

Le Rugby à « contacts aménagés »

Le rugby à « contacts aménagés »

Le rugby peut se jouer avec des « contacts aménagés ».

La progression dans la nature du contact par ces aménagements pédagogiques **alliée à une pratique à effectif réduit** permettent d'améliorer, avec du temps, les comportements de tous les joueurs:

Objectifs :

- **Favoriser:**

- ✓ le jeu debout (donc diminution du nombre de rucks)
- ✓ la prise d'initiative de **tous** les joueurs,
- ✓ l'implication de **tous** les joueurs

en limitant les effets néfastes d'une trop grande « domination » physique

- **Accélérer le jeu** en rendant le ballon immédiatement disponible

Prendre le temps de travailler...

- Cette démarche **demandera plus ou moins de temps** suivant l'âge des joueurs. Elle peut être utilisée **de l'école de rugby aux séniors**.
- Les comportements des joueurs évolueront **avec une pratique régulière de ces formes de travail**.
- **Chaque aménagement est important** dans l'acquisition des comportements recherchés.
- **La pratique à effectif réduit** permettra une meilleure sollicitation des joueurs.

Aménagement 1: « Toucher 2 secondes »

"TOUCHER 2 secondes"		
UTILISATEURS	Lorsque le Porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1", "2". (2 secondes)	
	Le Porteur de balle « Touché » a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon passé après le touché ne doit pas tomber au sol pour être joué par les partenaires.	
	Le ballon est transmis au-delà des 2" ou le ballon touche le sol : ballon à l'opposant	CPF
	Le joueur "Touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied: ballon à l'opposant	
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	CPF
	Les Opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.	
	Si l'action de « Toucher » de 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.	
ARBITRAGE	Valider le touché = les deux mains simultanément + hauteur du touché (entre ceinture et épaule) Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde)	

Aménagement 2: « Toucher, Bloquer »

"TOUCHER - BLOQUER"		
UTILISATEURS	Lorsque le Porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1", "2". (2 secondes)	
	Le Porteur de balle a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon passé après le touché ne doit pas tomber au sol pour être joué par les partenaires.	
	Le ballon est transmis au-delà des 2" ou le ballon touche le sol : ballon à l'opposant	CPF
	Le joueur "Touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied: ballon à l'opposant	
OPPOSANTS	L'opposant doit toucher le Porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, PUIS n'importe quel opposant dont le "toucheur" peuvent intervenir sur le porteur de balle :	
	•soit en arrachant le ballon des mains du porteur de balle dans les 2 secondes, le jeu continue.	
	•soit en bloquant debout le porteur de balle et le ballon durant les 2 secondes, ballon à l'opposant	CPF
	Les opposants ne doivent pas entrer en contact avec le Porteur de balle sans avoir préalablement touché à 2 mains simultanément le Porteur de balle	CPF
	Les Opposants peuvent recupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.	
Si l'action de « Toucher » de 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.		
ARBITRAGE	Valider le touché : les deux mains simultanément + hauteur du touché (entre ceinture et épaule) Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde)	
	S'assurer que le "toucheur" retire ses mains avant de jouer le ballon ou de bloquer le porteur de balle Sanctionner immédiatement le blocage effectué avant le touché : du CPF à l'exclusion temporaire.	CPF

Aménagement 3: « Jouer au contact »

"JOUER AU CONTACT"		
UTILISATEURS	Lorsque le Porteur de balle est en contact avec l' adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon. Le ballon ne doit plus toucher le sol (sauf si passe immédiate) pour être joué par les partenaires.	
	Si ballon touche le sol ou est injouable: ballon à l'opposant:	CPF
	Lorsque le Porteur de balle est en contact avec le ou les opposants ou est plaqué , les règles du rugby à XV s'appliquent.	CPF
OPPOSANTS	L'opposant peut bloquer debout ou plaquer le porteur de balle :	
	<ul style="list-style-type: none"> • Le plaquage est exécuté obligatoirement avec les 2 bras. • Il doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds. Du CPF à l'exclusion temporaire 	CPF
	Les Opposants peuvent recupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.	
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 CPF à l'exclusion temporaire	CPF