Un règlement pour le Rugby Scolaire six « T »

Loin de dénaturer l'activité, il doit permettre la pratique sécurisée sur tout type de terrain et lui rendre <u>toute</u> sa nature sans occulter la moindre composante motrice ou gestuelle.

Tout **T**errain : S'adapter aux conditions matérielles diverses des écoles rurales : Cour de récréation, zones herbeuses de proximité, Poly-sport , plateaux d'E.P.S. aux dimensions variables.

Total : mettre en place toute la diversité gestuelle et motrice de l'activité : Courir, sauter, lancer, frapper la balle, la transporter, la réceptionner, varier ses trajectoires, …

Transgénérationnel : Permettre la pratique à tout âge dans le cadre de groupes de maturité physique hétérogène. Offrir la possibilité à l'enseignant ou l'encadrant adulte de participer avec la classe.

Toucher **T**emporisé : Permettre de prolonger l'action après le toucher pour atteindre ou dépasser la ligne d'avantage. Permettre à tous de jouer un rôle actif dans l'équipe. Eviter que les seules avancées soient à mettre à l'actif de ceux qui sont capable de déborder l'adversaire.

- <u>Terrain de jeu</u> : ses dimensions doivent s'adapter à l'espace disponible. En largeur, **2 mètres/joueur équipe** au minimum. La longueur, supérieure à la largeur devra inclure les deux zones d'en-but de 2 mètres au minimum.
- <u>Effectif</u> : Dans l'idéal il ne devrait pas dépasser **5 joueurs/équipe**. Le jeu à effectif réduit à 3 permet une distribution optimale des rôles.
- <u>Déroulement</u> : La première phase du jeu est un «gagne terrain ». La balle est frappée du pied avec pour objectif de lui faire toucher le sol directement dans l'en-but. Elle est posée sur un tee au point le plus reculé du terrain et frappée par celui ou celle qui l'a réceptionnée, dans un premier temps puis devra être frappée de volée par la suite. La marque est de 1 point.

Si la balle sort en «**ballon mort** », en « **touche** » ou si elle tombe « **en ava**nt » du réceptionneur, la deuxième phase commence. La mise en jeu commence à l'endroit de la faute à 3 mètres de toute ligne. Elle consiste à transporter la balle dans l'en-but adverse. La mise en jeu implique trois joueurs. Le premier présente la balle entre ses jambes, le deuxième la récupère et fait action de jeu librement mais sait que le troisième joueur est placé en « soutien » latéral. Lorsqu'un porteur de balle est touché, il a secondes pour la libérer.

Une option pour permettre la conservation de la balle est possible si aucune solution n'est trouvée. Il doit stopper son déplacement et présenter la balle entre ses jambes comme pour une remise en jeu formelle. L'adversaire devra se tenir à 2 mètres jusqu'à ce qu'un joueur se saisisse de la balle pour un nouveau temps de jeu. Lorsqu'un porteur de balle atteint l'en-but il marque 2 points pour l'équipe et le jeu reprend en « gagne terrain » sur la ligne de but, balle posée sur un tee.

- **Matériel** : l'utilisation de la balle en mousse est préconisée pour la phase de jeu de balle frappée. Il est possible d'utiliser la balle classique pour la phase de balle transportée. Le tee est constitué d'une coupelle souple qui peut être laissée sur le terrain à l'endroit de sa dernière utilisation. Un tee par équipe est nécessaire.
- **Progression pédagogique** : Elle peut partir d'une approche historique au travers de la **Soule** pour la situation de balle transportée. La contrainte règlementaire peut se faire en 3 étapes avec une temporisation de 3 secondes pour le toucher, la sanction de la passe en avant ensuite avec une tolérance pour la passe latérale. La possibilité de conserver de balle pour créer un point de fixation sera abordée pour la troisième étape.

Pour la situation de balle frappée la référence historique sera l'**Episcyre.** la première étape ne sanctionnera pas l'en-avant. La deuxième le fera et la troisième sanctionnera la frappe trop longue en ballon mort.

Les deux situations pourront être vécues séparément dans un premier temps et même de façon autonome pour la «balle frappée ».

Lorsque toutes les règles auront été mises en place, l'alternance des deux composantes pourra intervenir.

- **Variantes** : pour la pratique sur terrain en herbe, la mise en jeu peu se faire balle posée au sol, enjambée et talonnée en « gratte poule ». Le Toucher pourra se faire à deux mains et l'essai marqué en aplatissant la balle au sol. Les dimensions du terrain pourront être celles du Rugby à 5 fédéral avec un en-but de 5 mètres bien délimité.