

SITUATION DE REFERENCE « Jeu au contact »

Objectifs : MARQUER des essais seul ou à plusieurs en accédant à la zone d'en-but ; éviter les attaquants OU arrêter leur progression.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF
<p>L'équipe attaquante engage par un coup de pied franc. Il peut être joué :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - par une passe à un partenaire après avoir botté le ballon (au sol ou de volée) <p>✓ Elle jouera dans les limites du terrain pour marquer un essai dans l'en-but clairement identifié (aplatir le ballon au sol).</p> <p>✓ Lorsque le porteur de balle est en contact avec un adversaire, debout ou au sol (plaquage), il doit transmettre le ballon à un partenaire immédiatement ou le poser au sol le plus loin de son corps</p> <p>Les défenseurs doivent arrêter la progression du porteur de balle en le ceinturant ou le plaquant au sol. Les défenseurs ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle. Les défenseurs peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.</p> <p>Les joueurs au sol ne peuvent pas jouer le ballon et doivent se remettre debout rapidement.</p> <p>Le passage en force est une faute grave. Il est interdit et est sanctionné par une exclusion temporaire (2mn) immédiate avec changement de joueur. Le ballon est remis aux adversaires.</p>	<p><u>Pour les attaquants (PB = porteur de balle) :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Faire progresser le ballon vers l'en-but seul ou en plusieurs en évitant ou en contournant les défenseurs. 2. Marquer un essai dans l'en-but, seul ou à plusieurs. <p><u>Pour les défenseurs :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Arrêter la progression des attaquants pour les empêcher de marquer. 2. Récupérer loyalement le ballon pour contre-attaquer. 	<p><u>Terrain :</u> 25m x 15m (cycle2) ou 30m x 25m (cycle 3), avec deux en-but identifiés.</p> <p>Jeu à 5 contre 5.</p> <p><u>Temps de jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Cycle 3 : 7 minutes - Temps de pose entre rencontre 3 minutes <p>Ballons ; chasubles ; sifflets</p> <p><u>Arbitrage :</u> un adulte au départ puis une équipe sera chargée de l'arbitrage en se répartissant les rôles (touche, central, marque)</p>

COMMENT FAIT-ON ?

***PB:** repérer l'en-but ; travailler le défenseur en variant la vitesse et la direction de sa course pour se diriger dans l'espace libre et marquer l'essai. Une fois arrêté debout (ceinturé), chercher un partenaire pour lui transmettre la balle immédiatement. Si au sol, poser le ballon le plus loin possible de soi. En soutien du PB : se démarquer, venir au plus près du porteur de balle dès qu'il est arrêté.*

***Le défenseur :** se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter l'opposition. Le ceinturer pour l'arrêter et éventuellement l'amener au sol pour le neutraliser.*