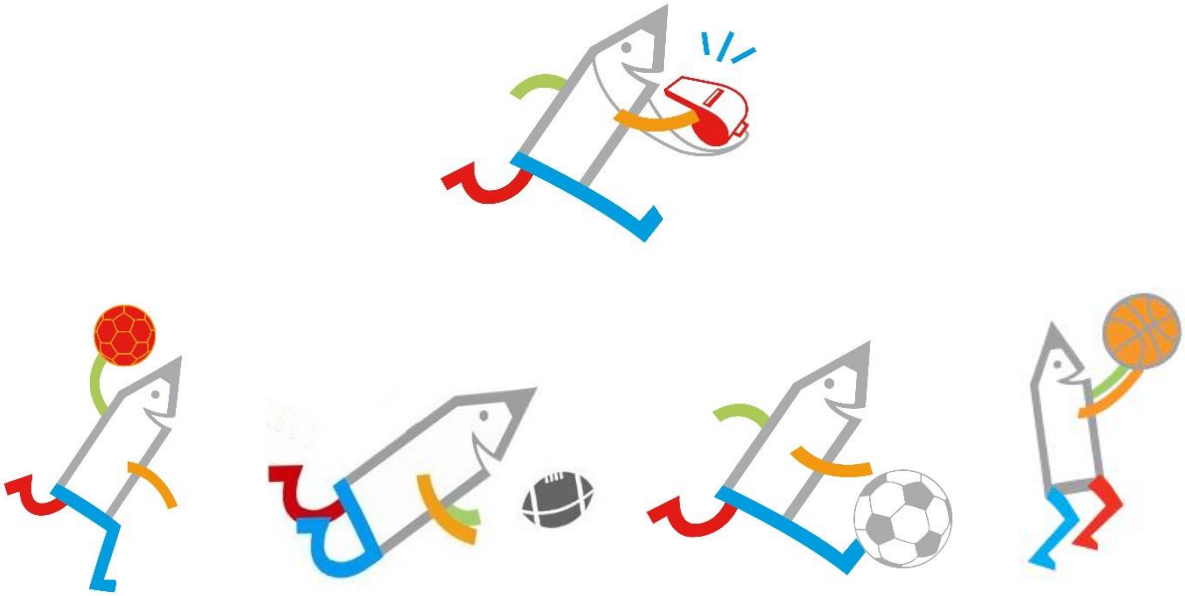
Rencontre USEP
« Sports Collectifs et jeux traditionnels »



Rencontre USEP Objectif Général	Sports Collectifs et Jeux traditionnels **Participer à une rencontre USEP**

Quand ?	*Avril – Mai* Sur stade et complexe sportif adapté

Pour qui ?	Licenciés USEP Cycle 1 (GS) Cycle 2 et Cycle 3

Les modalités

Chaque école qui souhaite participer vient sur la journée

Chaque école inscrite doit :
Apporter ballons, maillots ou chasubles, sifflets…
Participer à l'organisation – arbitrage ou autre

- Pour les Cycles 1: GS - GS/CP - CP

Petite thèque (matin) / jeu des déménageurs (l'après-midi)

- Pour les Cycles 2 : CE1 - CE1/CE2 - CE2

Joueur But le matin et **Scratch Ball USEP** l'après midi **(matériel disponible en prêt)**

- Pour les Cycles 3: CE2/CM1 - CM1 - CM1/CM2 - CM2

Deux activités sur la journée :

JEUDI

FUTSAL / HAND ou FUTSAL / BASKET ou FUTSAL / RUGBY ou HAND / RUGBY ou BASKET / RUGBY

Les différents niveaux possibles sont :
- GS - GS/CP - CP
- CE1 - CE1/CE2 - CE2
- CE2/CM1 - CM1 - CM1/CM2 - CM2

CRAMPONS INTERDITS !!!!
Toutes les équipes doivent être mixtes, au moins une fille en jeu.
Les équipes qui jouent sans fille ne seront pas classées…

Objectif « USEP »

L'élève « Acteur » comme Vecteur de Réussite
- **la responsabilisation de l'enfant** et son accession à l'autonomie
- **l'appropriation par l'enfant des principes démocratiques** et des valeurs de solidarité et de respect (respect des règles, respect des autres, respect des engagements)

Vers les compétences

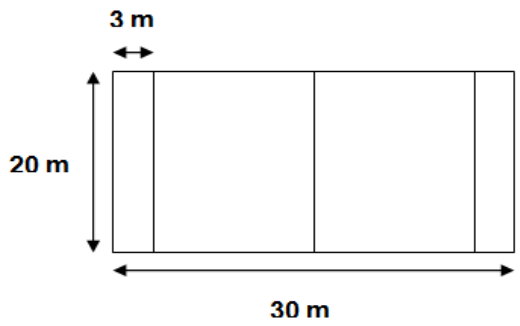
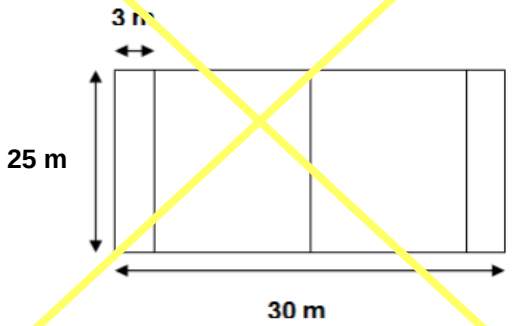
S'affronter individuellement ou collectivement
S'engager lucidement dans la pratique de l'activité
Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action
Mesurer et apprécier les effets de l'activité
Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif

DEROULEMENT DE LA JOURNEE

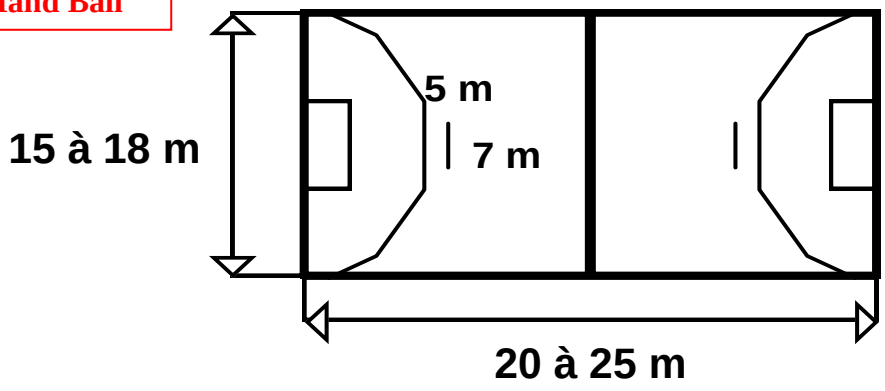
9h30/ 10h00	Accueil des écoles et de leurs équipes Dès l'arrivée, chaque école doit « pointer » au secrétariat « général » Ensuite, chaque équipe doit se rendre sur le lieu précis de son activité pour : ✓ confirmer sa présence ✓ signaler ses arbitres éventuels (enfants/**adultes**) ✓ recueillir les dernières infos
10h00 12h00	Début des activités Arrêt des rencontres *Pour les « grands », fin des tournois du matin…*
12h15	Arrêt des activités **Annonce des résultats de chaque poule pour les tournois de la matinée (Cycle 3).**
12h30	Moment de convivialité offert aux adultes Pique-nique
13h30	Reprise des activités. *Pour les « grands », début des tournois de l'après-midi ;* *Attention ! Les équipes changent de lieu d'activité !*
15h30	Fin de toutes les rencontres
15h45/16h	Goûters offerts par le Magasin E. LECLERC de CAHORS- PRADINES
16h/16h15	Départ du stade

CYCLE 3

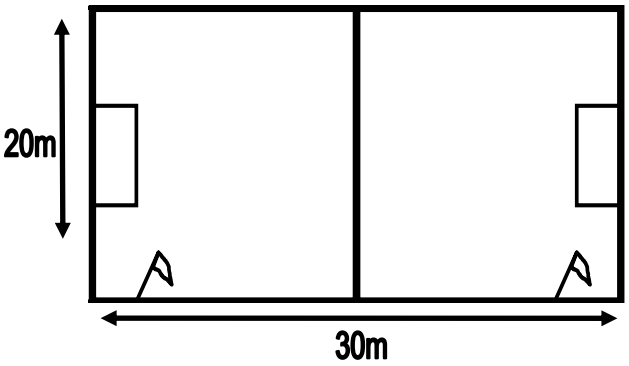
Organisation des divers pôles

Pôle Rugby	Pôle Rugby a toucher
	

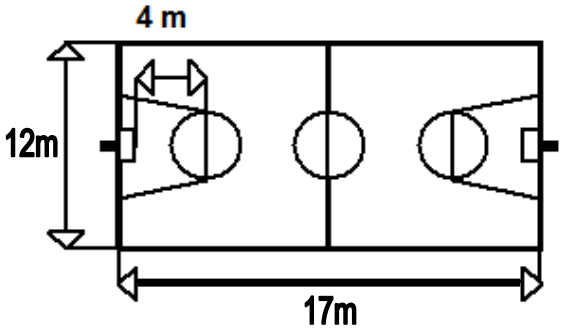
Pôle Hand Ball



Pôle Futsal



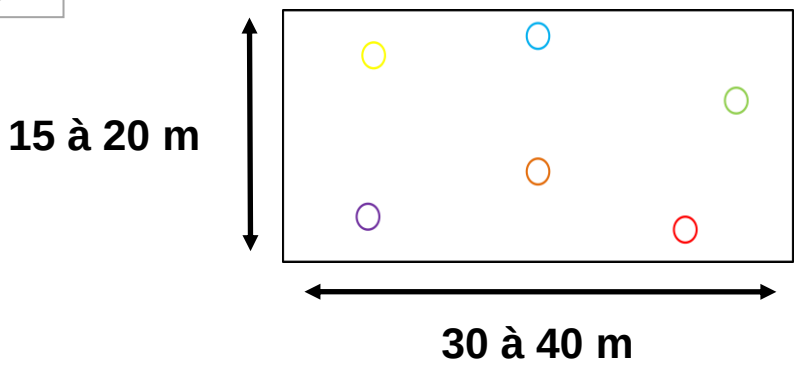
Pôle Basket



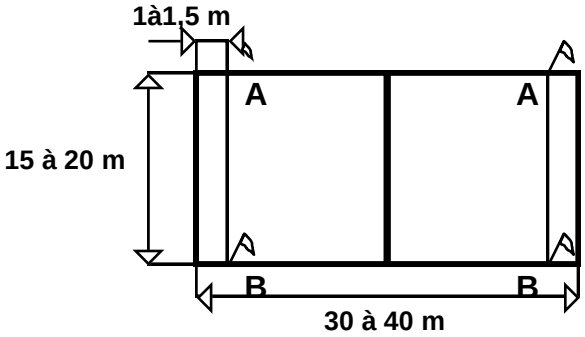
CYCLE 2

CYCLE 1

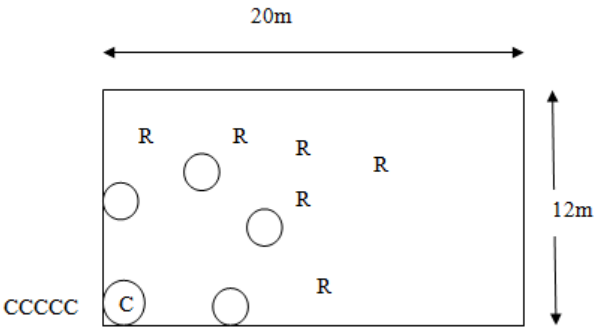
Pôle Scracth ball



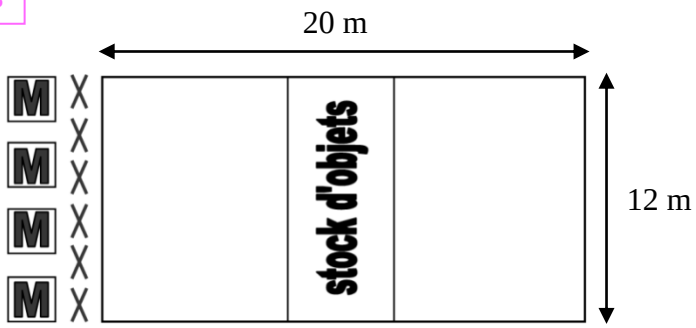
Pôle Joueur but



Pôle petite thèque



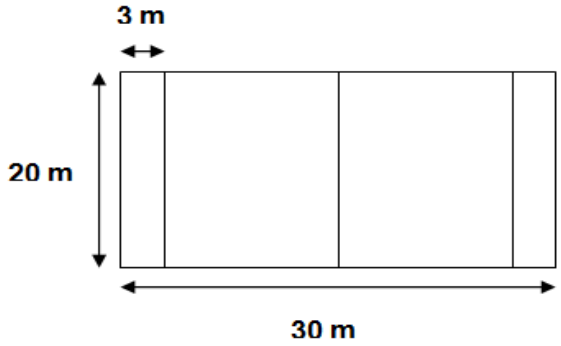
Pôle jeu des déménageurs



REGLEMENT RUGBY EDUCATIF U.S.E.P - Cycle 3

- Equipe mixte de 6 joueurs. ***Au moins 1 fille en jeu.***
  Les remplaçants pourront rentrer au début de chaque période.
  Aucun joueur ne pourra jouer les 3 périodes.

- **Terrain** : 30 m x 20 m



- **Durée du jeu** : suivant le nombre d'équipes par poule, entre 8 et 14 minutes (un arrêt de jeu pour les matchs de plus de 10 minutes)

- **Marques** : touché au sol dans l'en-but adverse (la ligne de but fait partie de l'en-but)

- **DEVOIRS et DROITS des joueurs :**

  - Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer…
  - **Le jeu au pied est interdit.**
  - L'arrêt du porteur du ballon se fait en le plaquant, (**pas de plaquage au-dessus des épaules,**
  ni de crocs en jambe).
  - Le joueur plaqué doit immédiatement passer le ballon ou le lâcher.
  - Obligation pour tous d'**être debout pour rejouer** le ballon.

- **HORS JEU** : Tout joueur, situé en avant d'un partenaire jouant le ballon, n'a pas le droit de faire une action de jeu.

- **EN AVANT** : Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu.
  Les fautes dans l'en-but sont assimilées à celles du champ de jeu.

Lancement du jeu	Début match, fautes, arrêt de jeu	Lieu
Dans chaque cas : -L'arbitre présente le ballon à 1 main à l'équipe qui doit en bénéficier. -L'adversaire doit se placer à 5 m -Le jeu débute dès qu'un joueur se saisit du ballon présenté par l'arbitre.	Coup d'envoi Coup de renvoi (ballon aplati par un joueur défensif) En avant, ballon injouable… Sortie en touche	Au centre du terrain A 5 m de la ligne de but A l'endroit de la faute (à 5 m mini, de toute ligne) A l'endroit de la sortie en touche, et à 5 m de toute ligne

Sanction : Exclusion temporaire : jeu dangereux « anti-jeu », énervement
Exclusion définitive : acte de brutalité manifeste « incorrection », récidive après Une exclusion temporaire.

Crampons (même « moulés ») interdits !!!

Ces règles sont une base pour organiser le jeu. Elles peuvent être adaptées selon les circonstances (ex : durée des rencontres, nombre de joueur sur le terrain…)
Dans tous les cas, le principe de mixité (au moins 1 fille en jeu) doit être respecté : les équipes qui ne peuvent pas être mixtes j**oueront sans être classées.**
De manière générale, l'esprit de l'USEP doit prévaloir…

Nouveauté

REGLEMENT RUGBY A TOUCHER (2 secondes) U.S.E.P - Cycle 3

- Equipe mixte de 6 joueurs. ***Au moins 1 fille en jeu.***
  Aucun joueur ne pourra jouer les 3 périodes.

- **Terrain** : 30 m x 25 m

- **Durée du jeu** : suivant le nombre d'équipes par poule, entre 8 et 14 minutes (un arrêt de jeu pour les matchs de plus de 10 minutes)

- **Marques** : touché au sol dans l'en-but adverse (la ligne de but fait partie de l'en-but)
  Un joueur touché dans l'en but peut marquer. Un joueur touché avant l'en but à 2 secondes pour marquer ou passer.

- **DEVOIRS et DROITS des joueurs :**
  - Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer…
  - **Le jeu au pied est interdit.**
  - Obligation d'**être debout pour jouer** le ballon.

- Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce : " TOUCHER ", " 1 " , " 2 " .
- Le porteur de balle " touché " a 2 secondes pour faire une passe ou marquer, sans obligation de s'arrêter.

- Les défenseurs doivent toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules.
- Les défesnseurs ne peuvent pas jouer le ballon (arracher) dans les mains du porteur de balle.
- Les défenseurs peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon tombé au sol pour contre-attaquer.
- Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules , le jeu continue. L'arbitre peut annoncer " Jouez " en cas de litige.

- ARBITRAGE : Valider le toucher = les deux simultanément + hauteur du toucher (entre ceinture et épaules) : Communication verbale - " TOUCHER ", " 1 " , " 2 " (audible pour tout le monde)

HORS JEU : Tout joueur situé en avant d'un partenaire jouant le ballon, n'a pas le droit de faire une action de jeu.

EN AVANT : Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu.
Les fautes dans l'en-but sont assimilées à celles du champ de jeu.

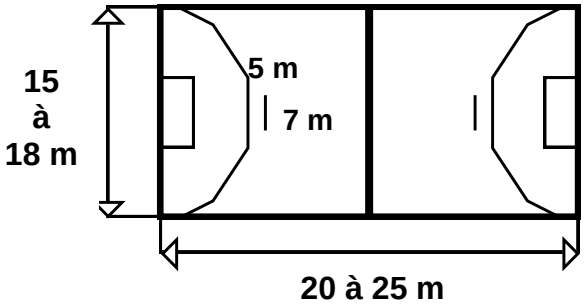
Lancement du jeu	Début match, fautes, arrêt de jeu	Lieu
Dans chaque cas : -L'arbitre présente le ballon à 1 main à l'équipe qui doit en bénéficier. -L'adversaire doit se placer à 5 m -Le jeu débute dès qu'un joueur se saisit du ballon présenté par l'arbitre.	Coup d'envoi Coup de renvoi (ballon aplati par un joueur défensif) En avant, ballon injouable… Sortie en touche	Au centre du terrain A 5 m de la ligne de but A l'endroit de la faute (à 5 m mini, de toute ligne) A l'endroit de la sortie en touche, et à 5 m de toute ligne

Sanction : Exclusion temporaire : jeu dangereux « anti-jeu », énervement
Exclusion définitive : acte de brutalité manifeste « incorrection », récidive après Une exclusion temporaire.

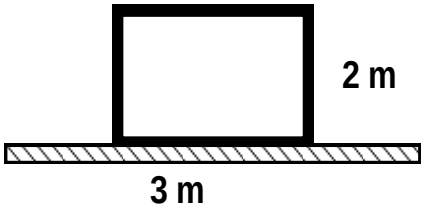
Crampons (même « moulés ») interdits !!!

REGLEMENT DU HANDBALL U.S.E.P - Cycle 3

LE TERRAIN :



LES BUTS :



LES EQUIPES : Les équipes sont mixtes et se composent de 5 joueurs dont une fille minimum (y compris un(e) gardien(ne) de but).

DUREE DE LA RENCONTRE : suivant le nombre d'équipes par poule, entre 8 et 14 minutes (un arrêt de jeu pour les matchs de plus de 10 minutes). Une rotation des joueurs est obligatoire, "tout le monde doit jouer".

REGLES :

- 1 seul dribble est autorisé dans sa moitié de terrain (entre la ligne médiane et sa propre zone de but), dribble libre dans sa zone d'attaque. (dans la moitié de terrain adverse)
- Engagement au centre du terrain au début de chaque mi-temps (tirage au sort en début de match, l'équipe gagnante engage, l'autre équipe engagera lors de la 2ième période)
- Après un but la remise en jeu est faite par le gardien au coup de sifflet de l'arbitre
- Remise en jeu à l'endroit exact de la sortie de la balle avec un pied sur la ligne de touche, adversaire à "3 m"(3 grands pas)
- L'enfant dispose environ de "3 pas "et "3 secondes" pour passer, dribbler ou tirer
- Contacts et heurts : le contact est toléré, le choc est sanctionné en course comme à l'arrêt
- Fautes du défenseur : ne pas tenir, pousser ou accrocher l'attaquant ne pas taper ou arracher le ballon à l'attaquant

Sanctions : toute faute sera sanctionnée d'un jet franc (ou par un penalty si action de tir)
Exécution à l'endroit exact, à l'arrêt, à la main, adversaire à " 3 m" ("3 grands pas")

Violation de la Zone :
Par un attaquant: Jet Franc à "6 m."
Par un défenseur : Penalty à " 7 m" si franchissement volontaire pour arrêter le but

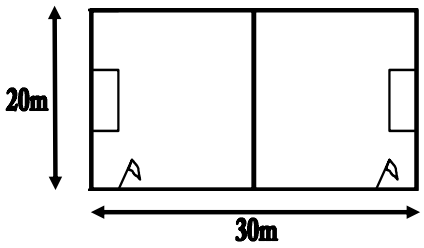
Sortie de but :

- si le ballon a été touché par un défenseur alors « corner » pour l'équipe attaquante,
- si le ballon est mis hors des buts par le gardien alors relance par le gardien. (sans attendre de coup de sifflet de l'arbitre)
- la passe au gardien, à l'intérieur de sa zone est interdite. Celui-ci peut sortir de sa zone pour participer au jeu, mais ne peut revenir en zone avec le ballon.

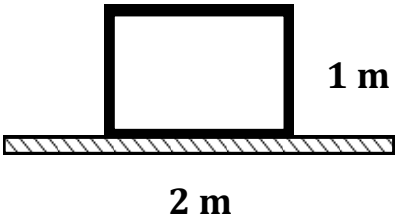
MARQUES : 1 point par but marqué

REGLEMENT DU FUTSAL - Cycle 3

LE TERRAIN :



LES BUTS :



Ballon : Ballon spécifique Futsal de taille 4

Durée du jeu : suivant le nombre d'équipes par poule, entre 8 et 14 minutes (un arrêt de jeu pour les matchs de plus de 10 minutes)

Nombre de joueurs :
5 dont le gardien.
Nombre illimité de remplacements.
Remplacement à tout moment de la partie.

Fautes et comportement :
Contacts et tacles interdits.
Toutes les contestations sont sanctionnées par un coup franc.
Comptabilisation des fautes collectives.
Penalty à partir de la troisième faute collective dans une mi-temps.
Les fautes suivantes sont également sanctionnées par penalty à 6 mètres (4ème faute, 5ème faute…)

Gardien de but
Un gardien ne peut pas prendre avec les mains une passe volontaire d'un partenaire (coup franc).
Le gardien peut jouer au pied sur une passe d'un partenaire.
Une zone dans laquelle le gardien peut se saisir du ballon avec les mains.

Dégagement du ballon :
Le gardien doit remettre le ballon en jeu à la main ou au pied (ballon au sol).
Le dégagement de volée est interdit !

Coups francs :
Tous les coups francs sont directs.
Joueurs adverses à 5 mètres.

Penalty :
Penalty à 6 mètres de la ligne de but lorsqu'une faute est commise dans la zone du gardien.

Coup d'envoi et reprise de jeu :
Coup d'envoi vers l'avant et joueurs adverses à 5 mètres.

Rentrée de touche :
Exclusivement au pied : ballon arrêté sur la ligne.
Pas de but direct sur touche.
Joueurs adverses à 5 mètres.

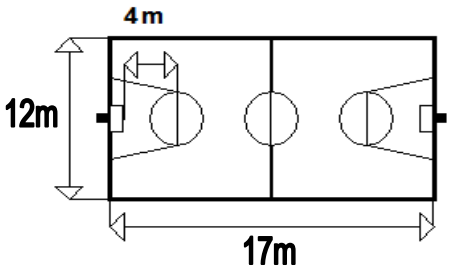
Corner :
Au pied - Joueurs adverses à 5 mètres.

But marqué :
Un but peut être marqué à n'importe quel endroit du terrain.

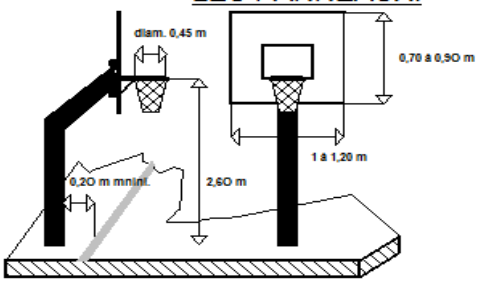
CRAMPONS INTERDITS (mêmes « moulés ») !!!

REGLEMENT DU MINI-BASKET U.S.E.P 4 X 4

TERRAIN



LES PANNEAUX:



Les lignes des lancers francs doivent être situées à 4 m du panneau.

Ballon: ballon synthétique taille 5.

LES EQUIPES

Composition des équipes **(4 joueurs)**

Toutes les équipes sont **mixtes (avec au moins 2 filles,** dont 1 fille en jeu sur le terrain). **5 joueurs minimum pour les écoles Basket/Futsal et 6 joueurs minimum pour les écoles Basket/Rugby.**

LA PARTIE :

3 périodes de 3 ou 4 minutes suivant le nombre d'équipes par poules (suivant le nombre d'équipes par poule) ,1 mn de repos entre chaque période.
Le coup de sifflet final interviendra à l'issue du temps de jeu.
Toutefois, si un dernier shoot est en cours avant ce coup de sifflet, le panier (réussi, après le coup de sifflet) sera validé. De même un lancer franc accordé juste avant la fin du match sera effectué (juste après le coup de sifflet).

REMPLACEMENT DES JOUEURS

A chaque période, 3 joueurs (dont une fille) de chaque équipe sont sur le terrain.
Aucun joueur ne peut disputer les 3 périodes
(ce qui oblige donc la présence de 2 filles minimum et d'au moins 6 joueurs par équipe).
Les équipes qui seront dans l'impossibilité de venir avec 2 filles pourront jouer avec 1 seule qui devra obligatoirement disputer 2 des 3 périodes.

Les équipes n'ayant aucune fille, ne seront pas classées lors des tournois USEP.

Joueur blessé ou joueur exclus
Tout joueur ayant 4 fautes personnelles sera exclu du terrain.
Dans ce cas (ou également pour le remplacement d'un joueur blessé):
1ère ou 2ème période : remplacement par un quelconque joueur
(l'entrée en jeu de ce dernier compte pour une période, ce joueur devant toutefois rejouer une période complète...)
3ème période : remplacement par un joueur n'ayant joué qu'une seule période

REGLES DE CONDUITES (Esprit du jeu)

* Les joueurs doivent faire preuve du meilleur esprit de correction et de sportivité.
* Jeu «sans contact» : attaquants ou défenseurs doivent tout mettre en œuvre pour éviter les contacts avec les adversaires. L'adversaire est un camarade de jeu.

REGLES TECHNIQUES

***Règles incontournables :**

* Le ballon est joué avec les mains. Frapper le ballon avec le poing ou avec le pied est une violation.
(Si, au cours du jeu le ballon touche accidentellement, le pied ou la jambe du joueur, il n'y a pas violation).

* Le ballon est hors jeu s'il touche :
-Les lignes qui délimitent le terrain ou un joueur situé lui-même hors du terrain.
-Les supports, les arêtes, la face postérieure du panneau
(L'arbitre ordonne un entre deux s'il y a doute quant à la responsabilité du hors jeu.)

* Progression avec le ballon (règles classiques).
- 2 temps au sol (**marcher interdit**)
- pivoter
- dribbler (**reprise de dribble interdite**)

Règles à appliquer avec la plus grande tolérance :

* Règle des 3 secondes (pour les attaquants qui « attendent » sous le panier adverse...).
L'appliquer avec rigueur lorsqu'un joueur y demeure volontairement pour recevoir le ballon
ne pas l'appliquer s'il s'y trouve accidentellement sans participer directement à l'action.

* Règle des 5 secondes (pour l'équipe en possession du ballon, afin de faire « activer » le jeu):
Pour remettre le ballon en jeu.
Pour le joueur s'il est étroitement marqué.
Pour tirer un lancer-franc.

VIOLATIONS ET SANCTIONS

Une violation est une infraction aux règles techniques.
L'arbitre siffle les violations et le ballon devient « mort ».
Il est remis en jeu :
- Par l'équipe adverse hors des limites du terrain ou par un entre deux
(Lors de la remise en jeu aucun autre joueur ne peut avoir une partie quel conque de son corps sur ou au-delà de la ligne de touche.)
- L'entre-deux à lieu au centre du terrain ou sur les lignes de lancer-franc :
  - lors de la mise en jeu
  - sur un ballon tenu (règle des 5 secondes)
  - sur un ballon resté coincé au panier
  - sur double faute
  - sur litige.

Classification des fautes et sanctions :

* Faute **simple** ou normale : c'est un contact avec l'adversaire sans intention (pas de lancer franc, remise en jeu depuis la touche).

* Faute **volontaire** (donne lieu à 1 ou 2 lancer(s) franc(s) :
- une faute provoquée délibérément (2 lancers francs)
- une faute sur un joueur qui tire au panier (si panier réussi, donc validé : 1 seul lancer franc supplémentaire ; si panier échoué : 2 lancers francs).

* Faute **disqualificative** (2 lancers francs): faute flagrante antisportive dans le but de brutaliser l'adversaire ou en cas d'irrespect vis à vis d'un officiel. Le joueur fautif est exclu et peut être remplacé.

*** Double** faute : faute commise par deux adversaires en même temps (entre deux)

* **Quatrième** faute : tout joueur ayant commis quatre fautes personnelles sera exclu du terrain

PRINCIPALES FAUTES PERSONNELLES

Fautes du défenseur :
TENIR - POUSSER – ACCROCHER...

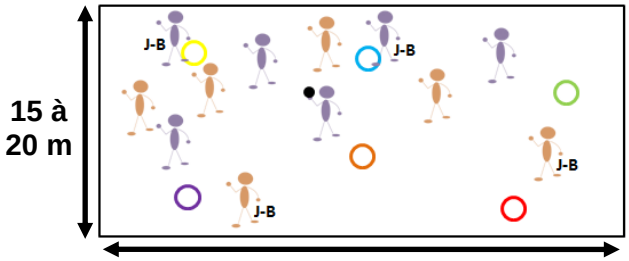
Fautes de l'attaquant :
Le passage en force : entrer en contact avec un adversaire placé sur son chemin, tenter de passer entre 2 joueurs sans en avoir la place.

LANCER FRANC (1 POINT PAR LANCER REUSSI)

Conditions d'exécution :
Le joueur, **derrière la ligne,** doit exécuter son lancer dans un délai de 5 secondes. Les autres se répartissent **sur les côtés, entre le panneau et le lanceur** (sans gêner ce dernier). Aucun d'eux ne doit bouger avant que le ballon n'ait touché le panneau ou le cercle du panier.

REGLEMENT SCRACTH BALL U.S.E.P

Le « Scratch'ball » est un nouveau jeu collectif qui permet de développer l'adresse, la vitesse et l'esprit d'équipe.
Il fait appel à différentes stratégies tactiques et n'autorise aucun contact.

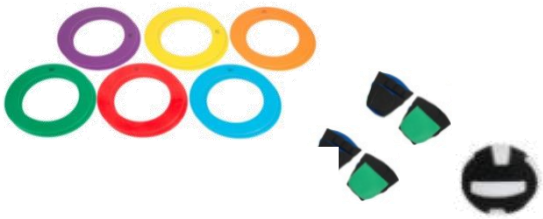


Il possède de nombreux atouts pédagogiques:

-Il favorise une pratique sportive mixte.
-Il est accessible à tous par ses règles simples et l'absence de contact
-Il a été créé dans l'optique de favoriser le jeu collectif et les tactiques d'équipe.

MATERIEL:

- 4 gants auto-agrippants
- 1 balle
- 6 bases
- dossards



LES EQUIPES : Le scratch ball est un jeu sportif collectif qui se joue exclusivement à la main et qui oppose 2 équipes mixtes de 6 joueurs.

REGLES DU JEU : Marquer plus de points que l'équipe adverse dans le temps imparti.

POUR LA RENCONTRE DÉPARTEMENTALE
Les matchs se dérouleront en 2 périodes de 5 minutes (suivant le nombre d'équipes par poule),
LE GANT SCRATCH SE POSITIONNE SUR LA MAIN FAIBLE DU JOUEUR

L'engagement : Le ballon est mis en jeu par l'arbitre au centre du terrain par un "entre-deux" (un lancer en chandelle entre deux joueurs adverses).

La remise en jeu, après un but, se fait au centre du terrain par l'équipe qui n'a pas marqué le point.

L'attaque : Tous les joueurs même les joueurs but peuvent attaquer et se déplacer sur le terrain.

Progression de la balle : L'équipe attaquante doit effectuer au moins **3 passes** avant d'adresser la balle à un de ses joueurs but. Si la balle tombe au sol, le compteur repart à 0 mais la possession reste à la même équipe. Les passes successives entre 2 mêmes joueurs ne comptent que pour 1 seule passe. Le porteur de la balle dispose de 3 pas pour élargir son champ d'action et permettre la continuité du jeu. CES 3 PAS NE SONT PAS OBLIGATOIRES.

Pour marquer un point : un des deux « joueurs but » devra réceptionner la balle à deux mains (sans rebond), tout en ayant une partie du corps (pied, main, genou…) en contact ou à l'intérieur d'une des 6 bases (peu importe la couleur du cerceau).

Un point supplémentaire si la balle est réceptionnée à une main (scracth).
Le scratch est positionné sur la main faible du joueur.

La défense : Les défenseurs, quant à eux n'auront pas le droit de défendre au contact ou à l'intérieur des bases, au moins une longueur de bras.

Pour passer en phase offensive, une seule possibilité, intercepter la balle sans la faire tomber. Si le défenseur l'intercepte alors qu'elle tombe au sol, la balle reste en possession de l'autre équipe qui recommence à zéro.

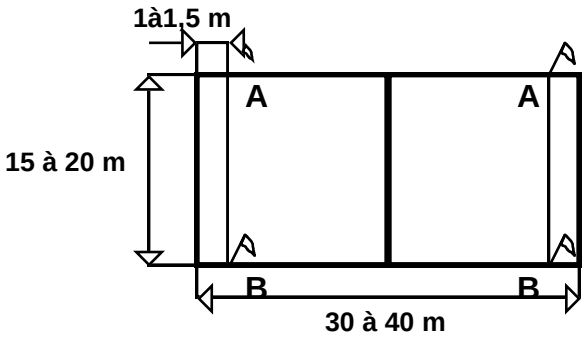
La touche : Si un joueur fait sortir la balle du terrain, elle est remise en jeu à l'endroit de la sortie par l'équipe adverse.

Sécurité : Pas de contact, les défenseurs ne doivent pas arracher le ballon des mains des attaquants et doivent se tenir à une distance respectable (au moins une longueur de bras). Toute brutalité entraîne la perte de la balle.

Exemple de VARIANTE : les joueurs but de l'équipe des oranges pourront seulement marquer sur 4 bases (verte, orange, jaune, rouge).

REGLEMENT DU JOUEUR BUT U.S.E.P

LE TERRAIN



LES EQUIPES :
Les équipes sont mixtes et se composent de 6 à 8 joueurs.

DUREE DE LA RENCONTRE:
Les matchs se dérouleront en 2 périodes de 5 minutes (suivant le nombre d'équipes par poule)**, à chaque arrêt une rotation des joueurs est obligatoire, « tout le monde doit jouer ».**

MATERIEL:
Un ballon type handball (petit modèle), des dossards, un chronomètre.

REGLES:
L'engagement : Le ballon est mis en jeu par l'arbitre au centre du terrain par un "entre-deux" (un lancer en chandelle entre deux joueurs adverses).

Progression de la balle : L'équipe attaquante doit effectuer au moins 3 passes avec ou sans rebond avant d'adresser le ballon à son joueur but.1 REBOND MAXIMUM AVANT RECEPTION DE LA PASSE si cette règle n'est pas respectée le ballon est remis à l'équipe adverse à l'endroit de la faute. Les passes successives entre 2 mêmes joueurs ne comptant que pour 1 seule passe. Le porteur du ballon dispose de 3 pas pour élargir son champ d'action et permettre la continuité du jeu. CES 3 PAS NE SONT PAS OBLIGATOIRES.

Le joueur but se déplace à l'intérieur de son couloir pour recevoir de **VOLÉE** une passe d'un de ces équipiers. S'il sort du couloir, ou échappe le ballon, l'équipe adverse remet le ballon en jeu au coin A ou B (voir croquis)

Les défenseurs ne doivent pas arracher le ballon des mains des attaquants. Toute brutalité entraîne la perte du ballon. Ils ne peuvent défendre à l'intérieur de la zone de leur joueur but. Si le ballon est sorti de la zone d'en but du capitaine (le joueur but) par un défenseur, le ballon est remis à l'équipe adverse au coin A ou B.

La touche : Si un joueur fait sortir le ballon par une ligne latérale, il est remis en jeu sur cette ligne par un joueur adverse.

La remise en jeu, après un but, se fait au centre du terrain par l'équipe qui n'a pas marqué le point.

Sécurité : Pas de contact, les défenseurs doivent se tenir à une distance respectable (au moins une longueur de bras) des attaquants.

MARQUES
Faire parvenir le ballon par une passe directe (sans rebond) à son joueur but / 1 point par but marqué.
A chaque point, le joueur de l'équipe ayant marqué remplace son joueur but.
L'arbitrage de la rencontre de joueur-but doit s'effectuer dans le respect de ces règles, mais aussi et surtout dans l'esprit du jeu et de l'U.S.E.P.

LE JEU DES DÉMÉNAGEURS U.S.E.P

Compétences :

- Ramasser
- Transporter
- Courir
- Viser
- Lancer

Objectifs :

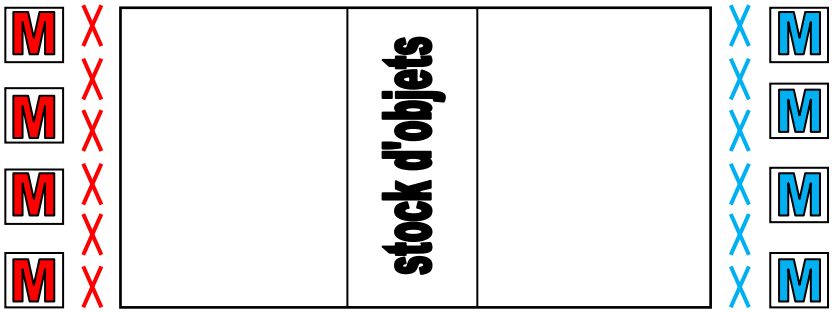
- Participer à un jeu collectif
- Enchaîner différentes habilités
- Courir en prenant des indices visuels
- Respecter les consignes

Organisation :

- Stock d'objets
- 8 caisses (maisons)
- 2 équipes de 6 joueurs
- Terrain : 20*12 m
- La partie se joue en 2 ou 3 manches (selon le nombre d'équipes inscrites)

Règles du jeu :

Disposition des joueurs : Positionner 2 équipes de nombre égal, derrière chaque ligne de fond. Si une équipe est en supériorité numérique il est possible de donner une contrainte a deux joueur de cette équipe (ex : lancer l'objet avec sa main faible).



Déroulement :

Au top départ, chaque joueur va chercher un seul objet à la fois et le ramène dans une de ses maisons (caisses) de couleur, les déménageurs doivent ramener les objets le plus rapidement possible dans leurs maisons, en se faisant des passes ou pas. Pour valider 1 point le joueur doit jeter l'objet de sa ligne de fond dans une de ses maisons qui correspond à la couleur de l'objet. Si le lancer est raté le point est perdu et le joueur va chercher un autre objet, ainsi de suite.

Le jeu s'arrête quand tous les objets sont récupérés.

L'équipe qui a ramené le plus d'objets dans ses maisons a gagné.

Conseils :

- Ne pas se précipiter au moment de lancer l'objet dans une de ses maisons.

Variantes :

- 2 joueurs de chaque équipe « des loups » vont dans le camp adverse pour les empêcher de marquer des points.

LA PETITE THEQUE U.S.E.P (adaptée)

Objectifs :

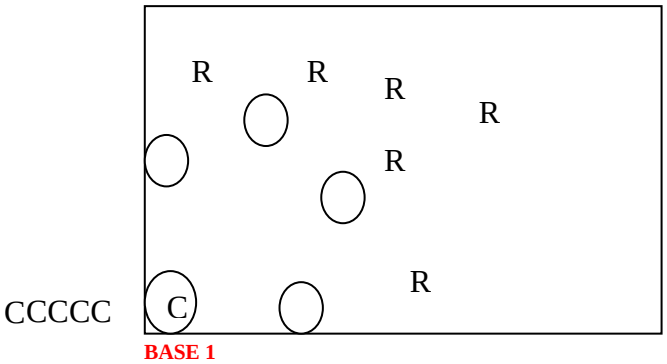
- Intégrer les notions d'action collective et de stratégie
- Enchaîner différentes habilités (course/passe)
- Courir en prenant des indices visuels

Organisation :

- 1 ballon
- 5 cerceaux (bases)
- 2 équipes de 6 joueurs
- Terrain : 20*12 m à l'intérieur duquel sont placées 5 bornes (en cercle à 5 m de côté)
- La partie se joue en 2 manches (inversion des rôles)

Règles du jeu :

Disposition des joueurs : Les coureurs (C)
Attendent assis en colonne derrière la base 1.
Les ramasseurs (R) sont répartis au-delà du cercle



Déroulement :

Une équipe de "coureurs" affronte une équipe de "ramasseurs".
Le premier coureur (C1) se place avec le ballon sur la base 1, et au signal de l'arbitre le frappe au pied ou à la main le plus loin possible, puis il court pour réaliser un ou plusieurs tours du cercle.
Les ramasseurs doivent ramener le ballon le plus rapidement possible à la base 1, en se faisant des passes ou pas.
Le coureur marque alors 1 point par tour. Un tour non effectué en entier n'est pas comptabilisé. Si le coureur fait 2 tours et demi, il marque 2 points.

Les coureurs, à tour de rôle, lancent la balle dans le terrain, et font le plus de tours possibles des bases, avant de que les ramasseurs aient rapporté la balle au point de départ.

L'équipe qui a fait le plus de tours au total a gagné.

Conseils :

Pour les coureurs,

- Envoyer le ballon dans une zone mal occupée par les passeurs
- Bien observer le ballon pendant sa course

Pour les passeurs,

- Bien occuper le terrain pour récupérer le ballon le plus vite possible.
- Bien se déplacer pour pouvoir ramener le ballon sans le faire tomber (distance de passe, orientation vers la base 1)

Sports Collectifs et Jeux traditionnels

FICHE D'EQUIPE

1 fiche par équipe *à remplir par le responsable de l'équipe*

Activité : ……
Nom de notre équipe : ……..
Nom du responsable de notre équipe : ……

N° Terrain	Horaires	*Equipes rencontrées*	Buts pour notre équipe	Buts pour l'autre équipe	Points* pour notre équipe	Nom de l'arbitre
TOTAUX						

* Match gagné = 3 points ; Match nul = 2 points ; Match perdu = 1 point ; Match forfait = 0 point

CONTACTS

USEP 46
Gaëtan Rougié
☎ : 05 65 22 68 53
Email : usep46@fol46.org

Equipe EPS

Cahors 1:
☎ : 05 67 76 55 28

Cahors 2:
☎ : 05 67 76 55 41

Gourdon:
☎ : 05 67 76 55 61

Figeac :
☎ : 05 67 76 55 55