**Rencontre USEP « Sports Collectifs »**

**Cycle 2 et 3**



LES CARTES COOPÉTITIVES DE L’USEP- 46

**Les cartes coopétitives visent deux objectifs sur notre rencontre :**

* Eviter qu’une équipe termine avec un score élevé contre elle.
* Permettre à l’équipe avec un meilleur niveau de progresser avec des défis.

**DÉMARCHE :**

**Phase 1 :** Match entre deux équipes

**Phase 2 :** A chaque fois qu’une équipe se retrouve avec 4 points d'avance au moment de l’engagement sur le score, elle choisit une carte coopétitive pour rééquilibrer le jeu.

Il existe deux types de cartes :

Tikoud'pouss : correspondent à une aide. C'est l'équipe qui mène au score qui accepte de donner un avantage à l'équipe qui est menée.

Tikoud'éclat : correspondent à un obstacle. C'est l'équipe qui mène au score qui décide de s'appliquer à elle-même cette contrainte pour tenter un nouveau défi.

**Phase 3** :

Les deux équipes poursuivent la partie avec la nouvelle règle **jusqu’à ce que l’équipe menée revienne à deux buts d’écart de l’équipe adverse**. Dans ce cas, la carte s’annule et les équipes rejouent sans avantage ou désavantage jusqu’à la fin du match ou jusqu’à ce qu’il y ait, à nouveau, 4 points d’écart.

**Si aucune équipe n’est amenée à avoir 4 points d’avance durant la partie, les cartes coopétitives ne seront pas utilisées par les arbitres.**

|  |
| --- |
| ***CARTE COOPÉTITIVE******«  Avantage pour l’équipe adverse  »*****RENCONTRE SPORT CO - RUGBY** |
| ***CARTE COOPÉTITIVE******«  Avantage pour l’équipe adverse  »*****RENCONTRE SPORT CO - RUGBY** |
| ***CARTE COOPÉTITIVE******«  Désavantage pour mon équipe  »*****RENCONTRE SPORT CO - RUGBY** |
| ***CARTE COOPÉTITIVE******«  Désavantage pour mon équipe  »*** **RENCONTRE SPORT CO - RUGBY** |

|  |
| --- |
| **RUGBY** L’équipe adverse peut jouer avec un joueur de plus |
| **RUGBY**Si l’équipe adverse marque un essai, il compte double*Cette carte peut être utilisée 1 fois* |
| **RUGBY** Toutes les sorties de balle sont pour l’équipe adverse  |
|   |