COMITE DEPARTEMENTAL RUGBY 94

FFR LIGUE RÉGIONALE ÎLE DE FRANCE

ACADÉMIE DE CRÉTEIL
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Val-de-Marne

usep Val-de-Marne 94

Ecol'Ovale

Cycle 2
Cycle 3

2023
MISE À JOUR 2026

à partir du dossier ÉCOL'OVALE réalisé par FFR/USEP/UNSS/MENJ
et des supports de la FFR ainsi que du Groupe de Travail de l'Usep Nationale

LA L!GUE DE L'ENSE!GNEMENT
Fédération des Œuvres Laïques du Val-de-Marne
Un avenir par l'éducation populaire

Pourquoi ?

Former le caractère des enfants et les préparer à la vie en société au travers des valeurs que représente ce jeu.

Les différentes situations proposées dans ce document vont tenter :
- de résoudre les réticences à l'égard des différents contacts (ballons, partenaires, adversaires) ;
- d'orienter les actions des enfants vers l'en-but adverse en ayant intégré le règlement : **MARQUE, TENU (Toucher 2''), HORS JEU, DROITS ET DEVOIRS.**
- de développer le bagage moteur : courir en modulant sa vitesse, ses trajectoires, toucher, passer, attraper, esquiver, ramasser, aider.
- de développer l'autonomie et la responsabilisation à travers différents rôles sociaux.

En résumé…quatre bonnes raisons au moins de programmer l'activité pour les élèves :
- Sur le plan affectif : Agir dans une situation d'épreuve (maîtrise de la charge émotionnelle)
- Sur le plan perceptif : Diversifier ses prises d'informations visuelles (devant / sur le côté / derrière), tactiles et kinesthésiques
- Sur le plan moteur : Enrichir ses conduites motrices par les courses, la lutte et l'échange de balle
- Sur le plan social : Contribuer à transformer et à enrichir le réseau des relations et le climat de la classe
  Permettre à chacun quel que soit son gabarit de contribuer avec ses qualités à la réalisation d'un but commun

Règles importantes pour le rugby à l'école primaire

- Délimiter zone de jeu et d'en-but.
- Favoriser le jeu à effectifs réduits.
- Enlever lunettes, bijoux et attacher les cheveux.
- Être debout sur ses 2 pieds pour jouer.
- Mettre en place les différents rôles sociaux (joueurs, arbitre, juges, marqueur, chronométreur) dès les premières séances.

Différentes adaptations proposées par la FFR

Afin de limiter les chocs et les gestes de tenu (plaquage), la FFR en partenariat avec l'USEP, l'UNSS et le Ministère de la l'Education Nationale et de la Jeunesse propose des pratiques adaptées :

- Rugby à 5 (nombre de joueur limité)
- Scratch Rugby (sans contact, défense par prise de scratch, flag ou foulard)
- Rugby : Toucher + 2 secondes (défense en touchant le porteur de ballon)
- Rugby : Jeu au contact (introduction du plaquage)

Afin de favoriser l'implication de tous les élèves dans l'activité rugby, nous nous sommes basés sur la formule « Toucher + 2'' ».

Avantages de la pratique du rugby avec Toucher + 2''

- Pratique sans danger pour le pratiquant
- Facilité de mise en œuvre (terrains de toute nature)
- Facilité d'arbitrage
- Pratique qui se rapproche de la logique interne du rugby (soutien au porteur de balle en particulier)

Règles fondamentales du jeu avec Toucher + 2''

La marque : - (pratique sur sol dur) le joueur doit entrer dans l'en-but adverse en portant le ballon.
- (pratique sur herbe) le joueur doit aplatir le ballon dans l'en-but adverse.

Les droits et devoirs des joueurs :

Ce qui est autorisé :

- courir avec le ballon, le passer, le garder en étant sur ses appuis.
- Intervenir sur le porteur du ballon : se mettre en opposition pour le toucher avec 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, sans l'attraper, ni le pousser.
- intercepter le ballon lors d'une passe.
- récupérer un ballon au sol pour contre-attaquer.
- jouer le ballon au pied.

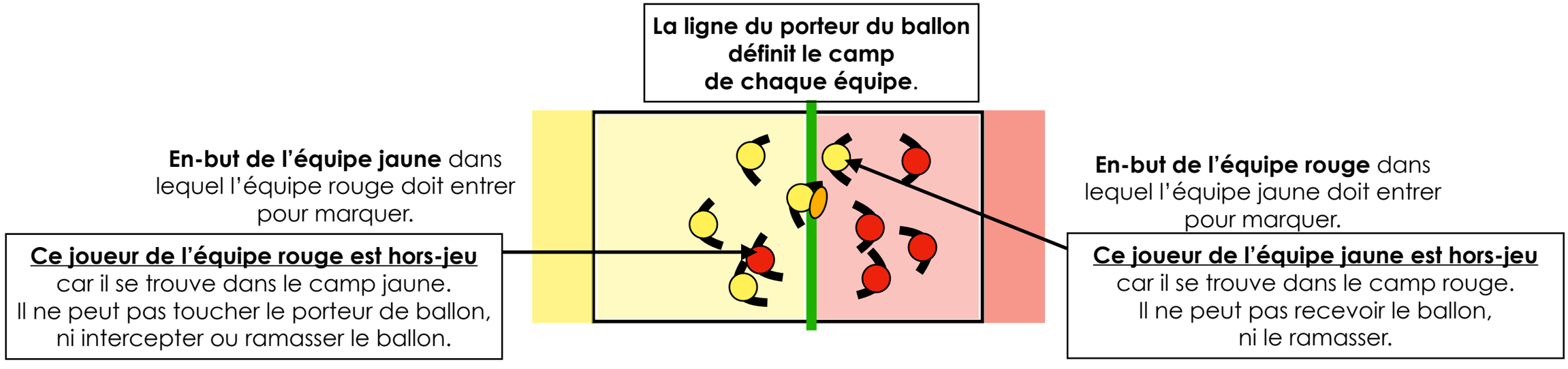
Ce qui est interdit :

- jouer le ballon lorsqu'il est entre les mains d'un joueur adverse (essayer de l'arracher).
- tout geste pouvant faire mal : ceinturage, plaquage, croc en jambe, agression verbale.
- toute discussion de la décision de l'arbitre.

Le toucher 2'' : Lorsque **le porteur du ballon est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules**, l'arbitre annonce « TOUCHÉ » puis compte « UN », puis « DEUX ». A partir de l'annonce « TOUCHÉ », le porteur dispose de **2 secondes pour passer la balle à un partenaire, sans obligation de s'arrêter**.
Si le ballon n'est pas transmis dans ce délai, le ballon est rendu à l'autre équipe.

Le hors-jeu :

- Seuls les partenaires placés entre le joueur porteur du ballon et leur en-but (dans leur camp) peuvent réceptionner le ballon.
- Seuls les opposants placés entre le joueur porteur du ballon et leur en-but (dans leur camp) peuvent toucher le porteur.



Planification de l'activité

	Thème étudié	Objectif	Problèmes à résoudre
Séances 1 et 2	Initiation à l'activité rugby	Découverte de la zone de marque	avancer vers l'en-but adverse réceptionner/passer le ballon
Séances 3 et 4		Avancer vers la zone de marque et passe vers l'arrière	accepter le contact trouver un partenaire disponible pour lui faire une
Séances 5 et 6		Avancer vers la zone de marque / Se positionner en défense	avancer vers la zone de marque (en-but) en réalisant des passes vers l'arrière
Séances 7 et 8		Continuité du jeu	avancer vers l'en-but en respectant les règles du toucher + 2'' et du hors-jeu , jouer différents rôles

Pour favoriser le temps de pratique, lors des séances :

- **Mettre en place deux situations en parallèle ;**
- **Impliquer les élèves dans les différents rôles sociaux (arbitres, chronométreur, table de marque…)**

Séances 1 et 2 : Découverte de la zone de marque et manipulation

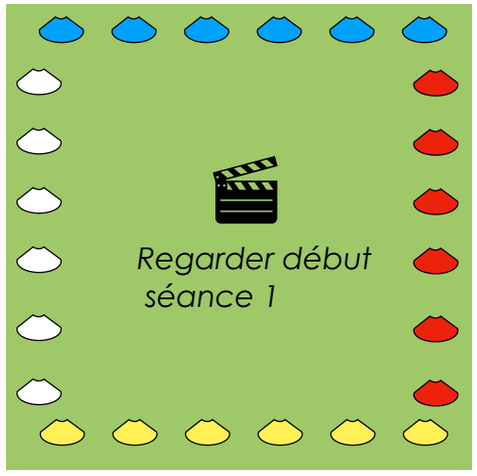
Matériel

12 à 15 ballons (1 pour 2)
4 couleurs de coupelles
4 couleurs de chasubles
sifflets pour les arbitres

Limiter le temps de parole et favoriser l'action des joueur(ses)

Situation 1 : Le carré

2 terrains de 10m x 10m à 20m x 20m
4 équipes (2 sur chaque terrain)
1 ballon pour 2



1- Faire des passes avec les autres joueurs. Faire une passe à un joueur qui m'appelle.

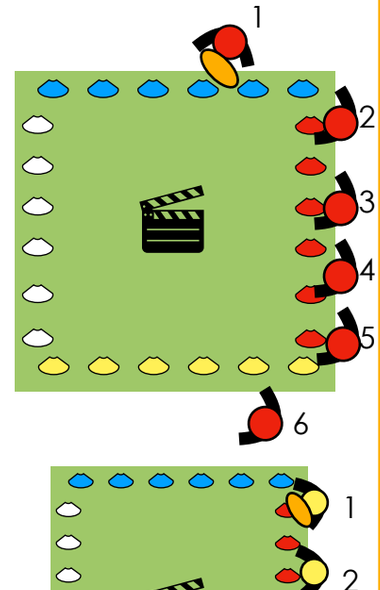
2- Quand je dis « blanc », tous ceux qui ont un ballon vont marquer derrière la ligne blanche.
Ceux qui n'ont pas le ballon doivent toucher à deux mains les porteurs de ballon. Si je suis touché, je m'arrête et deviens statue.

3- Quand j'annonce une couleur, les porteurs de ballon (attaquants) doivent courir jusqu'à cette couleur puis aller marquer en face (Si je dis « jaune », les attaquants courent à la ligne jaune puis vont marquer derrière la ligne bleue). Les défenseurs doivent toucher leur attaquant après qu'il soit allé à la couleur annoncée.
Si les défenseurs touchent trop facilement leur attaquant, on peur leur demander d'aller toucher une ligne de touche, avant de pouvoir toucher leur attaquant.

Situation 2 : Jeux de passes en arrière

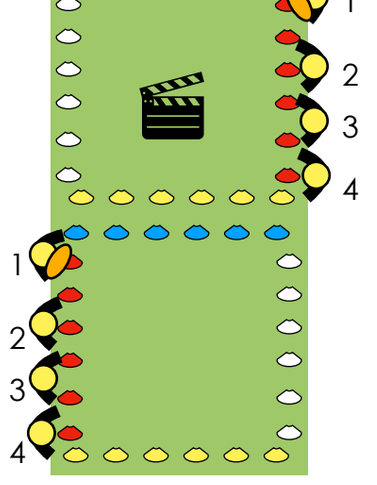
2 terrains de 10m x 10m
4 équipes
1 ballon par terrain

PHASE 1
1- Recevoir et passer le ballon en mouvement depuis le joueur 1 au joueur 6 puis de 6 à 1 pour la vague
2- Les joueurs 1 et 6 sont à environ 3 mètres de la ligne rouge.
Remplacer les joueurs 1 et 6 après 3 ou 4 vagues.



PHASE 2
Pour favoriser le temps d'action :
Doubler ce jeu sur 2 espaces en parallèle.

Recevoir et passer le ballon en mouvement depuis le joueur 1 au joueur 4 pour aller marquer derrière la ligne d'en-but avant l'équipe adverse.



Situation 3 : Jeu en opposition (5x5) et contacts aménagés (Toucher 2'')

Au sein de chaque équipe de 6/7 joueurs, désigner 1 ou 2 joueurs pour occuper les rôles d'arbitre, chronométreur et/ou marqueur. (Tolérance sur passes en avant, et hors jeu)

Séances 3 et 4 : Avancer vers la zone de marque en faisant des passes vers l'arrière

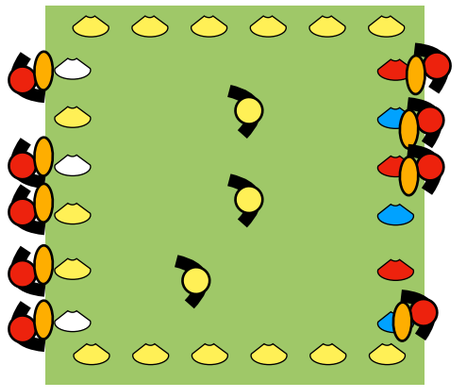
Matériel

15 à 20 ballons
4 couleurs de coupelles
4 couleurs de chasubles
sifflets pour les arbitres

Limiter le temps de parole et favoriser l'action des joueur(ses)

Situation 1 : Le chat et les souris

2 terrains de 20m x 20m
4 équipes (2 sur chaque terrain)
1 ballon par souris (à minima, 5 ballons par terrain)



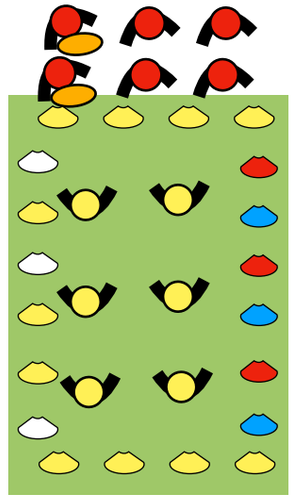
1- Les souris sont réparties sur des coupelles de 4 couleurs différentes. A l'annonce de leur couleur, elles doivent traverser le terrain, sans se faire toucher par les chats.
Quand une souris est touchée, elle prend la place du chat qui l'a touchée et le chat devient souris.

Evolutions possibles :
Faire partir 2 couleurs situées sur le même côté, en même temps ;
Augmenter/diminuer le nombre de chats.

Situation 2 : Jeux de passes en arrière

(Cf. Séances 1 et 2 PHASE 2)

Situation 3 : Baby-foot rugby



2 terrains de 10m x 20m
4 équipes (2 sur chaque terrain)
2 ballons par terrain

Traverser le terrain en évitant les défenseurs placés sur une ligne, en faisant des passes vers l'arrière.

Evolutions possibles :
Commencer avec une ligne de 2 défenseurs (les mains dans le dos, sans contact), puis 2 lignes, puis 3 lignes ;
Autoriser les défenseurs à toucher à 2 mains l'attaquant porteur du ballon.

Situation 4 : Jeu en opposition (5x5) et contacts aménagés (Toucher 2'')

Au sein de chaque équipe de 6/7 joueurs, désigner 1 ou 2 joueurs pour occuper les rôles d'arbitre, chronométreur et/ou marqueur.

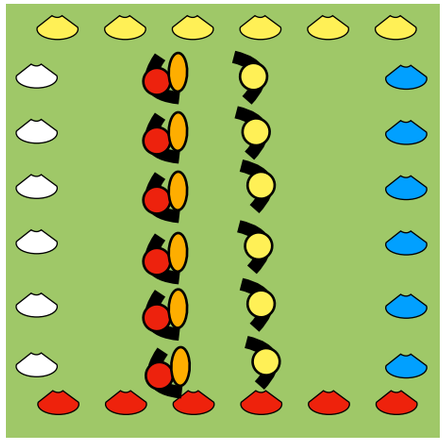
Séances 5 et 6 : Avancer vers la zone de marque / Se positionner pour défendre

Matériel

15 à 20 ballons
4 couleurs de coupelles
4 couleurs de chasubles
sifflets pour les arbitres

Limiter le temps de parole et favoriser l'action des joueur(ses)

Situation 1 : Le miroir

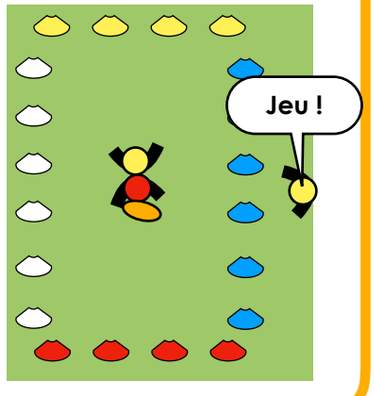


2 terrains de 20m x 20m
4 équipes (2 sur chaque terrain)
1 équipe attaque. L'autre défend.
1 ballon par attaquant

1- Le meneur de jeu annonce les déplacements des attaquants. Les défenseurs doivent rester en face de leur attaquant comme l'image d'un miroir.

Quand les attaquants avancent, les défenseurs reculent en conservant la distance. Si les attaquants reculent, les défenseurs avancent. (Idem pour droite et gauche). Changer de rôle.

Situation 2 : 1 contre 1 puis 1 contre 1+1

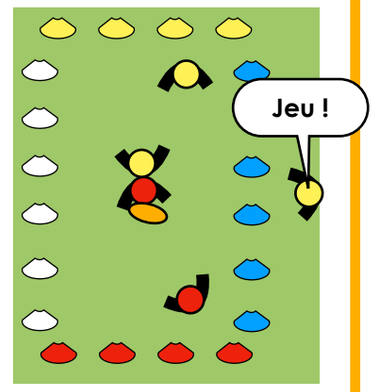


5 à 6 terrains de 10m x 5m
4 équipes (joueurs répartis sur les terrains)
1 ballon par terrain

1- 1 joueur de chaque équipe, dos à dos, au centre du terrain se font des passes au dessus de la tête/entre les jambes. Au signal du meneur, celui qui a le ballon en main doit aller marquer.

Situation 2 (suite)

Variante : joueurs face à face se faisant des passes



2- 1 joueur de chaque équipe, dos à dos, au centre du terrain se font des passes au dessus de la tête/entre les jambes. Au signal du meneur, celui qui a le ballon en main doit aller marquer. Si l'attaquant est touché à 2 mains par le défenseur, le meneur annonce « Touché » puis « 1 seconde, 2 secondes ». Pendant ce temps, l'attaquant continue d'avancer ou passe le ballon à son partenaire (soutien). Le deuxième joueur en défense peut également toucher le porteur de ballon.

Changer le meneur, inverser les rôles entre soutiens/ attaquants.

Situation 3 : La grande muraille

(Évolution du Baby-foot rugby des séances précédentes mais avec 2 attaquants devant passer une ligne de 3 défenseurs)

Situation 4 : Jeu en opposition (5x5) et contacts aménagés (Toucher 2'')

Au sein de chaque équipe de 6/7 joueurs, désigner 1 ou 2 joueurs pour occuper les rôles d'arbitre, chronométreur et/ou marqueur. ***Introduction des cartes coup de pouce / coup d'éclat.***

Séances 7 et 8 : Jouer et tenir les différents rôles sociaux

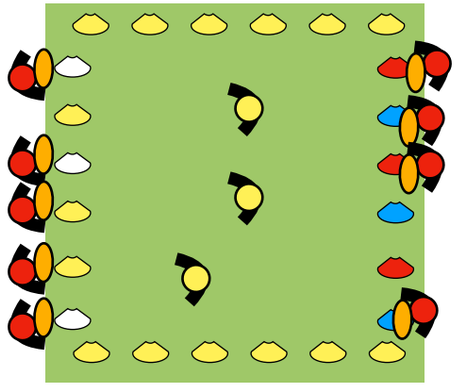
Matériel

15 à 20 ballons
4 couleurs de coupelles
4 couleurs de chasubles
sifflets, chronomètres, feuilles de marque pour les arbitres

Limiter le temps de parole et favoriser l'action des joueur(ses)

Situation 1 : reprise du jeu Le chat et les souris

2 terrains de 20m x 20m
4 équipes (2 sur chaque terrain)
1 ballon par souris (à minima, 5 ballons par terrain)



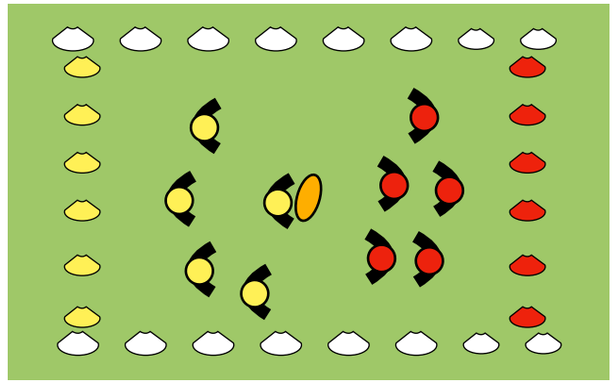
1- Les souris sont réparties sur des coupelles de 4 couleurs différentes. A l'annonce de leur couleur, elles doivent traverser le terrain, sans se faire toucher par les chats.

Quand une souris est touchée, elle prend la place du chat qui l'a touchée et le chat devient souris.

Evolutions possibles :
Faire partir 2 couleurs situées sur le même côté, en même temps ;
Augmenter/diminuer le nombre de chats.

Situation 2 : Jeu en opposition (5x5) et contacts aménagés (Toucher 2'')

1 Terrain de 35m x 25m
4 équipes (2 équipes jouent. 2 équipes arbitrent)



Rôles à se répartir :
- 2 arbitres de champ (sur le terrain)
- 2 arbitres de touche
- 2 arbitres de marque
- 1 chronométreur
- 1 responsable des cartes coup de pouce/coup d'éclat

Ressources

Site de la Fédération Française de Rugby : https://formation.ffr.fr/article/cycle-3-ecolovale

Usep Nationale, *Une rencontre rugby sans plaquage et pleinement associative*

Usep Nationale, *SCOLARUGBY*

Vidéos de situations d'apprentissage : *La chaîne de l'entraîneur et de l'éducateur de la FFR*

Outils pour préparer la rencontre SCOLARUGBY

Règlement SCOLARUGBY

Nombre de joueurs de chaque équipe sur le terrain	5 joueurs	
Remplacements	Illimités sur les temps de pause ou sur blessure	
Terrain	35 x 25 m	
Temps de jeu	2 x 8' quand match unique, 2 x 5' quand tournoi	
Temps de pause (mi-temps)	5' quand match unique, 2' quand tournoi	
Arbitrage	2 arbitres secondés par 2 juges, 1 chronométreur, 1 marqueur	
Jeu déloyal	Du remplacement de 2' (du joueur fautif) à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Remplacement obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
REMISE EN JEU	**Où ?**	**Comment ?**
Coup d'envoi	Au centre du terrain	Coup de pied franc* Adversaires à 5 m
Coup d'envoi (après essai)	Au centre du terrain	
Coup de renvoi (quand le ballon sort des limites du terrain derrière ou sur les côtés de la zone d'en-but)	À 5 m de toute ligne (en-but et/ou touche)	
Sortie en touche	À l'endroit de la sortie, à 5 m de toute ligne d'en-but	
En avant (ou ballon injouable)	À l'endroit de la faute, à 5 m de toute ligne	
Ballon non transmis au bout de 2''		
L'ARBITRE SIFFLE ET LAISSE AU JOUEUR L'INITIATIVE DE LA REMISE EN JEU		
Au coup de sifflet de l'arbitre, le porteur de ballon le pose immédiatement au point de la faute, sinon SANCTION		

*** Coup de pied franc : ballon posé au sol, le joueur touche le ballon avec le pied avant de le ramasser pour faire une passe ou partir avec le ballon.**

Règlement SCOLARUGBY : pour rééquilibrer les différences de niveau

Quelques pistes afin d'équilibrer le forces en présence

RÈGLE DU BANCO/BINGO

En début de rencontre, l'adulte indique aux équipes que :

BANCO : l'équipe qui marque le plus d'essais gagne.

ou

BINGO : l'équipe qui a le plus de marqueurs d'essais différents gagne

CARTES COUP DE POUCE / COUP D'ÉCLAT

Lorsqu'une équipe prend l'avantage au score (2 points de plus que l'autre équipe), l'équipe qui est menée indique à l'arbitre si elle souhaite qu'une carte « Coup de Pouce » ou « Coup d'éclat » soit tirée au sort par l'équipe qui mène.
La carte « Coup de Pouce » ou « Coup d'éclat » est alors tirée par l'équipe qui mène. Le « Coup de Pouce » ou « Coup d'éclat » est mis en place jusqu'à la fin du match.

Le jeu reprend jusqu'au prochain but :
soit l'équipe qui perdait remonte au score : on continue sans changer les règles mises en place (y compris l'avantage ou la contrainte)
soit l'équipe qui menait marque à nouveau : on procède à un nouveau tirage d'une contrainte ou d'un avantage qui s'ajoute au précédent, et restera actif pendant tout le match.
Ainsi de suite jusqu'à la fin du match.

Règles simplifiées

Règles d'or

Je respecte mes partenaires, mes adversaires, les arbitres.
Je ne dois pas faire mal.
Je ne dois pas me faire mal.
Je ne dois pas accepter d'avoir mal.

Equipement

Je retire tous mes bijoux (montres, colliers, bracelets, bagues, boucles d'oreilles, …)

La marque

Pour marquer, je pose le ballon au sol dans l'en-but adverse (terrain en herbe), ou j'entre dans l'en-but adverse en tenant le ballon (gymnase, sol dur).

Le toucher

Pour défendre, je touche le porteur de ballon entre la ceinture et les épaules avec les deux mains simultanément. Les opposants ne peuvent pas agir sur la balle (arracher le ballon).

La règle des 2 secondes

Lorsque j'ai le ballon en mains et que je suis touché, j'ai deux secondes pour faire une passe sinon le ballon est rendu aux adversaires. Les opposants n'ont pas de droit d'empêcher ma passe en touchant mes bras.

Le hors-jeu – en-avant

Je n'ai pas le droit de jouer si je suis devant mon partenaire porteur du ballon (hors-jeu). On ne peut donc pas me passer le ballon (en-avant).

Les remises en jeu

Je touche le ballon au sol avec le pied avant de le prendre (simplification possible : l'arbitre proche effectue les remises en jeu en mettant le ballon dans les mains d'un des joueurs). Les opposants doivent se tenir à 5 mètres.

En début de match, de période ou après un essai

J'effectue la remise en jeu au centre du terrain. Pour les en-avant, pénalité et touche, je me place à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.

LES ARBITRES DE CHAMP (terrain)



- J'invite les équipes à se saluer (début, fin de rencontre).
- Je me déplace pour être assez proche du ballon. (quand je suis à hauteur du ballon, je peux voir les passes en avant et les joueurs hors-jeux)
- Je fais respecter les règles (de jeu, de sécurité).
- Je signale les fautes en sifflant et les explique.
- Je demande à l'équipe qui n'a pas le ballon de reculer de 5 mètres dans son camp par rapport à l'endroit où est posé le ballon.
- Dès que le porteur du ballon est touché à 2 mains simultanément, j'annonce « TOUCHER » puis j'annonce « UNE SECONDE, DEUX SECONDES ». Si ce joueur a toujours le ballon en mains, je siffle pour donner le ballon aux opposants. Si un défenseur lui touche les bras pour faire tomber le ballon, je siffle et redonne le ballon à l'équipe qui attaquait.

MON MATÉRIEL

- Chasuble d'une autre couleur que les équipes qui jouent
- Sifflet

CE QUE J'APPRENDS EN ÉTANT ARBITRE

SAVOIRS

- Connaître les règles relatives aux passes, aux sorties, aux remises en jeu, à la marque
- Connaître les gestes codifiés

SAVOIR FAIRE

- Se positionner sur l'espace de jeu pour une observation efficace des comportements des joueurs
- Se déplacer pour suivre les actions de jeu
- Intervenir sans hésitation (siffler et réaliser les gestes appris) et informer le ou les marqueurs
- Prendre une décision entre arbitres et juges

SAVOIR ÊTRE

- Assumer ses responsabilités avec bienveillance
- Être neutre et loyal
- Affirmer une décision et l'expliquer

LES ARBITRES ou JUGES DE TOUCHE (1 de chaque côté du terrain)



- Je signale, en levant mon drapeau (ou foulard), les sorties de ballon du terrain et j'indique quelle équipe récupère le ballon. (Quand un joueur qui tient le ballon en main met un pied à l'extérieur du terrain, cela correspond à une sortie de ballon du terrain)

- Je me déplace le long du terrain (le long de la ligne de touche) pour rester à hauteur du ballon.

- Je peux signaler à l'arbitre les passes en avant, en agitant mon drapeau (ou foulard).

MON MATÉRIEL

- Chasuble d'une autre couleur que les équipes qui jouent
- Drapeau ou foulard

CE QUE J'APPRENDS EN ÉTANT JUGE DE TOUCHE

SAVOIRS

- Connaître les règles relatives aux passes, aux sorties, aux remises en jeu, à la marque
- Connaître les gestes codifiés

SAVOIR FAIRE

- Se positionner sur l'espace de jeu pour une observation efficace des comportements des joueurs
- Se déplacer pour suivre les actions de jeu
- Intervenir sans hésitation (siffler et réaliser les gestes appris)

SAVOIR ÊTRE

- Assumer ses responsabilités avec bienveillance
- Être neutre et loyal
- Affirmer une décision et l'expliquer

LE(S) MARQUEUR(S)



- Je tiens la feuille de marque et/ou le panneau des scores.
- Je comptabilise les points gagnés.
- Je renseigne le document valorisant l'esprit sportif (fair-play) avec l'arbitre, les juges, et les équipes.
- J'annonce clairement, à la fin du jeu, le score de chaque équipe.

MON MATÉRIEL

- Chasuble d'une autre couleur que les équipes qui jouent
- Feuilles de marque et du fair-play
- Stylo

CE QUE J'APPRENDS EN ÉTANT MARQUEUR

SAVOIRS

- Connaître les règles relatives aux durées du jeu
- Connaître les gestes de l'arbitre et des juges
- Connaître les outils de prise en compte du score

SAVOIR FAIRE

- Traduire les gestes de l'arbitre et des juges en points
- Annoncer le score de chaque équipe à la fin du jeu

SAVOIR ÊTRE

- Assumer ses responsabilités
- Être neutre et loyal

FEUILLE DE MARQUE



Equipe :					Equipe :				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	16	17	18	19	20

SCORE FINAL

1- J'écris le nom ou la couleur de chaque équipe.

2- J'entoure le 1 quand une équipe marque son premier point, puis le 2 quand elle marque son 2e point, etc. (ATTENTION, j'attends que l'arbitre valide le point avant d'entourer)

3- A la fin du match, j'écris le nombre de points marqués par chaque équipe

FEUILLE DE MARQUE



Equipe :					Equipe :				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	16	17	18	19	20

SCORE FINAL

1- J'écris le nom ou la couleur de chaque équipe.

2- J'entoure le 1 quand une équipe marque son premier point, puis le 2 quand elle marque son 2e point, etc. (ATTENTION, j'attends que l'arbitre valide le point avant d'entourer)

3- A la fin du match, j'écris le nombre de points marqués par chaque équipe



JOUONS FAIR-PLAY (une feuille par équipe)

Pour économiser du papier, imprimer 2 feuilles par terrain, les glisser dans une pochette transparente et écrire au feutre effaçable.

Notre équipe :	**Leur équipe :**			
Être fair-play, c'est :	**0 point**	**1 point**	**2 points**	**3 points**
Connaître et appliquer le règlement *Par exemple : les joueurs connaissaient et ont bien appliqué les règles.*	**Pas bon du tout**	**Pas si bon**	**Bon**	**Très bon**
Maîtriser son engagement *Par exemple : les joueurs ont contrôlé leurs gestes .*	**Pas bon du tout**	**Pas si bon**	**Bon**	**Très bon**
Avoir un bon état d'esprit *Par exemple : les joueurs s'encourageaient entre eux, ils ne critiquaient pas leurs partenaires ni leurs adversaires. Ils ont serré la main des adversaires à la fin du match.*	**Pas bon du tout**	**Pas si bon**	**Bon**	**Très bon**
Rester maître de soi *Par exemple : les joueurs restaient calmes, ils acceptaient les décisions de l'arbitre sans discuter.*	**Pas bon du tout**	**Pas si bon**	**Bon**	**Très bon**
Être capable d'évaluer sa propre équipe *Comment s'est comportée leur équipe (par rapport au comportement de la nôtre) ?*	**L'équipe adverse a eu un comportement vraiment moins bon**	**L'équipe adverse a eu un comportement moins bon**	**L'équipe adverse a eu un comportement identique**	**L'équipe adverse a eu un meilleur comportement**
Total des points de Fair-play de l'équipe adverse				

1- Nous écrivons le nom de mon équipe et celle de nos adversaires.
2- Avec un des arbitres, ou marqueur(s), nous donnons des points (de 0 à 3) à l'équipe que nous avons rencontrée, en fonction du comportement de ses joueurs.
3- Nous additionnons les points attribués en bas du tableau.

LE CHRONOMÉTREUR



- Je signale le lancement du chronomètre à l'arbitre en levant le bras quand il siffle le début de la partie.



- Je mesure le temps avec un chronomètre.

- Je signale la fin du jeu à l'arbitre en l'appelant et en croisant les bras au-dessus de ma tête.



MON MATÉRIEL

- Chasuble d'une autre couleur que les équipes qui jouent
- Chronomètre

CE QUE J'APPRENDS EN ÉTANT CHRONOMÉTREUR

SAVOIRS

- Connaître les règles relatives aux durées du jeu
- Connaître les gestes du chronométreur

SAVOIR FAIRE

- Utiliser un chronomètre
- Annoncer la fin du jeu à l'arbitre

SAVOIR ÊTRE

- Assumer ses responsabilités
- Être neutre et loyal

LE RESPONSABLE DES CARTES COUP D'ÉCLAT / COUP DE POUCE

- Quand une équipe a 2 points d'avance, je propose une carte coup d'éclat ou coup de pouce (selon le choix de l'équipe qui mène au score).

- Si cette équipe marque à nouveau et se retrouve avec 3 points d'avance, je donne une nouvelle carte à cette équipe.

MON MATÉRIEL

- Chasuble d'une autre couleur que les équipes qui jouent
- Cartes coup d'éclat / coup de pouce

CE QUE J'APPRENDS EN ÉTANT CHRONOMÉTREUR

SAVOIRS

- Connaître les règles relatives aux cartes coup de pouce / coup d'éclat.

SAVOIR FAIRE

- Distribuer les cartes coup de pouce / coup d'éclat

SAVOIR ÊTRE

- Assumer ses responsabilités
- Être neutre et loyal

COUP D'ECLAT

Nous redonnons le ballon
à l'équipe adverse à chaque fois que le ballon sort en touche.

COUP D'ECLAT

Nous jouons avec un joueur de moins.

COUP D'ECLAT

Nous désignons deux joueurs de notre équipe qui n'ont plus le droit de marquer de points, jusqu'à ce que vous ayez marqué.

COUP D'ECLAT

Nous vous redonnons le ballon, si vous parvenez à nous toucher 3 fois de suite, sans que nous ayons marqué.

COUP D'ECLAT

Nous reculons de 5 mètres à chaque remise en jeu.

COUP D'ECLAT

Nous désignons deux joueurs de notre équipe qui n'ont plus le droit de chercher à vous toucher, jusqu'à ce que vous ayez marqué.

COUP D'ECLAT

COUP D'ECLAT

COUP D'ECLAT

COUP D'ECLAT

COUP D'ECLAT

COUP D'ECLAT

COUP DE POUCE

Toutes les remises en jeu sont en votre faveur, après une touche ou un essai.

COUP DE POUCE

Le prochain essai que vous marquez compte double.

COUP DE POUCE

Vous avez 4 secondes pour faire une passe quand vous êtes touchés.

COUP DE POUCE

Vous faites entrer un joueur supplémentaire quand vous défendez.

COUP DE POUCE

Vous regagnez le ballon, à chaque fois que nous le faisons tomber au sol.

COUP DE POUCE

COUP DE POUCE

COUP DE POUCE

COUP DE POUCE

COUP DE POUCE

COUP DE POUCE

COUP DE POUCE