

# Les valeurs du rugby

---

# 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:

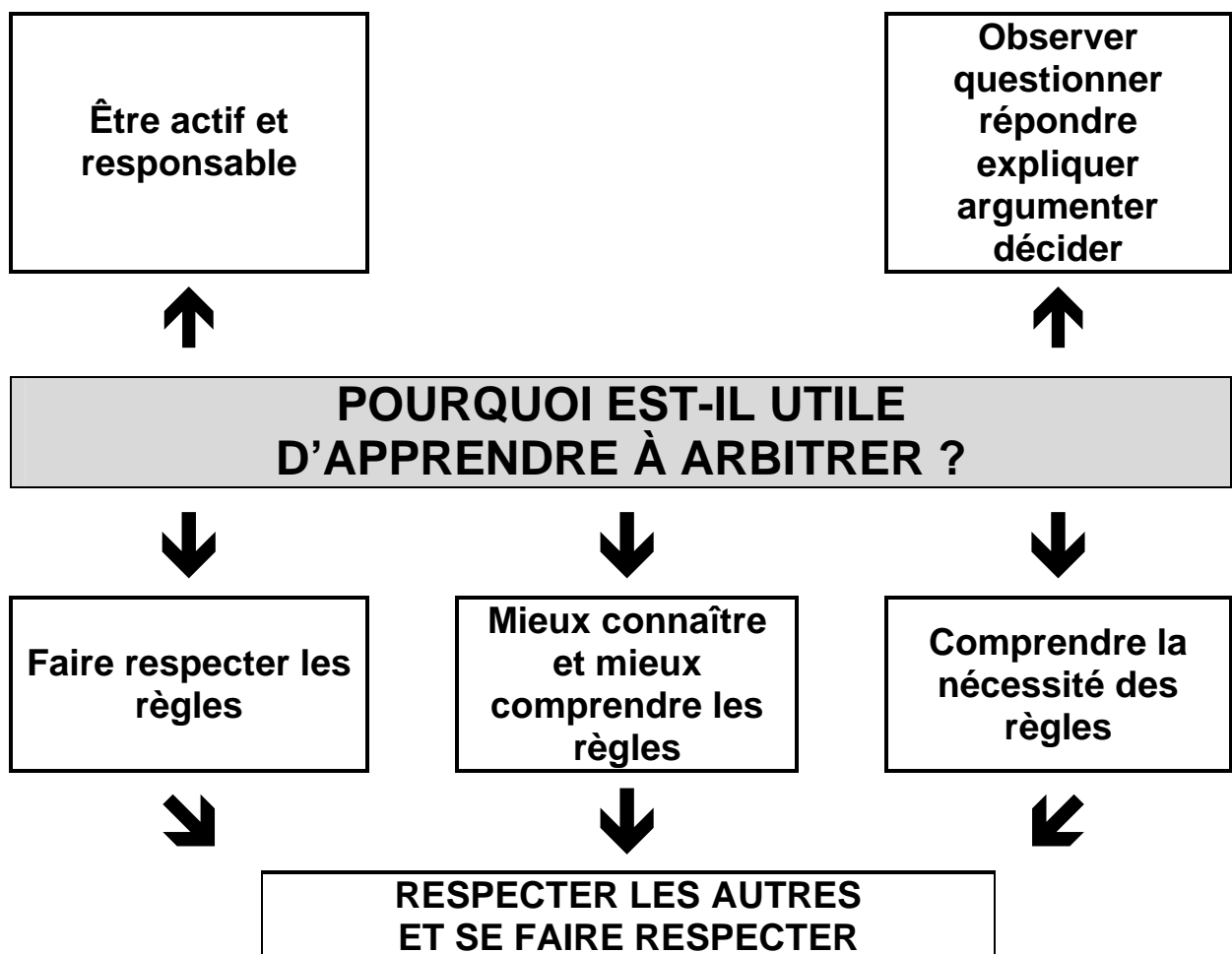
**Plaisir – Respect – Rigueur – Partage – Solidarité - Responsabilité – Sécurité – Camaraderie – convivialité – coopération -**

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><b>Favoriser les situations qui n'avantagent pas la tricherie</b></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><b>Réhabiliter des habitudes de fair-play</b></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><b>Valoriser l'adversaire</b></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><b>Impliquer les enfants</b></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><b>Eduquer à la tolérance et à la maîtrise de soi</b></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><b>Etre exemplaire en tant qu'éducateur</b></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><b>Relativiser le résultat</b></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. **Éviter** 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 :

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

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