

CD31



Haute
Garonne

OLYMPIADE EDR

SAMEDI 19 JUIN 2021 - PRINTEMPS DU RUGBY OCCITAN



#ENROUTEPOURFRANCE2023



INTRODUCTION

- L'ENSEMBLE DES ÉCOLES DE RUGBY DE LA HAUTE-GARONNE SONT INVITÉES À PARTICIPER A L'ÉVÈNEMENT. TOUTES LES CATÉGORIES SONT CONCERNÉES DES M6 AU M14/M15F.
- CETTE ACTION SERA ORGANISÉE AVEC LA PARTICIPATION D'UN CLUB VOISIN (LES OPPOSITIONS SERONT PROPOSÉES PAR LE CD31) AVEC LA MISE EN PLACE DES ATELIERS + LA POSSIBILITÉ POUR CEUX QUI LE SOUHAITENT DE FAIRE DES MATCHS D'OPPOSITION EN TOUCHER 2SEC ET/OU JEU AU CONTACT (LE TOUCHER 2SEC SERA LA PRATIQUE PROPOSÉE AUX NOUVEAUX VENUS).

BONUS

TOUS LES JOUEURS QUI VIENNENT ACCOMPAGNES D'UN COPAIN OU D'UNE COPINE NON-LICENCIÉ(E)S SE VERONT ATTRIBUER DES POINTS BONUS.

+ 5 POINTS



BABY RUGBY

LES ECOLES DE RUGBY DISPOSANT DE SECTION BABY RUGBY (3/4 ANS) PEUVENT LES FAIRE PARTICIPER À DOMICILE À CETTE BELLE FÊTE DU RUGBY EN EFFECTUANT UN ENTRAINEMENT CLASSIQUE ADAPTÉ A LA SECTION.

POUR RAPPEL, EN AUCUN CAS DES OPPOSITIONS ET DES DÉPLACEMENTS NE SONT POSSIBLES A CET AGE !



**CLIQUEZ SUR LE LOGO DE LA CATÉGORIE POUR ATTEINDRE DIRECTEMENT
SUR LES ATELIERS CORRESPONDANTS**





CATÉGORIE M6 :

ATELIERS INSPIRÉS DU LIVRET DE FORMATION

-  [LA MARQUE](#)
-  [LE DRIBBLING](#)
-  [LA MOTRICITE](#)
-  [LA PASSE](#)
-  [LA POSTURE](#)
-  [QUIZZ](#)



[GRILLE D'ÉVALUATION M6](#)





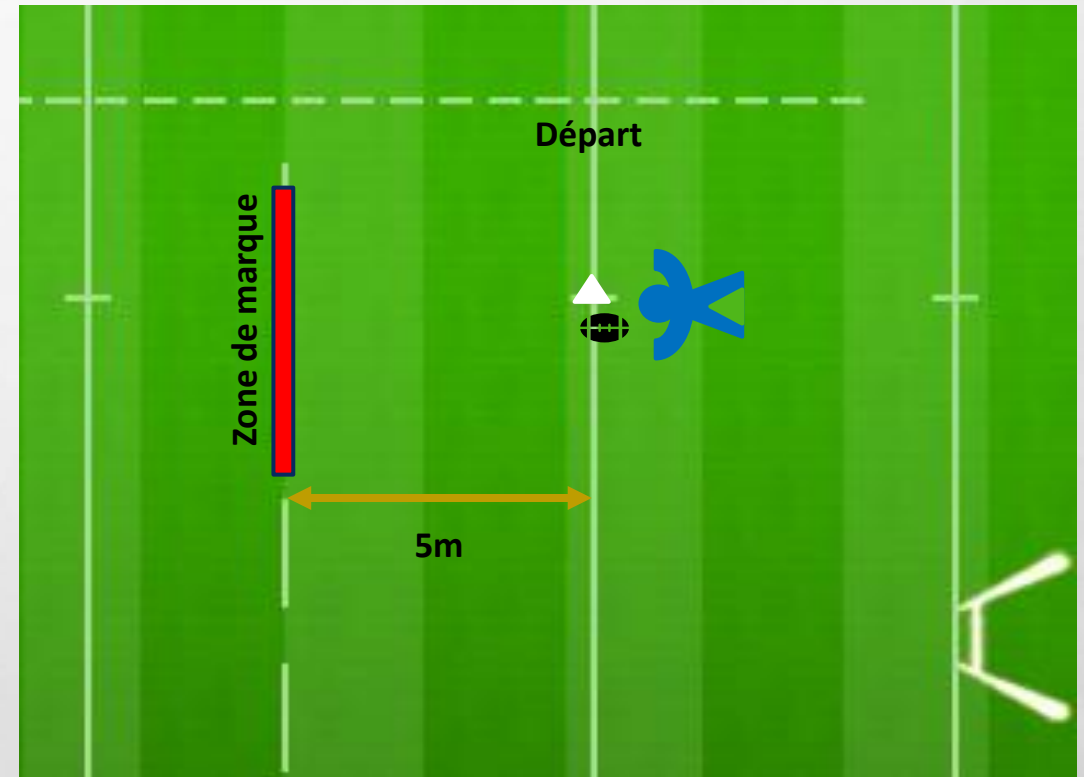
ATELIER 1 – LA MARQUE

OBJECTIF : Avancer pour marquer

BUT : RAMASSER LE BALLON ET ALLER MARQUER

CONSIGNE : LE JOUEUR EST ALLONGÉ AU SOL SUR LE VENTRE, AU SIGNAL « JEU ! », LE JOUEUR SE LÈVE, RAMASSE LE BALLON ET COURT APLATIR DANS LA ZONE DE MARQUE.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : NE PAS FAIRE D'EN-AVANT EN RAMASSANT ET EN APLATISSANT LE BALLON.



MATERIELS : Plots, Ballons



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



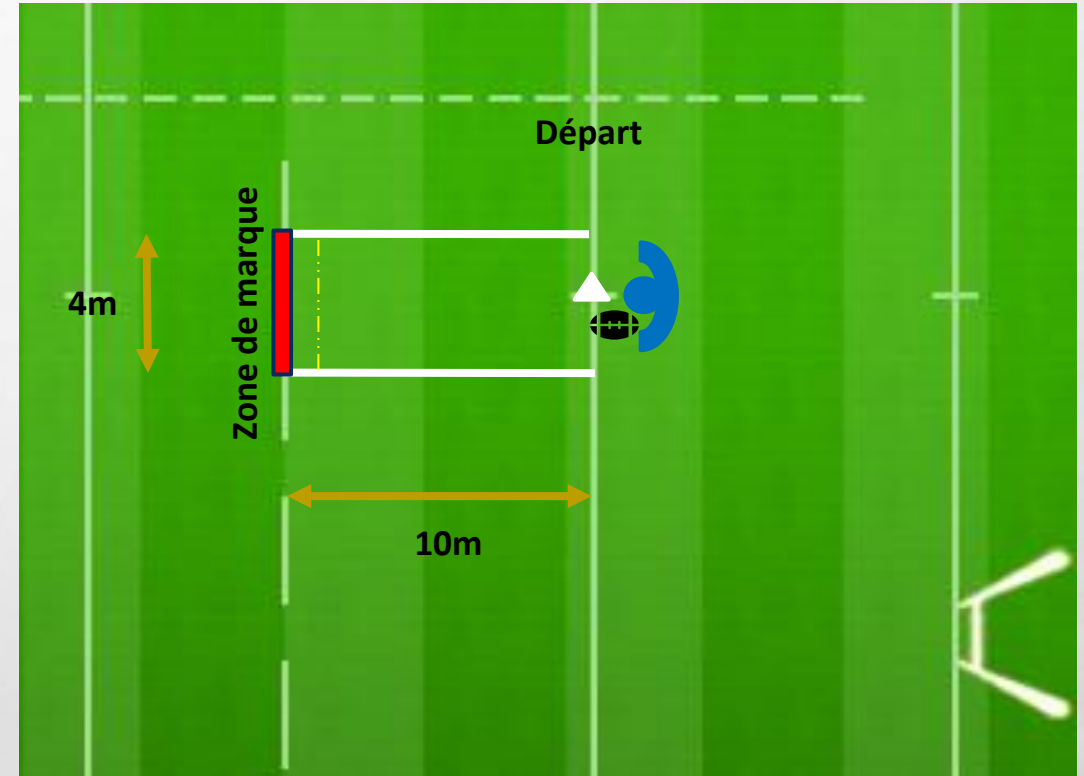
ATELIER 2 – LE DRIBBLING

OBJECTIF : Travail du jeu au pied

BUT : RÉALISER UN DRIBBLING POUR ALLER APLATIR LE BALLON DANS LA ZONE DE MARQUE

CONSIGNE : DÉPART DU BALLON AU SOL, AU SIGNAL « JEU ! », LE JOUEUR DEVRA RÉALISER LE PARCOURS EN DRIBBLING DANS LE COULOIR. (AUCUNE CONTRAINTE)

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE BALLON RESTE DANS LE COULOIR. LE JOUEUR RAMASSE LE BALLON DANS LA ZONE DÉFINIE (POINTILLES JAUNES) ET APLATIT DANS LA ZONE DE MARQUE.



MATERIELS : Plots, Ballons



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



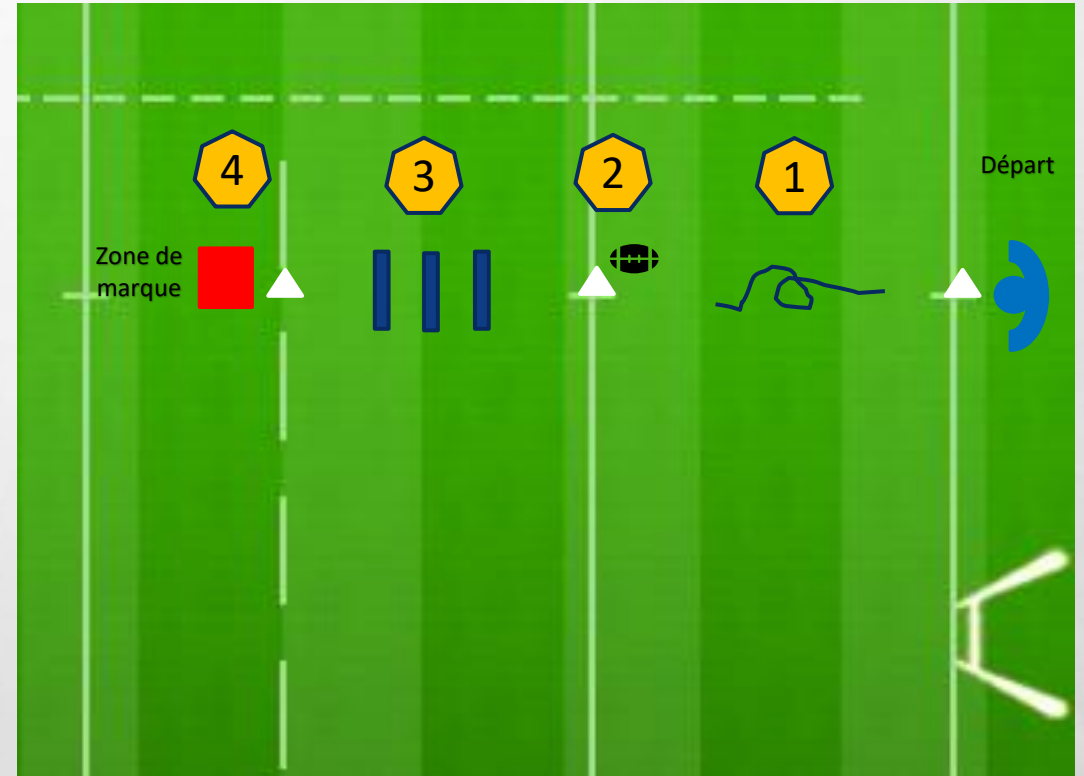
ATELIER 3 – LA MOTRICITÉ

OBJECTIF : Développer ses capacités motrices

CONSIGNE :

- 1- RAMPER
- 2- RAMASSER LE BALLON
- 3- SAUTER PIEDS JOINTS PAR-DESSUS UNE HAIE OU UN BALLON
- 4- MARQUER UN ESSAI

CRITÈRES DE RÉUSSITE : BALLON TENU A 2 MAINS.
NE PAS TOUCHER LES OBSTACLES. NE PAS TOMBER



MATERIELS : Plots, Ballons, Haies



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



ATELIER 4 – LA PASSE

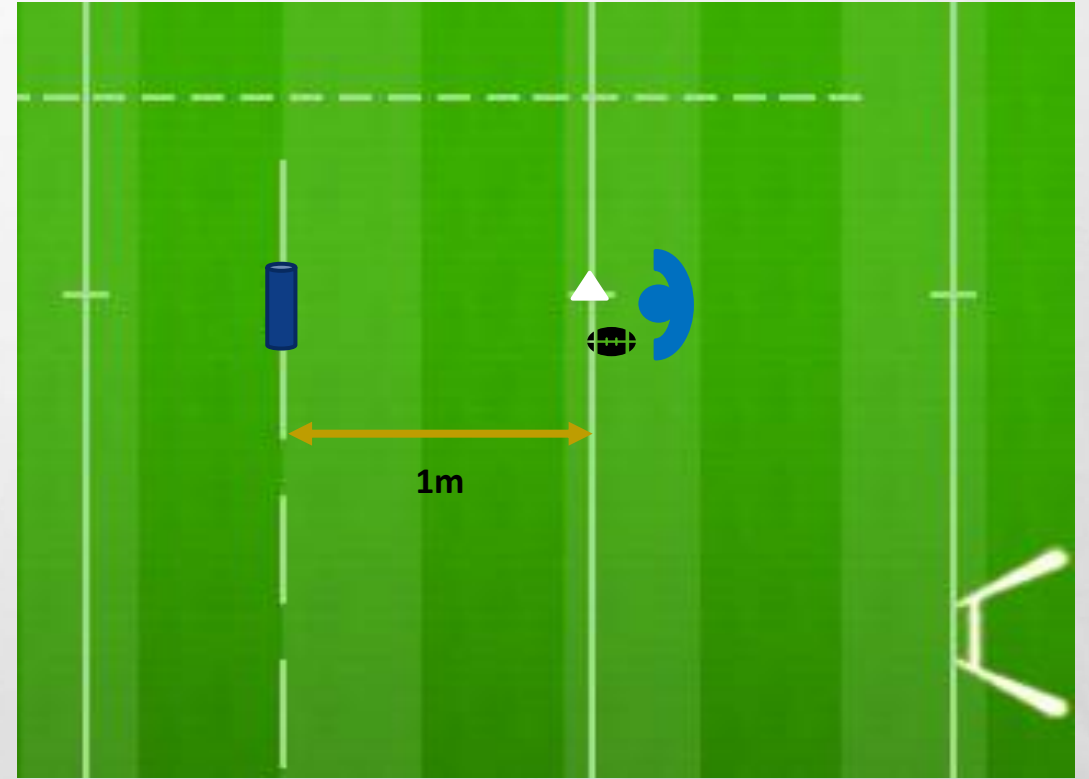
OBJECTIF : Améliorer sa précision par la passe



BUT : ATTEINDRE LA CIBLE AVEC LE BALLON

CONSIGNE : LE JOUEUR EST POSITIONNÉ DERNIÈRE UN PLOT À 1 METRE DE DISTANCE DE LA CIBLE. LA CIBLE PEUT ÊTRE MATÉRIALISÉE PAR LA PROTECTION DU POTEAU, UN SAC A PLACAGE, UN CERCEAU.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE BALLON TOUCHE LA CIBLE (PARTIE HAUTE). LE JOUEUR NE DÉPASSE PAS LA LIGNE DE DÉPART.



MATERIELS : Plots, Ballons, Cible au choix



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



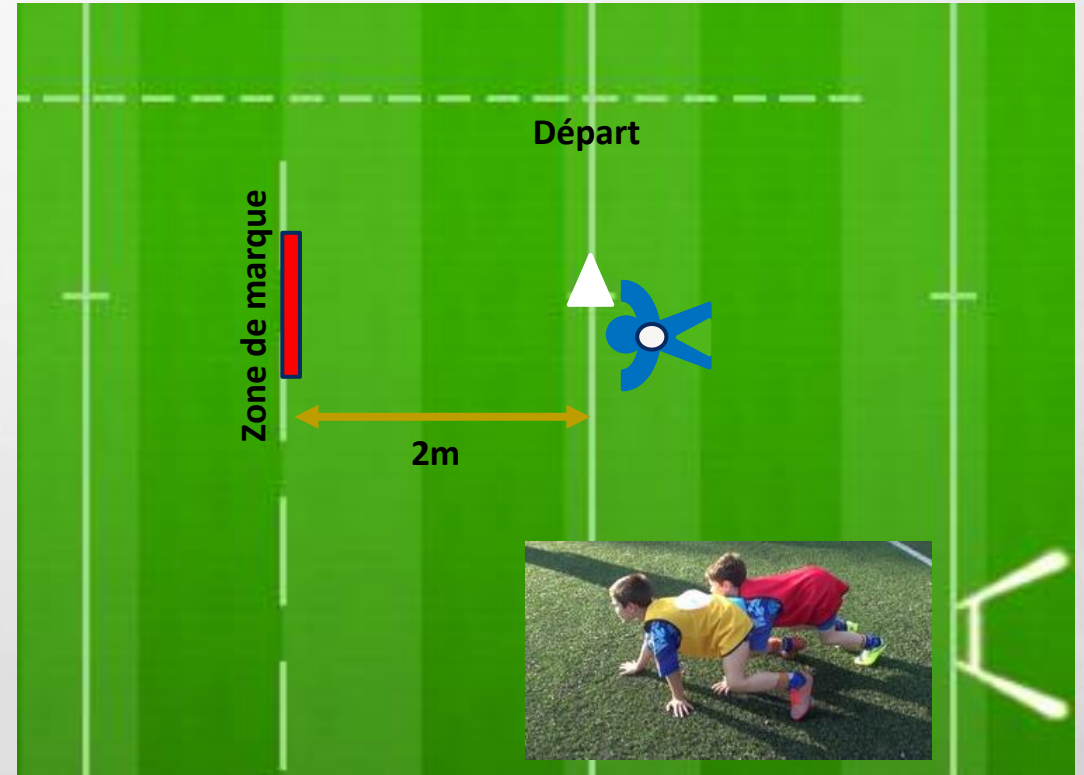
ATELIER 5 – POSTURE

OBJECTIF : Travail de posture / jouer en sécurité

BUT : ATTEINDRE LA ZONE DE MARQUE EN CONSERVANT LA BONNE POSTURE

CONSIGNE : POSITION DE DÉPART 4 APPUIS AU SOL (MAINS-PIEDS), PLACER 1 PLOT SUR LE DOS DU JOUEUR, AU SIGNAL « JEU ! », LE JOUEUR AVANCE SANS FAIRE TOMBER LE PLOT JUSQU'À LA ZONE DE MARQUE. UNE FOIS LA ZONE DE MARQUE ATTEINTE, LE JOUEUR SAISIT LE PLOT SUR SON DOS ET LE POSE DANS LA ZONE DE MARQUE.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : NE PAS FAIRE TOMBER LE PLOT POSITIONNÉ SUR LE DOS.



MATERIELS : Plots



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



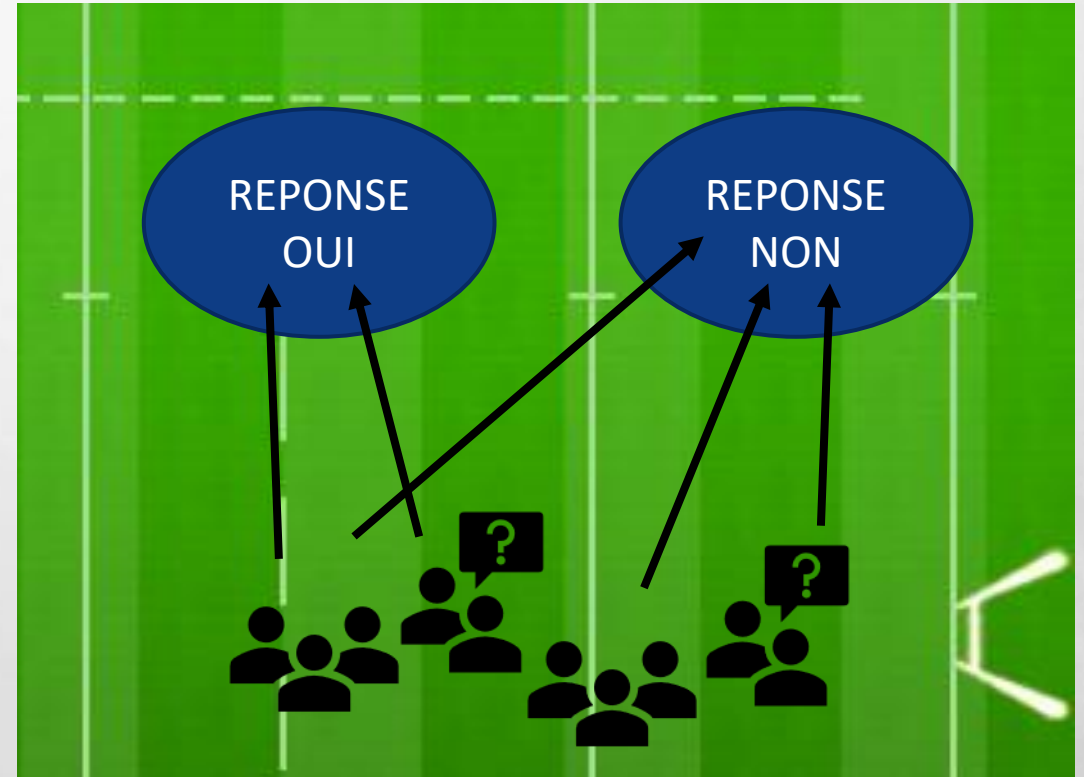
QUIZZ

REGLES DE JEU + CULTURE RUGBY



3 QUESTIONS :

- 2 SUR LA CULTURE DU RUGBY
- 1 SUR L'ARBITRAGE



Le questionnaire vous sera adressé par e-mail prochainement.

MATERIELS : Plots

GRILLE D'ÉVALUATION



ATELIERS	REUSSITE TOTALE 10 POINTS	REUSSITE PARTIELLE 5 POINTS	ECHEC 1 POINT
LA MARQUE	RÉUSSITE 100%	LE JOUEUR FAIT UN EN-AVANT SUR L'ATELIER.	LE JOUEUR FAIT DEUX EN-AVANT SUR L'ATELIER.
LE DRIBBLING	RÉUSSITE 100%	LE JOUEUR FAIT UN EN-AVANT EN MARQUANT L'ESSAI	LE BALLON SORT DE LA ZONE (COULOIR + ZONE DE MARQUE)
LA MOTRICITE	RÉUSSITE 100%	LE BALLON N'EST PAS TENU A DEUX MAINS PENDANT LE PARCOURS	LE JOUEUR RATE UNE PARTIE DE L'ATELIER. (CHUTE OU FAIT TOMBER UN OBSTACLE)
LA PASSE	LA PARTIE HAUTE DE LA CIBLE EST TOUCHÉE	LA PARTIE BASSE DE LA CIBLE EST TOUCHÉE	LE JOUEUR NE TOUCHE PAS LA CIBLE
LA POSTURE	RÉUSSITE 100%	LE JOUEUR FAIT TOMBER SON PLOT 1 FOIS	LE JOUEUR FAIT TOMBER SON PLOT 2 FOIS OU PLUS



CATÉGORIE M8 :

ATELIERS INSPIRÉS DU LIVRET DE FORMATION

-  [LA MARQUE](#)
 -  [LE DRIBBLING](#)
 -  [LA MOTRICITE](#)
 -  [LA PASSE](#)
 -  [LA POSTURE](#)
 -  [QUIZZ](#)
-  [PARCOURS COLLECTIF](#)



[GRILLE D'ÉVALUATION M8](#)





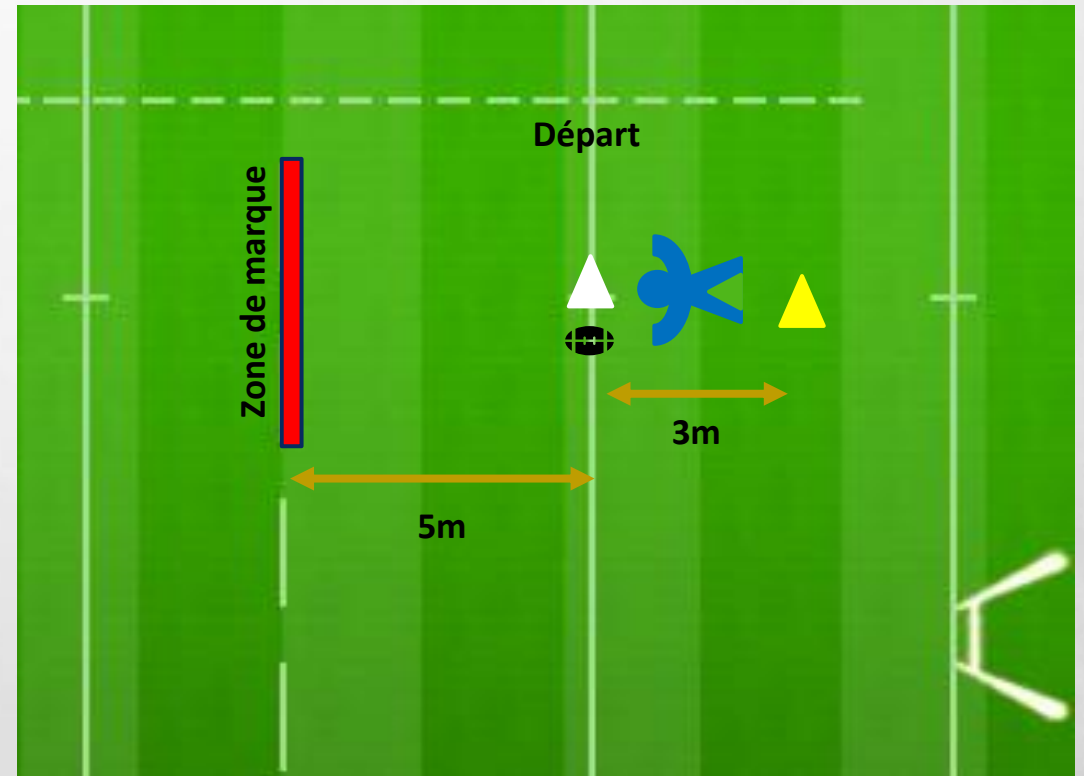
ATELIER 1 – LA MARQUE

OBJECTIF : Avancer pour marquer

BUT : RAMASSER LE BALLON ET ALLER MARQUER

CONSIGNE : LE JOUEUR EST ALLONGÉ AU SOL SUR LE VENTRE, AU SIGNAL « JEU ! », LE JOUEUR SE LÈVE, RECULE JUSQU'AU PLOT JAUNE, RAMASSE LE BALLON EN MOUVEMENT ET COURS APLATIR LE BALLON DANS LA ZONE DE MARQUE.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : NE PAS FAIRE D'EN-AVANT EN RAMASSANT ET EN APLATISSANT LE BALLON. LE JOUEUR NE CHUTE PAS. LE JOUEUR RAMASSE BIEN LE BALLON EN MOUVEMENT.



MATERIELS : Plots, Ballons



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



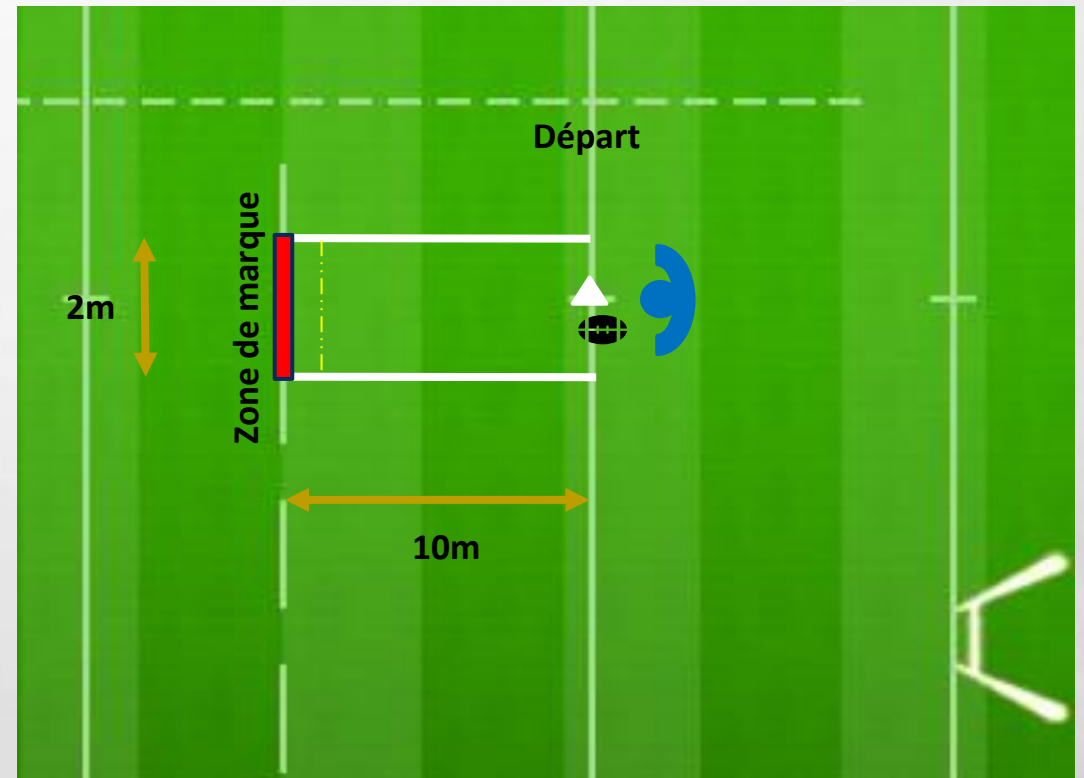
ATELIER 2 – LE DRIBBLING

OBJECTIF : Travail du jeu au pied

BUT : RÉALISER UN DRIBBLING POUR ALLER APLATIR LE BALLON DANS LA ZONE DE MARQUE

CONSIGNE : DÉPART DU BALLON AU SOL, AU SIGNAL « JEU ! », LE JOUEUR DEVRA RÉALISER LE PARCOURS EN DRIBBLING DANS LE COULOIR. CONTRAINTE : LE JOUEUR DEVRA ALTERNER PIED DROIT / PIED GAUCHE

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE BALLON RESTE DANS LE COULOIR. LE JOUEUR RAMASSE LE BALLON DANS LA ZONE DÉFINIE (POINTILLET JAUNE) ET APLATIT DANS LA ZONE DE MARQUE. LE BALLON EST JOUÉ AVEC LES DEUX PIEDS.



MATERIELS : Plots, Ballon



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



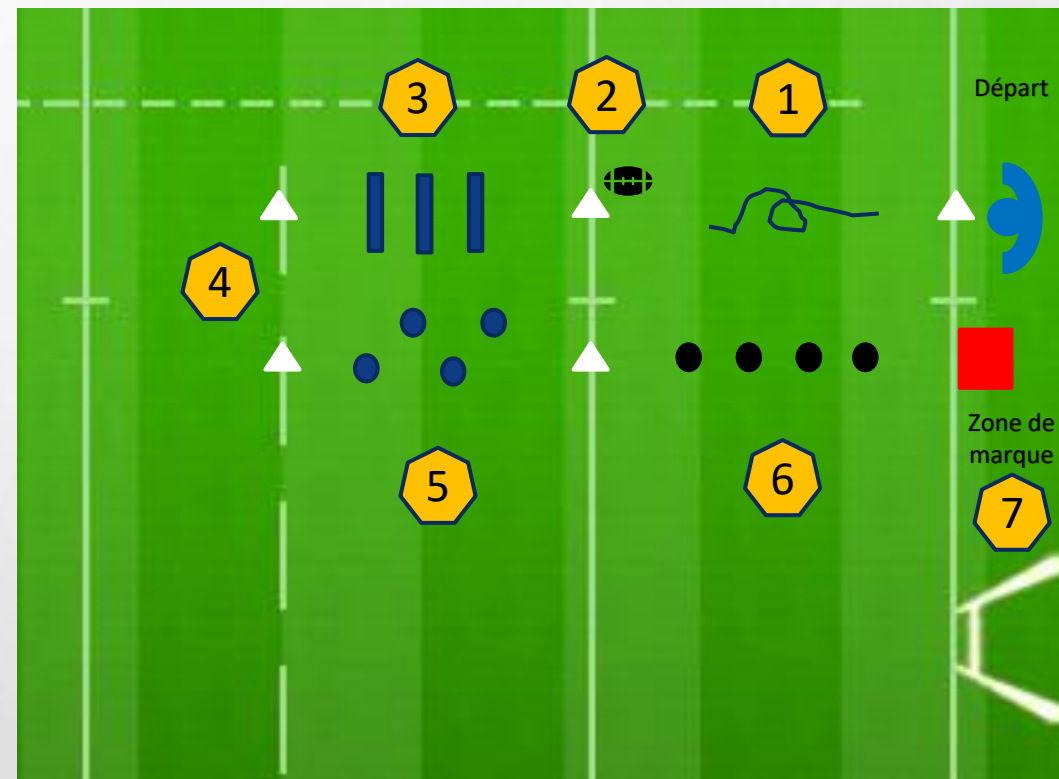
ATELIER 3 – LA MOTRICITÉ

OBJECTIF : Développer ses capacités motrices

CONSIGNE :

- 1- ROULADE DE JUDO
- 2- RAMASSER LE BALLON
- 3- SAUTER PIEDS JOINTS PAR-DESSUS UN BALLON
- 4- DEPLACEMENT EN PAS-CHASSES
- 5- TOUCHER LE PLOT AVEC LA MAIN (BALLON COTE OPPOSE) EN AYANT LE DOS DROIT
- 6- SLALOM
- 7- MARQUER UN ESSAI

CRITÈRES DE RÉUSSITE : BALLON TENU A 2 MAINS. NE PAS FAIRE TOMBER LES OBSTACLES.



MATERIELS : Plots, Ballons, Haies, Piquets



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



ATELIER 4 – LA PASSE



OBJECTIF : Travail de précision par la passe

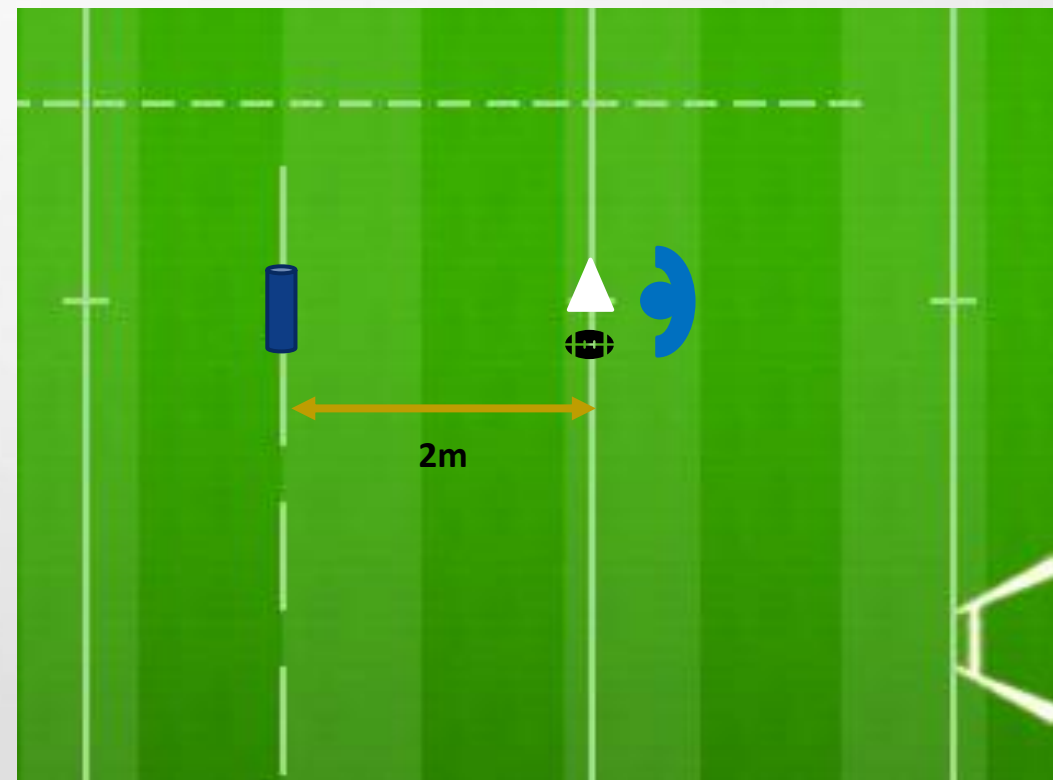


BUT : ATTEINDRE LA CIBLE AVEC LE BALLON

CONSIGNE : LE JOUEUR EST POSITIONNÉ DERRIÈRE UN PLOT À 2M DE DISTANCE DE LA CIBLE.

LA CIBLE PEUT ÊTRE MATÉRIALISÉE PAR LA PROTECTION DU POTEAU, UN SAC A PLACAGE, UN CERCEAU.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE BALLON TOUCHE LA CIBLE. LE JOUEUR NE DÉPASSE PAS LA LIGNE DE DÉPART.



MATERIELS : Plots, Ballon, Cible au choix



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



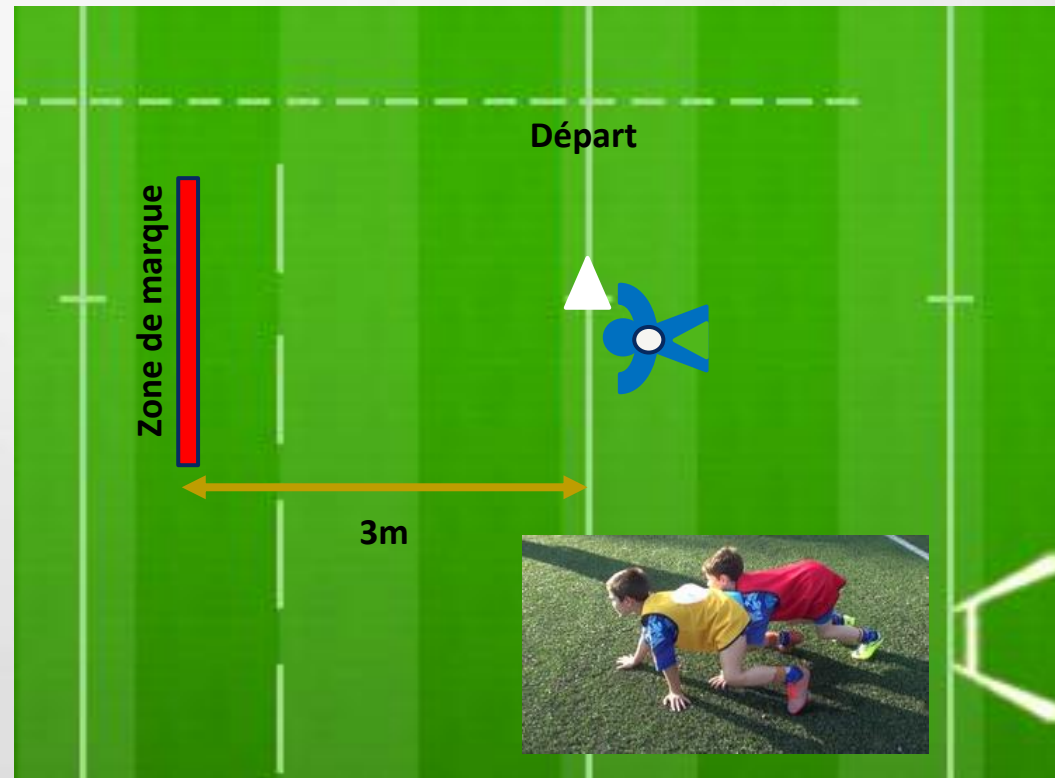
ATELIER 5 – POSTURE

OBJECTIF : Travail de posture / jouer en sécurité

BUT : ATTEINDRE LA ZONE DE MARQUE EN CONSERVANT LA BONNE POSTURE

CONSIGNE : POSITION DE DÉPART 4 APPUIS AU SOL (MAINS-PIEDS), PLACER 1 PLOT SUR LE DOS DU JOUEUR, AU SIGNAL « JEU ! », LE JOUEUR AVANCE SANS FAIRE TOMBER LE PLOT JUSQU'À LA ZONE DE MARQUE. UNE FOIS LA ZONE DE MARQUE ATTEINTE, LE JOUEUR SAISIT LE PLOT SUR SON DOS ET LE POSE DANS LA ZONE DE MARQUE.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : NE PAS FAIRE TOMBER LE PLOT.



MATERIELS : Plots



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



ATELIER 6 – PARCOURS COLLECTIF

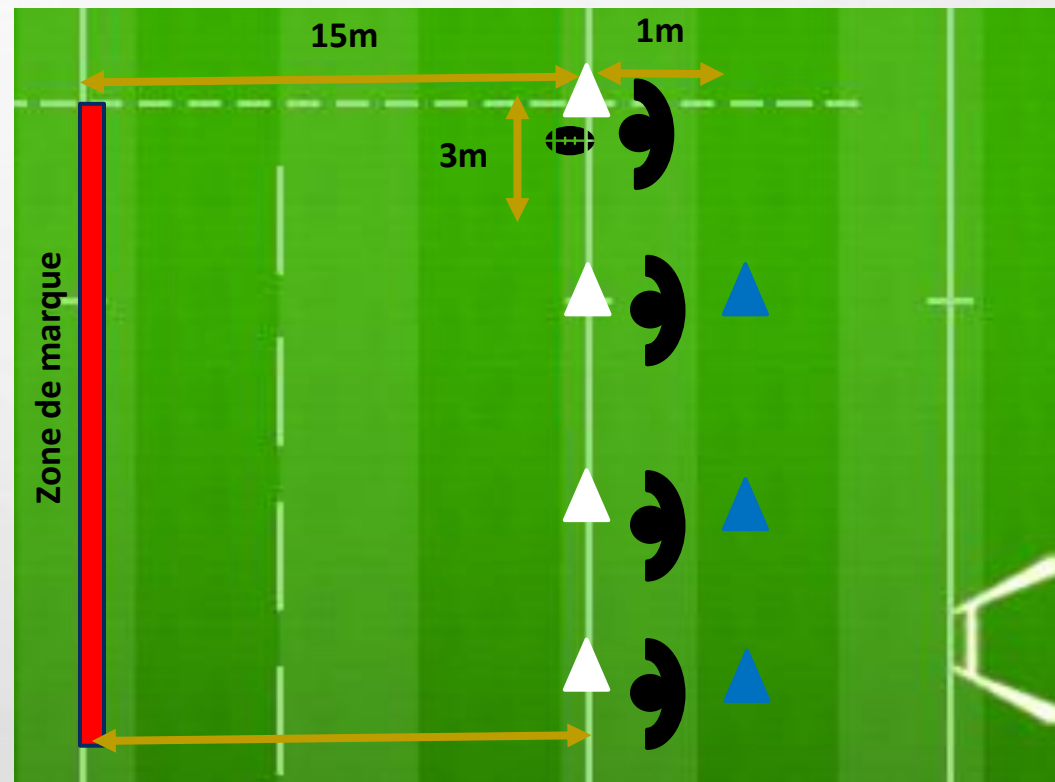
OBJECTIF : Travail de passe (gestuelle et timing)

BUT : S'APPLIQUER SUR LA PASSE, TRAVAILLER LE TIMING, COMMUNIQUER, ENCHAÎNER

CONSIGNE : AU SIGNAL « JEU ! » LE JOUEUR 1 JOUE UN CPF A LA MAIN, LES JOUEURS 2 / 3 / 4 RECULENT JUSQU'AU PLOT PUIS LES JOUEURS DOIVENT AMENER LE BALLON LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE EN BOUT DE LIGNE. LE JOUEUR 4 APLATIT DANS LA ZONE DE MARQUE.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE BALLON NE TOMBE PAS. PAS DE PASSE EN-AVANT.

4 TENTATIVES AU TOTAL : LES JOUEURS ALTERNENT ET PASSENT 1 FOIS SUR CHAQUE ROLE.



MATERIELS : Plots, Ballons

TERRAIN : 20m x 15m



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



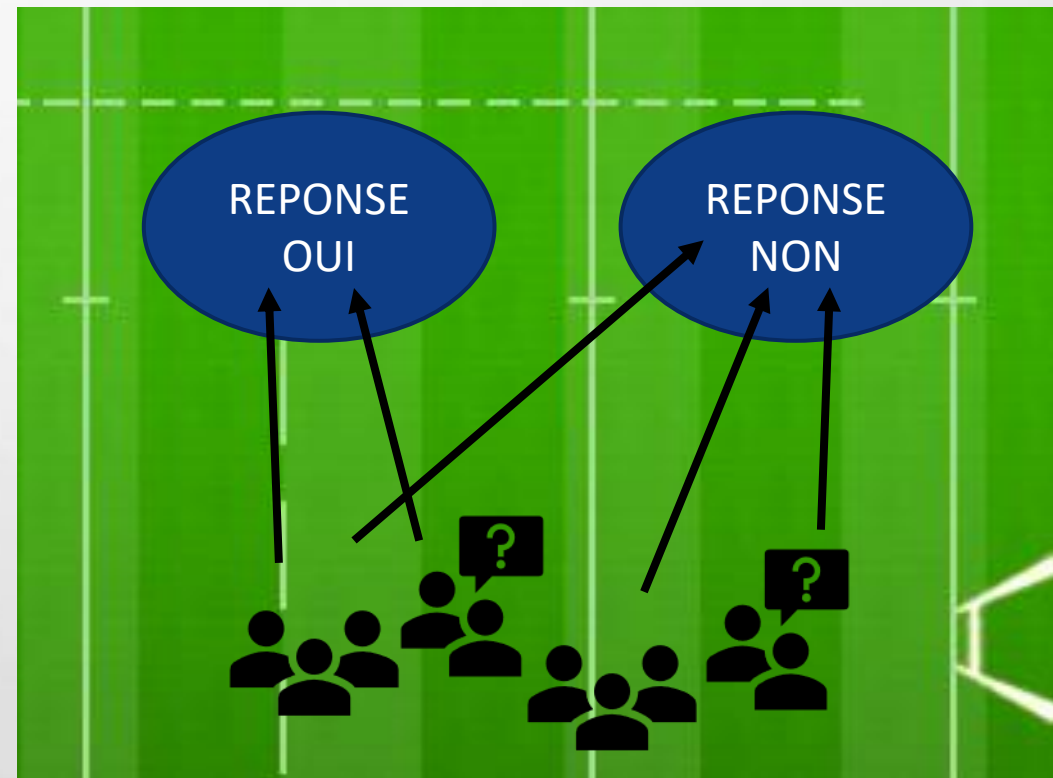
QUIZZ

REGLES DE JEU + CULTURE RUGBY



5 QUESTIONS :

- 3 SUR LA CULTURE DU RUGBY
- 2 SUR L'ARBITRAGE



Le questionnaire vous sera adressé par e-mail prochainement.

MATERIELS : Plots

GRILLE D'ÉVALUATION



ATELIERS	REUSSITE TOTALE 10 POINTS	REUSSITE PARTIELLE 5 POINTS	ECHEC 1 POINT
LA MARQUE	RÉUSSITE 100%	LE JOUEUR RAMASSE LE BALLON A L'ARRET	LE JOUEUR FAIT UN EN-AVANT SUR L'ATELIER
LE DRIBBLING	RÉUSSITE 100%	LE JOUEUR N'ALTERNE PAS LORS DU DRIBBLING	LE BALLON SORT DE LA ZONE (COULOIR + ZONE DE MARQUE) ou LE JOUEUR FAIT UN EN-AVANT EN RAMASSANT LE BALLON
LA MOTRICITE	RÉUSSITE 100%	LE BALLON N'EST PAS TENU A DEUX MAINS PENDANT LE PARCOURS	LE JOUEUR RATE UNE PARTIE DE L'ATELIER. (CHUTE OU FAIT TOMBER UN OBSTACLE)
LA PASSE	LA PARTIE HAUTE DE LA CIBLE EST TOUCHEE	LA PARTIE BASSE DE LA CIBLE EST TOUCHEE	LE JOUEUR NE TOUCHE PAS LA CIBLE
LA POSTURE	RÉUSSITE 100%	LE JOUEUR FAIT TOMBER LE PLOT 1 FOIS	LE JOUEUR FAIT TOMBER LE PLOT 2 FOIS OU PLUS
PARCOURS COLLECTIF	REUSSITE 100%	LE BALLON TOMBE EN ARRIERE	LE BALLON TOMBE EN AVANT. EN-AVANT LORS DES TRANSMISSIONS.



Si vous souhaitez départager deux joueurs avec une égalité de point, l'ateliers motricité peut être chronométré.



CATÉGORIE M10 :

ATELIERS INSPIRÉS DU LIVRET DE FORMATION

- 🍷 [LA MARQUE](#)
- 🍷 [LE PARCOURS COLLECTIF](#)
- 🍷 [LE DRIBBLING](#)
- 🍷 [LE LANCER EN TOUCHE](#)
- 🍷 [LA MOTRICITE](#)
- 🍷 [LA PASSE](#)
- 🍷 [LA POSTURE](#)
- 🏈 [QUIZZ](#)



[GRILLE D'ÉVALUATION M10](#)





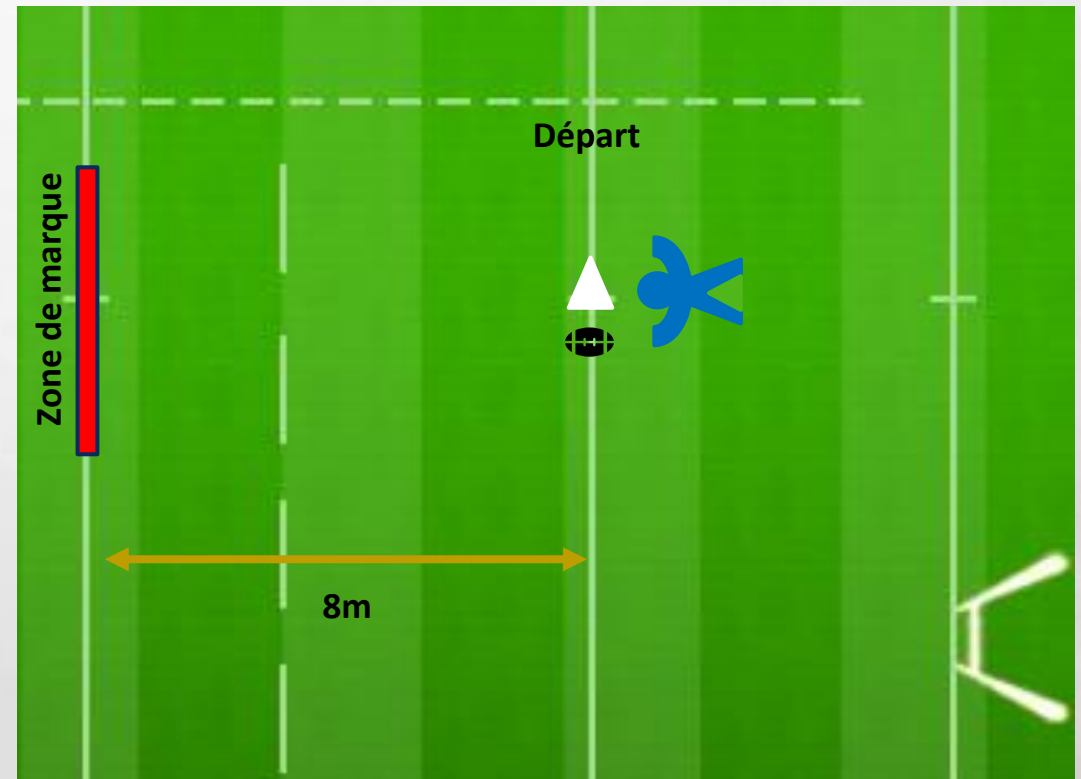
ATELIER 1 – LA MARQUE

OBJECTIF : Avancer pour marquer

BUT : RAMASSER LE BALLON ET ALLER MARQUER

CONSIGNE : LE JOUEUR EST ALLONGÉ AU SOL SUR LE VENTRE, AU SIGNAL « JEU ! », LE JOUEUR SE LÈVE, RAMASSE LE BALLON, JOUE UN COUP DE PIED FRANC À LA MAIN (BALLON DÉCOLLÉ DU SOL) ET COURS APLATIR LE BALLON DANS LA ZONE DE MARQUE.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : BIEN JOUER LE CPF (RÉCEPTION DU BALLON APRÈS AVOIR TOUCHÉ LE PIED). NE PAS FAIRE D'EN-AVANT EN RAMASSANT ET EN APLATISSANT LE BALLON.



MATERIELS : Plots, Ballons



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



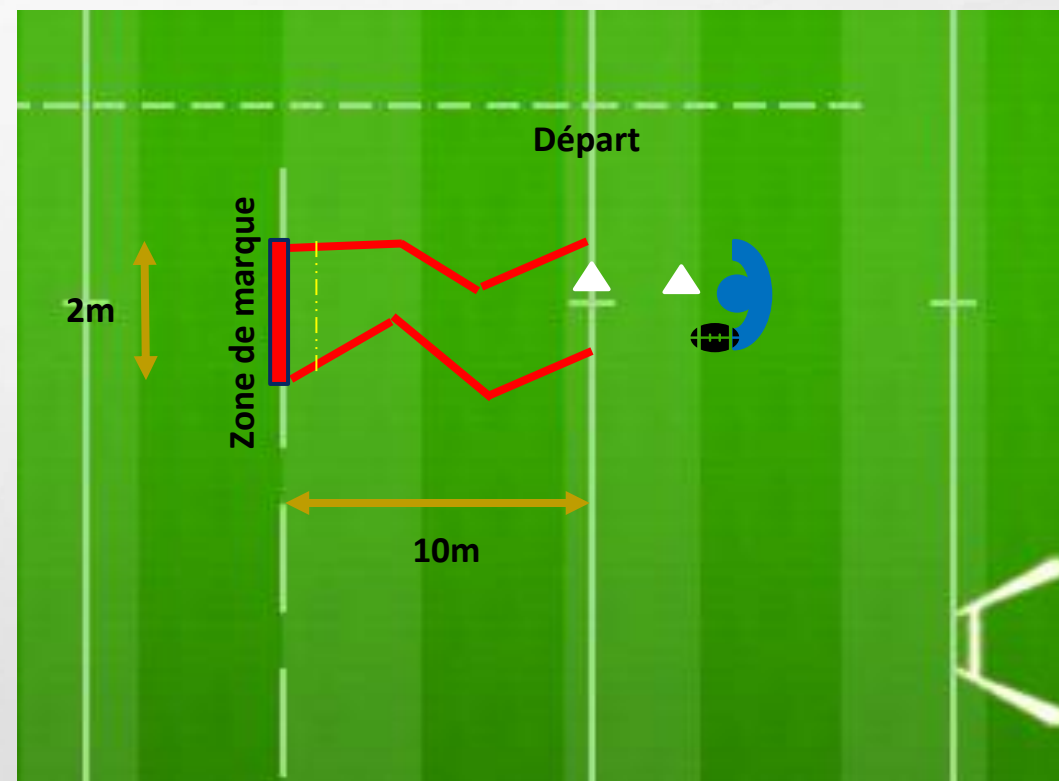
ATELIER 2 – LE DRIBBLING

OBJECTIF : Travail du jeu au pied

BUT : RÉALISER UN DRIBBLING POUR ALLER APLATIR LE BALLON DANS LA ZONE DE MARQUE

CONSIGNE : BALLON DANS LES MAINS, AU SIGNAL « JEU ! », LE JOUEUR JOUE UN PETIT COUP DE PIED RASANT JUSQU'AU 2EME POT BLANC PUIS DEVRA RÉALISER LE PARCOURS EN DRIBBLING DANS LE COULOIR. **CONTRAINTE :** LE JOUEUR DEVRA ALTERNER PIED DROIT / PIED GAUCHE

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE BALLON RESTE DANS LE COULOIR. LE JOUEUR RAMASSE LE BALLON DANS LA ZONE DÉFINIE (POINTILLET JAUNE) ET APLATIT DANS LA ZONE DE MARQUE. LE BALLON EST JOUÉ AVEC LES DEUX PIEDS. PAS D'EN-AVANT AU MOMENT DU LANCEMENT.



MATERIELS : Plots, Ballons



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



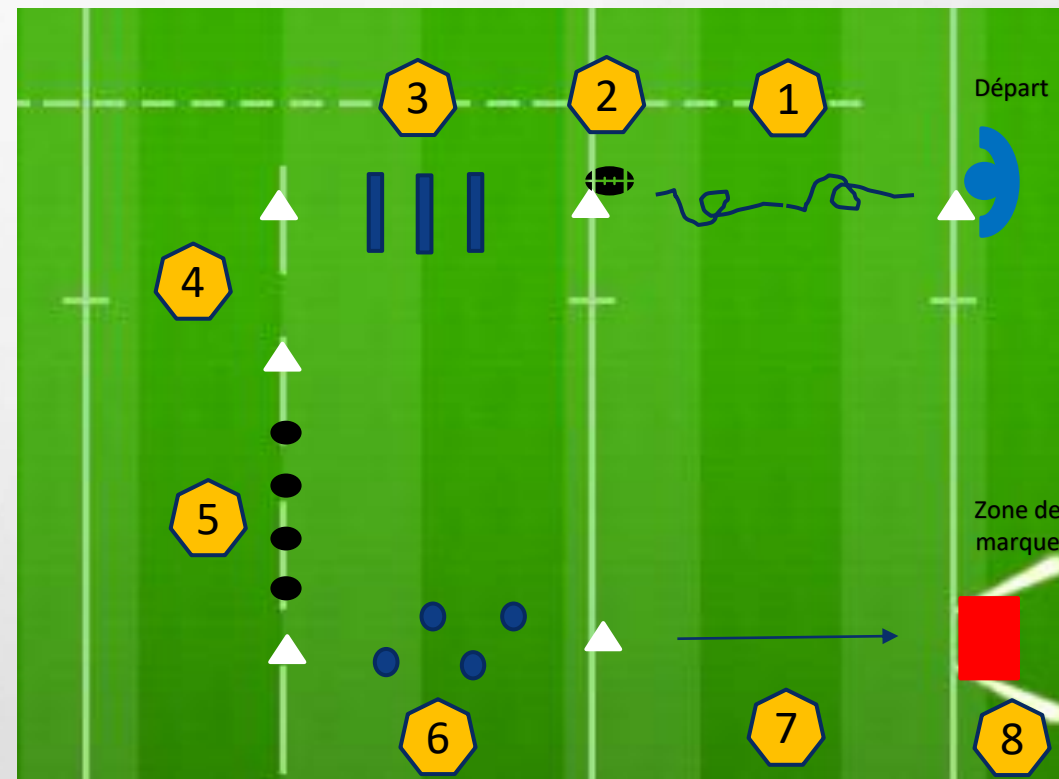
ATELIER 3 – LA MOTRICITÉ

OBJECTIF : Développer ses capacités motrices

CONSIGNE :

- 1- ROULADE DE JUDO (1 GAUCHE + 1 DROITE)
- 2- RAMASSER LE BALLON
- 3- SAUTER PIEDS JOINTS PAR-DESSUS UN BALLON
- 4- MARCHÉ ARRIÈRE AVEC RETOURNEMENT
- 5- SLALOM
- 6- TOUCHER LE PLOT AVEC LA MAIN (BALLON COTE OPPOSE)
- 7- COUP DE PIED RASANT
- 8- MARQUER UN ESSAI

CRITÈRES DE RÉUSSITE : BALLON TENU A 2 MAINS. NE PAS FAIRE TOMBER LES OBSTACLES.



MATERIELS : Plots, Ballons



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



ATELIER 4 – LA PASSE



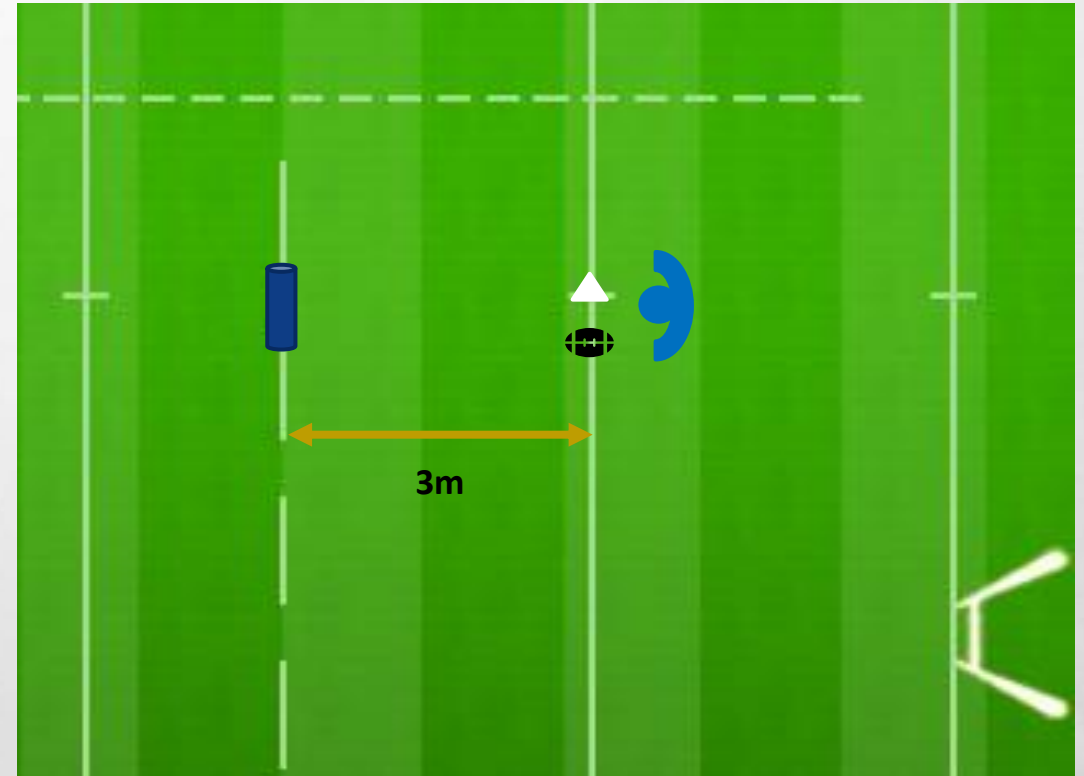
OBJECTIF : Améliorer sa précision par la passe



BUT : ATTEINDRE LA CIBLE AVEC LE BALLON

CONSIGNE : LE JOUEUR EST POSITIONNÉ DERNIÈRE UN PLOT À 3M DE DISTANCE DE LA CIBLE. LA CIBLE PEUT ÊTRE MATÉRIALISÉE PAR LA PROTECTION DU POTEAU, UN SAC A PLACAGE, UN CERCEAU, AUTRES.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE BALLON TOUCHE LA CIBLE. LE JOUEUR NE DÉPASSE PAS LA LIGNE DE DÉPART. LA PASSE DOIT ÊTRE TENDUE



MATERIELS : Plots, Ballons, Cible au choix



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



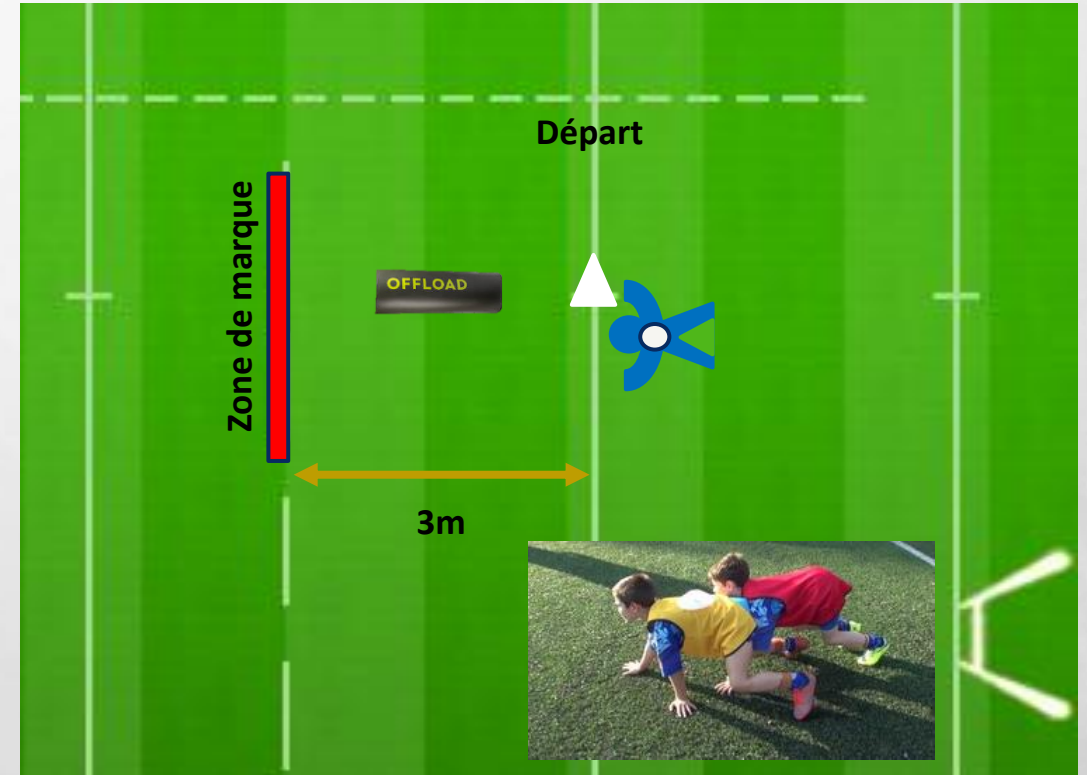
ATELIER 5 – POSTURE

OBJECTIF : Travail de posture / jouer en sécurité

BUT : ATTEINDRE LA ZONE DE MARQUE EN CONSERVANT LA BONNE POSTURE

CONSIGNE : POSITION DE DÉPART 4 APPUIS AU SOL (MAINS-PIEDS), PLACER 1 PLOTS SUR LE DOS DU JOUEUR, AU SIGNAL « JEU ! », LE JOUEUR AVANCE JUSQU'À LA ZONE DE MARQUE EN PASSANT SUR LE SAC A PLACAGE. UNE FOIS LA ZONE DE MARQUE ATTEINTE, LE JOUEUR SAISIT LE PLOT SUR SON DOS ET LE POSE DANS LA ZONE DE MARQUE.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : NE PAS FAIRE TOMBER LE PLOT.



MATERIELS : Plots, Sac a placage



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



ATELIER 6 – PARCOURS COLLECTIF

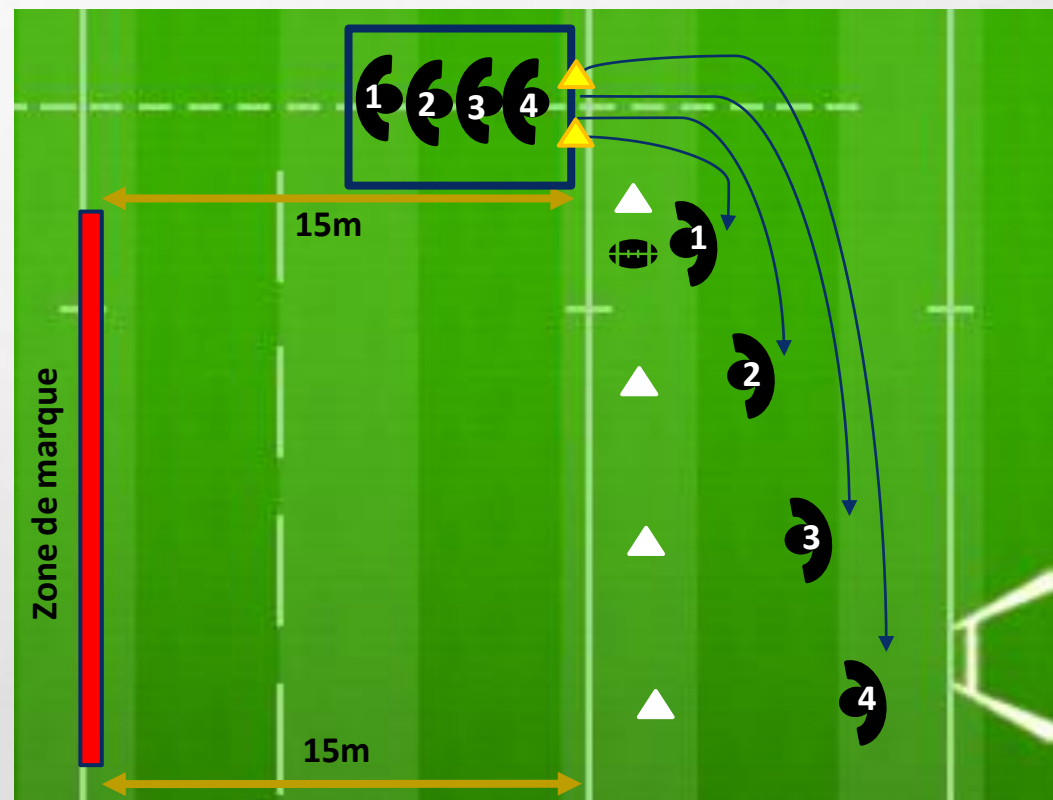
OBJECTIF : Travail de passe (gestuelle et timing)

BUT : S'APPLIQUER SUR LA PASSE, TRAVAILLER LE TIMING, COMMUNIQUER, ENCHAÎNER

CONSIGNE : LES JOUEURS SONT DANS UNE ZONE A L'EXTÉRIEUR DE L'ESPACE DE JEU, AU SIGNAL « JEU ! » LES JOUEURS PASSENT PAR LA PORTE JAUNE ET SE PLACENT EN SITUATION D'ATTAQUE. LE JOUEUR 1 JOUE UN CPF PUIS LES JOUEURS DOIVENT AMENER LE BALLON LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE EN BOUT DE LIGNE EN SE FAISANT DES PASSES. LE JOUEUR 4 APLATIT DANS LA ZONE DE MARQUE.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE BALLON NE TOMBE PAS. PAS DE PASSE EN AVANT. LES JOUEURS OCCUPENT TOUTE LA LARGEUR

4 TENTATIVES AU TOTAL : LES JOUEURS ALTERNENT ET PASSENT 1 FOIS SUR CHAQUE ROLE.



MATERIELS : Plots, Ballons

TERRAIN : 20m x 15m



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



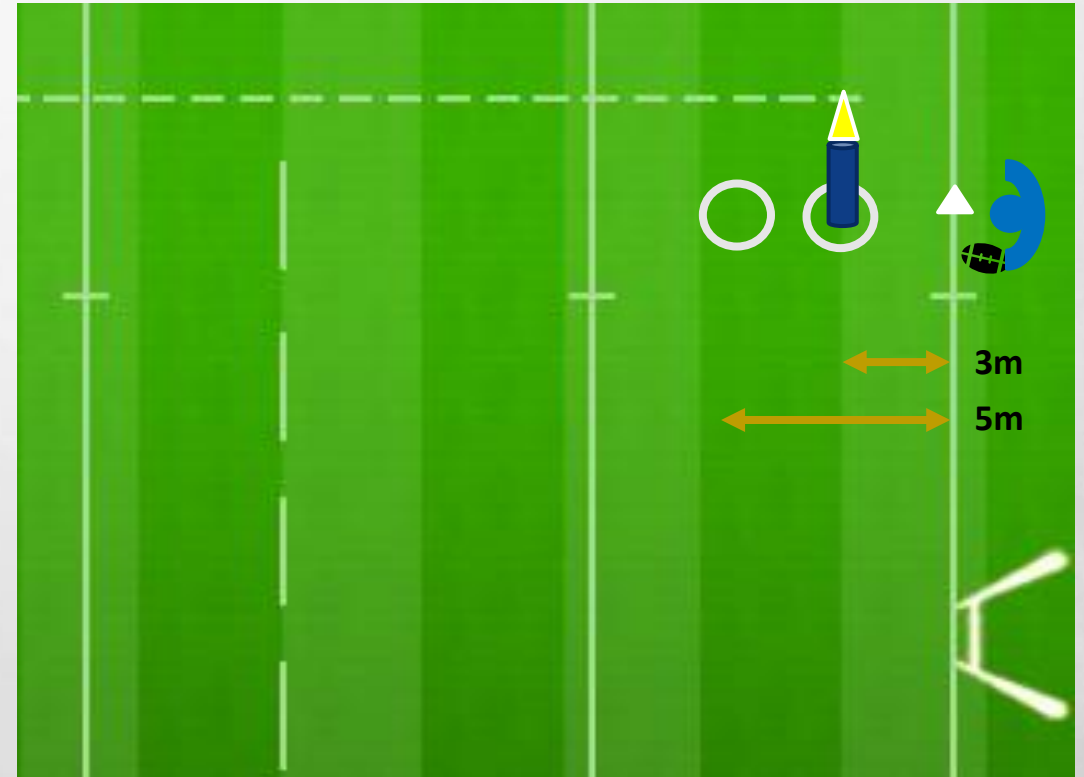
ATELIER 7 – LANCER EN TOUCHE

OBJECTIF : Travail de précision du lancer en touche

BUT : ATTEINDRE LA CIBLE AVEC LE BALLON

CONSIGNE : LE LANCEUR SE POSITIONNE A GENOUX AU NIVEAU DU PLOT BLANC. LE JOUEUR A 4 LANCERS AU TOTAL. LA CIBLE EST POSITIONNÉE AU NIVEAU 1 À 3M DE DISTANCE. DES QUE LE JOUEUR A TOUCHE LA 1ERE CIBLE, IL PEUT TENTER LE NIVEAU 2 A 5M.

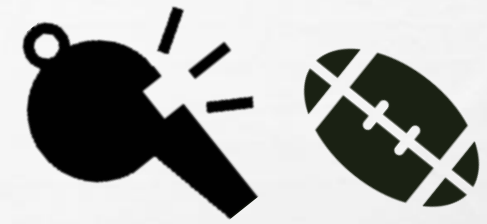
CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE JOUEUR TOUCHE LES 2 CIBLES



MATERIELS : Plots, Ballons, Cible au choix

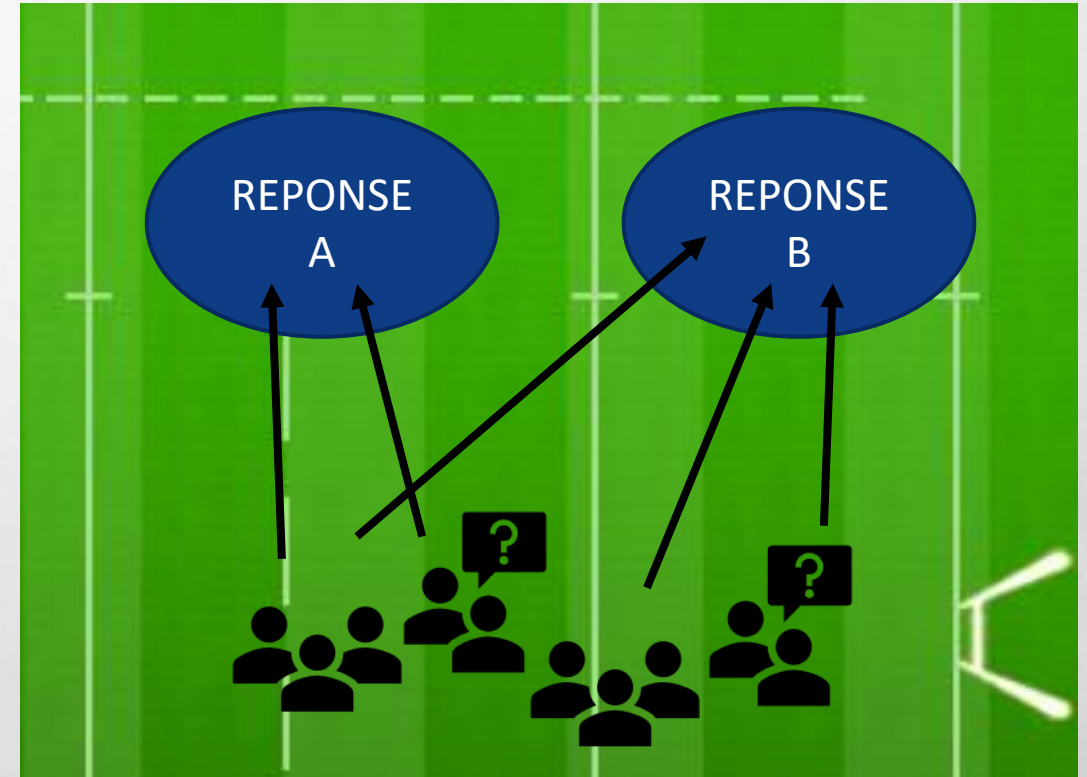


Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



8 QUESTIONS :

- 4 SUR LA CULTURE DU RUGBY
- 4 SUR L'ARBITRAGE



Le questionnaire vous sera adressé par e-mail prochainement.

GRILLE D'ÉVALUATION



ATELIERS	REUSSITE TOTALE 10 POINTS	REUSSITE PARTIELLE 5 POINTS	ECHEC 1 POINT
LA MARQUE	RÉUSSITE 100%	-LE JOUEUR NE RECEPTIONNE PAS LE BALLON LORS DU CPF	-LE JOUEUR FAIT UN EN-AVANT LORS DU CPF -LE CPF EST MAL JOUE (BALLON NON DECOLLE DES MAINS)
LE DRIBBLING	RÉUSSITE 100%	-LE JOUEUR FAIT UN EN-AVANT SUR LA PREMIERE PARTIE D'EXERCICE (Passage du ballon mains/pied) -LE JOUEUR N'ALTERNE PAS SUFFISAMENT	-LE BALLON SORT DE LA ZONE (COULOIR + ZONE DE MARQUE) -LE JOUEUR FAIT UN EN-AVANT LORS DU RAMASSAGE DU BALLON ET/OU LORS DE LA MARQUE
LA MOTRICITE	RÉUSSITE 100%	-LE BALLON N'EST PAS TENU A DEUX MAINS PENDANT LE PARCOURS	-LE JOUEUR RATE UNE PARTIE DE L'ATELIER. (CHUTE OU FAIT TOMBER UN OBSTACLE)
LA PASSE	-LA PARTIE HAUTE DE LA CIBLE EST TOUCHEE - -LA PASSE DOIT ETRE TENDUE.	-LA PARTIE BASSE DE LA CIBLE EST TOUCHEE -LA PASSE N'EST PAS TENDUE.	-LE JOUEUR NE TOUCHE PAS LA CIBLE
LA POSTURE	RÉUSSITE 100%	-LE JOUEUR FAIT TOMBER LE PLOT 1 FOIS	-LE JOUEUR FAIT TOMBER LE PLOT 2 FOIS OU PLUS
PARCOURS COLLECTIF	REUSSITE 100%	-LE BALLON TOMBE EN ARRIERE -RESPECT DE LA REPARTITION DU PLUS PRES AU PLUS LOIN	-LE BALLON TOMBE AU SOL EN AVANT. LES JOUEURS FONT UN EN-AVANT LORS DES TRANSMISSIONS.
LANCER EN TOUCHE	-LE JOUEUR TOUCHE LES 2 CIBLES	-LE JOUEUR TOUCHE LA 1ERE CIBLE	-LE JOUEUR NE TOUCHE PAS LA CIBLE



Si vous souhaitez départager deux joueurs avec une égalité de point, l'ateliers motricité peut être chronométré.



CATÉGORIE M12 :

ATELIERS INSPIRÉS DU LIVRET DE FORMATION

- 🍷 [LA MARQUE](#)
- 🍷 [LE PARCOURS COLLECTIF](#)
- 🍷 [LE DRIBBLING](#)
- 🍷 [LE LANCER EN TOUCHE](#)
- 🍷 [LA MOTRICITE](#)
- 🍷 [LA PASSE](#)
- 🍷 [LA POSTURE](#)
- 🏈 [QUIZZ](#)



[GRILLE D'ÉVALUATION M12](#)





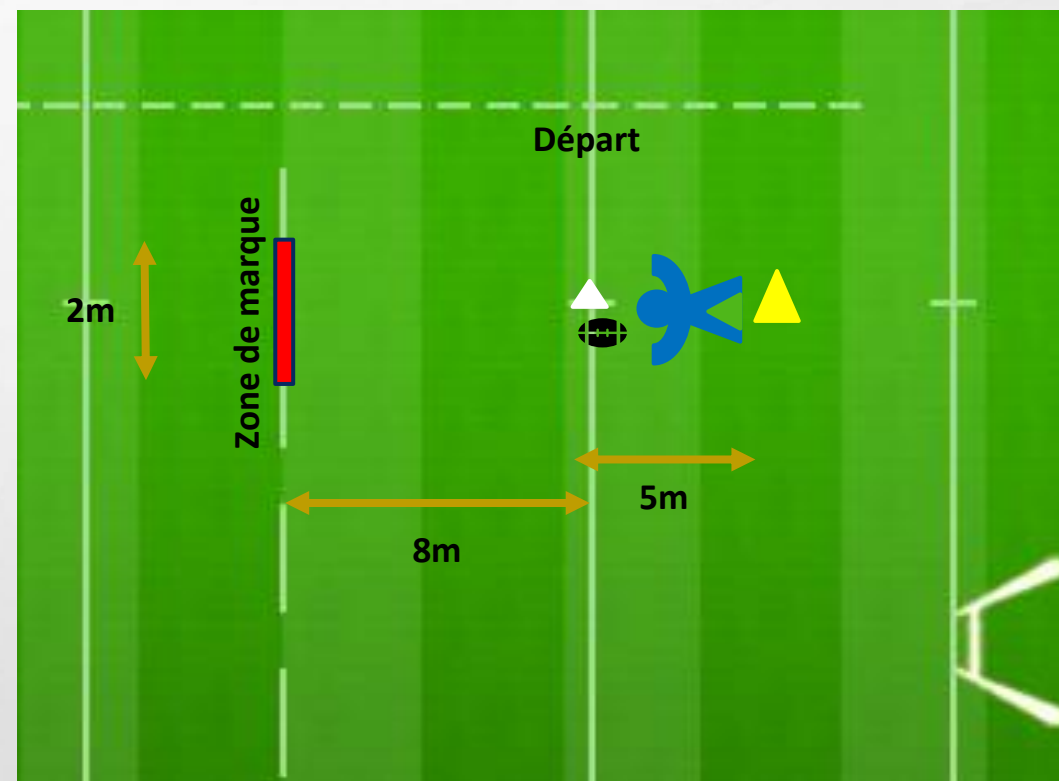
ATELIER 1 – LA MARQUE

OBJECTIF : Avancer pour marquer

BUT : JOUER UN CPF ET ALLER MARQUER

CONSIGNE : LE JOUEUR EST ALLONGÉ AU SOL SUR LE VENTRE, AU SIGNAL « JEU ! », LE JOUEUR SE LÈVE, RAMASSE LE BALLON, RECULE JUSQU'AU PLOT JAUNE, LE JOUEUR AVANCE JUSQU'AU PLOT BLANC EN JOUANT UN CPF BALLON DÉCOLLÉ DU SOL (EN MOUVEMENT) ET COURS APLATIR LE BALLON DANS LA ZONE DE MARQUE.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : BIEN JOUER LE CPF (RÉCEPTION DU BALLON APRÈS AVOIR TOUCHÉ LE PIED). LE JOUEUR NE CHUTE PAS LORS DE LA MARCHÉ ARRIÈRE . LE JOUEUR JOUE LE CPF EN ÉTANT BIEN EN MOUVEMENT.



MATERIELS : Plots, Ballon



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



ATELIER 2 – LE DRIBBLING

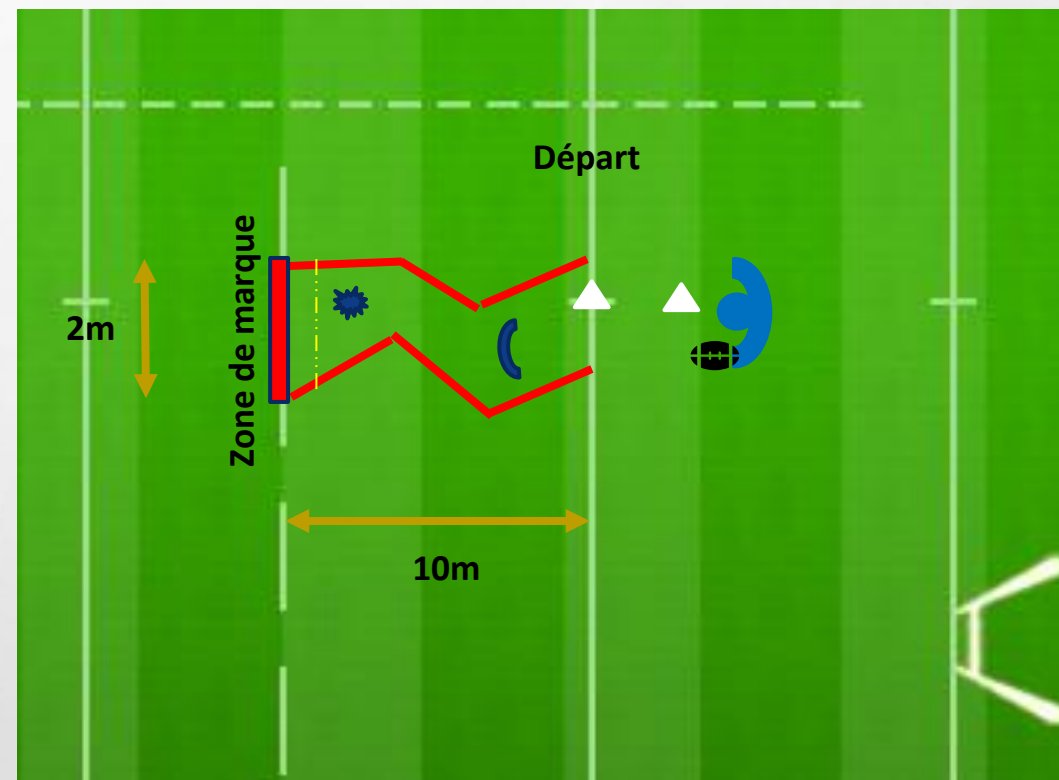
OBJECTIF : Améliorer sa précision du jeu au pied

BUT : RÉALISER UN DRIBBLING POUR ALLER APLATIR LE BALLON DANS LA ZONE DE MARQUE

CONSIGNE : BALLON DANS LES MAINS, AU SIGNAL « JEU ! », LE JOUEUR JOUE UN PETIT COUP DE PIED RASANT JUSQU'AU 2EME POT BLANC PUIS DEVRA RÉALISER LE PARCOURS EN DRIBBLING DANS LE COULOIR. DEUX OBSTACLES SONT POSITIONNES SUR LE PARCOURS : 1 HAIE ET UN BOUCLIER.

CONTRAINTE : LE JOUEUR DEVRA UTILISER LES DEUX PIEDS. OBLIGATION QUE LE BALLON PASSE SOUS LA HAIE.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE BALLON RESTE DANS LE COULOIR. LE JOUEUR RAMASSE LE BALLON DANS LA ZONE DÉFINIE (POINTILLET JAUNE) ET APLATIT DANS LA ZONE DE MARQUE. LE BALLON EST JOUE AVEC LES DEUX PIEDS. PAS D'EN-AVANT AU MOMENT DU LANCEMENT DE L'ATELIER.



MATERIELS : Plots, Ballon, Haies, Boucliers



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



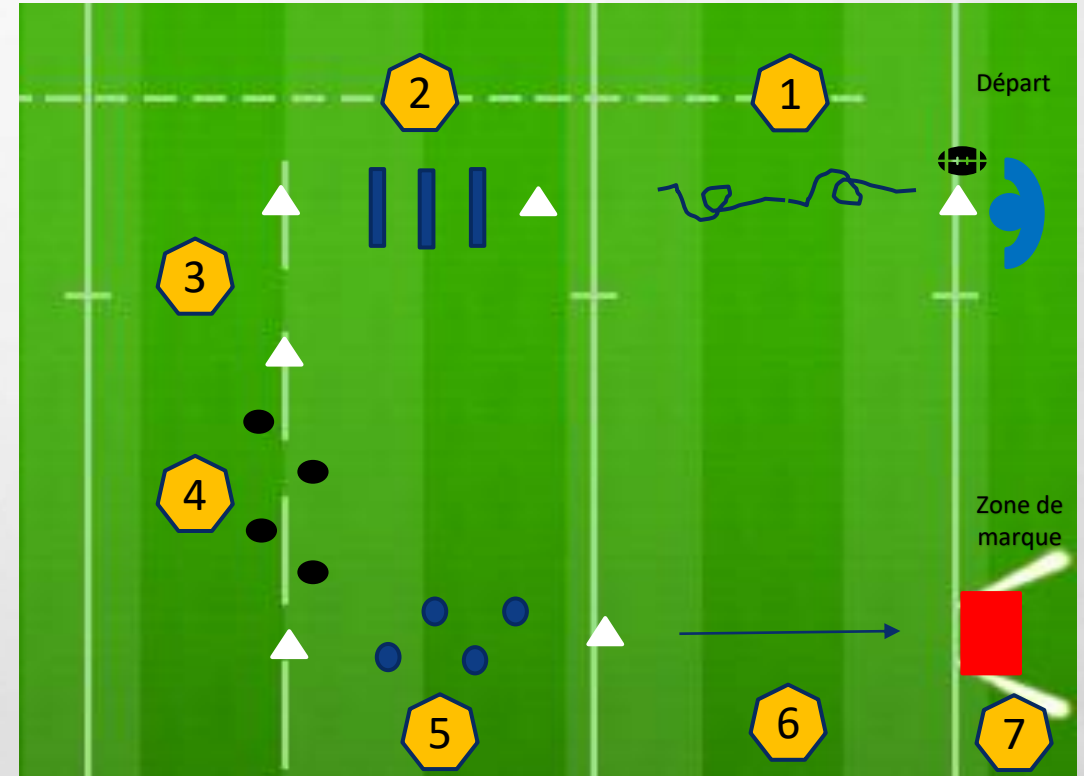
ATELIER 3 – LA MOTRICITÉ

OBJECTIF : Développer ses capacités motrices

CONSIGNE :

- 1- ROULADE DE JUDO AVEC BALLON (1 GAUCHE + 1 DROITE)
- 2- SAUTER PIEDS JOINTS PAR-DESSUS UN BALLON
- 3- MARCHER EN CANARD
- 4- SLALOM (J'AVANCE JUSQU'AU POTEAU, JE LE CONTOURNE EN MARCHE ARRIÈRE ET JE PASSE AU SUIVANT)
- 5- TOUCHER LE PLOT AVEC LA MAIN (BALLON COTE OPPOSE)
- 6- COUP DE PIED RASANT
- 7- MARQUER UN ESSAI

CRITÈRES DE RÉUSSITE : BALLON TENU A 2 MAINS. NE PAS FAIRE TOMBER LES OBTCLES



MATERIELS : Plots, Ballons, Haies, Piquets ...



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



ATELIER 4 – LA PASSE



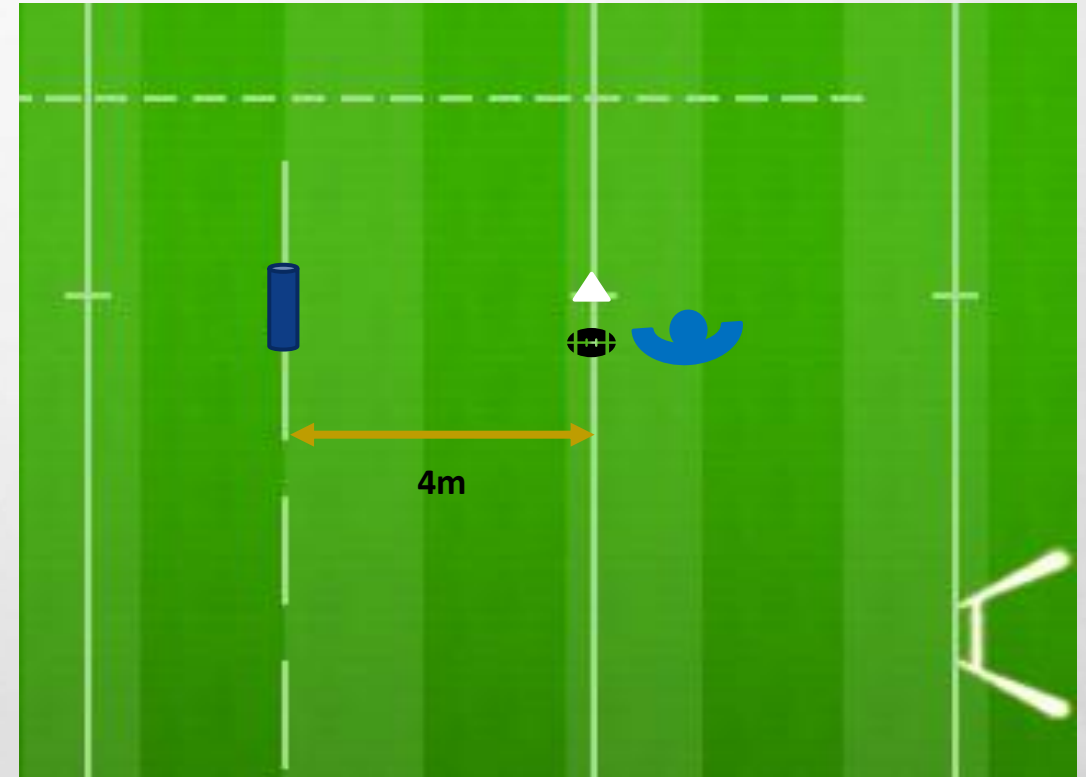
OBJECTIF : Travail de précision par la passe



BUT : ATTEINDRE LA CIBLE AVEC LE BALLON

CONSIGNE : LE JOUEUR EST POSITIONNÉ SUR LE CÔTÉ LATÉRALEMENT PAR RAPPORT A LA CIBLE 4M DE DISTANCE. LE JOUEUR DOIT TOUCHER SANS ÊTRE EN MOUVEMENT. LA CIBLE PEUT ÊTRE MATÉRIALISÉE PAR LA PROTECTION DU POTEAU, UN SAC A PLACAGE, UN CERCEAU, AUTRES.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE BALLON TOUCHE LA CIBLE. LE JOUEUR NE FAIT PAS LA PASSE EN AVANT.



MATERIELS : Plots, Ballons, Cible au choix



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



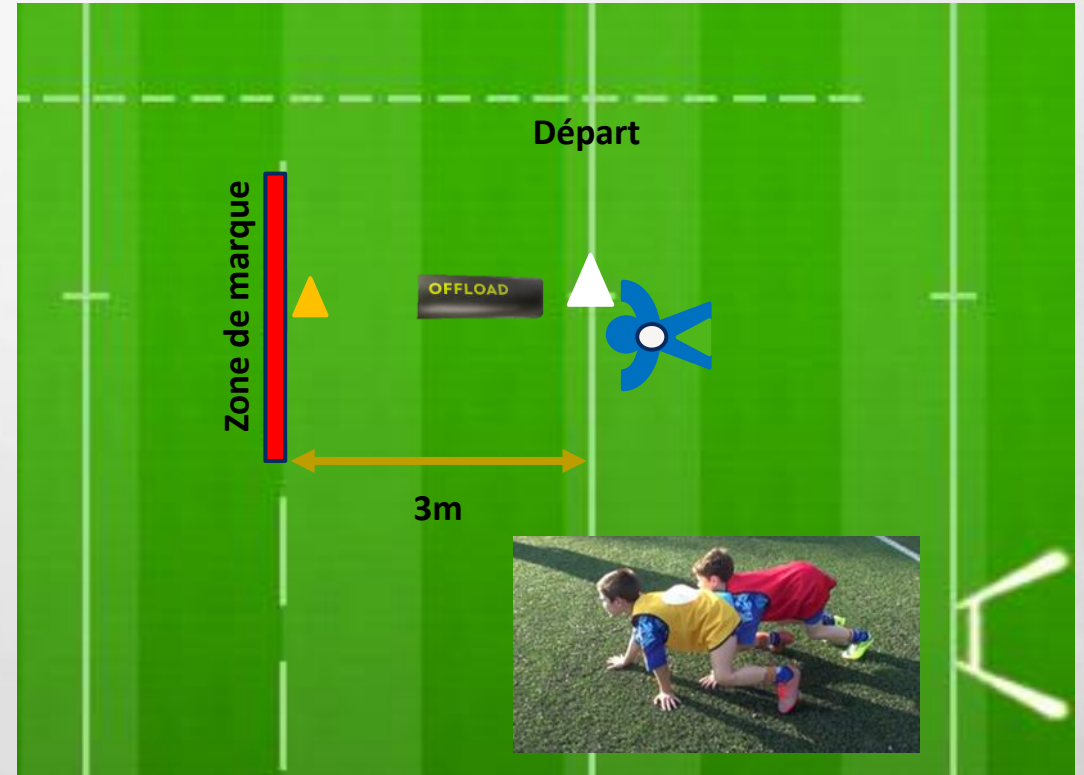
ATELIER 5 – POSTURE

OBJECTIF : Travail de précision par la passe

BUT : ATTEINDRE LA ZONE DE MARQUE EN CONSERVANT LA BONNE POSTURE

CONSIGNE : POSITION DE DÉPART 4 APPUIS AU SOL (MAINS-PIEDS), PLACER 1 PLOT SUR LE DOS DU JOUEUR, AU SIGNAL « JEU ! », LE JOUEUR POUSSE LE SAC A PLACAGE JUSQU'À LA ZONE DE MARQUE PUIS PASSE SUR LE SAC A PLACAGE. UNE FOIS LA ZONE DE MARQUE ATTEINT, LE JOUEUR SAISIT LE PLOT SUR SON DOS ET LE POSE DANS LA ZONE DE MARQUE.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : NE PAS FAIRE TOMBER LE PLOT.



MATERIELS : Plots, Sac à placage



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



ATELIER 6 – PARCOURS COLLECTIF

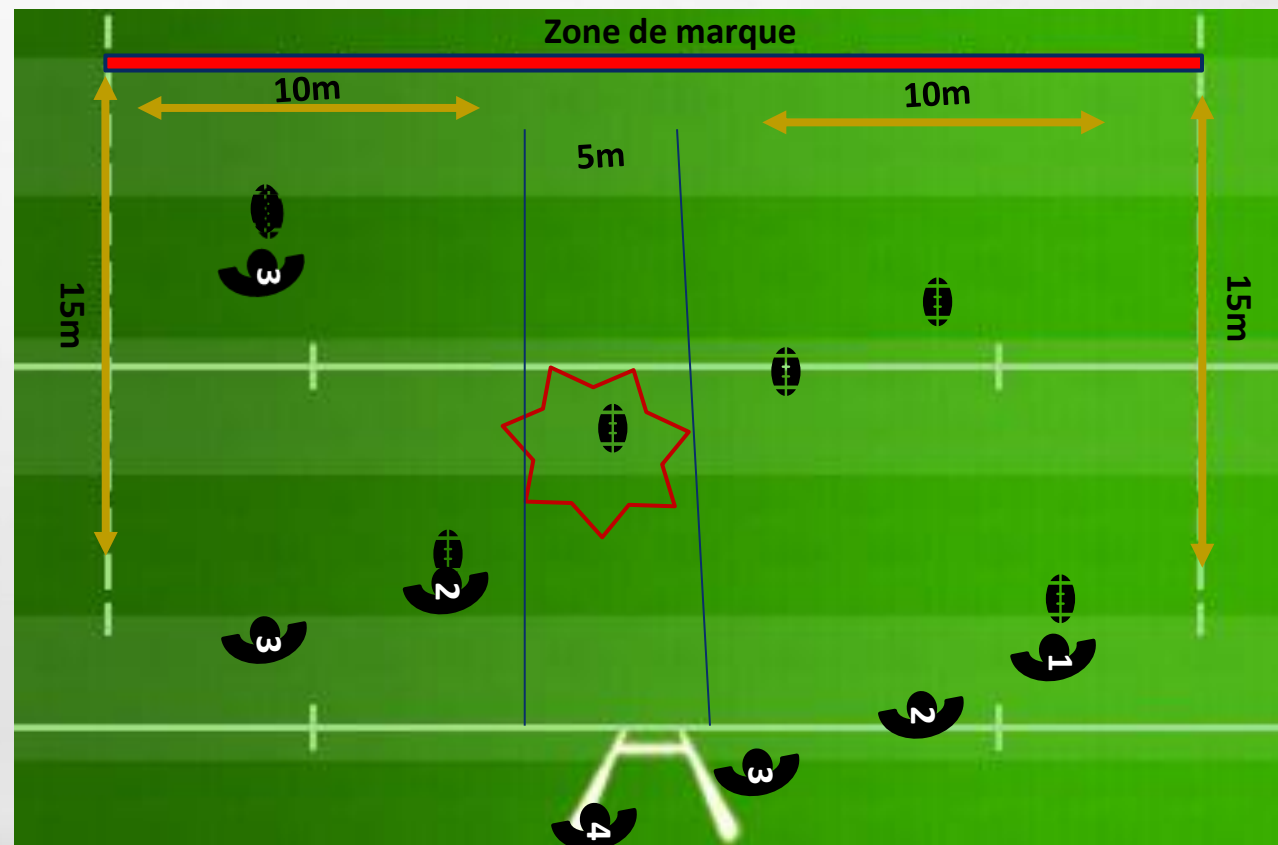
OBJECTIF : Travail de passe (gestuelle et timing)

BUT : S'APPLIQUER SUR LA PASSE, TRAVAILLER LE TIMING, COMMUNIQUER, ENCHAÎNER

CONSIGNE : AU SIGNAL « JEU ! » LE JOUEUR 1 (RÔLE DU N°9) JOUE UN CPF PUIS LES JOUEURS SE FONT DES PASSES LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE JUSQU'AU JOUEUR 4. LE JOUEUR 4 PASSE AU SOL DANS LE COULOIR DÉFINI (LIBÉRATION) – J1 EST NUMÉRO 9 – J2 ET J3 SE REDISTRIBUENT POUR ENCHAÎNER.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE BALLON NE TOMBE PAS. PAS DE PASSE EN AVANT. LES JOUEURS OCCUPENT TOUTE LA LARGEUR. LES JOUEURS SONT PLACÉS EN PROFONDEUR ET CHANGENT DE RYTHME SUR LA PRISE DE BALLE

4 TENTATIVES AU TOTAL : LES JOUEURS ALTERNENT ET PASSENT 1 FOIS SUR CHAQUE RÔLE.



MATERIELS : Plots, Ballons

TERRAIN : 25m x 15m



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



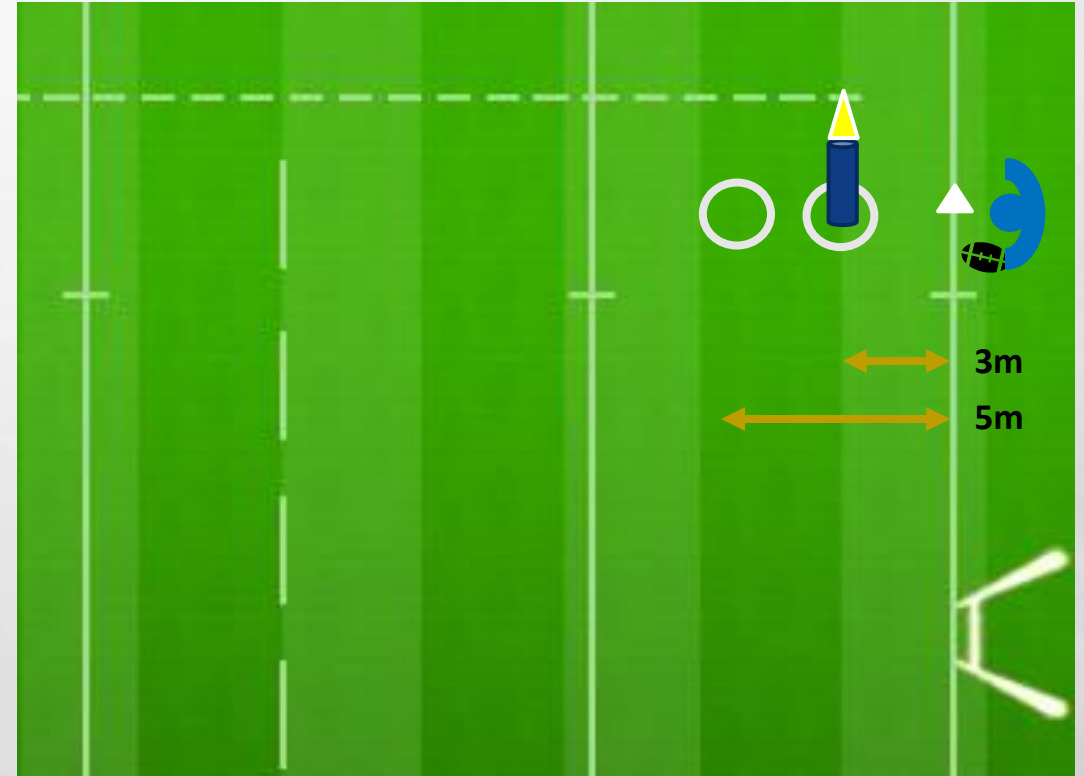
ATELIER 7 – LANCER EN TOUCHE

OBJECTIF : Travail de précision du lancer en touche

BUT : ATTEINDRE LA CIBLE AVEC LE BALLON

CONSIGNE : LE LANCEUR SE POSITIONNE A GENOUX AU NIVEAU DU PLOT BLANC. LE JOUEUR A 4 LANCERS AU TOTAL. LA CIBLE EST POSITIONNÉE AU NIVEAU 1 À 3M DE DISTANCE. DÈS QUE LE JOUEUR A TOUCHÉ LA 1ERE CIBLE, IL PEUT TENTER LE NIVEAU 2 A 5M.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE JOUEUR TOUCHE LES 2 CIBLES



MATERIELS : Plots, Ballons, Cicle au choix



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



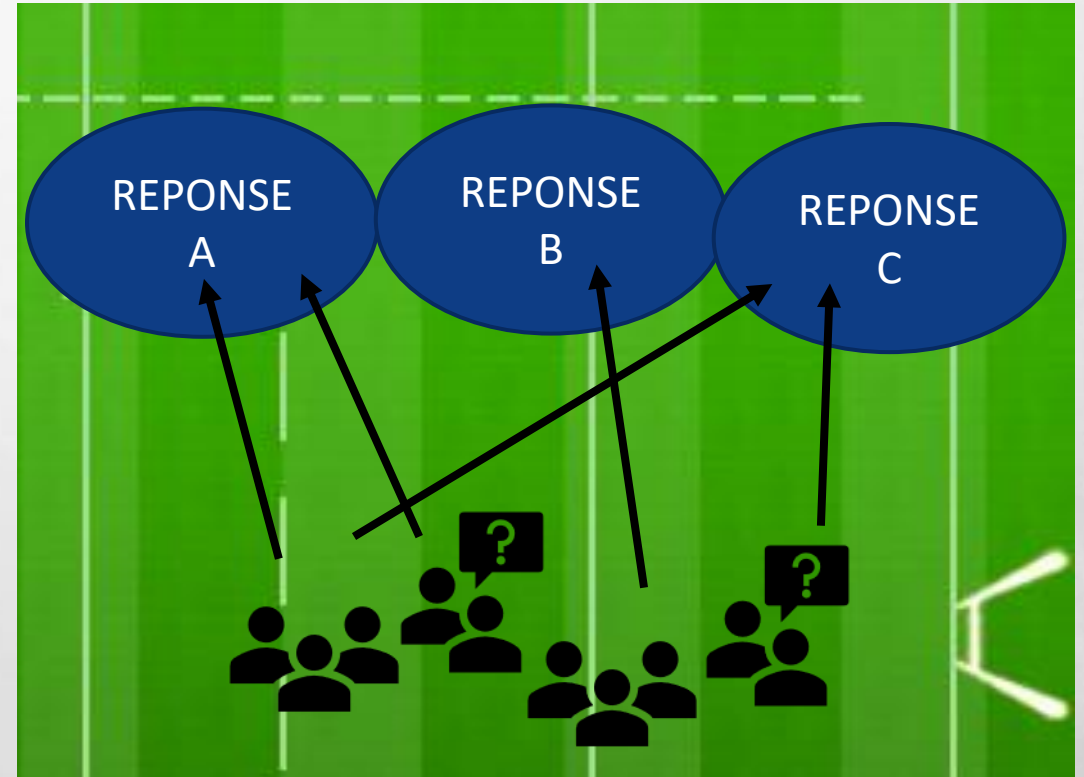
QUIZZ

REGLES DE JEU + CULTURE RUGBY



10 QUESTIONS :

- 5 SUR LA CULTURE DU RUGBY
- 5 SUR L'ARBITRAGE



Le questionnaire vous sera adressé par e-mail prochainement.

MATERIELS : Plots

GRILLE D'ÉVALUATION



ATELIERS	REUSSITE TOTALE 10 POINTS	REUSSITE PARTIELLE 5 POINTS	ECHEC 1 POINT
LA MARQUE	RÉUSSITE 100%	LE JOUEUR JOUE LE CPF A L'ARRET	LE JOUEUR FAIT UN EN-AVANT LORS DU CPF LE CPF EST MAL JOUE (BALLON NON DECOLLE DES MAINS)
LE DRIBBLING	RÉUSSITE 100%	LE JOUEUR TOUCHE 1 OBSTACLE	LE BALLON SORT DE LA ZONE (COULOIR + ZONE DE MARQUE) LE BALLON NE PASSE PAS SOUS LA HAIE
LA MOTRICITE	RÉUSSITE 100%	LE BALLON N'EST PAS TENU A DEUX MAINS PENDANT LE PARCOURS	LE JOUEUR RATE UNE PARTIE DE L'ATELIER. (CHUTE OU FAIT TOMBER UN OBSTACLE)
LA PASSE	LA PARTIE HAUTE DE LA CIBLE EST TOUCHEE et LA PASSE DOIT ETRE TENDUE.	LA PARTIE BASSE DE LA CIBLE EST TOUCHEE LA PASSE N'EST PAS TENDUE.	LE JOUEUR NE TOUCHE PAS LA CIBLE
LA POSTURE	RÉUSSITE 100%	LE JOUEUR FAIT TOMBER SON PLOT 1 FOIS	LE JOUEUR FAIT TOMBER SON PLOT 2 FOIS OU PLUS
PARCOURS COLLECTIF	REUSSITE 100%	LES JOUEURS NE CHANGENT PAS DE RYTHME A LA PRISE DE BALLE OU LA LIBERATION N'EST PAS BIEN REALISEE	LE BALLON TOMBE AU SOL. PASSE EN-AVANT. LES JOUEURS N'OCCUPENT PAS LA LARGEUR.
LANCER EN TOUCHE	LE JOUEUR TOUCHE LES 2 CIBLES	LE JOUEUR TOUCHE LA 1ERE CIBLE	LE JOUEUR NE TOUCHE PAS LA CIBLE



Si vous souhaitez départager deux joueurs avec une égalité de point, l'ateliers motricité peut être chronométré.



CATÉGORIE M14/M15F :

ATELIERS INSPIRÉS DU LIVRET DE FORMATION

- 🍌 [LA MARQUE](#)
- 🍌 [LE PARCOURS COLLECTIF](#)
- 🍌 [LE DRIBBLING](#)
- 🍌 [LE LANCER EN TOUCHE](#)
- 🍌 [LA MOTRICITE](#)
- 🍌 [LE TIR AU BUT](#)
- 🍌 [LA PASSE](#)
- 🍌 [LA POSTURE](#)
- 🏈 [QUIZZ](#)



M14

GRILLE D'ÉVALUATION M14/M15F





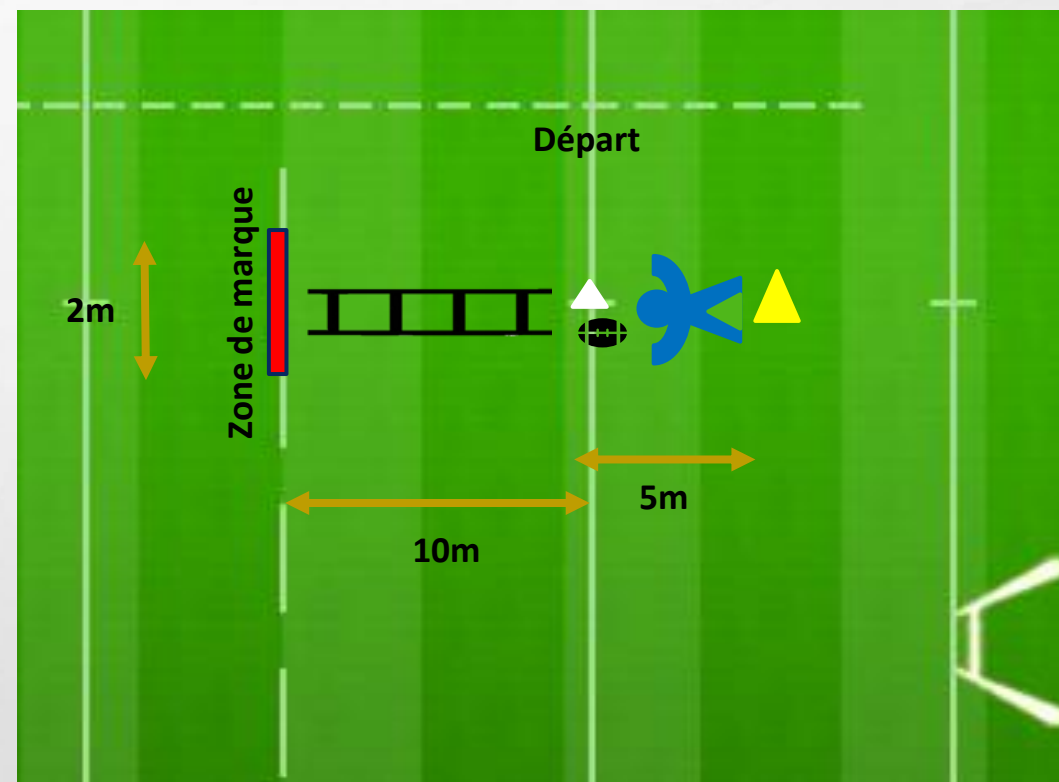
ATELIER 1 – LA MARQUE

OBJECTIF : Avancer pour marquer

BUT : JOUEUR UN CPF ET ALLER MARQUER

CONSIGNE : LE JOUEUR EST ALLONGÉ AU SOL SUR LE VENTRE, AU SIGNAL « JEU ! », LE JOUEUR SE LÈVE, RAMASSE LE BALLON, RECULE JUSQU'AU PLOT JAUNE, AVANCE JUSQU'AU PLOT BLANC EN JOUANT UN CPF BALLON DÉCOLLÉ DU SOL (EN MOUVEMENT) ET COURS APLATIR LE BALLON DANS LA ZONE DE MARQUE EN TRAVERSANT L'ÉCHELLE DE RYTHME (PAR EXEMPLE).

CRITÈRES DE RÉUSSITE : BIEN JOUER LE CPF (RÉCEPTION DU BALLON APRÈS AVOIR TOUCHÉ LE PIED). LE JOUEUR NE CHUTE PAS LORS DE LA MARCHÉ ARRIÈRE. LE JOUEUR JOUE LE CPF EN ÉTANT BIEN EN MOUVEMENT AVEC LE BALLON. REUSSIR LE PASSAGE DE L'OBSTACLE.



MATERIELS : Plots, Ballon, Obstacle au choix (échelle, plots)



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



ATELIER 2 – LE DRIBBLING

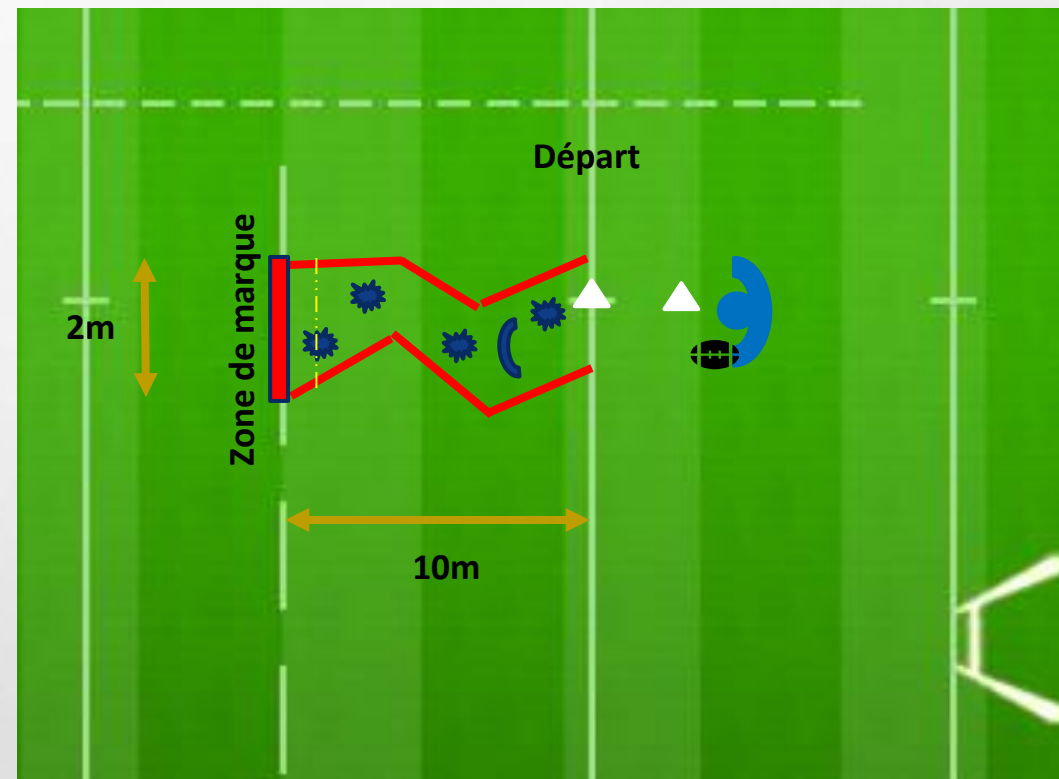
OBJECTIF : Travail du jeu au pied

BUT : RÉALISER UN DRIBBLING POUR ALLER APLATIR LE BALLON DANS LA ZONE DE MARQUE

CONSIGNE : BALLON DANS LES MAINS, AU SIGNAL « JEU ! », LE JOUEUR JOUE UN PETIT COUP DE PIED RASANT JUSQU'AU 2EME POT BLANC PUIS DEVRA RÉALISER LE PARCOURS EN DRIBBLING DANS LE COULOIR. QUATRE OBSTACLES SONT POSITIONNES SUR LE PARCOURS : 1 HAIE ET 3 BOUCLIERS.

CONTRAINTE : LE JOUEUR DEVRA UTILISER LES DEUX PIEDS. OBLIGATION QUE LE BALLON PASSE SOUS LA HAIE.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE BALLON RESTE DANS LE COULOIR. LE JOUEUR RAMASSE LE BALLON DANS LA ZONE DÉFINIE (POINTILLET JAUNE) ET APLATIT DANS LA ZONE DE MARQUE. LE BALLON EST JOUE AVEC LES DEUX PIEDS. PAS D'EN-AVANT AU MOMENT DU LANCEMENT DE L'ATELIER.



MATERIELS : Plots, Ballon, Haies, Obstacles au choix (Boucliers, ballons..)



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



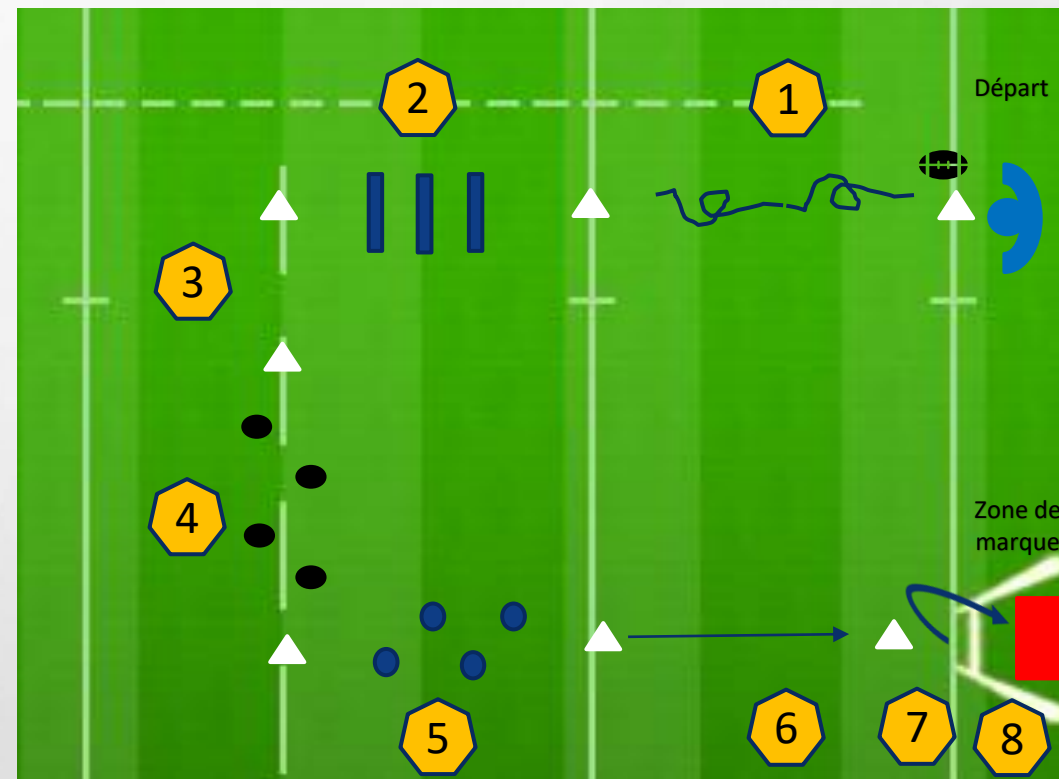
ATELIER 3 – LA MOTRICITÉ

OBJECTIF : Développer ses capacités motrices

CONSIGNE :

- 1- ROULADE DE JUDO DEBOUT AVEC BALLON (1 GAUCHE + 1 DROITE)
- 2- SAUTER PIEDS JOINTS PAR-DESSUS UN BALLON
- 3- MARCHER EN CANARD
- 4- SLALOM (J'AVANCE JUSQU'AU POTEAU, JE LE CONTOURNE EN MARCHÉ ARRIÈRE ET JE PASSE AU SUIVANT)
- 5- TOUCHER LE PLOT AVEC LA MAIN (BALLON COTE OPPOSE)
- 6- COUP DE PIED RASANT
- 7- COUP DE PIED PAR-DESSUS LA TRANSVERSALE (OU JOUEUR)
- 8- MARQUER UN ESSAI

CRITÈRES DE RÉUSSITE : BALLON TENU A 2 MAINS. NE PAS FAIRE TOMBER LES OBSTACLES



MATERIELS : Plots, Ballons, Haies



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



ATELIER 4 – LA PASSE



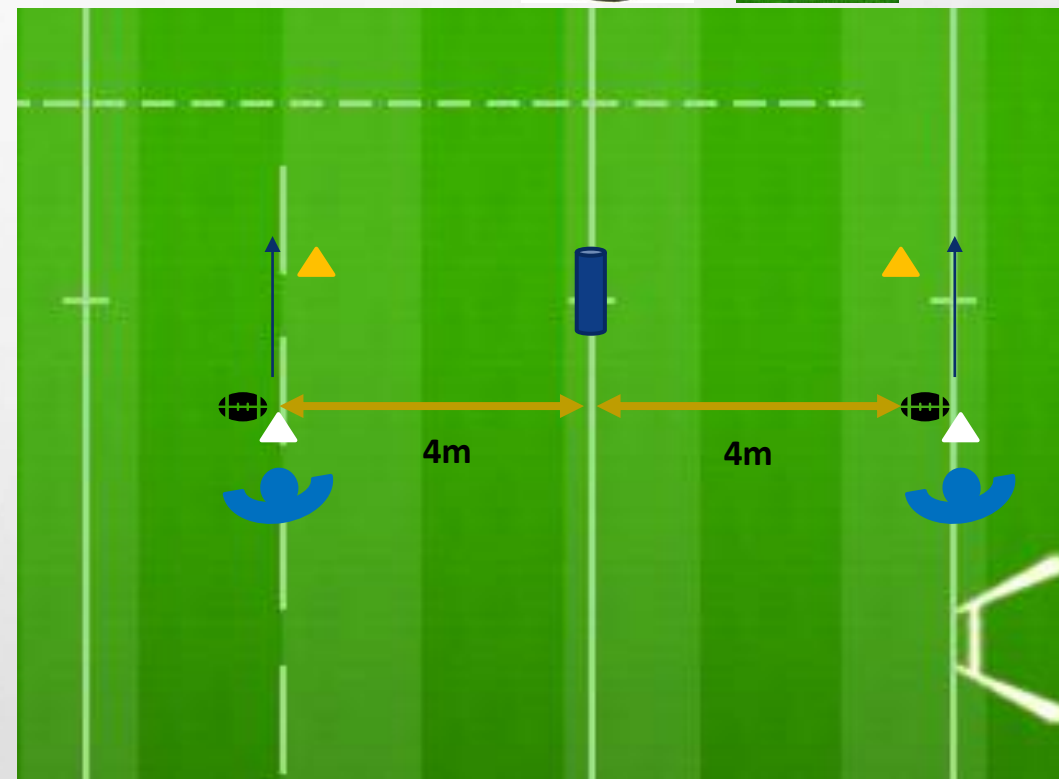
OBJECTIF : Travail de précision par la passe



BUT : ATTEINDRE LA CIBLE AVEC LE BALLON – JOUEUR EN MOUVEMENT

CONSIGNE : LE JOUEUR AVANCE VERS LE PLOT JAUNE ET FAIT UNE PASSE LATÉRALE POUR TOUCHER LA CIBLE. LA CIBLE PEUT ÊTRE MATÉRIALISÉE PAR LA PROTECTION DU POTEAU, UN SAC A PLACAGE, UN CERCEAU, AUTRES.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE BALLON TOUCHE LA CIBLE. LE JOUEUR NE DÉPASSE PAS LA LIGNE DE DÉPART.



MATERIELS : Plots, Ballons, Cible au choix



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



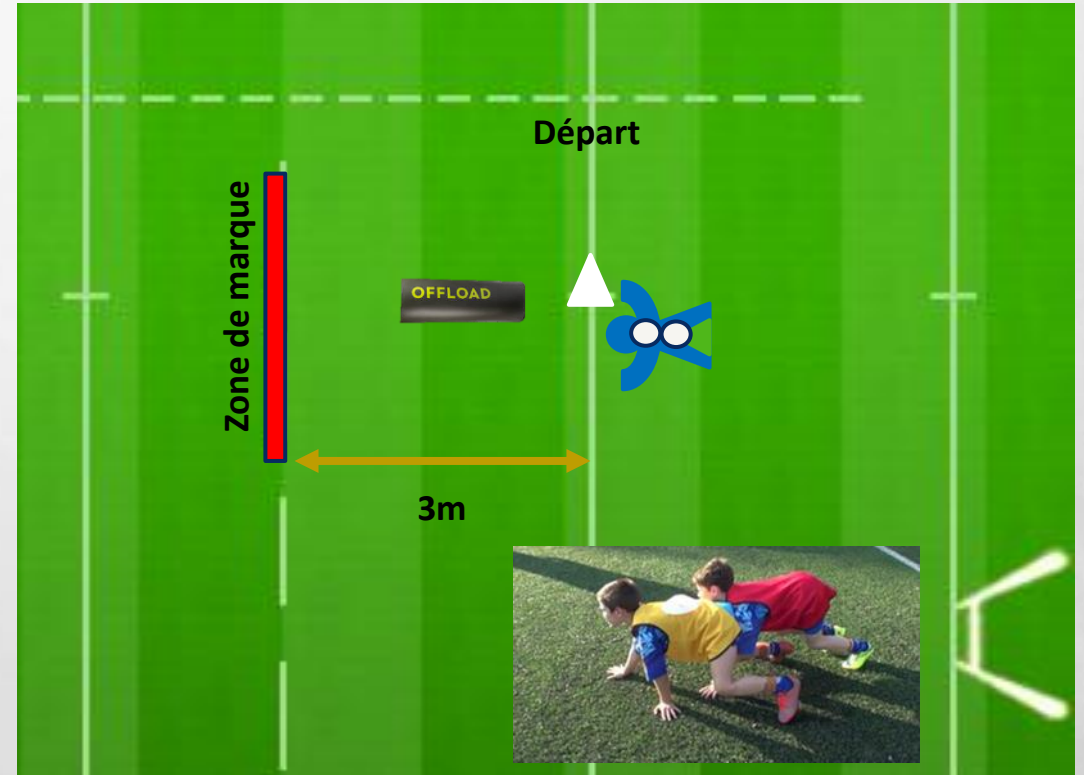
ATELIER 5 – POSTURE

OBJECTIF : Travail de précision par la passe

BUT : ATTEINDRE LA ZONE DE MARQUE EN CONSERVANT LA BONNE POSTURE

CONSIGNE : POSITION DE DÉPART 4 APPUIS AU SOL (MAINS-PIEDS), PLACER 2 PLOTS SUR LE DOS DU JOUEUR, AU SIGNAL « JEU ! », LE JOUEUR POUSSE LE SAC A PLACAGE JUSQU'À LA ZONE DE MARQUE PUIS PASSE SUR LE SAC A PLACAGE. UNE FOIS LA ZONE DE MARQUE ATTEINT, LE JOUEUR SAISIT LE PLOT SUR SON DOS ET LE POSE DANS LA ZONE DE MARQUE.

CRITÈRES DE RÉUSSITE



MATERIELS : Plots, Sac à placage



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



ATELIER 6 – PARCOURS COLLECTIF

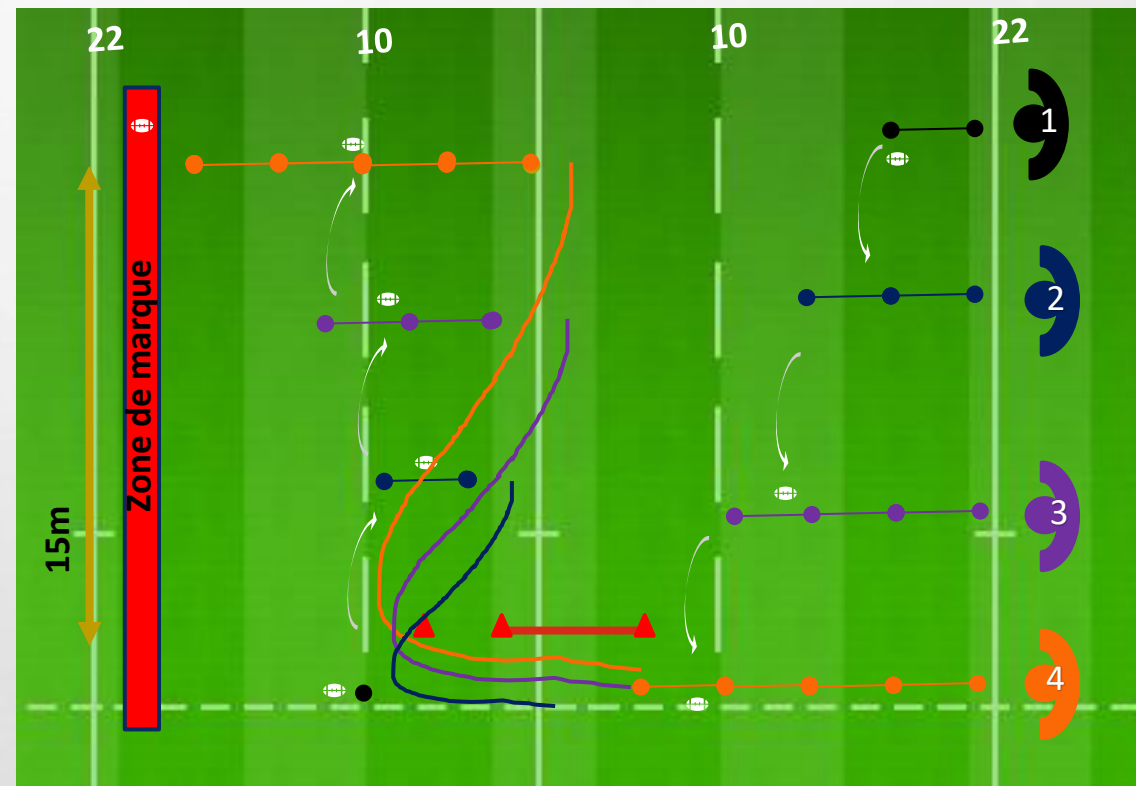
OBJECTIF : Travail de passe (gestuelle et timing) – Exercice du type ORC

BUT : S'APPLIQUER SUR LA PASSE, TRAVAILLER LE TIMING, COMMUNIQUER, ENCHAÎNER LES RÔLES

CONSIGNE : LE JOUEUR 1 JOUE UN CPF A LA MAIN. JEU DÉPLOYÉ DU JOUEUR 1 AU JOUEUR 4 SUR LA LARGEUR DES 15M. LE JOUEUR 4 POSE LE BALLON SUR LA LIGNE DES 10M DANS LE COULOIR DES 5M. TOUS LES JOUEURS SE PLACENT ET DOIVENT RESTER DANS LES 5M. LE JOUEUR 3 RAMASSE LE BALLON ET LE POSE SUR LA LIGNE MÉDIANE. LES JOUEURS PEUVENT REPRENDRE LA LARGEUR APRÈS AVOIR FRANCHI LA LIGNE MÉDIANE DANS LE COULOIR DES 5M. LE JOUEUR 2 RAMASSE LE BALLON ET LE POSE SUR LA LIGNE DES 10M. LE JOUEUR 1 RAMASSE LE BALLON ET JOUE EN JEU DÉPLOYÉ. LE DERNIER JOUEUR EN POSSESSION DU BALLON L'APLATIT DANS LA ZONE DE MARQUE.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE BALLON NE TOMBE PAS. PAS DE PASSE EN AVANT. LES JOUEURS OCCUPENT TOUTE LA LARGEUR. LES JOUEURS SONT PLACÉS EN PROFONDEUR ET CHANGENT DE RYTHME SUR LA PRISE DE BALLE

4 TENTATIVES AU TOTAL : LES JOUEURS ALTERNENT ET PASSENT 1 FOIS SUR CHAQUE RÔLE.



MATERIELS : Plots, Ballons

TERRAIN : 15m x 20m



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



ATELIER 7 – LANCER EN TOUCHE

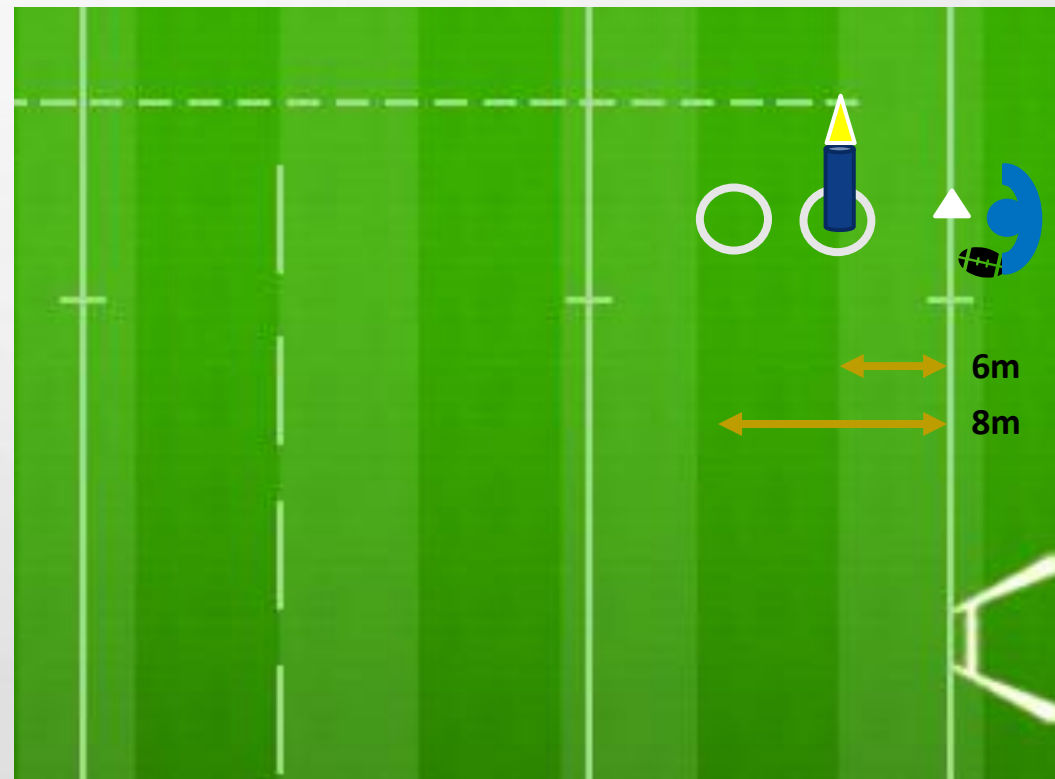
OBJECTIF : Travail de précision du lancer en touche

BUT : ATTEINDRE LA CIBLE AVEC LE BALLON

CONSIGNE : LE LANCEUR SE POSITIONNE A GENOUX AU NIVEAU DU PLOT BLANC. LE JOUEUR A 4 LANCERS AU TOTAL. LA CIBLE EST POSITIONNÉE AU NIVEAU 1 À 6 M DE DISTANCE. DÈS QUE LE JOUEUR A TOUCHE LA 1ERE CIBLE, IL PEUT TENTER LE NIVEAU 2 A 8M.

1ERE TENTATIVE OBLIGATOIRE NIVEAU 1 À 6M DE DISTANCE. DES QUE LE JOUEUR A TOUCHE LA 1ERE CIBLE, IL PEUT TENTER LE NIVEAU 2 A 8M.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE JOUEUR TOUCHE LES 2 CIBLES



MATERIELS : Plots, Ballons, Cible au choix



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



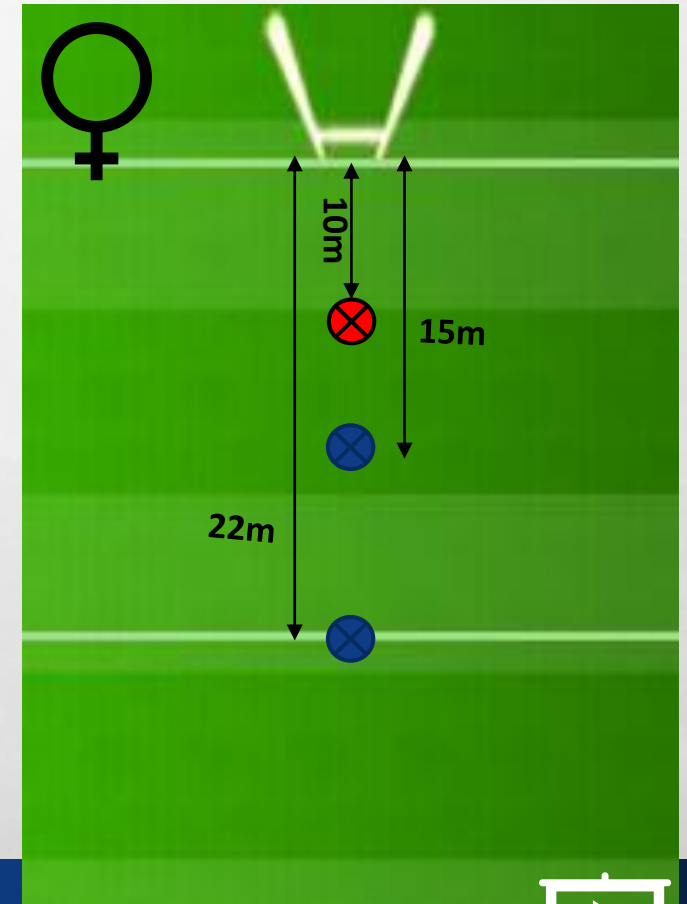
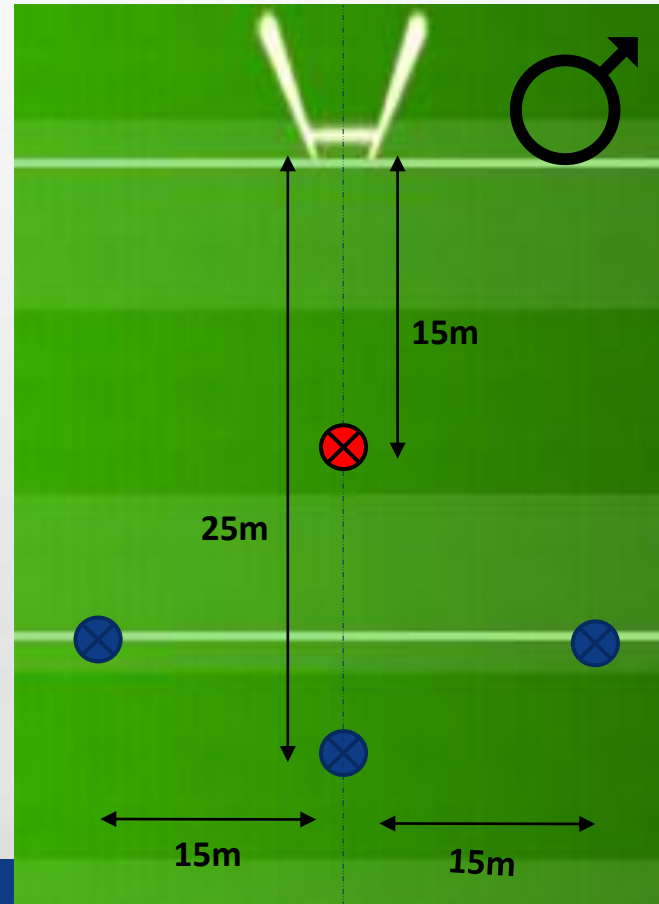
ATELIER 8 – TIR AU BUT

OBJECTIF : Travail de précision au jeu au pied

BUT :

CONSIGNE : LE JOUEUR A 2 TENTATIVES AU TOTAL. LA TENTATIVE A 15M EST OBLIGATOIRE POUR ACCÉDER AU 2ND NIVEAU. POUR LE 2ND NIVEAU LE JOUEUR PEUT CHOISIR SA DISTANCE (22M OU 25M).

CRITÈRES DE RÉUSSITE : LE BALLON PASSE ENTRE LES POTEAUX



MATERIELS : Plots, Ballons



Cliquez sur l'icône pour accéder à la vidéo ▲



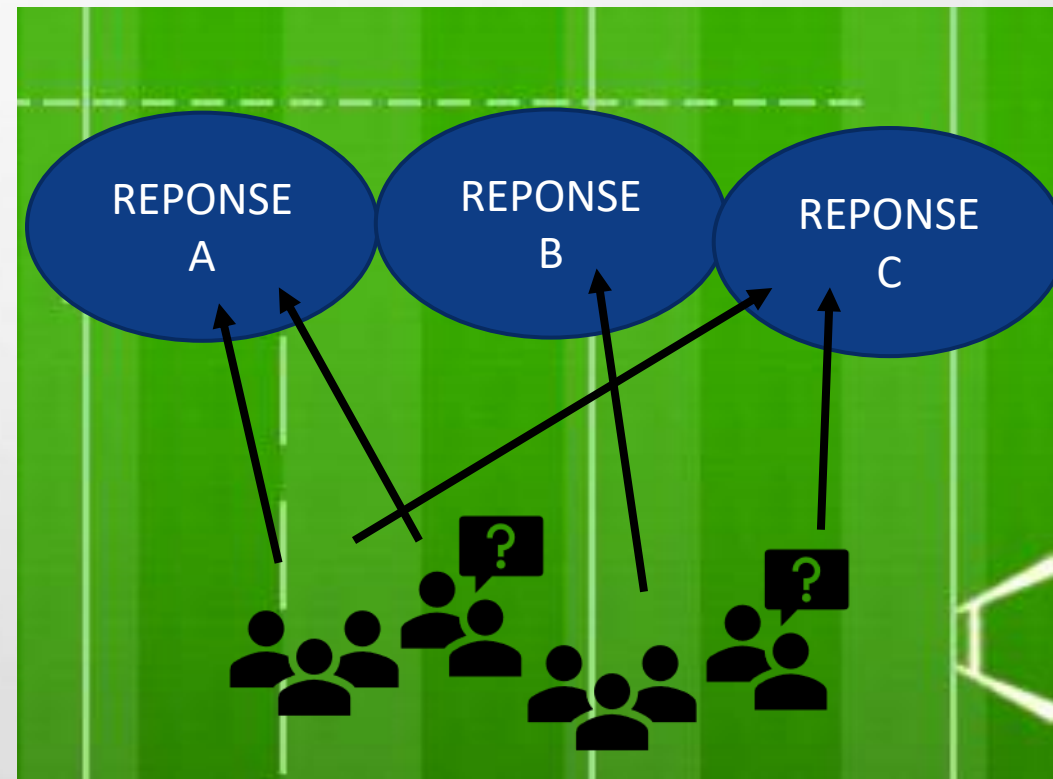
QUIZZ

REGLES DE JEU + CULTURE RUGBY



10 QUESTIONS :

- 5 SUR LA CULTURE DU RUGBY
- 5 SUR L'ARBITRAGE



Le questionnaire vous sera adressé par e-mail prochainement.

MATERIELS : Plots



GRILLE D'ÉVALUATION

ATELIERS	REUSSITE TOTALE 10 POINTS	REUSSITE PARTIELLE 5 POINTS	ECHEC 1 POINT
LA MARQUE	RÉUSSITE 100%	-LE JOUEUR JOUE LE CPF A L'ARRET -LE JOUEUR TOUCHE L'OBSTACLE 1 FOIS	-LE JOUEUR FAIT UN EN-AVANT LORS DU CPF ou LE CPF EST MAL JOUE (BALLON NON DECOLLE DES MAINS) -LE JOUEUR TOUCHE L'OBSTACLE 2 FOIS OU PLUS
LE DRIBBLING	RÉUSSITE 100%	-LE JOUEUR TOUCHE 1 OBSTACLE	-LE BALLON SORT DE LA ZONE (COULOIR + ZONE DE MARQUE) - LE BALLON NE PASSE PAS SOUS LA HAIE ou LE JOUEUR TOUCHE 2 OBSTACLES OU PLUS
LA MOTRICITE	RÉUSSITE 100%	-LE BALLON N'EST PAS TENU A DEUX MAINS PENDANT LE PARCOURS	-LE JOUEUR RATE UNE PARTIE DE L'ATELIER. (CHUTE OU FAIT TOMBER UN OBSTACLE)
LA PASSE	-LA PARTIE HAUTE DE LA CIBLE EST TOUCHEE -LA PASSE DOIT ETRE TENDUE.	-LA PARTIE BASSE DE LA CIBLE EST TOUCHEE -LA PASSE N'EST PAS TENDUE.	-LE JOUEUR NE TOUCHE PAS LA CIBLE -LE JOUEUR N'EST PAS EN MOUVEMENT AU MOMENT DE LA PASSE
LA POSTURE	RÉUSSITE 100%	-LE JOUEUR FAIT TOMBER 1 PLOT	-LE JOUEUR FAIT TOMBER 1 PLOT 2 FOIS OU PLUS -LE JOUEUR FAIT TOMBER LES 2 PLOTS EN MEME TEMPS
PARCOURS COLLECTIF	REUSSITE 100%	-LES JOUEURS NE CHANGENT PAS DE RYTHME A LA PRISE DE BALLE	-LE BALLON TOMBE AU SOL ou UNE PASSE EST EN-AVANT. -LES JOUEURS N'OCCUPENT PAS LA LARGEUR.
LANCER EN TOUCHE	-LE JOUEUR TOUCHE LES 2 CIBLES	-LE JOUEUR TOUCHE LA 1ERE CIBLE	-LE JOUEUR NE TOUCHE PAS LA CIBLE
COUP DE PIED PLACE	-LES 2 TENTATIVES SONT REUSSIES	-LA TENTATIVE DES 15M EST REUSSIE	-LE JOUEUR ECHOUE SUR LES 2 TENTATIVES



Si vous souhaitez départager deux joueurs avec une égalité de point, l'ateliers motricité peut être chronométré.

CD31



Haute
Garonne

OLYMPIADE EDR

SAMEDI 19 JUIN 2021 - PRINTEMPS DU RUGBY OCCITAN



#ENROUTEPOURFRANCE2023

