

**NOYAU REGLEMENTAIRE DES TECHNIQUES EN FONCTION DES DROITS DES JOUEURS :
DEVIENT LA MATRICE REGLEMENTAIRE DES RAPPORTS D OPPOSITION
CONSTRUIT LA VIE DU JEU ET LA MATRICE REGELEMENTAIRE SYSTEMATISEE DES TECHNIQUES**

Les différents niveaux de rapport d'opposition présentés peuvent être utilisés comme une progression mais aussi en complémentarité (ex: 1 mi-temps en N 3 et 1 mi-temps en N 6).

	Continuum par Niveaux de Rapport d'Opposition	Droits des joueurs / Liberté du ballon	Evolution Réglementaire	Apprentissages Spécifiques
<p>DANGER (+ + +)</p> <p>CONTACT COMBAT</p> <p>+++++</p>  <p>Sécurité (+ + +)</p> <p>Pas de contact</p>	<p>NIVEAU 6 "Rugby à 7" Rééquilibrage du R.O Droit au Placage. Alternance de Phases de plein mouvement de Phases de fixation debout et au sol et de phases statiques.</p>	<p>LIBERTE DE BALLE AU CONTACT (- - -)</p> <p>DROITS DES JOUEURS A GARDER LA BALLE AU CONTACT (+ + +)</p> 	<p>Règles "classique du rugby à 7" avec un équilibre du rapport d'opposition avec de nouveaux droits du P.B (passage au sol). Règlement des Phases statiques, de Fixation et de plein mouvement.</p>	<p>L'élève gère différents postes et rôles à partir des des phases statiques et des fixations (Maw! et Ruck). Engagement physique important. Contenus: Amélioration des formes de jeu à la main (déployé ou pénétrant) et au pied (rasant, up and under, dégagement). Construction des Rucks et des mawls et mêlées des touches.</p>
	<p>NIVEAU 5 "Jeu au contact" (à 6c6,7c7) Rééquilibrage du R.O Droit au ceinturage et au Placage. Alternance de Phases de plein mouvement et de Phases de fixations debouts courtes et longues.</p>		<p>Le rapport d'opposition s'équilibre avec un léger avantage à la défense qui avec le droit au placage sur le PB peut récupérer le ballon si ce dernier touche le sol. Le P.B doit gérer son duel au contact debout et bien contrôler son ballon. Règlement des phases de fixation en Maw! avec la ligne de Hors jeu.</p>	<p>L'élève intensifie la charge physique dans l'acte défensif avec le placage du P.B. Le P.B fait des passes au contact debout jusqu'au sol. Les soutiens interviennent vite et dans l'axe pour s'adapter soit à récupérer les passes au contact soit à protéger le P.B dans la conservation du ballon, debout (Maw!). Contenus: Défendre en plaquant en toute sécurité, lutter au contact, Construction du "Maw!" (ballon porté avec un partenaire contre un adversaire), Soutien axial et latéral. Passes variées à la main et au pied.</p>
	<p>NIVEAU 4 "Touché-passer-contesté" Rééquilibrage du R.O Droit au ceinturage, Combat debout pour la conservation du ballon. <i>Phases de fixation.</i></p>		<p>Rééquilibrage fort du R.O par augmentation des droits en défense car l'adversaire peut bloquer le P.B après le touché pour récupérer le ballon.</p>	<p>L'élève produit des actions de combat en 1c1 pour conserver ou récupérer le ballon. Le soutien doit intervenir rapidement (3") pour aider le P.O. Contenus: 1c1, 2c1, 2c2, Lutte 1c1 avec Ballon, Défense en ligne, Replacements, redoublées, croisées. Passes au pied (jeu court).</p>
	<p>NIVEAU 3 "Toucher-Passer" (en4c4,5c5) Rééquilibrer R.O avec Avantage à l'ATT <i>Course en avançant/évitement/vitesse de passe (précision + +)</i> <i>1C1 / 2C1 / appuis en course / changement des trajectoires en avançant dans des phases de plein mouvement</i></p>		<p>Rééquilibrage progressif du R-O par la nécessité pour l'ATT de faire la passe en Arr sans que le ballon ne touche le sol après le touché. Mais l'avantage demeure pour l'ATT. Règle du Hors jeu sur jeu au pied. Règle des 3" pour faire la passe.</p>	<p>L'élève produit des passes de meilleurs qualités et les distances entre joueurs se structurent en fonction de la défense. La prise d'information s'affine et la vitesse des courses augmente. L'organisation défensive en rideau devient nécessaire. Contenus: 1c1, 2c1, 2c2, Défense en ligne, courses de remplacement et de soutien. redoublées. Passes à la main et au pied.</p>
	<p>NIVEAU 2 "Toucher-passer" adapté(4 c 4, 5 c 5) (La balle peut toucher le sol) <i>course / évit / Passes en Arr / Jeu au pied</i> Rééquilibrer R.O avec Avantage à l'ATT dans des phases de plein mouvement.</p>		<p>Rééquilibrage progressif du R-O par la règle de l'en avant mais lors du "touché" la balle peut toucher le sol pendant la passe. Règle du Hors jeu sur jeu au pied. Règle des 3" pour faire la passe.</p>	<p>La priorité est toujours donnée à la prise d'informations. L'élève produit des courses de remplacement et de soutien au porteur (PB). L'attaquant cherche à avancer pour être soutenu par ses partenaires. Le faible niveau de contact permet à l'ATT de prendre le temps de s'informer. Contenus: 1c1, 2c1 espaces larges et réduits. Passes à la main et au pied, Coup de Pied tombé</p>
	<p>NIVEAU 1 "Ultimate-rugby" n1 et n2(4 c 4, 5 c 5) Rapport d'Opposition en faveur de l'Attaque <i>Courses / évitements / passes en Av et Arr à la main et au pied</i> <i>Toucher une main en défense</i></p>		<p>LIBERTE DE BALLE (+ + +)</p> <p>DROITS DES JOUEURS A GARDER LA BALLE (- - -)</p>	<p>Avantage à l'ATT. En n1 le P.B s'arrête et fait la passe (3"). en n2 le P.B peut courir avec le ballon et doit passer la balle quand il est touché par un défenseur (3"). Les passes se font au pied ou à la main (en Av ou en Arr) mais le ballon ne doit pas toucher le sol. Net avantage à l'attaque mais le sol limite l'avantage.</p>

REGLEMENT du "TOUCHE - PASSER "
(à 6 ou 7 joueurs) 1/4 de Terrain de rugby en herbe

L'**engagement** se fait par coup de pied tombé au milieu du terrain. Un même joueur ne pourra pas faire successivement 2 coups d'envoi ou de renvoi . **Remise en jeu** par l'équipe qui a marqué un essai.

Les joueurs peuvent **jouer à la main et aux pieds** sur tout le terrain (sortie directe rend la balle à l'endroit du coup de pied)

Lorsqu'un **joueur est touché (2 mains)** ce joueur à **3 secondes** (comptées audiblement par l'arbitre) pour jouer la balle **au pied ou à la main.**

Si le porteur fait une passe , celle-ci doit arriver dans les mains d'un partenaire car **si la balle touche le sol alors la balle revient à l'équipe adverse** qui jouera celle-ci par une remise en jeu (C.P.F pouvant être joué rapidement uniquement à la main) à l'endroit où a été réalisée la passe.Les adversaires, pour défendre doivent être à 5 m.**Si le porteur joue au pied alors le ballon doit être récupéré par à un autre joueur que lui.**

Si le porteur touché par un adversaire **garde la balle plus de 3"** , la balle reviendra à l'équipe adverse.

Si le porteur touché par un adversaire ne **fait pas action de s'arrêter** alors, la balle reviendra à l'équipe adverse.

Il n'y a **pas de touche ni de mêlée** .Les remises en jeu se faisant à l'endroit de la faute et toujours à 5m des lignes de touche ou d'en-but. La remise en jeu sur touche peut se faire rapidement balle posée à 5m de la ligne.

Les points se marquent par des essais dans l'en-but . Il y a essai lorsque le porteur est touché dans l'en-but avant d'aplatir la balle.

N'ayant pas de phase de fixation il n'y a **pas (hormis sur jeu au pied) de Hors jeu** .

Il y a **essai** lorsque le ballon **est aplati dans l'enbut** (même si le joueur est touché dans l'enbut avant que le ballon soit aplati).

En **cas d'incertitude dans l'enbut** , l'arbitre donne la balle à l'équipe qui attaquait avec coup franc à 5m de toute ligne.

Si la balle sort en **ballon mort sur jeu au pied** , la balle revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.

Si sur jeu au pied ,la balle rentre dans l'en-but l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un renvoi (type 22m) à 5m de la ligne d'enbut.

Les **changements** se font librement lors d'un arrêt de jeu et à la possession de la balle par l'équipe qui effectue le changement. **Tous les joueurs doivent jouer** .

REGLEMENT du "TOUCHE - PASSER "
Equipes de 4 à 5 joueurs sur terrain de Hand Ball

Equipes de 5 joueurs sur un terrain de 25m x 40m (terrain de hand ball agrandi en largeur). Chaussures de sport sans crampons.

L'**engagement** se fait par coup de pied tombé au milieu du terrain. Un même joueur ne pourra pas faire successivement 2 coups d'envoi ou de renvoi . **Remise en jeu** par l'équipe qui a marqué un essai.

Les joueurs peuvent **jouer à la main et aux pieds** sur tout le terrain (une sortie directe rend la balle à l'endroit du coup de pied) . Les **passes vers l'avant sont interdites**.

Lorsqu'un **joueur est touché (2 mains)** ce joueur à **3 secondes** (comptées audiblement par l'arbitre : "**Touché, 1,2**") pour jouer la balle **au pied ou à la main**.

Si le porteur fait une passe , celle-ci doit arriver dans les mains d'un partenaire car **si la balle touche le sol alors la balle revient à l'équipe adverse** qui jouera celle-ci par une remise en jeu (C.P.F pouvant être joué rapidement uniquement à la main) à l'endroit où à été réalisée la passe.Les adversaires, pour défendre doivent être à 5 m. **Si le porteur joue au pied alors le ballon doit être récupéré par à un autre joueur que lui**.

Si le porteur touché par un adversaire **garde la balle plus de 3"** , la balle reviendra à l'équipe adverse.

Il n'y a **pas de touche ni de mêlée** .Les remises en jeu se faisant à l'endroit de la faute et toujours à 5m des lignes de touche ou d'en-but. La remise en jeu sur touche peut se faire rapidement balle posée à 5m de toute ligne.

N'ayant pas de phase de fixation il n'y a **pas de Hors jeu** (sauf sur jeu au pied) .

Il y a **essai** lorsque le **porteur de balle entre dans l'en-but en ayant maîtrisé la balle à la main** (par mesure de sécurité il n'y a pas besoin d'aplatir la balle au sol). Proche de l'en-but un joueur touché à 3 secondes pour marquer.

En **cas d'incertitude dans l'enbut** , l'arbitre donne la balle à l'équipe qui attaquait avec coup franc à 5m de toute ligne.

Si la balle sort en **ballon mort sur jeu au pied** , la balle revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.

Si sur jeu au pied ,la balle rentre dans l'en-but l'adversaire peut **bénéficier d'un renvoi (type 22m) à 5m de la ligne d'enbut** en levant la balle au dessus de la tête.

Les **changements** se font librement lors d'un arrêt de jeu et à la possession de la balle par l'équipe qui effectue le changement. **Tous les joueurs doivent jouer** .

Ce jeu est donc une situation de jeu de plein mouvement ou le ballon doit être toujours jouable et les joueurs toujours debouts.

REGLEMENT du "TOUCHER-PASSER-CONTESTER" 1ère mi temps (à 6 ou 7 joueurs)

L'**engagement** se fait par coup de pied tombé au milieu du terrain. **Remise en jeu** par l'équipe qui a marqué un essai.

Les joueurs peuvent **jouer à la main et aux pieds** sur tout le terrain (sortie directe rend la balle à l'endroit du coup de pied)

Lorsqu'un **joueur est touché (2 mains)** ce joueur à **3 secondes** (comptées audiblement par l'arbitre) pour jouer la balle **au pied ou à la main.**

Lorsqu'un **joueur est touché par un adversaire** , ce dernier peut lutter pour **bloquer, faire tomber ou récupérer la balle.**

Si le porteur fait une passe , celle-ci doit arriver dans les mains d'un partenaire car **si la balle touche le sol alors la balle revient à l'équipe adverse** qui jouera celle-ci par un remise en jeu (C.P.F pouvant être joué rapidement uniquement à la main) à l'endroit où à été réalisée la passe.Les adversaires, pour défendre doivent être à 5 m.

Si le porteur touché par un adversaire **garde la balle plus de 3"** , la balle reviendra à l'équipe adverse.

Si le porteur touché par un adversaire ne **fait pas action de s'arrêter** alors, la balle reviendra à l'équipe adverse.

Il n'y a **pas de touche ni de mêlée** .Les remises en jeu se faisant à l'endroit de la faute et toujours à 5m des lignes de touche ou d'en-but. La remise en jeu sur touche peut se faire rapidement en lançant la balle de la ligne de touche sur 5m à partir de l'enroit ou le ballon est sorti.

Les points se marquent par des essais dans l'en-but . Il y a essai lorsque le porteur est touché dans l'en-but avant d'aplatir la balle.

N'ayant pas de phase de fixation il n'y a **pas (hormis sur jeu au pied) de Hors jeu** .

Il y a **essai** lorsque le ballon **est aplati dans l'enbut** (même si le joueur est touché dans l'enbut avant que le ballon soit aplati).

En **cas d'incertitude dans l'enbut** , l'arbitre donne la balle à l'équipe qui attaquait avec coup franc à 5m de toute ligne.

Si la balle sort en **ballon mort sur jeu au pied** , la balle revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.

Si sur jeu au pied ,la balle rentre dans l'en-but l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un renvoi (type 22m) à 5m de la ligne d'enbut.

Les **changements** se font librement lors d'un arrêt de jeu et à la possession de la balle par l'équipe qui effectue le changement. **Tous les joueurs doivent jouer** .

REGLEMENT du " JEU au CONTACT " 1ère mi temps (à 6 ou 7 joueurs)

L'engagement se fait par coup de pied tombé au milieu du terrain. **Remise en jeu** par l'équipe qui a encaissé un essai.

Les joueurs peuvent **jouer à la main et aux pieds** sur tout le terrain (sortie directe rend la balle à l'équipe adverse, à l'endroit du coup de pied)

Lorsqu'un **joueur est "AU CONTACT" (attrapé ou plaqué** par un adversaire), le ballon ne peut pas toucher le sol durant le temps du duel et de la passe.

Si le porteur fait une passe , le ballon doit arriver dans les mains d'un partenaire car **si le ballon touche le sol alors celui-ci revient à l'équipe adverse** qui jouera par un remise en jeu (C.P.F pouvant être joué rapidement uniquement à la main) à l'endroit où à été réalisée la passe. Les adversaires, pour défendre doivent être à 5 m.

Lorsqu'il n'y a pas de contact le ballon peut toucher le sol sans perdre la balle par l'équipe qui est en possession (par exemple une mauvaise passe lors d'une contre attaque).

Si le porteur plaqué par un adversaire pose la balle au sol (Ruck) , la balle reviendra à l'équipe adverse(C.P.F.)

Il n'y a **pas de touche ni de mêlée** .Les remises en jeu se faisant à l'endroit de la faute et toujours à 5m des lignes de touche ou d'en-but. La remise en jeu sur touche peut se faire rapidement en lançant la balle de la ligne de touche sur 5m à partir de l'endroit ou le ballon est sorti.

Si la balle sort en **ballon mort sur jeu au pied** , la balle revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.

Si sur jeu au pied ,la balle rentre dans l'en-but l'adversaire peut l'applatir et bénéficier d'un renvoi (type 22m) à 5m de la ligne d'enbut.

Les **changements** se font librement lors d'un arrêt de jeu et à la possession de la balle par l'équipe qui effectue le changement. **Tous les joueurs doivent jouer** .

Ce jeu est donc une situation de jeu de plein mouvement et de fixations interdisant les rucks ou le ballon doit être toujours jouable et les joueurs toujours debouts malgré le droit de l'adversaire de lutter et plaquer pour récupérer la balle .