



Objectifs pédagogiques des catégories U6 - U8 - U10 - U12 - U14

Proposés par la **Commission Technique des Ecoles de Rugby (CTE)**
de la Fédération Suisse de Rugby (FSR)

Objectifs pédagogiques – U6	2
Objectifs pédagogiques – U8	3
Objectifs pédagogiques – U10	4
Objectifs pédagogiques – U12	5
Objectifs pédagogiques – U14	6

Version : octobre 2013 / dh

Objectifs pédagogiques – U6

En « moins de 6 ans », le match ne doit pas être la pratique la plus courante.

Des jeux divers concourant à l'acquisition d'habiletés manuelles, aidant à régler les problèmes affectifs ou faisant appel à l'imaginaire sont à privilégier.

Jeu de mouvement	<i>Porter le ballon vers l'avant</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Marquer souvent • Attraper le ballon • Courir avec le ballon • Ramasser le ballon
	<i>Avancer en défense</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Défendre sa ligne de marque • S'opposer physiquement • Attraper le porteur du ballon
Gestion des contacts et des luttes	<i>Conserver le ballon au contact ou le récupérer</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Jouer en sécurité • Avancer au contact de l'adversaire • Lutter pour gagner le ballon • Accepter de tomber
Lancements de jeu	<i>S'orienter vers la cible</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer la ligne de marque • Se placer chacun dans son camp • Respecter les limites du terrain • L'éducateur se place à côté du joueur désigné, légèrement en retrait afin de ne pas le gêner dans son choix. Il veille au respect de la ligne de hors-jeu à 3 mètres. Le jeu commence dès que l'utilisateur se saisit du ballon
Respecter les règles	<i>Connaître la règle de la marque et du hors-jeu</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Se replacer pour faire avancer • Interdiction d'aller volontairement au sol • Squeeze ball interdit • S'engager dans le ruck/maul en se liant <ul style="list-style-type: none"> ○ Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit

Objectifs pédagogiques – U8

<p>Jeu de mouvement</p>	<p><i>Avancer individuellement et collectivement en utilisation et en opposition</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • S’orienter dans l’espace de jeu • Avancer vers l’adversaire • Éviter l’adversaire • Arrêter le porteur du ballon • Bloquer et s’opposer au porteur du ballon • Reconnaître ses partenaires
<p>Gestion des contacts et des luttes</p>	<p><i>Protéger et canaliser le ballon dans le regroupement, repousser les opposants</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lutter au cœur du regroupement • Entrer en contact avec l’adversaire • Éloigner le ballon de l’adversaire • Pousser en engageant les épaules
<p>Lancements de jeu</p>	<p><i>Opposer le point fort au point faible adverse</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Avancer dans l’espace laissé libre • Jouer individuellement avec son point fort : défier ou contourner • Coup de pied franc : <ul style="list-style-type: none"> ○ Coup de pied visible. Le botteur doit botter le ballon sur une distance visible. S’il tient le ballon en mains, le ballon doit nettement quitter ses mains. Si le ballon est au sol, il doit nettement quitter le point de marque. ○ Le botteur peut choisir un coup de pied de volée • L’arbitre siffle la faute, mais laisse au joueur l’initiative de la remise en jeu
<p>Respecter les règles</p>	<p><i>Respecter les 4 règles fondamentales :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Marque</i> • <i>Droits et devoirs</i> • <i>Hors jeu</i> • <i>Plaquage</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Être « utilisable » et « disponible » pour le jeu. • Jouer en sécurité malgré l’augmentation de l’intensité des courses et des luttes. • Permettre au jeu de se dérouler. • Interdiction d’aller volontairement au sol • Squeeze ball interdit • S’engager dans le ruck/maul en se liant <ul style="list-style-type: none"> ○ Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit

Objectifs pédagogiques – U10

Jeu de mouvement	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Assurer la continuité du jeu en évitant le blocage.</i> • <i>Prendre en compte le partenaire.</i> • <i>Arrêter le porteur du ballon.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Se placer dans l'axe du porteur du ballon • Passer le ballon en relais. • Soutenir le porteur du ballon sur le plan latéral • Plaquer le porteur du ballon • Défendre avec son partenaire proche
Gestion des contacts et des luttes	<ul style="list-style-type: none"> • <i>S'investir dans le regroupement</i> • <i>Rendre le ballon disponible</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Assurer les différents rôles : arracher - protéger - pousser - ramasser • Placer son buste • Fléchir ses jambes, être équilibré • Amener le ballon loin de la ligne de front et l'utiliser
Lancements de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Se placer pour franchir la ligne d'avantage au plus vite</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire avancer le premier rideau • Réagir vite à la mise en place • Organiser les soutiens au porteur du ballon
Respecter les règles	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Intégrer les règles fondamentales</i> • <i>Respecter le Hors - jeu sur les phases de blocage</i> • <i>Respecter les règles de la touche et de la mêlée</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engager dans le plaquage • Placer son dos et sa tête, serrer les bras • Se replacer pour soutenir ses partenaires • Être peu pénalisé • Ne pas faire mal • Ne pas se faire mal • Veiller soigneusement à la bonne position du dos en mêlée <ul style="list-style-type: none"> ○ 1^{er} commandement « Flexion » : les joueurs se mettent en flexion et imbriquent leur tête en quinconce ○ 2^{ème} commandement « Placement » : les joueurs se placent sans impact en se liant à leur vis à vis ○ 3^{ème} commandement « Stop » : après qu'ils se soient repositionnés (appuis hauts et bas) ils maintiennent la position et marquent un temps d'arrêt ○ 4^{ème} commandement « Prêt » : le ½ de mêlée introduit sans délai • Interdiction d'aller volontairement au sol • Squeeze ball interdit • S'engager dans le ruck/maul en se liant • Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit

Objectifs pédagogiques – U12

Jeu de mouvement	<ul style="list-style-type: none"> • Assurer la continuité du mouvement qui avance en évitant le blocage • Réaliser le choix « passe ou perce » • Utiliser le jeu déployé « court » • S'opposer directement ou glisser 	<ul style="list-style-type: none"> • Avancer dans les intervalles • Avancer dans des espaces à faible densité de joueurs adverses • Choisir le meilleur soutien • Soutenir dans l'axe : retard pour meilleure vitesse et plus de puissance • Soutenir latéralement : s'écarter du porteur, jouer avec l'espace • S'opposer collectivement sur l'espace menacé • Conserver une réserve défensive
Gestion des contacts et des luttes	<ul style="list-style-type: none"> • S'organiser dans le blocage • Sortir des axes de poussée des Utilisateurs / Opposants 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrer en contact en protégeant son ballon • Faire le choix : Rester debout ou aller au sol • Extraire le ballon du regroupement • Combattre collectivement • Respecter son rôle • Contourner la pression adverse • Se lier et repousser les attaquants • Retourner le porteur du ballon
Lancements de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Lancer le jeu « loin » ou « près » (approche des stratégies) 	<ul style="list-style-type: none"> • Se démarquer • Changer les trajectoires de courses • Avancer et provoquer l'adversaire • Reconnaître les points faibles et les utiliser
Respecter les règles	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter la règle du Hors jeu sur le jeu au pied • Respecter les règles de la mêlée et de la touche • Respecter les règles de sécurité 	<ul style="list-style-type: none"> • Etre peu pénalisé • Se positionner correctement : Liaisons - placements dos - flexion • Regarder à l'entrée en mêlée • Talonner et conduire le ballon • Apprendre la mêlée collectivement <ul style="list-style-type: none"> ○ 1^{er} commandement « Flexion », les joueurs se mettent en flexion et imbriquent leur tête en quinconce ○ 2^{ème} commandement « Placement », les joueurs se placent sans impact en se liant à leur vis à vis ○ 3^{ème} commandement « Stop », après qu'ils se soient repositionnés (appuis hauts et bas) ils maintiennent la position et marquent un temps d'arrêt ○ 4^{ème} commandement « Prêt », le ½ de mêlée introduit sans délai • Interdiction d'aller volontairement au sol • Squeeze ball interdit • S'engager dans le ruck/maul en se liant • Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit

Objectifs pédagogiques – U14

<p>Jeu de mouvement</p>	<ul style="list-style-type: none"> • assurer la continuité du mouvement qui avance en évitant le blocage • Réaliser le choix • « passe ou perce » • Utiliser le jeu déployé « court » • S'opposer directement ou glisser 	<ul style="list-style-type: none"> • Avancer dans les intervalles • Avancer dans des espaces à faible densité de joueurs adverses • Choisir le meilleur soutien • Soutenir dans l'axe : « retard » pour meilleure vitesse et plus de puissance • Soutenir latéralement : s'écarter du porteur, jouer avec l'espace • S'opposer collectivement sur l'espace menacé • Conserver une réserve défensive
<p>Gestion des contacts et des luttes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • S'organiser dans le blocage • Sortir des axes de poussée des Utilisateurs / Opposants 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrer en contact en protégeant son ballon • Faire le choix : rester debout ou aller au sol • Extraire le ballon du regroupement • Combattre collectivement • Respecter son rôle
<p>Lancements de jeu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lancer le jeu « loin » ou « près » (approche des stratégies) 	<ul style="list-style-type: none"> • Se démarquer • Changer les trajectoires de courses • Avancer et provoquer l'adversaire • Reconnaître les points faibles et les utiliser
<p>Respecter les règles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter la règle du Hors-jeu sur le jeu au pied • Respecter les Règles de la mêlée et de la touche • Respecter les règles de sécurité 	<ul style="list-style-type: none"> • Être peu pénalisé • Se positionner correctement : Liaisons-placements dos-flexion • Regarder à l'entrée en mêlée • Talonner et conduire le ballon • Apprendre la mêlée collectivement <ul style="list-style-type: none"> ○ 1^{er} commandement « Flexion », les joueurs se mettent en flexion et imbriquent leur tête en quinconce ○ 2^{ème} commandement « Placement », les joueurs se placent sans impact en se liant à leur vis à vis ○ 3^{ème} commandement « Stop », après qu'ils se soient repositionnés (appuis hauts et bas) ils maintiennent la position et marquent un temps d'arrêt ○ 4^{ème} commandement « Prêt », le ½ de mêlée introduit sans délai • Interdiction d'aller volontairement au sol • Squeeze ball interdit • S'engager dans le ruck/maul en se liant • Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit

TABLEAU RECAPITULATIF MELEE ET REGLES DE SECURITE EN ECOLES DE RUGBY

Catégorie	Mêlée : décomposition des temps	Mêlée : particularités liées à la catégorie
U10 à IX	Au 1 ^{er} commandement « Flexion », les joueurs de première ligne fléchissent les jambes (et non le dos), imbriquent leur tête en quinconce sans s'engager (pas de contact avec l'épaule du vis-à-vis), les	<ul style="list-style-type: none"> • Mêlée à 3, non poussée et non disputée • Le ½ de mêlée introduit sans délai • Son adversaire se place à ses côtés, ne suit pas la progression et peut rester derrière la mêlée dans l'axe
U12 à XI	<p>joueurs de 2^{ème} ligne (en U 12 et en U14) et les joueurs de 3^{ème} ligne (en U 14) mettent un genou au sol</p> <p>Au 2^{ème} commandement « Placement »,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mêlée en 3+2, non poussée non disputée • Le ½ de mêlée introduit sans délai • Son adversaire se place à ses côtés, ne suit pas la progression et peut rester derrière la mêlée dans l'axe • Pas de possibilité pour un avant de prendre le ballon dans la mêlée • Les joueurs de 2ème ligne ont un genou au sol et le décollent à l'annonce « placement »
U14 à XII	<p>les joueurs de 1^{ère} ligne se placent sans impact en se liant à leur vis-à-vis, puis les joueurs de 2^{ème} ligne (en en U 12 et en U14) et les joueurs de 3^{ème} ligne (en U 14) se placent en se relevant</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mêlée en 3+2+1, non poussée non disputée • Le ½ de mêlée introduit sans délai • Son adversaire se place à ses côtés, ne suit pas la progression et peut rester derrière la mêlée, dans l'axe • Les joueurs de 2ème et 3ème lignes ont un genou au sol et le décollent à l'annonce « placement »
U14 à XV (Apprentissage collectif de la mêlée à 8)	<p>Au 3^{ème} commandement « Stop », après qu'ils se soient repositionnés (appuis hauts et bas) l'arbitre exige des joueurs un maintien de leur position et une stabilité de la mêlée</p> <p>Au 4^{ème} commandement « Prêt », le ½ de mêlée introduit sans délai</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mêlée éducative sans impact en formation : 3+4+1 (rugby à XV catégories C et D) • Poussée limitée au gain du ballon autorisée dans l'axe • Pas de mêlée tournée • Après gain du ballon (derrière les derniers pieds de la première ligne), pas de transport vers l'avant. • Pas de possibilité de regagner le ballon • Lignes de hors-jeu à 5 mètres • Le ½ de mêlée introduit sans délai • Les joueurs de 2ème et 3ème lignes ont un genou au sol et le décollent à l'annonce « placement » • Chaque 8 au complet • <u>L'arbitre doit ordonner une mêlée simulée lorsqu'un joueur ne possède plus la capacité de jouer devant, ou lorsque la lutte en mêlée est trop déséquilibrée du fait de la faiblesse d'une équipe.</u>
TOUTES CATÉGORIES	<ul style="list-style-type: none"> • Interdiction d'aller volontairement au sol • Squeeze ball interdit • S'engager dans le ruck/maul en se liant. Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit 	