

Juger un contact



Objectif:

Juger correctement la défense sur le porteur du ballon



Compétence(s) visée(s):

Être capable d'identifier une position légale de défense
Observer le déplacement du défenseur pour ne pas le sanctionner à tort

Déterminer quel joueur est placé en premier au sol

Identifier le point de contact et qui en est responsable



BESOINS

Sifflets

Ballons

Chasubles

Plots

CONSIGNES

1. Construire la règle

Le groupe se met en cercle autour d'un joueur avec ballon. L'animateur met un joueur devant le porteur du ballon et demande aux participants de dire à ce défenseur comment se positionner (appuis, bras, mains, ...).

Il pose ensuite des questions telles que :

Que peut faire le défenseur avec ses mains ? Si l'attaquant se déplace, que peut faire le défenseur ?

Quels sont les mots clés à se rappeler ?

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

« La traversée du désert »

Les groupes de 3 progressent les uns après les autres sur la demi-longueur du terrain. A chaque passage, il y a un attaquant, un défenseur et un arbitre.

X Règles:

L'attaquant doit essayer de passer le défenseur, dès qu'il a réussi, il doit attendre le défenseur.

Le défenseur doit chercher à piquer le ballon.

X Points:

1 point par ballon volé

2 points par panier marqué

1 point pour l'attaquant s'il y a faute sur tir.

X Vainqueur:

1^{er} joueur à 10 points.

X Rotations:

L'arbitre devient attaquant

L'attaquant devient défenseur

Le défenseur devient arbitre

Consignes aux joueurs



L'attaquant doit chercher à passer le défenseur. Le défenseur doit essayer de prendre ou chasser le ballon en ralentissant l'attaquant et en essayant de mettre son torse sur la trajectoire de celui-ci.

Si l'attaquant a réussi à passer, il s'arrête pour que le défenseur revienne.

Consignes aux arbitres



L'arbitre doit se déplacer et veiller à ce que les contacts soient réglementaires pendant la montée du ballon.

Il doit intervenir si nécessaire par la voix ou siffler les fautes.