

RENCONTRE COOPETITIVE USEP RUGBY CM



➤ 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 6 DOSSARDS DE 4 COULEURS DIFFÉRENTES

Comme pour toute sortie, pensez à la trousse de secours

CONDITIONS MATERIELLES

- Dimensions du terrain : 30 m x 25 m + en-but 5 m
- Terrain herbe ou synthétique
- 1 ballon ovale
- Pas de chaussures à crampons

ORGANISATION DE LA CLASSE :

L'enseignant de la classe devra constituer **4 groupes de niveau**. (De A à D, le groupe A étant le plus fort, le groupe D étant le plus faible).

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

Un bon joueur ne peut pas jouer en C ou D. Un joueur ne peut pas faire partie de 2 groupes différents.

ORGANISATION DE LA RENCONTRE :

Cette année, la rencontre se déroulera à la demi-journée. 2h00 de matchs

Chaque classe s'installera en file indienne.

Les enfants seront joueurs, secrétaires, chronomètres et arbitres. Les matchs dureront entre 6 et 8 min selon l'heure du début de la rencontre.

L'enseignant sera responsable d'un terrain d'un niveau (A ou B ou C ou D) et organisera les rotations des matchs, aidera à l'arbitrage, aux changements des remplaçants et veillera au bon comportement de chacun.

USEP Rhône – Métropole de Lyon

Aurélia FAIVRE

06.09.39.06.36

afaivre@usep69.org

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

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.

- Mise à la main en milieu de terrain par l'équipe désignée par tirage au sort.
- La balle doit être passée à la main et en arrière.
- **Les placages ne sont pas autorisés.** La règle du « toucher 2 mains/2 secondes » sera appliquée :
Tout joueur touché avec les 2 mains de l'adversaire a 2 secondes pour lâcher le ballon. Et n'a pas le droit de jouer au pied pendant ces 2 secondes. (voir vidéo explicative en pièce jointe [ici](#))
- C'est l'arbitre qui compte les 2 secondes (« toucher – un – deux »). Si le ballon n'est pas lâché dans les 2 secondes, le ballon sera rendu à l'équipe adverse.
- Sortie en touche : remise en jeu à la main à l'endroit de la sortie de balle 2 mètres (+ ou – 2 pas) à l'intérieur du terrain.
 Adversaires à 5 m (+ ou – 5 pas) de celui qui remet en jeu.
- Si 1 joueur aplatit dans son propre en-but, remise en jeu par l'adversaire à 5 pas de la ligne d'en-but.
- Une équipe marque 1 point par essai.
- Après un essai, remise en jeu au centre du terrain par l'équipe n'ayant pas marqué en jouant soit au pied (drop) soit à la main.
- **FAUTES** de jeu:
 - passe à l'avant ;
 - garder ou jouer le ballon au sol ;
 - lâcher le ballon en avant.

Remise en jeu à l'endroit de la faute, à la main, l'adversaire est à 5 m (+ ou – 5 pas)

- **FAUTES** graves :
 - plaquer un adversaire;
 - croche-pied, brutalités, anti-jeu, contestations ;

Remise en jeu à 5 pas de l'endroit de la faute, à la main, l'adversaire est à 5 m (+ ou – 5 pas)

En cas de faute intentionnelle grave à moins de 3 pas de l'en-but adverse, un essai sera accordé.

Pour toute faute grave, le joueur en question est exclu 2 minutes.

Utilisation des cartes coopératives : « coup de pouce » / « coup d'éclat »

Les cartes sont tenues par l'un des arbitres qui se présente au milieu du terrain à chaque fois qu'il y a 3 points d'écart. Il propose à l'équipe qui vient d'encaisser l'essai de choisir une carte coup d'éclat (qui aura un effet sur l'équipe adverse) ou une carte coup de pouce (qui aura un effet pour son équipe). La carte choisie est lue à voix haute pour que l'ensemble des acteurs entendent la nouvelle règle qui s'appliquera. La carte s'applique durant tout le reste du match et peut se cumuler avec une autre carte. L'arbitre quitte le terrain, met la carte choisie de côté et le jeu reprend.

Ce procédé ne devra pas prendre plus de 45 secondes à partir du moment où les enfants connaîtront bien les cartes et auront pratiqué ce dispositif lors du module d'apprentissage en EPS.

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, valident et comptent les points marqués.

Arbitres de terrain : ils sont deux sur le terrain. Ils suivent l'action. Ils sifflent les sorties lorsque l'arbitre de ligne lève la main, les fautes...

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.