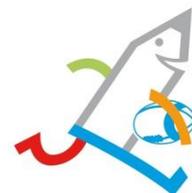


Règles pour le Scola Rugby



Terrain : Longueur 25 mètres largeur 20 mètres

Joueurs : 5 contre 5

Arbitrage :

- Règle de l'en-avant : pas de lâcher du ballon ni de **passer vers l'avant**.

- Le porteur du ballon doit chercher une avancée dans un espace libre et ne pas percuter volontairement un adversaire. (ballon aux adversaires).

- Règle du toucher : Le porteur du ballon touché à **deux mains (paumes)** par un adversaire doit **faire un choix dans les 2 secondes**. (l'arbitre énonce « **Toucher un deux !** ») :

- **passer**
- **ou marquer**

Si un de ces éléments n'est pas réalisé, cela est considéré comme une faute (**3 nouvelles possessions** de ballon à l'équipe adverse).

- **Après 3 possessions**, le ballon est rendu à l'équipe adverse.

- Le toucher à deux mains au-dessus de la ligne d'épaules est sanctionné par une faute.

USEP Essonne

Centre Victor Hugo

10 bis, square Lamartine 91 000 Evry

Tél : 01 64 97 00 15

www.essonne.comite.usep.org

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Fédération sportive scolaire de

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire



- Règle de l'avantage : si le ballon est intercepté par l'équipe adverse après passe ou en avant, le jeu continue.

- La marque : Le joueur doit **aplatir** (Pression du haut vers le sol) la **balle au sol** en la contrôlant dans l'en-but adverse.

- Les lignes : elles font partie de la touche, de l'en-but

- Une faute : (toucher dangereux, brutalité, croc en jambe, contestation) donne **3 nouvelles possessions** de ballon à l'équipe adverse

- Mises en jeux :

➤ uniquement par une passe à un partenaire placé **derrière** le porteur du ballon posé au sol

➤ au centre du terrain à l'engagement et après un essai.

➤ à l'endroit de la faute et à **3 mètres de toutes lignes**.

➤ les adversaires sont placés à **3 mètres du ballon**

-Sortie de la balle de l'aire de jeu : la remise en jeu se fait par un joueur de l'équipe adverse qui bénéficie de l'avantage en effectuant une passe à un partenaire.

-Le hors-jeu : un joueur ne peut soutenir et jouer en attaque que si il est derrière le porteur de balle.

-Le jeu au pied : il est **interdit**.

Dans les dispositifs pédagogiques lors de la séquence de préparation on peut faire réaliser l'**arbitrage à 2** par les élèves. (gestionnaire du sifflet et gestionnaire du ballon) .

