

The BOOK

RED SQUARE TOUCH Rugby

Une section de l'

A.S.
GROUPE

SFR

AGENDA

- Pour commencer : le Touch Rugby... C'est quoi?
 - *Un peu d'histoire*
 - *Quelques règles du jeu*
 - *N'oubliez pas...*
- La section Touch Rugby de l'AS Groupe SFR
- Alors ca t'intéresse?
- Bonus

RED SQUARE TOUCH Rugby

Pour commencer :
Un peu d'histoire...

Un section de l'

A.S.
GROUPE



D'où ca vient ?

The BOOK

- Le Touch a vu le jour dans l'hémisphère sud, en Australie dans les années 50 puis en Nouvelle-Zélande 20 ans plus tard. Il servait d'échauffement aux équipes de rugby à XIII, il s'est ensuite développé et a constitué outre ses codes spécifiques, sa fédération internationale ainsi que sa coupe du monde.
- Le Touch est aujourd'hui le sport le plus pratiqué en Australie et en Nouvelle Zélande où siège la Fédération internationale de Touch. Il est maintenant présent en Asie, aux Etats-Unis, et en Europe, il est pratiqué aujourd'hui dans plus de 18 pays européens. En France, bien que le Touch ait fait son apparition en Isère il y a près de dix ans, ce n'est que depuis décembre 2004 qu'une fédération d'associations de Touch s'est développée (Touch France).
- Le Touch privilégie le jeu d'équipe faisant appel à des qualités de techniques individuelles et collectives, de rapidité, d'agilité, tout en conservant l'essence même du jeu ovale, mais sans aucun contact, plaquage, mêlée, regroupement, et jeu au pied.
- Le Touch se pratique aisément dans un parc, sur la plage, il est facile à apprendre et s'avère un excellent moyen de garder la forme. L'équipement se résume à un T-shirt, un short et une paire de basket... Et bien sur un ballon ovale !!
- Joué autant par les Hommes, les Femmes, ou les enfants, de tout âge et de tout niveau physique, le Touch réunit des amis, des membres d'une même famille, des collègues de classe ou de travail sous forme d'équipes. Tout le monde peut y trouver sa place, s'inscrire et s'engager dans une équipe (équipe Hommes, Femmes, ou Mixte).
- Il existe une Coupe du Monde de Touch (catégories femmes, hommes, mixtes et selon les âges) : la dernière édition, en 2011 en Ecosse, a vu la victoire de l'inévitable Australie (devant la Nouvelle Zélande). L'équipe de France de + 35 ans a terminé troisième de sa catégorie (au global, la France est 7^{ème} Nation Monde et 4^{ème} Nation à la Coupe d'Europe de Massy en 2008).



RED SQUARE TOUCH Rugby

Pour commencer :

Quelques règles du jeu...

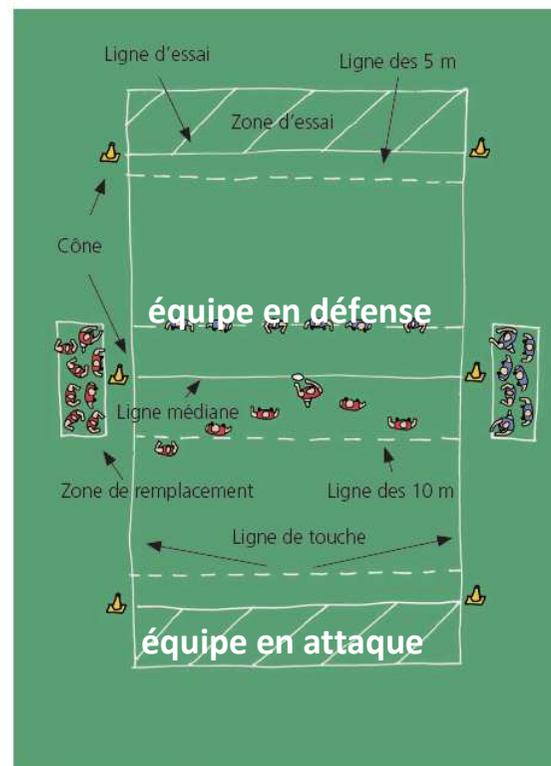
Un section de l'

A.S.
GROUPE



The BOOK

- Deux équipes de 6 joueurs s'affrontent pendant 2 fois 20 minutes avec pour objectif de déposer le ballon derrière la ligne d'essai adverse. Un point récompense tout essai victorieux. L'équipe ayant le plus de point gagne la partie.
 - L'équipe qui attaque avance en portant le ballon ou en le passant vers l'arrière (c'est du rugby : règles de l'en-avant). L'équipe qui défend essaie de juguler les attaques adverses en touchant le porteur du ballon (une main suffit).
 - Le joueur touché doit alors s'arrêter et effectuer un roll ball à l'endroit du touch. (cf. slide 6)
 - L'équipe attaquante, en possession du ballon, a le droit d'être touchée à cinq reprises : au sixième touch, le ballon est remis aux adversaires et les rôles sont inversés.
 - Le jeu au pied n'est pas autorisé.
-
- Le touch rugby se déroule sur une aire de jeu rectangulaire de 70 mètres de long sur 50 mètres de large (zone d'essai exclue). La zone d'essai à chaque extrémité du terrain, mesure cinq à dix mètres de long.
 - Les équipes sont composés de 6 joueurs sur le terrain et 8 remplaçants (14 joueurs au total) – les équipes sont masculines, féminines ou mixtes...
 - Lors du coup d'envoi, tous les défenseurs doivent se trouver à dix mètres de la ligne médiane (ligne des 10 mètres).
 - Si le porteur du ballon est touché après la ligne des 5 mètres (zone d'essai incluse), le jeu reprend sur cette ligne avec un roll Ball.



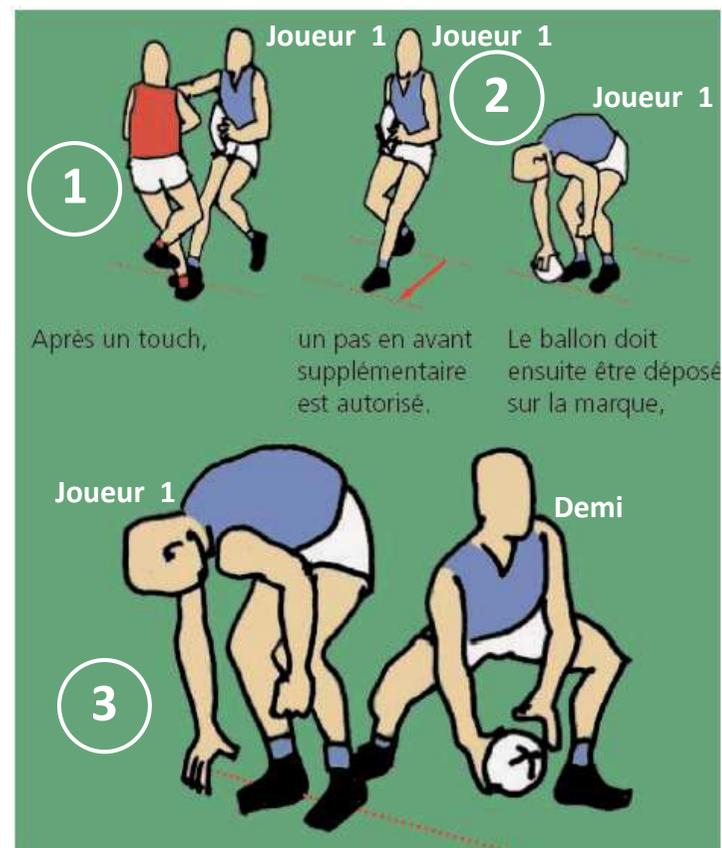
The BOOK

- L'un des gestes les plus fréquents, à maîtriser, pour jouer au touch : le roll ball
- Le ballon est porté vers l'avant et/ou lancé en arrière à un coéquipier. Le joueur à la réception d'une passe doit toujours se trouver derrière le porteur du ballon.

- 1 Lorsque le joueur va au toucher, il touche volontairement à une seule main (et sans violence) le défenseur.
- 2 Il pose alors le ballon au sol à la mark c'est-à-dire l'endroit du touch (sans faire rouler ou rebondir le ballon) et l'enjambe complètement (entre les jambes)
- 3 Un autre joueur (le demi) va ramasser ce ballon et le transmettre à un coéquipier lancé qui va porter le ballon vers l'avant (ou faire une passe à un autre coéquipier).

- Si le joueur attaquant est touché (le défenseur annonce 'touch'), il doit réaliser immédiatement un roll ball à l'endroit exact du touch (la mark), avec une tolérance d'un pas maximum
- L'attaque se poursuit avec la passe du demi...

Le Roll Ball ou « Roll »



Attention... il y a faute...

- Si le ballon n'est pas correctement enjambé (posé sur le côté, poussé au pied)
- Si le porteur du ballon poursuit sa course après avoir été touché, il doit revenir sur ses pas (over-stepping)
- Si le porteur du ballon réalise une passe à un coéquipier après avoir été touché (touch and pass)

Le demi est le joueur qui prend possession du ballon après un Roll ball, **il peut passer la balle tout de suite ou se lancer dans une attaque... mais**

- Le demi ne peut pas marquer d'essai
- S'il est touché par un adversaire, l'équipe perd la possession du ballon

C'est seulement au moment où le demi prend le ballon que la défense a le droit de bouger

- Le demi ne doit pas tarder à ramasser le ballon sous peine de pénalité
- Le demi peut être n'importe quel joueur
- Si le demi passe le ballon à un autre joueur, il cesse d'être demi (il devient un joueur normal et peut participer pleinement au jeu).

Le demi peut lancer une attaque et avancer balle en main, il est alors 'demi dynamique' (mais s'il est touché, l'équipe perd la possession du ballon)

Le toucher ou 'touch' et le 'tap'

- **Un Touch** est annoncé lorsqu'un joueur de l'équipe qui défend touche à une seule main n'importe quelle partie du corps ou des vêtements d'un attaquant
- Plus les joueurs sont expérimentés, plus le nombre de touch sont provoqués par l'équipe qui attaque.
- En règle générale, ce contact est réalisé avec la main. C'est à l'arbitre d'apprécier si un touch est trop violent et passible d'une pénalité.
- Suite à un touch, tous les défenseurs doivent se replier à une distance de cinq mètres de la marque du roll Ball. Ils n'ont le droit de toucher à nouveau le porteur du ballon que si cette règle est respectée (sinon, pénalité pour hors jeu)
- Si un joueur passe le ballon au moment où il est touché ou après, c'est un "Touch and Pass" (pénalité et perte de la possession).

- **Le tap** est l'unique moment du jeu au cours duquel l'attaquant peut toucher le ballon du pied. Ce geste donne le coup d'envoi de chaque mi-temps.
- Un joueur tape dans le ballon en l'envoyant à une distance maximale d'un mètre devant lui, le ramasse et commence à courir.



- Après une pénalité (voir ci-dessus), le jeu reprend également avec un tap.

Quand fait-on un tap ?

Après une pénalité, l'équipe en possession du ballon reprend à nouveau le jeu avec un tap, à l'endroit où la faute a été commise. L'équipe pénalisée doit reculer de dix mètres. L'équipe qui attaque dispose ainsi d'une distance double à celle en vigueur lors d'un roll Ball.

Une pénalité est accordée (on fait un tap) :

- si une passe est effectuée en avant
- si une passe est effectuée après que le joueur en possession du ballon a été touché (touch and pass)
- si un roll Ball est effectué avant le touch
- si un joueur se rend coupable d'un touch trop violent
- si un touch est annoncé à tort
- si l'équipe qui défend est hors-jeu lors d'un roll Ball (distance de cinq mètres non respectée)
- si l'équipe qui défend est hors-jeu lors d'un tap (distance de dix mètres non respectée)
- si une équipe aligne plus de six joueurs sur le terrain
- si l'équipe qui attaque retarde volontairement le jeu (lors d'un roll Ball ou d'un tap).



La défense

- En défense, le jeu débute avec une organisation en ligne de défense : tous les joueurs sur la même ligne, positionnée à 5 mètres du roll effectué par l'équipe attaquante
- Le défenseur le plus proche de l'attaquant sort de la ligne et va au toucher
- Chaque fois qu'un attaquant est touché le défenseur doit clairement annoncer (crier) 'touch' ou 'touché'
- Après chaque touch, tous les défenseurs doivent se trouver (ou se reculer) à une distance d'au moins cinq mètres du roll-ball (règle des cinq mètres)
- Chaque joueur doit donc reculer sur cette ligne (sinon ce joueur ne peut faire action de jeu : il est hors-jeu)
- Une exception à la règle des cinq mètres : les défenseurs ne peuvent se trouver en-deçà de la ligne d'essai.
- La ligne de défense ne peut monter vers le camp attaquant dès quand le demi a le ballon en main

- En défense, l'équipe qui défend 'glisse' face à l'équipe qui attaque : en subdivisant le terrain en six couloirs imaginaires dans le sens de la longueur et en se déplaçant latéralement tel un accordéon, les défenseurs se donnent les moyens de résister aux offensives adverses.



Interception

Les joueurs qui défendent peuvent intercepter le ballon mais si le joueur qui tente l'interception le fait tomber au sol, il est rendu à l'équipe attaquante avec un nouveau crédit de 6 Touch

RED SQUARE TOUCH Rugby

Pour finir :

N'oubliez pas !

Un section de l'

A.S.
GROUPE



Ne pas oublier... (1/2)

1. Quand est-ce que la défense peut monter sur le joueur en position de dummy half (demi) ?

Le Dummy Half est le joueur qui prend possession du ballon après un Roll Ball. Le Dummy Half ne peut pas marquer d'essai et s'il est touché par un adversaire, l'équipe perd la possession du ballon.

C'est au moment où le Dummy Half prend le ballon que la défense a le droit de bouger.

Le Dummy Half ne doit pas tarder à ramasser le ballon sous peine de pénalité.

2. Est-ce que le joueur d'un Tap Ball peut marquer un essai ?

Lorsqu'un joueur effectue un Tap Ball, les joueurs adverses doivent se placer à 10 mètres du Mark.

- les joueurs qui défendent ne peuvent bouger que lorsque le joueur a tapé le ballon.
- le joueur qui effectue le Tap Ball peut être touché (si la distance des 10 mètres est respectée) sans que l'équipe attaquante perde l'avantage du ballon (contrairement au Dummy Half).

Le joueur qui effectue le Tap Ball peut marquer un essai (contrairement au Dummy Half)

Ne pas oublier (2/2)

3. est-ce que le ballon tombé provoque un turn-over dans la possession de la balle (on rend le ballon à l'équipe adverse) ?

Le ballon est rendu à l'équipe adverse si l'équipe attaquante fait tomber le ballon au sol.
L'engagement suite à un ballon tombé s'effectue via un Roll Ball

4. Comment jouer un Roll Ball dans la zone des 5 mètres ? (juste devant la ligné d'essai pour l'équipe attaquante)

Chaque action dans la zone des 5 mètres doit être démarrée sur la ligne des 5 mètres pour l'attaque et la ligne d'essai pour la défense.

5. Si je ne touche que le vêtement du joueur, est-ce qu'il y a touch ou pas ?

Le Touch est accordé lorsqu'un joueur est touché sur n'importe quelle partie du corps, du ballon ou des vêtements. Il doit être clairement signalé par le joueur qui a touché (en criant " Touch").

6. Comment est-ce que je peux effectuer un bon roll ball ?

Lorsque le joueur attaquant est touché ou touche un défenseur, le Touch est accordé, à l'endroit exact du Touch (le mark). Le joueur touché, ou ayant touché, dépose le ballon à ses pieds puis enjambe (entre les jambes) celui-ci : le joueur effectuant le Roll Ball ne peut bouger que lorsque le Dummy Half a joué le ballon.

En résumé... le Touch c'est un sport...

- Ludique
- Mixte
- Sans danger
- Basé sur la technique, l'agilité, la vitesse
- En vrai, ça donne ça :

<http://www.youtube.com/watch?v=tA9MttHYTlg>

RED SQUARE **TOUCH** Rugby

La Section Touch Rugby

Pour mieux nous connaître!

Un section de l'

A.S.
GROUPE

SFR

The BOOK

- La section Touch Rugby a été créée durant l'été 2010 par Pierre Canton Baccara (ancien joueur de Rugby à XV). Des collègues et lui avaient pris l'habitude de faire des « Touch » sur le terrain de l'Université de Nanterre. Il décida donc de continuer sur cette dynamique et créa la première Section Touch Rugby de l'AS Groupe SFR. La saison 2010/2011 fut très encourageante pour une première (en moyenne, une dizaine de joueurs présents, 3 sites IDF représentés et un pic de 22 joueurs sur une séance)

Nom de l'équipe	Red Square
Blason	
Date de création	Été 2010
Stade	Nelson Mandela – 35 rue Paul Prouteau - Garenne Colombes
Entraînement	Tous les mardis de 12h30 à 13h30
Palmarès	Néant... pour le moment...
Maillot	
Effectifs	20 (dont 3 filles !)
Membres du directoire	Président : Mathieu Castaldo Vice- Président : Stéphane Silvert Trésorier : Maxime Viard Gaudin Evènements : Christophe Carlier
Page Web	http://www.as-groupe-sfr.fr/sections/rugby/index.html http://www.facebook.com/pages/Red-Square-Touch-Rugby/251672071544671

La Section Touch Rugby : Les ambitions

- Les ambitions sont claires pour la saison 2011-2012... continuer sur la lancée de la saison dernière...
- Maîtriser parfaitement toutes les règles (des personnes de clubs de Touch nous offrent leur service ponctuellement pour diriger des entraînements)
- Participer à deux tournois (une première participation des Red Square au Tournoi de Dourdan en Septembre, une autre **au tournoi Fun Touch** prévu le **samedi 21 avril 2012**)
- Faire des entraînements et matchs avec d'autres équipes **plus expérimentées** (**en soir de semaine**, possibilités à Montesson ou à Meudon)
- 20 inscrits au minimum (**pour mémoire : une équipe, c'est 14 personnes, joueurs et joueuses**)
- Et bien sur...**CONTINUER A S'AMUSER TOUT EN FAISANT DU SPORT!!!**

Participer à deux tournois officiels cette saison

- Une première participation des Red Square au Tournoi TPAG de Dourdan (tournoi IDF), le 18 Septembre 2011 : 2 matches, 2 défaites, 6 joueurs ravis...



- Un autre tournoi – le Fun Touch (tournoi IDF) - est prévu le samedi 21 avril 2012 : on doit être au moins 14...

RED SQUARE TOUCH Rugby

Alors... Ca t'intéresse?

Un section de l'

A.S.
GROUPE

SFR

Viens nous rejoindre!!

- Tous les mardi à 12h30 au Stade Mandela (Garenne Colombes) >> Vestiaires et douches sur place
- Départ groupé de la Défense à midi devant le Pouce (on se change directement au stade)
- Départ groupé de Rive Défense à 12h20 (on se change dans les vestiaires du RDJ puis on va au stade)
- Prend un short, un T-shirt et des baskets!
- Après quelques séances d'essais, si tu veux continuer, tu pourras t'inscrire à l'AS en remplissant le formulaire disponible ici : <http://www.as-groupe-sfr.fr/> << 20€ pour adhérer à l'AS (40€ pour les externes) + 40€ pour la section Rugby + 1€ pour les droits d'entrée la première année >> Subvention du CE possible à hauteur de 50% !)
- Les contacts:
 - stephane.silvert@sfr.com et maxime.viardgaudin@sfr.com pour Séquoia
 - christophe.carlier@sfr.com pour Meudon
 - mathieu.castaldo@sfr.com pour Rive Défense

RED SQUARE TOUCH Rugby

Les Bonus !!!

Un section de l' **A.S.**
GROUPE  **SFR**

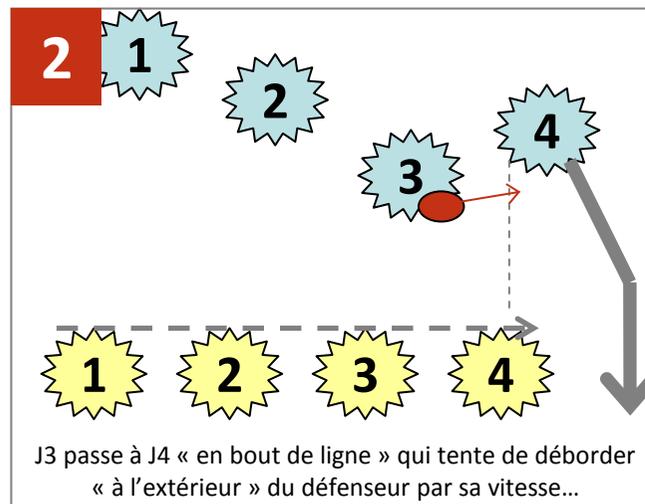
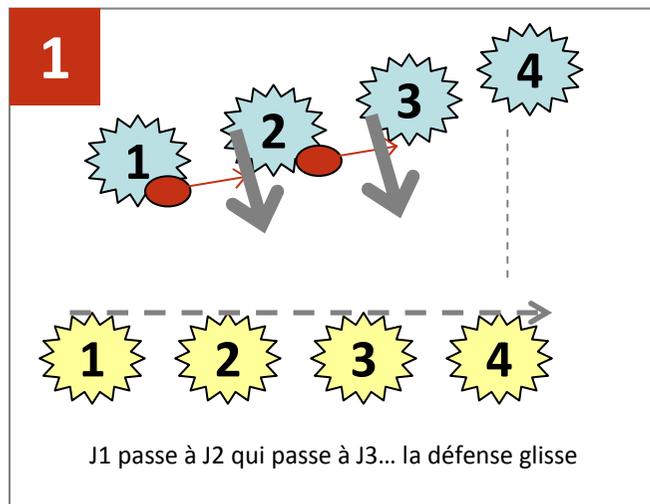
Combinaison de passes, les basiques

Des passes
'même sens'

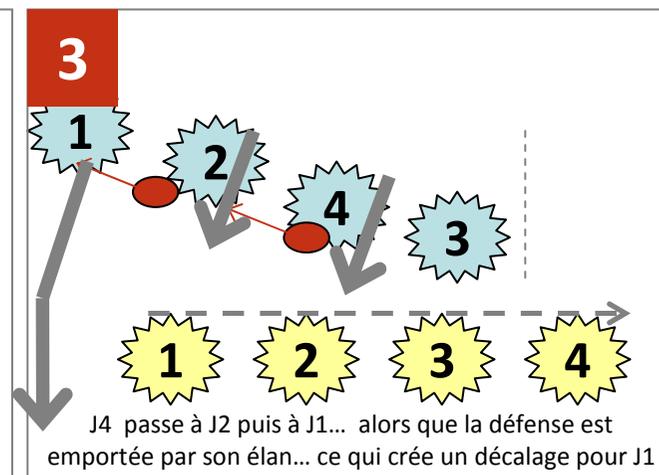
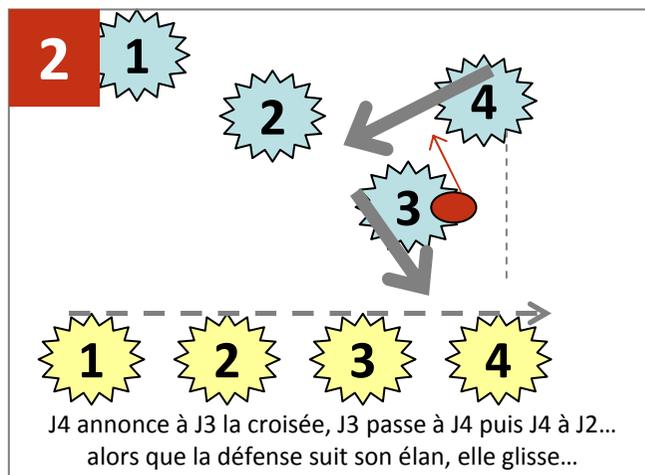


si on est devant le porteur du ballon, la passe est impossible !

Des passes
'croisées'



1
idem

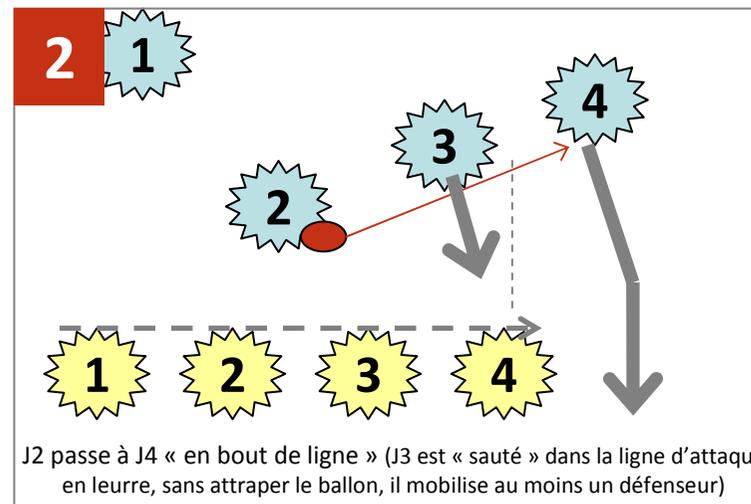
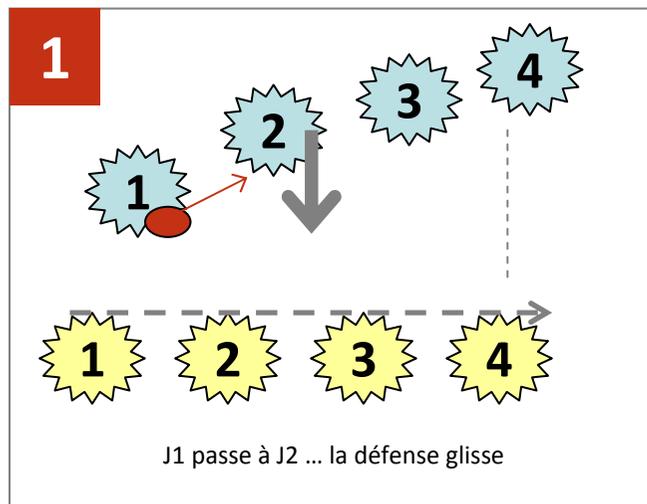


Combinaison de passes, les basiques

Des passes
'sautées'

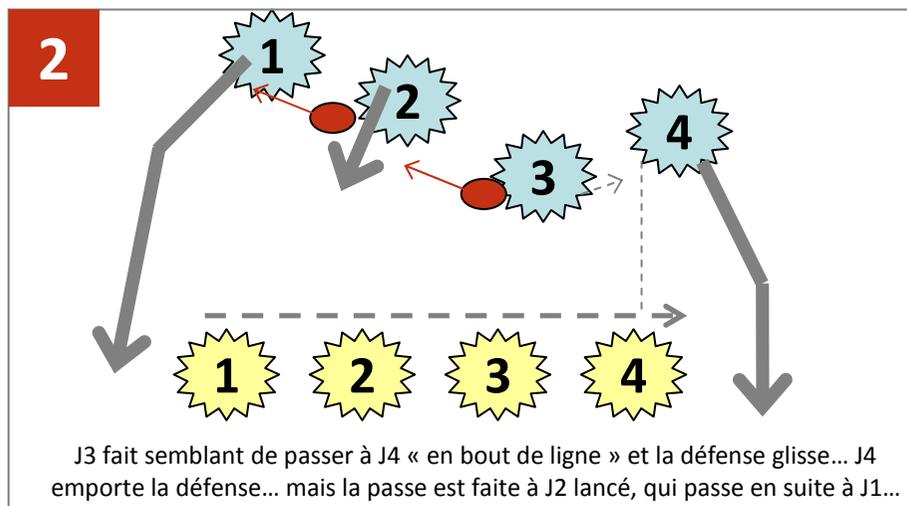


si on est devant le porteur du ballon, la passe est impossible !

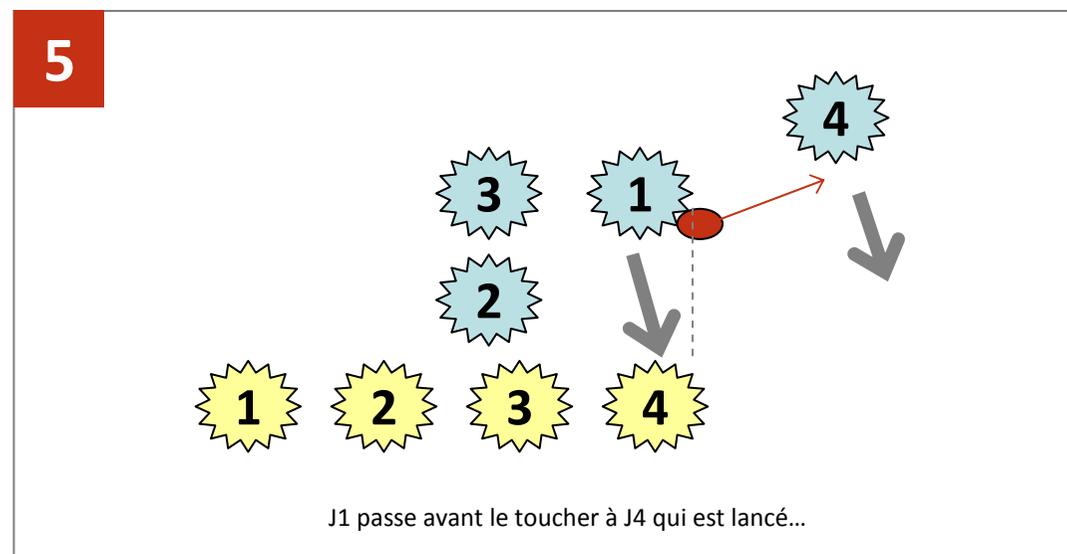
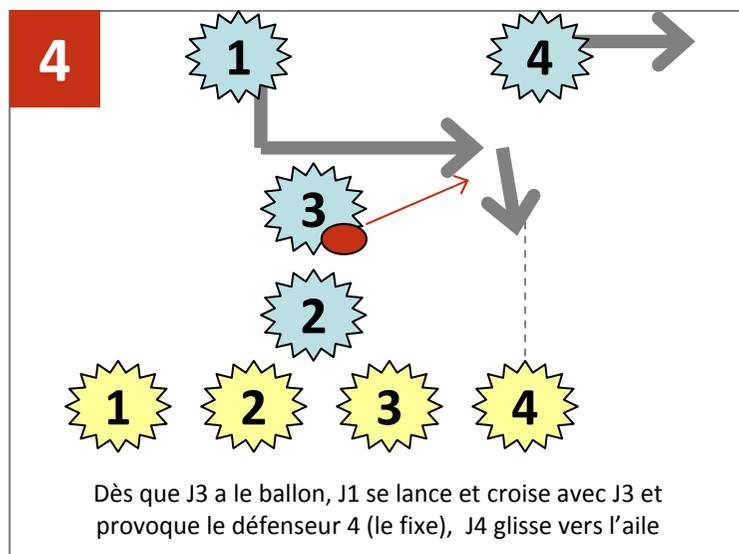
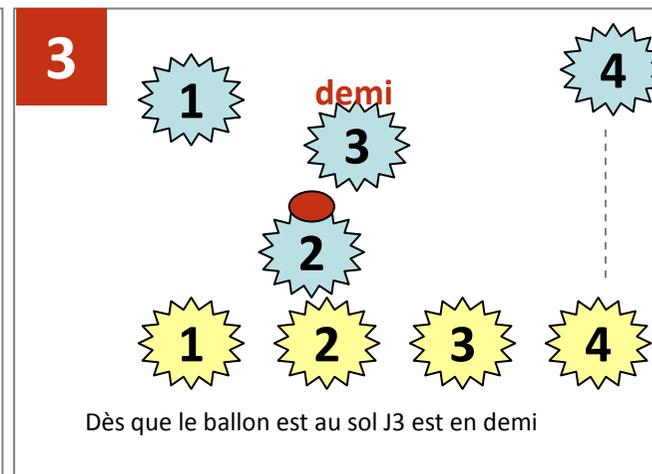
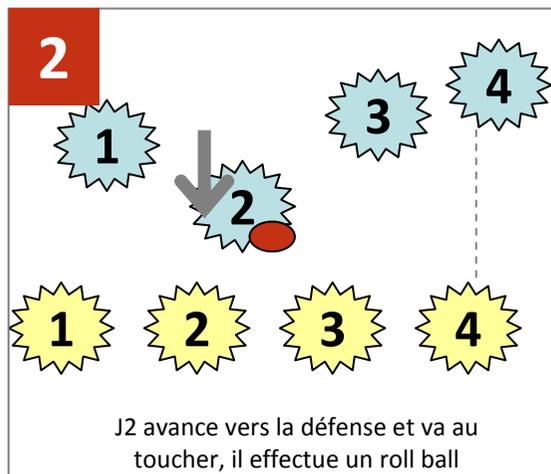
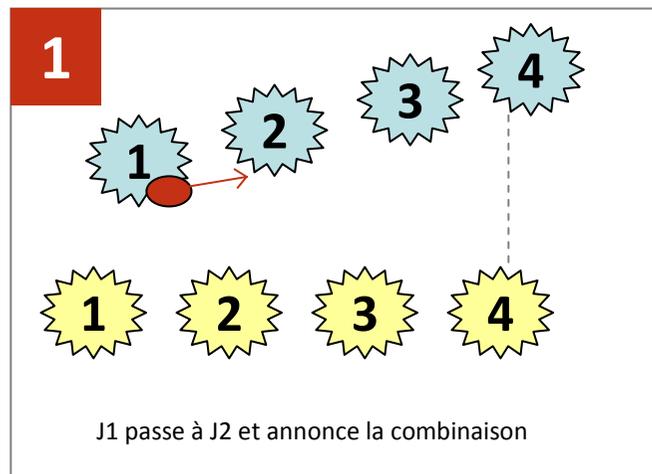


Des passes
'retour intérieur'

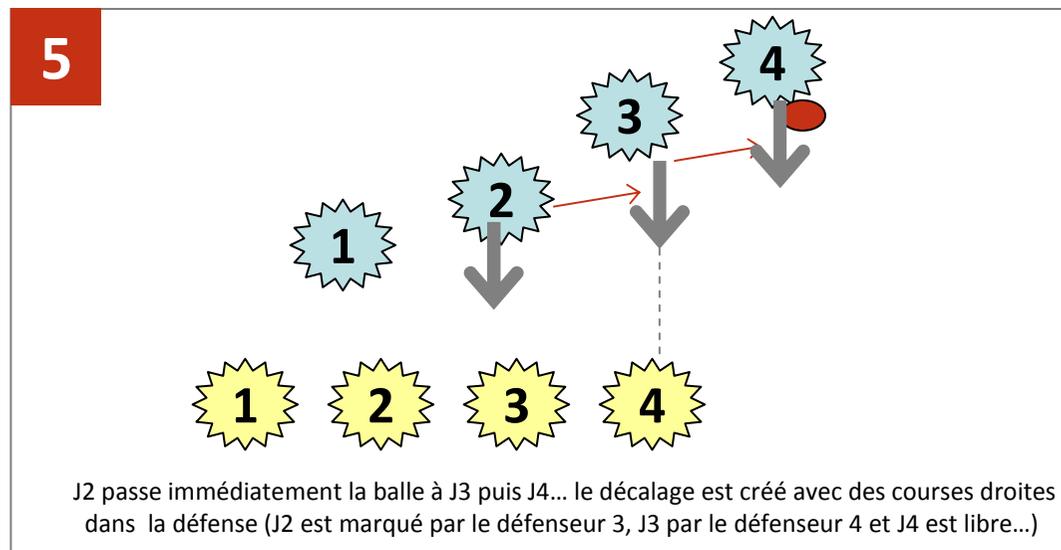
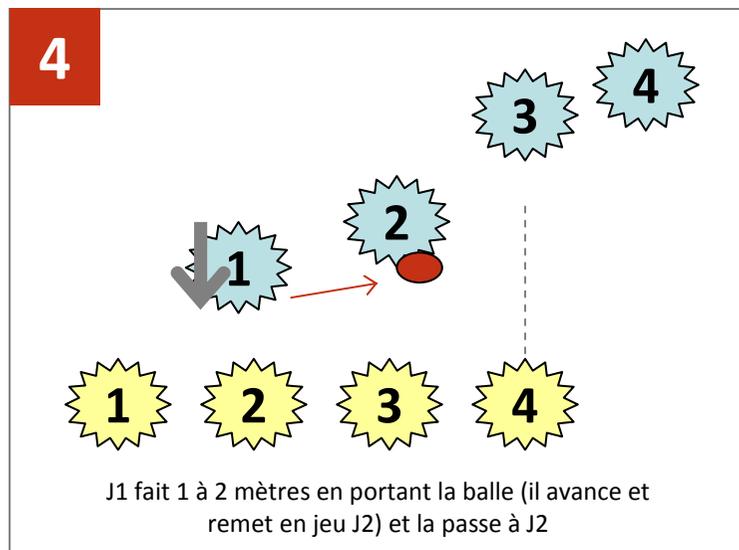
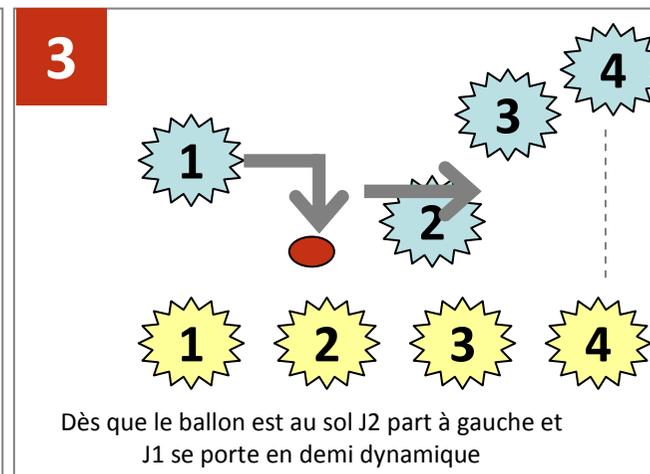
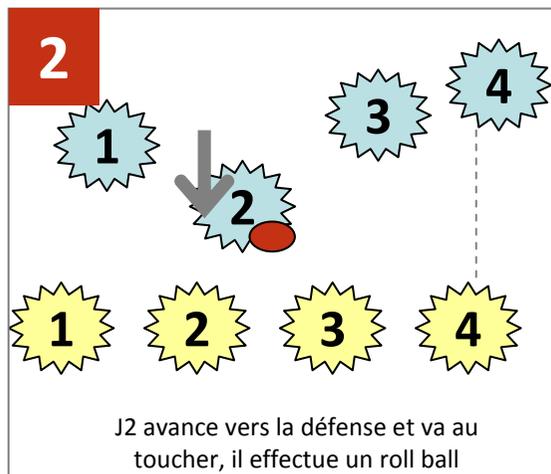
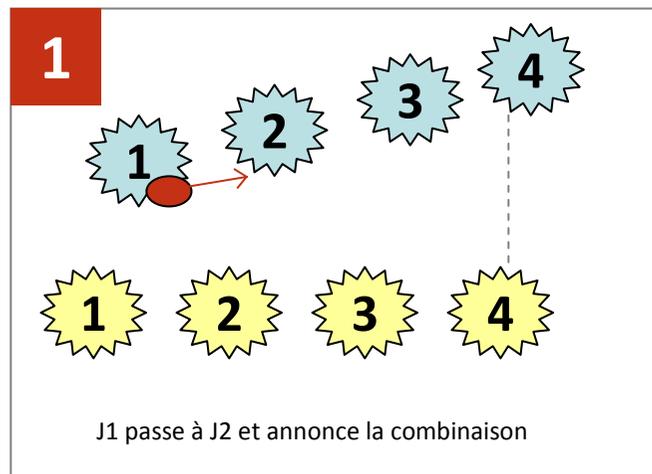
1
idem



Combinaison « la Red Cat »



Combinaison « la décalée »



Tu veux voir des pros?

- Equipe australienne :

<http://www.youtube.com/watch?v=canVh8mG5h0>

- Shaun Johnson :

<http://www.youtube.com/watch?v=kSCCWEHfePE&feature=relate>

- Coupe du monde 2007 de Touch NZ Vs Australie :

<http://www.youtube.com/watch?v=SmdAENCzfXw&feature=related>

RED SQUARE TOUCH Rugby

- Le Président (Rive Défense) : Mathieu CASTALDO
- Le Vice Président (Séquoia) : Stéphane SILVERT
- Le Trésorier (Séquoia) : Maxime VIARD GAUDIN
- Le Vice Trésorier (Meudon) : Christophe CARLIER



Un section de l' **A.S.**
GROUPE 