

La patate chaude rugby :

Les passes :

Il est strictement interdit de faire une passe à travers la mêlée ou par-dessus la mêlée. La passe doit être faite sur les côtés ou vers l'arrière.

Il existe un seul type de passe à la patate chaude rugby. Elle est une passe de type balancier. On ne peut donc aucunement faire des passes par-dessus l'épaule (passes de type baseball, passes de type football, passes poitrine). Les mains sont posées parallèlement de chaque côté du ballon. La jambe opposée à la main dominante (placée à l'arrière du ballon) est placée vers l'avant. Afin de bien projeter le ballon, il est important de faire un transfert de poids de la jambe arrière vers la jambe avant.

Avant de faire une passe, il est primordial que les joueurs effectuent un contact visuel afin de s'assurer de la sécurité des joueurs. Le porteur de ballon va indiquer la direction de sa passe en pointant avec son pied avant dans la direction du joueur qui recevra la passe.



Règlementation :

La patate chaude rugby est un sport sans contact.

Il est interdit de marcher avec le ballon.

Il est important de laisser un espace de 2 mètres entre le porteur de ballon et le joueur en défensive afin de permettre au jeu de se dérouler.

Tous les joueurs de l'équipe doivent retourner à leur zone de but lorsqu'un point est marqué afin de revenir au jeu.

L'équipe en défensive prend possession du ballon lorsque ce dernier sort des limites du terrain, en le déposant au centre du terrain.

Le ballon va à l'équipe adverse lorsqu'une faute est commise. Le ballon doit être mis au jeu en le déposant au centre du terrain.

Les fautes :

Il existe quelques fautes possibles lors de la patate chaude rugby :

- Contact avec un autre joueur.
- Marcher avec le ballon
- Faire une passe au-dessus de l'épaule.
- Ne pas laisser suffisamment d'espace avec le porteur de ballon.
- Passer le ballon au-dessus ou à travers la mêlée.
- Prendre plus de trois secondes avant de faire la passe.

Stratégie :

Le meilleur moyen de reprendre possession du ballon est de marquer les joueurs de l'équipe adverse en leur laissant assez d'espace pour qu'ils tentent une passe mais suffisamment près de l'adversaire pour être en mesure d'intercepter le ballon.

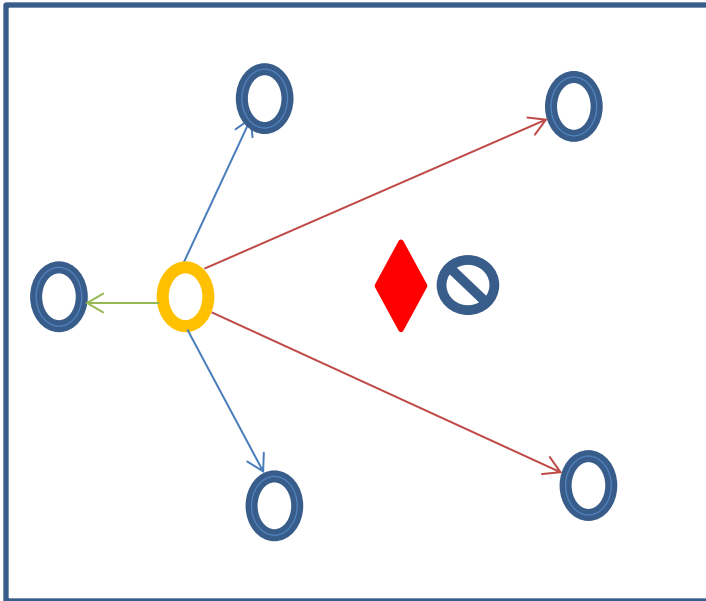
Le meilleur moyen pour se démarquer est de faire plusieurs passes rapides, changements de directions et d'effectuer simultanément ceux-ci avec des changements de vitesse.

Il est préférable d'avoir des options de passes à droite, à gauche et derrière le porteur du ballon. Se placer derrière des joueurs de l'autre équipe est désavantageux étant donné qu'il est interdit de faire des passes au-dessus de la mêlée ou d'un joueur.








Lorsque le joueur effectue sa passe, il doit rapidement se déplacer vers la zone de but tout en tentant de se démarquer. On appelle ce geste : suivre sa passe. C'est d'ailleurs une stratégie utilisée dans l'ensemble des sports d'équipe. Il est donc important de suivre sa passe afin de faire progresser rapidement le ballon et ainsi déjouer les adversaires. Notre coéquipier saura nous repérer et nous fera alors une passe dans la direction de notre course pour être en mesure de bien recevoir la passe.



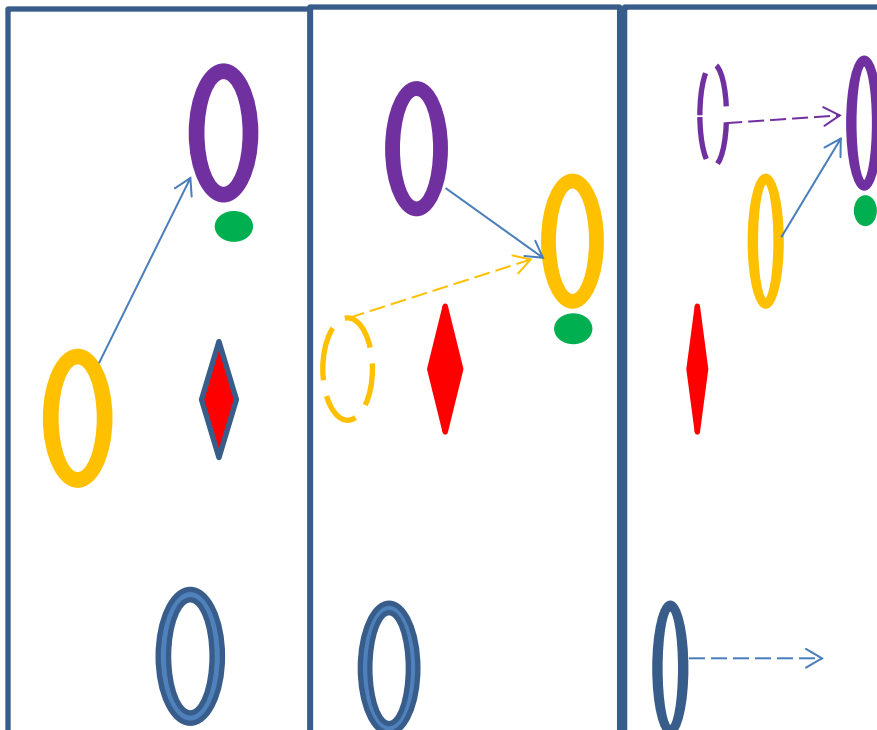
Position des joueurs pour recevoir efficacement une passe :











LÉGENDE :

-  Trouble-fête
-  Porteur de ballon
-  Receveur de passe
-  Joueur inutile
-  1^{er} choix de passe
-  2^e choix de passe
-  3^e choix de passe

Passe et suis :



LÉGENDE :

-  Porteur de ballon initial. Va suivre sa passe.
-  Receveur de passe. Va effectuer la 2^e passe.
-  Autre joueur pour une option de passe.
-  Trouble-fête
-  Ballon
-  Passe de type balancier
-  Déplacement du joueur. Il suit sa passe.
-  Position de départ du porteur de ballon.

Temps 1 : le joueur effectue rapidement la passe

Temps 2 : le joueur suit son ballon. Il se déplace vers la zone de but adverse.

Temps 3 : le joueur effectue encore une passe et se déplace vers la zone de but pour recevoir une autre passe