



Descriptif de la Journée de rentrée des AS JNSS / 20 septembre 2023 / St Brévin



Cette Journée Nationale du Sport Scolaire (JNSS) du mercredi 20 septembre 2023 est basée sur le signe de la pratique ludique (et non compétitive) de 4 sports collectifs « on the beach » : Beach soccer, Sand Ball, Rugby Touch et Ultimate.

Lieu : Plage de l'Océan, à St Brévin – entre la descente de la plage du Casino et le parking du Pointeau

Accès : La dépose des élèves par les cars doit s'effectuer sur le parking de la base Nautique du Pointeau.

Les toilettes : Elles se situent au niveau de la plage du Pointeau.

Horaires : De 9h30 à 15h30

- Accueil à partir de 9h30
- Début des rencontres : 10h
- Pause déjeuner : 12h à 13h
- Fin de la journée : 15h30

Consignes pour la constitution des équipes

Une équipe est composée de 6 à 8 joueurs(euses) et peut être mixte. Le mélange des catégories est possible au sein d'une même équipe entre des élèves d'un même collège (Benjamins et Minimes).

La mixité collégiens / lycéens est interdite.

En fonction des activités, le nombre de joueurs sur le terrain sera variable.

Chaque établissement doit prévoir 1 jeu de chasubles par équipe.

Consignes pour l'organisation de la journée :

Chaque élève doit prévoir son pique-nique pour le repas du midi. Aucun déchet ne devra être laissé sur place, chaque personne doit repartir avec. La ville de St Brévin ne mettra pas de poubelles à disposition. Prévoir un sac poubelle par équipe.

Les enseignants accompagnateurs seront réquisitionnés pour encadrer certaines activités pratiquées.

A l'arrivée des équipes, une feuille de route leur sera communiquée pour leur indiquer l'ordre des matchs tout au long de la journée.

Les enseignants sont responsables du comportement et de la tenue de leurs élèves tout au long de la journée.

Règlement des sports collectifs pratiqués

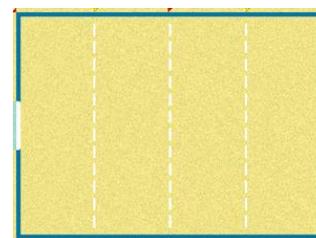
Beach soccer

La surface de jeu :

Terrain de 30m x 20m

La ligne médiane est délimitée par deux poteaux avec des drapeaux rouges.

À 7 mètres de la ligne de but, il y a une ligne imaginaire définie par des poteaux avec des drapeaux jaunes. La zone délimitée par cette ligne et la ligne de but est la surface de réparation, c'est-à-dire la zone où un coup de pied de réparation (penalty) est tiré (depuis le centre de cette ligne) en cas d'infraction.



Les joueurs

Chaque équipe entame le match avec cinq titulaires - un gardien et quatre joueurs de champ. Elle dispose d'un nombre illimité de changements. Tous les remplacements, y compris celui du gardien, peuvent intervenir pendant une action de jeu et s'effectuent « à la volée ».

Les joueurs jouent pieds nus.

Les Arbitres

Les matchs sont arbitrés par les élèves des équipes qui ne jouent pas.

2 arbitres pour chaque rencontre.

Coup franc direct

Lors d'un coup franc, aucun mur ne peut être constitué. Si une équipe commet une faute dans sa propre moitié de terrain, tous les joueurs doivent se trouver derrière le ballon. Si la faute a été commise dans la moitié de terrain adverse, tous les joueurs doivent se trouver à un minimum de 5 mètres du ballon jusqu'à ce que le ballon soit en jeu et ne peuvent pas être dans la ligne de tir. C'est le joueur qui a subi la faute qui doit tirer le coup franc, sauf si une blessure l'en empêche. Après le coup de sifflet de l'arbitre, le joueur a quatre secondes pour remettre le ballon en jeu. Sinon, l'équipe adverse récupère le ballon.

À retenir

Contrairement au football sur gazon, mais comme au futsal, il est interdit de marquer sur le coup d'envoi et le hors-jeu n'existe pas. Ultime particularité du beach soccer : les remises en touche peuvent être effectuées au pied ou à la main.

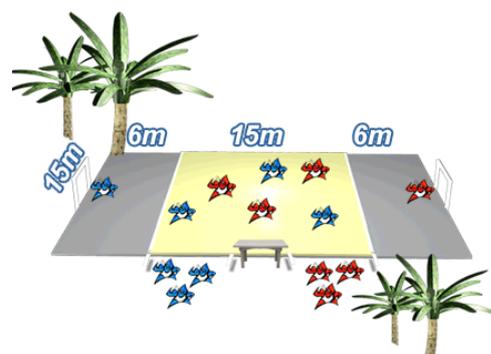
Sand Ball

La surface de jeu :

Terrain de 27m x 15m

Une aire de jeu qui mesure 15 m de long sur 15 mètres de large

Les cages sont disposées à six mètres de la zone, à l'extérieur du terrain



Les joueurs

Deux équipes de 6 à 8 joueurs, 1 gardien, trois joueurs de champs.

Tout le monde joue pieds nus.

Les changements s'effectuent à volonté mais il ne doit jamais y avoir plus de 4 joueurs sur le terrain gardien compris.

Le décompte des points

Il y a but chaque fois que le ballon franchit entièrement la ligne, la valeur du but dépend de la façon dont il a été marqué :

- **un but marqué en « kung-fu »** (le tireur réceptionne et tire dans la même suspension) vaut deux points,
- **un but marqué en double kung-fu** (une première passe à un joueur en suspension qui remet avant de retomber à un autre, lui-même réceptionnant et tirant dans la même suspension) vaut trois points,
- **un but marqué par une fille** de l'équipe vaut 2 points
- **tout autre but** vaut un point (y compris 360°, salto etc...).

L'arbitre décompte le nombre de points attribués à chaque but.

Les Arbitres

Les matchs sont arbitrés par les élèves des équipes qui ne jouent pas.

2 arbitres pour chaque rencontre.

Les règles à faire respecter par les arbitres

L'attaquant doit respecter la règle du marché, de la zone et du passage en force. **L'arbitre peut être conciliant sur les marchés et les zones si une volonté d'assurer un jeu aérien, technique et spectaculaire est montrée.**

En « défense », **TOUT CONTACT EST INTERDIT.**

La défense alignée à six mètres est interdite. Une équipe doit montrer sa volonté de récupérer la balle par **une défense étagée en agissant sur les trajectoires des passes et non sur les joueurs.**

Afin de préserver l'intégrité physique des joueurs, **les sorties de gardien sont strictement interdites.**

Toutes les infractions mineures sont sanctionnées d'un jet franc à l'endroit de la faute, les défenseurs doivent avoir la possibilité de se mettre à un mètre du tireur. Pour une faute mineure commise à six mètres, le jet franc est exécuté à sept mètres.

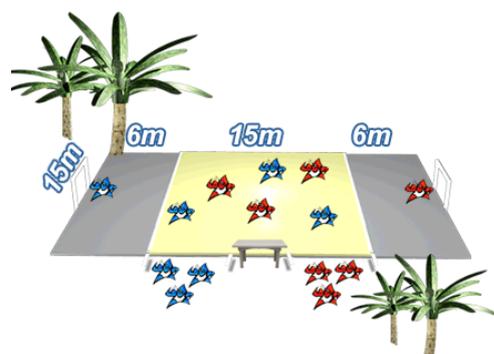
Rugby Touch

La surface de jeu :

Terrain de 27m x 15m

Une aire de jeu qui mesure 15 m de long sur 15 mètres de large

Les zones d'embut mesurent six mètres, à l'extérieur du terrain



Les joueurs

Deux équipes de 6 joueurs.

Tout le monde joue pieds nus.

Les changements sont illimités et s'effectuent à volonté.

Les règles élémentaires du rugby touch

Passer vers l'arrière uniquement

6 touchés maximum par possession

Tout ballon tombé au sol est rendu à l'équipe adverse

Le jeu au pied est interdit

L'engagement se fait par un TAP-BALL

Les Arbitres

Les matchs sont arbitrés par les élèves des équipes qui ne jouent pas.

2 arbitres pour chaque rencontre.

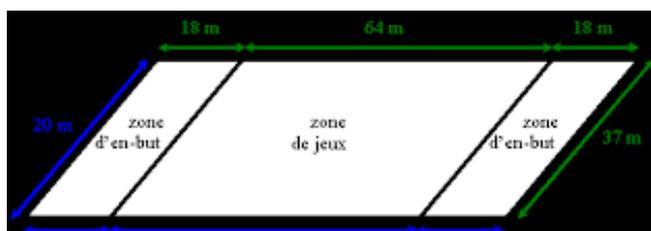
Ultimate

La surface de jeu :

Terrain de 40m x 20m.

Zone de jeu : 30m

Zone d'en-but : 5m.



Les joueurs

Deux équipes de 6 à 8 joueurs, 5 joueurs de champs.

Tout le monde joue pieds nus.

Les changements s'effectuent seulement après un point marqué.

Le décompte des points

Pour que le point soit valable, il faut que le joueur qui attrape le disque :

- Ait au moins un pied entièrement dans la zone d'en-but au moment du catch ou à son premier contact au sol s'il attrape le disque en sautant.
- Qu'il prouve qu'il contrôle bien le disque en levant le bras qui le tient.
- Qu'il annonce à haute voix « Point » en brandissant le disque.

Les Arbitres

Auto arbitrage

Les règles à faire respecter par les arbitres

L'engagement :

- Le jeu démarre, en début de période et après chaque point marqué, par un engagement ; pour cela, un joueur de l'équipe qui engage doit envoyer le disque le plus loin possible vers la zone d'en-but adverse. Tant que le disque n'est pas lancé, les équipes doivent rester derrière leurs lignes de but respectives.
- L'engagement ne peut se faire que lorsque le lanceur et un joueur de l'équipe adverse ont levé le bras pour signaler que leur équipe est prête à jouer.
- Après chaque point marqué, les deux équipes changent de camp et l'équipe qui a marqué le point engage.
- Aucun joueur de l'équipe ne doit toucher le disque en vol lors de l'engagement.
- A l'engagement, si le disque tombe :
 - o Dans la zone de jeu, l'équipe adverse en prend possession et le remet en jeu à l'endroit de récupération.
 - o Dans la zone d'en-but, l'équipe qui reçoit en prend possession et le remet en jeu en se plaçant au plus près de la ligne de but.

- En dehors du terrain, l'équipe qui reçoit en prend possession et le remet en jeu à l'endroit où il a croisé la ligne de touche.

Il est permis en cours de jeu de :

- Pivoter sur un pied (pour le porteur de disque).
- D'intercepter le disque soit en le rattrapant, soit en le faisant tomber au sol. L'interception doit se faire sur la trajectoire du disque.
- De se déplacer sur toute la surface du terrain, même dans les zones d'en-but.
- D'être touché par le disque par n'importe quelle partie du corps.

Il est interdit en cours de jeu de :

- Changer de pied de pivot.
- Frapper le disque dans les mains d'un adversaire.
- Tenir le disque en main plus de 10 secondes si elles sont comptées par un défenseur marqueur (il y a alors « changement de main » ou « turn over »).
- Se faire une passe à soi-même, sauf si un adversaire a touché le disque avant qu'on le réceptionne à nouveau.
- Marcher avec le disque en main (le joueur doit alors reculer de la distance qu'il a parcouru, mais garde la possession du disque).
- Toucher le porteur du disque et/ou de bloquer son geste (respecter une distance de 2 mètres).
- Etre à plusieurs sur le lanceur : il n'y a qu'un seul marqueur et il compte les 10 secondes.

Perte du disque :

La possession du disque change d'équipe en cas de perte du disque (« turn over ») :

- Lorsque le porteur du disque est compté jusqu'à 10 par son marqueur.
- Lorsque le disque est passé de la main à la main par deux co-équipiers.
- Lorsque le disque tombe à terre. Lorsque le disque sort du terrain (hors limite). Lorsque le disque est intercepté par l'adversaire.