

SECTEUR USEP EST ÉTANG THÈQUE Cycle 3

Pour les rencontres du matin :

Arrivée sur le site : 9h30.

Début de la rencontre : 10h00

Fin de la rencontre : 12h00.

Résultats + pique nique et départ vers 13h15.

Pour les rencontres de l'après-midi :

Arrivée sur le site: 12h 30 (pique niquer avant)

Début de rencontre : 13h 00

Fin de rencontre : 15h 00

À définir après concertation des classes engagées dans la rencontre :

Niveau de jeu

- 1 lancer à la main ; balle de tennis, molle, en mousse, autre...
- 2 renvoyer avec une raquette ; balle de tennis, molle, en mousse, autre...
- 3 renvoyer avec une batte ; balle de tennis, molle, en mousse, autre...

Choix de l'incontournable à travailler

- 1 Santé
- 2 Environnement
- 3 Besoin particulier

Forme donnée à la convivialité

Discours d'ouverture :

- 1 Présentation de la rencontre (organisation, infrastructures, espaces)
- 2 Présentation des classes
- 3 Présentation des enseignants et des adultes accompagnateurs
- 4 Rappel des règles de jeu et du dispositif
- 5 Rappel des valeurs de l'USEP (cf. charte départementale)
- 6 Rappel de l'incontournable travaillé

Discours de clôture :

- 1 Retour sur le déroulement de la rencontre (résultats et valeurs de l'USEP)
- 2 Remise des diplômes
- 3 Organisation de la convivialité

ORGANISATION

- 3 équipes par classe.
- Chaque enseignant sera responsable d'un terrain et utilisera son matériel. (Cf. kit)
- Des diplômes seront remis à la fin de la rencontre.

Kit par classe (matériel à amener lors de la rencontre) :

- 1 plaquette (support pour écrire)
- 3 jeux de 8 à 9 dossards de couleurs différentes. 1 dossard (ou autre signe distinctif) différent pour le cavalier.
- Des plots marqueur pour délimiter le terrain.
- 1 sifflet
- 1 porte document (ou plaquette)
- 2 balles de tennis ou autre selon le niveau de jeu choisi
- 6 cerceaux pour matérialiser les bases
- 6 plots coniques pour repérer les cerceaux

La constitution des équipes

- 3 équipes par classe quel que soit l'effectif de la classe.
- Pas de groupe de niveau.
- Mixité.

Incontournables pour l'organisation dans chaque terrain

Deux zones d'attente sont matérialisées par des plots pour les lanceurs arrivés ou en attente.
Prévoir une porte d'entrée et une porte de sortie.

Quelques règles

Si les effectifs des 3 équipes sont différents ; le nombre de lanceurs sera au moins égal au nombre de joueurs de l'équipe la plus importante.

Terrain :

L'angle de jeu est de 90°. Les bornes du pentagone sont distantes de 5 à 7 mètres (le tour fait ainsi 25 à 35 m).

Les deux portes (d'entrée et d'arrivée) sont matérialisées chacune par deux plots coniques.

Matches :

Un match aller : devra durer entre 8 et 10 minutes de jeu. (Faire en sorte que tous les lanceur/batteurs aient lancé une fois.)

Un match retour : devra durer entre 8 et 10 minutes de jeu. (Faire en sorte que tous les lanceur/batteurs aient lancé une fois.)

Temps estimé pour un match aller-retour : 20 minutes de jeu.

En sachant qu'il y a au total 6 matches (3 matches aller-retour), le temps de jeu est estimé à 60 minutes.

Jeu

But pour le lanceur/batteur:

Le lanceur/batteur **lance/frappe selon le niveau de jeu choisi** dans le grand champ pour essayer de faire un tour complet SIAM (Sens Inverse des Aiguilles d'une Montre).

Pour que le lancer soit validé, la balle doit toucher le sol à l'intérieur du grand champ. (Si la balle touche le sol dans le petit champ ou à l'extérieur du grand champ, le lancer n'est pas validé).

Le lanceur/batteur dispose de deux essais.

Il est éliminé à l'issue du deuxième lancer :

- *si un trimeur gobe la balle (bloque de volée la balle)*
- *si le lancer n'est pas validé*

(NB : à l'issue du premier lancer, le lanceur/batteur ne peut pas être éliminé)

Quand le lanceur/batteur court, il n'a pas le droit de mettre un pied dans une base.

- *Il peut s'arrêter sur une base (les deux pieds doivent alors être dans le cerceau). Il peut éventuellement revenir en arrière (et retourner sur la base précédente), s'il s'aperçoit qu'il ne peut pas atteindre la base suivante sans être éliminé.*
- *Il peut dépasser le lanceur/batteur qui le précède mais il est interdit d'être à deux sur la même base.*
- *Il peut faire un tour complet en une seule fois ou en plusieurs fois.*
- *Le coureur lanceur/batteur est éliminé si le receveur bloque la balle alors qu'il n'est pas sur une base.*

Marquage des points

- Un tour complet en une fois : trois points.
- Un tour complet en plusieurs fois : un point.

Si un trimeur court avec la balle, le lanceur/batteur termine son tour et marque les points en jeu

Si un lanceur/batteur court en mettant le pied dans une base, ce dernier est alors éliminé.

But pour les trimeurs :

Gober la balle ou la passer à son receveur le plus vite possible pour empêcher le lanceur/batteur de faire un tour complet.

Seul le cavalier peut entrer dans le « petit champ ». Il a un dossard spécifique.

Le receveur est dans un cerceau (il doit toujours avoir au moins un pied dans le cerceau), il crie « stop » quand il attrape et bloque la balle.

Aucun trimeur ne peut se déplacer balle en main (même le cavalier).

Rôles sociaux

Arbitre de champ :

- élimine
- contrôle qu'il n'y ait pas de course avec la balle.
- gère l'entrée dans le « petit champ »
- vérifie que la balle tombe dans le grand champ.

Arbitres de bases et de lignes :

- jugent les pieds dans les bases
- vérifient les lignes extérieures

Les marqueurs :

- 1 point si le tour est fait en plusieurs étapes
- 3 points si le tour est effectué en une seule fois

Un contrôleur de porte :

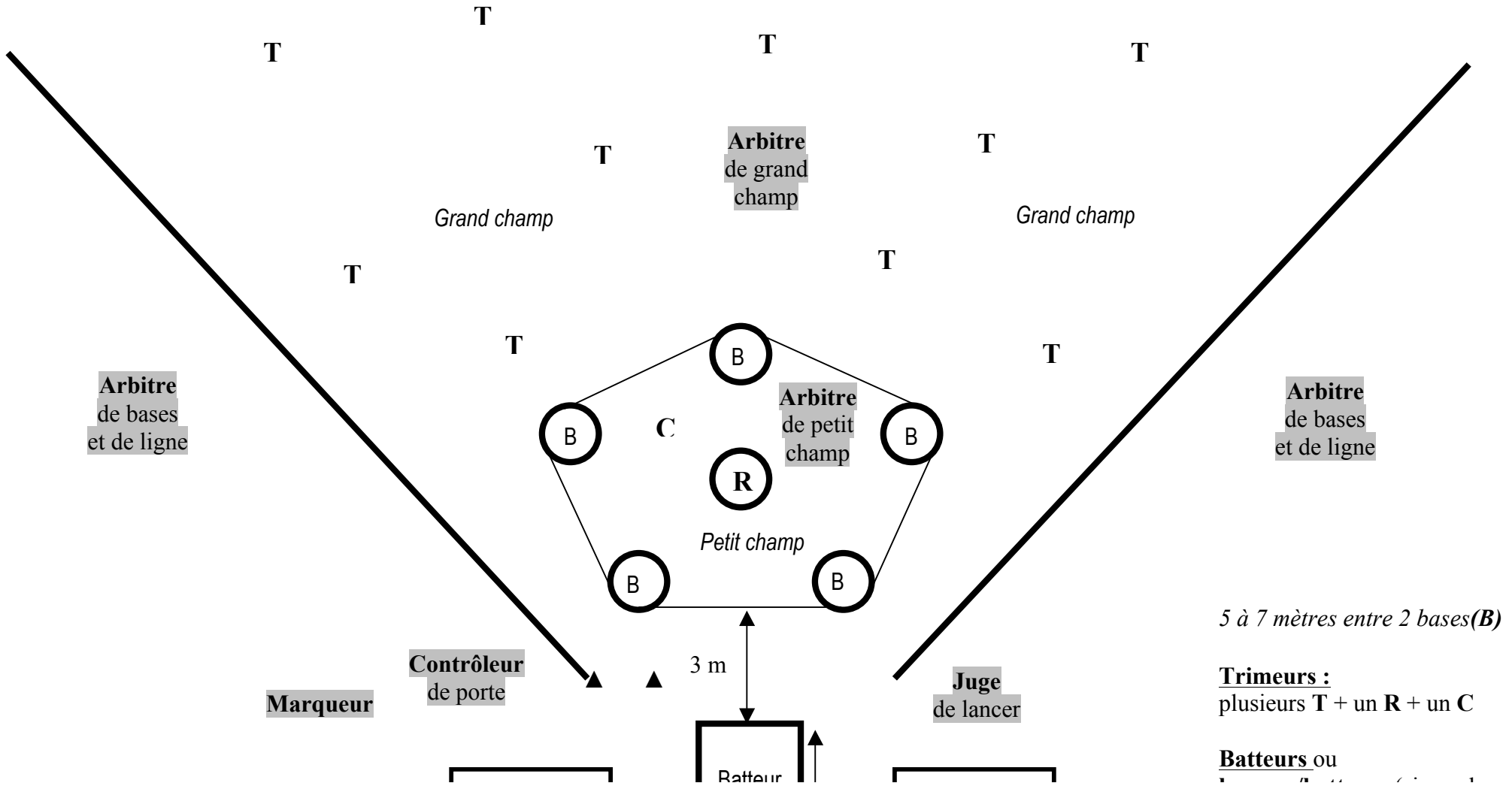
- Il vérifie que le lanceur/batteur passe bien par la porte pour rentrer.

Le capitaine :

- Il est le seul à pouvoir aller voir l'arbitre s'il y a un problème.

Le juge du lancer :

- Il est le seul avec un sifflet
- Il siffle lorsque les trimeurs et le lanceur sont prêts.
- Il valide le « stop » et le lancer.



5 à 7 mètres entre 2 bases(B)

Trimeurs :
plusieurs T + un R + un C

Batteurs ou

PROPOSITION DE FEUILLE DE MARQUE

Équipe :

numéro	Noms et prénoms	lancers	Points obtenus	lancers	Points obtenus	lancers	Points obtenus	lancers	Points obtenus
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
		TOTAL		TOTAL		TOTAL		TOTAL	

- 1- Dans la colonne lancer (ou frapper suivant le jeu), mettre une croix.
- 2- Dans la colonne "points obtenus"
 - **pour la petite thèque et la grande thèque : 0, 1 ou 3 points**

Remplir avant la rencontre la colonne « noms et prénoms »

RENCONTRE THÈQUE USEP EST ÉTANG

FICHE DE ROTATION DES ÉQUIPES

+ TOTAL DES POINTS

(Trois équipes par terrain)

TERRAIN :

	<i>Opposition</i>		<i>Arbitrage</i>
Math aller B (lanceur/batteu rs)	B ...	R...	J...
points	////////// /	
Match retour R (lanceur/batteu rs)	////////// /points	
Math aller B (lanceur/batteu rs)	B...	J...	R...
points	////////// /	
Match retour J (lanceur/batteu rs)	////////// /points	
Math aller R (lanceur/batteu rs)	R...	J...	B...
points	////////// /	
Match retour J (lanceur/batteu rs)	////////// /points	

TOTAL

		...	
EQUIPES	BLEUE	ROUGE	JAUNE
ÉCOLE			
POINTS			

**RENCONTRE DE THÈQUE
RÔLES SOCIAUX**

ÉQUIPE	
NOMS	RÔLES SOCIAUX
	arbitre de champ
	Arbitre de bases et de lignes
	Arbitre de bases et de lignes
	Marqueur
	Contrôleur de lancers
	Compteur et contrôleur de porte
	Capitaine

ÉQUIPE	
NOMS	RÔLES SOCIAUX
	arbitre de champ
	Arbitre de bases et de lignes
	Arbitre de bases et de lignes
	Marqueur
	Contrôleur de lancers
	Compteur et contrôleur de porte
	Capitaine

ÉQUIPE	
NOMS	RÔLES SOCIAUX
	arbitre de champ
	Arbitre de bases et de lignes
	Arbitre de bases et de lignes
	Marqueur
	Contrôleur de lancers
	Compteur et contrôleur de porte
	Capitaine