

RAID FRATERNITE 2013
Atelier 11 et 12 : Rugby simplifié

But de l'atelier :

Gagner le match en aplatissant le plus de fois le ballon dans le camp adverse.

Organisation de l'atelier :

Jeux en 3 tiers temps de 7 minutes

Deux équipes se font face. Si élève en trop, possibilité d'arbitre de touche.

Règles du jeu :

ATTAQUANT : Amener le ballon collectivement dans le camp adverse en progressant en passes ARRIERES, ou coup de pied avant. Si passe en avant, balle à l'adversaire à l'emplacement de la faute.

Ballon aplatis dans le camp adverse : 1 point si garçon, 2 points si fille.

Remise en jeu par l'équipe adverse au centre du terrain par une passe.

Pas de transformations

En cas de sorti de ballon du terrain, remise en jeu par l'équipe adverse à l'endroit de la sortie, et à la main.

DEFENSEUR : arrêter la progression de l'équipe adverse en interception de passe, plaquage du porteur de balle (PLAQUAGE OBLIGATOIRE EN DESSOUS DE LA CEINTURE)

Si placage non réglementaire, exclusion 4 minutes du joueur

Comptage des points :

Chaque équipe fait 2 match : **VICTOIRE= 20 points**

DEFAITE= 10 points

NUL : 15 points

Matériel :

1 ballon de rugby

3 jeux de 7 maillots