

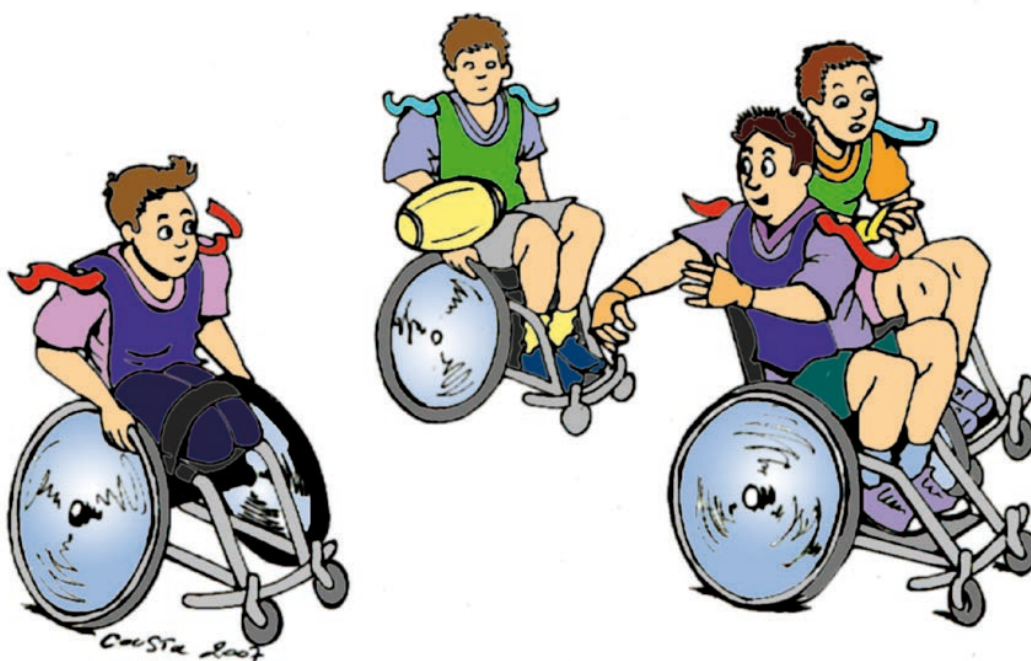
... Pour plus d'informations sur la pratique « jeunes » :
... contacter jeunes@handisport.org

... Pour plus d'information sur la pratique du rugby13 fauteuil :
... contacter xxxxxxxxxxxxx@handisport.org



RUGBY 13 FAUTEUIL

→ FICHE PÉDAGOGIQUE # 16



Chasuble
avec flags
€



Ballon
€



Description

- Sport collectif d'opposition adapté du rugby.
- L'objectif est de déposer un ballon ovale dans l'en-but* adverse ou de le frapper avec le poing,
- au dessus et entre les poteaux adverses, tout en empêchant l'adversaire d'en faire autant.

Règlement

→ 2 équipes de 5 joueurs s'affrontent pendant 2 périodes de 40 min. L'équipe ayant marquée le plus de points remporte le match. L'équipe inscrit 4 points suite à un essai (ballon déposé à la main dans l'en-but* adverse), 2 ou 1 points lors d'un tir aux buts (transformation, pénalité, drop-goal : ballon frappé avec le poing et passant au dessus et entre les poteaux des buts* adverses).

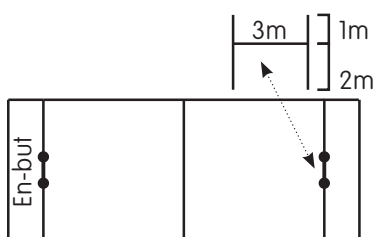
→ Les dimensions du terrain sont de 40m x 20m (+ 2 en-buts de 2 m de profondeur) et 2 buts de 3m sur 2+1m.

→ Les règles sont similaires au rugby valide avec l'obligation de réaliser des passes* en arrière.

→ Chaque joueur est équipé d'un flag* sur chaque épaule. Pour stopper la progression du porteur du ballon, l'adversaire doit lui arracher un flag ou lui toucher l'épaule avec sa main (en l'absence de flag). Le jeu est arrêté et la balle est jouée à l'endroit de l'arrêt de la progression. Suite au 6ième arrêt, la balle est rendue à l'équipe adverse.

→ Une faute est commise suite à une passe en-avant, une prise du ballon posé sur les genoux d'un attaquant en mouvement ou lors d'un choc jugé trop violent ou dangereux par l'arbitre. Le ballon est rendu à l'équipe ayant subi la faute.

→ Un règlement simplifié est disponible sur le site de la FFH



Situations pédagogiques

→ **Maîtrise du fauteuil et du ballon :**

- Se déplacer en avant, en arrière, en réalisant des pivots*, des contournements et cela à des vitesses différentes.
- Effectuer des passes* vers l'arrière à l'arrêt, en mouvement, en variant l'éloignement des joueurs.

→ **Jeu du flag* :** Sur un espace réduit et adapté au nombre de participants, le joueur sans flag doit stopper les autres (arracher le flag et dans le cas échéant, toucher l'épaule avec sa main). Le joueur stoppé l'aide à arracher ou toucher le reste des joueurs. Le dernier joueur non touché ou en possession de son flag remporte la partie.

→ **Passe à 5 :** 2 équipes de 3 à 5 joueurs dans une zone de jeu délimitée. Chaque équipe doit effectuer 5 passes* consécutives pour inscrire 1 point, sans interception* de la balle par l'adversaire. Les passes sont réalisables dans toutes les directions. Puis augmenter le nombre de passes à réaliser ou placer l'équipe en possession du ballon en supériorité numérique (3 contre 1, 3c2, 4c2...).

→ **1 contre 1 :** Sur un terrain de 6m x 6 m, le porteur du ballon doit marquer un essai et le défenseur l'en empêche en tentant de le stopper. Le joueur doit inscrire le maximum d'essais en 10 possessions de balle. Faire varier le nombre de joueurs (2 contre 1, 3c1, 3c2...).

Matériels & adaptations

- Terrain (dimension similaire au handball)
- Buts* réglementaires ou prolonger les poteaux des buts de handball par un tube plastique fixé avec de l'adhésif
- Ballon officiel ovale ou ballon sphérique, en plastique, en mousse, balle ouverte* pour faciliter la préhension*
- Fauteuil multisport pour un jeu sans contact

Sécurité ⚠️

→ En loisir, tous les types de fauteuils conviennent mais une roue arrière anti-bascule est préconisée. En cas de choc, le fauteuil ne doit pas nuire à l'intégrité physique des joueurs (objets proéminents dangereux).

Capacités développées

- Maîtrise du fauteuil
- Fonctions cardiovasculaire et respiratoire
- Adresse et habileté manuelle
- Stratégie* du jeu d'équipe