Fédération suisse de rugby (FSR)  
Case postale 94  
1018 Lausanne 18  
Tél. 021 23 42 42 ou 36 11 44



La grappe.

	Contenu	Evolution	Remarques
Accueil	Distribuer les maillots – les ballons sont laissés volontairement libres pour tous – les enfants les manipulent en se déplaçant en tous sens.	Tout l'espace	– découverte de la forme du ballon et de ses propriétés
Exercices préparatoires: A: Les «fourmis»	a) Les «fourmis» courent en tous sens en s'évitant et en occupant entièrement le terrain désigné. b) Les ballons sont dispersés sur le terrain: – les fourmis doivent éviter de les toucher – les fourmis doivent les conduire avec le pied, sans les faire sortir du terrain – les fourmis doivent les ramasser, courir en les portant, puis les déposer. c) Les fourmis doivent s'«offrir» les ballons, et non se les «jeter» (pas de ballons au sol!). d) Les fourmis ramassent les ballons, les offrent à l'arrêt à une fourmi en déplacement (à la réception: quelques pas, et pose au sol).		– perception, éveil de l'«attention» – activation, assouplissement – arrêt «image»: occupez-vous bien «tout le terrain»?  – notions de: ballons «jetés» et ballons «offerts»
B: Le «gagne-ballon»	a) <b>Debout:</b> les fourmis «rouges» s'offrent 6 ballons en occupant le terrain «A»; au signal de l'éducateur, les fourmis «blanches» essaient de les leur voler et de les rapporter en terrain «B» (tout ballon au sol est considéré comme volé); lorsque tous les ballons sont rapportés, inverser les rôles. L'équipe qui réalise le meilleur temps a gagné.. b) <b>Au sol:</b> même règle que précédemment, mais pour voler un ballon, il faut qu'il soit au sol (soit ballon «jeté», soit joueur possesseur du ballon à terre).		– ne pas faire à l'autre ce que l'on ne voudrait pas qu'on nous fasse – défendre son ballon «debout» – lâcher le ballon lorsqu'on n'est plus debout (approche de la règle du «tenu»)
Jeu à effectif total «Gagne-terrain»	Les «X» doivent porter le ballon en «N», les «O» en «S»: appliquer les «règles» découvertes dans les jeux préparatoires (ne pas faire..., ballons «offerts» et pas «jetés», ne pas jouer le ballon au sol). Lorsqu'une faute est commise ou que le ballon est en touche, la remise en jeu est effectuée par l'éducateur, soit par un ballon posé au sol, soit lancé en l'air.		Observations: – grappe – satellites – règle du «tenu» mal assimilée
Jeu à effectif réduit «Béret» collectif modifié	4 groupes de 3 joueurs rouges opposés à 4 groupes de 3 joueurs blancs: – les groupes sont numérotés de 1 à 4 – à l'appel de son numéro, le groupe entre par sa porte et doit, après avoir ramassé ou happé le ballon, le porter dans le camp opposé – l'éducateur effectue la mise en jeu par une balle au sol ou en l'air. Un deuxième groupe «secours» peut être appelé...		– participation plus active des satellites observés dans le jeu précédent, et qui sont opposés dans des groupes identiques. – notion d'«avancer» – renforcement de la compréhension de la règle du «tenu» – l'appel du groupe «secours» entraîne souvent une libération du ballon de la part du groupe précédent
Jeu à effectif total	Même jeu que le précédent: – un «essai» (ballon porté derrière la ligne de but) vaut 4 points – chaque faute commise par un joueur donne 1 point à l'adversaire.  Les fautes: – jeu dangereux (accrochage au cou, croc-en-jambe, etc.) – ballon «jeté» – jeu à terre – sortie en touche.		– compter les points sans arrêter le jeu si possible – importance de l'animation de la partie
1 : 1 Réflexion Retour au calme	Jeu d'évitement à 1 : 1 (1 rotation) Groupe de 4 joueurs: 2 blancs, 2 rouges: – 1 lanceur – 1 arbitre – 2 joueurs.		La sortie en touche est considérée comme une faute, car elle est un moyen d'échapper à l'«affrontement»  Ce travail <b>par ateliers</b> peut être remplacé par une discussion



L'équipe suisse en action.

## Règlement « officiel » pour effectif réduit (débutants et «poussins»)

Catégorie	Débutants	Poussins
1. Joueurs	Jusqu'à 6 joueurs (remplacements illimités)	8 joueurs (remplacements illimités)
2. Terrain	20 x 15 m + en-but	30 x 20 m + en-but
3. Durée du jeu	Tournoi: temps total de jeu: 20 min. Match unique: 3 x 6 min.	Tournoi: temps total de jeu: 30 min. Match unique: 3 x 7 min.
4. Droits du joueur	Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le botter, arrêter le porteur du ballon; il ne peut pas agir de telle façon qu'il puisse faire mal à un adversaire (jeu dangereux).	
5. Marque	Essai: faire un touché «en-but» dans l'en-but adverse.	
6. Plaquage	Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon; obligation d'être debout pour rejouer le ballon; sanctionner systématiquement les plaquages dangereux au-dessus des épaules.	
7. Hors-jeu	Tout joueur en-avant d'un partenaire jouant le ballon n'a pas le droit d'intervenir immédiatement sur celui-ci ou sur l'adversaire qui s'en saisit.	
8. En-avant	Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu (au début, ne pas sanctionner les maladresses).	
	<i>Lancers du jeu</i>	
9. Envoi - renvoi en-avant - ballon injouable	A l'endroit de la faute, l'éducateur-arbitre présente le ballon dans une main, bras tendu, à hauteur de poitrine d'un joueur de l'équipe non fautive; l'équipe fautive est à 3 m; le jeu débute dès que le joueur se saisit du ballon.	
10. Pénalité	Idem: à 5 m en avant du point de la faute dans le camp de l'équipe fautive, et à 5 m au moins de sa ligne de but.	
11. Sortie en touche	Comme 9: à l'endroit de la sortie du ballon, à 5 m de la ligne de touche; si le ballon sort directement en touche après le coup de pied (sauf depuis l'en-but), la remise en jeu se fait au niveau du point de frappe du ballon.	
	N. B. Pour les règles 4, 5, 6, 7, 8, se reporter au «Règlement officiel du jeu à XV». ■	

