

## FÉDÉRAL : LES DROITS DES JOUEURS ANIMENT LA VIE DU JEU ET CONSTRUISENT SYSTÉMATIQUEMENT LES TECHNIQUES



**DANGER CONTACT COMBAT**

### NIVEAU 6

*Course / Evitement / Combat debout collectif*

A : GARDER la balle et LUTTER pour avancer et libérer les bras / la balle par L'ARRACHAGE et la POUSSÉE des partenaires soutiens  
 D : ceinturer / plaquer / lutter pour arrêter Att et l'amener au sol et BLOQUER LA BALLE DEBOUT POUR L'ARRACHER

**DROITS DES JOUEURS A GARDER LA BALLE**

### NIVEAU 5

*Course / Evitement / Combat au ceinturage*

A : garder la balle et lutter pour avancer et libérer les bras / la balle au sol DANS LES MAINS DU SOUTIEN OU AU SOL  
 D : ceinturer / plaquer / lutter pour arrêter Att et l'amener au sol BLOQUAGE DES JAMBES ET DE LA BALLE  
 S : Les joueurs soutiens : PRENDRE LA BALLE EN MAIN OU POUSSER pour protéger la balle derrière la ligne du camp et la libérer

### NIVEAU 4

**Centre de gravité des règlements**

**Rééquilibrage du Rapport d'Opposition (RO)**

**JEU EN COURSE AVANT ET APRÈS CEINTURAGE / DEBOUT / AU SOL**

**LIGNES DE LA BALLE = AFFRONTMENT POUR A ET D**

**Augmentation de l'engagement physique et de la sécurité**

*Course / Évitement / Vitesse de passe (+longueur, +précision)*

**AVANT ET APRÈS CEINTURAGE DANS SON CAMP**

1C1 contrepied / débordement / 2c1

### NIVEAU 3

**PASSE AVANT ET APRÈS CEINTURAGE / JEU DEBOUT**

**RO en faveur de l'ATTAQUE**

*Course en avançant / Evitement / Vitesse de passe (+longueur, + précision)* **APRÈS CEINTURAGE**

1C1 / 2C1 / appuis en course/ changement de trajectoire en avançant

### NIVEAU 2

**RO en faveur de la DEFENSE**

*Course / Évitement / Vitesse de passe (+longueur+ précision)*

**AVANT CEINTURAGE**

Appuis en course/ Changement de trajectoire

**1C1 contrepied / débordement / 2c1**

**PAS DE CONTACT SECURITE**

**LIBERTE DE LA BALLE**