



# **ATELIERS CHALLENGE MANDARINE U10**

# U10

## 1 CONTRE 1

L'attaquant choisit en premier son côté d'entrée sur le terrain après avoir manœuvré son opposant dans le 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.

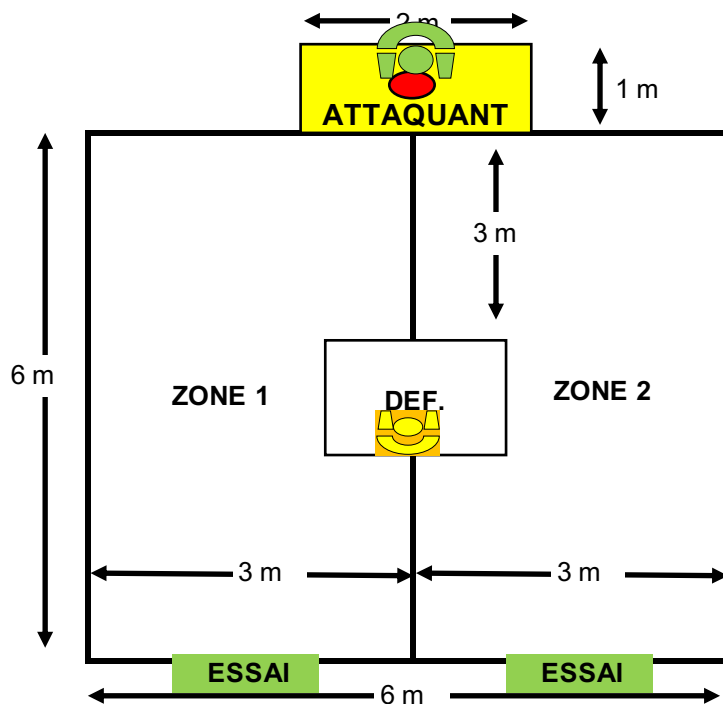
Le but du jeu est de marquer un essai derrière la ligne de la zone concernée

### ARRÊT DE L'ACTION :

Essai ou plaquage  
Touche, en avant, ballon perdu  
Jeu dangereux

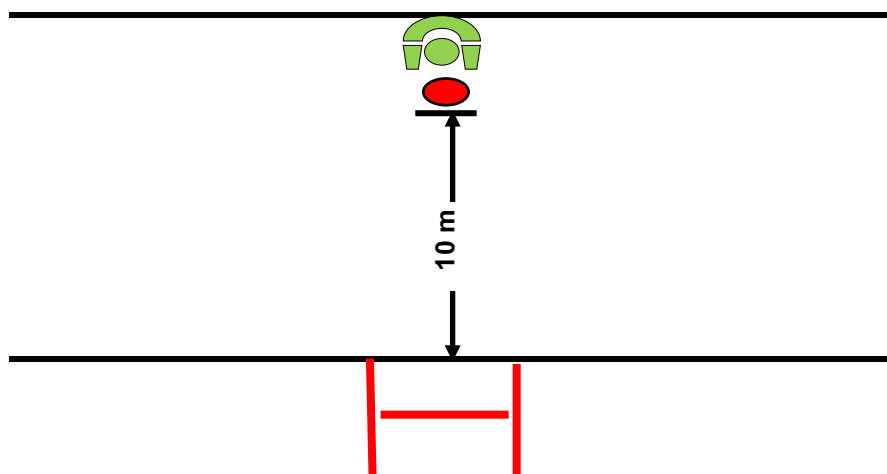
### NOTATION :

Essai : 2 points pour l'attaquant  
Plaquage (à la ceinture et tête placée du bon côté) : 2 points pour le défenseur  
Si l'utilisateur marque en étant plaqué, on accorde 2 points à l'attaquant et 1 point au défenseur.



<b>U10</b>
<b>DROP</b>

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



# U10

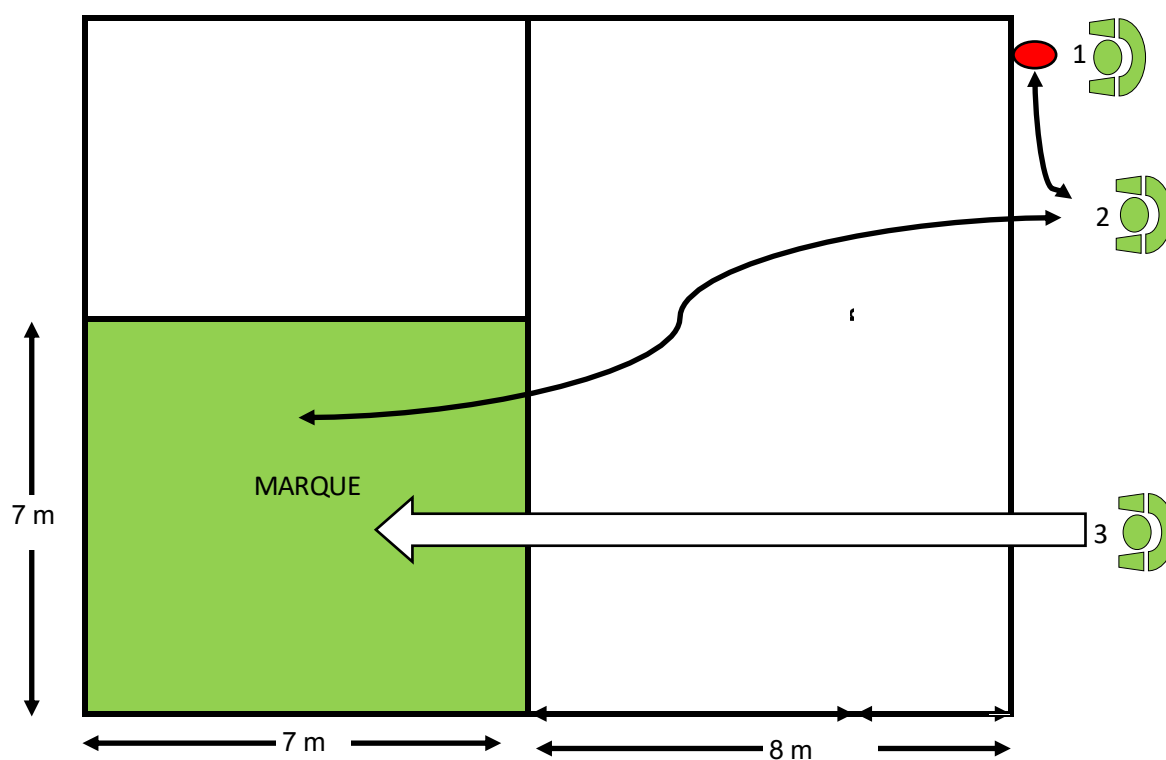
## PASSE AU PIED

- \* Joueur 1, sur la ligne des 15 mètres, joue un coup de pied franc à la main et passe au joueur 2
- \* Joueur 2, en arrière de la ligne des 15 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



# U 10

## PARCOURS COLLECTIF JEU AU SOL MODIF 2020

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

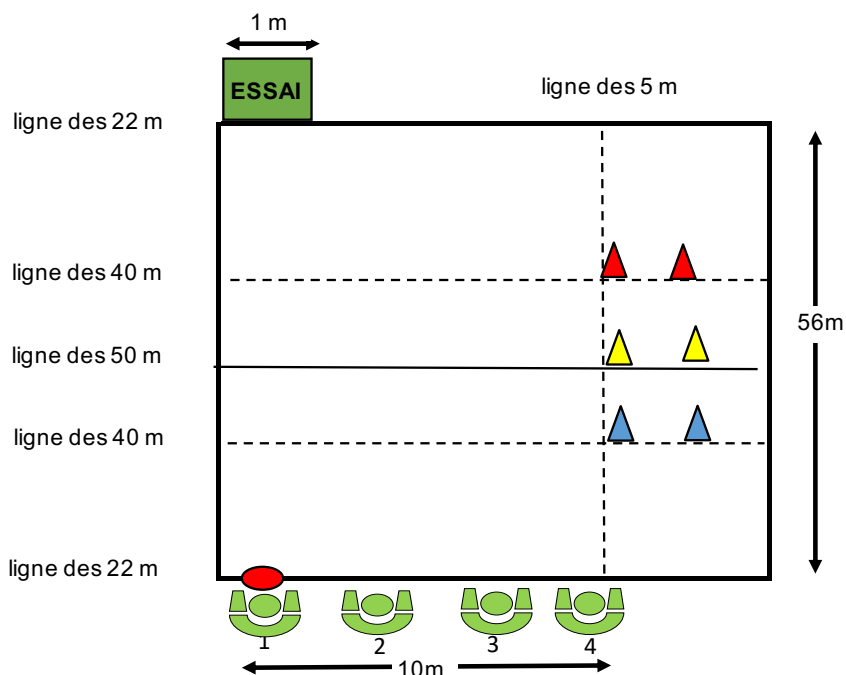
Le joueur 1 ramasse le ballon et le passe au joueur 2 puis au 3 puis au 4

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 20 sec	10
ENTRE 20 ET 21	9
ENTRE 21 ET 22	8
ENTRE 22 ET 23	7
ENTRE 23 ET 24	6
ENTRE 24 ET 25	5
ENTRE 25 ET 26	4
ENTRE 26 ET 27	3
ENTRE 27 ET 28	2
ENTRE 28 ET 29	1
PLUS DE 29	0



# U10

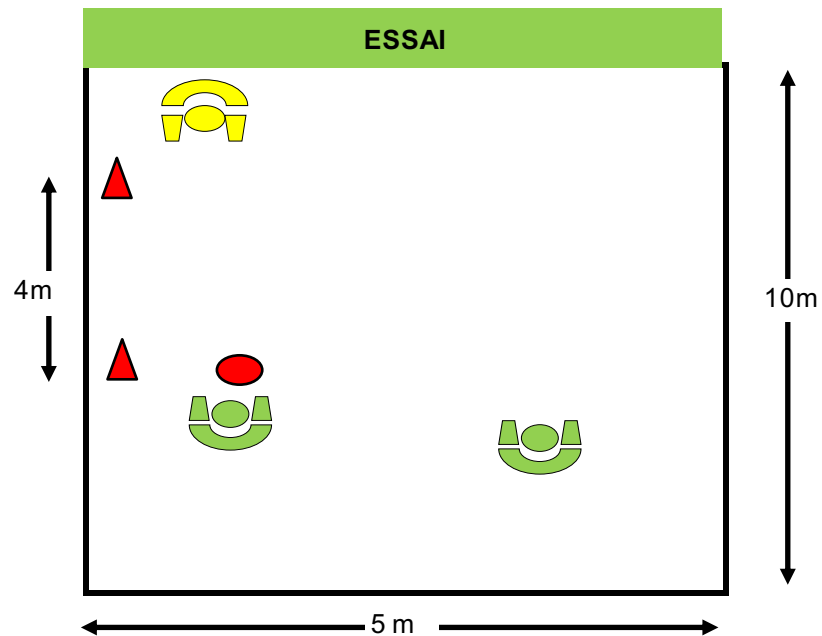
## 2 CONTRE 1

Les attaquants et le défenseur sont placés sur le terrain  
Les attaquants doivent marquer en moins de 10 secondes  
Le défenseur démarre en même temps que les attaquants  
2 passages pour les attaquants qui changent de position  
Les défenseurs changent à chaque passage

Plaquage obligatoire à la ceinture

**NOTATION :**

Essai : 2 points pour les attaquants



## CHALLENGE MANDARINE U10

### 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	TAUPES ASSOMEES
1ER JOUEUR		
2e JOUEUR		
3e JOUEUR		
4e JOUEUR		

### PASSE AU PIED

	RECEPTION		
	AVANT REBOND	APRES REBOND	HORS ZONE
1ER PASSAGE			
2e PASSAGE			
3e PASSAGE			
4e PASSAGE			

### 1 CONTRE 1

(attaquant et défenseur changent à chaque passage)

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