

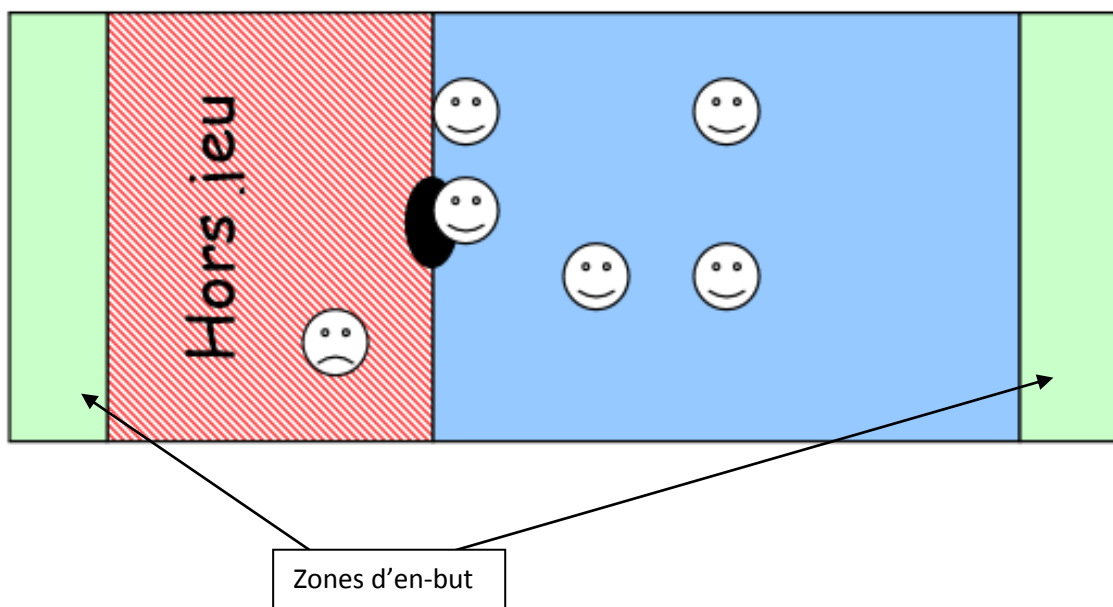
## Les règles du Flag Rugby

Le flag rugby est une activité sportive qui permet de s'approcher de la pratique du rugby en évitant, en réduisant, le contact physique entre les élèves (le plaquage est remplacé par le vol de foulard).

### Règlement général du tournoi (très proche du rugby)

1. Participation de la classe entière, possibilité de mixer les classes pour la rencontre.
2. Équipes de niveau par classe (équipes de 6/7 si possible). Ces équipes seront mixtes.  
Les équipes auront des remplaçants (car le joueur qui perd son flag doit sortir pour le remettre et se fait remplacer).
3. La passe est toujours faite à deux mains en arrière.
4. On ne plaque pas : l'arrêt du porteur du ballon se fait en « volant » le flag, le foulard).
5. Pour toute faute, balle à l'adversaire. Équipe fautive à 5 m. Remise en jeu : faire une passe en arrière.
6. Il y a des touches.
7. Il ne peut y avoir essai qu'après deux passes minimum.
8. Sur interception, il faut une passe au moins pour aller marquer l'essai.
10. Le jeu au pied est interdit (sauf à l'engagement).
11. Les rencontres sont arbitrées par les élèves (cf. feuille de tournoi excel)

**Préalable** : comme pour le rugby, prendre conscience que le terrain est partagé en deux par une ligne imaginaire passant par le ballon. C'est cette ligne imaginaire qui détermine les camps des deux équipes. Seules les passes en arrière sont autorisées.



### **L'engagement:**

Les deux équipes sont placées en avant de leur en-but respectif.

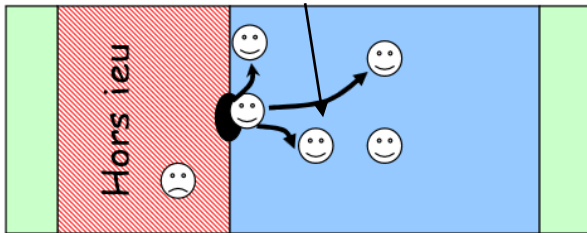
Le joueur qui engage donne un coup de pied dans le ballon, qui doit dépasser 5m. C'est le seul moment où le jeu au pied est possible.

### **Pour marquer un point:**

Un joueur doit poser le ballon dans l'en-but adverse (il y a alors « essai »).

### **Pour se déplacer:**

Le porteur de balle peut se déplacer librement sur le terrain. Il ne peut passer le ballon qu'à un coéquipier placé derrière lui et ne peut pas se faire une passe pour lui-même.



**On dit qu'il y a "en avant" si le ballon est récupéré devant le porteur de balle par lui-même ou un partenaire.**

Tout coéquipier placé en avant du porteur de balle ne peut participer à l'action, on dit qu'il est "hors-jeu".

### **Pour arrêter l'équipe attaquante:**

Il est interdit d'attraper au-dessus des épaules, de tirer les cheveux ou d'étrangler, de faire des croche-pieds...

On considère qu'il y a plaquage lorsqu'un des foulards du porteur de balle a été attrapé (il n'y a pas plaquage si le joueur s'est débarrassé du ballon avant d'être attrapé).

### **Lorsqu'un plaquage a été réussi:**

- le défenseur (celui qui a attrapé le flag) pose le foulard au sol.
- le porteur de balle s'arrête à l'endroit où a eu lieu le plaquage.
- l'équipe en défense recule de 5m.
- le joueur plaqué réactive le jeu en passant le ballon à un de ses partenaires (placé en arrière) puis il sort pour remettre son foulard. Il est donc remplacé.

**Même fonctionnement pour un deuxième plaquage.**

### **Au troisième plaquage:**

**L'équipe qui défend reprend la possession du ballon**, à l'endroit du dernier plaquage.

C'est le joueur qui a attrapé le 3<sup>e</sup> foulard (flag) qui prend le ballon.

### **Si le ballon sort:**

-latéralement: l'équipe non responsable de la sortie du ballon joue une touche à la main, avec une passe vers l'arrière.

-derrière l'en-but: l'équipe non responsable de la sortie du ballon joue où la dernière action a eu lieu. L'équipe adverse est à 5m.

## **Adaptations possibles des règles :**

- Le ballon passe à l'adversaire dès le premier plaquage ou au deuxième (surtout envisageable dans les séances d'apprentissage avant la rencontre pour s'habituer aux règles)
- Modification du placement des foulards (flag) : *dans le dos* : les élèves vont vouloir contourner les adversaires par leur vitesse / *sur le ventre* : les élèves se retourneront plus facilement et feront la passe à leurs coéquipiers en arrière.
- Variation des dimensions du terrain : *long* : le jeu d'évitement est privilégié / *court* : une stratégie collective sur l'échange et la protection du ballon est à mettre en place

Des situations d'apprentissage (du volet rugby ou balle ovale) faites à l'école avant la rencontre, sont sur le site de la circonscription et peuvent être utiles, ainsi que la grille de match :

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54-circos/ientoul/spip.php?rubrique76>

N'oubliez pas les fiches de score également !

**Bonne rencontre !**