


SITUATION DE REFERENCE « Jeu du toucher 2s »

Objectifs : **MARQUER** des essais seul ou à plusieurs en accédant à la zone d'en-but ; éviter les attaquants OU arrêter leur progression en les touchant.

CONSIGNES	B U T	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>L'équipe attaquante engage par un coup de pied franc. Il peut être joué :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - par une passe à un partenaire après avoir botté le ballon (au sol ou de volée) <p>✓ Elle jouera dans les limites du terrain pour marquer un essai dans l'en-but clairement identifié (aplatir le ballon au sol).</p> <p>✓ Lorsque le porteur de balle est touché à <u>2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules / sur le maillot</u>, l'arbitre annonce (audible pour tout le monde) :</p> <p>"Toucher"</p> <ul style="list-style-type: none"> → Le porteur de balle "touché" continue son action puis fait une passe « en arrière » à un partenaire situé à côté ou derrière, <u>sans obligation de s'arrêter</u>. → Si le ballon est transmis au-delà de 2 secondes, le ballon est rendu à l'adversaire : Ballon posé au sol - adversaires à 5m → Si le joueur fait tomber le ballon en avant ou fait une passe vers l'avant. Ballon perdu <p>Les défenseurs doivent toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules.</p> <ul style="list-style-type: none"> Si l'action de "toucher" n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre annonce "Jouez". Les défenseurs ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle. Les défenseurs peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer. <p>Pas de jeu au pied après le toucher.</p> <p>Les joueurs au sol ne peuvent pas jouer le ballon et doivent se remettre debout rapidement.</p> <p>Le passage en force est une faute grave. Il est interdit et est sanctionné par une exclusion temporaire (2mn) immédiate avec changement de joueur. Le ballon est remis aux adversaires.</p>	<p><u>Pour les attaquants (PB = porteur de balle) :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Marquer un essai dans l'en-but, seul ou à plusieurs. 2. Eviter de se faire toucher par les défenseurs à deux mains simultanées entre la ceinture et les épaules (buste/maillot). <p><u>Pour les défenseurs :</u></p> <p>Toucher les PB à deux mains simultanées entre la ceinture et les épaules (buste/maillot) pour les empêcher de marquer.</p>	<p><u>Terrain :</u> 25m x 15m (cycle2) ou 30m x 25m (cycle 3), avec deux en-but identifiés.</p> <p>Jeu à 5 contre</p> <p><u>5. Temps de jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Cycle 3 : 7 minutes - Temps de pose entre rencontre 3 minutes <p>Ballons ; chasubles ; sifflets</p> <p><u>Arbitrage :</u> un adulte au départ puis une équipe sera chargée de l'arbitrage en se répartissant les rôles (touche, central, marque)</p>	<p>En X minutes, mon équipe marque plus d'essais que l'équipe adverse.</p> 

COMMENT FAIT-ON ?

PB: repérer l'en-but ; travailler le défenseur en variant la vitesse et la direction de sa course pour se diriger dans l'espace libre et marquer l'essai. Une fois touché, chercher un partenaire pour lui transmettre la balle dans les deux secondes.

Du soutien : se démarquer, venir au plus près du porteur de balle dès qu'il est touché

Du défenseur : se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher à deux mains simultanées.

La ou les premières séances : Jeu évolutif vers le toucher 2 secondes

Etape 1 : (jeu de l'ultimate rugby)

2 équipes de 5 joueurs maximum selon l'espace à disposition.

But : marquer en aplatissant le ballon derrière une ligne (au rugby il s'agit d'un « essai »)

Consignes : le porteur de balle (PB) ne peut pas courir avec le ballon, il a le droit de faire les passes vers l'avant et l'arrière.

Etape 2 :

But : marquer en aplatissant le ballon derrière une ligne (au rugby il s'agit d'un « essai »)

Consignes : le porteur de balle (PB) **peut courir** avec le ballon, il a le droit de faire les passes vers l'avant et l'arrière. Par contre le défenseur « glace le porteur de balle » dès qu'il l'a touché à deux mains qui doit immédiatement faire une passe.

Etape 3 :

But : marquer en aplatissant le ballon derrière une ligne (au rugby il s'agit d'un « essai »)

Mêmes règles + **lorsque le défenseur a touché le porteur de balle**, celui-ci à 2 secondes pour faire une passe vers l'avant ou vers l'arrière sinon son équipe perd le ballon.

Etape 4 :

Mêmes règles + interdiction de faire des passes vers l'avant ou interdiction pour les attaquants de se trouver devant le ballon = **RUGBY TOUCHER 2 secondes.**