

Rugby au cycle 2

Document Alain LARRIEU CPC EPS

Les étapes	
Séances 1 et 8 et sur chaque séance	La situation de référence Évaluation diagnostique et terminale, situation fil rouge
Séances 2 - 3	Affronter : Accepter - Éviter le contact / Aller au contact
Séances 4 - 5	S'orienter par rapport à la cible, aux joueurs : Progresser vers l'en but / Stopper la progression, récupérer le ballon
Séance 6 - 7	Soutenir : Se regrouper pour avancer / Se regrouper pour défendre
À intégrer aux séances	Ateliers de maîtrise du ballon

Principes du rugby

Règles retenues

Évaluation

Lexique

 = Attaquer  = Défendre

ACTIVITÉ RUGBY Connaissance de l'activité - principes opérationnels

Il n'existe qu'un seul jeu de rugby : celui qui consiste à déposer le ballon derrière la ligne de but. Le rugby se définit comme un sport collectif de combat dépendant de 4 règles fondamentales : la marque, le hors-jeu, le tenu, les droits du joueur. C'est un jeu avec des règles pour tous et un sport de contact dans lequel la lutte codifiée entraîne à la fois un engagement physique et un respect de l'autre (partenaire, adversaire, arbitre).

LOGIQUE INTERNE DE L'ACTIVITÉ : comme tous les jeux sportifs collectifs, le rugby est une activité d'affrontement entre 2 groupes dans un espace délimité, dans laquelle il s'agit d'atteindre une cible avec un ballon et d'en protéger une autre dans le respect des règles fixées. De plus, ce jeu consiste à emmener collectivement le ballon dans un territoire, dans des conditions d'affrontement corporel avec des adversaires.

SPÉCIFICITÉ : Le rugby est le seul sport collectif à autoriser la charge, à ne pas limiter la manipulation du ballon (on peut intervenir sur le ballon avec toutes les parties du corps) , à ne pas imposer de restriction au déplacement ballon en main. Il est le seul à interdire l'échange avec les partenaires placés en avant, à offrir 2 cibles : une horizontale, l'en-but (aussi large que le terrain), une verticale, les poteaux (dans l'axe du terrain), à systématiser les remises en jeu sous forme de phases ordonnées de conquête.

Les aspects très facilitants (liberté d'action sur le ballon et course libre ballon en main, cible large) sont compensés par d'autres très contraignants (échange dans l'espace et réalisme de la charge sur le porteur de ballon).

ENJEU : L'enjeu du rugby sera de maîtriser affectivement des situations de contact rude, collectives et duelles, d'élaborer et de mettre en oeuvre des solutions collectives dans une structuration inhabituelle de l'espace (partenaires derrière, adversaires devant) contraignante sur le plan perceptivo moteur. Ceci nécessitera des relations de confiance, de bienveillance et de respect mutuels, afin que chacun puisse tirer bénéfice de sa pratique.


PRINCIPAUX PROBLÈMES MOTEURS POSÉS : Les principaux problèmes moteurs posés aux élèves sont l'adaptation de leurs actions aux déplacements des joueurs et du ballon, le choix rapide de la solution la plus efficace, la coopération avec les partenaires pour atteindre la cible.

RESSOURCES SOLLICITÉES : Elles sont d'ordre physiologique (vitesse, endurance), informationnel (vitesse d'organisation perceptive et de décision, capacité d'anticipation, de disponibilité motrice) et psychologique (contrôle des émotions, relations/rôles, respect des règles).

Principes opérationnels		EN POSITION D'ATTAQUANT (mon équipe a le ballon)	EN POSITION DE DÉFENSEUR (mon équipe n'a pas le ballon)
Maîtriser le ballon	Affronter :	Accepter - Éviter le contact	Aller au contact
	S'orienter par rapport à la cible, aux joueurs :	Progresser vers l'en but	Stopper la progression, récupérer le ballon
	Soutenir :	Se regrouper pour avancer	Se regrouper pour défendre
	[Alterner jeu groupé et déployé c.3] :	Exploiter un déséquilibre	S'opposer en s'adaptant à l'attaque

Situation de référence RUGBY cycle 2

Évaluation de départ et évaluation terminale - Situation fil rouge - Donner du sens aux apprentissages- Mesurer les progrès

RUGBY à 6	Aménagement	But consignes et règles pour l'élève	Être capable de	
<p>MATÉRIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace en herbe délimité (20 x 15 m) - Maillots ou chasubles de couleur différente pour chaque équipe. - Un ballon de rugby - Cibles (en buts) bien définies. - Un chronomètre <p>HUMAIN :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes de 6 clairement identifiées. (1 ou 2 remplaçants) - Un arbitre meneur adulte (possible arbitres touches et en buts) 		<p>Marquer plus d'essais que l'équipe adverse en 6 à 8 minutes (= déposer le ballon dans l'en but opposé) 1 essai = 1 point</p> <p><u>Respecter les règles</u> voir fiche explicative :</p> <p>Règle de l'en-avant volontaire (ballon tombé on joue) ; Règles du tenu et du jeu au sol ; Droits et devoirs du joueur Pas de jeu au pied ni mêlée ordonnée ; Remise en jeu : passe de l'adulte, équipe adverse à 3 mètres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - au centre après un essai - à l'endroit d'une faute, d'une touche - 5 m devant la ligne d'en but après un ballon mort 	<p>Attaquant avec le ballon : Porter le ballon vers l'avant dans un espace libre ; transmettre à un partenaire disponible ; affronter la défense. Marquer des essais.</p> <p>sans le ballon : Se (re)placer derrière le porteur de balle, se démarquer ou venir au soutien du porteur.</p> <p>Défenseur : S'opposer à la progression de l'adversaire et être actif pour récupérer le ballon : plaquer, venir au soutien du plaqueur</p>	

COMPÉTENCE EPS

COOPERER OU S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT

Jeux collectifs avec ou sans ballon :

coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Constitution des équipes : prendre en compte le gabarit des élèves, mais également l'aspect technique et/ou tonique de certains enfants.

ÉVALUATION RUGBY

Nom des élèves observés

NIVEAU DE JEU

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

COMPÉTENCES,
SAVOIRS À DÉVELOPPER

1

Jeu anarchique par grappes
Découvre l'affrontement, les règles

1. Garde le ballon (l'enterre) ou s'en débarrasse
2. Ne maîtrise pas le ballon
3. Privilégie les actions individuelles
4. Ne cherche pas les espaces libres
5. Accepte peu le contact, accroche au lieu de plaquer
6. Reste passif ou suit le ballon sans s'engager
7. Connaît un peu les règles

- Vaincre l'appréhension du contact : sol et adversaire
- Maîtriser le ballon : réception, passe
- Vaincre l'égoïsme
- Intégrer les règles fondamentales

2

Comprend le but du jeu
Met en pratique les fondamentaux de l'activité

1. Fait une passe après blocage
2. Maîtrise régulièrement le ballon
3. Enchaîne des actions plutôt individuelles
4. Recherche les espaces libres
5. Accepte le contact, plaque
6. Se place en soutien du porteur, du plaqueur
7. Connaît les règles

- Développer une perception plus large : espaces, vitesse du ballon, des joueurs.
- Passer d'un projet seul ou à 2 à un projet plus collectif
- Développer les capacités tactiques et d'anticipation

Les règles que tu devras respecter



La règle de l'en-avant : On ne peut pas passer volontairement le ballon vers l'avant. Ballon tombé, on joue.

La règle du tenu au sol : Un joueur plaqué et tenu au sol doit libérer le ballon.

La règle du jeu au sol : Un joueur au sol ne peut pas disputer le ballon : on doit être debout.

La règle de la remise en jeu :

L'équipe adverse se place à 3 mètres du ballon. L'adulte effectue une passe.

Remise en jeu :

- au centre après un essai.
- à l'endroit de la sortie (touche) ou de la faute.
- 5 m devant la ligne d'en-but après un ballon mort.

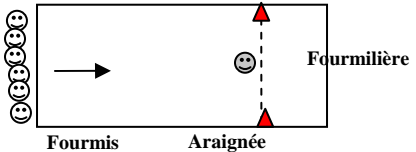

Les droits et les devoirs du joueur :

- Aucune brutalité (pas de croc en jambes, manchette, étranglement, coup de pied, de genou, de coude, d'épaule, etc...).
- Plaquage, raffut sous les épaules. Pas de placage à retardement.
- Pas d'accrochage des vêtements.
- Les poussées se font corps à corps.

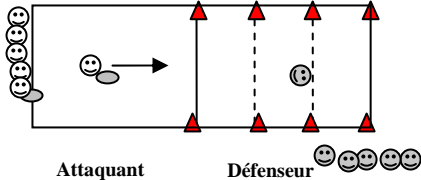

Pas de jeu au pied.

Les lignes : Elles font partie de la touche ; de la zone de ballon mort ; de l'en-but

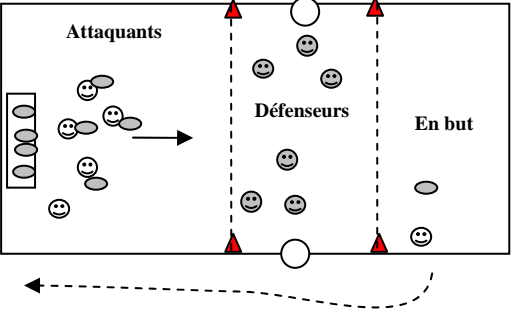

Objectifs = Affronter : Accepter - Éviter le contact / Aller au contact

Araignée passez Aménagement	But, consignes et règles	Être capable de	
<p>MATÉRIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace en herbe (12 x 6 environ) avec une fourmilière (en but, 2 plots) délimités. - Dossards de couleur pour les fourmis. <p>HUMAIN :</p> <p>une dizaine de fourmis, 1 araignée (doubler ce dispositif en parallèle pour une classe)</p> 	<p>Attaquant (fourmi) : Atteindre la fourmilière sans se faire stopper par l'araignée. Rester la dernière fourmi.</p> <p>Défenseur (araignée) : Bloquer les fourmis et les amener au sol. Départ devant la fourmilière.</p> <p>Une fois entrées en jeu, les fourmis ne peuvent plus sortir du terrain. Les fourmis capturées ôtent leur dossard et deviennent araignées.</p>	<p>Attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Rechercher un espace libre ou affronter le défenseur : changer de vitesse, de trajectoire... . Accepter d'être saisi, tiré, poussé, renversé ou maintenu au sol. <p>Défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Avancer vers l'attaquant en coupant les espaces libres. . Saisir, renverser et maintenir au sol. 	
<p>Variables : nombre d'araignées et de fourmis (tendre vers l'équilibre), dimensions du terrain, imposer le mode de capture (toucher une partie du corps ou n'importe quelle partie; renverser...); avancer le départ de (des) l'araignée(s). Position debout : l'araignée touche à deux mains les fourmis puis plaque pour immobiliser.</p>			

Objectifs = Affronter : Accepter - Éviter le contact / Aller au contact

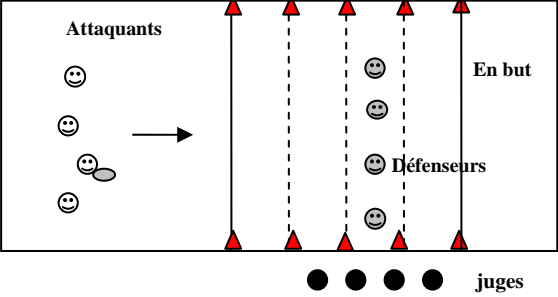

Au pays des plaqueurs Aménagement	But, consignes et règles	Être capable de	Vidéo
<p>MATÉRIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace en herbe (15 x 8) délimité (8 plots) - Dossards de couleur différente pour chaque équipe. - 2 ballons de rugby <p>HUMAIN :</p> <p>2 équipes de 6 : attaquants - défenseurs (doubler ce dispositif en parallèle pour une classe)</p> 	<p>En trottinant puis en courant</p> <p>Attaquant : Faire progresser le ballon le plus loin possible dans les zones (1 - 2 ou 3 points)</p> <p>Défenseur : dès que l'attaquant franchit la ligne de la 1ère zone, l'empêcher d'avancer en le ceinturant, en le plaquant</p> <p>Tous les joueurs passés, changer de rôle. Manche suivante, changer d'adversaire. Cumuler, comparer les points des équipes</p> <p>Respecter les règles voir fiche explicative</p>	<p>Attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Porter le ballon dans un espace libre ou affronter le défenseur : changer de vitesse, de trajectoire, feinter, raffûter . Transporter le ballon avec contact mains-ballon-corps . Accepter d'être plaqué <p>Défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Avancer vers l'attaquant en coupant les espaces libres. . Plaquer : ceinturer au niveau des cuisses - descendre les bras aux chevilles en serrant 	
<p>Variables : trottiner - courir - ballon lancé par l'enseignant - dimensions du terrain, des zones - départ du défenseur : zone 1, 2 ou 3, en face, sur le côté - ajouter un défenseur ou un attaquant</p>			
<p>Évolution :</p> <p>2 attaquants contre 2 défenseurs 1 ballon pour les 2 attaquants</p>	<p>Défenseurs : récupérer le ballon</p>	<p>Attaquant avec ballon : bloqué, passer au partenaire Attaquant sans ballon : se placer derrière le porteur de ballon, se démarquer ou venir au soutien du porteurs et défenseurs : élaboration de stratégies</p>	
<p>Variables : ballon lancé par l'enseignant - largeur du terrain, longueur des zones - départ des 2 défenseurs : zone 1, 2 ou 3, sur le côté, en face</p>			

Objectifs = S'orienter par rapport à la cible, aux joueurs : Progresser vers l'en but / Stopper la progression, récupérer le ballon

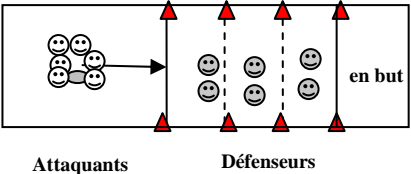

Rugby épervier Aménagement	But, consignes et règles	Être capable de	Vidéo
<p>- Espace en herbe délimité (20x15 m) - Maillots ou chasubles de couleur différente pour chaque équipe. - Une réserve de 12 ballons*, 2 cerceaux - Un chronomètre</p> <p>HUMAIN : 6 attaquants et 6 défenseurs. (doubler ce dispositif pour une classe)</p> 	<p>Attaquants : Marquer le plus d'essais possibles (1 point par essai) Après une traversée, je reviens par l'extérieur chercher un ballon dans la réserve</p> <p>Défenseurs : Bloquer le porteur du ballon dans la zone centrale en le ceinturant, en le plaquant, récupérer le ballon (1 point par ballon récupéré à poser dans un cerceau)</p> <p><u>Fin du jeu :</u> compter les ballons dans l'en but - inverser les rôles</p> <p>Respecter les règles voir fiche explicative</p>	<p>Attaquant : J'ai le ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> · Franchir la défense : porter le ballon dans un espace libre ou le transmettre à un partenaire disponible. · Feinter, esquiver, raffûter · Marquer des essais. <p>Je n'ai pas le ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> · Se (re)placer derrière un porteur de ballon · Se démarquer ou venir au soutien d'un porteur <p>Défendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> · S'opposer à la progression de l'adversaire et être actif pour récupérer la balle : plaquer, venir au soutien du plaqueur. 	
<p>Variables : dimensions du terrain - de la zone centrale - enlever des éperviers</p>			

* Ballons de rugby et/ou autres

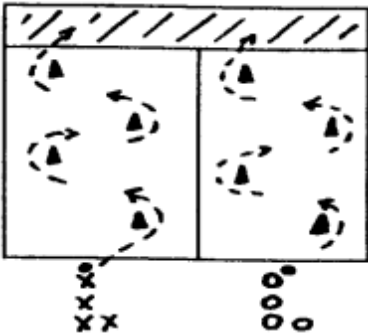
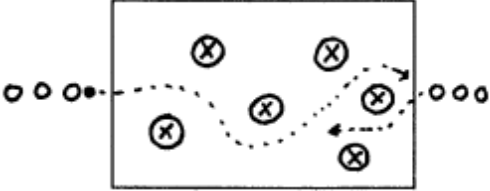
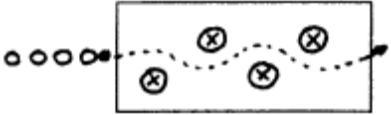
Objectifs = S'orienter par rapport à la cible, aux joueurs : **Progresser vers l'en but** / **Stopper la progression, récupérer le ballon**

Gagne Terrain Aménagement	But, consignes et règles	Être capable de	
<p>MATÉRIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace en herbe (20 x 10) délimité (10 plots) - Dossards de couleur différente pour chaque équipe. - Un ballon de rugby pour les 4 attaquants <p>HUMAIN :</p> <p>3 équipes de 4 : attaquants - défenseurs - juges</p> 	<p>Attaquants :</p> <p>Faire progresser le ballon le plus loin possible dans le camp adverse en le portant ou en le passant - aplatir dans l'en but (1 à 5 points selon la zone atteinte)</p> <p>Défenseurs : Bloquer le porteur du ballon en le ceinturant, en le plaquant, récupérer le ballon</p> <p>Arrêt du jeu : quand le ballon est aplati dans l'en but - stoppé au sol dans le terrain - sorti du terrain - intercepté.</p> <p>Les juges donnent les points de la zone atteinte.</p> <p>Les attaquants effectuent 3 tentatives successives.</p> <p>Cumuler les points. Changer de rôle.</p> <p>Comparer les scores.</p> <p>Respecter les règles voir fiche explicative</p>	<p>Attaquer :</p> <p>J'ai le ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Franchir la défense : porter le ballon dans un espace libre ou le transmettre à un partenaire disponible. . Feinter, esquiver, raffûter . Marquer des essais. <p>Je n'ai pas le ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Se (re)placer derrière un porteur de ballon . Se démarquer ou venir au soutien d'un porteur <p>Défendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Avancer vers les attaquants. . S'opposer à la progression de l'adversaire et être actif pour récupérer la balle : plaquer, venir au soutien du plaqueur. 	
<p>Variables : dimensions du terrain, des zones - zone de départ des défenseurs - enlever des défenseurs - donner 2 ballons - jouer à 2 contre 2, 3 contre 3...</p>			

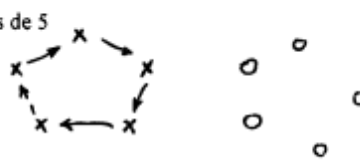

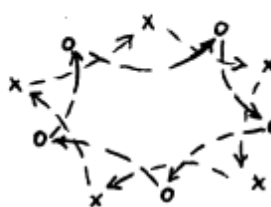
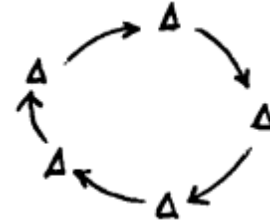
Objectifs = Soutenir : Se regrouper pour avancer / Se regrouper pour défendre

<p>La cocotte Aménagement</p>	<p>But, consignes et règles</p>	<p>Être capable de</p>	
<p>MATÉRIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace en herbe étroit (15 x 8) favorisant un jeu groupé, délimité (8 plots) - Dossards de couleur différente pour chaque équipe. - 1 ballon de rugby <p>HUMAIN :</p> <p>2 équipes de 6 : attaquants - défenseurs (2 défenseurs par zone)</p> <p>Doubler ce dispositif pour une classe</p> 	<p>Attaquants : Faire progresser le ballon le plus loin possible dans les zones en restant groupés (1 - 2 - 3 points) Aplatir le ballon dans l'en but : 5 points</p> <p>Défenseurs : Stopper la progression en se regroupant, récupérer le ballon (1 point) : quand les attaquants pénètrent dans la zone 1, deux défenseurs s'opposent à eux quand ils pénètrent dans la zone 2, deux défenseurs s'ajoutent, puis deux nouveaux dans la zone 3 (on a alors 6 défenseurs)</p> <p><u>Les deux équipes</u> : jouer debout</p> <p>Arrêt du jeu : quand le ballon ne peut plus progresser ou est récupéré Inverser les rôles ; 5 tentatives par équipe Cumuler les points, comparer les scores <u>Respecter les règles</u> voir fiche explicative</p>	<p>Attaquants :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Avancer, porter le ballon en restant groupés . Protéger le ballon : placer son corps entre le ballon et les adversaires <p>Défenseurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Aller au contact du groupe d'attaquants . Se lier pour le stopper, faire reculer, déséquilibrer . Travailler sur le porteur pour récupérer le ballon 	
<p>Variables : dimensions du terrain, des zones - départ des défenseurs depuis la touche - les défenseurs ne peuvent agir que dans leur zone. Après avoir franchi la 1ère zone ou bien au signal de l'adulte, les attaquants peuvent extraire le ballon du regroupement et jouer déployé</p>			

ATELIERS DE MAÎTRISE DU BALLON DE RUGBY à intégrer à chaque séance

FICHE 1 Atelier évolutif	Objectifs = manipuler le ballon : PORTER en protégeant		
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
BUT	Traverser une zone en protégeant son ballon	Idem en relais	Traverser le terrain sans se faire toucher le ballon
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes - chaque joueur doit toucher de la main tous les plots pour porter le ballon dans la zone 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes , l'une attaque , l'autre défend - un chronomètre - les attaquants doivent traverser le terrain avec le ballon en se relayant - les défenseurs placés chacun dans un cerceau tentent de ralentir la progression des attaquants 	<ul style="list-style-type: none"> - une équipe attaque , chaque joueur l'un après l'autre - les joueurs de l'équipe qui défend tentent de toucher le ballon
AMÉNAGEMENT			
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Arriver le premier = 1 point	Le meilleur temps gagne	Un point par ballon non touché
AIDER À RÉALISER	L'élève fait passer le ballon d'une main à l'autre sans le perdre	L'élève se protège et protège son ballon Les défenseurs peuvent ensuite mettre un seul pied dans le cerceau	L'élève protège son ballon en faisant obstacle avec son corps On peut ensuite inciter l'action sur le défenseur (+ 1 point si je le fais sortir du cerceau)

FICHE 2 Atelier évolutif	Objectifs = manipuler le ballon : PASSER		
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
BUT	Transmettre le ballon en relais		
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	- 2 équipes avec un ballon chacune - les joueurs se transmettent le ballon à l'intérieur d'une zone	- idem - le porteur peut faire une passe plus ou moins longue au suivant sur le trajet retour - le receveur reçoit dans la zone	- idem - le porteur arrive derrière ses équipiers et ne doit pas transmettre en avant
AMÉNAGEMENT	<p>Zone de transmission</p>	<p>Zone de réception</p>	<p>Réception transmission</p>
CRITÈRE DE RÉUSSITE	L'équipe arrivée la première gagne 1 point		
AIDER À RÉALISER	Transmission du ballon de mains à mains et de face	Transmission en face à face, ballon en suspension	Le relayeur s'élançe pour recevoir, sans dépasser le porteur

FICHE 3 Atelier évolutif	Objectifs = manipuler le ballon : PASSER		
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
BUT	Passer le ballon vite et bien		
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	- 2 équipes, avec un ballon chacune, que les joueurs se transmettent le plus vite possible - un arbitre pour compter les tours		- idem - le joueur une fois la passe réalisée suit son ballon et se place au plot suivant
AMÉNAGEMENT	<p>Cerceaux pour indiquer la place de chaque joueur</p> <p>Equipes de 5</p>  <p>Equipes de 4 ou 3</p> 	<p>Les équipes sont sur le même espace ,les joueurs sont intercalés</p> 	
CRITÈRE DE RÉUSSITE	La première équipe à faire 5 tours	L'équipe qui réussit à dépasser le ballon de l'autre équipe	La première équipe à réaliser 5 tours
AIDER À RÉALISER	L'élève anticipe la réception du ballon avec les mains et les épaules orientées		L'élève fait sa passe dans la course

FICHE 4 Atelier évolutif	Objectifs = manipuler le ballon : RAMASSER	
	NIVEAU 1	NIVEAU 2
BUT	Ramasser le ballon le plus vite possible et l'aplatir dans la zone d'en-but	
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	- 2 équipes dont les joueurs sont numérotés de 1 à 5 - signal du départ en 2 temps : 1/ Appel du ou des numéros : les joueurs se placent dans la zone de départ 2/ Puis " hop " pour donner le départ	
AMÉNAGEMENT		
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Le gagnant marque un point	
AIDER À RÉALISER	Les élèves s'organisent pour ramasser sans arrêter leur course : ils vont ramasser le ballon sur leur côté gauche ou droit	

RUGBY LEXIQUE

- Ø **APPUI** : être en position d'appui ; joueur sans ballon placé sur le côté près du porteur de ballon
- Ø **BALLON MORT** : quand le ballon sort des limites du terrain ou est posé (aplati) par un défenseur dans son en-but
- Ø **BOTTÉ** : un ballon botté du pied, frappé d'un coup de pied. Pas de jeu au pied sur ce module (voir les règles)
- Ø **CADRAGE** : mobiliser, attirer par sa course les adversaires les plus proches
- Ø **CHARGE** : affrontement collectif au contact
- Ø **CRAVATE** : geste interdit qui arrête dangereusement l'attaquant en le frappant du bras au niveau du cou (Les règles)
- Ø **DÉBORDEMENT** : action rapide : contourner les défenseurs seul ou grâce au jeu de passe en mouvement
- Ø **DÉGARNISSAGE** : action de se répartir sur le terrain en s'adaptant à l'équipe adverse
- Ø **DÉPLOYÉ** : jouer en jeu déployé, sur la largeur du terrain en faisant des passes latérales
- Ø **EN - AVANT** : faute commise par un joueur qui passe le ballon à la main (voir les règles) :
 1. à un partenaire placé devant lui
 2. en avant d'une ligne imaginaire passant par le ballon et perpendiculaire aux lignes de touche
 3. laisse tomber le ballon devant lui
- Ø **EN-BUT** : espace cible du rugby ; c'est dans cet espace qu'il faut déposer (« aplatir ») le ballon pour marquer l'essai
- Ø **ESSAI** : quand un joueur de l'équipe attaquante fait toucher à terre le ballon (aplatit) dans l'en-but adverse

- Ø **GROUPE** : progression collective par jeu de passe dans l'axe
- Ø **FIXER** : fixer l'adversaire, c'est l'attirer dans un espace ou une direction donnée pour, grâce à la passe, l'empêcher d'intervenir sur le nouveau porteur de ballon
- Ø **HORS - JEU** : position irrégulière d'un joueur par rapport au but adverse et aux adversaires (voir les règles)
- Ø **PASSE** : action qui consiste à transmettre de la main le ballon à un partenaire
- Ø **PASSE SAUTÉE** : transmission à un partenaire autre que celui immédiatement à son côté
- Ø **PLAQUAGE** : action de plaquer en rugby : saisir dans sa course un adversaire porteur du ballon depuis la ceinture jusqu'aux chevilles (voir les règles)
- Ø **RAFFUT** : action d'écartier son adversaire à l'aide de la main ouverte (voir les règles)
- Ø **REDRESSER SA COURSE** : rapprocher la ligne de sa course de l'axe profond du terrain
- Ø **REGROUPEMENT** :
 1. MAUL : regroupement au minimum de 3 joueurs au contact et debout (le porteur du ballon, un partenaire, un adversaire)
 2. MÊLÉE OUVERTE : le ballon étant mis au sol, la lutte pour sa possession peut se faire de 1 contre 1 à x contre x
- Ø **SOUTIEN** : soutien proche du porteur de ballon : les joueurs viennent aider leur camarade
- Ø **TENU** : immobiliser un joueur en le ceinturant. Tout joueur plaqué au sol doit libérer le ballon (voir les règles)
- Ø **TOUCHE** : désigne la sortie du ballon en touche ou sa remise en jeu à la main depuis la ligne de touche , à l'endroit de la sortie du ballon