

OBJECTIFS :

- réaliser des attaques en surnombre à la main (balle ovale)
- gêner les attaquants pour les empêcher de marquer à 2 contre 6
- s'organiser pour que le jeu se déroule rapidement

ORGANISATION :

- équipes de 6 ; défenseurs par 2 et attaquants par 6 ; poules de 4, ou 5 équipes
- 3 attaques balle ovale pour chaque équipe
- aire de jeu : 15 à 20m x 30m environ
- matériel : 1 ballon de rugby par équipe

REGLES DU JEU :

Les équipes d'attaquants font face à une équipe de défenseurs ; les équipes d'attaquants en colonne par 6 et une équipe de défenseurs en colonne par 2 derrière la ligne d'embut de .

DEROULEMENT :

Au signal de l'arbitre, la 1^o vague d'attaquants s'organise pour marquer un essai malgré l'intervention des 2 défenseurs.

A l'issue de la tentative (essai marqué ou non), les joueurs sortent **par les côtés** du terrain **en trotinant** et se mettent en queue de leur. Dès que tous les joueurs ont quitté l'aire de jeu, l'arbitre donne le signal pour la 2^o vague qui démarre avec son ballon.

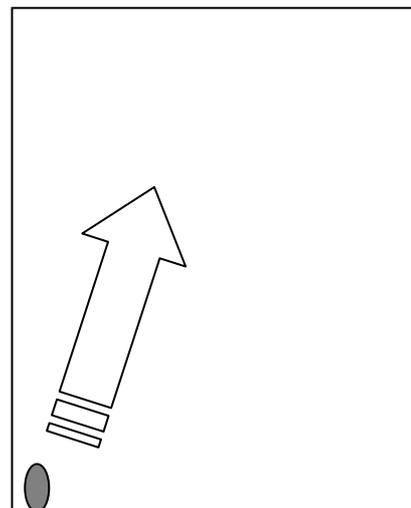
A l'issue des tentatives (3 pour chaque équipe), l'équipe des défenseurs permute avec la 1^o équipe d'attaquants ; chaque équipe passera ainsi en défense.

CONSIGNES :

La mise en jeu se fait par une passe et il est bien sûr autorisé de **courir avec le ballon**.

Les passes doivent se faire **en arrière**. Pour marquer l'essai, le ballon doit être **posé** derrière la ligne opposée. Le porteur du ballon doit effectuer la passe **avant d'être touché à deux mains** par un défenseur. La tentative échoue si le porteur est touché avant de passer, s'il fait un en avant ou si le ballon est intercepté par un défenseur. Si le ballon roule au sol, il est toujours en jeu.

Les points des tentatives réussies sont notés : essai marqué pour les attaquants. A l'issue du jeu, les équipes ont chacune un score sur 12 ou 15.



☺ Faire « tourner »
les remplaçants