

Rugby Flag ou Scratch

Justification :

L'objectif est d'aborder le rugby de manière simple, attractive et « sans risque tout » en conservant les règles fondamentales et les principes du rugby à 15. Cette étape permet d'éluder les problèmes affectifs liés au contact, puisque le placage est remplacé par le « scratch » qui consiste à arracher un des 2 rubans accrochés à la ceinture passée autour de la taille des joueurs. Cette pratique peut se réaliser sur tout terrain et peut concerner tous les publics, particulièrement les scolaires et les jeunes des quartiers quand les espaces gazonnés sont rares. Il peut se pratiquer sous forme de jeu préparatoire au rugby et de tournois. Sa pratique peut être étendue aux vétérans (en rugby loisir) dans un cadre non compétitif.

Règlement :

Nombre de joueurs : 2 équipes de 4 à 10 joueurs.

Terrain : adapté à l'effectif. Exemple en milieu scolaire : dans un gymnase, terrain de handball de 40m x 20m, 2 en-but de 2 m, pour 2 équipes à 5 contre 5.

Matériel :

Un ballon ovale, une ceinture par joueur sur laquelle sont scratchées 2 lanières qui peuvent s'arracher quand elles sont saisies par un joueur. **Cet arrachage est l'action significative de l'acte de placage.**

Le jeu :

Les règles sont celles du rugby à 15, avec les aménagements suivants : pas de jeu au pied, seul le jeu à la main est autorisé. Pas de placage, ni d'accrochage du maillot ou d'une autre partie du corps. Il y a placage lorsque le ruban a été saisi et retiré de la ceinture. Cette action donne lieu à un arrêt bref du jeu (voir la reprise du jeu). Pas de raffut. Il n'y a pas d'arrêt du jeu si le ruban est arraché pendant la passe.

Reprise du jeu après arrachage du ruban :

Le défenseur garde en main le ruban, sur le lieu de l'arrachage, le porteur de balle vient se positionner dans cette zone, l'équipe en défense va se placer à 2 m du lieu de remise en jeu. Le porteur de balle relance le jeu par une passe à l'un de ses partenaires placé en arrière, après avoir amené le ballon en contact avec le sol puis il remet son ruban en place ou le récupère de la main à la main et le raccroche.

Précisions pour les moins de 15 ans : l'équipe en possession du ballon a droit à 3 arrachages. Au 3^{ème}, c'est le joueur plaqueur qui récupère la balle, pour à son tour lancer le jeu pour son équipe, depuis le point d'arrachage de ruban.

Lancement après en avant et hors jeu ou autre faute :

L'équipe attaquante perd le ballon, l'équipe défendante reprend la possession du ballon au point de la faute. Le jeu est lancé par une passe à un partenaire situé en arrière après avoir amené le ballon en contact avec le sol.

Lancement après une sortie en touche :

L'équipe non responsable de la sortie récupère la balle, et joue la touche sur une passe en arrière, défenseurs à 5 m.

Remarque : le principe des remises en jeu sans risque de percussion frontale peut être utilisé dans le cadre du rugby flag (voir document spécifique à cet effet)