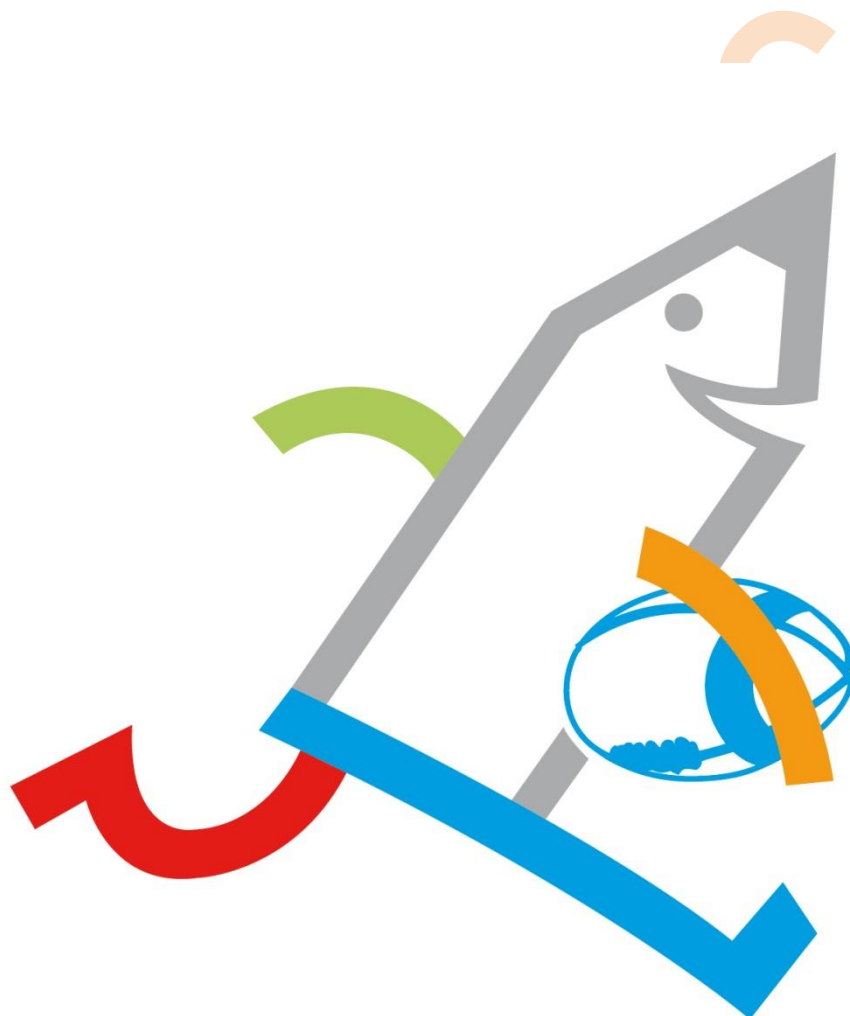


USEP 66

1 rue Michel Doutres
66000 Perpignan
Email : usepfol66@laligue .org
www.laligue66.org
04 68 08 11 12



[RUGBY A XV]

TOUCHER 2 SECONDES

Dossier d'organisation de la rencontre



Vous trouverez dans ce dossier :

A/ L'organisation générale de la rencontre

B/ L'organisation détaillée de la journée de rencontre

C/ Les éléments pédagogiques du volet sportif

D/ Les fiches-outils pour la rencontre

USAP 66

A/ L'ORGANISATION GÉNÉRALE

Le jour de la rencontre, les enseignants et les équipes restent fixes sur leur terrain.

Votre terrain sera tracé (28 m sur 18 m)

Sur chaque demi-journée, vous accueillerez sur votre terrain 4 équipes (dont 1 de votre classe)

Le matin, avec vos accompagnateurs, vous assurerez la mise en place des 4 jeux.

Vous gérerez 2 équipes et un adulte accompagnateur gèrera 2 autres équipes sur l'autre moitié du terrain.

Vous mettrez en place les coupelles pour chacun des jeux. (Voir les plans sur les fiches de jeu)

L'organisateur vous indiquera les fins d'ateliers par un signal sonore.

L'après-midi est consacrée aux matchs : mise en place de matchs, arbitrage/animation par les enseignants avec assistance des élèves pour l'arbitrage et la prise en compte de l'« Esprit Sportif ».

Mobilisation d'adultes-accompagnateurs : mobilisez obligatoirement des parents d'élèves qui pourront vous aider dans votre tâche. Il est indispensable de bien leur expliquer nos règles scolaires et les objectifs de la journée : ce n'est pas un tournoi dans lequel on cherche à déterminer un vainqueur mais une rencontre où le plaisir d'agir ensemble dans le respect des règles est le maître-mot.

Attention : un adulte accompagnateur sera en charge d'animer les ateliers en parallèle avec vous. Merci d'en tenir compte lorsque vous confirmerez votre participation au projet !

B/ ORGANISATION DÉTAILLÉE DE LA JOURNÉE

1/ En téléchargeant le document « répartition des équipes et des responsabilités » (en ligne le 15/09), vous prendrez connaissance des éléments suivants :

- le stade sur lequel votre classe évoluera
- les n° de terrain pour vos équipes
- le n° de terrain que vous aurez en responsabilité.

Merci de m'informer au plus tôt si vous repérez une erreur.

Le document pour les transports sera en ligne dès le 30/09. La rencontre démarre à 10h15. Si vous pensez que l'éloignement de votre école ne permet d'arriver avant cet horaire, merci de nous en informer.

2/Pour votre journée de rencontre, prévoir :

- Au moins 2 parents accompagnateurs qui vous aideront dans la gestion de votre terrain. Pensez à leur donner connaissance du contenu de la rencontre avant le jour J.
- 6 ballons de rugby
- Des chasubles pour les équipes de votre classe
- 1 chronomètre
- 1 sifflet
- 30 coupelles ou plots
- Tableau de bord pour les ateliers (préparée)
- Tableau de bord pour les matchs (préparée)
- Feuille de résultats pour chaque équipe (préparée) + support rigide + crayon
- 1 pharmacie

3/ Programme détaillé de la journée :

9h45-10h15 : arrivée des classes. Accueil café. Les enseignants viennent au bureau d'accueil signaler leur présence.

Les classes installent leurs affaires sur le stade spécifié. Sur chaque stade, vous aurez un référent pour l'organisation des ateliers et des matchs.

Vous lui confirmerez le nombre d'équipes de votre classe. Signalez également s'il vous manque du matériel.

10h15-10h30: les enseignants prennent possession de leur terrain. Les équipes retrouvent leur terrain. Ceux-ci seront numérotés. Les élèves pourront ainsi retrouver le leur en autonomie.

Il est important d'équiper chaque équipe de chasubles pour faciliter la gestion sur les terrains.

Chaque équipe dispose d'un support rigide, d'un crayon et de la fiche de résultats sur laquelle vous indiquerez, au marqueur en rouge, le numéro du terrain sur lequel l'équipe doit évoluer pour la matinée.

Elèves et enseignants sont fixes sur leur terrain toute la matinée pour les ateliers.

L'animateur-référent du stade gèrera le temps. Il sifflera le début et la fin de chaque atelier et vous aidera si besoin dans l'organisation de votre plateau.

20 minutes sont prévues pour chaque atelier: installation +déroulement selon la fiche du dossier pédagogique.

Une fiche « tableau de bord des ateliers » vous guidera pour organiser vos oppositions durant la matinée.

Idem pour les matchs de l'après-midi.

Vous les remplierez avec les noms des équipes que vous aurez à charge grâce au tableau d'organisation (PJ)

Chaque enseignant sera accompagné d'au moins 2 adultes-accompagnateurs pour organiser son équipe d'animation et d'encadrement.

L'enseignant anime l'activité sur une moitié de terrain avec 2 équipes. Un adulte accompagnateur de la classe anime les ateliers avec 2 autres équipes sur l'autre moitié du terrain.

Les adultes-accompagnateurs doivent être informés en amont de la rencontre des objectifs d'une rencontre USEP (ce n'est pas un championnat!) et de son déroulement.

L'enseignant et son équipe d'adultes doivent organiser leur terrain de façon à:

- Avant de démarrer les activités, **poser un cadre** aux 4 équipes présentes : règles de bonne conduite, description du fonctionnement à bien faire entendre à tous les élèves du terrain.
- Animer les ateliers de façon à maintenir le plaisir et la motivation chez tous les élèves
- Respecter les temps d'atelier imposés par le référent-stade

12h : fin des ateliers. Les équipes calculent sur leur fiche le total des points récoltés. Ils doivent se présenter aux matchs de l'après-midi avec leur fiche. Je vous invite donc à récupérer les fiches pour qu'elles ne soient pas perdues pendant le temps du repas.

Vous penserez à les leur rendre à 13h00.

La pause méridienne usépienne se doit d'être un moment convivial de partage pour les adultes également. Je vous invite donc à l'anticiper pour que nous puissions nous retrouver au moins quelques instants au bureau d'accueil avant la reprise des activités.

13h00 : les équipes se présentent aux responsables des terrains (les enseignants) pour participer aux matchs.

13h15 : début des matchs. 6 matchs à organiser sur chaque terrain pendant 1h15

Vous disposerez de la fiche « tableau de bord » pour organiser les matchs (voir dossier péda)
Je vous conseille de le remplir au préalable grâce aux tableaux d'organisation.

14h30 : fin des matchs. Vous communiquez aux équipes le total des points qu'ils ont gagnés.

Chaque équipe fait son bilan (atelier + matchs) et rend sa fiche à son enseignant.

Chaque enseignant calcule la moyenne par équipe pour sa classe et vient communiquer celle-ci au bureau d'accueil.

Toutes les classes se rassemblent devant le bureau d'accueil pour bilan, remise des diplômes, photos...

15h00 : Départ des classes

Vous trouverez ci-dessous les tableaux de bord pour les ateliers et les matchs ainsi que la feuille de résultats pour les équipes.
Pensez à imprimer et préparer ces documents.

C/ ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES : LES ATELIERS DE LA MATINÉE

Les ateliers retenus pour la rencontre passent en revue 4 étapes importantes de l'apprentissage du rugby :

- **Développement de la motricité des élèves**
- **La règle du hors-jeu**
- **L'avancée collective**
- **Le jeu en effectif réduit**

Le jour de la rencontre votre terrain sera tracé (environ 18m x 28m).

Sur ce terrain, vous organiserez avec vos adultes accompagnateurs les 4 ateliers ci-dessous.

Les schémas présentent l'organisation des ateliers avec 4 équipes qui jouent en même temps.

Vous utiliserez vos coupelles pour mettre en place les délimitations nécessaires.

Atelier 1 : Mise en train

Objectif : développer la motricité des élèves.

Dispositif : les 4 équipes évoluent à l'intérieur du terrain et respectent les consignes et contraintes de l'animateur.

1/ phase sans ballon

- ☐ On trotte. On occupe tout l'espace du terrain
- ☐ Idem avec contraintes : sur un pied, puis l'autre ; en sautant comme une grenouille, à 4 pattes
- ☐ On trotte. Au signal, on touche le sol avec la main droite, puis on continue sa course. Idem avec la main gauche.
- ☐ Au signal, on touche le sol avec 2 mains puis on saute en l'air pour toucher le ciel. On continue sa course.
- ☐ Au signal, on s'immobilise puis on reprend la course.
- ☐ Au signal, on s'immobilise puis on tient 10 sec la planche faciale. On reprend sa course.

2/ Sans ballon, à 2

- ☐ On trotte l'un derrière l'autre. Le suiveur doit suivre tous les changements de course et tous les gestes du meneur. Au signal, on change de rôle.
- ☐ Jeu de lutte indirecte : 2 joueurs face à face. Au signal, vous avez 15 sec, pour toucher un genou de votre adversaire en premier. Idem pour toucher un pied.
- ☐ On porte son partenaire sur le dos. Au signal, le partenaire a 10 secondes pour faire le tour du porteur et revenir en position initiale sans toucher le sol.

3/ à deux, avec un ballon

- ☐ On trotte l'un derrière l'autre. Le porteur de balle est devant. Au signal, le porteur de balle aplatit le ballon au sol. Le suiveur le ramasse et passe devant.
- ☐ Grâce à des coupelles, on a une couleur pour chaque côté du terrain. Au signal, l'animateur annonce une couleur et le porteur de balle doit aller aplatir le ballon derrière la bonne ligne le plus vite possible. Le suiveur va ramasser le ballon.
- ☐ Au signal, le porteur de balle se tourne et transmet le ballon au suiveur. Celui-ci passe devant.
- ☐ Idem mais le porteur de balle transmet le ballon entre ses jambes.
- ☐ Idem mais transmission au-dessus de la tête.
- ☐ Au signal, le porteur de balle fait tourner le ballon autour de sa taille puis le transmet en arrière à son partenaire.
- ☐ Au signal, les deux joueurs se font un maximum de passes en 10s
- ☐ A l'arrêt, les deux joueurs se font face et jouent à la balle brûlante. La balle ne peut être tenue plus d'une seconde. Il faut tenir le plus longtemps possible sans tomber le ballon.
- ☐ Jeu de lutte à travers le ballon : les 2 joueurs ont leur main sur le ballon. Au signal, chacun essaie de gagner le ballon. Le vainqueur est celui qui possède le ballon au bout de 20s
- ☐ Autres situations de mise en train : jeux de relais, jeux traditionnels...

Atelier n°2 : la règle du hors-jeu.

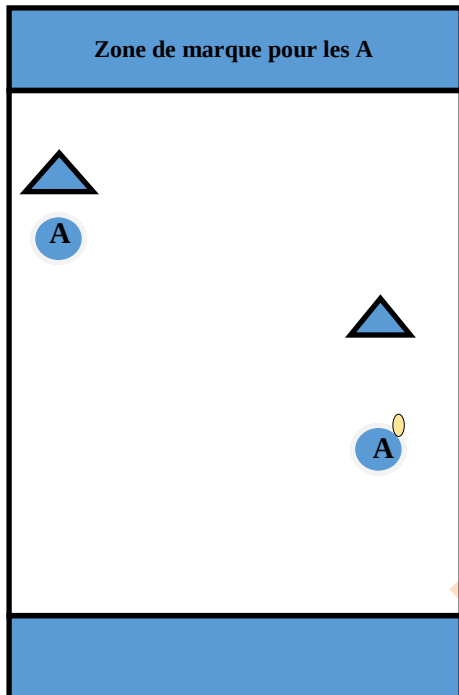
Dispositif : terrain réduit 8m x 5m. Deux attaquants contre deux défenseurs.

Objectifs : intégrer la règle du hors-jeu. Appropriation des règles du toucher 2 secondes.

Les positions de départ sont définies sur le terrain par 4 coupelles.

L'attaquant A1 démarre avec le ballon en main.

Son coéquipier A2 démarre en position de hors-jeu



L'animateur stimule les joueurs pour que :

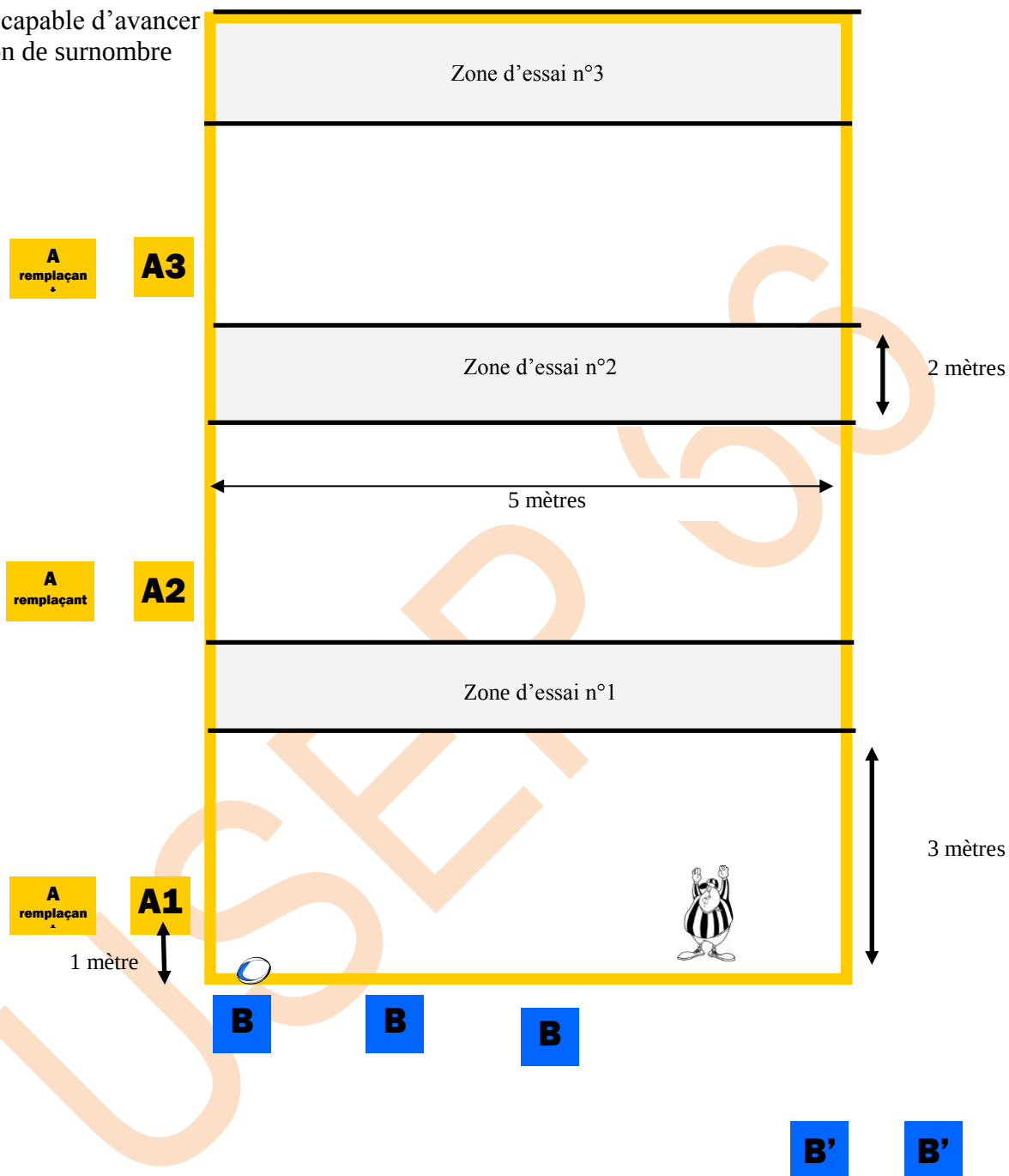
- Le joueur hors-jeu vienne au soutien du porteur de balle.
- Le porteur de balle tire profit de la règle du toucher 2 seconde en continuant à avancer.
- Le défenseur monte rapidement sur le porteur de balle.
- Le défenseur n'agisse pas sur le ballon.
- Le défenseur ne bloque pas l'attaquant.
- Si le ballon est tombé : réversibilité de la situation.

Variable : « durée des 2 secondes » et taille du terrain

Atelier 3 : LE COULOIR

Notion visée : la coopération

But : être capable d'avancer en situation de surnombre



Consignes :

Les attaquants B (par vagues de 3) se relaient pour marquer jusqu'à 3 essais par passage.

Dès qu'un joueur B aplatit le ballon dans une zone d'essai. Le défenseur de la zone suivante d'essai suivante peut rentrer en action en allant effectuer son acte de défense.

Les attaquants B ont échoué dans une zone : *si le ballon sort en touche, s'ils commettent une faute, si le défenseur récupère le ballon*. Dans ce cas les attaquants B se positionnent dans la zone d'essai suivante et tente un nouveau départ pour marquer un essai.

Les défenseurs A (1 dans chaque zone) se relaient aussi pour s'opposer aux attaquants. Ils partent du bord du terrain. Le joueur A 1 démarrent très près du 1^{er} porteur de balle de façon à favoriser un blocage et pousser cet attaquant à trouver une solution pour continuer à avancer.

Ils doivent (ou tentent) plaquer le porteur du ballon et/ou le faire sortir des limites du terrain et/ou récupérer le ballon.

Les joueurs A ne peuvent pénétrer dans les zones d'essai.

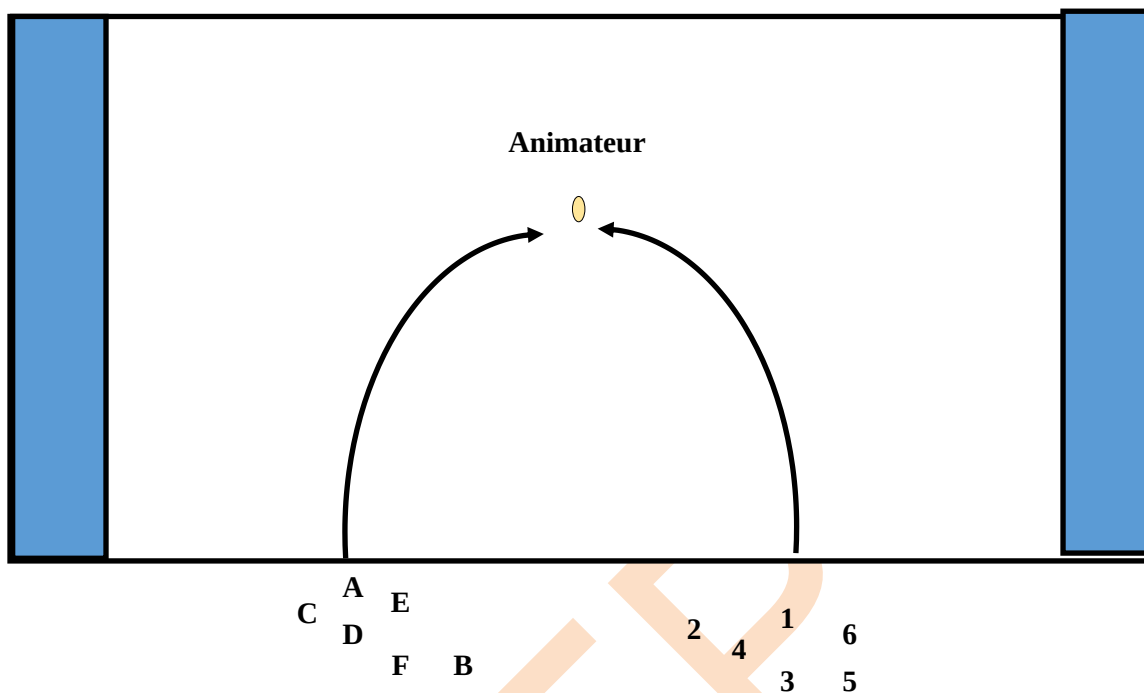
Atelier 4 : le béret

Notion visée : la marque. Jeu à effectif réduit.

BUT : marquer dans l'en-but sans faire d'en-avant, ni sortir du terrain, ni de faute

Des numéros seront donnés à une équipe.

Des lettres seront données à une autre équipe.



Rôle d'animation

1. Varier les oppositions grâce aux lettres et numéros
2. Varier les mises en jeu (nombre de joueur mais aussi lancement de jeu : balle dans la main, au sol, en l'air, derrière soi, plus d'un côté que de l'autre...)
3. Faire respecter les règles

Consigne :

Les élèves entrent sur le terrain à l'appel de leur numéro ou de leur lettre pour prendre la balle et aller marquer (ou toucher l'adversaire pour l'empêcher de marquer, récupérer la balle).

Le jeu s'arrête s'il y a une faute, touche ou essai.

Pour marquer la balle doit être aplatie dans l'en-but ou sur la ligne.

La passe en avant est interdite.



Saison 2018/2019

REGLEMENT MOINS DE 8 ANS

Toucher + 2 secondes

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (8 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	30m (en but non compris) X 20m	
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 : CPF 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 ceinture 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 passé après le toucher ne doit pas tomber au sol avant d'être joué par un partenaire.	
	Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes ou le ballon touche le sol : ballon à l'opposant = CPF - adversaires à 5m	
	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CPF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture 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	
	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture 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 ceinture et épaules): Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde)	
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.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	CPF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CPF 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
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.	
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.	
TRANFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	

USSEP 66



Tableau de bord pour les ateliers.



Terrain n° stade : Responsable du terrain :

Equipe A	
Equipe B	
Equipe C	
Equipe D	

Les référents –terrains sifflent le début et la fin de chaque atelier (20 minutes)

20 minutes = organisation du terrain + répartition des équipes + oppositions+ vérification des notations des fiches des équipes.

1/La mise en train

2/la règle du hors-jeu

Sur ¼ du terrain	A - C
Sur un autre ¼ du terrain	B - D

3/ Le couloir

Sur ¼ du terrain	A - D
Sur un autre ¼ du terrain	C - B

4/ Le béret

1 ^{er} demi-terrain	A - B
2 ^{ème} demi-terrain	C - D



Tableau de bord pour les matchs.



Le responsable du terrain pourra confier la tenue de la feuille à un élève.

Terrain n°..... stade : Responsable du terrain :

Equipe A	
Equipe B	
Equipe C	
Equipe D	

Aides à l'arbitrage	matches	scores
C	A - B	
A	C - D	
D	B - C	
B	D - A	
D	C - A	
C	D - B	

Les équipes additionnent tous leurs essais marqués pendant les matchs.

Très bon comportement de l'équipe pendant tous les matches (« esprit sportif »): +10 pts

L'équipe a su tenir son rôle de soutien à l'arbitrage: + 5 pts

	Pts marqués lors des matches	bonus	totaux
Equipe A	 + +		
Equipe B			
Equipe C			
Equipe D			

A la fin des matches, le responsable du terrain vérifie les fiches des équipes.

Ces fiches devront être transmises aux enseignants des classes.



FICHE DE RESULTATS de l'équipe



ECOLE.....ENSEIGNANT.....EQUIPE.....

Prénoms des joueurs :

ATELIERS-JEUX

Terrain n°..... stade : Responsable du terrain :

Mise en train	La règle du hors-jeu	Le couloir	Le béret	
	Nbre de pts	Nbre de pts	Nbre de pts	TOTAL 1

Matches

Terrain n°..... stade : Responsable du terrain :

Chaque équipe additionne tous les essais marqués pendant les matches

Très bon comportement de l'équipe pendant les matches: +10 pts

L'équipe a aidé efficacement l'arbitre à gérer les matches : +5 pts

Match 1	Match 2	Match 3	bonus	Total 2

Total 1 +total 2

A la fin de la rencontre, l'enseignant doit récupérer toutes les fiches de ses équipes pour calculer la moyenne par équipe pour sa classe. Cette moyenne sera communiquée aux organisateurs.