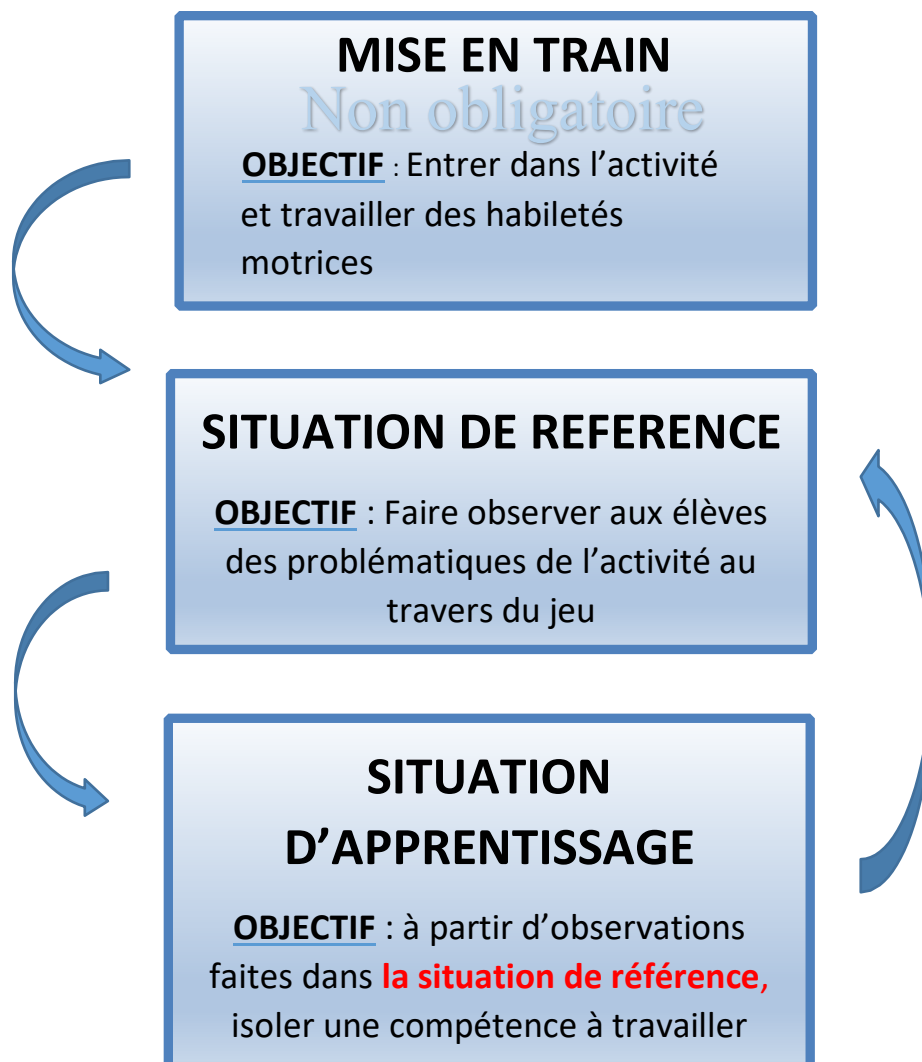


MODULE D'APPRENTISSAGE « RUGBY Toucher 2 secondes » CYCLE 3

Organisation d'une séance :

Le parti pris est de proposer une seule et même organisation de séance pour tout le module.



Organisation du Module :

La situation de référence est travaillée à chaque séance. Un jeu ou atelier est proposé en complément pour répondre à un problème posé. Durant votre module vous n'êtes pas tenu de faire toutes les séances mais seulement celles qui seront adaptées aux besoins de vos élèves.

Comportements observés : les élèves ne recherchent pas l'évitement

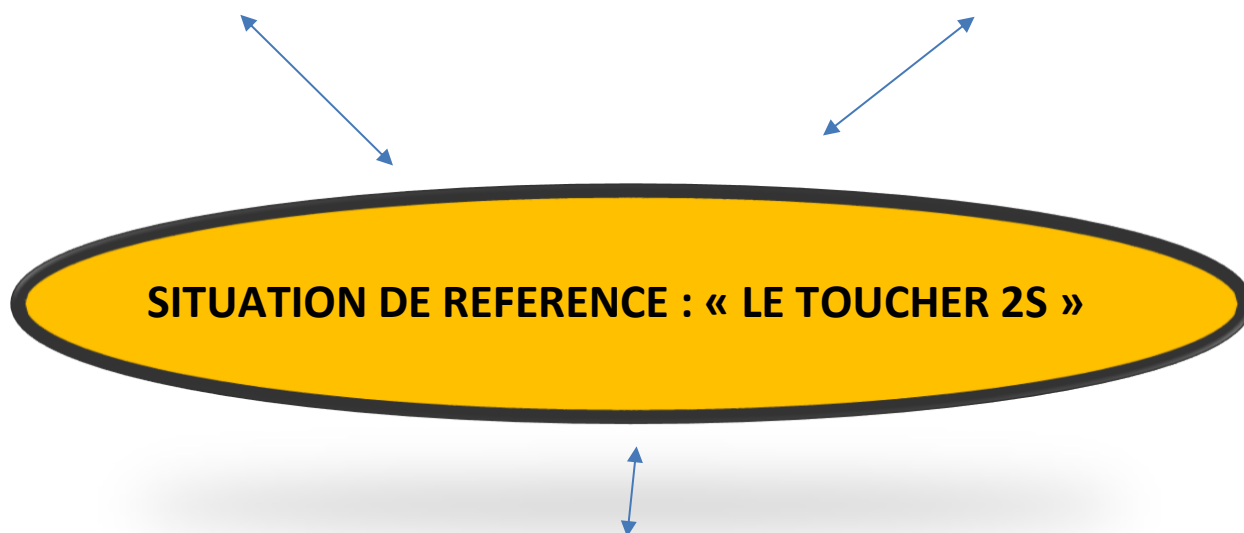
Objectif : Repérer l'espace libre et adapter son action

Situation « le dos tourné »

Comportements observés : la grappe, les élèves reculent

Objectif d'apprentissage : se repérer sur le terrain, avancer ou faire avancer

**Situation
« le gagne terrain »**




Comportements observés : les ballons tombent toujours par terre.

Objectif d'apprentissage : développer les habiletés motrices des élèves

Situations «le couloir/ le triangle/ le carré »

SITUATION DE REFERENCE « Jeux à toucher 2s »

Objectifs : **MARQUER** des essais seul ou à plusieurs ; éviter les adversaires **OU** les toucher ; repérer l'en-but ; jouer en continu.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>L'équipe attaquante engage par un coup de pied franc. Il peut être joué :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - par une passe à un partenaire après avoir botté le ballon (au sol ou de volée) <p>✓ Elle jouera dans les limites du terrain pour marquer un essai dans l'en-but clairement identifié (aplatir le ballon au sol).</p> <p>✓ Lorsque le porteur de balle est touché <u>à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules / sur le maillot</u>, l'arbitre annonce (audible pour tout le monde) :</p> <p>"Toucher"</p> <ul style="list-style-type: none"> → Le porteur de balle "touché" continue son action puis fait une passe « en arrière » à un partenaire situé à côté ou derrière, <u>sans obligation de s'arrêter</u>. → Si le ballon est transmis au-delà de 2 secondes, le ballon est rendu à l'adversaire : Ballon posé au sol - adversaires à 5m → Si le joueur fait tomber le ballon en avant ou fait une passe vers l'avant. Ballon perdu <p>Les défenseurs doivent toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Si l'action de "toucher" n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre annonce "Jouez". ➤ Les défenseurs ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle. ➤ Les défenseurs peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer. <p>Pas de jeu au pied.</p>	<p><u>Pour les attaquants (PB = porteur de balle)</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Marquer un essai dans l'en-but, seul ou à plusieurs. 2. Eviter de se faire toucher par les défenseurs à deux mains simultanées entre la ceinture et les épaules (buste/maillot). <p><u>Pour les défenseurs</u> :</p> <p>Toucher les PB à deux mains simultanées entre la ceinture et les épaules (buste/maillot) pour les empêcher de marquer.</p>	<p><u>Terrain</u> :</p> <p>25m x 15m (cycle2) ou 30m x 25m (cycle 3), avec deux en-but identifiés.</p> <p>Jeu à 5 contre 5.</p> <p><u>Temps de jeu</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cycle 3 : 7 minutes - Temps de pose entre rencontre 3 minutes <p>Ballons ; chasubles ; sifflets</p> <p><u>Arbitrage</u> : un adulte au départ puis une équipe sera chargée de l'arbitrage en se répartissant les rôles (touche, central, marque)</p>	<p>En X minutes, mon équipe marque plus d'essais que l'équipe adverse.</p> 

COMMENT FAIT-ON ?

PB: repérer l'en-but ; travailler le défenseur en variant la vitesse et la direction de sa course pour se diriger dans l'espace libre et marquer l'essai. Une fois touché, chercher un partenaire pour lui transmettre la balle dans les deux secondes.

Du soutien : se démarquer, venir au plus près du porteur de balle dès qu'il est touché

Du défenseur : se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher à deux mains simultanées.

La ou les premières séances : Jeu évolutif vers le toucher 2 secondes

Etape 1 :

2 équipes de 3 ou 4 ou 5 joueurs selon l'espace à disposition

But : marquer en aplatissant le ballon derrière une ligne (au rugby il s'agit d'un « essai »)

Consignes : le porteur de balle (PB) ne peut pas courir avec le ballon, il a le droit de faire les passes vers l'avant et l'arrière.

Etape 2 :

But : marquer en aplatissant le ballon derrière une ligne (au rugby il s'agit d'un « essai »)

Consignes : le porteur de balle (PB) **peut courir** avec le ballon, il a le droit de faire les passes vers l'avant et l'arrière. Par contre le défenseur « glace le porteur de balle » dès qu'il l'a touché à deux mains.

Etape 3 :

But : marquer en aplatissant le ballon derrière une ligne (au rugby il s'agit d'un « essai »)

Mêmes règles + **lorsque le défenseur a touché le porteur de balle**, celui-ci à 2 secondes pour faire une passe sinon son équipe perd le ballon.

Etape 4 :

Mêmes règles + interdiction de faire des passes vers l'avant ou interdiction pour les attaquants de se trouver devant le ballon = **RUGBY TOUCHER 2 secondes**

SITUATION : « le dos tourné »

(vous constatez que les élèves ne recherchent pas l'évitement, ni les espaces libres)

Objectifs : repérer l'espace libre et adapter son action pour aller marquer

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>L'équipe attaquante a le dos tourné aux défenseurs.</p> <p>L'enseignant demande aux défenseurs de se positionner :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tous sur un côté ou - Tous au milieu ou - 2 de chaque côté ou - disposés partout sur le terrain... <p>Au « top » de l'enseignant, les attaquants se retournent et doivent s'adapter à la défense.</p> <p>Chaque manche du jeu s'arrête quand les essais sont marqués ou lorsque le ballon sort des limites du terrain. Faire 4 passages par équipe. Compter les essais marqués (1 point /essai). L'équipe qui aura le plus de points gagne le jeu.</p> <p>Une fois que l'équipe d'attaquants est passée, elle fait le tour par l'extérieur avant de repasser.</p>	<p><u>But pour les attaquants PB :</u></p> <p>aller marquer un essai en évitant de se faire toucher par les défenseurs avec deux mains simultanément entre la ceinture et les épaules (buste/maillot).</p> <p><u>But pour les défenseurs :</u></p> <p>au signal « jeu », Toucher les PB à deux mains simultanées entre la ceinture et les épaules (buste/maillot).</p>	<p><u>Description :</u> Le terrain 20m x 15m (cycle 3)</p> <p>Jeu à 4 contre 4.</p>	<p>Pour le PB</p> <p>J'ai réussi si :</p> <ul style="list-style-type: none"> • je parviens à éviter les défenseurs • je fais la passe pour le partenaire qui est dans l'espace libre • je cours dans l'espace libre pour marquer <p>Mon équipe a réussi si je marque 3 fois sur 4 passages.</p>

COMMENT FAIT-ON ?

Pour simplifier la tâche :

Des PB : diminuer le nombre de défenseurs ou augmenter l'espace d'action des attaquants.

1. Du PB : courir dans l'espace libre s'il est devant moi ou faire la passe à un partenaire.
2. Du défenseur : se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher deux mains simultanées au niveau du maillot

Pour aller plus loin :

Diminuer l'espace ;
Augmenter le nombre de défenseurs.
L'enseignant donne le ballon au dernier moment

SITUATION : « le couloir »

(vous constatez que les ballons tombent souvent par terre et que les passes sont imprécises)

Objectif : développer des habiletés motrices

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>1 ballon pour 3 à 4 élèves. Chaque groupe est dans un couloir de 2 à 3m de large, découpé en plusieurs zones de 5m en longueur. Traverser le couloir en faisant une passe dans chaque zone, pour marquer l'essai dans l'en-but. Après la passe, le joueur se replace derrière son partenaire. Si le ballon tombe au sol, il faut repartir au départ du couloir.</p>	<p>Gagner la course en marquant l'essai en 1^{er} dans l'en-but</p>		<p>Traverser le couloir sans faire tomber le ballon.</p>

Pour simplifier la tâche :

Des PB : réduire les distances de passe

COMMENT FAIT-ON ?

1. PB : je tiens le ballon à deux mains sur les grands côtés, je regarde mon partenaire, je pousse le ballon en faisant un mouvement de balancer, je cours vers l'en-but et je tourne la tête, les épaules, le bassin vers le partenaire, j'ai le pied droit devant quand je passe à gauche et inversement, je finis mon geste avec les mains vers mon partenaire.
2. Soutien : je regarde le porteur de balle, je tends les bras pour accompagner la réception, je parle à mon partenaire pour lui dire où je suis.







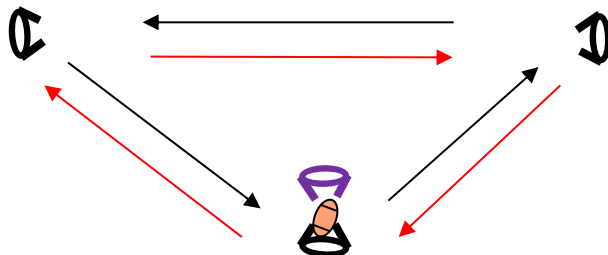

Pour aller plus loin :

- Augmenter les distances de passes.
- le passeur change de côté du couloir après la passe.

SITUATION : « le triangle »

(vous constatez que les ballons tombent souvent par terre et que les passes sont imprécises)

Objectif : développer des habiletés motrices

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Groupe de 4 élèves. 1 ballon par groupe d'élève.</p> <p>3 joueurs  placés en triangle + 1 joueur central </p> <p>Espacement entre les joueurs : entre 2 et 3m</p> <p>Le joueur  doit faire successivement la passe à chacun des joueurs </p> <p>Il fait 1 tour en faisant des passes à droite, 1 tour en faisant des passes à gauche.</p> <p>Les joueurs  doivent recevoir puis donner le ballon à </p> <p>Les joueurs changent de rôles après les 2 tours.</p> <p>Compétition entre les équipes : comptabiliser le nombre de passes réussies par le groupe.</p>	<p>Gagner le concours de la classe</p>		<p>Réaliser 4 passes sur 6 sans faire tomber le ballon.</p> 

Pour simplifier la tâche :

Des PB : réduire les distances de passe

COMMENT FAIT-ON ?

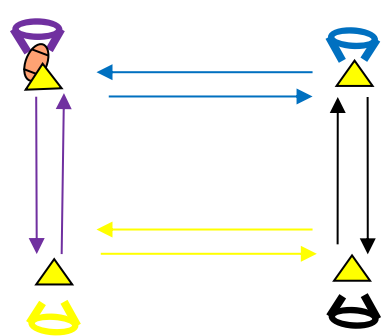

1. PB : je tiens le ballon à deux mains sur les grands côtés, je regarde mon partenaire, je pousse le ballon en faisant un mouvement de balancer, je tourne la tête, les épaules, le bassin vers le partenaire, j'ai le pied droit devant quand je passe à gauche et inversement, je finis mon geste avec les mains vers mon partenaire.
2. Soutien : je regarde le porteur de balle, je tends les bras pour accompagner la réception, je parle à mon partenaire pour lui dire où je suis.

Pour aller plus loin :

- Augmenter les distances de passes
- le relayeur donne le ballon de différentes façons (lance, roule)

SITUATION : « le carré » (vous constatez que les ballons tombent souvent par terre et que les passes sont imprécises)

Objectif : développer des habiletés motrices

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Groupe de 4 élèves. 1 ballon par groupe d'élève. 1 carré de 3 x 3m à 5 x 5m</p> <p>Les joueurs se font des passes pour que le ballon fasse le plus de tours du carré en X minutes.</p> <p>Je passe le ballon à un partenaire, je suis le ballon pour toucher le plot avec une main, je reviens au plot d'origine.</p>	<p>Gagner le concours de la classe</p>	 <p>Changer le sens de passe pour travailler les 2 côtés de passe</p>	<p>Le ballon ne tombe pas au sol</p> 

Pour simplifier la tâche :

Des PB : réduire les distances de passe

COMMENT FAIT-ON ?

1. PB : je tiens le ballon à deux mains sur les grands côtés, je regarde mon partenaire, je pousse le ballon en faisant un mouvement de balancer en passant le ballon sous le bassin, je tourne la tête, les épaules, le bassin vers le partenaire, j'ai le pied droit devant quand je passe à gauche et inversement, je finis mon geste avec les mains vers mon partenaire.
2. Soutien : je regarde le porteur de balle, je tends les bras pour accompagner la réception, je parle à mon partenaire pour lui dire où je suis.

Pour aller plus loin :

- Augmenter les distances de passes

SITUATION : « le gagne terrain »

(vous constatez que les élèves reculent, ou un phénomène de grappe)

Objectif : se repérer sur le terrain, avancer ou faire avancer.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Au signal « jeu », les attaquants tentent de franchir les 2 zones pour aller marquer l'essai.</p> <p>Les défenseurs s'opposent en touchant deux mains simultanées sur le maillot. Annoncer à haute voix « Toucher » puis compter 1-2.</p> <p>Une fois touché, le PB doit transmettre son ballon dans les 2 secondes à un partenaire sinon ballon perdu.</p> <p>Chaque défenseur a une zone de défense à respecter et ne doit pas en sortir.</p> <p>Pas d'interception mais possibilité de gagner le ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> • quand le ballon tombe au sol (possibilité de le ramasser), • quand le PB sort en touche ou quand il commet un en-avant. <p>Chaque équipe a 5 ballons d'attaque puis on change les rôles. L'équipe qui a le plus de points a gagné.</p>	<p>Marquer le plus de points possibles.</p> <p><u>Pour les attaquants</u> : avancer et aller marquer l'essai sans commettre d'en-avant ni se faire arrêter par les défenseurs.</p> <p>Si je suis touché, réussir à transmettre correctement mon ballon en 2 secondes à un partenaire situé en arrière pour assurer la continuité du jeu et marquer.</p> <p>Comptage des points : Essai marqué : 5 pts Ballon perdu en zone 2 : 2 pts, en zone 1 : 1 pt.</p>	<p>Terrain de 30m x 25m (ou 25m x 15m) découpé en 3 zones égales. 2 défenseurs par zone.</p> <p>2 équipes avec chasubles.</p>	<p>Je réussis si je marque 3 essais sur 5 passages.</p>

Pour simplifier la tâche

Des PB : diminuer le nombre de défenseurs ou augmenter l'espace d'action des attaquants.

Faire une zone centrale sans défenseurs permettant à l'attaque de se réorganiser.

COMMENT FAIT-ON ?

PB : Avancer vers l'en-but, varier les directions et la vitesse de course pour déstabiliser le défenseur. Chercher rapidement le soutien dès le toucher pour lui transmettre le ballon dans les 2 sec.

Défenseur : Se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher à deux mains simultanées au niveau du maillot

Soutien : se démarquer tout en restant derrière le PB pour lui offrir une solution de passe. S'approcher du PB pour faciliter la transmission du ballon et éviter l'interception.

Pour aller plus loin :

Enlever les zones et permettre aux défenseurs de défendre partout tout en respectant la règle du Hors-Jeu.

REGLEMENT CYCLE 2 ET CYCLE 3 "TOUCHER – 2s"

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (7 joueurs max par équipe)	
TERRAIN	Cycle 3 : 30m x 25m	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Cycle 3 : 7 minutes	
ARBITRAGE	Deux enfants accompagnés d'un adulte, deux juges de touche, un chronométrateur et un enfant qui note le score.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Le ballon est posé à l'endroit de la faute et est rendu à l'équipe adverse.	
UTILISATEURS	<p>Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1" "2" Le porteur de balle "touché" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m Le Porteur du ballon ne peut pas lâcher le ballon vers l'avant ou faire une passe vers l'avant (règle de l'en avant)</p>	
OPPOSANTS	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules. Il ne peut pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle.	
	Le toucher + 2 secondes = un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon = CF – adversaires à 5 m	
	Si l'action de "toucher" n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre annonce "Jouez".	
	Lorsque le ballon tombe au sol lors d'une passe : si le ballon est récupéré par un utilisateur le jeu se poursuit ; si le ballon est récupéré par un opposant : le jeu se poursuit.	
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre ceinture et épaules) : Communication verbale de l'arbitre : « Toucher », « 1 et 2 »	
MARQUE	Essai = 5 points. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer. Un joueur touché avant l'en-but à 3 secondes pour marquer ou passer.	
REMISES EN JEU	Où	COMMENT
COUP d'ENVOI	Au milieu du terrain	CPF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CPF peut être joué de plusieurs façons : - en bottant le ballon (le ballon quittant les mains) - ballon au sol, en lui donnant un petit coup de pied
RENOI APRES ESSAI	Au milieu du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
EN AVANT	A l'endroit de la faute.	
SORTIE EN TOUCHE	A l'endroit de la sortie. Remise en jeu par CPF à 5 m de toutes lignes	
LE JEU AU PIED EST INTERDIT		

Proposition 1 Synthèse CYCLE 3 : cycle de consolidation

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.

- Amener les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé.
- Assurer l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap.
- Initier au plaisir de la pratique sportive.

Programmation

Chaque cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage permettant de construire des compétences motrices, méthodologiques et sociales.
Un projet pédagogique définit un parcours de formation.

Socle commun	Compétences générales	Champ d'apprentissage	Attendus de fin de cycle
Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps. <ul style="list-style-type: none"> - Adapter sa motricité à des situations variées - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité - Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente 	<p style="color: red; font-weight: bold;">Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</p> <p style="color: blue; font-weight: bold;">Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p style="color: green; font-weight: bold;">S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <p style="color: magenta; font-weight: bold;">Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. - Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. - Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. - Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.
Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres - Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace - Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions 		Activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager etc <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel - Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement - Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème - Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015
Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités <ul style="list-style-type: none"> - Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur, ...) - Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements - Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées - S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives 		Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque, danse de création <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. - Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer - Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres
Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière <ul style="list-style-type: none"> - Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école - Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie - Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger 		Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball,...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).
Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique <ul style="list-style-type: none"> - Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine - Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives 		En situation aménagée ou à effectif réduit : <ul style="list-style-type: none"> - S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Lexique spécifique au rugby

EN-BUT : Cible à atteindre occupant toute la largeur du terrain.

TERRAIN : la ligne d'en-but appartient à l'en-but, la ligne de ballon mort n'en fait pas partie. Les lignes de touches ne font pas partie du terrain.

MARQUE (ou essai) : Aplatis le ballon sur ou en arrière de la ligne d'en-but.

REGROUPEMENT(S) :

1. MAUL : regroupement au minimum de 3 joueurs au contact et debout (le porteur du ballon, un partenaire, un adversaire)
2. MÊLÉE OUVERTE : le ballon étant mis au sol, la lutte pour sa possession peut se faire de 1 contre 1 à x contre x

HORS JEU (joueur) : position irrégulière d'un joueur par rapport au but adverse et aux adversaires.

PLAQUAGE : Ceinturer et faire chuter le PB en intervenant sur lui au niveau des hanches et /ou des jambes.

EN AVANT : faute commise par un joueur qui passe le ballon à la main :

1. à un partenaire placé devant lui
2. en avant d'une ligne imaginaire passant par le ballon et perpendiculaire aux lignes de touche
3. laisse tomber le ballon devant lui

REMISES EN JEU : Au début du jeu, après un essai, un arrêt, une faute ou une sortie du terrain, modalités précisant:

- le lieu de la remise en jeu,
- la position des joueurs (futurs utilisateurs, opposants),
- l'utilisation du ballon.
- Le joueur effectuant la remise en jeu doit toucher le ballon avec le pied avant de faire une passe.

TOUCHE : désigne la sortie du ballon en touche ou sa remise en jeu à la main depuis la ligne de touche, à l'endroit de la sortie du ballon.

CADRAGE : mobiliser, attirer par sa course les adversaires les plus proches.

PASSE DE 9 : passe, ballon au sol. Critère de réalisation : ne pas porter le ballon.