

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)

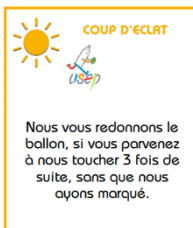
ORGANISATION DES TOURNOIS PAR NIVEAUX DE CLASSE OU REGROUPEMENTS

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)

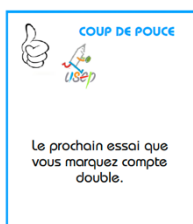
1 adulte gère chaque terrain (éducateurs et PE) : arbitrage + gestion des cartes coup de pouce et coup d'éclat.

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

MARDI 6 JUIN

	NOM	Prénom	Niveau de classe	Effectif	Ecole	Ville	Module RUGBY TOUCHER 2' en amont
1	ROYER	Nathalie	CM1	26	MICHELET	ST MAUR	OUI
2	BERG-LE-MAITRE	Elsa	CM2	25	LES BRUYERES	SUCY	OUI
3	FOUCAULT	Thierry	CM2	26	LES BRUYERES	SUCY	OUI
4	DUMOUCHEL	Alexandra	CM1	24	R. SCHUMAN	THIAIS	OUI
5	GROUSSET	Clement	CM1	23	R. SCHUMAN	THIAIS	OUI
6	BRAZ FERREIRA	Celia	CE2	25	ROMAIN GARY	THIAIS	OUI
7	LARONZE	Delphine	CE2/CM2	23	ROMAIN GARY	THIAIS	OUI
8	PAIN	Sylvie	CM1	26	ROMAIN GARY	THIAIS	OUI
9	VIETTI	Marjolaine	CE2	26	ROMAIN GARY	THIAIS	OUI
10	DURAND	Laura	CM2	22	PAUL BERT	VLR	OUI
11	LEDMAOUI	Farida	CM2	23	PAUL BERT	VLR	OUI
12	NIAKI	Mamadou	CM2	22	PAUL BERT	VLR	OUI
13	BEAUSSART	Wilfrid	CM1/CM2	21	BERTHELOT	VSG	NON
14	DUPONT	Anne Sophie	CM2	24	BERTHELOT	VSG	NON
	14 classes			336	élèves		

TOURNOI CE2/CM1

CLASSES de Mme ROYER, Mme DUMOUCHEL, Mme BRAZ FERREIRA et Mme VIETTI

Les élèves sont joueurs lorsqu'ils sont sur les terrains 1 à 6, 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 :

ROYER 2 ARBITRES BRAZ FERREIRA 2	ROYER 1 TERRAIN 1 BRAZ FERREIRA 1	DUMOUCHEL 4 TERRAIN 2 VIETTI 4	DUMOUCHEL 3 TERRAIN 3 VIETTI 3
BRAZ FERREIRA 3 SUPPORTERS ROYER 3	BRAZ FERREIRA 4 TERRAIN 6 ROYER 4	VIETTI 1 TERRAIN 5 DUMOUCHEL 1	VIETTI 2 TERRAIN 4 DUMOUCHEL 2

A l'issue de chaque rencontre :

- les élèves de Mmes BRAZ FERREIRA et VIETTI se décalent d'un terrain dans l'ordre croissant (du 1 vers le 6).
- les élèves de Mmes ROYER et DUMOUCHEL se décalent d'un terrain dans l'ordre décroissant (du 6 vers le 1).

TOURNOI CE2/CM1/CM2

CLASSES de M. GROUSSET, Mme PAIN, M. BEAUSSART, Mme LARONZE

Les élèves sont joueurs lorsqu'ils sont sur les terrains 7 à 12, 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 :

GROUSSET 2 ARBITRES BEAUSSART 2	GROUSSET 1 TERRAIN 7 BEAUSSART 1	PAIN 4 TERRAIN 8 LARONZE 4	PAIN 3 TERRAIN 9 LARONZE 3
BEAUSSART 3 SUPPORTERS GROUSSET 3	BEAUSSART 4 TERRAIN 12 GROUSSET 4	LARONZE 1 TERRAIN 11 PAIN 1	LARONZE 2 TERRAIN 10 PAIN 2

A l'issue de chaque rencontre :

- les élèves de M. BEAUSSART et Mme LARONZE se décalent d'un terrain dans l'ordre croissant (du 7 vers le 12).
- les élèves de M. GROUSSET et Mme PAIN se décalent d'un terrain dans l'ordre décroissant (du 12 vers le 7).

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

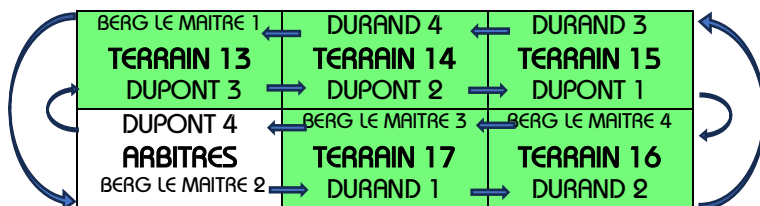
Description de la situation : sur le bord du terrain, un enfant place un plot par minute de jeu (ici 7 plots, pour 7 minutes). Il enlève 1 plot à chaque minute écoulée.

TOURNOI CM2 (1)

CLASSES de Mme BERG-LE-MAITRE, Mme DURAND, Mme DUPONT

Les élèves sont joueurs lorsqu'ils sont sur les terrains 13 à 17, 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 :

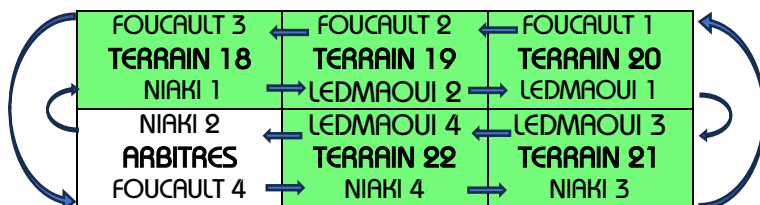
- les élèves de Mme DUPONT et Mme BERG LE MAITRE 3 et 4 se décalent d'un terrain dans l'ordre croissant (du 13 vers le 17).
- les élèves de Mme DURAND et Mme BERG LE MAITRE 1 et 2 se décalent d'un terrain dans l'ordre décroissant (du 17 vers le 13).

TOURNOI CM2 (2)

CLASSES DE Mme LEDMAOUI, M. FOUCAULT, M. NIAKI

Les élèves sont joueurs lorsqu'ils sont sur les terrains 18 à 22, 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 LEDMAOUI et M. NIAKI 1 et 2 se décalent d'un terrain dans l'ordre croissant (du 18 vers le 22).
- les élèves de M. FOUCAULT et M. NIAKI 3 et 4 se décalent d'un terrain dans l'ordre décroissant (du 22 vers le 18).

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.