

RUGBY à TOUCHER

JR6

OBJECTIF -

Permettre le jeu sur tous types de terrain : Plateau d'E.P.S., Gymnase, Pelouse gelée. Rechercher la continuité dans le jeu.

Compétences spécifiques :

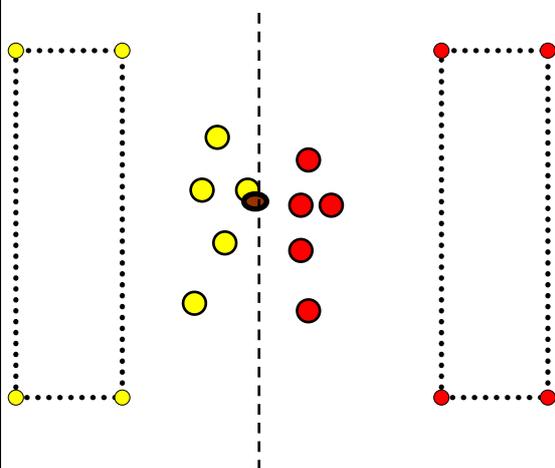
Etre capable de **libérer** rapidement le ballon au contact de l'adversaire.

Etre capable de **soutenir** le partenaire porteur de balle latéralement et axialement : pour poursuivre l'action ou effectuer une remise en jeu rapidement et enchaîner les temps de jeu.

Etre capable de **protéger** le ballon du contact de l'adversaire.

Utiliser l'essentiel de la gestuelle Rugby.

- SITUATION -



- CONSIGNES -

Faire progresser le ballon en direction du camp adverse jusqu'à pouvoir y poser deux appuis sans avoir été touché préalablement.

Libérer latéralement le ballon par la passe, avant le contact ou dans les **2 secondes**, après le contact.

Libérer axialement le ballon en « gratte-poule » s'il a été touché ou si les 2 secondes après contact sont écoulées.

Se placer en soutien du partenaire porteur de balle latéralement et axialement pour assurer la continuité de l'action.

En situation de remise en jeu en « gratte-poule », ne pas dépasser la ligne qui passe par le ballon (- - - -).

VARIANTES : Le « **RUGBY A 5** » - le jeu est arrêté lorsque le ballon touche le sol (cf : Ultimate).
Le « **FLAG RUGBY** » - le jeu est arrêté lorsque le foulard du porteur de b. est arraché.

MATERIEL : 8 grands plots, 1 ballon, 1 terrain de 30 sur 20 mètres.