

RENCONTRE USEP

TAG Rugby à 13

Cycle 3

Stade **St Louis Rive verte**

Mardi **3 MAI** 2022

Préambule

Organisées conjointement par l'Education Nationale, l'USEP MOSAIK et le Comité Rugby à 13/Point Sud, les rencontres de rugby sont des opportunités de voir se confronter sportivement, chaque année, les élèves des écoles élémentaires de différentes circonscriptions de la ville de Marseille. Elles ont pour objectifs de clôturer **de manière conviviale**, l'engagement des enseignants dans la mise en place de leur cycle d'apprentissage et de valoriser leur engagement à former de « jeunes citoyens sportifs ».

Le jour de la rencontre, les élèves de chaque classe seront répartis en 2 ou 3 équipes, et rencontreront des équipes d'autres écoles.

Il ne s'agit pas d'un tournoi, par conséquent il n'y a pas lors des rencontres USEP de classement, ni de vainqueur. Par contre les équipes ayant fait part de coopération et de fairplay tout au long de la rencontre seront remarquées. Des points de fair play et de coopération seront attribués à chaque équipe sur chaque match.

La rencontre se déroulera de 9h à 15h00

Lors de la rencontre les organisateurs ou la presse pourraient prendre des photos ou filmer la rencontre. Merci de prévenir les organisateurs si des élèves n'ont pas l'autorisation parentale.

Sommaire

- 1. Constitution des équipes**
- 2. L'organisation de l'activité**
- 3. L'Arbitrage**
- 4. Le déroulement de la rencontre**
- 5. Le matériel**
- 6. Les accompagnateurs**
- 7. Annexes :**
 - 1- Fiche équipe**
 - 2- Le plan des installations**
 - 3- Règlement TAG Rugby à 13**
 - 4- Arbitrage**
 - 5- Conseils aux parents accompagnateurs**
 - 6- Autorisation de prise de vue**
 - 7- Grille d'évaluation du Fair-play et de la coopération**

1-Constitution des équipes

Avant la rencontre, chaque école devra constituer le nombre d'équipes attribué (cf. tableau ci-dessous) et compléter une « fiche équipe » (**annexe 1**) pour chacune d'entre elles sans oublier d'y spécifier le **nom** de l'équipe (cf. tableau ci-dessous)

Classes inscrites et Nom d'équipes

10 Classes/ 26 équipes / 8 terrains - poules de 3 OU 4

Regroupement		Référents	Niveau	Effectif total	Nom d'équipe	Effectif par équipe
M1/ Estaque	EEMU Saint André La Castellane	CLAIRE DEDIEU	CM1	21	1	7
					2	7
					3	7
M12 / Aygalades	EEMU Parc Kalliste	Bernard Marina	CM1	20	4	6
					5	7
					6	7
M15 / Madrague	EEMU La Viste	TERRASSON Julie	CM1	26	7	8
					8	9
					9	9
M12 / Aygalades	EEMU Parc Kalliste	Viannez Monique	CE2/CM1	22	10	8
					11	7
					12	7
M12 / Aygalades	EEMU Parc Kalliste	FARINA Fabien	CM1/CM2	23	13	7
					14	8
					15	8
M12 / Aygalades	EEMU Parc Kalliste	TOURNIAIRE Julie	CM1/CM2	19	16	9
					17	9
M15 / Madrague	EEMU ARENC BACHAS	MOSCHKOWITZ Esther	CM1-CM2	24	18	6
					19	6
					20	6
M1/ Estaque	EEMU Bricarde	LEHIR Frédéric	CM2	22	21	8
					22	7
					23	7
M15 / Madrague	EEMU La Viste Bousquet	Lacombe éléonore	ce2	24	24	6
					25	6
					26	6

2- L'organisation de l'activité

- Les équipes sont constituées de **6 à 7 joueurs** avec autant de joueurs remplaçants que nécessaire ; les remplacements sont illimités pendant le temps de la rencontre.
- Le nombre d'équipes par classe est déterminé en fonction de l'effectif (cf. 1- Constitutions des équipes) pour permettre la constitution de 8 poules max.
- Sur chaque terrain, on aura 3 ou 4 équipes : 2 qui jouent et 1 qui arbitre, la 4^{ème} équipe de la poule sera spectatrice ou pourra suivre un atelier citoyen USEP 13.
- Chaque équipe jouera au moins trois ou quatre matchs (6 rotations)
Chaque match durera **9 min** (cycle 3).

Le temps de jeu est défini en fonction du nombre d'équipes.

- Un règlement type est joint en **annexe 3**.

Tableau 3 : Répartition des poules :

Le jour de la rencontre, les équipes seront réparties en poule :

Equipes matin:

Poule 1	Poule 2
1	2
24	25
10	11

Poule 3	Poule 4
3	4
26	7
12	13

Poule 5	Poule 6
5	6
8	9
14	15
20	23

Poule 7	Poule 8
18	19
21	22
16	17

Les superviseurs organiseront les rotations à partir de leur feuille de marque.

Equipes de l'après-midi :

Les équipes seront constituées en fonction des résultats du matin.

Les superviseurs organiseront les rotations à partir de leur feuille de marque.

3- L'Arbitrage

Il sera pris en charge par les intervenants de Point Sud et une équipe (cf. **annexe 4** : fiche arbitrage).

4- Le déroulement de la journée

matin :

9H00 – 9H30

Les équipes arrivent avec le matériel et les documents indiqués en partie 5.
Elles déposent à leur arrivée leurs affaires dans les tribunes.

9h30

Rassemblement des équipes sur le terrain
Présentation du déroulement de la matinée.
Rappel des règles.
Répartition sur les terrains. Echauffement.

10H00 - 11H30 : Matches de poules.

6 rotations. Un match = 1 période de 9 mn

11H45 : Pique-nique

l'après-midi

12H45.

Rassemblement des équipes sur le terrain
Répartition sur les terrains. Echauffement.

13h00 - 14H30 : Matches de poules.

6 rotations. Un match = 1 période de 9 mn

14H40 : Remise des récompenses.

Photos des classes avec leur banderole ou affiche pour ceux qui le souhaitent.

15H00 : Fin de la rencontre / retour en Classe

5- Le matériel

Les écoles doivent prévoir :

- Les PAI
- Une trousse à pharmacie
- **Une bouteille d'eau obligatoire par élève**
- Une banderole ou affiche pour la photo
- Que les élèves soient en tenue sportive
- **Prévoir une autorisation de prise vue spécifique** (droit à l'image) pour chaque élève pour cette rencontre (cf annexe 4). En cas d'interdiction de prise de photos repérer l'enfant avec une étiquette de couleur et le signaler aux organisateurs
- **Autorisation de sortie en dehors des horaires scolaires**
- Des dossards (2 ou 3 couleurs par classe, 10 dossards par couleur) : ne pas mettre les dossards, ils seront répartis sur les poules.
- 1 sifflet et 1 chronomètre
- Un ballon ovale pour l'échauffement

- Les fiches équipes (1 fiche par équipe, **annexe 1**) et le règlement
- Le plan de l'installation avec les n° des poules (**annexe 2**)

ATTENTION : Les élèves garderont leur bouteille d'eau pendant les activités
Pensez à dire aux élèves de bien déjeuner

6- Les accompagnateurs

Chaque classe prévoira **au moins un adulte** accompagnateur par équipe.

Prévoir que chaque accompagnateur responsable d'une équipe ait :

- La fiche équipe
- Le plan des installations avec les n° des poules.

Rencontre
Rugby à 13

Date de la rencontre :
3 mai 2022

Annexe 1 :
Fiche d'équipe de joueurs
à présenter remplie au superviseur du terrain
et à conserver par le capitaine

Nom Equipe : _____

Nom de l'association USEP de l'école: _____ Niveau(x) de classe : _____

Prénom et nom	Désignation des 7 joueurs sur le terrain par match et mi-temps*											
	1 ^{er} match		2 ^{ème} match		3 ^{ème} match		4 ^{ème} match		5 ^{ème} match		6 ^{ème} match	
1 Capitaine :												
2 :												
3 :												
4 :												
5 :												
6 :												
7 :												
8 :												
9 :												
10.												
11.												
12.												
Match Gagné ou Perdu + score	G ou P		G ou P		G ou P		G ou P		G ou P		G ou P	

Rappels :

- **chaque équipe est de 7 joueurs sur le terrain dont au moins une fille.**
- Les remplacements sont effectués à la mi-temps ou dans le courant du match.
- Le ou la capitaine est le seul joueur qui peut discuter pendant la mi-temps avec l'arbitre de champ et l'adulte superviseur de son terrain.
 - Il s'assure que les remplacements sont effectués comme prévu.

* tracer une croix pour les mi-temps où le joueur de la ligne est en jeu

- Il veille à ce que les joueurs de son équipe restent fair-play en toutes circonstances
- Il anime les discussions au sein de l'équipe à la mi-temps et entre les matchs.

N.B. : Il peut être aidé dans sa tâche par un adulte accompagnateur.

➤ **Tous les joueurs se serrent la main en début et en fin de match.**

Tous les joueurs respectent les règles de jeu, l'équipe à l'arbitrage, les adversaires, les spectateurs, le superviseur, l'organisation et les organisateurs de la rencontre.

Annexe 2 : Plan de l'installation / Stade Rive verte



Annexe 3 :

Fiche de règlement de jeu TAG Rugby à 13 - USEP 13

→ conservée par le marqueur-chronométrateur de l'équipe à l'arbitrage

Joueurs	-Equipes de 7 joueurs sur le terrain, dont au moins une fille en jeu.
Terrain	D'environ 30m sur 20m avec 2 en-buts de 3m de profondeur. Le terrain est délimité par des plots espacés (ligne imaginaire)
Temps de jeu par match	<i>Poules de 3</i> une période de 9 min - Les remplacements se font à la mi-temps ou en cours de match .
But du jeu	-Marquer plus de points que l'adversaire. -Un point est marqué lorsqu' un joueur marque un essai en aplatissant le ballon dans l'en-but adverse.
Manière de jouer le ballon	- Le ballon est toujours joué à la main - Le ballon doit être projeté à la main vers son camp. Si une passe est faite en direction du camp adverse, il y a EN-AVANT). - Les partenaires du porteur du ballon ne peuvent pas intervenir entre lui et le but adverse (HORS-JEU) - Lorsque le Porteur de ballon ne peut plus progresser ni faire de passes, qu'il soit debout ou au sol, il y a TENU sifflé par l'arbitre. Il se remet alors sur ses pieds et talonne le ballon pour un partenaire derrière lui, les adversaires à 5m. Chaque équipe a droit à 5 tenus consécutifs . Le compte des tenus est remis à zéro après une sortie en touche ou une faute adverse. Le joueur qui ramasse le ballon talonné DOIT le passer à un partenaire. Un défenseur ne peut pas arracher le ballon des mains de celui qui le porte. NB : le joueur cherchera à toujours tenir le ballon à deux mains pour être prêt à faire une passe (et pour éviter de raffuter).
Manière de s'affronter à l'adversaire	-Les défenseurs (l'équipe qui n'a pas le ballon) ne peuvent intervenir que sur le joueur adverse porteur du ballon. - Ne pas entrer en contact avec un adversaire. - Le joueur porteur du ballon est immobilisé (flag enlevé par l'adversaire), - Ne pas déflager un joueur qui ne porte pas le ballon. Une faute grave (jeu dangereux, brutalité, insulte) d'un joueur, signalée par l'adulte superviseur, enlève un point à son équipe (en plus de son exclusion du match, non remplacé) ; si la faute grave se produit en fin de match, le joueur ne peut pas jouer dans le match suivant mais l'équipe jouera à 7.
Mises en jeu et remises en jeu	- Le joueur qui met ou remet en jeu touche un pied avec le ballon et le transmet à la main à un partenaire. - Toute l'équipe adverse doit se tenir à niveau de l'arbitre lors des mises ou remises en jeu. -Le ballon est mis en jeu au centre du terrain : -en début <i>de période</i> , par l'équipe qui a été tirée au sort. -après un essai par l'équipe qui a encaissé l'essai. -Le ballon est remis en jeu par l'équipe non fautive : -à l'endroit de la faute sur en-avant, hors-jeu, 6 ^{ème} tenu, faute de comportement -à 2 pas à l'intérieur du terrain au niveau du point de sortie du ballon en touche -sur sa ligne de but par l'équipe adverse de l'équipe attaquante qui a projeté le ballon au-delà de l'en-but adverse (ligne de touche et ligne de ballon mort) -à 5 pas de la ligne de but adverse par l'équipe adverse de l'équipe qui a projeté le ballon au-delà de son propre en-but

Règlement pour la rencontre USEP du 28 mars 2012 **mis à jour le 28/03/22.**

Annexe 4 : Arbitrage

USEP MOSAIK - RENCONTRE RUGBY A 13

PRECISIONS SUR LES ROLES TENUS A L'ARBITRAGE

L'arbitre de champ : repéré par un dossard fluo

Ce rôle sera tenu par l'adulte superviseur de terrain .

L'arbitre de touche : Il est muni d'un drapeau

- il se place et se déplace à l'extérieur et le long d'une des 2 lignes de touche pour voir où le ballon ou un joueur qui le porte franchit cette ligne.
- il signale à l'arbitre de champ une sortie en touche en agitant son drapeau en l'air.
- il se place au point où le ballon est sorti, et annonce l'équipe qui doit le remettre en jeu.

L'arbitre d'en-but : Il est muni d'un drapeau

- il se place et se déplace derrière une des 2 lignes de ballon mort pour signaler à l'arbitre de champ, en agitant son drapeau en l'air :
 - si un essai a été marqué réglementairement dans la surface de l'en-but
 - si le ballon a franchi la ligne de ballon mort

Le marqueur : Il est muni de plots de couleur ou d'une ardoise

- il tient la feuille de match en se tenant à proximité du terrain. Il y note les points marqués et les points de pénalité pour faute grave signalés par l'adulte superviseur.
- il annonce à voix forte le score à la mi-temps et à la fin du match.
- il conserve la fiche de règlement de jeu (fiche 1) et la présente fiche 3 bis pour s'y référer avec son équipe si besoin.

Le chronométrateur : Il est muni d'un chronomètre

- à chaque mi-temps, il déclenche son chrono au coup d'envoi sifflé par l'arbitre de champ et crie fort après le temps de jeu écoulé.
- il remet vite son chrono à 0 au début de chaque période.

Le spectateur :

- Il se tient à distance (3m) des lignes pour ne jamais gêner les joueurs ou être percuté.
- il observe le jeu, encourage les joueurs, applaudit, etc...., sans jamais manquer de courtoisie envers les joueurs, l'équipe à l'arbitrage, d'autres spectateurs.

L'adulte superviseur du terrain :

Il est repéré par un gilet fluo

C'est le responsable du déroulement du tournoi sur un même terrain.

C'est lui qui veille au parfait esprit sportif de l'ensemble des personnes présentes sur et autour de son terrain : joueurs, équipe à l'arbitrage, spectateurs, adultes accompagnateurs.

➤➤ il prend note de la fiche équipe et s'assure que tous les joueurs de l'équipe d'arbitrage sont à même d'assurer leur rôle.

➤➤ **il intervient directement sur des fautes graves de jeu ou de comportement. C'est lui qui prend la décision d'exclure un joueur et d'enlever un point à son équipe.**

➤➤ il peut être sollicité au cours de la mi-temps par l'arbitre de champ lors des éventuelles interventions des capitaines.

➤➤ **il n'intervient donc pas, pour favoriser la continuité du jeu, sur le déroulement du jeu arbitré par l'arbitre de champ et ses assistants, même s'il constate des oublis ou des erreurs d'arbitrage qui n'ont pas d'influence réelle sur le résultat.**

Pour chaque match, le superviseur entourera la ou les équipes ayant fait preuve de fair-play.

[Tapez

Annexe 5 : *Conseils aux parents accompagnateurs*

1. A l'arrivée sur le lieu, repérer les organisateurs. Ne pas hésiter à leur demander des renseignements.
2. Se présenter aux élèves de l'équipe que vous accompagnerez et **dont vous aurez la surveillance permanente**. Leur préciser qu'ils ne peuvent pas se déplacer sans vous, même aux toilettes.
3. A l'aide du plan, repérer sur place avec l'équipe où se situent les terrains.
4. Repérer également le point de regroupement de la classe, les toilettes et le point d'eau.
5. Vérifier que vous avez bien la fiche équipe, le plan de l'installation.
6. Identifier les équipes de la poule.

Merci pour votre coopération qui garantit une rencontre sportive de qualité.

[Tapez

Annexe 6

Autorisation de publication d'une photographie ou image

Je soussigné(e) (prénom, nom).....

.....

donne / ne donne pas (rayer la mention inutile) à (nom de
l'établissement).....

l'autorisation de diffuser la (les) photographie(s) ou image(s)

sur la(les)quelle(s) figure mon enfant :

(prénom, nom).....

(préciser la date et le contexte de la prise de vue).....

.....

pour les usages suivants :

publications de (nom établissement et nom du projet).....

mise en ligne sur le site académique (adresse URL du site).....

exposition de photographies organisées dans l'enceinte de l'établissement

utilisation pour la création d'images composites (ou composition d'illustration)

autre cas (à préciser).....

Cette autorisation est valable :

jusqu'à la date du/...../.....

Les légendes accompagnant la diffusion de l'image ne devront pas porter atteinte à la réputation ou à la vie privée de mon enfant, ni de ma famille.

Je pourrai me rétracter conformément à ce *l'article 372 du code civil*, qui spécifie que « pour les père et mère qui exercent en commun l'autorité parentale, la demande de retrait d'un seul des deux est recevable et entraîne l'annulation de l'autorisation donnée préalablement par les deux parents ».

A le...../...../.....

Signature.....

Consentement de l'élève :

on m'a expliqué et j'ai compris à quoi servait ce projet.

on m'a expliqué et j'ai compris qui pourrait voir le film.

Je suis d'accord pour que l'on enregistre mon image et ma voix dans le film.

Signature élève

Annexe 7

Grille d'évaluation du Fair-play et de la coopération

- 1- Chaque équipe dispose, pour chaque rencontre, d'un « **capital coopération** » qui compte **1 point** selon les critères suivants :
 - Plusieurs joueurs touchent le ballon lors de chaque action ;
 - Les filles participent activement au jeu.

- 2- Chaque équipe dispose, pour chaque rencontre, d'un « **capital fair-play** » qui compte également **1 point** selon les critères suivants :
 - Serrer les mains en fin de partie (adversaires, arbitres) ;
 - Avoir un bon comportement en faveur des partenaires de l'équipe et des remplaçants **sur et au bord** du terrain ;
 - Eviter les gestes anti sportifs (coup intentionnel, insultes...) ; aucune discussion d'une décision de l'arbitre.