

Equipe départementale E.P.S

RUGBY

AU

CYCLE 3

ANNEE 2002/2003

Aspects fondamentaux  
de l' activité

Définition de l'unité d'  
apprentissage

## RUGBY CYCLE 3

### DEFINITION :

Sport collectif de combat et d'évitement constitué de deux équipes à égalité numérique qui s'affrontent dans le respect des règles pour marquer un essai.

### ASPECTS FONDAMENTAUX :

Marquer : poser le ballon derrière la ligne de but adverse.

Le hors-jeu : la limite du camp de chaque équipe est la ligne passant par le ballon ( les passes se font vers l'arrière).

Moyens d'action sur le ballon : ballon porté, botté, passé, arraché.

Moyens d'action sur le porteur su ballon et sur lui seul : tenir, ceinturer, plaquer.

### COMPETENCES SPECIFIQUES :

*S'affronter collectivement*

- affronter un adversaire.

- coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant ou défenseur.

*Exemples de compétences spécifiques à atteindre en fin de cycle :*

- enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

- d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer une balle ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer : poser le ballon dans l'espace de marque.

- de défenseur : courir et attraper les porteurs du ballon, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer...

### CONDITIONS DE PRATIQUE :

- Terrain herbeux et délimité ( les lignes au sol doivent apparaître clairement).

- Ballons ovales ( au moins un pour trois joueurs).

- Maillots de couleurs différentes.

- Plots , balises.

## UNITE D'APPRENTISSAGE RUGBY CYCLE 3

PHASES	POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE	POUR SAVOIR OU ON EN EST	POUR APPRENDRE ET PROGRESSER	POUR MESURER LES PROGRES
SEANCES	1 à 4	1 ou 2	De 6 à 8	1 ou 2
SITUATIONS	<p><u>Situations globales</u></p> <p>L'épervier modifié</p> <p>Jouer comme des grands</p>	<p><u>Situations de référence</u></p> <p>Le rugby béret</p> <p>Les niveaux de jeu.</p> <p>Le règlement</p>	<p><u>Situations de transformation</u></p> <p>A) <i>la marque</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plonger dans la mare</li> <li>• Attaquer le château</li> </ul> <p>B) <i>le contact</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Les contrebandiers</i></li> <li>• <i>La porte</i></li> <li>• <i>Le couloir</i></li> <li>• <i>Traverser la rivière</i></li> </ul> <p>C) <i>pour avancer</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La marelle</li> <li>• Le barrage</li> </ul> <p>D) <i>changer de rôle</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le ballon vivant</li> </ul> <p>E) <i>le partenaire</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le béret par équipe</li> </ul>	<p><u>Situations de réinvestissement</u></p> <p>Match de rugby avec règlement proposé</p> <p>Rencontre de secteur ou départementale</p>
	Par affinités (groupes hétérogènes)	Par l'enseignant 'groupes homogènes)	Par l'enseignant à partir des résultats de l'évaluation (groupes constitués selon les trois niveaux de jeu).	idem

Situations d' entrée dans  
l' activité :

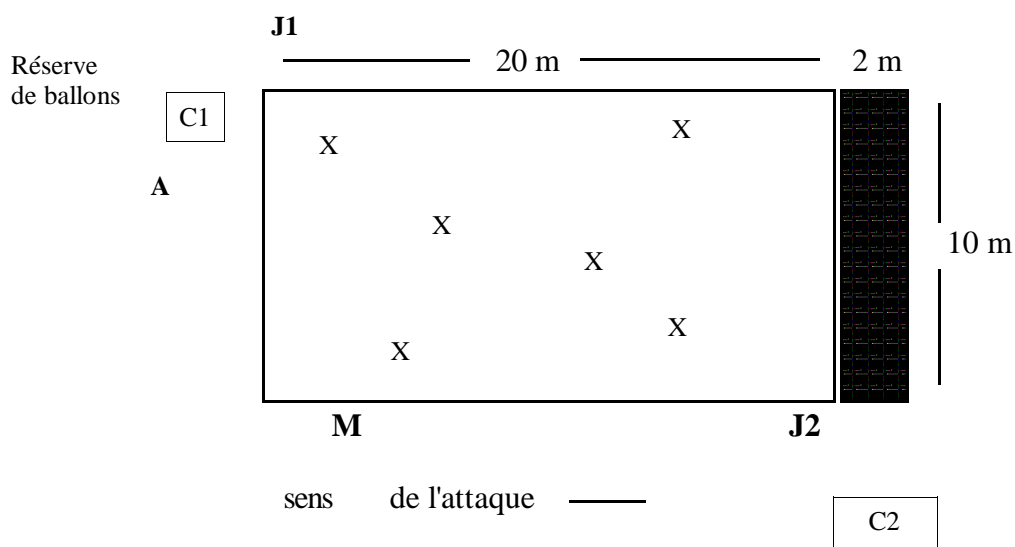
1. L'épervier modifié.
2. Jouer comme des grands.

**TITRE :** L'EPERVIER MODIFIE (pour les débutants)

**OBJECTIFS :** Permettre à l'enfant de s'engager individuellement ou collectivement pour marquer ou empêcher de marquer.

**BUT :** pour les attaquants : aller déposer la balle dans la cible.  
pour les défenseurs : empêcher l'attaquant de marquer.

**DISPOSITIF :**



**Légende :**

A : Animateur, arbitre  
J1, J2 : Juges de lignes  
M : marqueur

Dépôt de ballons gagnés par les X

**CONSIGNES :**

- Chaque attaquant ( ) porteur d'un ballon essaie de le déposer dans le but adverse. *En cas de réussite, le ballon demeure au sol dans la cible.*
- Chaque défenseur (X) essaie d'arrêter le porteur de la balle, ou de le pousser en dehors du terrain. *En cas de réussite, la balle est déposée dans la caisse C2. Il en va de même si ( ) est poussé hors du terrain.*

**CRITERES DE REUSSITE :**

Comparaison :

- Soit du nombre de ballons posés dans le but ou dans la caisse C2.
- Soit après inversion des rôles, entre les points marqués dans la phase d'attaque et ceux marqués dans la phase de défense.

**VARIABLES :**

- **Dans l'arrêt du joueur :** seule la saisie en-dessous des épaules est tolérée. Passer du toucher à 1 ou 2 mains à ceinturer et mettre à terre.
- **Dans le port de balle :** passer de "1 joueur-1 ballon" à un nombre de ballons inférieur au nombre de joueurs pour arriver à "1 ballon pour une équipe".
- **Dans la manière de passer la balle :** accepter toute proposition pour aller donner la balle à un joueur situé derrière soi (par rapport à la ligne de but adverse).

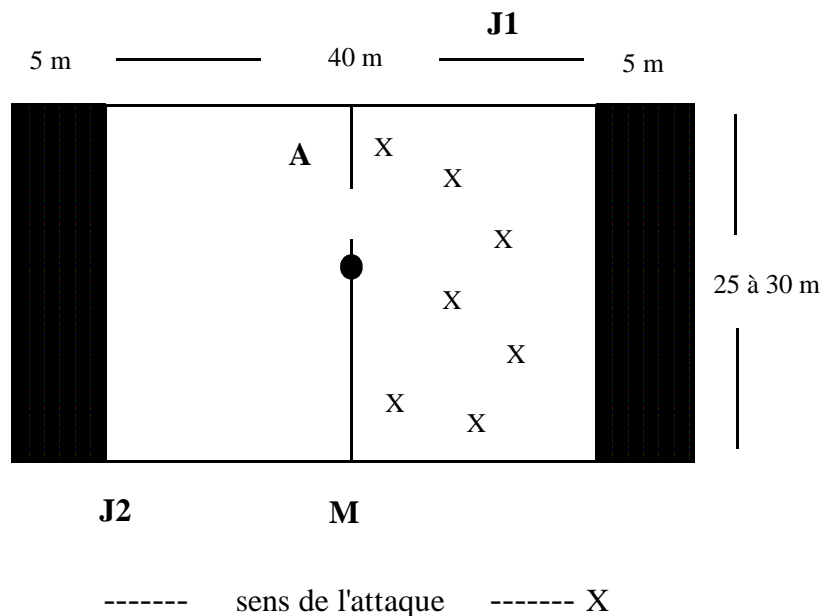
**TITRE :** JOUER COMME DES GRANDS (pour les experts)

**OBJECTIFS :** Explorer des stratégies individuelles ou collectives.

**BUT :** pour les attaquants : seul ou à plusieurs, déposer la balle dans la cible.

pour les défenseurs : seul ou à plusieurs, empêcher l'attaquant de marquer. S'emparer de la balle pour marquer à son tour.

**DISPOSITIF :**



**Légende :**

A : Animateur, arbitre  
J1, J2 : Juges de lignes  
M : marqueur

**CONSIGNES :**

- Pour les attaquants : attraper le ballon et essayer de marquer.
- Pour les défenseurs : empêcher de marquer et récupérer le ballon pour marquer.

**CRITERES DE REUSSITE :**

L'équipe qui marque le plus grand nombre de points a gagné

**VARIABLES :**

- Le nombre de joueurs.
- La manière de débuter la partie ou de reprendre le jeu après essai. Coup d'envoi au pied (adversaire à au moins 5 m) ou remise en jeu par l'animateur en faveur de l'équipe qui vient "d'encaisser un essai".
- La reprise du jeu après les "incidents" liés à l'activité.(en-avant, hors-jeu, touche ...)

## Situations de référence et fiches d' évaluation

1. Situation de référence 1 : le rugby-béret (pour les débutants)
2. Fiche d' observation 1.
3. Situation de référence 2 : le 3 x 3 ( experts).
4. Fiche d' observation 2 .

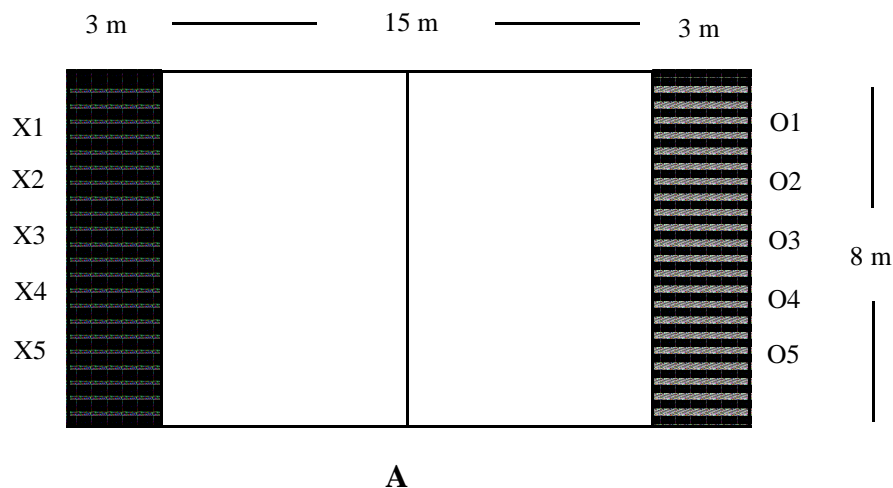


**TITRE :** SITUATION DE REFERENCE 1 (rugby-béret)

**OBJECTIFS :** Déterminer des niveaux de jeu.

**BUT :** pour les attaquants : Déposer les ballons dans la cible.  
pour les défenseurs : Empêcher l'attaquant de marquer.

**DISPOSITIF :**



**Légende :**

L'animateur lance le jeu.

Chaque joueur passe successivement attaquant ou défenseur.

A : Animateur, arbitre

**CONSIGNES :**

Dès que l'animateur lance le jeu :

- **Pour le joueur attaquant :** s'emparer du ballon et chercher à marquer.
- **Pour le joueur défenseur :** essayer de récupérer le ballon

**CRITERES DE REUSSITE :**

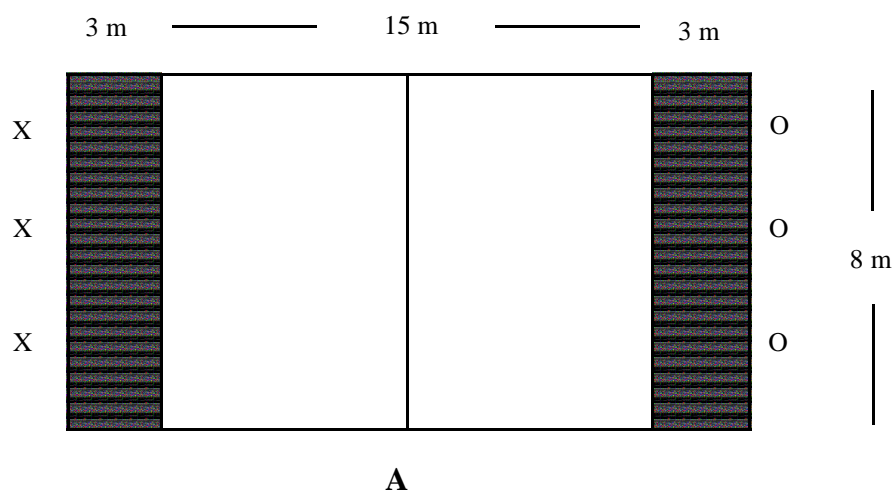
Voir fiche annexe

**TITRE :** SITUATION DE REFERENCE 2 pour les confirmés

**OBJECTIFS :** Déterminer des niveaux de jeu.

**BUT :** pour les attaquants : Déposer les ballons dans la cible.  
pour les défenseurs : Empêcher l'attaquant de marquer.

**DISPOSITIF :**



**Jeu 3X3**

**Légende :**

L'animateur lance le jeu.

Chaque équipe passe successivement attaquant ou défenseur.

A : Animateur, arbitre

**CONSIGNES :**

Dès que l'animateur lance le jeu :

- **Pour le joueur attaquant :** s'emparer du ballon et chercher à marquer.
- **Pour le joueur défenseur :** essayer de récupérer le ballon

**CRITERES DE REUSSITE :**

Voir fiche annexe

## **FICHE D' EVALUATION**

### **Situation de référence n°1**

Observateur : .....

Joueur : .....

<b>ATTAQUANT</b>		
1. Attrape le ballon	oui	non
2. Avance avec le ballon	oui	non
3. Contourne l'adversaire	oui	non
4. Percute l'adversaire	oui	non
5. marque	oui	non

<b>DEFENSEUR</b>		
1. Attend l'attaquant	oui	non
2. Avance vers l'attaquant	oui	non
3. Touche l'attaquant	oui	non
4. Bloque l'attaquant debout	oui	non
5. Met l'adversaire au sol	oui	non

## **FICHE D' EVALUATION**

### **Situation de référence n°2**

Observateur : .....

Joueur : .....

Entoure les bonnes propositions

<b>Niveau 1</b>	<b>Niveau 2</b>	<b>Niveau 3</b>
<b>Quand il porte le ballon ...</b>		
Garde le ballon	Se débarrasse du ballon	Fait une passe
Recule	Avance	Avance et marque
<b>Quand il est partenaire ...</b>		
N'aide pas le copain qui a le ballon	N' aide pas bien	Aide le copain à marquer
<b>Sa connaissance des règles ...</b>		
Connaît la règle de « l'en-avant »	Connaît « en-avant » et « hors-jeu »	Connaît et respecte les règles
<b>Quand il est défenseur ...</b>		
Evite le contact	Accroche sans tenir	immobilise

## Situations de transformation

La marque :

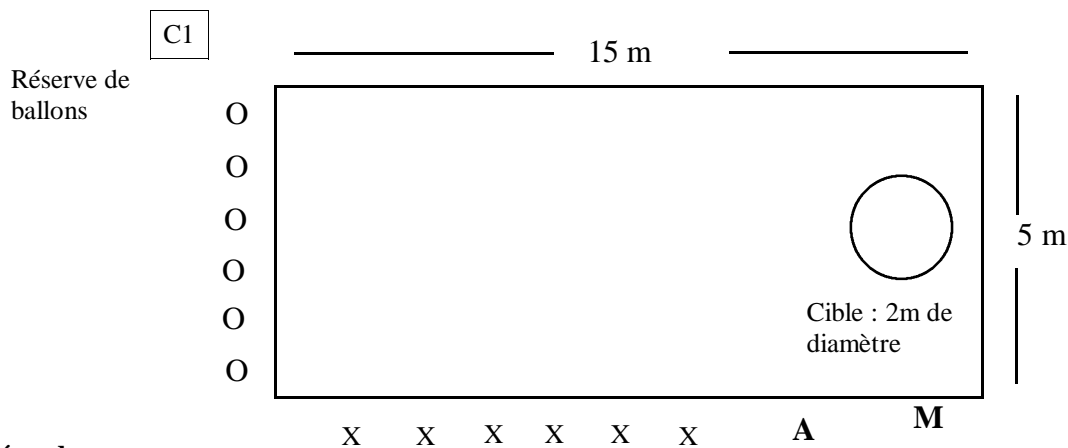
1. Plonger dans la mare
2. attaquer le château.

**TITRE :** PLONGER DANS LA MARE

**OBJECTIFS :** Faire comprendre le but du jeu (poser la balle dans la cible pour marquer)  
Faire accepter le contact.

**BUT :** pour les attaquants : aller déposer la balle dans la cible.  
pour les défenseurs : empêcher l'attaquant de marquer.

**DISPOSITIF :** Sur deux terrains en parallèle (4 groupes de travail)  
Autant de ballons que d'attaquants.  
Les enfants passent 1 par 1. Inversion des rôles à chaque nouvelle partie.



**Légende :**

**A :** Animateur, arbitre, donne le signal de début et de fin.  
**M :** marqueur inscrit les réussites et compare les résultats.  
**O :** attaquants  
**X :** défenseurs

**C2**  
Dépôt de ballons gagnés par les X

**CONSIGNES :**

- **Pour les attaquants (O) :** Prendre la balle dans C1 et au signal essayer de la déposer dans la mare.
- **Pour les défenseurs (X) :** Empêcher les attaquants de marquer. *En cas de réussite, poser le ballon dans C2).*

**CRITERES DE REUSSITE :**

L'équipe qui marque le plus grand nombre de points a gagné.  
( balle dans la cible pour les attaquants - dans la caisse C2 pour les défenseurs)

**VARIABLES :**

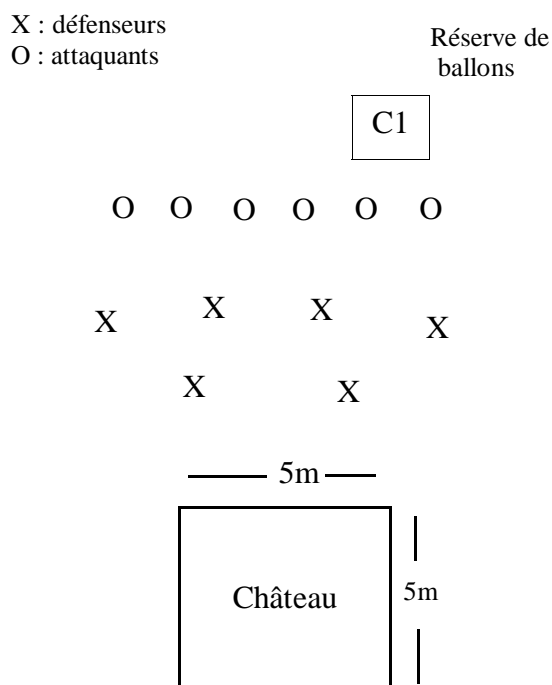
- Varier l'endroit d'entrée des défenseurs
- Choisir l'endroit d'entrée.

**TITRE :** ATTAQUER LE CHATEAU

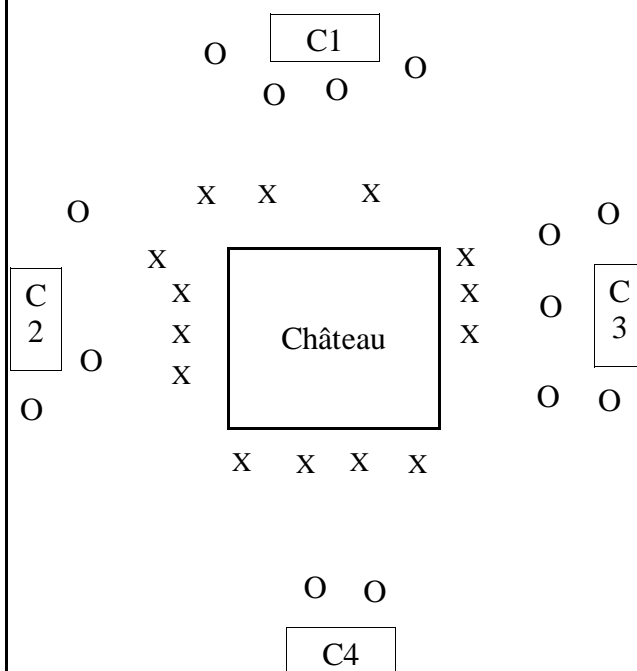
**OBJECTIFS :** Construire l'opposition.

**BUT :** pour les attaquants : aller déposer la bombe dans le château.  
pour les défenseurs : défendre le château.

**DISPOSITIF A :** 2 terrains en parallèle



**DISPOSITIF B :**



**CONSIGNES :**

- **Pour les attaquants (O) :** Au signal, prendre les ballons dans les réserves pour les déposer dans le château.
- **Pour les défenseurs (X) :** Empêcher les attaquants de marquer. *L'attaquant est pris quand il est arrêté.*

**CRITERES DE REUSSITE :**

A la fin de la partie, on compte le nombre de ballons dans le château.

**VARIABLES :**

1. Arrêt : - quand l'attaquant est tenu debout.  
- quand l'attaquant est mis au sol.  
- quand l'attaquant perd le ballon.
2. Nombre de ballons mis à disposition des attaquants ( moins que d'attaquants )
3. Distance entre la réserve et le château.
4. Varier le rapport nb attaquants / nb de défenseurs.
5. Modifier la taille et la forme du château.

## Situations de transformation

Le contact :

1. Les contrebandiers.
2. La porte.
3. Le couloir.
4. Traverser la rivière.

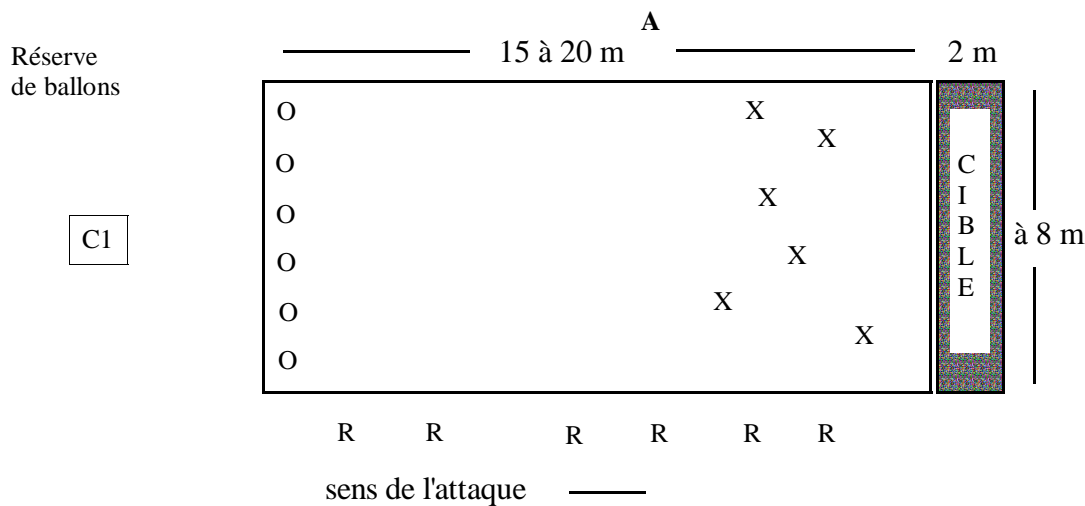


**TITRE :** LES CONTREBANDIERS

**OBJECTIFS :** Construire l'opposition et favoriser la prise d'information et l'élaboration de stratégies d'attaque et de défense.

**BUT :** Accepter l'affrontement physique  
Être capable de juger un résultat.

**DISPOSITIF :**



**Légende :**

A : Animateur, arbitre  
R : Observateurs ramasseurs  
O : attaquants  
X : Défenseurs

Autant de ballons que d'attaquants

**CONSIGNES :**

- **Pour les (O) :** Prendre le ballon dans la réserve et aller marquer.
- **Pour les (X) :** Empêcher de marquer en immobilisant. Quand (O) est immobilisé, (X) récupère le ballon et le donne à ®.
- **Pour les (A) :** Ramener le ballon donné par (X) dans la réserve.

*Le (O) qui a marqué ou qui a été arrêté peut reprendre un ballon dans la réserve ou aider un partenaire.*

**CRITERES DE REUSSITE :**

On compare le nombre de ballons déposés dans la cible successivement par chaque équipe, dans le temps imparti.

**VARIABLES :**

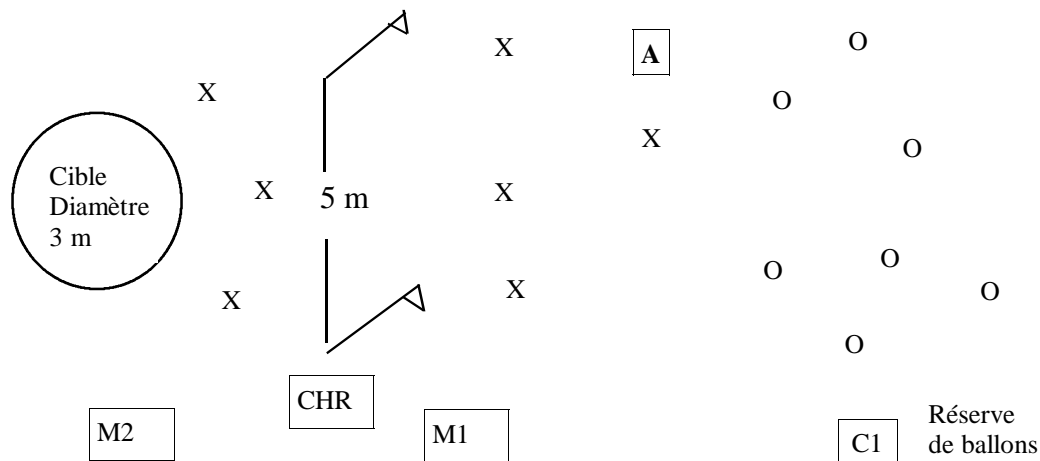
- Le nombre de ballons dans la réserve.
- La longueur et la largeur du terrain.

**TITRE :** LA PORTE

**OBJECTIFS :** Avancer malgré le contact.

**BUT :** pour les attaquants : aller déposer la balle dans la cible.  
pour les défenseurs : empêcher l'attaquant de marquer.

**DISPOSITIF :** Equipes de 7 maximum. Rotation des équipes.



**Légende :**

A : Animateur, arbitre  
CHR : Chronométrateur  
O : attaquants  
X : Défenseurs  
M1 : Marqueur attaquants  
M2 : Marqueur défenseurs

**Règles : L'équipe (O) marque :**

- 1 pt si elle amène le ballon dans la cible.
- 3 pts si le ballon passe par la porte.

**L'équipe (X) empêche l'équipe (O) de développer son action et cherche à s'emparer du ballon : en cas de réussite, elle marque 2pts.**

- Utiliser la règle du tenu.
- Inverser les rôles.

**CONSIGNES :**

- **Pour les (O) :** Prendre le ballon dans la réserve et aller marquer.
- **Pour les (X) :** Empêcher de marquer en immobilisant. Quand (O) est immobilisé, (X) récupère le ballon et le ramène dans la réserve.

*Le (O) qui a marqué ou qui a été arrêté peut reprendre un ballon dans la réserve ou aider un partenaire.*

**CRITERES DE REUSSITE :**

L'équipe qui a marqué le plus de points a gagné à l'issue du temps imparti.

**Attention aux règles fondamentales :**

1. Si je suis mis au sol, je dois libérer le ballon derrière moi et être debout sur mes pieds avant de recommencer le jeu.
2. Si je suis tenu debout et dans l'impossibilité de progresser, je dois libérer le ballon si possible derrière moi.
3. La passe en avant est bien sûr INTERDITE.

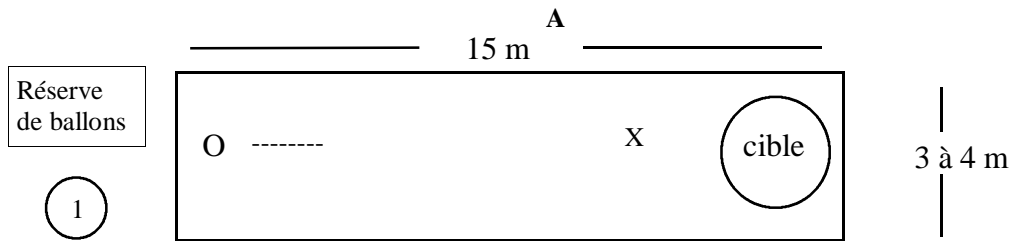
**VARIABLES :**

**TITRE :** LE COULOIR

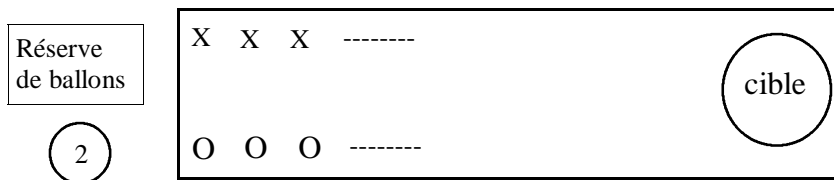
**OBJECTIFS :** Favoriser le contact en s'opposant ou en poursuivant.

**BUT :** **pour les attaquants :** aller déposer la balle dans la cible.  
**pour les défenseurs :** empêcher l'attaquant de marquer.

**DISPOSITIF :** Opposition à 1 contre 1



Poursuite à 1 contre 1 A



**Légende :**

A : Animateur, arbitre  
O : attaquants  
X : Défenseurs

**Règles :** Si les (O) sortent du couloir, la balle est perdue et le jeu s'arrête.

**Situation 1 :** opposition face à face.

**Situation 2 :** les (O) ont un avantage au départ, les (X) les poursuivent.

**CONSIGNES :**

- **Pour les (O) :** Aller poser le ballon dans la cible.
- **Pour les (X) :** Empêcher les (O) de marquer.

**CRITERES DE REUSSITE :**

Déposer le ballon dans la cible.

**VARIABLES :**

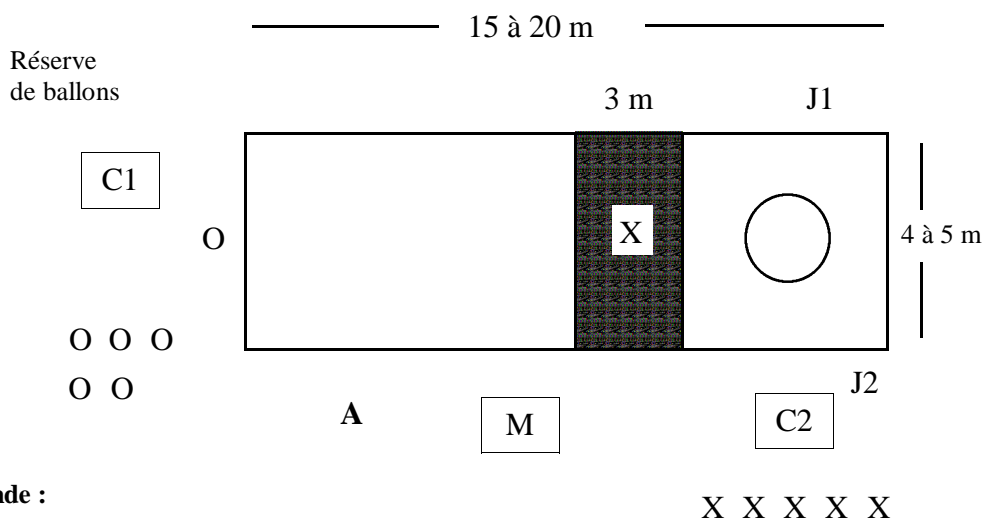
- La largeur et la longueur du couloir.
- Les attaquants ne peuvent reculer.
- Balle en main pour l'attaquant - balle posée au sol - balle lancée par l'animateur.
- Changer les oppositions.

**TITRE :** TRAVERSER LA RIVIERE

**OBJECTIFS :** Favoriser l'arrêt du joueur porteur de balle.

**BUT :** pour les attaquants : marquer.  
pour les défenseurs : arrêter le porteur de balle; défendre sa cible.

**DISPOSITIF :**



**Légende :**

A : Animateur, arbitre  
J1, J2 : juges de ligne.  
O : attaquants  
X : Défenseurs  
M : marqueur

**CONSIGNES :**

- **Pour les (O) :** Ramasser le ballon (ou prendre le ballon donné par l'arbitre A) et aller le déposer dans la cible.
- **Pour les (X) :** Empêcher l'attaquant de passer dans la zone hachurée. *En cas de réussite, le ballon est posé dans la caisse C2.*

**CRITERES DE REUSSITE :**

On compare les ballons posés dans la cible et les ballons contenus dans C2. L'équipe qui a le plus de points a gagné.

**VARIABLES :**

- L'attaquant porteur de balle peut être aidé dans sa tâche par un partenaire dont le départ est différé. (exemple : lorsque le porteur de balle entre dans la zone hachurée).
- Modifier l'emplacement de la rivière par rapport à la cible.

## Situations de transformation

Pour avancer :

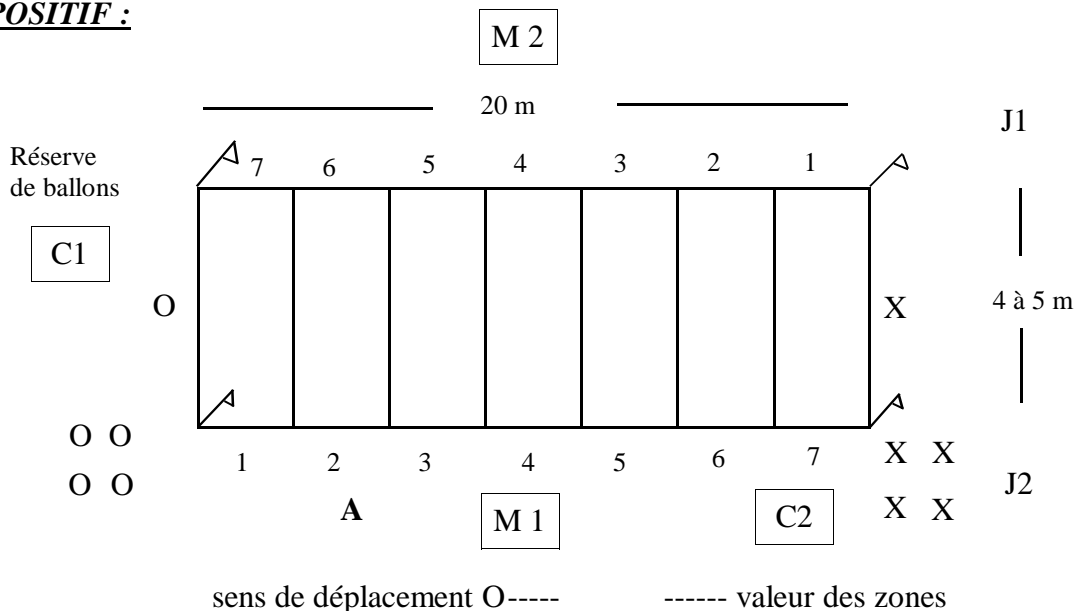
1. La marelle.
2. Le barrage.

**TITRE :** LA MARELLE

**OBJECTIFS :** Favoriser l'avancée en défense et l'arrêt du porteur de balle  
Favoriser l'avancée en attaque.

**BUT :** **pour les attaquants :** Progresser le plus vite possible vers le but adverse.  
**pour les défenseurs :** Arrêter le plus vite possible le porteur du ballon.

**DISPOSITIF :**



**Légende :**

2 équipes (X) et (O)

J1, J2 : juges de ligne.

O : attaquants

X : Défenseurs

M1, M2 : marqueurs de chaque équipe

A : arbitre :

- Donne le signal de départ

- Indique les points marqués

- Désigne l'équipe victorieuse

**CONSIGNES :**

- **Pour les attaquants (O) :** Prendre un ballon dans la caisse C1 au signal de l'arbitre et essayer de le déposer dans le but situé à l'extrémité du terrain.
- **Pour les défenseurs (X) :** Démarrer lorsque (O) prend le ballon et essayer d'arrêter le porteur du ballon le plus vite possible.

**CRITERES DE REUSSITE :**

Chaque équipe marque les points correspondant à la zone dans laquelle s'est arrêtée la progression. Totaliser les points pour chaque équipe et comparer les scores.

**VARIABLES :**

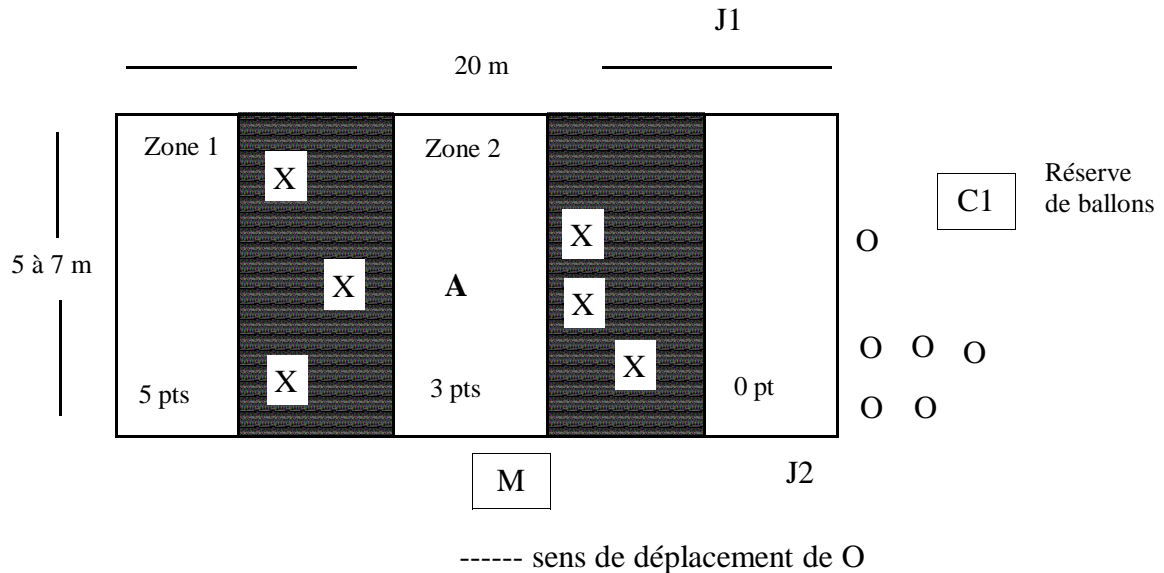
- Jeu 1 contre 1 ou 2 contre 2.
- Départ simultané ou non.

**TITRE :** LE BARRAGE

**OBJECTIFS :** Favoriser l'avancée malgré le contact.  
Tenir compte du placement de la défense.

**BUT :** pour les attaquants : Avancer à plusieurs pour aller marquer.  
pour les défenseurs : A plusieurs, empêcher de marquer.

**DISPOSITIF :**



**Légende :**

2 équipes (X) et (O)

J1, J2 : juges de ligne.

O : attaquants

X : Défenseurs

M :marqueur

A : arbitre :

- Donne le signal de départ
- Indique les points marqués
- Désigne l'équipe victorieuse

**CONSIGNES :**

- **Pour les attaquants (O) :** Porter le ballon en zone 2.
- **Pour les défenseurs (X) :** Empêcher les attaquants de passer.

**CRITERES DE REUSSITE :**

Après permutation, l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points a gagné.

Le jeu s'arrête si :

- L'essai est marqué
- Un défenseur récupère le ballon dans sa zone.

**VARIABLES :**

- Largeur du terrain.
- Les défenseurs pénètrent dans leurs zones au moment où les attaquants pénètrent dans celle-ci.
- Les défenseurs peuvent pénétrer par des côtés différents.
- Le maître peut placer la défense.

## Situations de transformation

Changer de rôles :

1. Le ballon vivant.

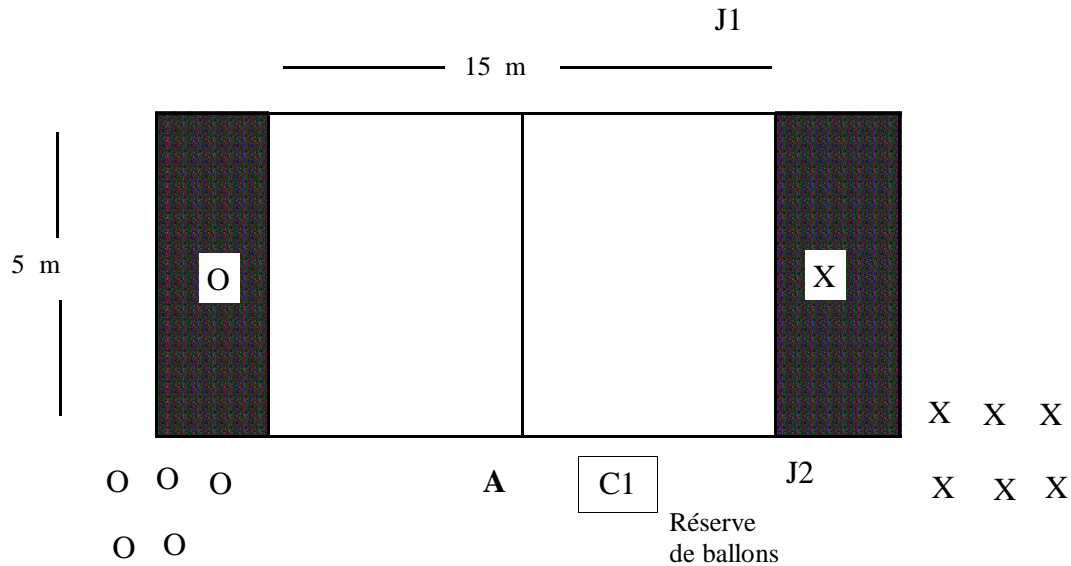


**TITRE :** LE BALLON VIVANT

**OBJECTIFS :** Amener les joueurs à changer rapidement de statut.

**BUT :** Attaquer si on a le ballon.  
Défendre si on ne l'a pas.

**DISPOSITIF :**



**Légende :**

**A :** arbitre :

- Lance le jeu en donnant le ballon et déclenche l'action ( 3 ballons par paire de joueurs)

**J1, J2 :** juges de ligne.

**O :** attaquants

**X :** Défenseurs

**CONSIGNES :**

**Pour les attaquants (O) et les défenseurs (X) :** S'emparer du ballon et aller marquer.

Si le porteur du ballon est mis au sol, le jeu s'arrête et le ballon est mort.

L'arbitre donne un nouveau ballon et le jeu reprend.

**CRITERES DE REUSSITE :**

L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points a gagné.

**VARIABLES :**

- Nombre de joueurs (1x1, 2x2, 3x3)
- Dimensions du terrain.

## Situations de transformation

Le partenariat :

1. Le béret par équipes.

## Situations de transformation

Le partenariat :

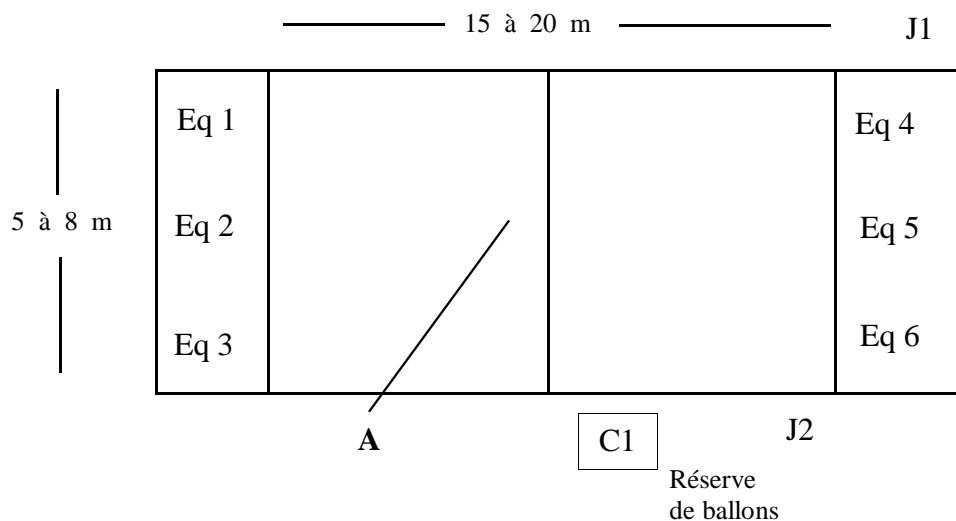
1. Le béret par équipes.

**TITRE :** LE BERET PAR EQUIPES Statuts indifférenciés, ordre d'intervention défini.

**OBJECTIFS :** Développer des stratégies de coopération

**BUT :** S'emparer du ballon pour marquer seul ou à plusieurs.  
Seul ou à plusieurs, empêcher de marquer.

**DISPOSITIF :**



**Légende :**

**J1, J2 :** juges de ligne.

**A :** arbitre :  
Appelle les numéros des équipes  
Lance le ballon  
Compte les points  
Veille à éviter toute brutalité (règle d'or)

**CONSIGNES :**

A l'appel de leur numéro, les équipes cherchent à s'emparer du ballon et à le porter dans le but adverse.

**CRITERES DE REUSSITE :**

L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points a gagné.

**VARIABLES :**

- Les lancements de jeu (ballon au sol, lancé, donné).

## Situations de réinvestissement

Tournois :

1. règlement.

# REGLEMENT 1

Pour tournois, rencontre USEP, etc...

<b>DEBUT DE MATCH FAUTES ARRETS DE JEU</b>	<b>LANCEMENTS DE JEU</b>	<b>LIEU</b>
COUP D' ENVOI (début de la partie )	Par une passe à un partenaire. L' adversaire doit se placer à 3 mètres.	Au centre du terrain.
COUP D' ENVOI (après essai)	Le jeu débute dès que la passe a abouti.	Au centre du terrain (l' équipe qui concède l' essai garde le bénéfice du ballon).
COUP DE RENVOI	* pourquoi 3 mètres ? Pour limiter l' intensité du contact au point de rencontre.	A 5 m de la ligne de but.
EN-AVANT BALLON INJOUABLE	* A 5 mètres de toute ligne pour permettre le choix d' un côté d' attaque.	A l' endroit de la faute (minimum à 5 m de toute ligne).
PENALITE		A l' endroit de la faute (minimum à 5 m de toute ligne).
SORTIE EN TOUCHE	* Plusieurs ballons sont à disposition pour éviter les temps morts.	A l' endroit de la sortie (du ballon ou du porteur du ballon).

## **REGLEMENT 2**

	REGLES
JOUEURS	7 Joueurs (remplacement illimité) Il est conseillé de faire participer tous les enfants par équipe de niveau.
TERRAIN	30 X 20 + en-buts. Les dimensions de l'en-but seront fonction de la superficie dont on dispose.
DUREE DE JEU	Match de 10 minutes. Privilégier les tournois par rapport à la seule rencontre contre deux équipes.
MARQUE	<u>Essai</u> : faire toucher dans l'en-but adverse. La ligne de but fait partie de l'en-but
DEVOIRS ET DEVOIRS DES JOUEURS	<p><u>Tout joueur en jeu peut:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se saisir du ballon, courir en le portant.</li> <li>• Le taper au pied (si le ballon va directement derrière la ligne de but adverse, remise en jeu par l'autre équipe à l'endroit du coup de pied).</li> <li>• Plaquer un adversaire porteur du ballon.</li> </ul> <p>Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon. Obligation pour tous d'être debout pour rejouer. Tout geste pouvant faire mal doit être interdit (ex : plaquage au-dessus des épaules, croche-pieds, coups au visage, etc...)</p>
HORS-JEU	Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon ne peut faire action de jeu.
SANCTION	Exclusion de 1 minute si non respect de l'arbitre ou jeu dangereux.
EN-AVANT	Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu. (ne pas sanctionner les maladresses).