

# Les 3 formes évolutives de la pratique du rugby scolaire:

- Progression de la pratique pendant le cycle

Règlement (situation de match)

Arbitrage en annexe



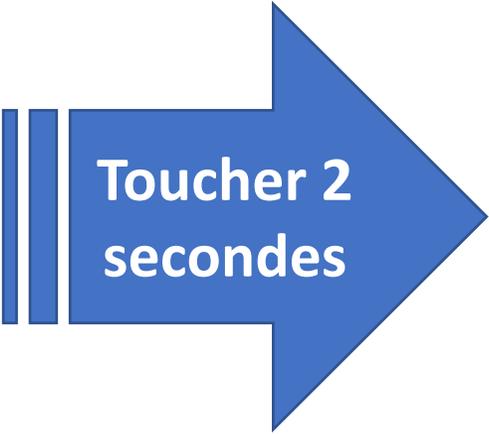
FFR



# ENTREE DANS L'ACTIVITE

1

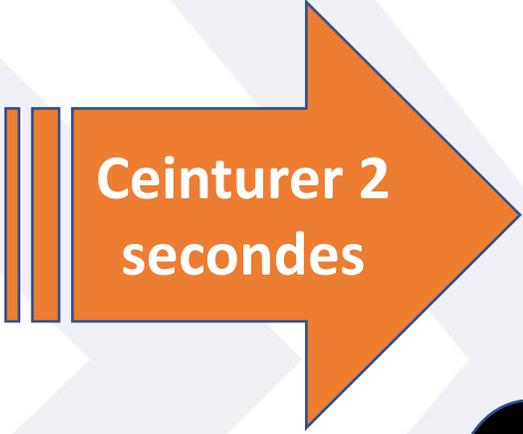
TOUS LES ELEVES



# EVOLUTION DE L'ACTIVITE

2

TOUS LES ELEVES



3



Toucher 2 secondes



Ceinturer 2 secondes puis  
Jeu au contact



Jeu au Contact



4

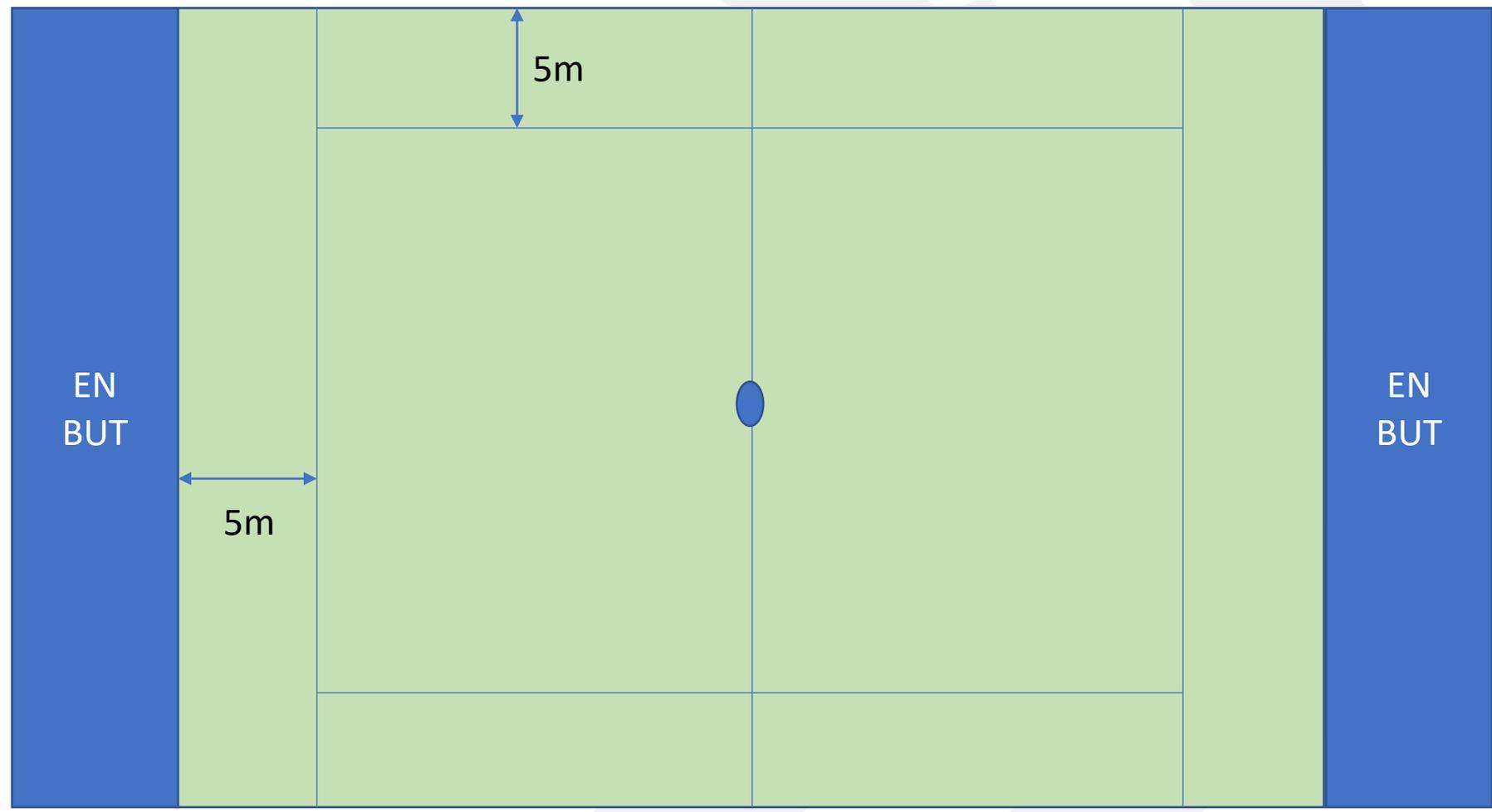
CHOIX DE LA PRATIQUE FIN DE CYCLE

UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la <b>taille</b> et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1", "2"
	Le porteur de balle "touché" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter.
	Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m
	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m
OPPOSANTS	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la <b>taille</b> et les épaules
	Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer
	Le toucher + 2 secondes = un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon = CF – adversaires à 5 m
	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la <b>taille</b> et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre la <b>taille</b> et les épaules) : Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde) <b>puis coup de sifflet immédiat</b>
MARQUE	Essai = 5 points. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer. Un joueur touché avant l'en-but à 2 secondes pour marquer ou passer.

UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est ceinturé à la taille par les 2 bras, l'arbitre annonce: "Ceinturer", "1", "2"
	Le porteur de balle "ceinturé" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter.
	Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes: ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m
	Le joueur "ceinturé" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CF - adversaire à 5 m
OPPOSANTS	L'opposant doit ceinturer le porteur de balle à 2 bras simultanément à la taille. <b>Interdiction d'amener volontairement le porteur de balle au sol</b>
	Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer
	Le "ceinturer" + 2 secondes = un placage DONC les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon = CF - adversaire à 5m
	Si l'action de "ceinturer" le porteur de balle n'est pas faite à deux bras, simultanément et à la taille, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "JOUEZ" en cas de litige.
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le "Ceinturer" = les deux bras simultanément + hauteur taille: Communication verbale de l'arbitre: "Ceinturer", "1", "2" (audible pour tout le monde) puis coup de siffler immédiat.
MARQUE	Essai= 5 points. Un joueur ceinturé dans l'en-but peut marquer. Un joueur ceinturé avant l'en-but à 2 secondes pour marquer ou passer.

UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon immédiatement
	<b>Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m</b>
	Le porteur de balle plaqué doit immédiatement, transmettre son ballon ou libérer celui-ci à plus d'un mètre de lui : CF - adversaires à 5m
	<b>Si le ballon au sol est injouable</b> : ballon à l'opposant : CF - adversaires à 5m
OPPOSANTS	<b>L'opposant peut plaquer le porteur de balle mais il n'a pas le droit de le bloquer par une prise au-dessus de la taille ni de lui arracher le ballon dans les mains et/ou les bras</b>
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la <b>taille</b> et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire) : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.
	Les opposants peuvent récupérer le ballon une fois qu'il a été libéré mais ils ne doivent pas le jouer dans les mains du porteur : CF – adversaires à 5m
	<b>Les soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon</b>
CONSIGNES ARBITRAGE	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.
	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.
MARQUE	Essai = 5 points. <b>Un joueur plaqué à proximité de la ligne de but peut marquer un essai si son action se fait dans le même mouvement</b>

REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI DES 22 METRES	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	Un CF peut être joué de plusieurs façons :
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	- pour soi-même après avoir botté le ballon
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	(ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou
TOUCHE DIRECTE	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	- en coup de pied de volée
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT		NON



# Dimensions Terrain Situation de match



	<u>Toucher 2 secondes</u> <u>« T2S »</u>	<u>Ceinturer 2 secondes</u> <u>« C2S »</u>	<u>Jeu au contact</u> <u>« JCO »</u>
CP, CE1	30m x 20m*, 5 contre 5, ballon Taille 3.		
CE2, CM1, CM2	30m x 25m*, 5 contre 5, ballon Taille 3.		

\*en-but non compris



**FRANCE  
RUGBY**

