

# LE RUGBY FLAG

En pleine coupe du monde de rugby, voici un sport dérivé du rugby que l'on peut mettre en place pour « coller » à l'actualité et aux attentes des élèves : le flag rugby.

Afin de pratiquer une approche de rugby dans les établissements scolaires, le flag est une activité qui permet de conserver les fondamentaux du rugby tout en réduisant le contact physique entre les élèves pour s'approprier le ballon (le plaquage est remplacé par un vol de foulard).

Les parents sont ainsi beaucoup plus rassurés... les plus timides des enfants aussi... les plus « énergiques » sont canalisés !

Etape essentielle pour modifier les représentations des élèves face à un sport de contact, il semble nécessaire de passer dans une deuxième phase à une approche certes simplifiée du rugby mais qui augmente les possibilités des joueurs, notamment à travers le jeu au pied.

---

## REGLEMENT DU FLAG

## DES ADAPTATIONS PAR RAPPORT AU REGLEMENT

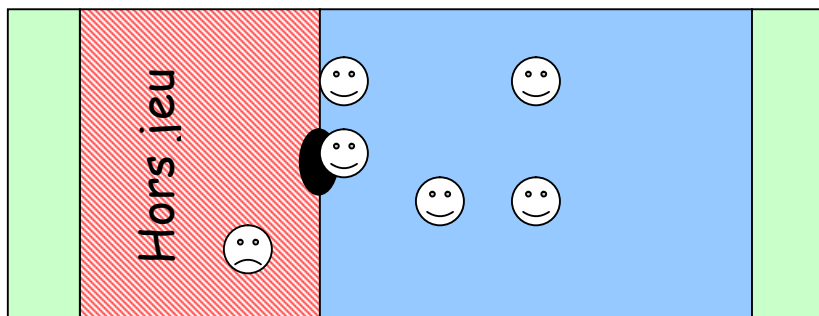
### PROPOSITIONS DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE POUR FLAG OU RUGBY:

- SITUATIONS SANS ADVERSAIRE
- SITUATIONS AVEC OPPOSITION

### PROPOSITIONS D'EVOLUTION VERS LE RUGBY:

### QUELQUES LIENS SUR LE SUJET

Préalable : comme pour le rugby, prendre conscience que le terrain est partagé en deux par une ligne imaginaire passant par le ballon. C'est cette ligne imaginaire qui détermine les camps des deux équipes.



### REGLEMENT DU FLAG:

**Nombre de joueurs:** 2 équipes de 7

**Le terrain:** un demi terrain de foot donc : 50m de long, 35m de large, avec 2 zones d'en-but aux extrémités.

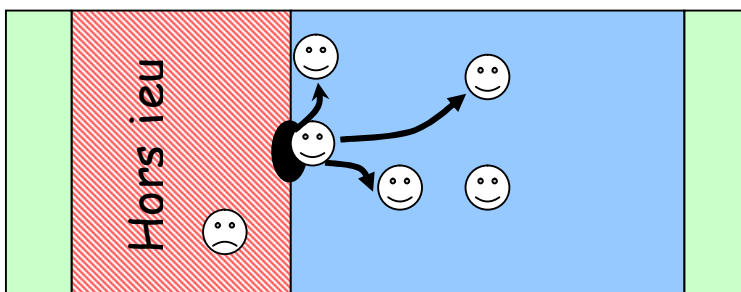
**Matériel nécessaire:** un ballon de rugby, une ceinture équipée de deux "flags" par joueur. Autre possibilité en coinçant deux foulards dans le dos de chaque joueur ou accroché sur les côtés d'un dossard.

Le vrai « flag » correspond à une lanière de tissu plastifiée, qui tient à la ceinture grâce à deux bouchons emboîtés. Lorsque l'on tire dessus, les bouchons se séparent et libèrent la lanière, on considère qu'il y a placage.

**L'engagement:** les deux équipes sont placées en avant de leur en-but respectif. Le joueur qui engage donne un coup de pied dans le ballon, qui doit dépasser 5m. C'est le seul moment où le jeu au pied est possible (sauf si vous faites [évoluer le jeu](#)).

**Pour marquer un point:** un joueur doit poser le ballon dans l'en-but adverse (il y a alors "essai", soit 5 points).

**Pour se déplacer :** Le porteur de balle peut se déplacer librement sur le terrain. Il ne peut passer le ballon qu'à un coéquipier placé derrière lui et ne peut pas se faire une passe pour lui-même.



**On dit qu'il y a "en avant" si le ballon est récupéré devant le porteur de balle par lui-même ou un partenaire.**

Tout coéquipier placé en avant du porteur de balle ne peut participer à l'action, on dit qu'il est "hors-jeu".

**Pour arrêter l'équipe attaquante:**

Il est interdit d'attraper au-dessus des épaules, de tirer les cheveux ou d'étrangler, de faire des croche-pattes...

**On considère qu'il y a placage lorsqu'un des foulards du porteur de balle a été attrapé (il n'y a pas placage si le joueur s'est débarrassé du ballon avant d'être attrapé).**

**Lorsqu'un placage a été réussi:**

- le défenseur pose le foulard au sol.
- le porteur de balle s'arrête à l'endroit où a eu lieu le placage.
- l'équipe en défense recule de 5m.
- le joueur plaqué réactive le jeu en passant le ballon à un de ses partenaires (placé en arrière) puis il sort pour remettre son foulard. Il est donc remplacé.

Même fonctionnement pour un deuxième placage.

**Au troisième placage:**

L'équipe qui défend reprend la possession du ballon, à l'endroit du dernier placage. C'est le joueur qui a attrapé le 3<sup>e</sup> foulard qui prend le ballon.

**Si le ballon sort:**

- latéralement: l'équipe non responsable de la sortie du ballon joue une touche à la main, avec une passe vers l'arrière (contrairement au rugby, il n'y a pas de regroupement).
- derrière l'en-but: l'équipe non responsable de la sortie du ballon joue où la dernière action a eu lieu. L'équipe adverse est à 5m.

[Retour](#) au sommaire

---

**DES ADAPTATIONS PAR RAPPORT AU REGLEMENT:**

**Le ballon passe à l'adversaire dès le premier placage**

**Pourquoi?**

Si l'on ne dispose pas d'un terrain réglementaire mais plutôt des dimensions d'un terrain de hand, cette adaptation est nécessaire car dans le cas contraire l'équipe en attaque garde trop longtemps le ballon, progresse et est quasiment sûre de marquer

Il n'est pas très facile d'attraper le foulard des adversaires en mouvement car il est de petite taille. En début d'apprentissage cette adaptation semble nécessaire pour susciter un sentiment de réussite des élèves, donc une motivation.

### **Modification du placement des foulards sur les joueurs suivant l'objectif retenu:**

Lorsque les foulards sont placés dans le dos des joueurs, ceux-ci vont majoritairement essayer de contourner les adversaires en les prenant de vitesse. Si on place les foulards au niveau du ventre des joueurs, ceux-ci chercheront alors à se tourner vers leur camp, pour protéger le ballon, ce qui favorise le jeu de soutien de la part des coéquipiers. Cette option correspond au regroupement (maul) du « vrai » rugby.

### **Variation des dimensions du terrain en fonction de l'objectif retenu:**

Plus le terrain sera grand plus les attaquants auront des espaces libres dans lesquels jouer (le jeu d'évitement est privilégié).

Au contraire, si l'on réduit les dimensions du terrain, les contacts entre les attaquants et défenseurs seront plus nombreux, il faudra alors davantage privilégier une stratégie collective basée sur l'échange et la protection du ballon.

[Retour](#) au sommaire

---

## **PROPOSITIONS DE SITUATIONS POUR FLAG OU RUGBY:**

### **SITUATIONS SANS ADVERSAIRE:**

- **Précision des passes, manipulation du ballon: par 3, un ballon.**

Les élèves courent. Quand il le désire, le porteur de balle passe à un coéquipier en arrière.

Complexifications:

- respecter un ordre de passe. Les joueurs situés dans le dos du porteur de balle peuvent changer de place (ne pas courir uniquement tout droit) pour obliger le porteur à regarder réellement le futur réceptionneur.
- tous les groupes de 3 se déplacent dans tous les sens, sur un terrain plus ou moins réduit. Les passeurs doivent être très précis.
- varier les distances de passe.

- **Utilisation de toute la largeur du terrain: par groupe de 4 ou 5, avec un ballon.**

Les joueurs se placent de façon à utiliser le terrain dans toute sa largeur. Sans adversaire, il faut que tous aient pris possession du ballon au moins une fois avant

d'aller aplatir dans l'en-but adverse. Dans le cas d'une mauvaise réception, le groupe revient au début et recommence.

Complexification: aller le plus vite possible.

[Retour](#) au sommaire

---

## SITUATIONS AVEC OPPOSITION:

- **Protéger son ballon: par 3, un ballon.**

Les joueurs se font des passes en courant. Au signal, les non porteurs doivent prendre possession du ballon.

- **Protéger son ballon: par 6 (deux groupes de 3), un ballon.**

Sans se faire de passes, le groupe qui a le ballon doit le conserver le plus longtemps possible, l'autre groupe doit chercher à le récupérer au plus vite.

- **Précision des passes, efficacité de la défense:**

- Deux groupes de 4 joueurs, un ballon.

Passé à 10 orientée. Lorsque mon groupe a réussi à faire 5 passes, je peux aller aplatir le ballon dans l'en-but adverse. **Attention, les passes doivent toujours se faire en arrière.**

- Supériorité numérique pour les attaquants: jouer à 5 contre 2, 4 contre 3,... Un ballon.

Dans un mini terrain (avec deux en-but) les attaquants se font des passes, les défenseurs essaient d'intercepter le ballon. Au signal, les attaquants doivent aller marquer dans l'en-but le plus éloigné du porteur de balle. Les défenseurs peuvent intercepter ou « plaquer ».

- Un groupe attaquant de 3 joueurs, avec un ballon. Trois défenseurs étagés (1+1+1), qui ne peuvent sortir de leur zone (un couloir de 3m environ qui s'étend sur toute la largeur du terrain).

Les attaquants doivent aller marquer dans l'en-but adverse sans perdre le ballon et sans se faire plaquer.

- **Seul face à plusieurs défenseurs:**

- Jeu de l'épervier: 2 ou 3 défenseurs pour une dizaine d'attaquants, qui possèdent chacun un ballon.

Les attaquants partent d'un en-but. Ils doivent aller poser leur ballon dans l'en-but adverse sans avoir été plaqués par les défenseurs. Si je suis plaqué, je pose mon ballon sur le côté et devient défenseur (en plus des anciens défenseurs).

- Un porteur de ballon contre 4 défenseurs étagés, qui ne peuvent sortir de leur zone (un couloir de 3m environ qui s'étend sur toute la largeur du terrain).

**Objectif** : « Je pars d'un en-but et dois aller aplatir le ballon dans l'en-but adverse. Je suis éliminé si je suis plaqué. »

Il existe d'autres possibilités de jeu... A votre imagination débordante d'en trouver d'autres...

[Retour](#) au sommaire

---

## PROPOSITIONS D'EVOLUTION VERS LE RUGBY:

Il est possible (voire essentiel) d'introduire des règles du rugby :

- sur un regroupement, il est interdit de faire le tour pour aller prendre les foulards ou le ballon... Hors-jeu !
- on ne peut pas intercepter une balle sur une passe si on est devant le ballon... Hors-jeu !
- on peut taper la balle au pied mais attention tous les joueurs placés devant le frappeur doivent être dépassés par ce dernier pour revenir en jeu.
- On peut chercher à repousser l'équipe adverse en mettant la balle en touche.

[Retour](#) au sommaire

---

## QUELQUES LIENS SERIEUX... OU PAS... !

La Fédération française de Rugby	<a href="http://www.ffr.fr">http://www.ffr.fr</a>
Quand Zizou joue au rugby... les pubs, les making-off, des interviews, des gestes techniques	<a href="http://www.orangerugby.fr/">http://www.orangerugby.fr/</a>
Toutes les règles du vrai rugby.	<a href="http://www.francrugby.fr/regles/acueil_regles.html">http://www.francrugby.fr/regles/acueil_regles.html</a> <a href="http://www.linternaute.com/sport/rugby/tutoriel-pratique/regles-du-rugby/intro.shtml">http://www.linternaute.com/sport/rugby/tutoriel-pratique/regles-du-rugby/intro.shtml</a>
Quelques règles expliquées par la vidéo sur un ton humoristique...	<a href="http://www.tousaucoeurdelamelee.com/">http://www.tousaucoeurdelamelee.com/</a> rubrique « Les règles du rugby » (en haut, à droite)
D'autres règles pour le flag sur le site du Cyber écho liés de l'IUFM (Le Cyber Echos est un magazine écrit par <a href="#">des classes primaires</a> de Charente-Maritime, du Jura et de Seine et Marne.)	<a href="http://cyberechos.creteil.iufm.fr/cyber8/Sports/flag/leflag.htm">http://cyberechos.creteil.iufm.fr/cyber8/Sports/flag/leflag.htm</a>

[Retour](#) au sommaire