

# RENCONTRE USEP VERS LES SPORTS COLLECTIFS RUGBY (FLAG) CE2



## ➤ PROGRAMMES DE L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE 2016

- Champ d'apprentissage : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**
- Compétences générales :
  - ✓ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
  - ✓ S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
  - ✓ Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
  - ✓ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
  - ✓ S'approprier une culture physique sportive et artistique

### ATTENTION :

La rencontre a lieu sur la demi-journée.

### POUR CHAQUE CLASSE PREVOIR DES DOSSARDS POUR LES 4 EQUIPES

*Comme pour toute sortie, pensez à la trousse de secours*

### ORGANISATION DE LA CLASSE :

Chaque classe constitue 4 équipes mixtes, de niveau de pratique similaire : équipes A, B, C et D avec chacune une couleur de dossard.

**Toutes les équipes sont mixtes (au moins un garçon ou une fille par équipe).**

Un joueur ne peut pas faire partie de 2 groupes différents.

### CONDITIONS MATERIELLES

Terrain 30m x 25m avec 2 zones d'en-but de 5m.

Ballon du sport concerné

2 jeux de ceintures FLAG de deux couleurs différentes (fournis par l'USEP)

### ORGANISATION DE LA RENCONTRE :

Cette année, la rencontre se déroulera à la demi-journée.

Chaque classe s'installera en file indienne. Les équipes A devant, puis B, C, D.



Les enfants seront joueurs, secrétaires, chronomètres et arbitres (arbitres de ligne et de terrain). Les matchs dureront environ 5 à 7 min selon l'horaire de début de rencontre. Les arbitres seront épaulés par l'enseignant référent.

L'enseignant sera responsable d'un terrain. Il organisera les rotations des matchs, les changements de joueurs, aidera à l'arbitrage et veillera au bon comportement de chacun.

Les accompagnateurs suivront un groupe d'élève de leur classe (« charte du parent accompagnateur »).

Chaque classe repartira de la rencontre avec un diplôme de participation.

### LES REGLES des matchs

Jeu en 5 contre 5 avec remplaçants si besoin.

1. Pour marquer un essai, il convient d'entrer dans la zone d'en-but adverse en portant le ballon.
2. L'équipe en possession du ballon possède 5 chances consécutives pour marquer un essai.  
Si elle réussit sans avoir de foulard subtilisé (à sa première tentative) elle marque **2 points**.  
  
Si elle réussit en ayant des foulards subtilisés, elle marque **1 point**.
3. Jeu à la main (jeu au pied interdit).
4. Aucun contact n'est autorisé.
5. Le chronomètreur annonce le moment du changement aux 2 équipes.
6. Fautes de jeu :
  - L'en-avant : Il y a en-avant lorsqu'un joueur lâche le ballon devant lui (entre lui et la ligne d'en-but adverse). Le ballon est rendu à l'adversaire.
  - L'en-avant de passe : Il y a en-avant de passe lorsque le ballon est lancé par un joueur vers la ligne de but adverse. Le ballon ne peut donc être passé qu'à un partenaire situé derrière soi par rapport à la ligne d'en-but adverse. Le ballon est rendu à l'adversaire.
7. Les remises en jeu :
  - Coup d'envoi ou engagement après essai : Il se fait au centre du terrain.
  - Foulard subtilisé : Lorsqu'un défenseur subtilise un des deux foulards d'un attaquant en possession du ballon, il lâche immédiatement ce foulard qui tombe au sol. Cela met fin à l'action de l'équipe attaquante et le foulard constitue le point de remise en jeu. Le porteur du ballon et le défenseur qui a subtilisé le foulard reviennent à l'endroit où le foulard est tombé au sol. L'attaquant remet son foulard puis prend le ballon. Le défenseur pose un genou au sol à l'endroit où se trouvait le foulard (il est gelé). Pour remettre en jeu, l'attaquant passe le ballon à un de ses partenaires. Les défenseurs doivent se retirer à 3 m de la ligne passant par le foulard au sol. Ils peuvent intervenir, s'ils ont respecté ce repli, dès la réception de la première passe. Le défenseur qui a un genou au sol peut rejouer dès que la première passe est réceptionnée. Dans le cas où cinq foulards consécutifs sont subtilisés, le jeu est arrêté et le ballon donné à l'équipe adverse à l'endroit où le dernier foulard est tombé au sol, l'équipe adverse se retirant à 3 m.
  - Sortie de balle : la remise en jeu se fait à l'endroit où la balle est sortie 5 m à l'intérieur du terrain.
  - Faute de l'équipe attaquante (en-avant, en-avant de passe, sortie en touche, jeu au pied, deuxième tentative avortée) : Le ballon est rendu à l'équipe adverse à l'endroit de la faute.



- Faute de l'équipe qui défend (contact) : Le ballon est redonné à l'équipe attaquante qui remet en jeu en posant le ballon à l'endroit de la faute et en faisant une passe, le décompte des foulards subtilisés repartant à zéro.

### ARBITRAGE DES ELEVES :

Arbitres de lignes : deux élèves surveillent les lignes de touche et lèvent la main lorsque le ballon sort du terrain. Deux élèves surveillent les en-but. Ceux sont eux qui valident et annoncent les points marqués.

Arbitres de terrain : ils sont deux sur le terrain. Ils suivent l'action. Ils sifflent les sorties, les fautes et les points.

#### **Attention, mise en place du principe coopératif :**

Si le score est déséquilibré (3 points d'écart), l'équipe inférieure choisit une carte « coup d pouce » :

Soit 1 joueur supplémentaire, soit on bénéficie de toutes les remises en jeu en avançant de 5m, soit nos essais compte double.

Ce choix de carte ne peut arriver qu'une seule fois dans le match. (Même si l'écart continue à augmenter).

### LES REGLES des ateliers jeux (si le temps le permet)

Si le tournoi est terminé et que l'enseignant souhaite organiser un jeu il peut choisir un ou plusieurs jeux parmi ceux-là :

#### Jeu 1 : Le touche-touche

Deux équipes sur un terrain carré de 5 m de côté. Au signal sonore les attaquants se font des passes pour toucher les adversaires avec le ballon (sans le lâcher des mains). Le porteur de balle n'a pas le droit de se déplacer. L'équipe adverse peut intercepter le ballon. Si un joueur ou le ballon sort de la zone, la balle est donnée à l'adversaire à l'endroit de la faute. Un point marqué par touche. A chaque point marqué la balle est donnée à l'adversaire.

#### Jeu 2 : Biathlon

Les équipes forment des groupes de deux joueurs. Les groupes chacun leur tour réalisent un parcours puis doivent viser des cibles horizontales ou verticales avec le ballon (cerceaux). Pénalité d'un tour de 10 m en courant par tir manqué. L'équipe qui gagne est celle dont tous les groupes terminent en premier. Les deux équipes qui s'affrontent jouent en même temps.

#### Jeu 3 : La chenille

5 joueurs sont en file indienne et se serrent. Un joueur en face doit attraper le ballon au dernier joueur de la file en faisant le tour. Puis on change les rôles.

#### Jeu 4 : les moutons

Les élèves sont par 2 : un chasseur (plaqueur) et un mouton (plaqué).

Le mouton (à 4 pattes) doit rejoindre son enclos et le chasseur doit l'empêcher d'avancer en le ceinturant.

Il n'y aura pas de classement, les équipes étant là pour le plaisir de se rencontrer. Chaque classe repartira avec un diplôme de participation.