



Vers le Rugby Règlement GS-CP



Conditions matérielles	<p>Le terrain : surface de jeu 10 m x 15 m (adaptable en fonction du lieu)</p> <p>En-but : largeur du terrain</p> <p>La tenue : crampons interdits</p> <p>Le ballon : un ballon de Rugby taille 3</p>	
Composition des équipes	5 joueurs (+ les remplaçants) Au cours de chaque match tout le monde joue.	
Durée des rencontres	4' par match sans pause et sans changement de camp (à adapter selon le type de tournoi)	
Points	Un essai vaut un point.	
Règles du jeu	<p>Chaque engagement : il se fait en début de match et après chaque essai marqué : le ballon est présenté par l'arbitre en mouvement pour faire avancer les joueurs ; les adversaires sont sur la ligne médiane.</p> <p>Le hors-jeu : Tout partenaire du porteur de balle situé devant lui est hors-jeu : il ne peut donc pas recevoir le ballon. Lâcher de balle en-avant du porteur de balle (tolérance sur la maladresse).</p> <p>La remise en jeu : Pour toute faute, la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute à 3 m de toute ligne. Modalité : se fait comme les engagements</p> <p>Jeu au pied : pas de frappe au sol ; pas prioritaire dans les apprentissages.</p> <p>La marque : Aplatir le ballon sur ou derrière la ligne d'en-but adverse.</p>	
Indication arbitrage	<p>Arbitrage par l'adulte. Comptage des essais par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe).</p> <p>Relance et redynamisation du jeu par l'arbitre : En dehors d'une faute, proposer un deuxième ballon dès que le premier ne vit plus. Laisser 2 m environ entre les deux équipes au moment de la remise en jeu. Veiller à changer de joueurs à chaque lancement.</p>	
Préconisation	Afin de favoriser le temps de jeu pour tous les enfants, changement de joueur(s) toutes les minutes.	

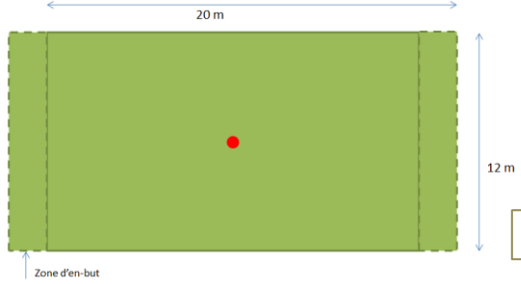
Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Ramasser, porter, passer le ballon, botter	Frapper au pied dans un ballon qui est au sol Garder le ballon au sol
Faire obstacle à la progression de l'adversaire : bloquer ou plaquer le porteur du ballon.	Plaquer le porteur du ballon au-dessus de la ligne des hanches Attraper le maillot du porteur du ballon Pousser ou projeter le porteur du ballon avec les mains ou l'épaule Faire un croche-pied Raffuter (le porteur du ballon repousse l'adversaire sur son chemin)
Avancer collectivement (regroupement de joueurs)	Faire écrouler le regroupement de joueurs.
Les sanctions : Les fautes graves sont sanctionnées par une exclusion temporaire ou définitive avec remplacement.	



Vers le Rugby Règlement CE1-CE2



En rouge : évolution par rapport au règlement des GS/CP

Conditions matérielles	<p>Le terrain : surface de jeu 12 m x 20 m (adaptable en fonction du lieu) En-but : largeur du terrain La tenue : crampons interdits Le ballon : un ballon de Rugby taille 3</p>	 <p>Terrain Rugby CE1/CE2</p>
Composition des équipes	<p>6 joueurs (+ les remplaçants) Au cours de chaque match tout le monde joue. L'équipe sur le terrain est mixte (garçon-fille).</p>	
Durée des rencontres	<p>6' par match sans pause et sans changement de camp (à adapter selon le type de tournoi)</p>	
Points	<p>Un essai vaut cinq points. Pour chaque match joué, on comptabilise les points (essais) marqués pendant le match pour donner le gagnant du match auquel on ajoute les points du match (Victoire 3 points - Nul 2 points - Défaite 1 point). Pour un tournoi, cumul des points totaux de tous les matchs. En cas d'équipe exæquo en tournoi, départager selon le nombre de victoires.</p>	
Règles du jeu	<p>Chaque engagement : il se fait au centre du terrain en début de match et après chaque essai marqué : le ballon est présenté sans délai par l'arbitre (sans retarder le lancement de jeu et sans attendre le remplacement de la défense) adversaires à 3 m. Le hors-jeu : Tout partenaire du porteur de balle situé devant lui est hors-jeu : il ne peut donc pas recevoir le ballon. Lâcher de balle en-avant du porteur de balle (tolérance sur la maladresse). La remise en jeu : Pour toute faute, la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute à 3 m de toute ligne. Modalité : se fait comme les engagements Jeu au pied : (pas prioritaire dans les apprentissages) Autorisé de la main au pied uniquement. Pas de frappe au sol. La marque : Aplatir le ballon sur ou derrière la ligne d'en-but adverse.</p>	
Indication arbitrage	<p>Arbitrage de deux enfants ensemble pour les sorties de ballon et les essais (un sur chaque ligne de touche) ; arbitrage de l'adulte pour les fautes et les litiges. Comptage des essais par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe puis ajout des points de match selon le gain, le nul ou la défaite). L'adulte remplit la fiche tournoi. Pour les aider à se placer, l'arbitre donne une appréciation aux adversaires de la distance au ballon à laquelle ils doivent être lors des engagements.</p>	
Préconisation	<p>Afin de favoriser le temps de jeu pour tous les enfants, changement de joueur(s) toutes les minutes.</p>	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Ramasser, porter, passer le ballon, botter.	Frapper au pied dans un ballon qui est au sol. Garder le ballon au sol
Faire obstacle à la progression de l'adversaire : bloquer ou plaquer le porteur du ballon.	Plaquer le porteur du ballon au-dessus de la ligne des hanches Attraper le maillot du porteur du ballon Pousser ou projeter le porteur du ballon avec les mains ou l'épaule Faire un croche-pied Raffuter (le porteur du ballon repousse l'adversaire sur son chemin)
Avancer collectivement (regroupement de joueurs)	Faire écrouler le regroupement de joueurs.
<p>Les sanctions : Les fautes graves sont sanctionnées par une exclusion temporaire du joueur de 30'' avec remplacement.</p>	



Vers le Rugby Règlement CM1-CM2



En rouge : évolution par rapport au règlement des CE1/CE2

Conditions matérielles	<p>Le terrain : surface de jeu 15 m x 22 m (adaptable en fonction du lieu)</p> <p>En-but : Zone centrale de 3 m, zones latérales de 6 m</p> <p>La tenue : crampons interdits</p> <p>Le ballon : un ballon de Rugby taille 4</p>	
Composition des équipes	<p>7 joueurs (+ les remplaçants) Au cours de chaque match tout le monde joue. L'équipe sur le terrain est mixte (garçon-fille).</p>	
Durée des rencontres	<p>8' par match sans pause et sans changement de camp (à adapter selon le type de tournoi)</p>	
Points	<p>Un essai vaut cinq points en en-but latéral (gauche et droit) et 7 points en en-but central. Victoire 4 points - Nul 2 points - Défaite 1 point. Pour un tournoi, cumul des points totaux de tous les matchs. En cas d'équipe exæquo en tournoi, départager selon le goal-average.</p>	
Règles du jeu	<p>Chaque engagement : il se fait au centre du terrain en début de match et après chaque essai marqué (adversaires à 3 m indiqué par les arbitres de touche).</p> <p>Le hors-jeu : Tout partenaire du porteur de balle situé devant lui est hors-jeu : il ne peut donc pas recevoir le ballon. Lâcher de balle en-avant du porteur de balle (sur appréciation).</p> <p>La remise en jeu : Pour toute faute, la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute à 3 m de toute ligne. Modalité : 3 joueurs de chaque équipe face à face à 1 m les uns des autres ; l'arbitre transmet au joueur central de l'équipe qui n'a pas commis la faute. Choix de jeu à l'appréciation des joueurs.</p> <p>Jeu au pied : (pas prioritaire dans les apprentissages) Autorisé de la main au pied uniquement. Pas de frappe au sol.</p> <p>La marque : Aplatir le ballon sur ou derrière la ligne d'en-but adverse.</p>	
Indication arbitrage	<p>Arbitrage à trois : deux enfants pour les sorties de ballon et les essais (un sur chaque ligne de touche), un autre pour les fautes et les litiges, recours à l'adulte si litige pour une faute style demande vidéo. Comptage des essais par un enfant en fonction de la décision de l'arbitre (ex : notation des points sur une fiche résultat préconçue). Un enfant remplit la fiche de tournoi.</p>	
Préconisation	<p>Afin de favoriser le temps de jeu pour tous les enfants, changement de joueur(s) toutes les minutes. Auto-gestion des enfants sous le regard de l'adulte.</p>	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Ramasser, porter, passer le ballon, botter.	Frapper au pied dans un ballon qui est au sol. Garder le ballon au sol
Faire obstacle à la progression de l'adversaire : bloquer ou plaquer le porteur du ballon.	Plaquer le porteur du ballon au-dessus de la ligne des hanches Attraper le maillot du porteur du ballon Pousser ou projeter le porteur du ballon avec les mains ou l'épaule Faire un croche-pied Raffuter (le porteur du ballon repousse l'adversaire sur son chemin)
Avancer collectivement (regroupement de joueurs)	Faire écrouler le regroupement de joueurs.
Les sanctions : Les fautes graves sont sanctionnées par une exclusion temporaire du joueur de 30'' avec remplacement.	

Exemple de fiche de score CM1- CM2

Equipes Poule de 4	Calculs	Ordre des matchs et score (barre pour un essai 5 points, croix pour un essai 7 points) Victoire 4 pt, match nul 2 pt, Défaite 1 pt						Total	Classement
		1	2	3	4	5	6		
A :	Essai								
	Points match								
B :	Essai								
	Points match								
C :	Essai								
	Points match								
D :	Essai								
	Points match								

Case blanche : équipes qui jouent – Case grise : arbitrage – Case noire : repos

Equipe Poules de 5	Calculs	Ordre des matchs et score (barre pour un essai 5 points, croix pour un essai 7 points) Victoire 4 pt, match nul 2 pt, Défaite 1 pt										Total	Classement
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
A :	Essai												
	Points match												
B :	Essai												
	Points match												
C :	Essai												
	Points match												
D :	Essai												
	Points match												
E :	Essai												
	Points match												

Case blanche : équipes qui jouent – Case grise : arbitrage – Case noire : repos

GS/CP	CE1/CE2	CM1/CM2
Arbitrage par l'adulte Comptage des buts par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe)	Arbitrage de deux enfants ensemble pour les sorties de ballon et les buts (un sur chaque ligne de touche) ; arbitrage de l'adulte pour les fautes et les litiges. Comptage des buts par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe puis ajout des points de match selon le gain, le nul ou la défaite). L'adulte remplit la fiche tournoi.	Arbitrage à trois : deux enfants pour les sorties de ballon et les buts (un sur chaque ligne de touche), un autre pour les fautes et les litiges, recours à l'adulte si litige pour une faute style demande vidéo. Comptage des buts par un enfant avec un arbitre qui compte les bonus (ex : notation des points sur une fiche résultat préconçue). Un enfant remplit la fiche de tournoi.

**Travail pédagogique au niveau de l'arbitrage
Progression de travail avec les élèves**

	Postulat que les élèves savent repérer correctement qu'il y a eu point.	Postulat que les élèves savent arbitrer les sorties de balle et les points marqués. Les élèves ont déjà vécu le rôle de juge de touche et de point. Ceux qui se sentent les plus à l'aise arbitrent sur le terrain.
<p>Objectif : donner le point à la bonne équipe</p> <p>1. Les élèves comptent les buts lorsque l'arbitre les annonce. Les élèves place un bouchon dans le seau de l'équipe de la couleur (aide avec des bouchons de la même couleur). L'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui marque.</p> <p>2. Les élèves comptent les buts lorsque l'arbitre les annonce. Ils retrouvent l'équipe qui a marqué. Les élèves qui s'occupent d'une équipe sont placés du côté du terrain où l'équipe marque. Les élèves place un bouchon dans le seau de l'équipe de la couleur (aide avec des bouchons de la même couleur). L'arbitre annonce simplement qu'il y a un but et désigne là où il y a eu but.</p> <p>3. Les élèves comptent les buts lorsque l'arbitre les annonce. Ils retrouvent l'équipe qui a marqué. Les élèves sont au milieu du terrain. Les élèves place un bouchon dans le seau de l'équipe de la couleur (aide avec des bouchons de la même couleur).</p>	<p>Objectif : repérer le lieu de sortie de la balle</p> <p>1. Deux élèves, un pour chaque moitié de terrain dans le sens de la longueur et ceci pour les deux longueurs, annoncent l'endroit de sortie du ballon sur leur secteur (ils se placent au niveau de la sortie). L'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui doit avoir la balle : ex « sortie, bleue ».</p> <p>2. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent l'endroit de sortie du ballon sur leur longueur (ils se placent au niveau de la sortie). L'arbitre montre le sens du jeu pour désigner l'équipe qui doit avoir la balle.</p> <p>Objectif : repérer quelle équipe a sorti la balle</p> <p>3. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur. L'arbitre annonce « sortie » et montre le lieu de celle-ci. Il valide la décision de l'élève.</p> <p>Objectif : associer le repérage de l'équipe qui a sorti la balle et le lieu de sortie</p>	<p>Objectif : Repérer la faute de jeu</p> <p>1. Deux élèves en même temps arbitrent les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte ne juge que les fautes sur l'adversaire.</p> <p>2. Un élève arbitre les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte ne juge que les fautes sur l'adversaire.</p> <p>Objectif : Repérer la faute sur l'adversaire</p> <p>3. Deux élèves en même temps arbitrent les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte ne juge que les fautes de jeu.</p> <p>4. Un élève arbitre les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot..).</p>

<p>L'arbitre annonce simplement qu'il y a but.</p> <p>Objectifs : observer que la balle donne le point et donner le point à la bonne équipe</p> <p>4. Les élèves comptent les buts lorsqu'un camarade les annonce. L'arbitre annonce valide auprès des élèves compteurs s'il y a but.</p> <p>5. Les élèves comptent les buts après qu'ils les aient eux-mêmes annoncés. L'arbitre annonce valide auprès des élèves compteurs s'il y a but.</p>	<p>4. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent la sortie et l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur « sortie, bleue ».</p> <p>L'arbitre montre uniquement le lieu de celle-ci. Il valide la décision de l'élève.</p> <p>5. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent la sortie et l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur « sortie, bleue ». Ils montrent aussi le lieu de sortie de la balle. L'arbitre valide la décision de l'élève.</p> <p>Objectif : associer le jugement de touche et le jugement du point</p> <p>6. Deux élèves, un pour chaque moitié de terrain dans le sens de la longueur et ceci pour les deux longueurs, annoncent l'endroit de sortie du ballon sur leur secteur (ils se placent au niveau de la sortie), annoncent l'équipe qui doit jouer la balle. Les deux élèves placés du côté d'un but annoncent la marque et indiquent l'équipe qui doit avoir la balle : ex « but équipe verte, balle aux bleus ».</p> <p>L'arbitre valide la décision du ou des deux élèves.</p> <p>7. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent la sortie et l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur « sortie, bleue ». Ils montrent aussi le lieu de sortie de la balle. Les deux élèves annoncent la marque et indiquent l'équipe qui doit avoir la balle : ex « but équipe verte, balle aux bleus ».</p> <p>L'arbitre valide la décision de l'élève.</p> <p>Objectif : juger la touche et identifier et prendre en compte la valeur du point marqué</p> <p>8. L'élève saura attribuer le nombre de points selon la</p>	<p>L'arbitre adulte ne juge que les fautes de jeu.</p> <p>Objectif : associer la faute de jeu et la faute sur l'adversaire</p> <p>5. Deux élèves en même temps arbitrent les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot..) et les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle.</p> <p>L'arbitre adulte est un recours et peut intervenir quand il le souhaite.</p> <p>6. Un élève arbitre les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot..) et les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle.</p> <p>L'arbitre adulte est un recours et peut intervenir quand il le souhaite.</p> <p>7. Un élève arbitre les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot..) et les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle.</p> <p>L'arbitre adulte est un recours mais uniquement sur demande vidéo.</p> <p>Objectif : juger la touche et identifier et prendre en compte la valeur du point marqué</p> <p>8. L'élève saura attribuer le nombre de points selon la caractéristique de l'action (au basket le fait de toucher le panier ou marquer pour une marque maximale par attaque ; marque bonus sur nombre de passes en</p>
---	---	--

	<p>caractéristique de l'action (au basket sur le fait de toucher le panier ou de marquer pour une marque maximale par attaque ; marque bonus en fonction du lieu de tir en hand).</p>	<p>hand et en foot ; marque bonus en rugby pour lieu de l'essai, point de pénalité pour faute grave caractérisée en foot)</p> <p><u>Le recours à la vidéo</u> Dans tous les cas, l'élève qui arbitre au milieu a le droit de faire un recours vidéo. Ce recours permet d'obtenir l'avis de l'adulte. Pour cela il place ses doigts en carré signifiant un écran et va voir l'adulte.</p>
--	---	--