



FFR
LIGUE RÉGIONALE
ÎLE DE FRANCE



Séances Cycle 2-3



Préambule :

Dans un objectif d'accompagnement le plus efficace possible, veuillez trouver une proposition de séances adaptée aux élèves du cycles 2 et 3.

La durée de chaque séance est de 1h00 de temps de jeu effectif. Toutes adaptations ou évolutions sont bien sûr laissées à la liberté de l'enseignant et des différents encadrants.

Le projet pédagogique prévoit 6 séances dont la dernière est consacrée à des oppositions permettant aux élèves et à l'enseignant d'évaluer les acquis du public visé.

Trois formes de pratique sont proposées, à savoir le toucher 2 secondes, le scratch rugby ainsi que le jeu au contact. Les règlements sont à retrouver en annexes.

Pour la mise en œuvre de ce projet, le matériel nécessaire est :

- 50 plots de 5 couleurs différentes ;
- 30 chasubles de couleurs réversibles ;
- 12 à 15 ballons taille 3, (1 pour 2 élèves) ;
- 12 à 15 balles de tennis.

Merci d'avance à tous ceux qui s'engageront, avec nous, dans la démarche d'initiation des enfants à la pratique du jeu de rugby.





ETAPE 1 :
« J'avance et je lutte »

OBJECTIF(S) DE LA SEANCE

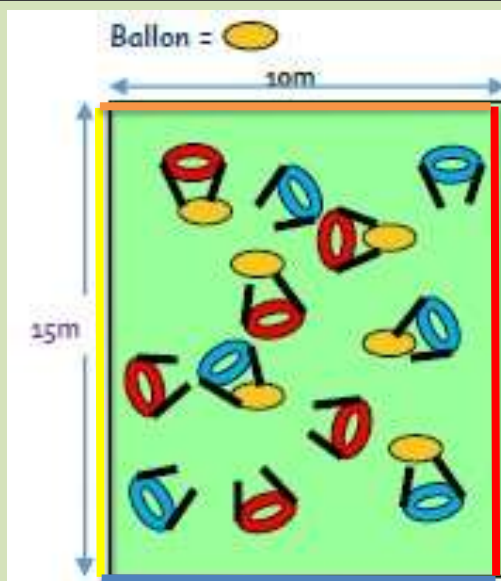
Accepter le contact avec l'adversaire et le sol

Avancer ou empêcher d'avancer

Comprendre et respecter les règles fondamentales

Manipulation et désordre

- **Objectif** : Manipuler, transmettre et réceptionner le ballon, découvrir les règles fondamentales
- **Attendus clés** : Court avec le ballon tenu à 2 mains, réception (tendre les bras), poser et ramasser le ballon à 2 mains, communiquer, réactivité aux consignes
- **Consignes** : 1-En trottinant, se passer le ballon (passes latérales, passes pop, passes main-main, passes en l'air...)
Critères de Réussite (CR) : Aucun ballon ne tombe au sol
2-En trottinant, ramasser - poser le ballon, se passer le ballon au sol, faire rouler (à la main ou au pied) vers un autre joueur...
3-Idem mais le PB protège debout son ballon et « offre une résistance » à l'arrachage par le joueur qui cherche à le conquérir
4- Idem mais avant de passer ou de poser le ballon, une roulade avec le ballon dans les mains, faire le tour de la taille avec le ballon, lancer en l'air/rattraper le ballon.
5- En trottinant, les joueurs se font des passes. Au signal du professeur, sortir les porteurs de balle de l'espace de jeu (possibilité de se mettre à plusieurs sur un porteur). Si les joueurs sont répartis par équipe, possibilité d'aider les partenaires porteurs de balle à rester sur le terrain.
6- **Les 4 couleurs** : En trottinant, se faire des passes. Au signal, le professeur indique une couleur de ligne derrière laquelle les porteurs de balle doivent marquer le plus vite possible (opposition à toucher).



Le gagne terrain

- **Objectif** : Avancer, s'opposer, accepter le contact avec le sol et l'adversaire
- **Attendus clés** : Engagement dans l'affrontement individuel (plaisir, dépassement de soi)
- **Objectif** : durée de jeu, largeur du couloir, longueur des zones
- **Consignes** : Atteindre, à 4 pattes, la zone la plus éloignée dans un couloir dans un délai de 20s. Chaque zone permet de remporter un certain nombre de point. Le défenseur peut être à 4 pattes ou à genoux. Dès qu'une partie du corps touche une zone, celle-ci est acquise.



Le contre-la-montre

- **Objectif** : Avancer et faire avancer dans un espace libre, repérer l'espace libre et adapter son action, se repérer sur le terrain
- **But** : Marquer le plus rapidement et le plus possible
- **Attendus clés** : Avancer ballon tenu à 2 mains, se démarquer, communiquer, regarder avant de passer, se replacer après la passe
- **Consignes** : Les utilisateurs doivent marquer un maximum d'essais en 1min30 en faisant des allers et retours. Les défenseurs doivent toucher le porteur de balle avec les 2 mains entre la taille et les épaules, 1 essai = 5 points et 1 toucher = moins 1 point. Le départ des défenseurs (à 3m) se fait lorsque le porteur de balle franchit la ligne de but côté opposé, inverser les rôles toutes les 1min30.



Situation touché 2s

- **Objectif** : Assurer la continuité du jeu, voir et exploiter les espaces libres
- **Attendus clés** : Porteur de balle (avancer, repérer l'en-but ; travailler le défenseur en variant la vitesse et la direction de sa course pour se diriger dans l'espace libre et marquer l'essai, avancer ballon à 2 mains, joue tête levée. Une fois touché, chercher un partenaire pour lui transmettre la balle dans les deux secondes)
- Soutien** (se démarquer, venir au plus près du porteur de balle dès qu'il est touché)
- Opposants** (se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher à deux mains simultanées)
- **Consignes** : **L'équipe attaquante** engage par un coup de pied franc. Il peut être joué :
- pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains),
- par une passe à un partenaire après avoir botté le ballon (au sol ou de volée)
Elle jouera dans les limites du terrain pour marquer un essai dans l'en-but clairement identifié (aplatir le ballon au sol).
Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce (audible pour tout le monde) :
"Toucher" silence « 1 » silence « 2 »
Le porteur de balle "touché" continue son action puis fait une passe « en arrière » à un partenaire situé à côté ou derrière, sans obligation de s'arrêter.
Si le ballon est transmis au-delà de 2 secondes, le ballon est rendu à l'adversaire :
Ballon posé au sol, adversaires à 5m. Jeu au pied impossible après touché.

- Les défenseurs** doivent toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules.
Si l'action de "toucher" n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre annonce "Jouez".
- Les défenseurs ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle.
- Les défenseurs 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.
- **Dispositif** : terrain=30mX25m, 2 en-but identifiés non compris
Jeu à 5 contre 5



Remise en jeu en coup-franc à 5m de toutes lignes, à l'endroit de la faute ou de la sortie et au centre du terrain après essais (idem coup d'envoi).



ETAPE 1 :
« J'avance et je lutte »



OBJECTIF(S) DE LA SEANCE

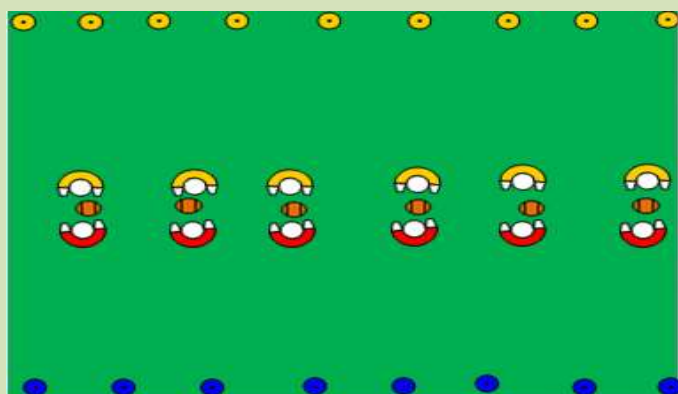
Accepter le contact avec l'adversaire et le sol

Avancer ou empêcher d'avancer

Comprendre et respecter les règles fondamentales

Aller marquer

- **Objectif** : Transmettre et réceptionner le ballon, découvrir les règles fondamentales
- **Attendus clés** : Court avec le ballon tenu à 2 mains, réception (tendre les bras), poser et ramasser le ballon à 2 mains, communique, réactivité aux consignes
- **Consignes** : Au signal du prof (ex : « B » ou « A » ou ligne de plots bleu /jaune...) : Passer le ballon à un partenaire (qui court vers l'en-but nommé) pour marquer Si le prof annonce « B ». Le joueur du côté de la couleur annoncée court vers l'en-but tandis que son partenaire ramasse le ballon rapidement et le lui passe pour qu'il marque le premier.
- **Critère de réussite** : être le 1er à marquer (ou dans les 3 premiers) dans son en-but, pour marquer 1pt Le prof donne le résultat, fait replacer les joueurs et annonce : en-but « A ou B » ou une couleur.
- **Variables** : Le jeu peut être réalisé avec une balle de tennis, frisbee. Départ assis ou couché, déplacement (courses, pas chassé, ramper, quatre pattes, en canard) des joueurs avant annonce de l'en-but.



Situation touché 2s

Voir séance 1



Le duel

- **Objectif** : Créer et exploiter un espace libre
- **But** : Marquer souvent
- **Attendus clés** : Avancer ballon tenu à 2 mains, varier les appuis, jouer vite, prendre une initiative et s'y engager
- **Consignes** : Sortir de la zone en ayant pris l'avantage sur l'opposant, pour aller marquer sans être touché dans l'une des cibles latérales au choix du porteur de balle. L'opposant n'entre pas dans la zone de travail, jeu à « toucher » 2 mains.
- **Variables** : Faire évoluer la forme de la zone (triangle, carré), opposition à ceinturer, intégrer un +1 offensifs, faire évoluer l'espace.



Situation jeu au contact (ou 2s/Scratch)

- **Objectif** : Assurer la continuité du jeu, accepter le contact avec l'adversaire et le sol, voir et exploiter les espaces libres, comprendre et respecter les règles fondamentales
- **Attendus clés** : **Porteur de balle** (avancer, repérer l'en-but ; travailler le défenseur en variant la vitesse et la direction de sa course pour se diriger dans l'espace libre et marquer l'essai, avancer ballon à 2 mains, joue tête levée)
- Soutien** (se démarquer, venir au plus près du porteur de balle dès qu'il est ceinturé ou plaqué)
- Opposants** (avancer, engager l'épaule à hauteur de la taille, coller sa tête à l'adversaire, ceinturer avec les 2 bras, accompagner le porteur de balle au sol)
- Pour tous** : Communiquer
- **Consignes** : **L'équipe attaquante** engage par un coup de pied franc. Il peut être joué :
 - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains),
 - par une passe à un partenaire après avoir botté le ballon (au sol ou de volée)
 Elle jouera dans les limites du terrain pour marquer un essai dans l'en-but clairement identifié (aplatir le ballon au sol).
 Lorsque le porteur de balle est ceinturé ou plaqué il doit transmettre ou libérer le ballon à plus d'un mètre de lui. Si le ballon est injouable : ballon à l'opposant.
 Un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté.
 Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.

- Les défenseurs** peuvent plaquer le porteur de balle mais ils n'ont 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.
 Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire).
 - Les défenseurs ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle.
 - Les défenseurs peuvent récupérer le ballon sur interception, sur ballon au sol ou libéré sans soutien pour contre-attaquer. (Ne pas jouer le ballon dans les mains du porteur)
 Les soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon.
 - **Dispositif** : terrain=30mX25m, 2 en-but identifiés non compris
 Jeu à 5 contre 5



Remise en jeu en coup-franc à 5m de toutes lignes, à l'endroit de la faute ou de la sortie et au centre du terrain après essais.



ETAPE 2 :
Je joue en relaye et je m'oppose

OBJECTIF(S) DE LA SEANCE

Assurer la continuité

Réguler les problèmes affectifs

Maîtriser les droits et devoirs du joueur

Passé à X

12 à 14 enfants (Dédoublé l'exercice)

- Objectif :

Assurer la continuité du jeu

- Attendus clés :

Soutiens qui se démarquent / se rapprochent
Améliorer la technique de passe

- Consignes :

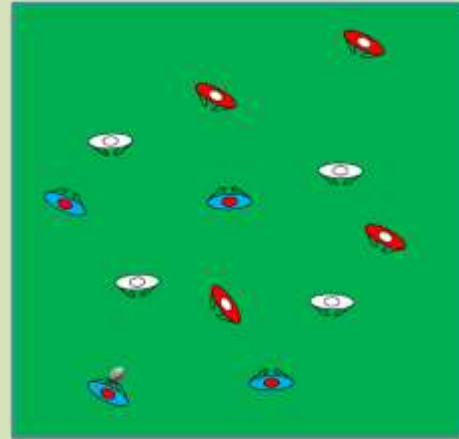
Former 3 groupes d'élèves, deux ensembles en attaque et l'autre défend (EX : rouge et bleu contre blanc). Les attaquants doivent effectuer 10 passes pour marquer un point. Quand le Porteur de balle est touché par un défenseur celui-ci doit transmettre le ballon à un coéquipier en moins de 2s. La transmission ne pourra se faire que main-main (tous types de passe si le PB n'est pas touché) pour initier les courses de soutiens chez les coéquipiers du PB. Les défenseurs gagnent un point quand les attaquants dépassent les 2s ou en cas de récupération du ballon.

Evolutions :

Après un touché le PB doit passer le ballon à une main (+)

Réduire le temps à 1s pour transmettre le ballon (+)

Le défenseur qui a touché doit sortir du terrain pour pouvoir défendre à nouveau (-)



Lutte

12 à 14 enfants (Dédoublé l'exercice)

- Objectif :

Réguler les problèmes affectifs

Préparer le corps aux futurs contacts

- Attendus clés :

Déséquilibrer son adversaire tout en assurant son propre équilibre.

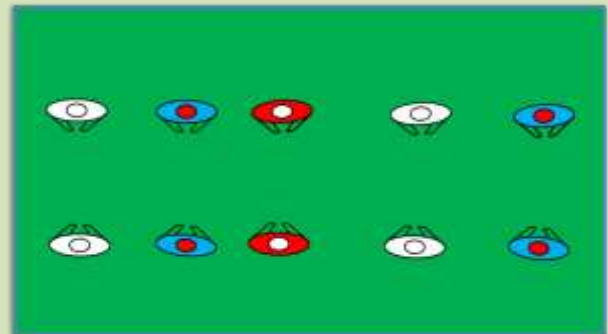
- Consignes :

Les élèves forment des binômes. Il se place face à face en posture type « pompe bras tendus ». Au signal du professeur des écoles les élèves doivent faire chuter leur adversaire en lui faisant perdre ses appuis (toute autre partie du corps que pieds et mains ne doit pas rentrer en contact avec le sol). Les élèves doivent garder leur position initiale mais peuvent se déplacer sur 4 appuis. Prises autorisées aux avant-bras, buste, poignets ainsi que chevilles.

1 point pour le vainqueur.

Evolutions :

En équipe dans un espace restreint (8x8m). Possibilité d'être à 2vs1 tout en utilisant seulement les prises autorisées.



Duels

12 à 14 enfants (Quadruplé l'exercice)

- Objectif :

Maîtriser la règle fondamentale : droits et devoirs du joueur, la marque.

Assurer la continuité du jeu

- Attendus clés :

Soutenir en se rapprochant du coéquipier (converger).

Travailler l'évitement pour avancer vers la zone de marque.

Réguler les problèmes affectifs des élèves.

- Consignes :

Marquer en évitant de se faire toucher 2 mains (réadaptable au plaquage).

L'attaquant au sol soutien son coéquipier.

Essai= 1 pt pour chaque attaquant

Pour le défenseur, toucher (prise du scratch ou plaquer).

1 plaquage= 1pt

But :

Marquer sans que le ballon ne passe par le sol.

Lancement de jeu :

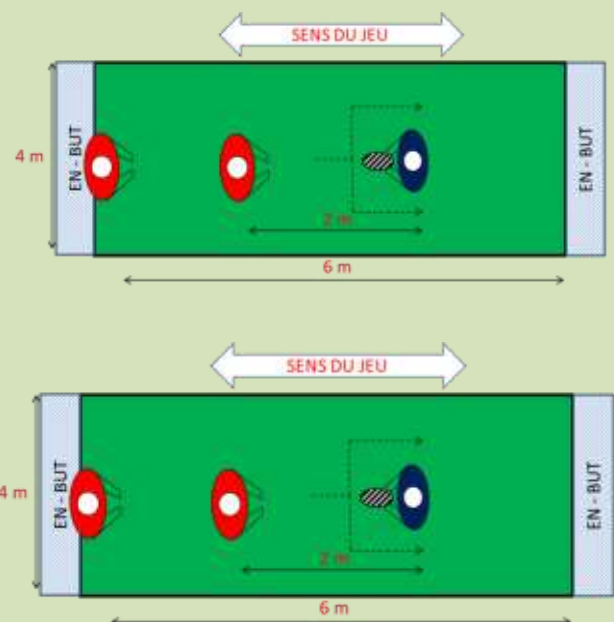
L'élève en bleu (défenseur) a le ballon. L'attaquant dans sa zone d'en-but démarre allongé (ou à genoux).

Au signal du Professeur, le défenseur fait la passe et le jeu débute.

Evolutions :

Mise en place d'un second défenseur en matérialisant une zone supplémentaire dans le prolongement du terrain. Le premier défenseur n'a pas le droit de poursuivre.

Ajouter un soutien en attaque.



Situation de référence (toucher / scratch / plaquer) voir séance 1 et 2

Voir séance 1 et 2



ETAPE 2

Je joue en relaye et je m'oppose

OBJECTIF(S) DE LA SEANCE

Améliorer les comportements des soutiens

Maîtriser les duels

Appréhender l'organisation collective défensive

Bandits / Contrebandiers

12 à 14 enfants (Dédoublé l'exercice)

- Objectif :

Appréhender la notion de soutien en attaque
Appréhender la notion d'avancée et de montée en ligne en défense

- Attendus clés :

Chercher à éviter l'adversaire
Travail des appuis et du port du ballon (Si ballon)
Converger en tant que soutien
Travail de réactivité pour les défenseurs

- Consignes :

Former 3 groupes (2 contrebandiers, 1 douanier). 3 ballons à faire passer de l'autre côté de la frontière. Les douaniers peuvent **toucher à deux mains** (peut être mis en jeu à plaquer) les contrebandiers. Si le « toucher » est réussi, le douanier décompte 2s. le PB doit transmettre à un coéquipier avant la fin du temps. Au-delà des 2s le défenseur récupère le ballon et fait gagner un point à son équipe.

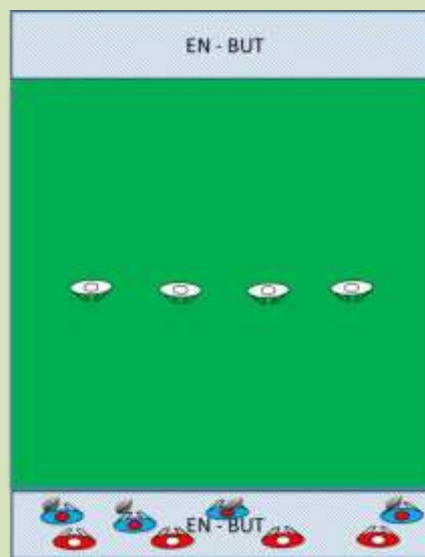
Pour bien intégrer la notion de marque ne pas oublier de faire aplatis les ballons dans la zone en-but, si le jeu se déroule avec ballon.

Changer les rôles après 4 passages.

Evolutions :

Si le PB est touché par deux défenseurs le point est attribué aux défenseurs. (+)

Agrandir ou rétrécir la largeur du terrain. (+/-)



Jeu de zone

12 à 14 enfants (Dédoublé l'exercice)

- Objectif :

Améliorer la notion d'avancée et de coopération en attaque comme en défense

- Attendus clés :

Repérer et jouer dans les espaces libres
Chercher à éviter l'adversaire
Soutenir mon coéquipier
Travail des appuis et du port du ballon (Si ballon)
Travail de réactivité pour les défenseurs

- Consignes :

Former 2 équipes. Les défenseurs sont répartis dans les 4 zones et ne peuvent pas en sortir. Les attaquants partent par 3 et doivent aller marquer. L'essai vaut 5 points. S'ils sont arrêtés dans la première zone, ils marquent 1 point ; dans la seconde 2 points ; ainsi de suite....

But :

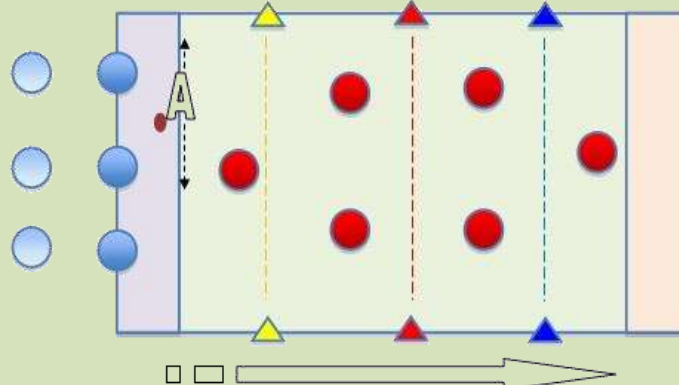
Marquer plus de point que l'adverse

Lancement de jeu : Par les joueurs

Evolutions :

Changer le nombre de défenseurs par zones. (+/-)

Changer le nombre d'attaquants. (+/-)



Situation de référence (toucher / scratch / plaquer)

- Objectif : Assurer la continuité du jeu

- Attendus clés : Porteur de balle (repérer l'en-but ; travailler le défenseur en variant la vitesse et la direction de sa course pour se diriger dans l'espace libre et marquer l'essai. Une fois touché, chercher un partenaire pour lui transmettre la balle dans les deux secondes)

Soutien (se démarquer, venir au plus près du porteur de balle dès qu'il est touché)

Opposants (se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher à deux mains simultanées)

- Consignes : L'équipe attaquante engage par un coup de pied franc. Il peut être joué :

- pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains),
 - par une passe à un partenaire après avoir botté le ballon (au sol ou de volée)
- Elle jouera dans les limites du terrain pour marquer un essai dans l'en-but clairement identifié (aplatir le ballon au sol).

Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce (audible pour tout le monde) :

"Toucher" silence « 1 » silence « 2 »

Le porteur de balle "touché" continue son action puis fait une passe « en arrière » à un partenaire situé à côté ou derrière, sans obligation de s'arrêter. Si le ballon est transmis au-delà de 2 secondes, le ballon est rendu à l'adversaire :

Ballon posé au sol, adversaires à 5m. Jeu au pied impossible après touché.

Les défenseurs doivent toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules.

Si l'action de "toucher" n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre annonce "Jouez".

- Les défenseurs ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle.

- Les défenseurs 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.

- Dispositif : terrain=30mX25m, 2 en-but identifiés non compris

Jeu à 5 contre



Remise en jeu en coup-franc à 5m de toutes lignes, à l'endroit de la faute ou de la sortie et au centre du terrain après un essai.



Etape 3 :
Je joue où c'est facile et je m'oppose en équipe (séance 5)

OBJECTIF(S) DE LA SEANCE

Améliorer la lecture des espaces libres

Développer la technique de passe

Appréhender l'organisation collective défensive

Football Australien

12 à 16 enfants (Dédoublé l'exercice)

- Objectif :

Améliorer la lecture des espaces libres

- Attendus clés :

Les joueurs sont capables de déceler et jouer dans les espaces libres.

Précision des transmissions

- Consignes :

Le porteur de balle peut courir et passer. Les défenseurs doivent toucher le PB. Après un « toucher » le PB a 2s pour transmettre le ballon à un coéquipier. Les attaquants peuvent marquer dans l'une des 4 zones. Interdit de marquer à nouveau dans la zone où l'on vient de valider le point (celle-ci est de nouveau accessible après la marque suivante).

1 point par marque.

Interdiction aux défenseurs d'être à plus de 1 dans une des zones de marque.

Les défenseurs récupèrent le ballon après les 2 secondes ou en cas de récupération de celle-ci.

But :

Marquer dans l'une des zones sans blocage.

Lancement de jeu :

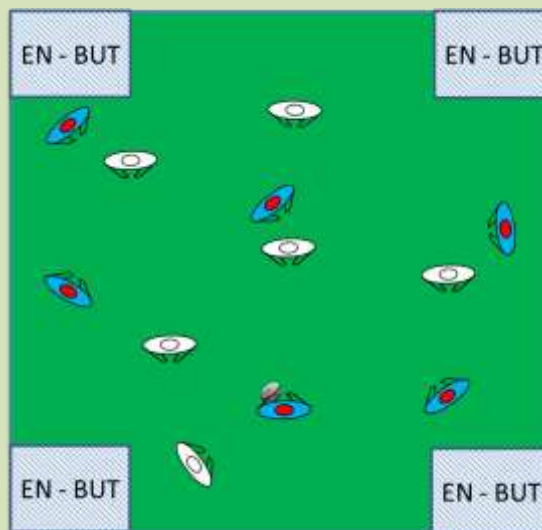
Par le professeur des écoles.

Evolutions :

1 seconde après un « toucher » pour transmettre. (+)

Si le PB est touché par 2 défenseurs l'attaque perd le ballon. (+)

Le défenseur qui a touché doit sortir du terrain pour être de nouveau en jeu. (-)



Les portes ouvertes

12 à 16 enfants (Dédoublé l'exercice)

- Objectif :

Améliorer la lecture des espaces libres et la capacité des élèves à s'y projeter

- Attendus clés :

Les joueurs sont capables de déceler et jouer dans les espaces libres.

Précision des transmissions

Communication offensive et défensive

Organisation et réorganisation collective en défense

- Consignes :

Les attaquants sont replacés dans le terrain, les défenseurs leur font face. 3 zones de couleurs sont matérialisées sur le terrain. A l'annonce d'une couleur les défenseurs doivent passer dans la zone avant de défendre.

But :

Marquer sans que le ballon ne passe par le sol

Empêcher l'attaque de marquer (récupérer le ballon ou faire tomber le PB au sol sans qu'il n'ait pu transmettre).

Lancement de jeu :

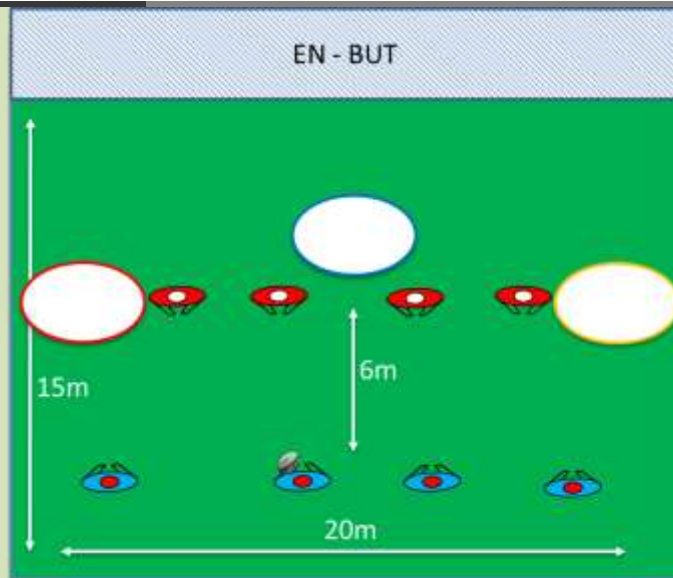
Les attaquants se font des passes. A l'annonce de la zone les attaquants peuvent démarrer.

Evolutions :

Modifier la largeur du terrain. (+/-)

1 défenseur libre (n'a pas besoin de passer dans la zone pour défendre). (+)

Les attaquants se déplacent en se faisant des passes dans un périmètre réduit avant le début. (+)



Situation de référence (toucher / scratch / plaquer)

Voir séance 4

Annexe :

Aborder le plaquage en sécurité :

Plaquages

Lancement de jeu :

Le porteur de balle est debout ballon en main. Le défenseur se place à genoux derrière le PB en se liant à lui au niveau de la taille. Au signal le PB doit aller marquer, le défenseur doit le faire passer au sol.

Consignes :

- Marquer en gardant son équilibre
- Pour le défenseur: déséquilibrer, ceinturer au niveau des jambes, chuter avec le PB, lutter.

Scoring:

- 1 pt si le PB est plaqué mais qu'il marque
- 2 pts si le PB est plaqué sans qu'il ne marque
- 3 pts si le PB est plaqué avant la moitié du terrain

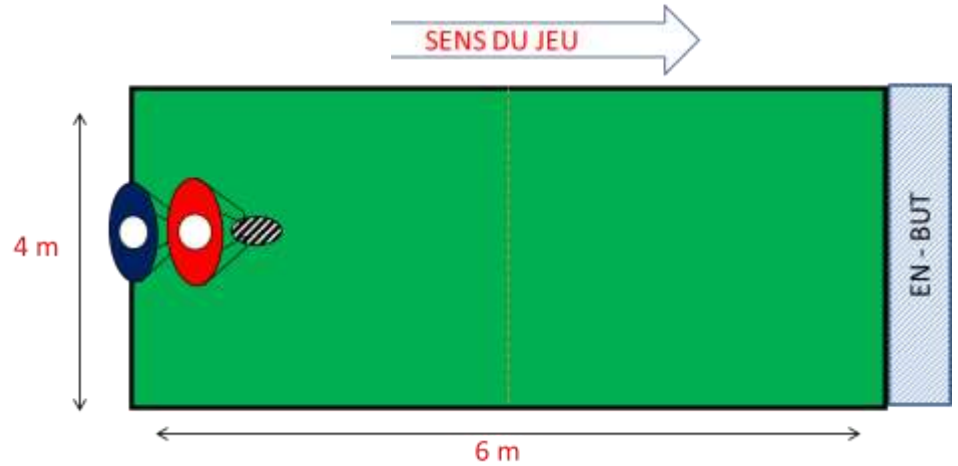
VARIANTE

Faire démarrer le défenseur en face à 1M du PB. 1) Le PB à le droit de marcher. 2) le PB à le droit de courir.

Objectif : Initier au plaquage, régler les problèmes affectifs

Règles : droits et devoirs du joueur, la marque.

Principes : avancer, presser (défenseur).



Objectif : améliorer les compétences technique du plaquage

Règles : droits et devoirs du joueur, la marque.

Principes : avancer, presser (défenseur).

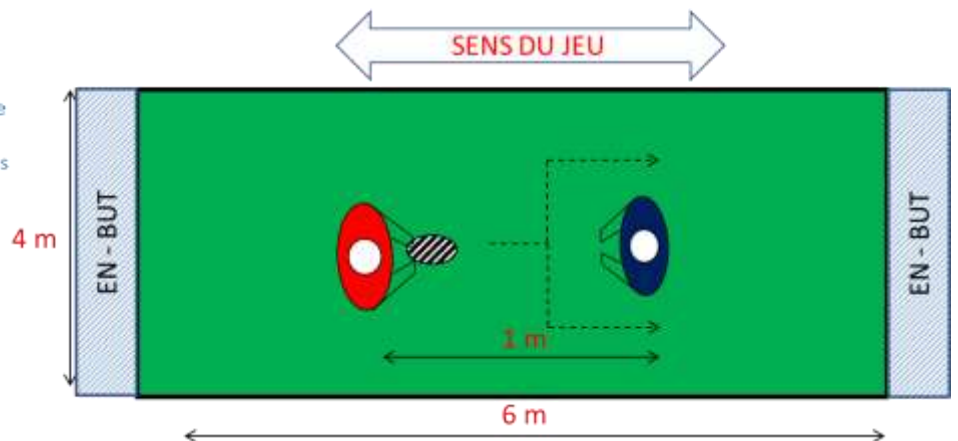
Lancement de jeu :

Les joueurs face à face se font des passes sur un terrain de 6m*4m

Au signal de l'arbitre, celui qui a la balle doit marquer dans l'en-but adverse.

Consignes :

- Marquer en évitant de se faire toucher 2 mains (utilisation possible de flags)
- Pour le défenseur, plaquer



Touché 2s



REGLEMENT MOINS DE 10 ANS Toucher + 2 secondes

Saison 2022 -2023

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5 Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir compléter l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent).	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (9 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	30m (en but non compris) X 25m	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse sinon sanction : CF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la taille 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	
OPPOSANTS	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m	
	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la taille 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 - Le toucheur ne doit plus intervenir avant d'être revenu dans son camp, les soutiens défensifs ne doivent pas interférer avec le jeu tant que le touché n'a pas fait sa passe = CF - adversaires à 5 m	
CONSIGNES ARBITRAGE	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la taille et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige	
MARQUE	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre la taille et les épaules); Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde) puis coup de sifflet immédiat	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain - Possibilité de jouer rapidement	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu (cf) à l'équipe adverse
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai - Possibilité de jouer rapidement	
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.	
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
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.	
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.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	

Jeu au contact (plaquages / pas de regroupements)



REGLEMENT MOINS DE 10 ANS Jouer au contact Saison 2022-2023

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5 Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir compléter l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent).	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (9 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	30m (en but non compris) X 25m	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur.	
JEU DE LOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse sinon sanction : CF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
UTILISATEURS	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF	
	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	
	Le porteur de balle plaqué doit immédiatement, transmettre son ballon ou libérer celui-ci à plus d'un mètre : CF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	Si le ballon est injouable : ballon à l'opposant : CF - adversaires à 5m	
	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	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la taille 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 : Sanction : CF – adversaires à 5m	
CONSIGNES ARBITRAGE	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.	
	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
MARQUE	Essai = 5 points. Un joueur plaqué à proximité de la ligne de but peut marquer un essai si son action se fait dans le même mouvement	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain - Possibilité de jouer rapidement	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu à l'équipe adverse
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai - Possibilité de jouer rapidement	
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.	
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
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.	
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.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	

Scratch rugby

Justification :

L'objectif est d'aborder le rugby de manière simple, attractive et « sans risque tout » en conservant les règles fondamentales et les principes du rugby à 15. Cette étape permet d'éviter les problèmes affectifs liés au contact, puisque le placage est remplacé par le « scratch » qui consiste à arracher un des 2 rubans accrochés à la ceinture passée autour de la taille des joueurs. Cette pratique peut se réaliser sur tout terrain et peut concerner tous les publics, particulièrement les scolaires et les jeunes des quartiers quand les espaces gazonnés sont rares. Il peut se pratiquer sous forme de jeu préparatoire au rugby et de tournoi. Sa pratique peut être étendue aux vétérans (en rugby loisir) dans un cadre non compétitif.

Règlement :

Nombre de joueurs : 2 équipes de 4 à 10 joueurs.

Terrain : adapté à l'effectif. Exemple en milieu scolaire : dans un gymnase, terrain de handball de 40m x 20m, 2 en-but de 2 m, pour 2 équipes à 5 contre 5.

Matériel :

Un ballon ovale, une ceinture par joueur sur laquelle sont scratchées 2 lanières qui peuvent s'arracher quand elles sont saisies par un joueur. **Cet arrachage est l'action significative de l'acte de placage.**

Le jeu :

Les règles sont celles du rugby à 15, avec les aménagements suivants : pas de jeu au pied, seul le jeu à la main est autorisé. Pas de placage, ni d'accrochage du maillot ou d'une autre partie du corps. Il y a placage lorsque le ruban a été saisi et retiré de la ceinture. Cette action donne lieu à un arrêt bref du jeu (voir la reprise du jeu). Pas de raffut. Il n'y a pas d'arrêt du jeu si le ruban est arraché pendant la passe.

Reprise du jeu après arrachage du ruban :

Le défenseur garde en main le ruban, sur le lieu de l'arrachage, le porteur de balle vient se positionner dans cette zone, l'équipe en défense va se placer à 2 m du lieu de remise en jeu. Le porteur de balle relance le jeu par une passe à l'un de ses partenaires placé en arrière, après avoir amené le ballon en contact avec le sol puis il remet son ruban en place ou le récupère de la main à la main et le raccroche.

Précisions pour les moins de 15 ans : l'équipe en possession du ballon a droit à 3 arrachages. Au 3^{ème}, c'est le joueur plaqueur qui récupère la balle, pour à son tour lancer le jeu pour son équipe, depuis le point d'arrachage de ruban.

Lancement après en avant et hors jeu ou autre faute :

L'équipe attaquante perd le ballon, l'équipe défendante reprend la possession du ballon au point de la faute. Le jeu est lancé par une passe à un partenaire situé en arrière après avoir amené le ballon en contact avec le sol.

Lancement après une sortie en touche :

L'équipe non responsable de la sortie récupère la balle, et joue la touche sur une passe en arrière, défenseurs à 5 m.