

# LA RENCONTRE SPORTIVE ASSOCIATIVE USEP RUGBY 2023



Dans le cadre des différentes conventions signées entre la FFR et l'USEP, le travail partenarial entre les deux fédérations s'inscrit dans une continuité historique. L'occasion d'accueillir la Coupe du monde de rugby sur le territoire national en 2023 offre un contexte propice au développement de toutes formes de pratiques scolaires de rugby.

L'USEP est attachée au travail réalisé en partenariat avec la FFR. C'est pourquoi il faut insister sur le fait que les actions à mener dans le cadre de Scolarugby (et plus particulièrement celui lié à la préparation de la Coupe du monde 2023) s'inscrivent dans le prolongement des conventions nationales signées entre les deux fédérations. Ces accords de principe doivent trouver leur sens dans des mises en œuvre locales, à la fois objets et conséquences de la déclinaison des conventions nationales.

## PARTI-PRIS PEDAGOGIQUE

Avec la contribution des différents partenaires de la FFR dont l'USEP pour le premier degré, le livret Ecol'Ovale a été conçu et diffusé de manière numérique. Cette ressource pédagogique destinée à encourager et accompagner les différentes formes de pratique scolaire du rugby sert de support à ce document. Il constitue une aide pour concevoir et mettre en œuvre des cycles d'enseignement, des rencontres sportives ou des formations. L'USEP tient à rappeler son attachement à la prise en charge des séances d'EPS par les enseignants qui conservent de manière pleine et entière la responsabilité pédagogique de la classe même en présence d'un intervenant extérieur. Le présent document vise à faciliter l'appropriation des ressources du livret Ecol'Ovale par les professeurs des écoles. Dans le cadre du partenariat USEP-FFR et plus précisément d'une déclinaison régionale ou départementale de la convention nationale, il est tout à fait possible et souhaitable de solliciter l'accompagnement d'un club local de rugby en termes d'accès aux installations sportives, de prêt de matériel ou de mise à disposition d'éducateurs sportifs.

Le [livret Ecol'Ovale](#) propose plusieurs formes de pratiques scolaires du rugby. Les caractéristiques de chacune (rugby à 5, rugby à 7, toucher 2 secondes, jeu au contact et rugby éducatif) sont présentées en page 6. Chaque enseignant pourra donc choisir la ou les formes de pratiques qu'il juge pertinentes pour faire découvrir l'activité aux enfants et les faire progresser.

Bien qu'attachés à la liberté pédagogique de l'enseignant, les rédacteurs de ce document proposent toutefois une démarche d'enseignement qui entre dans l'activité par le jeu au [toucher 2 secondes](#). Un choix pourra ensuite être fait par l'enseignant pour poursuivre dans cette forme de pratique ou évoluer vers [le jeu au contact](#). (Annexe Ecol'Ovale : [exemple d'une intervention en école primaire](#)). Nous rappelons par ailleurs qu'afin de garantir l'organisation pratique des rencontres sportives associatives départementales, les comités peuvent faire le choix d'une ou plusieurs formes d'activité Rugby comme supports.

USEP

3, rue Juliette Récamier

75341 PARIS cedex 07

Tél : 01 43 58 97 90

[www.usep.org](http://www.usep.org)

@usepnationale

Association régie par la loi du 1<sup>er</sup> juillet 1901

SIRET N° 420 857 278 000 14 – Code APE 9312Z

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Fédération sportive scolaire de

la ligue de  
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

## ARBITRAGE

Il est opportun que l'élève apprenne très tôt à « diriger un match ». Bien évidemment, il ne s'agit nullement de faire supporter à un jeune élève l'ensemble des tâches de l'arbitre ce qui serait insurmontable pour lui. Il importe de mettre les enfants en situation d'apprentissage de ce rôle dès la première séance et tout au long du cycle. La prise en charge de l'arbitrage doit être proposée aux enfants dès les situations d'apprentissage car elle leur permet d'intégrer progressivement les règles du jeu. On peut partager les tâches suivantes.

### UN ENFANT QUI GERE LA TABLE DE MARQUE

**Matériel :** plots

**Description de la situation :** Sur le bord de la touche, un enfant place un plot pour chaque point marqué par chaque équipe. A la fin du match, on peut voir le score.

### UN ENFANT MAITRE DU TEMPS

**Matériel :** Chronomètre, plots

**Description de la situation :** Sur le bord de la touche, un enfant a installé un nombre de plots égal à la durée du match en minutes. Muni d'un chronomètre, il enlève un plot pour 2 minute écoulé.

### DES ARBITRES DE TERRAIN

**Matériels :** 2 sifflets (un par enfant)

**Description de la situation :** l'arbitrage est supervisé par un arbitre adulte. Il intervient auprès des arbitres pour les aider. Il intervient dans le jeu en cas de danger pour l'intégrité des participants ou de litige. Il se place assez proche de l'action de manière à observer les deux arbitres. Les deux arbitres enfants se répartissent les tâches selon les tableaux suivants.

## TOUCHER 2 SECONDES

MON ROLE	CE QUE J'ARBITRE	LES REGLES SIMPLIFIEES USEP
Arbitre proche	Le toucher Le respect des deux secondes L'en-avant Le jeu déloyal	<p><b>La marque</b> : pour marquer, je pose le ballon au sol dans l'en-but adverse.</p> <p><b>Le hors-jeu – en-avant</b> : je n'ai pas le droit de jouer si je suis devant mon partenaire porteur de balle (hors-jeu). On ne peut donc pas me passer le ballon (en-avant).</p> <p><b>Le toucher</b> : je touche le porteur de balle entre la ceinture et les épaules avec les deux mains simultanément. Les opposants ne peuvent pas agir sur la balle.</p> <p><b>La règle des 2 secondes</b> : lorsque j'ai le ballon en mains et que je suis touché, j'ai deux secondes pour faire une passe sans obligation de m'arrêter sinon le ballon est rendu aux adversaires. Les opposants n'ont pas de droit d'empêcher ma passe.</p> <p><b>Les remises en jeu</b> : je touche le ballon au sol avec le pied avant de le prendre (simplification possible : l'arbitre proche effectue les remises en jeu en mettant le ballon dans les mains d'un des joueurs). Les opposants doivent se tenir à 5 mètres. En début de match, de période ou après un essai, j'effectue la remise en jeu au centre du terrain. Pour les en-avant, pénalité et touche, je me place à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.</p> <p><b>Equipements</b> : crampons et protections sont interdits</p>
Arbitre lointain	Les soutiens défensifs Ce que l'arbitre proche n'a pas vu	
Arbitres de touche et d'en-but	Les sorties du terrain Les essais	
Adulte référent arbitre sur le terrain	Veille au respect des droits et devoirs Aide au placement Donne des retours aux enfants entre les actions	

Règlement officiel FFR : [Toucher 2 secondes](#)

[Vidéo arbitrage toucher 2 secondes](#)

[Principes de l'arbitrage à deux](#)

[Document gestes de l'arbitre](#)

# JEU AU CONTACT

MON ROLE	CE QUE J'ARBITRE	LES REGLES SIMPLIFIEES USEP
Arbitre proche	<p>Le plaquage</p> <p>Le passage en force</p> <p>Le respect des droits et devoir du joueur (plaqueur-plaqué)</p> <p>L'en-avant</p> <p>Le jeu déloyal</p>	<p><b>La marque</b> : pour marquer, je pose le ballon au sol dans l'en-but adverse.</p> <p><b>Le hors-jeu – en-avant</b> : je n'ai pas le droit de jouer si je suis devant mon partenaire porteur de balle (hors-jeu). On ne peut donc pas me passer le ballon (en-avant).</p> <p><b>Jeu déloyal</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Action dangereuse : lorsque j'exécute une action dangereuse pour moi ou l'adversaire (plaquage au-dessus de la ceinture, avec un seul bras, croche-pied...). Je suis exclu temporairement (deux minutes) avec remplacement.</li> <li>- Passage en force : Lorsque que j'ai le ballon, je ne dois pas percuter volontairement un adversaire. Je dois avancer dans les espaces libres (éviter et non affronter)</li> </ul>
Arbitre lointain	<p>Les soutiens défensifs (plaqueur-plaqué)</p> <p>Ce que l'arbitre proche n'a pas vu</p>	<p><b>Libération du ballon au contact</b> : lorsque j'ai le ballon et que je suis en contact avec un adversaire, je dois libérer le ballon immédiatement.</p> <p><b>Le plaquage</b> : j'ai le droit de saisir le porteur du ballon à l'aide de mes deux bras entre la taille et les genoux</p>
Arbitre de touche et d'en-but	<p>Les sorties du terrain</p> <p>Les essais</p>	<p>Lorsque j'ai le ballon et que je suis au sol, je dois le libérer immédiatement en l'éloignant à plus d'un mètre de mon corps.</p> <p>Je ne peux disputer le ballon et continuer l'action que si je suis debout.</p>
Adulte référent arbitre sur le terrain	<p>Veille au respect des droits et devoirs</p> <p>Aide au placement</p> <p>Donne des retours aux enfants entre les actions</p>	<p><b>Soutien défensif (les opposants qui essaient de récupérer la balle après plaquage)</b> : je dois arriver par mon camp pour jouer le ballon après un plaquage.</p> <p><b>Les remises en jeu</b> : je touche le ballon au sol avec le pied avant de le prendre (simplification possible : l'arbitre proche effectue les remises en jeu en mettant le ballon dans les mains d'un des joueurs). Les opposants doivent se tenir à 5 mètres.</p> <p>En début de match, de période ou après un essai, j'effectue la remise en jeu au centre du terrain. Pour les en-avant, pénalité et touche, je me place à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.</p> <p><b>Equipements</b> : crampons et protections sont interdits</p>

Règlement officiel FFR : [Jeu au contact](#)

















[Vidéo arbitrage jeu au contact l'arbitre](#)

[Principes de l'arbitrage à deux](#)

[Document gestes de](#)

## FAIR-PLAY

Un travail peut être entrepris afin de sensibiliser les élèves à la notion de fair-play, composante essentielle du rugby. Nous proposons la feuille d'évaluation (lien à intégrer) qui pourra servir de support d'échanges entre les élèves au sujet de cette notion subjective. Ainsi, après chaque match, il peut être proposé aux élèves de remplir collectivement cette feuille. Ils pourront ainsi construire le lien entre les attitudes sur le terrain, qu'il s'agisse des leurs ou de celles de l'adversaire, et le plaisir pris à jouer ensemble. En fin de match, l'équipe se réunit pour compléter collectivement ligne par ligne la fiche suivante afin d'évaluer le fair-play de l'équipe adverse.

ÊTRE FAIR-PLAY, C'EST :	0 point	1 point	2 points	3 points
<u>Connaître et appliquer le règlement</u> <i>Par exemple : les joueurs connaissent et appliquent bien les règles</i>				
<u>Maîtriser de l'engagement</u> <i>Par exemple : les joueurs contrôlent leurs gestes</i>				
<u>Avoir un bon état d'esprit</u> <i>Par exemple : les joueurs s'encouragent entre eux, ils ne râlent pas après leurs partenaires, ils serrent la main des adversaires à la fin du match</i>				
<u>Rester maître de ses émotions</u> <i>Par exemple : les joueurs restent calmes, ils acceptent les décisions des arbitres sans discuter</i>				
<u>Être capable d'évaluer sa propre équipe</u> <i>Comment se comporte leur équipe (par rapport au comportement de la nôtre) ?</i>	L'équipe adverse a un comportement vraiment moins bon	L'équipe adverse a un comportement moins bon	L'équipe adverse a un comportement identique	L'équipe adverse a un meilleur comportement
<b>Total des points de Fair-play de l'équipe adverse :</b>				

## DEVENIR SUPPORTER – UN REMUE MÉNINGES

Réactualisé en 2020, le [Remue-méninges](#) est un dispositif conçu pour contribuer à la formation d'un citoyen sportif. Cet atelier accompagne une rencontre sportive associative Usep en proposant un temps de réflexion propre à chaque enfant, lequel peut ensuite appuyer sa pensée sur celle des autres pour penser ensemble.

Le lien précédent renvoie au document complet et détaillé sur le site de l'USEP, pour la mise en œuvre et la conduite d'un atelier Remue-méninges, en classe et lors de la Rencontre Sportive Associative. Il est essentiel de bien se l'approprier pour en préparer efficacement la mise en place.

Un Remue-méninges n'est pas un débat associatif, il ne cherche pas de réponse ou de solution. Il vise à un échange et à la confrontation d'idées et de pensées, source de réflexions. En ce sens des mots inducteurs du sujet sont préférables à des questions qui peuvent parfois trop enfermer ou diriger les échanges.

Dans le contexte de l'activité Rugby on pourra s'orienter vers :

- Vivre ensemble : Supporter/encourager – être encouragé – être solidaire - ...
- Sport et valeurs : Partenaires/Adversaires – Gagner/Perdre - Jouer sans arbitre/jouer sans règles - Tricher, c'est jouer - ...

D'autres thématiques pourront évidemment être décidées en fonction des orientations et des contextes locaux. A titre indicatif, vous trouverez des [inducteurs qui peuvent servir de support à l'atelier Remue-méninges](#).

## DIMENSION CULTURELLE

Chaque association participant aux rencontres est associée par tirage au sort à un pays participant de la Coupe du Monde 2023. Pour chaque classe participante à la phase départementale, il s'agit de réaliser une production culturelle illustrant la découverte et la présentation du pays tiré au sort.

La réalisation des productions culturelles est laissée à l'appréciation de chaque comité ; celles-ci peuvent se présenter sous forme de textes, d'affiches, de montage photos, de dessins, de sculptures, etc... L'ensemble des productions seront exposées lors de la rencontre départementale.

## ORGANISATION DE LA RENCONTRE SPORTIVE ASSOCIATIVE SCOLARUGBY 2023

La rencontre sportive associative n'est pas une situation d'apprentissage mais de réinvestissement d'apprentissages scolaires dans un contexte signifiant et culturellement identifié. Néanmoins, afin d'en faciliter l'organisation et de permettre à tous les participants d'entrer progressivement et de manière ludique dans l'activité, des ateliers peuvent être proposés.

### PRESENTATION DE LA RENCONTRE

- Elle est ouverte aux enfants licenciés USEP de cycle 2 et 3.
- La rencontre finalise un cycle d'apprentissage et permet aux enfants de vivre des situations de jeu global en rugby selon les modalités choisies par les organisateurs (Toucher 2 secondes, jeu au contact, etc...).
- Elle peut être complétée par des ateliers sportifs spécifiques qui favorisent la réussite et le plaisir de chaque enfant.
- Elle prévoit des temps d'échanges entre enfants : remue-méninges, évaluation du fair-play, etc...
- Elle peut aussi prévoir un temps de production culturelle.

### CONSTITUTION DES EQUIPES

- Chaque enseignant(e) divise sa classe en 4 équipes de couleur.
- Chaque équipe de couleur constitue un « Club » de couleur tout au long du cycle d'apprentissage.
- Lors de la rencontre, toutes les équipes de la même couleur appartiendront au même club.
- Sur chaque terrain, chaque équipe gagne des points pour son « club ».

### LES DEFIS COOPETITIFS

Concernant les matchs, les défis coopétitifs (@Equipe EPS du Tarn) permettent de compenser les inégalités de niveau par une évolution des règles en cours de jeu laissant à chacun la possibilité de gagner. Ainsi, tout en favorisant l'intégration des règles par les participants et le respect des différences, on maintient l'intérêt d'une partie en rééquilibrant au besoin le rapport de force entre les deux équipes.

Comme dans un jeu de société, des cartes baptisées « coup d'éclat » et « coup de pouce » sont mises à disposition des deux équipes. L'équipe qui domine au score a le choix entre deux options : rendre la confrontation plus difficile pour elle en élevant le niveau d'exigence de sa réussite (« coup d'éclat ») ou permettre à l'autre équipe de marquer plus facilement (« coup de pouce »). Le principe étant de maintenir l'enjeu (l'incertitude du résultat) et la motivation collective et individuelle tout au long du match. Comme pour l'arbitrage, la conduite de ce dispositif se fait dès la première séance et tout au long du cycle d'apprentissage pour que les enfants s'approprient [les cartes « coup de pouce » et « coup d'éclat »](#).



## ORGANISATION POSSIBLE DU TOURNOI

Alternativement, les équipes (1, 2, 3, 4) de chaque club (rouge, jaune, vert, bleu) jouent, arbitrent et supportent une autre équipe de leur club.

	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4
Match 1	R1/J1	V2/B2	J3/V3	V4/R4
Arbitrage	V1	R2	B3	B4
Spectateurs	J2	B1	J4	R3
Match 2	V1/B1	J2/V2	B3/R3	J4/B4
Arbitrage	R1	B2	J3	R4
Spectateurs	V3	V4	R2	J1
Match 3	J1/V1	B2/R2	R3/V3	V4/B4
Arbitrage	B1	J2	B3	J4
Spectateurs	J3	R1	R4	V2
Match 4	B1/R1	V2/R2	J3/B3	R4/J4
Arbitrage	J1	B2	V3	V4
Spectateurs	B4	V1	J2	R3
Match 5	V1/R1	J2/B2	R3/J3	J4/V4
Arbitrage	B1	V2	V3	B4
Spectateurs	R4	B3	R2	J1
Match 6	J1/B1	R2/J2	V3/B3	B4/R4
Arbitrage	V1	V2	R3	J4
Spectateurs	J3	R1	V4	B2



## L'ENFANT ORGANISATEUR DE LA RENCONTRE

Lors de la rencontre sportive-associative USEP, l'enfant est placé comme organisateur, au cœur de l'action : acteur mais aussi concepteur, organisateur et spectateur pour le meilleur apprentissage de la vie associative en acte. Des temps réflexifs sont instaurés avant, pendant et après la rencontre.

Organiser une rencontre sportive-associative USEP, c'est se mettre en projet avec d'autres, passer des idées aux actes. Selon son rôle dans la rencontre, l'enfant s'engage dans le volet sportif (performance, défi, contrat ; arbitre, juge, chronométrateur...) et dans l'organisation (dispositifs, rôles à tenir...). Placé dans de réelles situations de production, l'enfant réinvestit ses compétences, apprend et continue de se construire.

### **Avant : préparation du support pédagogique,**

- Choix des dates, lieux
- Invitations des classes, gestion des inscriptions
- Informer les partenaires (presses et partenaires)
- Choisir les ateliers...
- Débattre sur les règles, consignes
- Tester

### **Pendant : pratiquant, arbitre, organisateur, journaliste, spectateur**

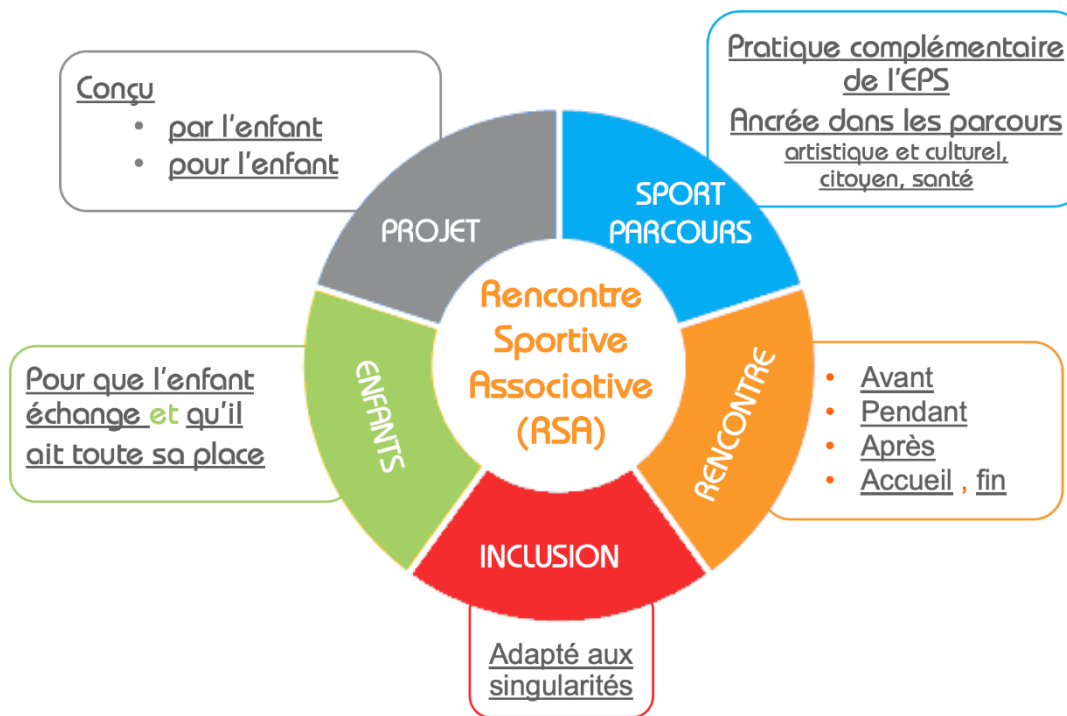
- La classe prépare la rencontre (installation matériel, numérotation des ateliers, consignes)
- Accueil des participants, tenir son rôle
- Animation des ateliers
- Rangement des lieux

### **Après : Temps d'analyse - Bilan et perspective**

- Finalisation du projet en classe
- Gestion, animation du point bilan
- Rédaction de courrier de remerciements...

Dans tous les projets USEP, il est important que chacun, adulte comme enfant, trouve une place au cœur du projet, principe-même de l'association sur lequel nous ancrons notre action. En ce sens, l'adulte est le garant des principes fondateurs de la rencontre sportive associative.

Pour faire en sorte que l'enfant trouve toute sa place au cœur du projet, l'adulte se place comme accompagnateur bienveillant. A ce titre, il guide, accompagne, soutient, encourage et rassure l'enfant organisateur. Ce rôle de superviseur lui permet de faciliter la participation de chaque enfant et ce, quelle que soit sa singularité, en toute sécurité afin que les enfants puissent encadrer, participer et s'exprimer sans danger.



Ressources :

[Fiche acteur-auteur C3 rôle social](#) (ajouter des vidéos d'enfants en action dans les différents rôles)

[Fiche acteur auteur C3 Je connais et je propose](#) (ajouter des outils créés par les élèves et une vidéo de l'ensemble du dispositif)

## PRATIQUES INCLUSIVES

La rencontre sportive-associative est fondée sur 5 piliers, dont un est l'inclusion et les pratiques inclusives. Cela nous impose une obligation de moyens pour que tous les enfants puissent participer, en tant qu'acteurs sportifs, à la rencontre Rugby, quelques soient leurs possibilités, leurs besoins spécifiques, leurs singularités. Aucun enfant ne peut être laissé de côté a priori. Il s'agit donc d'adapter l'activité, autant que de besoin, pour la rendre accessible à tous.

Cette contrainte nous conduit à adopter une posture volontariste reposant sur un postulat de faisabilité, sur une démarche spécifique articulant l'observation, l'identification de pistes de solutions et leur mise en œuvre et s'affinant progressivement au plus près des besoins identifiés.

Cette démarche s'accompagne des outils facilitant la conception et la mise en place des adaptations nécessaires : l'un reposant sur les variables didactiques à activer et l'autre sur les nécessaires échanges entre les différents acteurs (la « fiche navette »).

Liens vers les documents :

- [Fiche adaptation complète](#)
- [Fiche navette](#)



## UNE RENCONTRE DURABLE ET ECOCITOYENNE

L'organisation des rencontres sportives associatives nécessite des déplacements d'une école à l'autre ou sur un même lieu de pratique. Afin de permettre aux enfants de réfléchir sur l'impact des déplacements humains sur l'environnement, il est possible en amont de la rencontre de les sensibiliser à l'écomobilité, au travers d'une prise de consciences individuelle et collective. En ce sens, vous trouverez [en cliquant ICI la fiche descriptive de l'activité pédagogique « Ecomobilité »](#) issue des « [Clés USEP d'une éducation au développement durable](#) ».

Lors de la rencontre, il est probable qu'un temps de repas soit organisé durant le trajet ou la pause méridienne. L'activité pédagogique « Pique-nique responsable » disponible en cliquant ICI toujours issues des « Clés USEP d'une éducation au développement durable » permettra de contribuer à l'atteinte des objectifs suivants :

- Savoir composer un pique-nique équilibré
- Sensibiliser les enfants à la nécessité d'être individuellement et collectivement écoUSEPien sur nos rencontres au travers du pique-nique.
- Faire émerger une représentation du sport durable chez le jeune USEPien en élaborant un pique-nique responsable : équilibré, avec des produits locaux, de saison, et s'approchant du zéro déchet.

### CONTRIBUTEURS :

Patrick MOREL - Vice-président en charge de la vie sportive et associative

Ludovic FOURNIER - Délégué départemental USEP 19

Jérôme TARBOURIECH - Délégué départemental USEP 66

Vincent THEO - Délégué départemental USEP 80

Karl DRAPIED - CTN, adjoint à la direction nationale

Benoît LASNIER - Directeur national