

## SCOLA RUGBY JVM 2023

Dates : Lundi 5, Mardi 6 juin 2023 au Parc Interdépartemental des Sports de Choisy  
Jeudi 8 juin 2023 au Parc Interdépartemental des Sports du Tremblay

Horaires :

8h30 – 9h30 : Installation des terrains

9h30 – 10h00 : Accueil des classes

10h15 – 12h00 : Situations ludiques pour découvrir les fondamentaux du rugby et les règles du Rugby Toucher 2 secondes.

12h00 – 13h00 : Pause repas

13h00 – 13h30 : Présentation des Hakas préparés par les classes

13h45 – 15h00 : Rencontres de rugby « Toucher 2'' » avec usage des cartes coup de pouce/coup d'éclat quand 3 essais de différence entre les équipes (arbitrage par éducateur, sans classement)

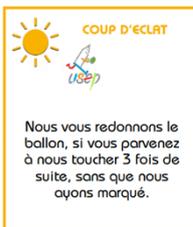
### ORGANISATION DES TOURNOIS PAR NIVEAUX DE CLASSE OU REGROUPEMENTS

4 équipes de 5 élèves par classe avec éventuellement 1 ou 2 remplaçant(s).

7 matchs de 7 minutes + 3 minutes de battement entre chaque match (hydratation / rotation)

1 adulte gère chaque terrain (éducateurs et PE) : arbitrage + gestion des cartes coup de pouce et coup d'éclat.

### COUP DE POUCE OU COUP D'ÉCLAT pour rééquilibrer les forces



Lorsqu'une équipe prend l'avantage au score (2 essais 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 ou jusqu'au premier essai marqué par l'équipe qui perd.



Le jeu reprend jusqu'au prochain essai :

soit l'équipe qui perdait remonte au score,

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.

### 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.

**HORAIRE DES MATCHS :**

1 = 13h45  
2 = 13h55  
3 = 14h05  
4 = 14h15

Pause = 14h25-14h30  
5 = 14h30  
6 = 14h40  
7 = 14h50

**LUNDI 5 JUIN**

	NOM	Prénom	Niveau de classe	Effectif	Ecole	Ville	Module RUGBY TOUCHER 2' en amont
1	BACLE	Adrien	CM1	23	ROMAIN ROLLAND A	BONNEUIL	OUI
2	BESSE	Marlène	CE2	25	ROMAIN ROLLAND A	BONNEUIL	NON
3	LAZRAK	Imane	CP	27	ROMAIN ROLLAND A	BONNEUIL	OUI
4	M'LINDASSE	Samia	CE2/CM1	23	ROMAIN ROLLAND A	BONNEUIL	NON
5	BOYER	Dorothée	CM2	24	PIARD	LIMEIL	NON
6	CARPENTIER	Clothilde	CM1/CM2	22	PIARD	LIMEIL	NON
7	SOARES	Emmanuelle	CM1	22	PIARD	LIMEIL	NON
8	BOUAOUAD	Noura	CM2	42	MARCEL CACHIN	VALENTON	OUI
9	BARBAULT-OUAHRANI	Angelique-Morgane	CP	24	JULES FERRY	VSG	OUI
10	COMMUNEAU	Aurélien	CE2	25	JULES FERRY	VSG	OUI
11	DELHAIE	Julie	CM1	25	JULES FERRY	VSG	OUI
12	GUIMERA	Sophie	CE1	25	JULES FERRY	VSG	OUI
13	JEANNIN	Kévin	CP	25	JULES FERRY	VSG	OUI
14	JOACHIM	Stéphane	CE2	24	JULES FERRY	VSG	OUI
15	NOEL	Gaëlle	CE2	23	JULES FERRY	VSG	NON
16	NSIMBA	Laure	CE1	24	JULES FERRY	VSG	OUI
17	PIEDNOEL	Cécile	CP	24	JULES FERRY	VSG	NON

17 classes

427 élèves

### TOURNOI CP

CLASSES de Mme LAZRAK, Mme BARBAULT, Mme PIEDNOEL, M JEANNIN

→ Les élèves sont joueurs (et remplaçants) à tous les matchs

Pour le premier match, les équipes sont situées comme indiqué ci-dessous :



A l'issue de chaque rencontre :

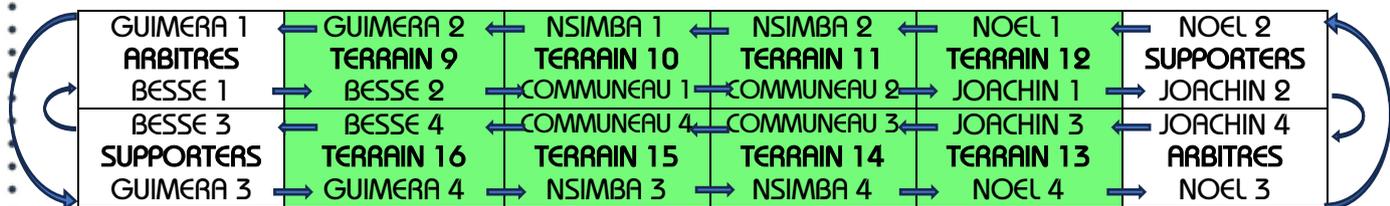
- les élèves de M. JEANNIN et Mme PIEDNOEL se décalent d'un terrain dans l'ordre croissant (du 1 vers le 8).
- les élèves de Mmes LAZRAK et BARBAULT se décalent d'un terrain dans l'ordre décroissant (du 8 vers le 1).

### TOURNOI CE1/CE2

CLASSES de Mme BESSE, Mmes GUIMERA, Mme NSIMBA, Mme NOEL, M. COMMUNEAU, M. JOACHIN

Les élèves sont joueurs lorsqu'ils sont sur les terrains 9 à 16, ils deviennent arbitres ou supporters quand la rotation les place sur ces cases

Pour le premier match, les équipes sont situées comme indiqué ci-dessous :



A l'issue de chaque rencontre :

- les élèves de Mme BESSE et Mrs COMMUNEAU et JOACHIN se décalent d'un terrain dans l'ordre croissant (du 9 vers le 16).
- les élèves de Mmes GUIMERA, NSIMBA et NOEL se décalent d'un terrain dans l'ordre décroissant (du 16 vers le 9).

Rôles d'arbitres :

- **UN ENFANT GERE LA TABLE DE MARQUE :**

Matériel : plots

Description de la situation : sur le bord du terrain, un enfant place un plot pour chaque essai marqué par chaque équipe. A la fin du match, on peut voir le score et l'équipe qui a marqué le plus d'essai.

- **UN ENFANT MAÎTRE DU TEMPS :**

Matériel : chronomètre, plots

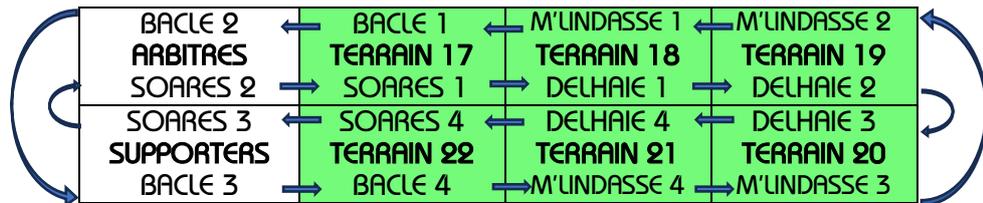
Description de la situation : sur le bord du terrain, un enfant place un plot par minute de jeu (ici 7 plots, pour 7 minutes). Il enlève 1 plot à chaque minute écoulée.

### TOURNOI CM1/CM2 (1)

CLASSES de Mme SOARES, Mme DELHAÏE, Mme M'LINDASSE, M. BACLÉ

Les élèves sont joueurs lorsqu'ils sont sur les terrains 17 à 22, ils deviennent arbitres ou supporters quand la rotation les place sur ces cases

Pour le premier match, les équipes sont situées comme indiqué ci-dessous :



A l'issue de chaque rencontre :

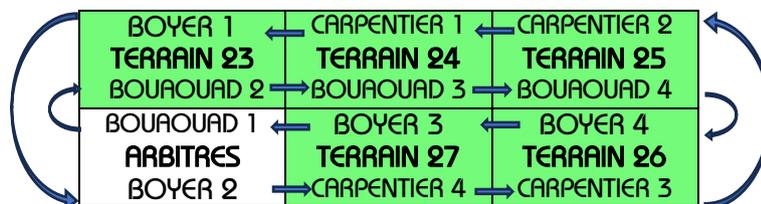
- les élèves de Mmes SOARES et DELHAÏE se décalent d'un terrain dans l'ordre croissant (du 17 vers le 22).
- les élèves de Mme M'LINDASSE et Mr BACLÉ se décalent d'un terrain dans l'ordre décroissant (du 22 vers le 17).

### TOURNOI CM1/CM2 (2)

CLASSES de Mme BOUAOUAD, Mme CARPENTIER, Mme BOYER

Les élèves sont joueurs lorsqu'ils sont sur les terrains 23 à 27, ils deviennent arbitres quand la rotation les place sur ces cases

Pour le premier match, les équipes sont situées comme indiqué ci-dessous :



A l'issue de chaque rencontre :

- les élèves de Mme BOUAOUAD et Mme BOYER 3 et 4 se décalent d'un terrain dans l'ordre croissant (du 23 vers le 27).
- les élèves de Mme CARPENTIER et Mme BOYER 1 et 2 se décalent d'un terrain dans l'ordre décroissant (du 27 vers le 23).

Rôles d'arbitres :

- **UN ENFANT GERE LA TABLE DE MARQUE :**

Matériel : plots

Description de la situation : sur le bord du terrain, un enfant place un plot pour chaque essai marqué par chaque équipe. A la fin du match, on peut voir le score et l'équipe qui a marqué le plus d'essai.

- **UN ENFANT MAÎTRE DU TEMPS :**

Matériel : chronomètre, plots

Description de la situation : sur le bord du terrain, un enfant place un plot par minute de jeu (ici 7 plots, pour 7 minutes). Il enlève 1 plot à chaque minute écoulée.