

Touche et alignement



Objectif:

Découvrir les règles encadrant les remises en jeu depuis la touche



Compétence(s) visée(s):

Être capable de participer et d'arbitrer une touche et un alignement en connaissant la règle



BESOINS

Ballons Plots

Sifflets Chasubles

CONSIGNES

1. Construire la règle

Sur une situation de touche, on questionne les joueurs pour contrôler et compléter si besoin leurs connaissances.

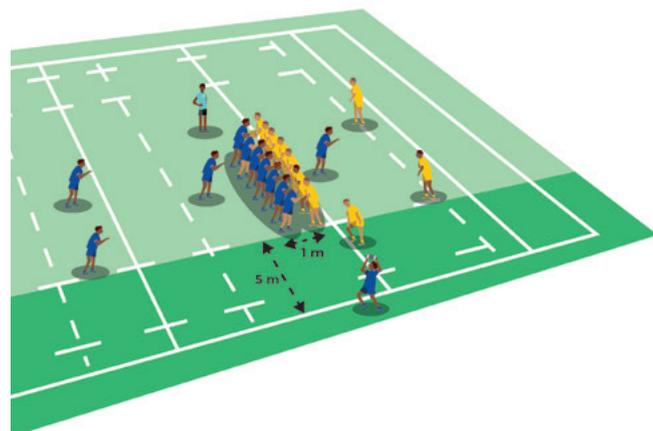
X L'objectif est qu'ils connaissent :

Pour la touche :

- Quand le ballon est en touche,
- Quand il y a gain de terrain ou pas gain de terrain,
- Qui effectue la remise en jeu,
- La remise en jeu rapide.

Pour l'alignement :

- La formation d'un alignement, nombres de joueurs maxi et mini,
- Quand commence et finit un alignement,
- Le hors-jeu (participants et non participants à l'alignement),
- Les principales actions interdites (lifts illicites, appui sur un adversaire, retenir ou pousser un adversaire, fautes sur le preneur de balle...).



■ Zone non utilisable

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

Partir d'une opposition entre 2 équipes.
À chaque faute ou arrêt de jeu on reprend par une touche.

Consignes aux arbitres



Tenir son rôle de responsable du jeu et animer la session d'échanges.

Consignes aux joueurs



Participer activement à la session d'échanges sur les connaissances de chacun.