


## Règlement : La Marque

### Définition :

Aplatir le ballon dans l'en-but adverse avec toute partie du corps au dessus de la ceinture (ventre, poitrine, bras, mains).

S①	Epervier ballon				
Description	But	Au signal, aller aplatir le ballon dans le camp opposé pour se sauver.		Orga	Mettre un (ou plusieurs) arbitre d'en-but pour valider les essais.  Prévoir plusieurs terrains de jeu pour augmenter les passages.
	Crit. Réussite	3 passages consécutifs			
	Consignes	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Démo de l'action d'aplatir.</li> <li>➤ Tenir le ballon avec les deux mains.</li> <li>➤ Fléchir les jambes.</li> </ul>			
Question	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Différentes formes de marque ?</li> <li>➤ Bilan commun pour valider.</li> </ul>		Evolution	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Eperviers à genoux qui cherchent à toucher les moutons avec 1 main.</li> <li>➤ Eperviers debout qui touchent avec 2 mains.</li> <li>➤ Eperviers qui cherchent à toucher avec 1 main.</li> <li>➤ Eperviers qui cherchent à ceinturer.</li> </ul>	
Gestion niveaux				<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Moutons qui partent ventre au sol.</li> <li>➤ Moutons qui font rouler le ballon.</li> <li>➤ Moutons qui lancent le ballon en l'air.</li> </ul>	

S②	Relais				
Description	But	Réaliser le parcours le plus rapidement possible en respectant les contraintes.		Orga	A chaque passage un joueur est détaché par l'équipe pour arbitrer une autre équipe : se centrer sur la marque dans un premier temps.  Pénalité si pas aplati : après le plot ramasser et aplatir un autre ballon par ex.
	Crit. Réussite	0 pénalités			
	Consignes	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Démo commentée du circuit</li> <li>➤ Tenir le ballon avec les deux mains.</li> <li>➤ Fléchir les jambes pour aplatir, pour ramasser.</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Moment de la passe : partenaire qui montre ses mains. Finir vers l'endroit visé.</li> </ul>			
Question	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Quelle équipe va le plus vite ? Pourquoi ? (Utilité de la passe qui va plus vite que la course.)</li> </ul>		Evolution	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Changement de parcours en intégrant des actions du « bagage moteur ».</li> <li>➤ Relais en poursuite.</li> <li>➤ Un adversaire peut empêcher la progression du ballon en s'opposant les mains dans le dos (sur l'aller uniquement, sur l'aller et le retour).</li> </ul>	
Gestion niveaux					

Dans la majorité des situations proposées, systématiser cette marque. Traditionnellement, cette action validée rapporte 5 points à l'équipe (connaissance culturelle). On peut tout à fait modifier cette capitalisation selon les besoins (facilité de comptage par ex en introduisant un essai à 1 point).