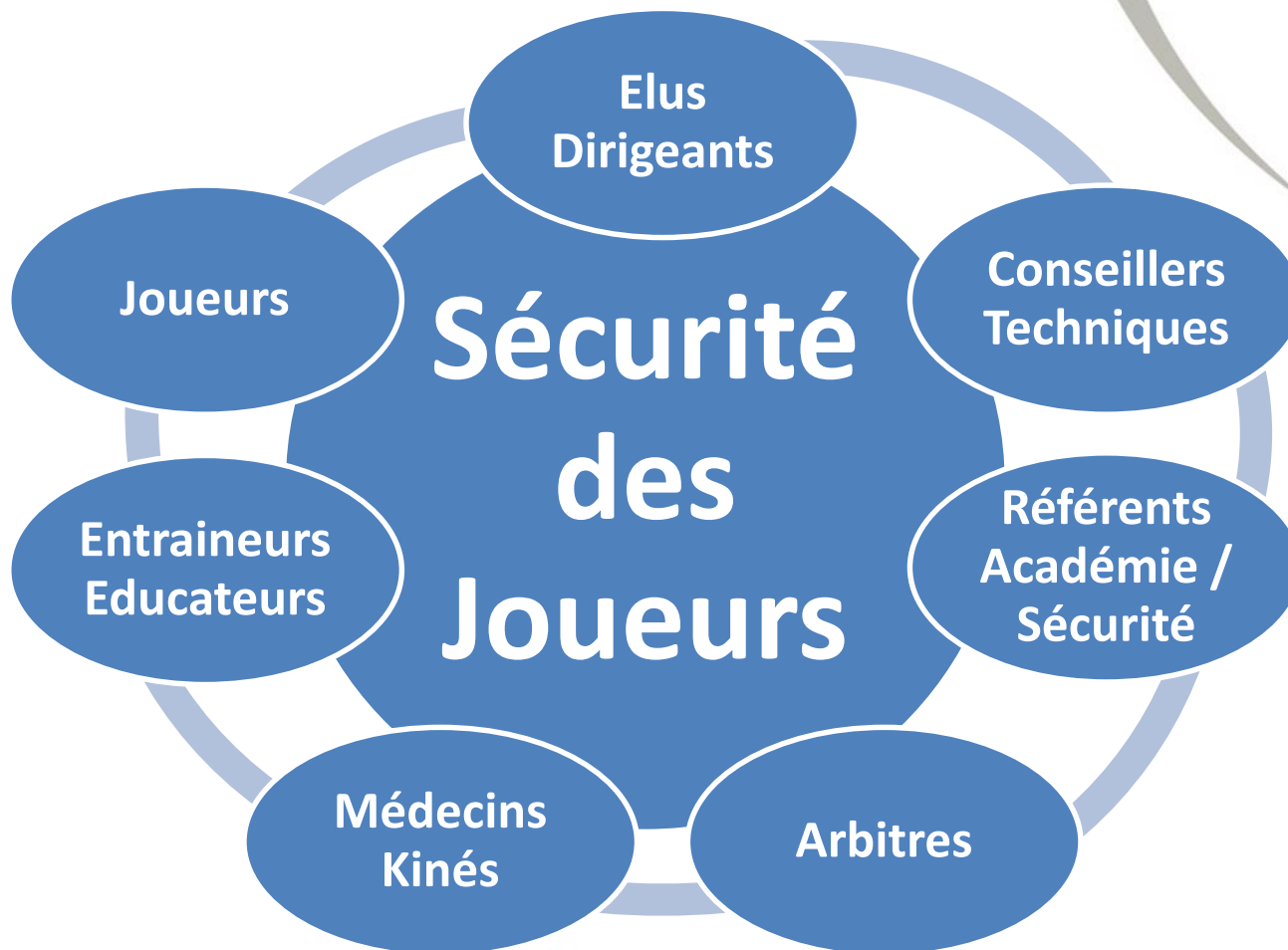


Journées « Sécurité du Joueur »

Saison 2017 / 2018

Tout le monde est concerné Mobilisons tous les acteurs du Jeu!



SÉCURITÉ DU JOUEUR

- **Saison 2017 / 2018: saison transitoire**
- **Réécriture d'un projet national pour la saison 2018 / 2019**

RÉORGANISATION DES « JOURNÉES SÉCURITÉ »

Maintenir la mobilisation autour de la « Sécurité du Joueur »

- En responsabilisant les clubs sur la formation continue de l'ensemble des acteurs
- En répondant à leur demande d'alléger le mois de septembre,
- En s'inscrivant dans le cadre de la réforme fédérale liée à la simplification

2 RÉFÉRENTS SÉCURITÉ PAR CLUB: 1 NIVEAU COMPÉTITION ET 1 NIVEAU EDR

Nommés par le Président du club,

- un «référént sécurité compétition», titulaire a minima d'un brevet ou diplôme permettant d'encadrer une des équipes « Compétition »,
- un «référént sécurité EDR», titulaire a minima du brevet fédéral Développement ou Découverte-Initiation,

1) Ils seront invités par le Comité Territorial, ou si délocalisation au Comité Départemental, à une « réunion d'information – formation » en septembre sur le thème de la saison:

« Améliorer le jeu de mouvement pour réduire le nombre de Rucks »

2) Ils seront chargés de l'animation Sécurité auprès des entraîneurs et des éducateurs de leur club durant les mois de Septembre, Octobre ou Novembre 2017.

LES JOURNÉES SÉCURITÉ 2017:

ÉCHÉANCIER

1) Juin 2017: diffusion du document aux CTS, CTT et CRT:

réunion d'information des Equipes Techniques Régionales à destination des référents Sécurité territoriaux et départementaux.

2) Septembre 2017: Organisation au niveau du Comité Territorial ou si délocalisation au Comité Départemental: *Date limite: 30 septembre 2017*

- 1 journée « Référent Sécurité compétition »
- 1 journée « référent Sécurité EDR »

Recensement par l'élu responsable des référents « Compétition » et « EDR » » présents sur la Journée Sécurité Comité

3) De Septembre à Novembre 2017: Organisation au niveau du club: *Date limite: 30 novembre 2017*

- 1 table ovale (salle et terrain) avec les entraîneurs des différentes catégories Compétition
- 1 table ovale (salle et terrain) avec les éducateurs des différentes catégories Ecole De Rugby

*Le club enverra au Comité Territorial organisateur une attestation du Président du club précisant la date de l'organisation et les noms des Educateurs – Entraîneurs présents à la journée Sécurité Club.
date limite: 30 novembre 2017*

5) 30 novembre 2017: Retour des attestations des clubs vers les comités.

Programme de la Journée Sécurité Territoriale pour un «référént sécurité compétition» et un «référént sécurité EDR» par club

- 08h30: Elu référént du Comité Territorial ou Départemental
accueil - rappel des directives fédérales – fiche de présence – liasses individuelles
- 09H00 :
 - Commission médicale: document à suivre
 - Commission technique: Présentation du thème de la saison:
« Utilisation des formes de rugby à contacts aménagés dans la formation du joueur pour moins de Rucks dans le rugby de mouvement »
 - Commission Arbitrage: document à suivre
- 10h30: Mise en pratique terrain du thème technique, Le Rugby à « contacts aménagés » ainsi que les apports arbitrage et médicaux.
- 12h00: Missionnement des référents vers les clubs
- *Recensement et archivage des feuilles de présences au Comité Territorial.*

POUR LES ENTRAÎNEURS

JEUNES - SÉNIORS - PERFECTIONNEMENT - OPTIMISATION

But du dispositif:

Prendre connaissance des nouvelles dispositions « réglementaires », échanger sur les pratiques d'entraînement et les découvrir dans la cadre d'une « table ovale + terrain de 3 heures minimum »

Les moyens:

- ✓ Une table ovale animée par le « **référént sécurité compétition** », **l'arbitre du club et un médecin** avec le collectif d'entraîneurs du club (ou collectif d'entraîneurs de 2 ou 3 clubs proches ou collectif d'entraîneurs par catégorie)
- ✓ Séance terrain avec mise en place du rugby à « contacts aménagés »

Les contenus:

- ✓ de préparation physique, de connaissance de la règle et sur le plan médical « la Commotion cérébrale »
- ✓ Les règles du rugby à « contacts aménagés »: toucher + 2", toucher- bloquer, jouer au contact, pour un jeu de mouvement qui réduit le nombre de rucks.

Période Table ovale « Sécurité du Joueur »: avant le 30 novembre 2017

Référence réglementaire officielle: *Retour au Comité Territorial de l'attestation du Président du club précisant la date de l'organisation club et les noms des Entraîneurs présents à la journée Sécurité Club.*

date limite: 30 novembre 2017

POUR EDUCATEURS EDR

DÉVELOPPEMENT – MOINS DE 14 ANS – MOINS DE 12

DÉCOUVERTE - INITIATION - M8 - M10 - M12

Prendre connaissance des nouvelles dispositions « réglementaires », échanger sur les pratiques d'entraînement et les découvrir dans la cadre d'une « table ovale + terrain de 3 heures minimum »

Les moyens:

- ✓ Une table ovale animée par le « **référént sécurité EDR** », **l'arbitre du club et un médecin** avec le collectif d'éducateurs du club (ou collectif d'éducateurs de 2 ou 3 clubs proches ou collectif d'éducateurs par catégorie)
- ✓ Séance terrain avec mise en place du rugby à « contacts aménagés »

Les contenus:

- ✓ Le rugby à « contacts aménagés »: toucher + 2'', toucher-bloquer, jouer au contact, pour un jeu de mouvement qui réduit le nombre de rucks.
- ✓ la connaissance de la règle et son arbitrage (QCM Orange Rugby Challenge)
- ✓ Le travail de prévention « situations d'entraînement aux postures de poussée » et « Situations d'échauffement et de préparation physique spécifique »
- ✓ Sur le plan médical « les mesures à respecter en cas de commotion cérébrale »

Période Table ovale « Sécurité du Joueur »: avant le 30 novembre 2017

Référence réglementaire officielle: *Retour au Comité Territorial de l'attestation du Président du club précisant la date de l'organisation club et les noms des Educateurs présents à la journée Sécurité Club.*
date limite: 30 novembre 2017

EDUCATEURS – ENTRAÎNEURS INSCRITS EN FORMATION BREVETS FÉDÉRAUX

Les Educateurs et entraîneurs inscrits et ayant participé à l'UF 1 d'un des Brevets Fédéraux auront travaillé en formation les contenus des Journées Sécurité.

Mais il serait souhaitable qu'ils se sentent concernés par la Table Ovale « Compétition » ou « EDR » organisée dans leur club par le référent Sécurité.

DOCUMENTS ACCOMPAGNATEURS

- Technique:
 - ✓ Règles du Rugby à « contacts aménagés »
 - ✓ Documents vidéos (en cours de réalisation) présentation du Rugby à « contacts aménagés » à l'EDR
 - ✓ Le Rugby à effectif réduit



- Autre support: Vidéos de matches des équipes du club / nombre de rucks dans le jeu.
- Arbitrage: les règles du jeu des différentes catégories
- Médical: la gestion des commotions

Le Rugby à « contacts aménagés »

Le rugby à « contacts aménagés »

Le rugby peut se jouer avec des « contacts aménagés ».

La progression dans la nature du contact par ces aménagements pédagogiques **alliée à une pratique à effectif réduit** permettent d'améliorer, avec du temps, les comportements de tous les joueurs:

Objectifs :

- **Favoriser:**
 - ✓ le jeu debout (donc diminution du nombre de rucks)
 - ✓ la prise d'initiative de **tous** les joueurs,
 - ✓ l'implication de **tous** les joueursen limitant les effets néfastes d'une trop grande « domination » physique
- **Accélérer le jeu** en rendant le ballon immédiatement disponible

Prendre le temps de travailler...

- Cette démarche **demandera plus ou moins de temps** suivant l'âge des joueurs. Elle peut être utilisée **de l'école de rugby aux séniors**.
- Les comportements des joueurs évolueront **avec une pratique régulière de ces formes de travail**.
- **Chaque aménagement est important** dans l'acquisition des comportements recherchés.
- **La pratique à effectif réduit** permettra une meilleure sollicitation des joueurs.

Aménagement 1: « Toucher 2 secondes »

"TOUCHER 2 secondes"		
UTILISATEURS	Lorsque le Porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1", "2". (2 secondes)	
	Le Porteur de balle « Touché » a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon passé après le touché ne doit pas tomber au sol pour être joué par les partenaires.	
	Le ballon est transmis au-delà des 2" ou le ballon touche le sol : ballon à l'opposant	CPF
	Le joueur "Touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied: ballon à l'opposant	
OPPOSANTS	L'opposant doit toucher le Porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules.	
	Les Opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du Porteur de balle	CPF
	Les Opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.	
	Si l'action de « Toucher » de l'Opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer « JOUEZ » en cas de litige.	
ARBITRAGE	Valider le touché = les deux mains simultanément + hauteur du touché (entre ceinture et épaule) Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde)	

Aménagement 2: « Toucher, Bloquer »

"TOUCHER - BLOQUER"		
UTILISATEURS	Lorsque le Porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1", "2". (2 secondes)	
	Le Porteur de balle a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon passé après le touché ne doit pas tomber au sol pour être joué par les partenaires.	
	Le ballon est transmis au-delà des 2" ou le ballon touche le sol : ballon à l'opposant	CPF
	Le joueur "Touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied: ballon à l'opposant	CPF
OPPOSANTS	L'opposant doit toucher le Porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, PUIS n'importe quel opposant dont le "toucheur" peuvent intervenir sur le porteur de balle :	
	•soit en arrachant le ballon des mains du porteur de balle dans les 2 secondes, le jeu continue.	
	•soit en bloquant debout le porteur de balle et le ballon durant les 2 secondes, ballon à l'opposant	CPF
	Les opposants ne doivent pas entrer en contact avec le Porteur de balle sans avoir préalablement touché à 2 mains simultanément le Porteur de balle	CPF
	Les Opposants peuvent recupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.	
Si l'action de « Toucher » de l'Opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer « JOUEZ » en cas de litige.		
ARBITRAGE	Valider le touché : les deux mains simultanément + hauteur du touché (entre ceinture et épaule) Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde)	
	S'assurer que le "toucheur" retire ses mains avant de jouer le ballon ou de bloquer le porteur de balle Sanctionner immédiatement le blocage effectué avant le touché : du CPF à l'exclusion temporaire.	CPF



Aménagement 3: « Jouer au contact »

"JOUER AU CONTACT"

UTILISATEURS	Lorsque le Porteur de balle est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon. Le ballon ne doit plus toucher le sol (sauf si passe immédiate) pour être joué par les partenaires.	
	Si ballon touche le sol ou est injouable: ballon à l'opposant:	CPF
	Lorsque le Porteur de balle est en contact avec le ou les opposants ou est plaqué , les règles du rugby à XV s'appliquent.	CPF
OPPOSANTS	L'opposant peut bloquer debout ou plaquer le porteur de balle :	
	<ul style="list-style-type: none"> • Le plaquage est exécuté obligatoirement avec les 2 bras. • Il doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds. Du CPF à l'exclusion temporaire 	CPF
	Les Opposants peuvent recupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.	
ARBITRAGE	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.	
	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon. Du CPF à l'exclusion temporaire	CPF

