

A TULLE, le 24 Septembre 2010

Madame, Monsieur,

Par la présente lettre d'information et d'inscription, nous vous convions à participer à la journée manifestation envers le sport adapté **le jeudi 21 Octobre 2010 au stade municipal d'Egletons** à partir de 10h00, comprenant des ateliers de motricité (le matin) suivi d'un tournoi de rugby flag (l'après-midi).

Voici le **déroulement de la journée proposé** :

Pour les établissements désirant participer aux ateliers mise en place durant la matinée, le rendez vous au stade d'Egletons est fixé pour 09h30 - 10h00.

☞ A partir de 10h30 jusqu'aux environs de 12h00 : ateliers de motricité (veuillez trouver ci-joint à ce courrier en **annexe 1** un exemplaire des ateliers qui seront proposés et mis en place ce jour-là).

Le repas du midi se prendra sur place (autour du stade ou en tribune) et sera amené par vos soins pour vos résidents.

☞ Ensuite, reprise de la journée vers 14h – 14h30 par des petits jeux en guise d'échauffement ; enfin nous terminerons l'après midi par un tournoi de flag-rugby (veuillez trouver ci-joint à ce courrier en **annexe 2** la présentation et les explications du Rugby flag) voire une possibilité de découverte d'une des nouvelles pratiques de la FFR, à savoir le Rugby à toucher. Si vous avez des ceintures de rugby flag au sein de votre établissement, merci de pouvoir les amener et de les mettre à disposition le jour du tournoi (nous en disposons d'un certain nombre déjà).

16h00-16h30 : Fin de la journée : goûter et remise des récompenses.

Afin d'organiser au mieux cette journée-manifestation du Rugby adapté, je vous demande de bien vouloir nous retourner s'il vous plait le coupon réponse ci-joint dans les plus brefs délais **avant le Lundi 18 Octobre 2010 dernier délai** à l'adresse ci-jointe du Comité Départemental de Rugby de la Corrèze afin de nous informer de votre participation ou non à cette journée et selon quelles modalités :

Maison Départementale des Sports
16/18 Avenue Victor Hugo
19000 Tulle

Pour tous renseignements complémentaires, vous pouvez prendre contact auprès de Lilian Mournetas au 06.70.31.07.41.

Vous en remerciant par avance de l'intérêt porté à cette manifestation ainsi qu'à ce projet, veuillez accepter, Madame, Monsieur, l'expression de mes sentiments sportifs les meilleurs.

Jean Michel ALBARET

Le Président du CD19 Rugby

Coupon Réponse :

Journée de Rugby adaptée le Jeudi 21 Octobre 2010 à Egletons

Etablissement :

Souhaite participer à la journée de Rugby adaptée *

Ne Souhaite pas participer à la journée de Rugby adaptée *

Souhaite participer aux ateliers de motricité (le matin). Si oui, combien de résidents souhaitez-vous engager ?
..... * (nombre de personnes :)

Ne Souhaite pas participer aux ateliers de motricité (le matin) *

Souhaite participer au tournoi de Rugby flag (l'après-midi) voire à une initiation de Rugby à toucher. Si oui, combien de résidents souhaitez-vous engager ? * (nombre de personnes :)

Ne Souhaite pas participer au tournoi de Rugby flag (l'après-midi)*

Personne à contacter : _____

Tél. : _____

**Rayer la mention inutile*

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.

Cette étape permet d'éviter les problèmes affectifs liés au contact, puisque le plaquage est remplacé par le « SCRATCH » qui consiste à arracher un des 2 rubans accrochés à une ceinture passée autour de la taille des joueurs.

Cette pratique peut se réaliser sur tous terrains et peut concerner tous les publics, garçons et filles, particulièrement les scolaires et les jeunes des quartiers ainsi que les établissements spécialisés 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 (rugby loisir) dans un cadre non compétitif.

Règlement :

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

Le terrain : il est adapté à l'effectif.

Matériel :

- un ballon de rugby.
- Une ceinture par joueur, dans laquelle s'emboîte au niveau de chaque hanche un bouchon prolongé d'une lanière plastifiée qui quand elle est saisie et tirée se libère de la ceinture, cet arrachage est l'action significative de l'acte de placage (on peut imaginer un système similaire avec une ceinture munie d'attaches « velcro »).

Le Jeu :

Les règles sont celles du rugby à XV avec les aménagements suivants :

- pas de jeu au pied, seul le jeu à la main est autorisé (règle de l'en-avant)
- pas de plaquage, ni accrochage au maillot ou partie du corps: il y a plaquage lorsque le ruban a été saisi et retiré de la ceinture (scratch). Cette action donne lieu à l'arrêt momentané du jeu (voir la règle reprise du jeu).
- pas de raffût.

NB : il n'y a pas arrêt du jeu si la balle a été passée avant ou pendant le scratch.

Reprise du jeu après scratch (plaquage réussi) :

- le défenseur pose le ruban au sol, sur le lieu de l'arrachage.
- le porteur de balle vient se positionner dans cette zone.
- l'équipe en défense va se positionner à 5m du porteur de balle.

Le porteur de balle relance le jeu par une passe à l'un des ses partenaires placé en arrière, après avoir amené le ballon en contact avec le sol puis il remet son ruban en place ou, (variante), il sort sur la touche pour le remettre et est remplacé par un partenaire en attente sur la touche.

L'équipe en possession du ballon a droit à 3 scratches. Au 3^{ème} scratch c'est le joueur plaqueur qui récupère le ballon pour, à son tour, avoir la possession du ballon et lancer le jeu au point où a été effectué le plaquage, (ruban posé au sol).

Lancement du jeu après en avant :

- l'équipe en attaque perd la possession du ballon, l'équipe défendant reprend le possession du ballon sur le point où a eu lieu l'en-avant. Le jeu est lancé par une passe à un partenaire situé en arrière après avoir amené la balle en contact avec le sol.
- Lancement du jeu après sorti en touche : l'équipe qui n'est pas responsable de la sortie de la balle en touche joue la touche avec une passe en arrière, les défenseurs se placent à 5m du point de sortie de remise en jeu.

Décompte des points : 1 point par essai marqué.

NB: le joueur pour participer au jeu doit avoir les deux rubans accrochés.