



ATELIERS
CHALLENGE MANDARINE
U12

U12

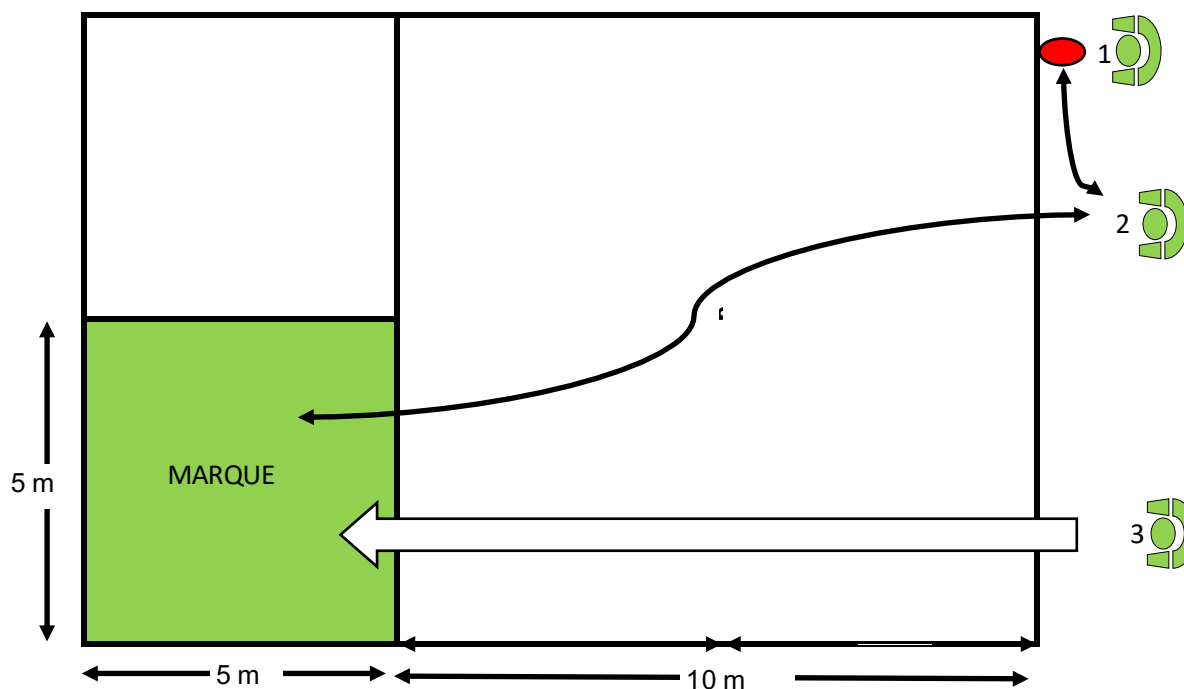
PASSE AU PIED

- * Joueur 1, sur la ligne des 22 mètres, joue un coup de pied franc à la main et passe au joueur 2
- * Joueur 2, en arrière de la ligne des 22 mètres, botte le ballon (trajectoire haute).
- * Joueur 3, placé derrière le joueur 2, suit le coup de pied et réceptionne la balle dans la zone verte.
- * Joueur 4 ramène la balle et devient joueur 1, le Joueur 3 devient 4, etc.

- 4 rotations -

Notation :

- Réalisation réussie : 3 points
- Coup de pied dans la zone : 1 point



U12

1 CONTRE 1

L'attaquant choisit en premier son côté d'entrée sur le terrain après avoir manœuvré son opposant dans la zone de préparation (zone jaune sur le croquis). Il est obligé de marquer dans cette zone (1 ou 2).

L'entrée sur l'espace de jeu de l'attaquant déclenche l'entrée de l'opposant.

Le but du jeu est de marquer un essai derrière la ligne de la zone concernée

ARRÊT DE L'ACTION :

Essai ou plaquage

Touche, en avant, ballon perdu

Jeu dangereux (plaquage au dessus de la ceinture ou passage en force)

NOTATION :

Essai : 3 points pour l'attaquant

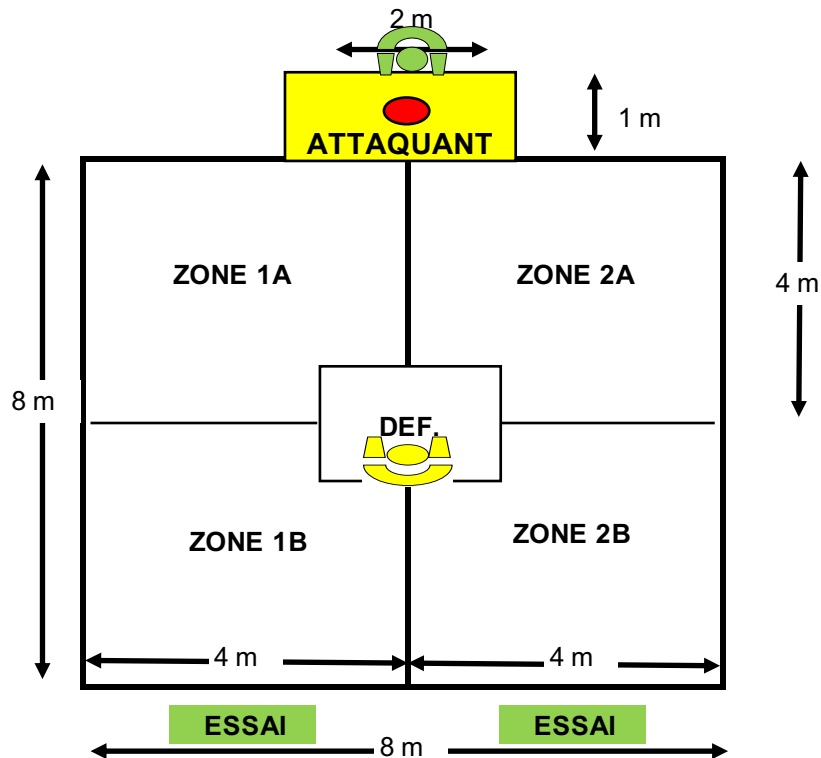
2 points si plaqué en marquant

Plaquage (à la ceinture et tête placée du bon côté) :

-3 points pour le défenseur si plaquage en zone 1A ou 2A

-2 points pour le défenseur si plaquage en zone 1B ou 2B

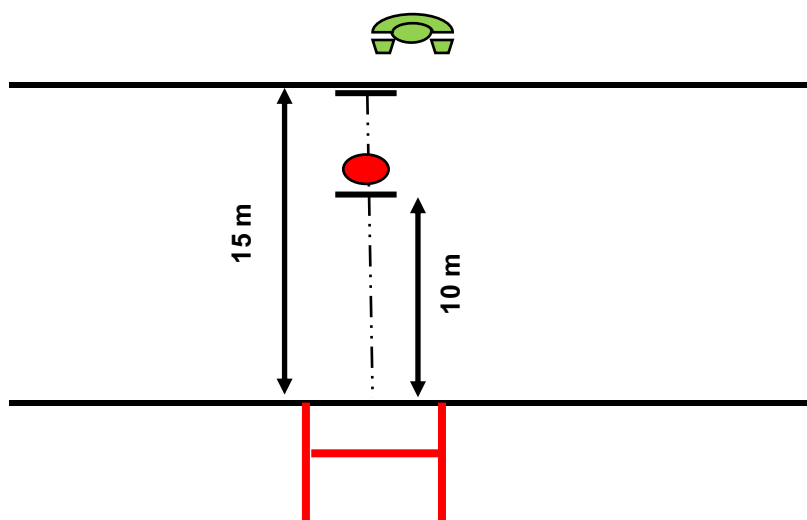
Si l'utilisateur marque en étant plaqué, on accorde 2 points à l'attaquant et 1 point au défenseur.



U12

DROP

- Chaque joueur tape un drop à 10m ou à 15m face aux poteaux
- Deux tentatives pour chacun des 4 joueurs (la meilleure tentative est comptabilisée)
- Drop réussi:
 - 10m 1 points
 - 15m 2 points



U12

2 CONTRE 1+1

Au signal de l'éducateur les attaquants et les défenseurs rentrent sur le terrain

Les attaquants doivent marquer en moins de 10 secondes

Les défenseurs démarrent en même temps que les attaquants

Le plaquage est obligatoirement effectué à la ceinture

2 passages pour les attaquants qui changent de position

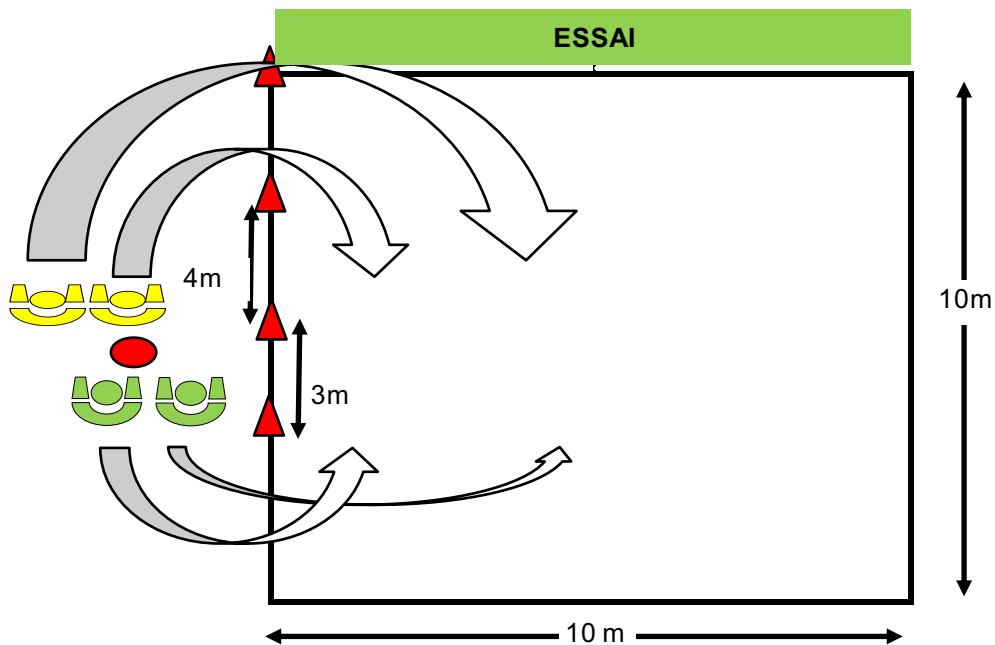
Les défenseurs changent de position à chaque passage

Plaquage obligatoire à la ceinture

NOTATION :

Essai : 2 points pour les attaquants

Plaquage au dessus de la ceinture : 2 points pour les attaquants



U12

PARCOURS COLLECTIF JEU AU SOL

Les attaquants doivent se passer le ballon pour marquer dans la zone verte.

Les joueurs partent en colonne derrière la ligne des 22, prennent l'espace et se passent le ballon en course du 1 au 4

le joueur 4 pose le ballon entre les 2 plots bleus et se replace sur la largeur

le joueur 3 ramasse le ballon pose le ballon entre les 2 plots jaunes et se replace sur la largeur

le joueur 2 ramasse le ballon pose le ballon entre les 2 plots rouges et se replace sur la largeur

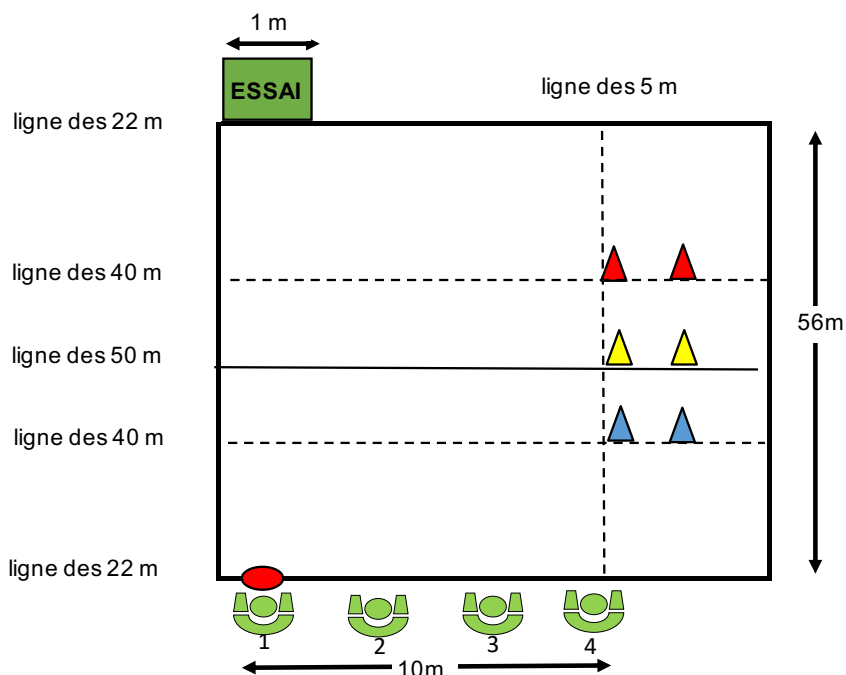
Le joueur 1 ramasse le ballon et le passe au joueur 2 puis au 3 puis au 4

Le chrono s'arrête quand le ballon est posé en zone verte
2 passages

NOTATION :

Parcours chronométré notation en fonction du barème joint
Ballon tombé ou passe en avant 0 pts

TEMPS	POINTS
MOINS DE 15 sec	10
ENTRE 15 ET 16	9
ENTRE 16 ET 17	8
ENTRE 17 ET 18	7
ENTRE 18 ET 19	6
ENTRE 19 ET 20	5
ENTRE 20 ET 22	4
ENTRE 22 ET 24	3
ENTRE 24 ET 26	2
ENTRE 26 ET 28	1
PLUS DE 28	0



CHALLENGE MANDARINE U12

FICHE DE RESULTATS

Ecole de Rugby :

PARCOURS COLLECTIF

(meilleur chrono des 2 tentatives par équipe)

CHRONO :

2 CONTRE 1

(2 passages par binôme en attaque)
(défenseur change à chaque passage)

	ESSAI	
	OUI	NON
1ER PASSAGE		
2e PASSAGE		
3e PASSAGE		
4e PASSAGE		

DROP

(meilleure des 2 tentatives par joueur)

	10 M	15 M	TAUPES ASSOMEES
1ER JOUEUR			
2e JOUEUR			
3e JOUEUR			
4e JOUEUR			

PASSE AU PIED

	RECEPTION		HORS ZONE
	OUI	NON	
1ER PASSAGE			
2e PASSAGE			
3e PASSAGE			
4e PASSAGE			

1 CONTRE 1

(attaquant et défenseur changent à chaque passage)

	ESSAI		PLAQUAGE	
	OUI	NON	ZONES A	ZONES B
1ER PASSAGE				
2e PASSAGE				
3e PASSAGE				
4e PASSAGE				