

ATELIER N°2 : PASSES

PRESENTATION & OBJECTIFS

L'atelier se déroule en 2 périodes et par équipe.

1 - Au coup de sifflet de l'arbitre le chronomètre démarre pour une durée de 1 minute. Sur l'ensemble de l'espace (40x20m), les cavaliers doivent se faire des passes au pas. Les arbitres comptent le nombre de passes effectuées successivement sans erreurs. Si le ballon tombe à terre, si un joueur garde le ballon plus de 10 secondes ou si le ballon sort des limites du terrain (avec ou sans joueur) le compte de passes repart à 0. Dès la fin du temps (1 minute), c'est le plus grand nombre de passes effectuées successivement qui est pris en compte.

2 - Au coup de sifflet de l'arbitre le chronomètre démarre pour une durée de 1 minute. Le principe est le même que celui énoncé ci-dessus mais les passes doivent s'effectuer au trot.

Au pas comme au trot, les passes sont comptabilisées uniquement si ces dernières respectent les données suivantes :

- Passe réalisé en respectant les données règlementaire de la passe « *Il y a passe lorsque le ballon quitte les mains d'un joueur et qu'il est récupéré par un de ses coéquipiers sans avoir touché le sol. Tout toucher de ballon entre deux joueurs d'une même équipe est considéré comme une passe, sauf la transmission de la main à la main. La passe peut se faire dans toutes les directions* ».
- Passe réalisé à 2 mains.
- Passe réalisé entre 2 joueurs étant dans le même sens (maximum à 45°).
- Ne pas enchaîner plus de 2 passes consécutives entre 2 mêmes joueurs.
- Respect de l'allure (pas ou trot) à l'émission du ballon.

Informations générales

Début de l'atelier	Au coup de sifflet des arbitres.
Fin de l'atelier	A la fin du temps (1 minute) au coup de sifflet des arbitres ou de la sonnerie.

Ce qui peut arriver...	Conséquences
Le ballon tombe à terre	Le compte de passes repart à 0.
Un joueur garde le ballon plus de 10 secondes	Le compte de passes repart à 0.
Le ballon sort des limites du terrain (avec ou sans joueur)	Le compte de passes repart à 0. Si le ballon est à terre, les arbitres donnent le ballon dans les mains d'un cavalier pour continuer l'atelier.
Passe réalisé à 1 main	La passe n'est pas comptabilisée. L'atelier continu.
Passe réalisé entre 2 joueurs n'étant pas dans le même sens (45° max)	La passe n'est pas comptabilisée. L'atelier continu.
Plus de 2 passes consécutives entre 2 mêmes joueurs	Seules 2 passes sont comptabilisées. Les suivantes entre les mêmes joueurs ne sont pas comptabilisées. L'atelier continu.
Non respect de l'allure (pas ou trot) à l'émission du ballon	La passe n'est pas comptabilisée. L'atelier continu.
Passe « de la main à la main »	La passe n'est pas comptabilisée. L'atelier continu.
Volte	La volte est autorisée.
Chute (avec ou sans ballon)	Les arbitres sifflent pour arrêter le chronomètre. Le cavalier est remis en selle. Le compte de passe repart à 0. Le chronomètre repart au coup de sifflet des arbitres.