



inspection académique
Haute-Savoie

académie
Grenoble

éducation
nationale



Réalisé en partenariat avec le référent du Comité départemental de Rugby de Haute Savoie.

SOMMAIRE

INSERER LE RUGBY DANS LE PROGRAMME D'E.P.S.

Le Rugby à l'école et à U.S.E.P.	Page	3
Les fondamentaux du rugby et nos options pédagogiques	Pages	4 – 5
Les programmes et compétences du cycle 3 – Ce qu'on apprend au rugby	Pages	6 – 7
Les niveaux de pratique	Page	8
L'évaluation	Page	9

FICHES DE TRAVAIL

Pour utiliser les fiches	Page	11
Six fiches de jeu	Pages	11 – 23

L'U.S.E.P., LA RENCONTRE

Organiser une rencontre U.S.E.P.	Page	25
Le jeu de bataille	Page	26
Le rugby simplifié	Page	27
Une fiche d'équipe	Page	28

Octobre 1996

Ont collaboré à la réalisation de ce document :

Le Comité Départemental de Rugby,
Le Comité Départemental de l'U.S.E.P. 74
L'Inspection Académique de Haute-Savoie
Mise en page : U.S.E.P. 74

L'implication financière du Comité Départemental de Rugby aura permis sa diffusion dans toutes les écoles élémentaires de Haute-Savoie

LE RUGBY A L'ECOLE ET A L'USEP

Le rugby occupe une place singulière dans la palette d'activités dont nous disposons pour construire un programme d'E.P.S. et de rencontre U.S.E.P.

L'affrontement au corps à corps qu'il autorise évoque inévitablement des images de violence, donc des interdits, en particulier à l'école...

Le maître peut pourtant s'appuyer sur les valeurs spécifiques de ce sport pour faire apprendre, éduquer, intégrer...et jouer.

Nul besoin d'habiletés techniques préalables pour porter un ballon derrière une ligne, lutter pour le conserver. Ce jeu est immédiatement accessible à tous.

Oser le rugby à l'école, le jouer en U.S.E.P. n'est plus une expérience : de nombreuses classes le pratiquent déjà.

Ce fichier conçu pour les maîtres, a été rédigé pour aider de nouveaux adeptes à faire pratiquer cette activité aux enfants.

Il privilégie trois aspects essentiels de l'apprentissage :

- **Le jeu** : On apprend par le jeu, on apprend en jouant,
- **L'implication des enfants dans tous les rôles** : ils jouent, organisent, arbitrent, etc. Ils participent à toutes les tâches.
- **La mise en évidence d'autres savoirs** à acquérir dont le rugby est le support. (Attitudes et notions).

Les enfants AGISSENT et COMPRENNENT, donc APPRENNENT en jouant.

Le rugby devient ainsi un moyen efficace pour le maître d'exercer la polyvalence qui lui est reconnue.

L'ESSENTIEL DU RUGBY – LE FONDAMENTAL

Ce sont les éléments indispensables à conserver dans toutes les situations d'apprentissage pour que le jeu soit du rugby.

Le maître doit les connaître

Le rugby c'est

- **Un jeu.**

- **Un affrontement collectif pour marquer.**
 - ⇒ qui comporte une part de risque.

 - ⇒ qui provoque une charge émotionnelle intense.

NOS OPTIONS PEDAGOGIQUES

Privilégier le jeu suppose :

- **Des jeux adaptés aux enfants et aux objectifs poursuivis :**
Les enfants apprennent en jouant sans subir les apprentissages techniques individuels répétitifs et souvent fastidieux.
Le jeu au pied est écarté.
On joue avec des ballons de tous les types (formes, poids).
 - **Un jeu où tout le monde participe.**
Les actions collectives sont privilégiées.
Les équipes sont mixtes et équilibrées.
 - **Une organisation de classe en trois équipes stables :**
Deux équipes s'affrontent pour gagner (résultat → efficacité).
La troisième équipe assume l'arbitrage, la marque, le chronométrage etc.
-

NOS PRIORITES :

- **Provoquer le contact et assurer la sécurité des joueurs**
 - ⇒ En jouant sur des petits terrains qui favorisent l'affrontement, la lutte collective, sans vitesse excessive.
 - ⇒ En jouant avec des ballons lourds pour réduire la distance des passes et la vitesse des courses.
- **Responsabiliser les enfants.**
En faisant comprendre que les règles protègent les joueurs.
Elles doivent être connues et acceptées.
 - ⇒ On prend conscience de leur nécessité.
 - ⇒ On énumère les gestes à risque : jeu à terre, cravate, poussée, coups déloyaux.
 - ⇒ On respecte strictement la règle (sanctions).
 - ⇒ On s'implique dans toutes les tâches du jeu : l'enfant joue, mais aussi arbitre, tient la marque, chronomètre etc.
- **Faire disparaître l'appréhension des chutes et des contacts.**
 - ✧ En dédramatisant l'appréhension des chutes au sol.
 - ✧ En surmontant la peur des contacts avec l'adversaire. (intérêt de vivre auparavant des jeux de combat individuel).
 - ✧ La règle protège le joueur.
 - ✧ La règle canalise l'agressivité.
 - ✧ Le contact n'est pas dangereux si les gestes sont adaptés.

LES PROGRAMMES DU CYCLE 3

CE QUE LES ENFANTS DOIVENT APPRENDRE

Des Compétences :

Elles sont inscrites dans les programmes :

- « Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents.
en respectant les règles. »
- « S'inscrire dans un projet collectif visant à la meilleure performance. »

Dans différents domaines d'acquisition :

1 – Des Habiletés Motrices

- Etre efficace pour atteindre le but du jeu.

2 – Des Attitudes

- Autonomie.
- Entraide et solidarité.
- Gestion de la sécurité dans des prises de risques calculés.
- Respect de l'autre.

3 – Des Méthodes

- Observation toujours « ciblée ».

4 – Des Notions

- Perception et construction de l'espace.
- Approche des notions de force et d'énergie.
- Expérimentation des vitesses et des masses.

JEUX COLECTIFS DE COMBAT APPROCHANT LE RUGBY

Cycle 2

Compétences spécifiques	
Conduire un affrontement individuel et/ou collectif	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier son rôle d'attaquant ou de défenseur • Accepter le contact au sol et le fait de se salir. • Accepter les premiers déséquilibres. • Accepter le contact physique avec les autres joueurs. • Comprendre le but du jeu. <p>A la fin du cycle : avancer avec le ballon, vers l'en-but, quelque soit l'opposition.</p>
Compétences transversales	
S'engager lucidement dans l'action	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter une prise de risque mesurée • Situer les différents espaces du terrain : son camp, celui de l'adversaire, les zones de marque, les lignes de touche. • Enrichir son répertoire moteur <ul style="list-style-type: none"> ○ Courir avec le ballon ○ Courir et donner le ballon de main à main ou après une courte passe ○ Courir et enchaîner des changements d'appui ou de direction.
Se confronter à l'application et à la construction de règles	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les situations, les gestes, qui mettent en péril l'intégrité physique du joueur. • Proposer les règles nécessaires. • Construire les règles d'or à l'aide de situation adaptée: <ul style="list-style-type: none"> ○ La marque ○ Le tenu au sol ○ Les droits et devoirs du joueur ○ Le hors jeu

JEUX COLECTIFS DE COMBAT DU TYPE RUGBY

Cycle 3

Compétences spécifiques	
Conduire un affrontement individuel et/ou collectif	<p>Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à plusieurs adversaires dans un jeu collectif.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Comme attaquant :</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Porteur de balle : progresser vers l'avant, passer la balle à un partenaire en mouvement, ou aplatir dans l'en-but adverse. ○ Non porteur de balle: se placer dans un espace situé derrière la ligne définie par le ballon, aider à la progression, pousser dans un regroupement, recevoir un ballon. • <u>Comme défenseur:</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Avancer pour bloquer ou plaquer le porteur du ballon, récupérer le ballon, se placer pour empêcher l'attaque. • Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement
Compétences transversales	
Se confronter à l'application et à la construction de règles	<ul style="list-style-type: none"> • Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres. • Comprendre et accepter les règles d'or du rugby : <ul style="list-style-type: none"> ○ Lâcher le ballon dès que l'on est au sol ○ Passer le ballon en arrière ○ Plaquer au niveau de la taille • Règles de vie collective: respecter les décisions de l'arbitre, ne pas l'injurier, ni injurier les autres joueurs. • Arbitrer un match à plusieurs en se répartissant les rôles : arbitre de lignes, arbitre de champ, arbitre de la marque, arbitre du temps. • Faire appliquer ces règles en tant qu'arbitre : <ul style="list-style-type: none"> ○ Signaler le jeu dangereux (prise au cou, poussée par derrière...) ○ Imposer le lâcher de ballon au porteur quand il est à terre ○ Obliger les attaquants à se placer derrière la ligne définie par le ballon ○ Obliger le porteur de balle à passer en arrière ○ Respecter les limites du terrain
Mesurer les effets de l'action	<ul style="list-style-type: none"> • Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives pour: <ul style="list-style-type: none"> ○ réaliser des actions précises : connaître ses points forts comme attaquant ou comme défenseur ○ s'engager dans une situation de risque mesuré • Proposer une stratégie d'attaque ou de défense. • Mettre en relation des notions d'espace et de temps: • Se replacer en position de jeu, derrière le porteur (de ballon) dès que son équipe a récupéré le ballon. • Se replacer pour défendre dès que son équipe a perdu la balle.

EVALUATION

C'est une référence aux compétences des programmes et non aux niveaux de jeu.

Exemples d'attitudes permettant de valider l'acquisition de la compétence
« Participer à des activités en y tenant des rôles différents, en respectant les règles ».

1 Compétence acquise :

- L'enfant participe activement au jeu,
- Il accepte le contact,
- Il connaît et respecte les règles et l'adversaire,
- Il assume efficacement plusieurs rôles.

2 En voie d'acquisition :

- L'enfant participe épisodiquement au jeu,
- Il évite les contacts,
- Il connaît les règles essentielles du jeu mais les respecte peu.
- Il accepte de tenir plusieurs rôles, mais sans conviction ou avec peu d'efficacité.

3 Non acquise :

- L'enfant ne participe pas au jeu.
- Il refuse les contacts.
- Il répugne à respecter les règles de jeu ou joue avec brutalité.

Exemples d'attitudes permettant de valider l'acquisition de la compétence:
« Conduire un affrontement individuel et/ou collectif »

1 Compétence acquise :

- L'enfant intervient souvent pour aider et soutenir ses partenaires.
- Il accepte leurs initiatives.

2 En voie d'acquisition :

- L'enfant joue peu sans ballon et intervient rarement pour soutenir un partenaire.
- Il discute les actions de ses partenaires.

3 Non acquise :

- L'enfant joue seul et n'intervient jamais en soutien.
- Il veut commander.

Six fiches de jeu

pour apprendre

Pour utiliser les six fiches de travail

THEME

3 thèmes de jeu

DOMINANTE

Ce sur quoi porte
l'apprentissage.

Mise en place

Ce sont les conditions matérielles
d'organisation du jeu :
terrain, équipes, durées de jeu

1 séance → 3 matches
A contre B
A contre C
B contre C

Marque

La marque valorise l'objet même
de l'apprentissage.

Le résultat dépend donc des
acquisitions.

Il est toujours possible de
moduler la valeur du score.

Jeu

Consigne

C'est la tâche à réaliser par les
joueurs

Attitudes à développer

Notions à acquérir

Ce sont des savoirs qui sont aussi
objets d'apprentissage

Autres tâches

Ce sont les tâches confiées à
l'équipe qui ne joue pas
(successivement C puis B puis A)

Les consignes individuelles sont
précises.

THEME 1

Comprendre et respecter les règles.

1 Droits et devoirs du joueur.

Mise en place

Terrain matérialisé
20 X 15 m avec en-but

Nombre de Joueurs :
7 contre 7 à 9 contre 9
(selon l'effectif)

Durée de jeu :
8 à 10 mn par match

Séance :
3 matches

Marque

- 5 points par essai
- 1 ou 2 points à l'adversaire pour toute action déloyale ou dangereuse :
- * Croche-pied
- * Cravate (saisie par le cou)
- * Poussée
- * Coup de pied, de coude ou de genou
- * Anti-jeu

Jeu

Consigne

Aplatir le ballon dans l'en-but adverse et s'opposer à la progression de l'adversaire en respectant la règle.

Attitudes à développer

- Respect des règles = sécurité
- Respect de l'adversaire : ne pas abuser de sa force, accepter d'être dominé
- Respect strict de la consigne

Notions à acquérir

- Surface de jeu : dimensions, limites...
- Cible : horizontale, large, au sol

Autres tâches

- 2 juges de touche
- 2 responsables de la marque du score (1 pour chaque équipe)
- 1 arbitre-adjoint : le maître siffle les fautes et essais. L'arbitre adjoint transmet les points attribués au marqueur concerné.
- 1 chronométrateur
- 2 arbitres d'en-but qui valident les essais.

THEME 1

Comprendre et respecter les règles.

2. Le Tenu

un joueur tenu au sol (un genou au sol suffit) doit immédiatement lâcher ou passer le ballon pour que le jeu continue.

Mise en place

Terrain matérialisé
20 X 15, en –buts tracés

Nombre de Joueurs :
7 contre 7 à 9 contre 9

Temps de jeu :
8 à 10 mn par match

Séance :
3 matches

Marque

- 5 points par essai
- 2 points à l'équipe du plaqueur si un joueur tenu au sol ne lâche pas le ballon.

Jeu

Consigne

Aplatir le ballon dans l'en-but adverse et s'opposer à la progression de l'adversaire en respectant la règle du tenu.

Attitudes à développer

- Sécurité : éviter les entassements de joueurs, source de coups involontaires.
- Respect de l'autre : lâcher ou passer le ballon lors d'un blocage ou d'une mise au sol, c'est accepter la domination momentanée de l'adversaire.

Notions à acquérir

- Espace proche : situer son corps, en particulier ses membres inférieurs.
- Temps : lâcher ou passer le ballon immédiatement et dans le mouvement du jeu.

Autres tâches

- 2 juges de touche
- 1 arbitre-adjoint
- 2 responsables de la marque du score.
- Organisation de l'observation : compter pour chaque équipe les tenus au sol en différenciant,
 - * Les ballons gardés,
 - * Les ballons lâchés ou passés.

THEME 1

Comprendre et respecter les règles.

1 Le hors-jeu / L'en-avant

Jouer toujours « derrière » le ballon

Mise en place

Terrain matérialisé
20 X 15 m avec en-but

Nombre de Joueurs :
7 contre 7 à 9 contre 9
(selon l'effectif)

Durée de jeu :
8 à 10 mn par match

Séance :
3 matches

Marque

- 5 points par essai
- 2 points pour l'équipe adverse si un joueur intervient en position nette de hors jeu (+ de 1 m), en attaque ou en défense.
- 1 point à l'équipe adverse si passe en avant ou hors jeu léger.

Les maladresses ne sont pas sanctionnées.

En but adverse

NON

Zone de hors jeu

OUI

Zone autorisée

Mon en-but

Jeu

Consigne

Aplatir le ballon dans l'en-but adverse et s'opposer à la progression de l'équipe adverse en respectant la règle du hors jeu..

Attitudes à développer

Entraide : rester en arrière du ballon pour

- * Jouer
- * Aider ses équipiers
- * Défendre son camp

Notions à acquérir

Organisation et perception de l'espace :

L'espace du jeu est déterminé par une ligne imaginaire mobile parallèle aux lignes de but et **qui passe par le ballon.**

Pour jouer, il faut se placer en arrière du ballon (croquis)

Autres tâches

- 2 marqueurs pour le score
- 1 arbitre-adjoint (transmission arbitre → marqueurs)
- 2 arbitres de hors-jeu (1 sur chaque ligne de touche)

Observations :

Comptabiliser pour chaque équipe

- * Le nombre de hors-jeu
- * Le nombre d'en-avant

THEME 1

Aller au contact

Mise en place

Terrain de 20 X 15 m
Zones de 4m balisées par des plots
ou des fanions.

Nombre de Joueurs :
7 contre 7 à 9 contre 9

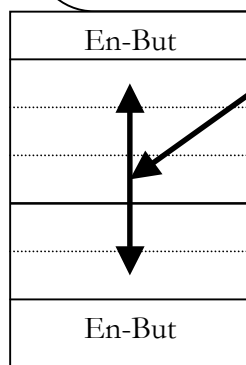
Durée de jeu :
8 à 10 mn par match

Séance :
3 matches

1. Avancer avec le ballon

Marque

- 1 point quand le ballon franchit une ligne de zone vers l'avant.
- Essai = 5 points + autant de points que de lignes de zones franchies pour marquer l'essai.



Axe Frontal

Jeu

Consigne

Aplatir le ballon dans l'en-but en avançant « droit devant soi » ou s'opposer à la progression de l'équipe adverse.

Attitudes à développer

- Prise de risque : chercher le contact et le combat en courant droit devant.
- Sécurité : pas de risque si tous les joueurs jouent loyalement.

Notions à acquérir

- Le jeu est orienté selon un axe frontal parallèle aux lignes de touche.
- Avancer, c'est se déplacer sur cet axe en direction de l'en-but adverse.

Autres tâches

- 4 juges de zones signalent bras levé les changements de zone vers l'avant pour l'équipe porteuse du ballon.
- 2 marqueurs
- 1 arbitre-adjoint
- 1 chronométrateur

Observations :

On peut tenir le compte :
*Des courses dans l'axe,
*Des courses de travers,
*Des percussions (par équipe, par joueur)

THEME 2

Aller au contact

Mise en place

Terrain matérialisé

20 X 15 m

La largeur peut-être réduite pour favoriser les placages

Nombre de Joueurs :

7 contre 7 à 9 contre 9

Durée de jeu :

2 X 4 mn ou 2 X 5mn par match

Séance :

3 matches

2. Plaquer le porteur du ballon

Saisie entre la ceinture et les pieds jusqu'à la mise au sol

Marque

- 5 points par essai
- 1 point pour tout placage correct ou efficace.
- Eventuellement, 2 points pour le placage d'un joueur « dominant » (masse, taille, habilité...)

Jeu

Consigne

Equipe porteuse du ballon : aplatir le ballon dans l'en-but adverse

Equipe qui n'a pas le ballon : arrêter le porteur en le plaquant pour récupérer le ballon.

Attitudes à développer

- Prise de risque : rechercher le contact correct et finir au sol (dominer la peur).
- Respect de l'autre : accepter d'être dominé dans un placage.
- Entraide : aider ses partenaires à plaquer.

Notions à acquérir

Espace : saisir l'adversaire bas, sous la ceinture.

Apprécier vitesse et trajectoire de l'attaquant avant de plaquer.

Autres tâches

- 2 marqueurs/1 chronométrateur/1 arbitre adjoint/(2+2) observateurs comptabilisent les placages de chaque équipe
- 8 observateurs :
 - * comptent les placages
 - * notent la qualité des placages
 - tête sur le côté (oui/non)
 - placage fini au sol (oui/non)

THEME 3

Organisation du jeu de l'équipe

Mise en place

Terrain 20 X 15 m

Touches et en-but matérialisés

Nombre de Joueurs :

7 contre 7 à 9 contre 9

Durée de jeu :

8 à 10 mn par match

Séance :

3 matches

Le relais

Le porteur du ballon avance et passe le ballon à un partenaire lancé qui continue la progression.

Marque

- 5 points par essai
- 2 points (puis 1 point) par relais efficace.

Jeu

Consigne

Aplatir le ballon dans l'en-but adverse en utilisant des relais efficaces.

Attitudes à développer

- Entraide : se placer en soutien pour « relayer » le porteur du ballon.
- Respect de l'autre : transmettre le ballon dans de bonnes conditions avant d'être bloqué.

Notions à acquérir

- Vitesse ⇒ Efficacité
- Trajectoires : régler sa course sur celle du partenaire porteur du ballon.
- « Ligne d'avantage » : le relayeur doit dépasser le passeur.

Autres tâches

- 1 arbitre-adjoint
- 2 marqueurs
- 1 chronométrateur
- Les observateurs peuvent compter le nombre de relais efficaces pour chaque équipe (joueur lancé, franchissement de la ligne d'avantage)

USEP
LA RENCONTRE

ORGANISER UNE RENCONTRE

Les terrains sont retenus, les équipes inscrites, on construit la rencontre.

Les principes

- Toutes les équipes jouent sensiblement le même nombre de matches.
Les éliminations directes sont exclues.
- La durée effective totale de jeu pour une ½ journée n'excède pas **1h** par enfant.
- Les enfants jouent, participent à l'arbitrage, tiennent la marque, assurent le chronométrage, etc.
- Si une première phase du tournoi peut opposer des équipes de valeurs différentes, il importe que la rencontre se termine par des matches entre équipes de niveau équivalent.

Des conditions matérielles favorables, une organisation rigoureuse.

- Des équipes groupées par poules de 3 ou 4
 - ⇒ **Poule de 3**
chaque équipe joue deux matches
nombre total de matches : 3
 - ⇒ **Poule de 4**
chaque équipe joue trois matches
nombre total de matches : 6
- des terrains réduits matérialisés par des balises et des lignes tracées.
- Un terrain au moins par poule pour éviter les déplacements d'un terrain à l'autre.
- Des fiches d'équipes claires pour être utilisées par les enfants qui les remplissent pour tenir leur marque et établir leur classement.
Chaque équipe tient sa fiche. (voir page 28)
- Des enfants chargés des rôles à tenir : arbitre, marqueur, juge de touche, chronométreur etc.
- Un adulte par terrain, chargé de veiller au bon déroulement des rencontres, à la régularité du jeu et à la sécurité des enfants.
Il surveille les contacts et intervient pour sanctionner le jeu dangereux. (Cravates et coups).

Des règles adaptées

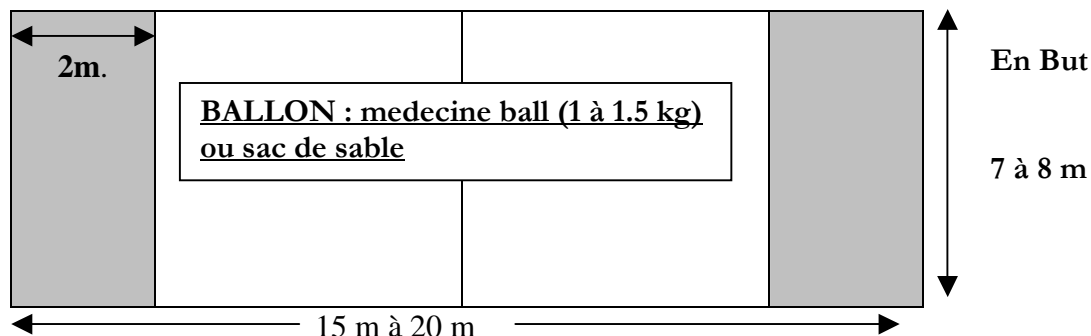
- Jeu de bataille pour les plus jeunes.
- Rugby (Fiches pages 26 et 27).

On peut aussi organiser la rencontre selon les règles particulières de l'une des six fiches de travail.

Les équipes doivent, bien entendu, en être averties à l'avance.

JEU DE BATAILLE

Terrain et ballon



Cibles :
Cercles de 3 à 4 m de rayon
à la place de l'en-but

Une autre disposition possible



EQUIPES

Equipes de 4 à 6 joueurs + 2 remplaçants (jouant au moins la moitié du temps).

DUREE DU JEU ET EQUIPEMENT

1 X 8 à 10 minutes.

- pas de chaussures à crampons.
- pas de montres, ni colliers, bracelets, boucles d'oreilles, bagues etc.

BUT DU JEU ET GAIN DE LA PARTIE

- Déposer le ballon dans une cible (en-but) ⇒ 1 point en protégeant son camp.

REGLES

Mise et remises en jeu

En début de partie et après chaque essai

Au centre du terrain

Entre deux au signal de l'arbitre, ballon posé au sol, chaque joueur étant placé à un mètre de part et d'autre du ballon, les autres joueurs placés cinq mètres en arrière.

Sur faute sanctionnée

A la main : l'arbitre remet le ballon à l'équipe bénéficiaire à l'endroit de la faute.

Sur sortie du terrain

A la main à l'endroit où la balle est sortie.

Dans tous les cas, l'équipe adverse se tient à 3 mètres au moins du ballon.

Le Ballon

Je peux

- attraper le ballon, courir en le portant, l'arracher à l'adversaire, le transmettre sans le lancer à un partenaire.

Je ne dois pas

- tenir le ballon si je suis à terre ou si je suis tenu sans pouvoir avancer.
- passer le ballon en le lançant. « Le ballon ne vole pas ».

L'adversaire

Je peux plaquer un adversaire qui porte le ballon.

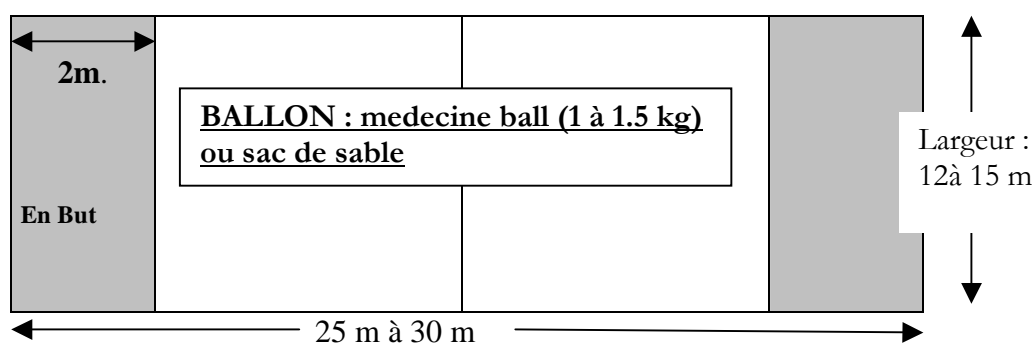
Je ne dois pas

- saisir l'adversaire au dessus des épaules.
- jouer déloyalement ou dangereusement.
- faire un croc en jambe.
- pousser brutalement dans le dos.
⇒ exclusion temporaire de 2 minutes.

Déroulement

- changements de joueurs libres depuis le milieu du terrain.
- un joueur remplacé peut retourner en jeu en cours de partie.
- les fautes volontaires, dangereuses ou répétées peuvent donner lieu à une exclusion temporaire de 2mn sans remplacement ou à une exclusion définitive avec remplacement.

Rugby



EQUIPES

Equipes mixtes de 5 ou 7 joueurs + 3 remplaçants (jouant au moins la moitié du temps).
Deux filles sont en permanence sur le terrain.

DUREE DU JEU ET EQUIPEMENT

1 X 8 à 14 minutes.
• pas de chaussures à crampons.
• pas de montres, ni colliers, bracelets, boucles d'oreilles, bagues etc.

BUT DU JEU ET GAIN DE LA PARTIE

• porter et aplatir la balle dans l'en-but adverse \Rightarrow 1 point. (l'essai est valide après une passe au moins suite à une remise de jeu).

REGLES

Hors jeu

Toute l'équipe joue derrière le ballon.

Remises en jeu

En début de partie et après chaque essai.

A la main au centre du terrain. L'arbitre présente le ballon à l'équipe en attaque.

Sur faute sanctionnée

A la main : l'arbitre remet le ballon à l'équipe bénéficiaire à l'endroit de la faute.

Sur sortie du terrain

A la main à l'endroit où la balle est sortie.

Dans tous les cas, l'équipe adverse se tient à 5 mètres au moins du ballon.

Le ballon

Je peux

• attraper le ballon, courir en le portant, le prendre à l'adversaire, le passer à un partenaire placé en arrière du ballon.

• dégager au pied depuis mon en-but.

Les partenaires qui se trouvent en avant au moment du dégagement ne peuvent pas attaquer le ballon \rightarrow hors jeu.

• aplatir le ballon dans mon en-but \rightarrow remise en jeu de la ligne de but.

Je dois

• lâcher le ballon si je suis à terre ou si je suis tenu sans pouvoir avancer.

L'adversaire

Je peux plaquer un adversaire qui porte le ballon.

Je ne dois pas

• effondrer un regroupement

• jouer déloyalement ou dangereusement

* placage au dessus des épaules

* croc en jambe

* poussée dans le dos ou brutale (y compris pour les poussées en touches).

* utilisation des coudes et des genoux.

* répétition antisportive de toute autre faute.

\Rightarrow exclusion temporaire de 2 minutes.

DEROULEMENT

• changements de joueurs libres depuis le milieu du terrain.

• un joueur remplacé peut retourner en jeu en cours de partie.

• les fautes volontaires, dangereuses ou répétées peuvent donner lieu à une exclusion temporaire de 2mn sans remplacement ou à une exclusion définitive avec remplacement.

Equipe :

	Heure	Terrain	Equipes	Score	Points
1° Match					
2° Match					
3° Match					

Match gagné ⇒ 3 points
Match nul ⇒ 2 points
Match perdu ⇒ 1 point

On peut aussi ajouter ¼ de point par essai marqué.

Ordre des matchs

Heure	Equipes en Jeu		Score
	A	B	
	C	D	
	A	D	
	C	B	
	A	C	
	B	D	