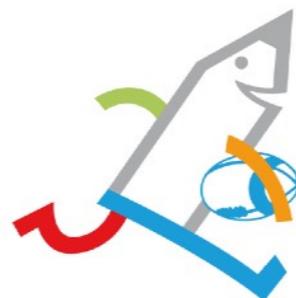




Direction des services départementaux  
de l'éducation nationale  
du Val-de-Marne



# Écol'Ovale



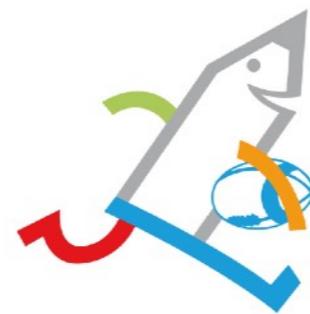
## Cycle 3

Outils pour préparer la rencontre SCOLARUGBY

2023

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

## Outils pour préparer la rencontre SCOLARUGBY



# Règlement SCOLARUGBY

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

\* 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.



Quelques pistes afin d'équilibrer les 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 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.



### Qu'est-ce que le Haka ?

Cette danse cérémonielle est devenue célèbre grâce aux All Blacks, l'équipe de rugby de [Nouvelle-Zélande](#), qui l'exécutent avant chaque début de match. Car oui, en maori, "haka" signifie "danse".

Les haka sont très importants pour le peuple indigène de Nouvelle-Zélande, les Maoris. Le site officiel de la Nouvelle-Zélande explique qu'ils représentent généralement une démonstration de la fierté, de la force et de l'unité d'une tribu, et sont souvent exécutés en groupe. **"Les actions comprennent des coups de pied, des langues tirées et des gifles rythmiques du corps pour accompagner un chant fort. Les paroles d'un haka décrivent souvent de manière poétique les ancêtres et les événements de l'histoire de la tribu."**

### Quelles sont les origines du Haka ?

Selon les légendes maories, Tama-nui-te-ra, le dieu du soleil, et sa femme Hine-raumati, qui incarne l'été, ont eu un fils, Tane-rore. Durant l'été, celui-ci dansait pour sa mère, **"avec des mouvements légers et rapides qui faisaient frémir l'air. Ce sont ces mouvements qui sont le fondement de tout haka"**.

Les haka ont d'abord été effectués par les tribus maories lors de rencontres importantes. C'était notamment le cas sur les champs de bataille. Mais les [Maoris](#) exécutaient également un haka lorsque plusieurs groupes se réunissaient en paix. Les paroles et la gestuelle étaient évidemment différentes selon le contexte.

Pour la petite histoire, le "Ka Mate", le haka rendu populaire par les All Blacks, a été composé dans les années 1820 par le chef maori Te Rauparaha. Celui-ci réussit à échapper à une tribu ennemie en se cachant dans une sombre fosse de stockage de nourriture. Lorsqu'il en ressortit, il fut accueilli par des rayons de lumière et un chef ami. Les paroles : **"Ka mate, ka mate, ka ora, ka ora"** (C'est la mort, c'est la mort, c'est la vie, c'est la vie) sont une célébration de la vie triomphant sur la mort.



### Le Haka de nos jours

Au fil du temps, le haka a évolué, devenant un moyen pour les communautés de se rassembler. Ce type de haka s'appelle "ngeri haka". Il est utilisé lors des cérémonies et célébrations maories pour honorer les invités, comme signe de respect et de solidarité, et montrer l'importance de l'occasion. Un haka peut donc être exécuté lors d'événements familiaux, comme les anniversaires, les funérailles et les mariages.

Et le haka est bien évidemment utilisé par les équipes sportives de Nouvelle-Zélande, dont l'équipe nationale de rugby.

(À noter que d'autres nations exécutent une danse guerrière avant le début de leur match de rugby. Il s'agit du **Cibi** pour les Fidji, du **Siva tau** pour les Samoa, et du **Kailao** pour les Tonga.)

Si certains haka ne peuvent être effectués que par des hommes, d'autres peuvent être exécutés par n'importe qui. Il existe même des haka uniquement de femmes.

Extrait du site [geo.fr](http://geo.fr)





- 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-jeu)
- 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 attaquant.

## 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





- 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 :				
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>
<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>

**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 :				
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>
<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>

**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
<b>Connaître et appliquer le règlement</b> <i>Par exemple : les joueurs connaissent et ont bien appliqué les règles.</i>	 Pas bon du tout	 Pas si bon	 Bon	 Très bon
<b>Maîtriser son engagement</b> <i>Par exemple : les joueurs ont contrôlé leurs gestes .</i>	 Pas bon du tout	 Pas si bon	 Bon	 Très bon
<b>Avoir un bon état d'esprit</b> <i>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.</i>	 Pas bon du tout	 Pas si bon	 Bon	 Très bon
<b>Rester maître de soi</b> <i>Par exemple : les joueurs restaient calmes, ils acceptaient les décisions de l'arbitre sans discuter.</i>	 Pas bon du tout	 Pas si bon	 Bon	 Très bon
<b>Être capable d'évaluer sa propre équipe</b> <i>Comment s'est comportée leur équipe (par rapport au comportement de la nôtre) ?</i>	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
<b>Total des points de Fair-play de l'équipe adverse</b>				

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.



- 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



- 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

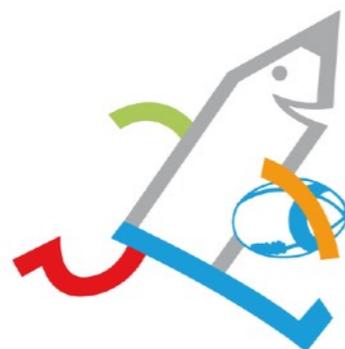
### SAVOIR ÊTRE

- Assumer ses responsabilités
- Être neutre et loyal





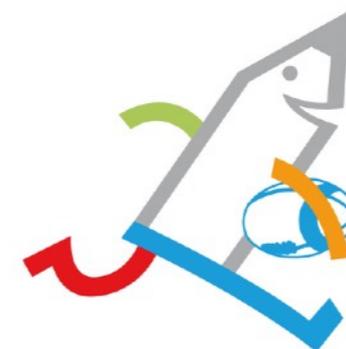
## COUP DE POUCE



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



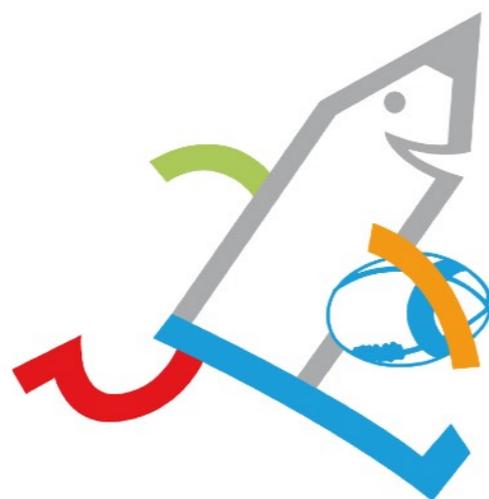
## COUP DE POUCE



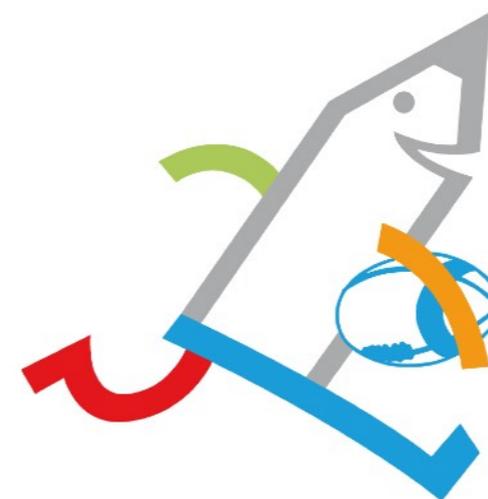
Le prochain essai que vous marquez compte double.



**COUP DE POUCE**

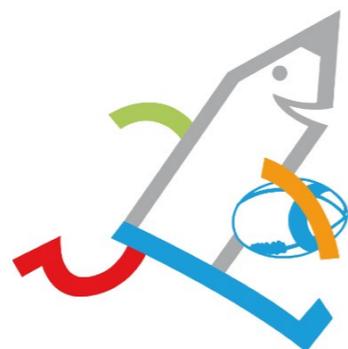


**COUP DE POUCE**

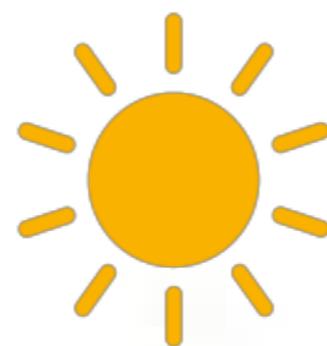




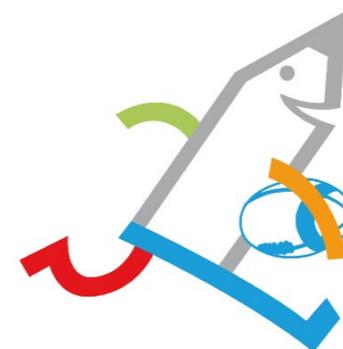
## COUP DE POUCE



**Vous avancez de 5 mètres sur chaque remise en jeu.**



## COUP D'ÉCLAT



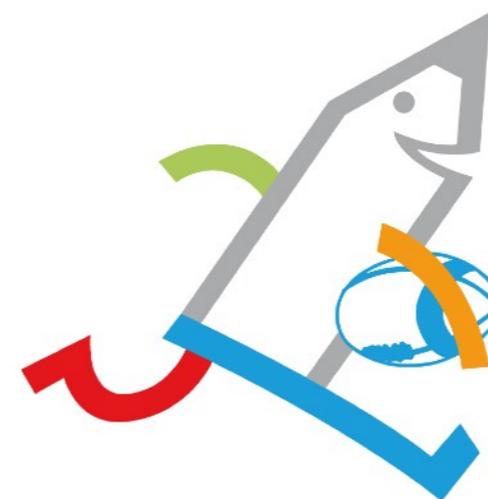
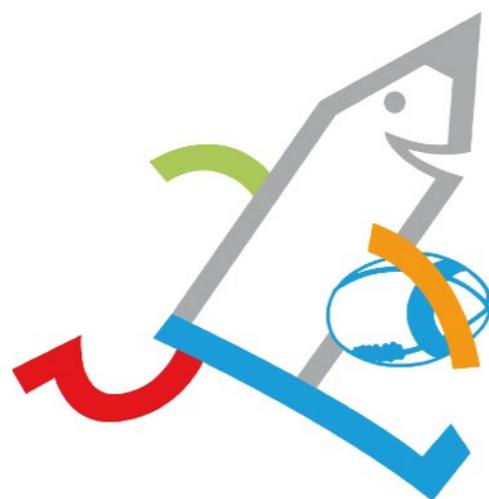
**Nous désignons un joueur qui n'a plus le droit de marquer jusqu'à ce que vous ayez marqué 2 essais.**



**COUP D'ÉCLAT**



**COUP DE POUCE**





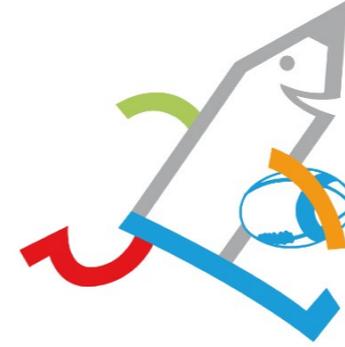
## COUP D'ÉCLAT



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



## COUP D'ÉCLAT



Nous désignons un joueur de notre équipe qui n'a plus le droit de chercher à vous toucher, jusqu'à ce que vous ayez marqué.



**COUP D'ÉCLAT**



**COUP D'ÉCLAT**

