

Les valeurs du rugby



Vous trouverez dans ce chapitre 3 façons d'aborder les valeurs du rugby avec:

- **Des extraits d'interviews faisant ressortir les valeurs fondamentales du rugby.**
- **Un dossier abordant l'arbitrage par les enfants et le rôle du spectateur (notions de responsabilisation et de respect de l'autre)**
- **Un jeu faisant apparaître les notions de respect de l'autre et le rapport à la règle:**

Utiliser la banque de photos disponible sur le DVD

A partir des quelques règles de rugby que tu connais et du code du sportif usépien, regarde les photos et pour chacune d'elle, donne un carton vert (jeu correct) ou un carton rouge (jeu incorrect ou dangereux).
A chaque fois explique ton choix.

A partir des extraits des interviews de joueurs de rugby, complète la case par une des valeurs proposées ci-dessous:

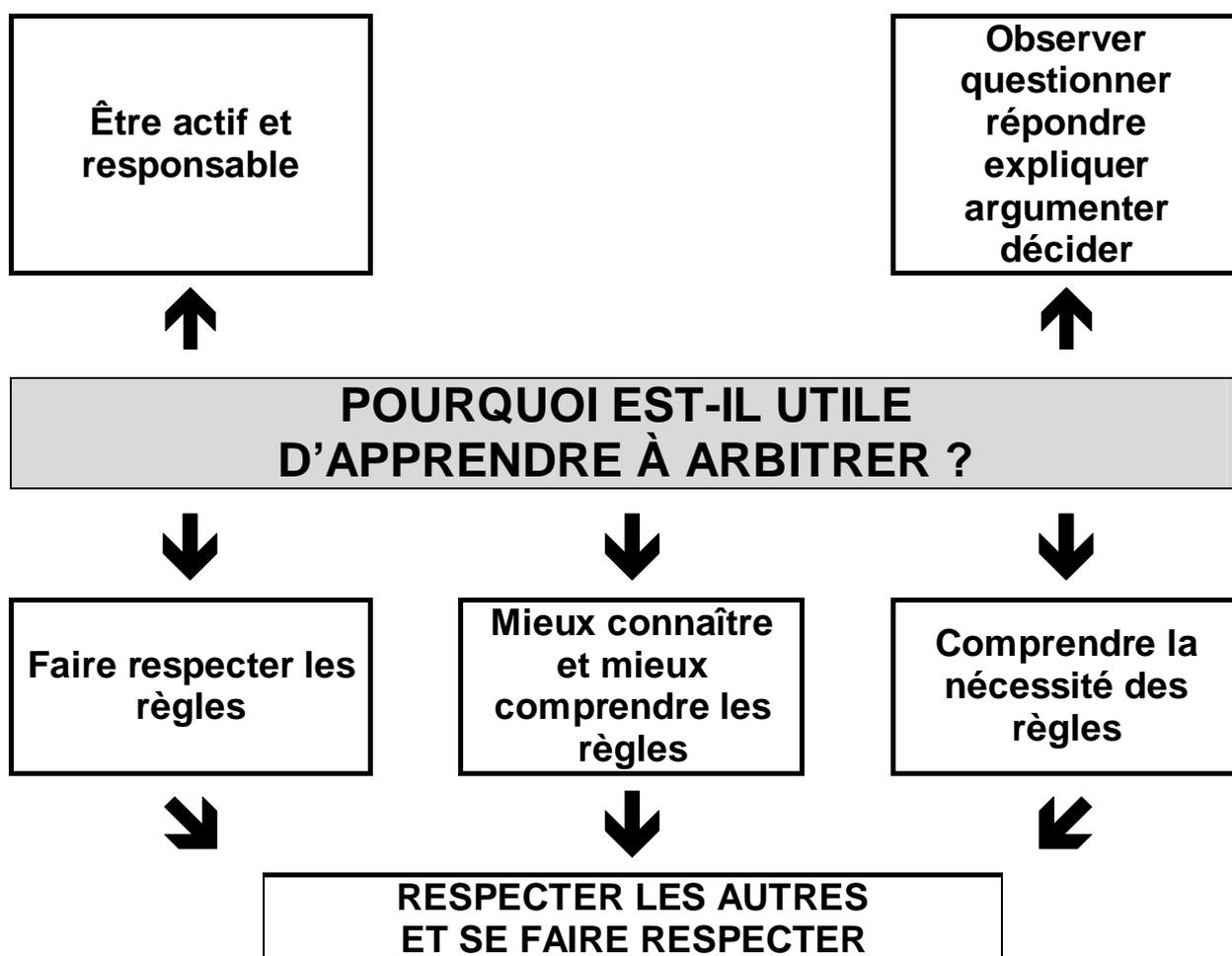
Plaisir – Respect – Rigueur – Partage – Solidarité - Responsabilité – Sécurité – Camaraderie – convivialité – coopération -

Il faut respecter les adversaires pour tous les matches, il ne faut pas rentrer sur le terrain sans les respecter. Il faut le respecter l'arbitre même si certaines fois c'est très frustrant mais l'arbitre fait partie du jeu et il faut accepter ses décisions et ne pas être violentes dans ses propos ou dans ses actes.	
Le pilier fait partie de la première ligne, c'est lui qui rentre en mêlée en priorité, il est directement en contact avec l'adversaire au niveau des mêlées. Ce poste très particulier impose que le joueur se soit très bien préparé pour aller au contact en toute sécurité. Ainsi, au niveau de la préparation physique il faut être très pointilleux.	
Pour poursuivre dans le rugby, il faut que les filles aiment ça, qu'elles s'amusent, qu'elles s'entendent bien, qu'elles pensent que le rugby est un sport très convivial et qu'il offre de très bons côtés autant affectifs, que sportifs.	
Sinon le moment que je préfère sur le terrain c'est toute la préparation, tout ce qui précède le match, juste avant de rentrer dans les vestiaires, toute la pression, la concentration, et la préparation qu'on doit avoir pour un seul but : se faire plaisir le plus possible sur le terrain.	
Le Rugby est vraiment un sport extraordinaire où l'on est véritablement au contact de ses camarades, de l'adversaire, où l'on échange beaucoup et où l'on s'amuse énormément ! C'est un sport collectif par excellence car on doit vraiment compter sur les autres si on veut marquer un essai et gagner.	
J'ai été assez flattée d'obtenir le rôle de capitaine de l'équipe. C'est vrai que c'est un rôle à responsabilités que je prends à cœur et auquel je donne beaucoup d'importance. J'essaie donc de le faire le mieux possible, et en tant que capitaine d'encourager, d'être là pour mes coéquipières et puis de faire avancer le groupe.	
Il faut toujours montrer beaucoup de respect envers l'adversaire, savoir que c'est une équipe que l'on rencontre sur le terrain, mais bon, avec de l'agressivité bien sûr puisque le but c'est de gagner, mais de l'agressivité positive, c'est-à-dire ne jamais porter atteinte à l'intégrité physique de l'adversaire. Le but, c'est de gagner mais sans détruire, donc gagner avec la manière tout en respectant les joueuses que l'on rencontre. Et l'arbitre, il ne peut pas y avoir de jeu sans arbitre, donc il ne faut pas l'oublier, un arbitre doit se faire respecter	
C'est vrai qu'on est obligé de faire attention dans notre vie quotidienne, à la diététique, aux moments de récupérations, avoir une bonne hygiène de vie. De plus il faut s'entraîner tous les jours pour être dans une forme optimale.	
Maintenant il faut continuer à s'amuser en faisant du rugby. Ce n'est qu'un jeu, on ne cherche pas à rentrer dans la compétition tout de suite, il faut avant tout prendre du plaisir et que ce soit une façon pour chacun de développer sa motricité, d'apprendre à vivre avec d'autres enfants que ce soit garçons ou filles et ça c'est très important, donc c'est plutôt la convivialité, le plaisir, et apprendre à vivre ensemble.	

L'arbitrage par les enfants

Ce chapitre est très largement inspiré de 3 ouvrages :

- *L'arbitrage par les enfants dans les sports collectifs*, Commission sports collectifs des Deux-Sèvres, USEP 79
- *Arbitrage et sports collectifs au cycle 3*, USEP Charente
- *Dossier « Respect et Fair-play »* - Semaine nationale USEP 2005



DONNER DES RESPONSABILITÉS AUX ENFANTS :

C'est en amenant l'enfant à assumer ses responsabilités qu'on l'aide à comprendre le sens des règles, à les interpréter en fonction de ses intentions ou des situations et à les hiérarchiser.

Ainsi, quand il est **joueur**, l'enfant doit apprendre à :

- se concentrer
- découvrir
- jouer
- partager
- s'épanouir
- coopérer
- maîtriser ses émotions...

Quand il est **arbitre**, l'enfant doit apprendre à :

- juger vite
- décider
- échanger
- s'imposer...

Quand il est **marqueur, chronométreur, observateur, évaluateur**, il doit apprendre à :

- observer attentivement
- évaluer rapidement
- recevoir les décisions de l'arbitre
- utiliser des tableaux de marque, des fiches, le chronomètre,..

LES CONDITIONS D'UN ARBITRAGE EFFICACE :

Principe n°1 :

La fiche de règlement de la rencontre devra être étudiée en classe pour définir les fautes et préciser les tâches des joueurs et de l'arbitre selon chaque situation.

Principe n°2 :

Trop de fautes sifflées nuisent au dynamisme du jeu, ainsi il faudra distinguer :

- la faute volontaire qui doit être immédiatement sifflée (ex : garder le ballon au sol)
- de la faute due à la maladresse d'un joueur qui ne sera pas systématiquement sanctionnée (ex : un ballon qui échappe des mains vers l'avant de quelques centimètre)

Principe n°3 :

Que chaque acteur de la rencontre (joueur, arbitre, marqueur, adulte,...) s'engage à respecter le code du sportif élaboré en commun.

CE QUE DOIT FAIRE L'ÉLÈVE-ARBITRE

1. Avant tout, connaître les règles.
2. Vérifier, avant de donner le coup d'envoi, que tous les acteurs de la rencontre sont en place (nombre de joueurs dans chaque camp, chronométreur, table de marque, juges de lignes...).
3. Se déplacer en suivant toutes les actions de jeu.
4. Siffler immédiatement la faute et venir se placer à l'endroit où elle a été commise.
5. Annoncer la nature de la faute, dire qui l'a commise.
Exemple : ↻ « en avant des jaunes, ballon aux rouges »
 ↻ « touche du joueur rouge, ballon aux jaunes »...
6. Donner trois coups de sifflets pour indiquer la fin du match.
Les juges de ligne lèvent un bras quand il y a « touche ». Ils annoncent à qui revient la balle.
Exemple : « touche du joueur jaune, ballon aux rouges ».

CE QUE FAIT L'ENSEIGNANT AU COURS DE LA RENCONTRE ARBITRÉE PAR UN ÉLÈVE

1. L'adulte ne doit ni arbitrer à la place des enfants, ni vouloir corriger toutes leurs erreurs **car on ne peut pas tout corriger et il ne faut pas tout corriger.**
2. Il peut donner des explications individuelles à l'arbitre en évitant de le « désavouer publiquement » : **une faute sifflée est une faute sifflée même si l'arbitre s'est trompé.**
3. Il n'intervient que pour résoudre un conflit ou répondre à une demande de l'arbitre.
4. Sa place d'observateur lui permet de dynamiser le jeu en donnant des indications aux joueurs (placement, tactique...).
5. Il est le garant du bon déroulement de la rencontre.

QUELQUES PRINCIPES POUR METTRE EN VALEUR LES NOTIONS DE RESPECT ET DE FAIR-PLAY

<p>Favoriser les situations qui n'avantagent pas la tricherie</p>	<p>Adapter des règles pour favoriser un déroulement de l'activité dans le fair-play (supprimer les situations où le conflit est inévitable). Eviter que le perdant soit exclu en lui attribuant également des points. Choisir des organisations qui évitent les conflits, donner des consignes précises, faire preuve de justice, d'équité, etc. Faire prendre conscience que dopage = tricherie.</p>
<p>Réhabiliter des habitudes de fair-play</p>	<p>S'excuser - Lever le bras - Se maîtriser - Se serrer la main. Garder son humour – Sourire – Féliciter - Applaudir. Encourager positivement - Accueillir l'adversaire à son arrivée. Mettre l'adversaire en situation favorable avant et après la rencontre. Calmer l'agitation du public - Refuser l'anti-jeu. Rejeter toute tentative de dopage.</p>
<p>Valoriser l'adversaire</p>	<p>Relever le plaisir d'être opposé à un adversaire aussi fort que soi ; il s'en suit un équilibre dans la rencontre. Réaliser une démonstration par l'absurde : faire constater que le jeu n'est pas intéressant lorsqu'il n'y a pas d'opposition. Laisser former les équipes par les enfants avec pour consigne : « les équipes sont de même force » → L'objectif est atteint s'il n'y a pas plus de deux buts d'écart.</p>
<p>Impliquer les enfants</p>	<p>Impliquer les enfants dans l'élaboration des règles du jeu. Eduquer les enfants à l'auto arbitrage. Mettre les enfants en situation d'arbitre, de juge, de chronométreur, de marqueur.</p>
<p>Eduquer à la tolérance et à la maîtrise de soi</p>	<p>Admettre que l'arbitre a le droit de se tromper. L'arbitrage et l'auto arbitrage doivent prouver qu'il y a des situations où l'on ne peut savoir qui a raison. Lorsqu'on ne sait pas, il faut que l'arbitre décide ou que l'une des deux équipes cède. Accepter la faute du partenaire et l'encourager à faire mieux. Accepter la charge correcte du corps dans le jeu</p>
<p>Etre exemplaire en tant qu'éducateur</p>	<p>L'éducateur doit être en tout temps un exemple de sportivité. Le fair-play n'est pas limité à l'activité sportive ; il doit faire partie de la vie de tous les jours.</p>
<p>Relativiser le résultat</p>	<p>Le fair-play n'empêche pas la victoire ; il n'est pas la consolation des perdants. La joie de la victoire ne doit pas être provocatrice. Démontrer, par des exemples concrets, la relativité d'une victoire entachée de tricherie : jouer aux cartes en connaissant le jeu de l'autre – gagner un match en sachant que certaines décisions ont été prises par erreur. L'amélioration de sa propre performance est souvent plus importante que le rang obtenu. C'est dans la défaite que se forment les succès futurs si on sait l'accepter.</p>

EXEMPLE DE RÈGLES DE BASE POUR ÉLABORER UN CODE DU SPORTIF

Règles d'or pour les enfants

1. Je **respecte** les **règles de jeu**.
2. Je **respecte** les décisions de l'**arbitre**, même si elles me sont défavorables.
3. Je **respecte** mes **adversaires**.
4. Je **reste calme et maître de moi**, dans la victoire comme dans la défaite.
5. Je **refuse** toute forme de **triche**.
6. Je **m'interdis** toute forme de **violence**.

Règles d'or pour les parents

1. **Encourager** vos enfants, même en cas de défaite ; faire ressortir à chaud les **points positifs**.
2. **Refuser** toute forme de **dopage** ou de **chantage**
3. **S'interdire** toute **violence verbale**, envers les enfants (les siens ou les adversaires), les adultes, l'arbitre, les spectateurs
4. **Veiller** à ce que l'effort physique demandé ne soit pas excessif.
5. **Applaudir** aux bonnes performances de **tous les joueurs**.

Règles d'or pour les animateurs / éducateurs

1. **Sensibiliser** les jeunes à l'esprit sportif et au respect des règles d'or.
2. **Apprendre** aux enfants, aux jeunes et aux adultes accompagnateurs à respecter les décisions de l'arbitre.
3. **Apprendre** aux enfants et aux jeunes que les règlements existent pour les protéger et établir des normes permettant de déterminer un gagnant et un perdant.
4. **Dédramatiser** les défaites en considérant la victoire comme un plaisir.
5. **Respecter** les entraîneurs, les joueurs adverses et leurs supporters et exiger des enfants et des jeunes la même attitude.
6. **Respecter** un temps d'entraînement raisonnable pour maintenir un équilibre entre le sport et les autres activités de la vie des enfants et des jeunes.
7. **Refuser** systématiquement tout acte de violence sur le terrain, volontaire ou non.
8. **Eviter** toute consommation de boissons alcoolisées devant les enfants et les jeunes et les sensibiliser aux problèmes liés au dopage et à la drogue.
9. **Organiser** des rencontres conviviales avec les équipes adverses pour que chacun apprenne à se connaître, pour que les adversaires d'un jour restent des partenaires.

LISTE DE CRITÈRES POUR REMPLIR LA FEUILLE D'ÉVALUATION

ARBITRAGE ET GESTION DU MATCH

- A -**
NOUS CONNAISSONS LES RÈGLES
- Connaître le règlement départemental ou les règles établies en classe.
 - Savoir expliquer pourquoi l'arbitre a sifflé.
- B -**
NOUS ARBITRONS TOUT LE MATCH
- Ne pas abandonner le rôle d'arbitre.
 - Savoir siffler clairement (se faire entendre).
 - Savoir siffler quand il faut.
 - Faire comprendre ses décisions.
- C -**
NOUS SAVONS CHRONOMÉTRER ET TENIR LE TABLEAU DE MARQUE
- Bien utiliser le chronomètre.
 - Être attentif à ne rien oublier et ne pas faire d'erreur de comptage.
 - Écrire proprement.

RÔLE DES SPECTATEURS

- A -**
NOUS RESPECTONS L'ÉQUIPE QUI ARBITRE
- Ne pas discuter les décisions.
 - Ne pas influencer, injurier ou menacer les arbitres et les marqueurs.
 - Ne pas gêner les arbitres de touche.
- B -**
NOUS RESPECTONS LES ÉQUIPES QUI JOUENT
- Encourager les équipes.
 - Applaudir les beaux gestes.
 - Ne pas siffler, injurier, gêner les joueurs.
- C -**
NOUS RESPECTONS LES PERSONNES ET LES LIEUX
- Respecter tous les adultes et leurs consignes.
 - Laisser propres les lieux et ne pas détériorer le matériel.
 - Respecter les affaires des autres.

FEUILLE D'ÉVALUATION

A remplir par les membres de l'équipe

EQUIPE :

I. COMPORTEMENT DE NOTRE ÉQUIPE POUR

I'ARBITRAGE
et la **GESTION DU MATCH**

Cocher les dans les 3 critères :

A Nous connaissons les règles	<input type="radio"/>
B Nous arbitrons tout le match	<input type="radio"/>
C Nous savons chronométrer et tenir la feuille de marque	<input type="radio"/>
TOTAL	<input type="radio"/> croix

Comptage : 3 croix = 2 points ; 2 croix = 1 point ; 0 ou 1 croix = 0 point

Mon équipe marque	<u> </u> POINTS
-------------------	----------------------

II. COMPORTEMENT DE NOTRE ÉQUIPE COMME

SPECTATEURS

A Nous respectons l'équipe qui arbitre	<input type="radio"/>
B Nous respectons les équipes qui jouent	<input type="radio"/>
C Nous respectons les personnes et les lieux	<input type="radio"/>
TOTAL	<input type="radio"/> croix

Comptage : 3 croix = 2 points ; 2 croix = 1 point ; 0 ou 1 croix = 0 point

Mon équipe marque	<u> </u> POINTS
-------------------	----------------------



Mieux comprendre un match

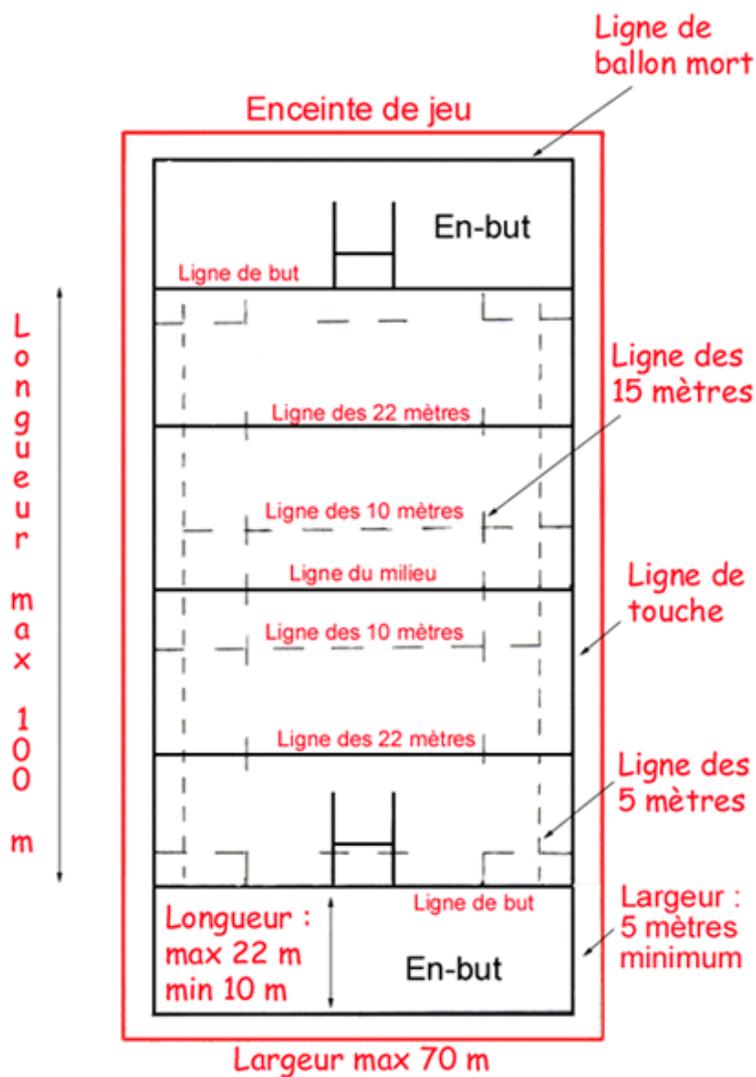
Le terrain

Le terrain est la surface totale représentée sur le plan.

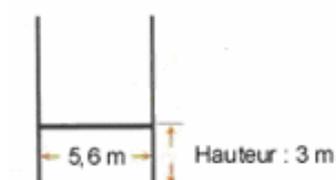
L'en-but est la zone où l'on marque les essais. Elle est située entre la ligne de but (qui fait partie de l'en-but) et la ligne de ballon mort (qui ne fait pas partie de l'en-but).

Le sol de cette surface ne doit pas être dangereux pour la pratique du jeu.

Le terrain ne doit pas mesurer plus de 100 mètres de long et 70 mètres de large. Chaque en-but ne doit pas excéder 22 mètres de long et 70 mètres de large.



Poteaux de but



Sur chaque ligne de but s'élèvent les poteaux de but. 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.

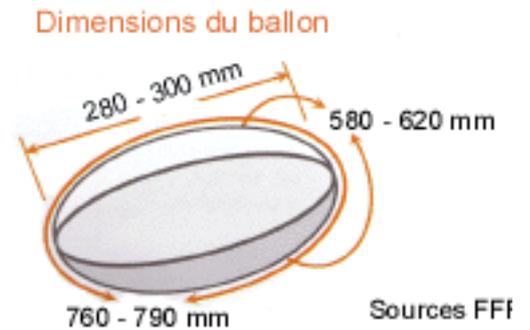
Le ballon

Le ballon doit être ovale et composé de quatre panneaux.

Il est soit en cuir ou en matériaux synthétiques similaires, pouvant être traités pour rendre le ballon résistant à la boue et plus facile à tenir.

Souvent, des motifs aux couleurs des équipes sont imprimés dessus.

Les dimensions et le poids du ballon peuvent être réduits pour les matchs entre jeunes joueurs (entre . Pour les professionnels, il pèse entre 400 à 440 grammes.



Un peu d'histoire

William **Gilbert**, cordonnier de son état, naquit en en 1799 dans la petite ville de Rugby en Angleterre; de son atelier sortirent les premiers ballons, notamment celui de Web Ellis, jeune étudiant à la Public School (collège anglais).

Depuis les matières et les techniques ont évolué... la vessie de porc a fait place au cuir, au caoutchouc, aux matières synthétiques mais

L'olive demeure indomptable dans le jeu au pied !

Le Score

Le but du rugby est de marquer plus de points que l'équipe adverse. Pour cela chaque équipe dispose de plusieurs techniques.

Les points peuvent être marqués par :

- un **essai** : il faut poser le ballon dans la zone d'en-but → **5 points**.
- une **transformation** : après un essai, le ballon, posé au sol, ou tapé en drop, est frappé au pied et doit passer entre les deux poteaux, au dessus de la barre transversale → **2 points**.
- une **pénalité** : posé au sol (ou tapé en drop) à l'endroit de la faute, le ballon est frappé au pied et doit passer entre les deux poteaux, au dessus de la barre transversale → **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, au dessus de la barre transversale → **3 points**.

Par exemple, une équipe qui aura marqué deux essais, deux transformations, 3 pénalités et un drop aura un score de 23 points.

L'arbitre

Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu dans le cadre du match qu'il est appelé à diriger.

Les décisions de l'arbitre sont sans appel.

L'arbitre peut revenir exceptionnellement sur une décision s'il réalise que celle-ci est incorrecte ou suite à un avis d'un arbitre assistant.



L'arbitre peut faire reculer de 10 mètres les joueurs d'une équipe si celle-ci conteste sa décision.

L'arbitre doit :

- veiller à l'application des Lois du Jeu,
- assurer le bon déroulement du match avec l'aide de ses arbitres assistants.
- arrêter le match temporairement, lors de changements de joueurs, de blessures de joueurs, etc. il assure donc aussi la fonction de chronométrateur.
- signaler aux joueurs ainsi qu'au public toute faute commise par une équipe ou un joueur.
- sanctionner tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement (carton jaune et exclusion temporaire de 10 mn de jeu) ou d'exclusion définitive (carton rouge).

Voici quelques gestes de l'arbitre que l'on rencontre souvent lors d'un match :



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, ou lorsqu'un joueur laisse tomber le ballon vers l'avant avant de l'attraper.

L'arbitre a la main au niveau de la tête, le bras levé du côté de l'équipe qui commet l'en avant. Il agite le bras d'avant en arrière, dans le sens de l'en avant.



Le hors-jeu: un joueur est hors-jeu s'il se trouve devant un coéquipier qui porte le ballon ou qui a joué en dernier le ballon. Un joueur en position de hors-jeu n'est pas automatiquement pénalisé, s'il n'interfère pas directement dans le jeu.

L'arbitre a les épaules parallèles à la ligne de touche, balançant son bras le long de la ligne de hors-jeu.



Le plaquage haut: Il y a plaquage lorsqu'un joueur avec le ballon est mis au sol. Ce joueur est appelé joueur plaqué.

Le plaquage au dessus des épaules est appelé « plaquage haut ». Il est interdit.

La main de l'arbitre se déplace à l'horizontale devant son cou.



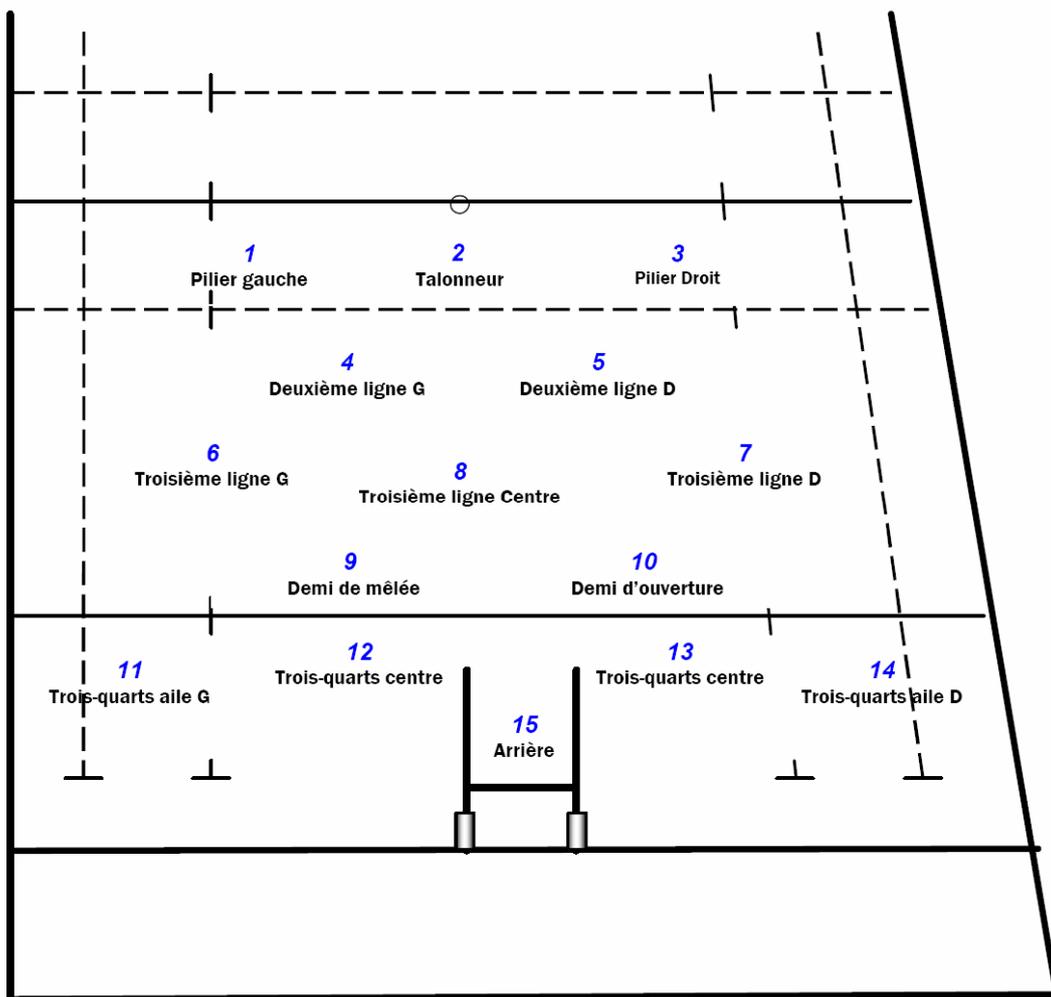
L'essai: Chaque équipe a pour but d'aller poser le ballon dans l'en-but adverse. Un essai est marqué lorsque le ballon y est déposé ou « aplati » par un joueur.

L'arbitre est dos à la ligne de ballon mort. Ses épaules sont parallèles à la ligne de but, un bras levé à la verticale.

L'équipe de Rugby

Une équipe se compose de 22 joueurs : 15 joueurs sur le terrain au début du match que l'on appelle les joueurs titulaires, auxquels viennent s'ajouter les 7 remplaçants éventuels.

Un joueur expulsé pour jeu dangereux, reçoit un carton jaune de la part de l'arbitre. Ce joueur ne doit pas être remplacé, mais peut faire l'objet d'une substitution, s'il s'agit d'un joueur dit « de 1^{ère} ligne ».



Les joueurs portent sur leur maillot le numéro associé à leur poste.

Les rôles de chaque poste:

- La première ligne (n° 1-2-3): Ils poussent lors de la mêlée. Le talonneur remet souvent le ballon en jeu lors d'une touche.
- La deuxième ligne (n°4-5): ce sont souvent les plus grands de l'équipe, donc ceux qui vont sauter lors des touches. Ils aident aussi la première ligne à pousser lors des mêlées.
- La troisième ligne (n°6-7-8): ils ont un rôle très important en défense. Ces joueurs doivent être puissants et mobiles pour défendre efficacement. Le n°8 est un joueur d'expérience qui oriente ses partenaires dans la mêlée.
- Le demi de mêlée (n°9): il introduit le ballon de la mêlée, et s'en saisit lorsqu'il ressort par l'arrière de la mêlée, pour le donner à un coéquipier et lancer ainsi le jeu.
- Le demi d'ouverture ou ouvreur (n°10): c'est lui qui touche le plus de ballon dans une équipe. Le plus souvent, il reçoit le ballon du *demi de mêlée* après un regroupement. Il tape au pied, porte le ballon ou le passe. Son jeu au pied est souvent tactique. Cependant il ne tire pas forcément les pénalités ou les transformations après essais.
- Les $\frac{3}{4}$ centres (n°12-13): ils essaient, en attaque, de perfo- rer la défense adverse en combinant technique, rapidité et puissance.
- Les $\frac{3}{4}$ ailes (n°11-14): leur rôle est aussi l'attaque. Ils doivent s'infiltrer dans les espaces libres pour aller marquer un essai.
- Les $\frac{3}{4}$ centres ou aile ont un rôle très important dans la défense.
- L'arrière (n° 15) : dernier rempart avant la ligne d'en-but, il occupe un poste très important car il doit allier des capacités de défenseur à celles d'attaquant.

Mais lorsque l'on parle d'équipe, on oublie souvent de parler aussi de l'entraîneur et de son staff technique.

Photos : I.Picarel/FFR



- L'entraîneur est la personne chargée de la préparation sportive de l'équipe. La plupart des entraîneurs ont eux mêmes été des sportifs. L'entraîneur gère les tactiques, les stratégies, les séances d'entraînement, et sert de soutien moral pour les joueurs. Il n'est pas rare qu'un entraîneur possède des assistants, surtout quand il doit gérer un groupe de sportifs.
- Ces assistants font partis de ce que l'on appelle le « staff technique », ou encadrement technique. Un staff technique peut être destiné à faire progresser les joueurs (préparateur physique, conseillers techniques,...) ou à veiller à leur bien être et à leur état de forme (médecin, soigneur, masseur,...). Ils s'appuient souvent sur l'analyse de vidéos.

Mieux comprendre quelques règles !

La Mêlée:

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

Une mêlée est formée par au moins 5 avants et au maximum 8 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 qui est chargé de ramener le ballon vers son équipe (il lève alors un 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.



Photos : I.Picarel/FFR

La touche:

Au rugby, au contraire de beaucoup d'autres sports, on va chercher à envoyer le ballon en touche car elle permet de gagner du terrain et de mettre la pression sur l'adversaire.

Pour une touche, les joueurs de chaque équipe (en nombre indéfini) s'alignent les uns derrière les autres en veillant à ce que les deux alignements soient séparés d'un mètre.

Le talonneur, en général, 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, ils peuvent même être aidés à aller plus haut, si leurs partenaires les maintiennent au niveau de la ceinture.

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.



Photos : I.Picarel/FFR



Rugby « Quizz »

Mets une croix dans la case correspondant à la bonne réponse.

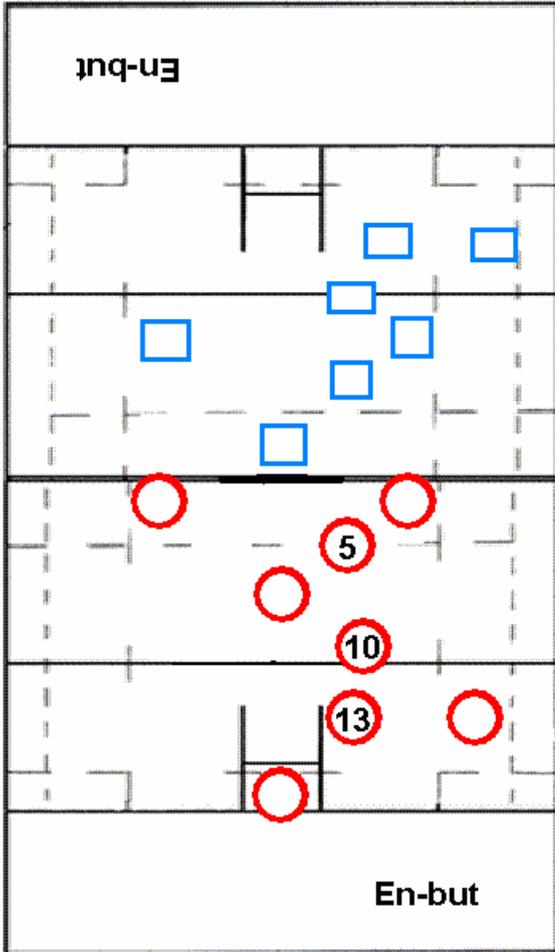
VRAI FAUX

1	<i>Le terrain de rugby est plus grand qu'un terrain de football.</i>		
2	<i>Le joueur porteur de balle aplatit le ballon sur la ligne de la zone d'en-but. L'arbitre accorde l'essai.</i>		
3	<i>La barre transversale du poteau de but se trouve à 3 mètres de hauteur.</i>		
4	<i>Le ballon de forme ovale est constitué de 6 panneaux et pèse 700g</i>		
5	<i>Une pénalité + deux drops valent plus de points que deux essais.</i>		
6	<i>Une équipe conteste la décision de l'arbitre. Il fait reculer les joueurs de cette équipe de 10 mètres.</i>		
7	<i>Sur le terrain, le demi d'ouverture est à côté du talonneur</i>		
8	<i>Le demi de mêlée introduit le ballon de la mêlée.</i>		
9	<i>Chaque équipe, sur le terrain, comporte 22 joueurs.</i>		
10	<i>Lorsqu'une équipe marque un essai, l'arbitre lève son bras.</i>		
11	<i>Comme au football, l'arbitre de rugby dispose du carton jaune et d'un carton rouge pour sanctionner la faute d'un joueur.</i>		
12	<i>Le demi d'ouverture tente un drop. Le ballon passe sous la barre transversale. L'arbitre accorde 3 points.</i>		
13	<i>Il y a mêlée à chaque fois que le ballon sort du terrain.</i>		
14	<i>Lors d'une touche, certains joueurs peuvent aider leurs partenaires à sauter plus haut en les maintenant à la ceinture.</i>		
15	<i>Un joueur court dans l'en-but et laisse tomber le ballon au sol avant d'aplatir. L'essai est marqué.</i>		

SCORE : _____ / 15

15 postes à pourvoir.

Place dans les pastilles vides les numéros des joueurs.



1	Pilier gauche	La 1 ^{re} ligne	Les avants	
2	Talonneur			
3	Pilier droit			
4	Deuxième ligne gauche	La 2 ^e ligne		
5	Deuxième ligne droit			
6	Troisième ligne aile gauche	La 3 ^e ligne		
7	Troisième ligne aile droit			
8	Troisième ligne centre			
9	Demi de mêlée	La charnière		Les demis
10	Demi d'ouverture			
11	$\frac{3}{4}$ aile gauche	Les trois-quarts		Les arrières
12	$\frac{3}{4}$ centre gauche			
13	$\frac{3}{4}$ centre droit			
14	$\frac{3}{4}$ aile droit			
15	Arrière	L'arrière		

Le club du Stade Français Paris rencontre celui du Biarritz Olympique.
 A la fin du match, l'équipe du Stade Français Paris a marqué 3 essais dont deux transformés et réussis, 4 pénalités sur les 6 tentées.
 L'équipe du Biarritz Olympique a marqué 4 essais dont 2 transformés, un drop et 2 pénalités sur les 5 tentées.

A qui décernes-tu le trophée ?
 Combien de points d'écart séparent les deux équipes ?

.....

.....

.....

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 110 kilos, 2 pèsent 15 kilos de moins, 1 pèse 10 kilos de moins et les autres 90 kilos chacun, calcule le poids total de cette mêlée.

.....

Cette mêlée pèse kilos !!

« Croque » ton rugby !

A ton tour de dessiner un geste, un joueur ou une image que tu aimes du rugby.



Mets une croix dans la case correspondant à la bonne réponse.

		VRAI	FAUX
1	Le terrain de rugby est plus grand qu'un terrain de football. <i>Un terrain de football mesure jusqu'à 120 m de long sur 90 m de large</i>		X
2	Le joueur porteur de balle aplatit le ballon sur la ligne d'en-but. L'arbitre accorde l'essai. <i>La ligne d'en-but est dans l'en-but donc l'essai est valable</i>	X	
3	La barre transversale du poteau de but se trouve à 3 mètres de hauteur. <i>(voir dessin dans le document page 2)</i>	X	
4	Le ballon de forme ovale est constitué de 6 panneaux et pèse 700g <i>(réponse page 3)</i>		X
5	Une pénalité + deux drops valent plus de points que deux essais. <i>1 pénalité à 3 pts + 2 drops à 3pts=9 pts / 2 essais à 5 pts = 10 pts</i>		X
6	Une équipe conteste la décision de l'arbitre. Il fait reculer les joueurs de cette équipe de 10 mètres. <i>(réponse page 4)</i>	X	
7	Sur le terrain, le demi d'ouverture est à côté du talonneur <i>(voir dessin page 5)</i>		X
8	Le demi de mêlée introduit le ballon de la mêlée. <i>(voir réponse page 6)</i>	X	
9	Chaque équipe, sur le terrain, comporte 22 joueurs. <i>(voir réponse page 5)</i>		X
10	Lorsqu'une équipe marque un essai, l'arbitre lève son bras. <i>(voir réponse page 4)</i>	X	
11	Comme au football, l'arbitre de rugby dispose du carton jaune et d'un carton rouge pour sanctionner la faute d'un joueur. <i>(voir réponse page 4)</i>	X	
12	Le demi d'ouverture tente un drop. Le ballon passe sous la barre transversale. L'arbitre accorde 3 points. <i>Le ballon doit passer entre les poteaux, mais au dessus de la barre transversale</i>		X
13	Il y a mêlée à chaque fois que le ballon sort du terrain. <i>La mêlée sanctionne une faute et il y a touche quand le ballon sort du terrain</i>		X
14	Lors d'une touche, certains joueurs peuvent aider leurs partenaires à sauter plus haut en les maintenant à la ceinture. <i>(voir réponse page 7)</i>	X	
15	Un joueur court dans l'en-but et laisse tomber le ballon au sol avant d'aplatir. L'essai est marqué. <i>Si le joueur lâche le ballon, il fait un « en avant » et l'essai n'est pas valable</i>		X



Autour du match

Autour du Match

Le stade

Le stade, c'est cette grande construction en béton, en verre ou en métal qui va accueillir le match de rugby. On le voit souvent de loin tant il est imposant.

On rentre dans ce stade par les guichets, lieu où l'on achète sa place pour assister au match, si on ne l'a pas acheté auparavant.

En passant les grilles du stade, des stadiers veillent à la sécurité des spectateurs et des supporters.



Photos : I.Picarel/FFR

Une fois rentré dans le stade, on se dirige vers les tribunes ; parties du stade qui vont permettre aux spectateurs de s'asseoir pour assister au match. Les sièges sont alignés les uns à côté des autres. Parfois ces tribunes s'étirent sur plusieurs niveaux.

Les stadiers : agents d'accueil et de sécurité

Deux types de personnels sont présents à l'entrée du stade pour permettre le meilleur accueil possible des spectateurs :

- Les agents d'accueil : ils orientent les spectateurs au pied des tribunes, répondent aux questions puis les dirigent vers les placeurs, qui indiquent alors aux spectateurs, la rangée de sièges qui correspond à leurs places.
- Les agents de sécurité : très faciles à repérer, ils sont souvent habillés de manteaux de couleur fluorescente, jaune ou rose, afin de pouvoir les repérer rapidement. Ils procèdent à une fouille rapide des vêtements des spectateurs, vérifient le contenu des sacs afin de s'assurer que personne n'introduise d'objets dangereux pour les joueurs sur le terrain, mais aussi pour les autres spectateurs.

Ces agents de sécurité sont aussi placés autour du terrain durant le match, pour empêcher tout supporter de rentrer sur le terrain pendant le match.

Photos : I.Picarel/FFR



Agents de sécurité observant le public durant le match.

Le speaker

Le speaker est un mot anglais que l'on peut traduire en français par orateur.

C'est la personne que l'on entend parler dans les hauts parleurs du stade.

C'est lui qui va annoncer le match, la composition des équipes, les changements de joueurs, mais qui va aussi être la personne essayant de motiver les encouragements du public.

Il peut parfois être amené à transmettre des messages publicitaires des sponsors du match.

Les clubs de supporters

Lors des matchs, on peut apercevoir des animations dans les tribunes (tifos, confettis, drapeaux, chants, etc.) organisées par les clubs de supporters.

Ces clubs de supporters sont souvent des associations qui regroupent des personnes partageant la même passion pour une équipe. Ils s'habillent alors tous de la même couleur, se maquillent et décident de faire partager leur passion avec les autres supporters.

Photos : I.Picarel/FFR



Photos : I.Picarel/FFR



Fumigènes allumés
par les supporters.

La préparation des joueurs

Tout bon sportif sait l'importance de l'échauffement avant le début de l'effort. Ainsi avant un match, tous les joueurs vont se rassembler pour s'échauffer. L'échauffement permet au corps de « monter en température » et ainsi de se préparer à un effort maximal ainsi qu'aux contacts puissants. Il peut être composé de courses, d'étirements, de gammes, de placages, de contacts, etc...

Photos : I.Picarel/FFR



Lors d'un match, l'échauffement s'effectue avant le début de la rencontre et pendant le match pour les remplaçants.

Les joueurs rentrent sur la pelouse, s'échauffent sous les consignes du staff technique, puis retournent au vestiaire, avant l'annonce par le speaker des compositions d'équipes. Le match peut alors commencer !

Photos : I.Picarel/FFR



Le staff technique

Le staff technique, c'est l'ensemble des personnes qui travaillent avec les joueurs de l'équipe pour les faire progresser (entraîneurs, préparateurs physiques, conseillers techniques) ou pour veiller à leur bien être (soigneur, masseur).



Jo Maso et Bernard Laporte



Photos : I.Picarel/FFR

Les soigneurs de l'Equipe de France

Les hymnes nationaux

Avant chaque début de matchs internationaux, les deux équipes qui vont s'affronter ainsi que les arbitres, s'alignent le long de la ligne de touche, face à la tribune présidentielle.



Photos : I.Picarel/FFR



Le speaker demande alors au public de se lever en signe de respect envers les deux pays, pour entendre les hymnes nationaux.

Les hymnes nationaux sont des musiques et/ou des chants représentant chaque pays, et célébrant ceux-ci lors des cérémonies officielles.

L'hymne national français est la Marseillaise. C'est un chant révolutionnaire composé par Claude Joseph Rouget de Lisle en 1792.

En plus de ces hymnes nationaux, certaines équipes d'Océanie (Nouvelle Zélande, Samoa, Tonga) effectuent une sorte de chorégraphie guerrière chantée appelée « hakka » afin d'intimider l'adversaire avant le début du match.

Autour du match

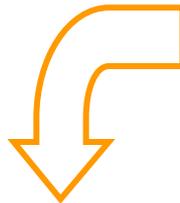
Ma grille d'observation

Parmi toutes les choses que tu peux entendre et voir au stade, coche celles que tu as repérées dans les tableaux suivants:

- Le stade
- Les guichets
- Les agents d'accueil
- Les agents de sécurité
- Les tribunes
- Les buvettes
- Autre:.....



- Les clubs de supporters
- Les tifos
- Les fumigènes
- Les lancers de confettis
- Un maillot géant
- Des drapeaux
- Des chants
- Des supporters de chaque équipe



Qu'est ce qui t'as permis de différencier les supporters de chaque équipe ?

.....

.....

.....

.....



Qu'est que les joueurs ont fait durant leur échauffement?

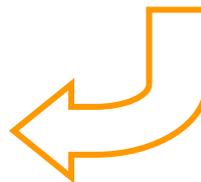
.....

.....

.....

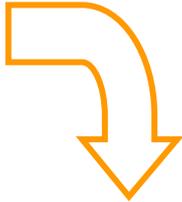
.....

- L'échauffement des joueurs
- L'entraîneur
- Le staff technique
- Les joueurs sur le terrain





- Le speaker
- Les hymnes nationaux
- Les arbitres
- Les ramasseurs de balles

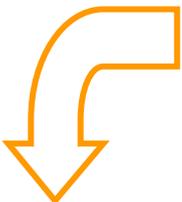


Est-ce une bande -son ou une fanfare qui interprète les hymnes nationaux avant le match ?

.....

.....

.....

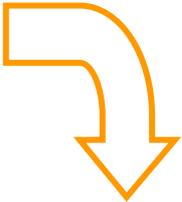


Où sont placés les arbitres durant les hymnes nationaux?

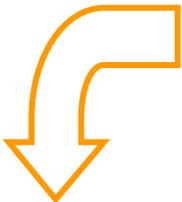
.....

.....

.....



- Les panneaux publicitaires
- Les spots publicitaires sonores
- Le grand écran du stade
- Les cameramen
- Les photographes
- Les commentateurs de télévision



Où sont placés les photographes?

.....

.....

.....

.....

Pour toi, qu'est ce qui est le plus impressionnant lorsque tu pénètres dans le stade ?

.....

.....

.....

.....



En direct du stade !

En direct du stade



Si un stade peut accueillir des milliers de spectateurs, il est impossible à tous les amateurs (amoureux) de rugby de se déplacer pour assister au match en direct.

C'est alors que les médias rentrent en jeu, leur mission est de rapporter ce qui se passe sur le terrain au plus grand nombre par des moyens et supports très variés dont voici un bref listing.

Média	Mission	Professionnel(s)	support
Télévision	Retransmission du match et des interviews	caméraman	film
Presse écrite	Résumé du match et interviews	Journaliste Reporter Photographe	Article de presse + photos
Radio	Commentaire du match en direct et interview	Journaliste commentateur	Commentaire oral au micro

Dans la peau d'un journaliste !

A toi de jouer !

Voici quelques conseils pour te transformer en journaliste le temps d'un match ou d'une rencontre sportive ...



LE REPORTAGE

Conseils d'écriture :

Le reportage a pour but de faire voir, entendre, sentir et ressentir ce que le journaliste a vu, entendu, senti et ressenti lui-même.

La technique du reportage repose sur une collecte abondante de tout ce qui constitue la vie :

- des personnages typés
- des paroles rapportées
- des scènes vivantes, des anecdotes
- des couleurs, des odeurs, des bruits
- un décor, une ambiance.

Il s'agit de mettre en avant le message essentiel et de répondre aux questions suivantes : qui ? Quoi ? Quand ? Où ? Comment ? Pourquoi ?

Guide pour un reportage au stade

Présenter l'événement dans son contexte :

- 👉 la date
- 👉 le lieu précis
- 👉 les deux équipes
- 👉 le match.

Décrire le décor :

- 👉 l'ambiance
- 👉 le temps
- 👉 les différents acteurs (photographe, sécurité, staff technique, arbitres).

Raconter les moments qui ont retenu votre attention ou qui ont provoqué des réactions autour de vous :

- 👉 une action de jeu qui surprend tout le monde
- 👉 un joueur qui se blesse sur une action
- 👉 une décision de l'arbitre
- 👉 un moment solennel
- 👉 ...

Des mots ou expressions à utiliser :

- 👉 en liesse, en folie, survolté,

L'INTERVIEW

Guide de préparation d'une interview

Le journaliste est là pour poser des questions, pas pour donner son avis. Les questions sont préparées à l'avance par écrit mais le journaliste n'en sera pas prisonnier. Si l'interviewé offre soudain une « ouverture » inattendue, l'intervieweur ne manquera pas de l'élargir aussitôt avec des questions improvisées.

Si l'interviewé ne répond pas à la question, n'hésitez pas à la reformuler.

- ☞ Choisir la personne à interviewer.
- ☞ Préparer les questions suivant l'objectif fixé.
- ☞ S'organiser pour collecter les réponses, au mieux les enregistrer, sinon prendre des notes.

Interviewer...	Pour connaître...	Avec des questions du type...
un joueur	son parcours de sportif ses qualités, ses défauts sa préparation physique etc...	avez-vous peur de vous blesser ? avez-vous trouvé votre place sur le terrain ? quel moment avez-vous préféré ? etc...
l'entraîneur	ses impressions sur le match ses sensations personnelles ses regrets ou ses satisfactions etc...	quels sont les points forts de l'équipe ? comment les améliorer ? etc...
le kiné ou le médecin	son rôle lors du match ce qu'il va faire après le match etc...	auprès de qui êtes-vous intervenu ? quels soins avez-vous dispensés ? etc...
un dirigeant du club	s'il est satisfait de son équipe ce qu'il attend pour la suite etc...	quel objectif allez-vous vous fixer maintenant ? etc...
un supporter un spectateur	ses impressions sur le match ses meilleurs moments ses déceptions le rôle qu'il joue pendant le match etc...	quels sont les préparatifs avant le match d'un supporter ? quelle est la meilleure place pour un spectateur ? etc...
un organisateur	ce qui le préoccupe en priorité ce qui est le plus facile ou le plus difficile dans l'organisation etc...	est-il difficile de remplir un stade de spectateurs ? avez-vous fait appel à des partenaires ? etc...

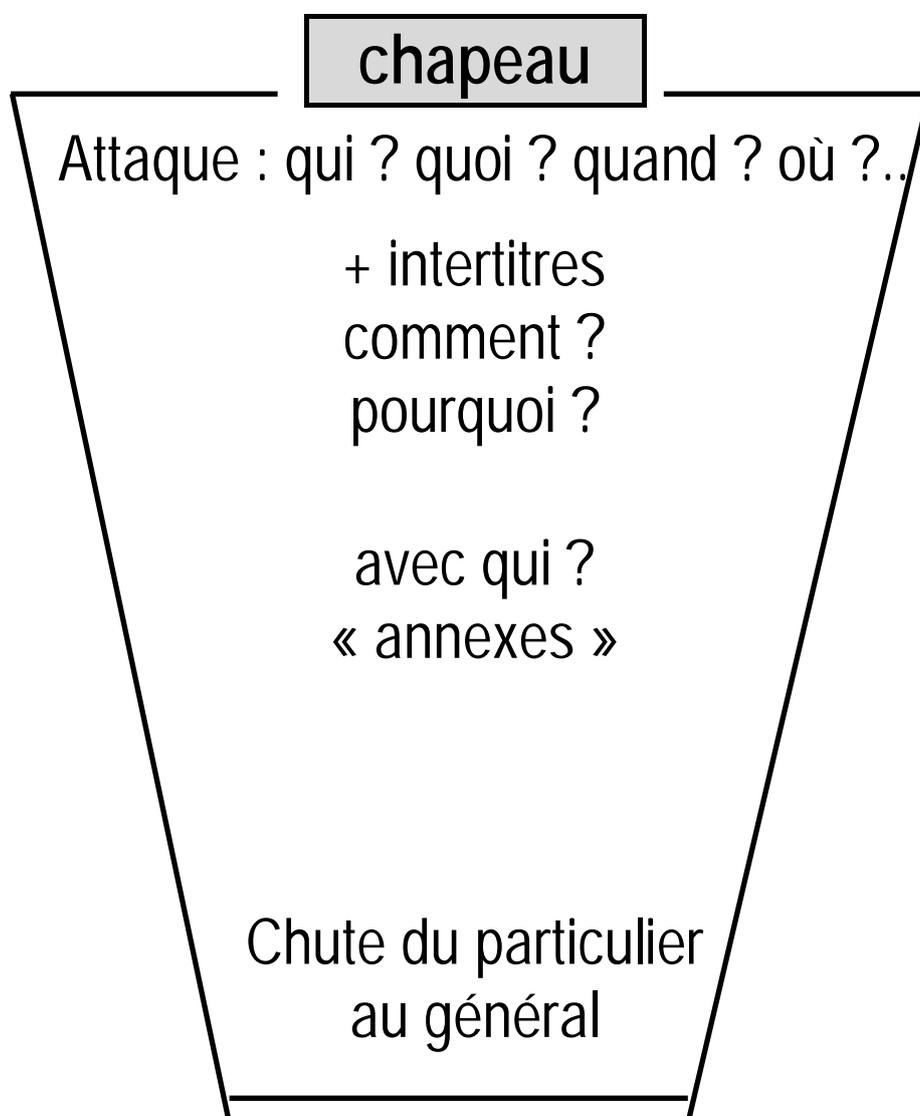
REDIGER UN ARTICLE

SQUELETTE D'UN ARTICLE

➔ sur titre ou titre de rubrique

➔ titre

➔ sous-titre



HABILLER UN ARTICLE

⇒ **le titre :**

Il doit être court et éveiller la curiosité. Il peut être incitatif.

⇒ **le sous-titre :**

Il peut compléter le titre en donnant une information (donner un sens à un titre incitatif)

⇒ **le sur titre** est souvent un titre de rubrique

⇒ **les intertitres :**

Ils sont de formule courte, généralement prélevée dans le texte et mise en évidence avant le passage où elle figure ; attire l'attention du lecteur

⇒ **le chapeau (ou chapô) :**

Il présente l'essentiel de l'article. Il est informatif (résume l'information, le message essentiel). Il peut répondre aux questions (qui ? quoi ? quand ? où ?), être incitatif pour mettre le lecteur en appétit. Il fait environ 1/10 de l'article.

GUIDE D'ECRIURE

sur titre :

titre :

sous-titre :

chapeau :

y a t il des intertitres ?

⇒ les écrire et les situer dans le texte

(entre : _____ et : _____)

intertitre

1 :

----- entre : ----- et : -----

intertitre

2 :

----- entre : ----- et : -----

intertitre

3 :

----- entre : ----- et : -----

Transformation de l'interview de Sandrine AGRICOLE en article (habillage)

USEP: au jour d'aujourd'hui, quel est votre profil sportif ? et votre profil professionnel ?

S.A : je suis ce qu'on appelle une sportive de haut niveau dans l'activité rugby féminin. Je joue au poste de $\frac{3}{4}$ centre (n°12, n°13) et au poste d'ouverture (n°10). Trois postes aux qualités très différentes mais tous les trois très intéressants.

Dans la vie, je suis animatrice sportive dans le club sportif du Stade Rennais rugby, qui est un club de rugby exclusivement féminin, sauf à l'école de rugby où nous avons une équipe mixte.

Mes missions au sein de ce club sont de développer le rugby auprès des écoles primaires et des collèges par des initiations notamment. Je suis responsable de l'école de rugby et anime des entraînements de la catégorie moins de 15 ans.

USEP: quand avez-vous débuté le rugby ? Qu'est-ce qui vous a amené à ce sport ?

S.A : j'ai débuté le rugby à l'âge de 11 ans lors d'un cycle rugby en 6^{ème}. C'est grâce à mon professeur d'EPS qui, sans le savoir, a éveillé en moi une grande passion pour le rugby.

Après cette année de 6^{ème}, je me suis inscrite dans un club à Noisy-le-grand (93), et là j'ai joué avec les garçons, une année qui a été assez dur et j'ai préféré arrêter. 4 ans plus tard j'ai trouvé une équipe féminine et j'ai donc rechaussé les crampons, jusqu'à aujourd'hui.

USEP : comment êtes-vous arrivés à ce niveau ? Quels sont les clubs qui ont jalonné votre parcours ?

S.A : les rêves, la motivation, le travail et un certain Yann Moison, mon entraîneur actuel, qui m'a fait progresser et évoluer dans ce sport.

USEP : sur le terrain, quel est le moment que vous préférez et pourquoi ?

S.A : l'hymne nationale, c'est là que je me charge en force, en courage en confiance.

USEP: quelle émotion ressentez-vous lorsque vous marquez un essai ?

S.A : une joie immense, des frissons, un sourire très large, un grand merci aux copines (car sans elles on ne fait pas grand chose). Et toujours cette petite voix qui dit : « il faut en remettre un autre maintenant !! »

USEP: quels sont pour vous les gestes sportifs qui vous procurent le plus d'émotion dans un match ?

S.A : la passe au pied, le placage offensif où le défenseur décolle les appuis du porteur de balle... !
La passe décisive qui permet de marquer un essai derrière cette action

USEP : comment considérez-vous l'arbitre, les adversaires ?

S.A : je considère l'arbitre et les adversaires avec, toujours, beaucoup de respect.

USEP : Décrivez votre préparation d'avant match ; la veille, quelques heures avant ?

S.A : la veille : j'imagine des actions que je pourrais réaliser durant le match, en général ça passe toujours... !! La préparation : je lis la bible pour y trouver la force qui me fait défaut. Et puis j'essaie de refaire le schéma stratégique du match, de repasser les combinaisons, les gestes essentiels, la passe, le placage...

Avant le match, je ne sais pas trop, c'est toujours différent ; après m'être habillée, j'aime à m'isoler, faire les "cent pas", me mettre dans les douches et faire rebondir le ballon sur le mur pour commencer à éveiller les réflexes.

USEP : que pensez-vous de la Coupe du Monde de rugby, en France, en septembre 2007 ?

S.A : c'est génial, en espérant que cette super aventure permettra au rugby d'avoir autant de succès que le sport au ballon rond !!

USEP : quels sont pour vous les favoris de cette coupe du monde.

S.A: la Nouvelle Zélande car leur précédente victoire en Coupe du Monde date de 1987 et il pourrait ramener ce trophée 20ans après...

La France car ils seront "à la maison" !!! et il y a un enjeu de démocratisation de ce magnifique sport !!!

USEP : quels conseils donneriez-vous à des jeunes de l'école primaire qui souhaiteraient poursuivre dans le rugby ?

S.A : très bonne idée. Le rugby est l'un des seuls sports où le respect n'est pas une utopie mais où il se vit à chaque entraînement, chaque match. C'est un sport qui nous fait aller puiser dans nos ressources les plus cachées pour gagner, aider un partenaire...

Texte habillé en article

Les secrets d'une joueuse de rugby !

Membre de l'équipe de France féminine,
Sandrine AGRICOLE,
nous fait partager sa passion pour le rugby.



Portée par ses rêves...

C'est grâce à son prof d'EPS de collège, qu'elle découvre le rugby à l'âge de 11ans ; "en me faisant jouer au rugby en 6^{ème}, il a éveillé en moi, sans le savoir, une grande passion pour le rugby." Mais au club de Noisy-le-Grand (93), elle a du jouer avec des garçons car les filles n'étaient pas assez nombreuses.

C'est, portée par ses rêves, la motivation, le travail et un certain Yan Moison (son entraîneur), qu'elle progresse au sein, cette fois-ci, d'une équipe féminine à part entière. Elle ne tardera pas à atteindre le haut niveau puisqu'elle se trouvera sélectionner dans l'équipe de France.

Des sensations fortes sur le terrain

Sur le terrain, Sandrine joue au poste de $\frac{3}{4}$ centre (N°12 et 13) et au poste d'ouverture (n°10). Elle se charge en force, en courage, en confiance, au moment de l'hymne national. Puis lorsque le match commence, Sandrine enchaîne avec une grande précision les gestes essentiels; la passe au pied, le placage, la passe décisive qui va permettre de marquer un essai.

Des gestes qu'elle visualise dans sa tête pour se préparer avant le match. " Je m'isole, je fais les "cent pas" et j'essaie de refaire le schéma stratégique du match, de repasser les combinaisons, les gestes essentiels, la passe, le placage..."

Très respectueuse de l'arbitre et des adversaires, elle libère son émotion quand elle marque un essai; "je ressens une joie immense, des frissons, un sourire très large, un grand merci aux copines, car sans elles on ne fait pas grand chose. Et toujours cette petite voix qui dit : « il faut en remettre un autre maintenant !! »"

L'envie de partager sa passion

Sandrine attend avec impatience la Coupe du Monde de Rugby, elle pense que l'équipe de France a toutes ses chances car elle joue "à la maison" et sera portée par tous les supporters français. En plus de son statut de sportive de haut niveau, Sandrine est animatrice sportive dans le Club du Stade Rennais et organise des séances d'initiation pour les écoles primaires.

Comme le rugby lui a beaucoup apporté, c'est là l'occasion de transmettre sa passion à d'autres. Comme dit Sandrine " Le rugby est l'un des sports où le respect n'est pas une utopie mais où il se vit à chaque entraînement, chaque match. C'est un sport qui nous fait aller puiser dans nos ressources les plus cachées pour gagner, aider un partenaire..."

Le commentaire en direct

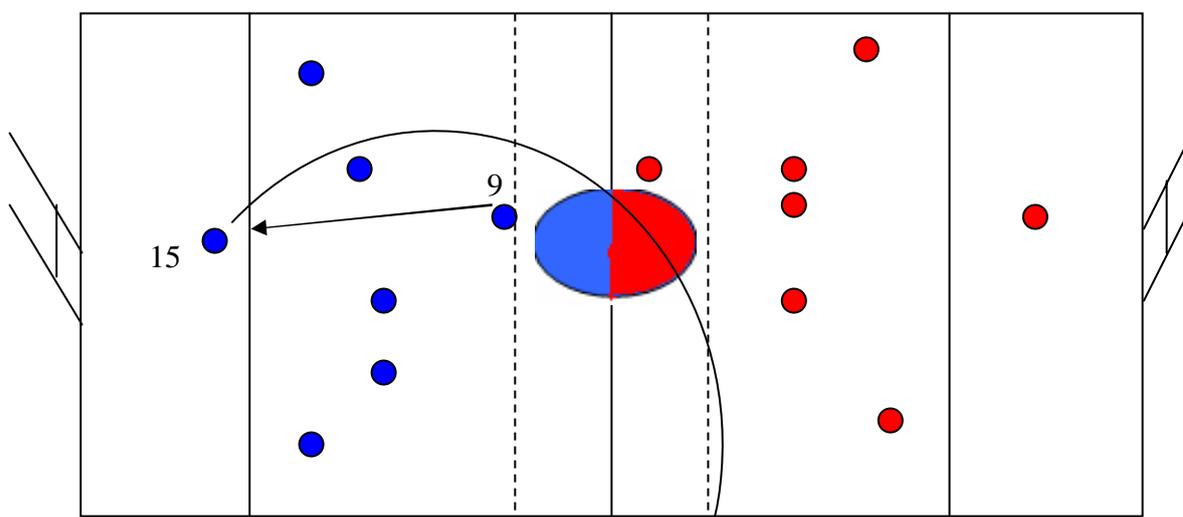
Nous redonnons le micro à notre reporter radio:

« Au moment où je vous parle, le talonneur de l'équipe rouge lance le ballon sur une touche qui se trouve sur la ligne des 22 m de son équipe, le n°4 dans un élan de vivacité rabat le ballon pour le n°9, qui passe au n°10. Quelle précision, mon petit, malgré le tourbillon de joueurs ! Mais c'est au n°10 maintenant d'échapper à la défense en dégageant le ballon d'un coup de pied. Ballon, tel une fusée dans le ciel, qui retombe dans le camp des bleus ! Heureusement, le n°13 bleu dans un élan fulgurant s'échappe pour se saisir du ballon et tape au pied directement en touche à hauteur de la ligne médiane, quel spectacle, mes amis !»

D'après le commentaire, reproduis la phase de jeu qui vient de se dérouler sur le terrain:



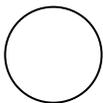
A partir du schéma ci-dessous, dicte ou écris le commentaire que tu ferais à la radio.



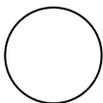
INTERVIEW MELI MELO

Retrouve les paragraphes qui correspondent aux questions ci-dessous en inscrivant le n° de la question dans la bulle !

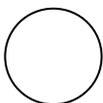
- 1°) Pouvez vous raconter comment vous êtes arrivés au rugby ?
- 2°) Parlez-nous de votre rôle sur le terrain ?
- 3°) Pouvez-vous nous décrire la façon de vous préparer avant un match ?
- 4°) Avez-vous marqué des essais, et quelle émotion cela procure t'il ?
- 5°) Quels sont vos moments préférés lors d'un match ?
- 6°) sur le terrain, comment considères-tu les adversaires et l'arbitre ?
- 7°) Le rugby féminin a-t-il sa place dans le monde sportif aujourd'hui ?
- 8°) Quels conseils donneriez vous à des jeunes filles qui souhaiteraient pratiquer le rugby ?
- 9°) Peut-on vous demander quels sont vos favoris et si vous avez un tiercé à nous proposer pour la Coupe du Monde de Rugby ?



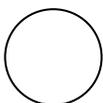
"C'est une grande émotion, mais on sait qu'on l'a fait pour l'équipe et que c'est le résultat d'un travail collectif. C'est parce que tout le monde a travaillé ensemble sur le terrain qu'on a pu marquer cet essai donc on le doit autant à soi qu'aux autres." (O.Brouzet)



"Je serai tentée de répondre « oui et non ». "Oui", parce que les résultats obtenus par l'équipe de France féminine sont satisfaisants: on en est à notre 3^{ème} grand chelem, on a été plusieurs fois championnes d'Europe, on a réalisé la 3^{ème} place à la dernière coupe du monde. Et "non" parce que le rugby féminin mériterait un peu plus d'articles dans les journaux ou d'intérêt de la part du monde sportif." (E.Sartini)



"La France bien évidemment ! Elle gagnera la coupe du monde parce qu'elle est chez elle et qu'elle se prépare intensément depuis 4 ans. Il faudra aussi compter sur la Nouvelle Zélande qui est l'équipe très en forme du moment, et puis l'Australie et enfin l'Angleterre qui sont des adversaires redoutables." (O.Brouzet)



"Moi j'étais en deuxième ligne, c'est-à-dire que je sautais en touche pour attraper les ballons et je poussais en mêlée pour la faire avancer." (O.Brouzet)

"Toujours montrer beaucoup de respect envers l'adversaire, c'est-à-dire ne jamais porter atteinte à l'intégrité physique de l'adversaire car le but c'est de gagner mais sans détruire, donc gagner avec la manière tout en respectant les joueuses que l'on rencontre." (E.Sartini)

"Le rugby est un sport de combat et l'arbitre est là pour faire respecter les règles. Au rugby on n'a pas le droit de lui parler, il nous pénalise si on fait des fautes, si on est trop agressif avec l'adversaire, si on va au-delà des limites. L'arbitre est respecté par tous ; c'est vraiment le patron sur le terrain ! " (O.Brouzet)

"Ce que je préfère, ce sont les hymnes nationaux parce que c'est le moment où on se libère de tout le stress, de toute la pression d'avant match. Après le coup de sifflet de début de match, il n'y a plus rien qui compte que le jeu. Mais je dirai en priorité les hymnes." (D.Irazu)

"Pour qu'elles puissent poursuivre dans le rugby il faut qu'elles aiment ça, qu'elles s'amusent, qu'elles s'entendent bien, qu'elles pensent que le rugby est un sport très convivial qu'il y a de très bon côté autant affectif, que sportif. Si l'on dit que c'est l'école de la vie ce n'est pas pour rien. Il ne faut pas qu'elles pensent «on est des filles, on n'a pas le niveau des garçons ». Les filles jouent au rugby avec leurs moyens, elles se débrouillent pas mal je pense et c'est même parfois plus agréable à regarder que les jeux des garçons donc il ne faut pas qu'elles hésitent ! " (D.Irazu)

"J'ai une habitude, j'aime bien arriver tôt au vestiaire pour tout sortir de mon sac et poser mes affaires sur le banc, prêtes pour m'habiller. Ensuite je vais voir le terrain avec les autres joueuses, pour faire un tour, pour voir l'état du terrain, observer s'il y a du vent ou pas, humecter l'air,... Sinon après, j'aime bien me préparer dans le calme." (D.Irazu)

"C'est mon papa qui m'a amené un beau jour de septembre, un mercredi après midi, sur un terrain. Il m'a dit qu'il fallait que j'essaie le rugby, parce que c'est un sport de camaraderie où l'on apprend les valeurs de la vie et que ça me permettrait aussi un peu de me défouler." (O. Brouzet)

INTERVIEWS COMPAREES

A partir des interviews d'Estelle Sartini, de Danielle Irazu et d'Olivier Brouzet, résume leurs réponses pour chaque rubrique puis compare leurs points de vue.

A propos de leur...	Estelle dit...	Olivier dit ...	Danielle dit ...
Rôle sur le terrain			
Préparation d'avant match			
Moment préféré dans un match			
Ressenti après avoir marqué un essai			



La Coupe du Monde Les compétiteurs

La Coupe du Monde

Les éditions précédentes...

La Coupe du monde de rugby est une compétition internationale de rugby à XV. Elle eut lieu pour la première fois en Nouvelle-Zélande et en Australie en 1987. Elle se tient depuis tous les quatre ans. Le trophée est le *William Webb Ellis Trophy* du nom de "l'inventeur" du rugby.

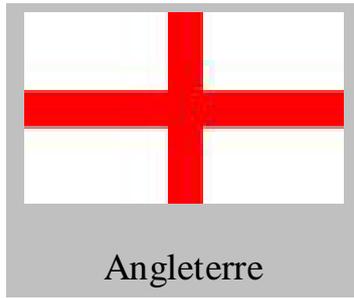
Année	Pays organisateur	Vainqueur & classement
1987	Nouvelle Zélande & Australie	1er - Nouvelle Zélande 2ème – France 3ème - Pays de Galles
1991	Angleterre - France Pays de Galles Irlande - Ecosse	1er – Australie 2ème – Angleterre 3ème – Nouvelle Zélande
1995	Afrique du Sud	1er – Afrique du Sud 2ème – Nouvelle Zélande 3ème – France
1999	Pays de Galles	1er – Australie 2ème – France 3ème – Afrique du Sud
2003	Australie	1er – Angleterre 2ème – Australie 3ème – Nouvelle Zélande

La 6ème édition de la Coupe du Monde de Rugby se déroulera en France du 7 septembre au 20 octobre 2007 sur 10 sites différents regroupant 24 pays différents. Quelques matchs auront cependant lieu au Pays de Galles et en Ecosse.

Les compétiteurs du monde



Afrique du Sud



Angleterre



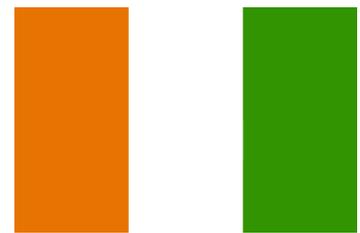
Argentine



Australie



Canada



Côte d'Ivoire



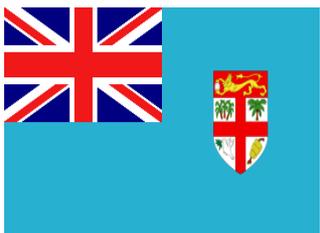
Ecosse



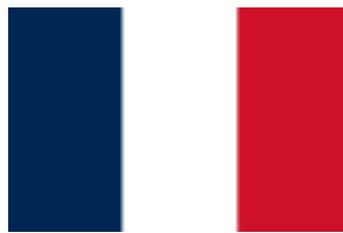
Espagne



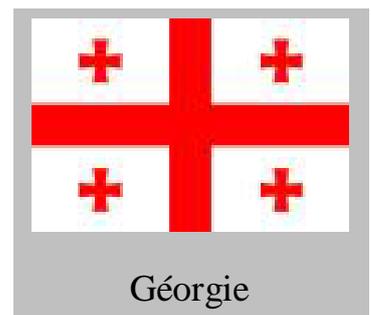
Etats-Unis



Fidji



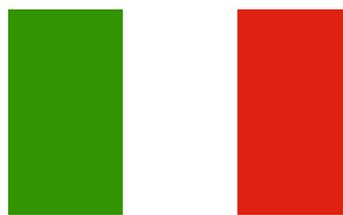
France



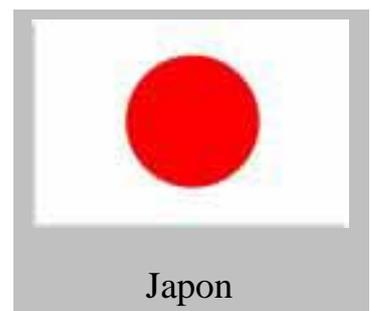
Géorgie



Irlande



Italie



Japon