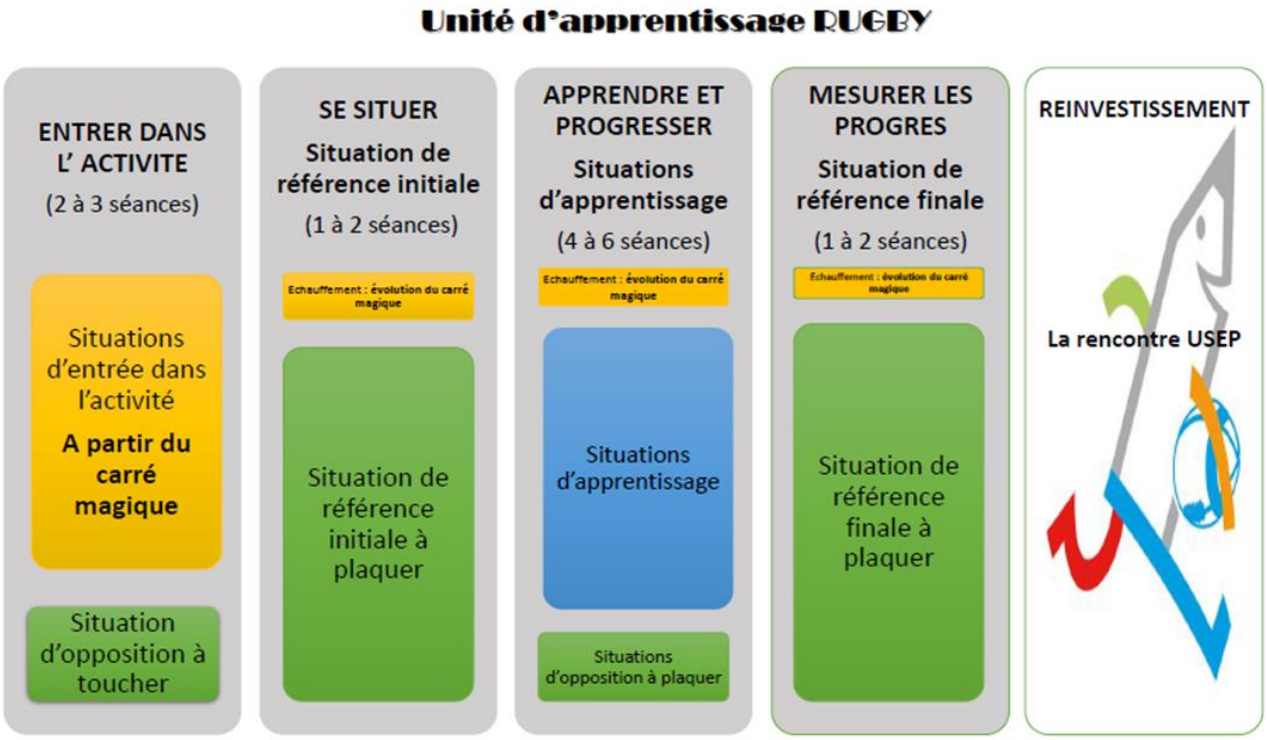
Rugby au cycle 3

Document réalisé en 2019 par le collectif des CPC EPS de l'Ain avec la collaboration de Lionel JOURDAS et Michel DORLIN de la section « Formation et scolaire » du comité rugby de l'Ain.



Etape 1 Etape 2 Etape 3 Etape 4 Etape 5

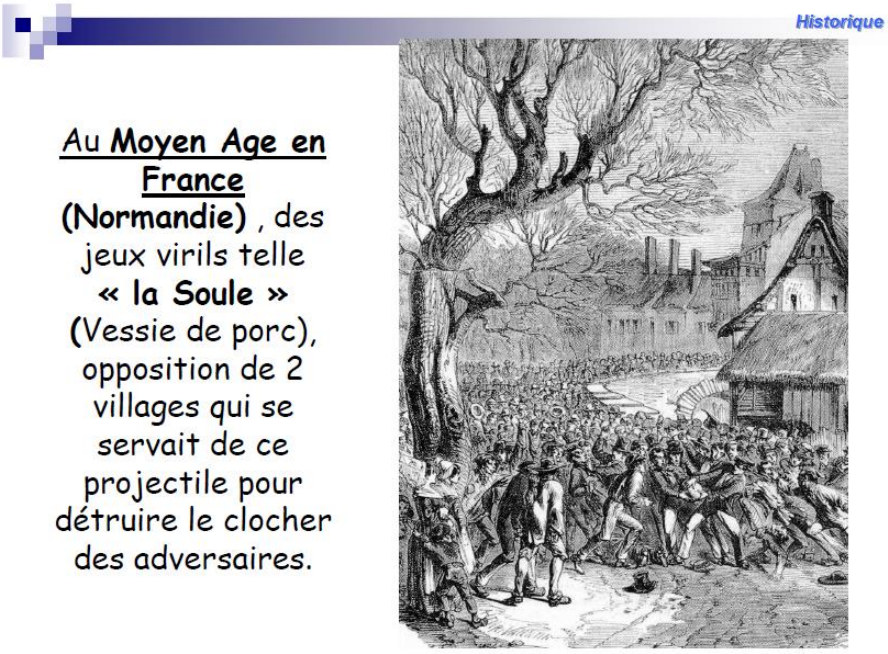
MODULE RUGBY

Le rugby au cœur des programmes de l'EPS

L'EPS développe l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale, importantes dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu. Tout au long de la scolarité, l'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive.

Le rugby : ses règles de vie, son jeu*

**D'après le document « Initiation à la balle ovale » du Comité de l'Ain de Rugby définissant le cadre de ce sport éducatif et convivial*



1) Le rugby école de vie

Par définition, le rugby est un sport collectif de combat. Pour comprendre cette définition, il faut la prendre mot à mot :

- **sport** : activité physique impliquant des règles de jeu et des règles de vie.

- **collectif** : … qui fait appel à l'entraide et à la solidarité pour appliquer les principes fondamentaux du jeu ainsi qu'à un respect mutuel indéfectible.

- **combat** : … et qui implique une lutte pour porter, conserver ou récupérer le ballon, régulée par les règles du jeu (**sécurité du joueur**).

Autrement dit, il s'agit de combattre pour un ballon et de le porter dans l'en-but (marquer l'essai) selon des « lois » prédéfinies qui font appel au respect mutuel dans l'engagement physique. C'est par ses règles que le rugby est un sport éducatif, favorisant l'apprentissage de la vie collective.

INCONTOURNABLE !
Pour une bonne prise en main du module d'apprentissage.

2) Les règles fondamentales du jeu

Ce sont les premières règles que l'on construit avec les élèves :

- **La marque** : pour marquer des points au rugby, il faut *déposer* le ballon sur ou derrière la ligne d'en-but ; on dit alors qu'un *essai* est marqué.

- **Les droits et devoirs du joueur** : les contacts, bien qu'étant la base du combat, ne doivent jamais mettre en péril l'intégrité physique des joueurs. Aussi, les plaquages ne se font qu'avec les bras, à hauteur de la taille. Les croche-pieds et les coups sont interdits. Ce sont toutes ces règles de sécurité et de respect qui sont constitutives du jeu.

On donne aux élèves, dès la première séance, la règle d'or : ***« Il ne faut pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal. »***

- **le tenu** : le joueur doit lâcher immédiatement le ballon à partir du moment où il entre en contact avec le sol.
La règle du tenu assure la sécurité du joueur et évite des blessures. Elle doit absolument être appliquée.
- le hors-jeu : c'est la règle fondamentale du jeu. On l'aborde progressivement avec les élèves car c'est la plus compliquée. Elle implique la création d'une ligne imaginaire, parallèle aux lignes d'en-but, passant par le porteur de balle et traversant le terrain dans toute sa largeur.
Les équipiers du porteur du ballon ne peuvent pas faire action de jeu s'ils se trouvent en avant de celui-ci (c'est-à-dire entre le porteur du ballon et la zone d'en-but où l'équipe doit marquer).

Il s'agit d'abord d'expliquer aux élèves que la passe ne doit jamais se faire en direction de la zone d'en-but adverse (passe en avant). Donc elle s'effectue vers sa ligne d'en-but ou sur le côté.

Lors de regroupements de joueurs, les joueurs de chaque équipe se tiennent dans leur camp.

3) Le jeu en lui-même :

Le jeu nécessite que tous les élèves dépassent leur crainte du contact avec le sol ou d'autres joueurs. Si ce cap n'est pas dépassé, rien ne peut être joué au rugby. L'enfant reste prisonnier de ses craintes.

Il convient pour les aider de mettre en place des situations sécurisantes et ludiques (voir module).

On travaille également sur la coopération : recours aux partenaires lorsque le joueur porteur de balle est pris par ses adversaires.

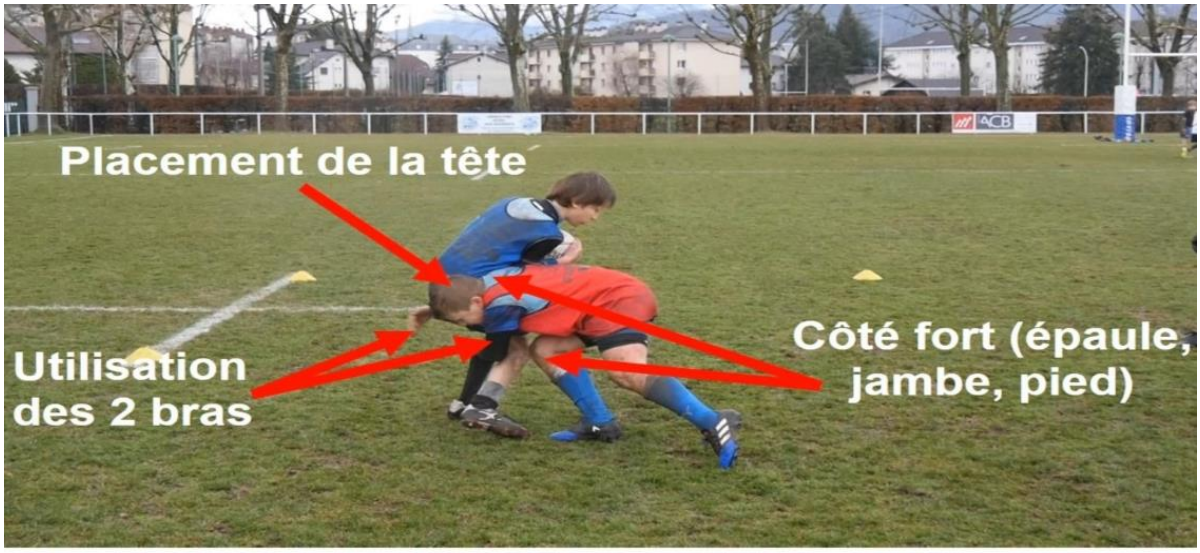
L'enfant passe par différents stades avant d'avoir acquis le sens de la coopération :

1. se débarrasser de la balle à l'approche de l'adversaire
2. attendre d'être pris par l'opposant pour passer la balle
3. regarder où faire la passe et choisir le joueur le plus proche de préférence (assurer la passe)
4. continuer à avancer même si le ballon est bloqué par l'adversaire
5. aller aider un partenaire s'il ne peut pas faire de passe
6. assumer le rôle de passeur en restant en soutien du nouveau porteur de balle (le suivre si possible, être son « garde du corps »)
7. pousser ensemble et en sécurité (poussée avec l'épaule, dos droit la tête de côté) dans le même sens pour faire avancer son équipe vers le but

Les progrès des élèves conduisent éventuellement à travailler quelques gestes :

i. Le plaquage : avec les 2 bras, à la taille, oreille collée au porteur de balle, accompagner le porteur de balle au sol.

Gestes à construire avec les élèves :



FFR FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY

ii. La passe : éviter les passes en cloche ou en aveugle (risque d'interception de l'adversaire). Regarder son partenaire le plus proche et lui donner ou lui lancer dans les meilleures conditions possibles (ne pas lui jeter dessus).

iii. La poussée : la position est la même que pour le plaquage. On évite les grands pas et tout ce qui peut déséquilibrer le partenaire ou l'adversaire.

MISE EN PLACE

La pratique du rugby s'exerce sur un terrain engazonné se trouvant à proximité de l'école. Un terrain de football ou autre surface entretenue fait parfaitement l'affaire.

Durée du cycle : minima de 10 séances d'une heure

Tenue vestimentaire :

Une tenue adaptée à ce sport est nécessaire :

- 1 paire de vieilles baskets
- 1 vieux jogging que l'on peut salir
- 1 vieux polo ou T-shirt selon la météo
- **pas de bijoux (montres, boucle d'oreilles, bagues …)**
- **pas de crampons**

ENTRER DANS L' ACTIVITE

(2 à 3 séances)

Situations d'entrée dans l'activité

A partir du carré magique

Situation d'opposition à toucher

SE SITUER

Situation de référence initiale

(1 à 2 séances)

Echauffement : **évolution du carré magique**

Situation de référence initiale à plaquer

APPRENDRE ET PROGRESSER

Situations d'apprentissage

(4 à 6 séances)

Echauffement : **évolution du carré magique**

Situations d'apprentissage

Situations d'opposition à plaquer

MESURER LES PROGRES

Situation de référence finale

(1 à 2 séances)

Echauffement : **évolution du carré magique**

Situation de référence finale à plaquer

REINVESTISSEMENT

La rencontre USEP

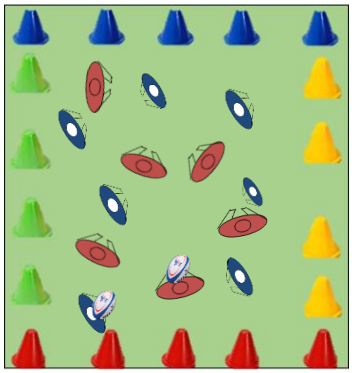
Etape 1 | Etape 2 | Etape 3 | Etape 4 | Etape 5

ETAPE 1 :
Entrer dans l'activité

FICHE : Le Carré Magique

Objectifs d'apprentissage :

- réaliser les situations en vue de construire les 4 règles fondamentales
- développer les habilités motrices (passer attraper), maîtriser les 4 règles fondamentales



Dispositif (à dédoubler pour une classe complète) :

- **Groupe :** ½ classe
- **Espace :** carré d'environ 7 m x 7 m
- **Temps :** 15 min / situation
- **Matériel :** 1 ballon pour 2 à 4 joueurs, chasubles, coupelles

Consignes et évolutions

1) **Mise en activité :**

***Sans opposition : manipulation du ballon (ce temps peut être animé par les élèves)**

- Passer le ballon autour de la taille, entre les jambes, passer au-dessus de la tête
- Poser le ballon au sol, un autre joueur le ramasse, arracher le ballon des mains du joueur
- 1 ballon pour 2 à 4 joueurs. Les joueurs se font des passes en trottinant dans le carré

***Avec opposition : jeux**

Passe à 5

But du jeu : réaliser 5 passes consécutives

Consigne / évolutions :

- Comptage des points (ex : 5 passes = 1 point)
- Courir avec le ballon
- Agir sur le porteur de balle
- Garder le ballon plus de 3 secondes

Toucher ballon

But du jeu : éliminer un maximum d'adversaires en les touchant avec le ballon (sans le jeter)

Les joueurs touchés sortent de la zone.

Consignes /évolutions :

- Temps de jeu (30 s à 1 min)
- Interdiction de se déplacer avec le ballon
- Utiliser deux ballons

Loup Glacé

But du jeu : le(s) loup(s) doi(ven)t glacer les autres joueurs

Consignes/évolutions :

- Une fois touchés, les joueurs se tiennent immobiles, jambes écartées ; les partenaires doivent les délivrer en passant entre les jambes du joueur glacé
- Interdiction de se déplacer avec le ballon
- Utiliser deux ballons

Poisson pêcheur

But du jeu : empêcher le porteur de ballon de sortir du carré.

Consignes/évolutions :

- « Saisie ! Jeu ! » Au commencement du jeu, le porteur de ballon est déjà tenu par le plaqueur
- Saisir = ceinturer avec les 2 bras au niveau de la taille et oreilles collées à l'adversaire

2) Mise en place des règles fondamentales (ces règles doivent être installées lors des 2 ou 3 premières séances du module) :

- **La Marque** : les joueurs se font des passes en trottinant dans le carré et lorsque l'animateur annonce une couleur, les porteurs de balle doivent aplatir le ballon derrière la ligne de couleur annoncée.

- **Le Hors-Jeu** : les joueurs sont positionnés par équipe derrière une ligne extérieure. Au signal ils doivent aller marquer derrière la ligne opposée en respectant deux consignes :

  - tous les joueurs de l'équipe doivent avoir eu le ballon
  - les passes doivent se faire en arrière

- **Les droits et devoirs** : les joueurs se font des passes en trottinant dans le carré et lorsque l'animateur donne un signal, les porteurs de balle doivent rester sur le terrain (sans bouger), l'animateur annonce :
  - « saisie ». Les non-porteurs doivent saisir les porteurs de balle : avec les 2 bras et l'oreille collée au dos de l'adversaire.
  - « jeu ». Les non-porteurs doivent sortir les porteurs de balle du terrain.

- Si un joueur passe au sol, dans un 1er temps le jeu s'arrête : règle **du tenu**. Tout joueur au sol qui n'est pas debout sur ses appuis doit libérer le ballon et le rendre disponible.

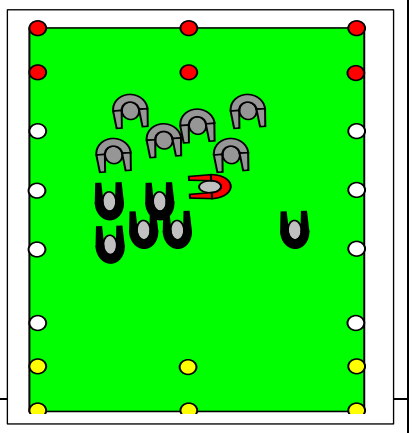
<u>Commentaire :</u> toutes les situations listées ci-dessus (mise en activité + règles fondamentales) pourront être réutilisées comme phase de mise en activité dans la suite du module.

ETAPE 1 :
Entrer dans l'activité

FICHE : Opposition à toucher

But : marquer

Objectifs d'apprentissage : s'approprier la situation d'opposition en respectant les règles fondamentales



Dispositif pour une classe complète :
- **Groupe :** 4 équipes de 6 (2 équipes jouent)
- **Espace :** 1 terrain de 30 x 20 m
- **Temps :** rotation toutes les 3 min
- **Matériel :** ballons, chasubles, coupelles
- arbitrage géré par l'enseignant

Consignes :
La Marque : aplatir le ballon dans l'en-but adverse.
Le Hors-Jeu : chaque joueur doit être entre son en-but et le ballon.
Les droits et devoirs : le porteur de balle a le droit de porter le ballon. L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la taille et les épaules.
Le tenu : le porteur de balle touché (l'arbitre annonce : « touché ! 1, 2 ») possède 2 secondes pour faire la passe sans obligation de s'arrêter.

Critères de réalisation :
- porteur de balle : avancer
- défenseur : se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher entre la taille et les épaules
- attaquant : se démarquer, gérer sa course et son positionnement en arrière du porteur de balle pour recevoir le ballon

Critères de réussite :
- l'équipe qui marque le plus d'essais a gagné

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

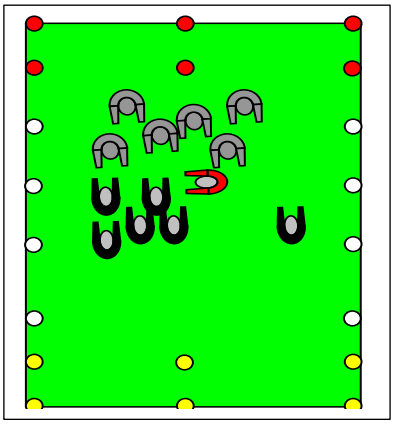
CONSTATS	VARIABLES
- les attaquants marquent trop facilement	- si ballon tombe au sol après le toucher, ballon à l'adversaire - réduire la taille du terrain
- les attaquants marquent peu	- augmenter le temps suite au toucher (« 1, 2, 3 ») - couper le terrain en deux dans sa largeur et répartir les défenseurs dans les 2 zones - mise en place du flag : les attaquants ont une chasuble à la ceinture, lorsque le défenseur saisi cette chasuble, il annonce « pris » le porteur de balle s'arrête et doit faire la passe.

ETAPE 2 : Se situer
Référence initiale

FICHE : situation de référence « Le rugby à plaquer »

But : marquer

Objectifs d'apprentissage : s'approprier la situation d'opposition en respectant les règles fondamentales



Dispositif pour une classe complète :
- **Groupe : 5** équipes de 5
  (4 équipes jouent et 1 équipe arbitre
  ou 2 équipes jouent, 2 équipes observent et 1 équipe arbitre)
- **Espace :** 2 terrains de 30 x 20 m
- **Temps :** 7 min
- **Matériel :** ballons, chasubles, coupelles

Consignes :
La Marque : aplatir le ballon dans l'en-but adverse.
Le Hors-Jeu : chaque joueur doit être entre son en-but et le ballon.
Les droits et devoirs : le porteur de balle a le droit de porter le ballon. L'opposant doit plaquer le porteur de balle. Le plaquage : avec les 2 bras, à la taille, oreille collée au porteur de balle, accompagner le porteur de balle au sol.
Toute autre action doit être sanctionnée.
Le tenu : le porteur de balle plaqué (donc au sol) doit libérer le ballon.

Lancement du jeu :
L'arbitre tend le ballon à l'attaquant, et tend le bras pour tenir le défenseur à distance, le jeu démarre lorsque l'attaquant saisit le ballon.

Critères de réalisation :
- porteur de balle : avancer
- défenseur : se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher entre la taille et les épaules
- attaquant : se démarquer, gérer sa course et son positionnement en arrière du porteur de balle pour recevoir le ballon

Critères de réussite :
- l'équipe qui marque le plus d'essais a gagné

La situation pourra évoluer avec la mise en œuvre des cartes « coup de pouce » et « coup d'éclat ».

Comportements observés :

il n'y a pas d'équité (individualités, joueurs pas concernés etc)

Objectif d'apprentissage: renforcer les stratégies collectives

SITUATION APPRENDRE ET PROGRESSER :

Fiche « Equité »

« cartes coup de pouce et coup d'éclat »

Comportements observés :

la grappe, les élèves reculent

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

SITUATION APPRENDRE ET PROGRESSER :

Fiche « le gagne terrain »

Situation de référence - Se situer « Le rugby à plaquer »

Comportements observés :

les élèves ont peur de s'engager, peur de toucher les autres, problèmes affectifs avec le contact

Objectif d'apprentissage: entrer en contact avec ses pairs

SITUATION APPRENDRE ET PROGRESSER : **Fiche « Lutte et plaquages »**

Les élèves peuvent être invités à rechercher des observables, afin de déterminer un profil d'équipe et/ou de classe. Il est conseillé, lors des séances de situation référence, de donner à chaque observateur un seul critère d'observation.
En fin de séquence, reprendre les mêmes *critères d'observation* pour montrer les progrès des élèves.
Exemple (compilation d'observables) :

Les joueurs de l'équipe ont le ballon : *(Mettre une barre chaque fois que….)*	
Ils avancent	
Ils reculent	
Ils marquent	
Ils perdent le ballon	
Ils commettent une faute.	

ETAPE 3 :
Apprendre et progresser

FICHE : Equité

<u>But</u> : marquer

<u>Objectifs d'apprentissage</u> : renforcer les stratégies collectives afin d'atténuer les individualités ou de faciliter l'engagement des élèves peu concernés ou de favoriser l'équité entre les équipes

<u>Dispositif pour une classe complète</u> : les joueurs évoluent sur la **situation de référence**

- **Groupe :** 5 équipes de 5
  (4 équipes jouent et 1 équipe arbitre
  ou 2 équipes jouent, 2 équipes observent et 1 équipe arbitre)
- **Espace :** 2 terrains de 30 x 20 m
- **Temps :** 7 min
- **Matériel :** ballons, chasubles, 3 cartes « coup de pouce » et 3 cartes « coup d'éclat »

<u>Consignes :</u>

Lorsqu'une équipe marque **3 essais consécutifs**, l'équipe qui perd choisit de piocher :

- ✓ soit une carte « coup de pouce » (avantage) pour son équipe
- ✓ soit une carte « coup d'éclat » (difficulté supplémentaire) pour l'équipe adverse

Le jeu reprend en tenant compte de cette nouvelle condition qui restera jusqu'à la fin du match.

<u>Critères de réalisation :</u>

- porteur de balle : avancer
- défenseur : se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le plaquage au niveau de la taille
- attaquant : se démarquer, gérer sa course et son positionnement en arrière du porteur de balle pour recevoir le ballon

<u>Critères de réussite</u> :

- l'équipe qui marque le plus d'essais a gagné
- Arbitres : faire respecter les règles du jeu (saisie, sortie, hors-jeu, essais réussis) et les cartes d' « équité »

Carte « coup de pouce »

Nous avançons de 5 m à chaque remise en jeu.

Carte « coup de pouce »

Toutes les remises en jeu sont à notre avantage.

Carte « coup de pouce »

Nous sommes en supériorité numérique :
+ 1 joueur

Carte « coup d'éclat »

Passe obligatoire à chaque remise en jeu

Carte « coup d'éclat »

Sur une passe :
balle tombée = belle perdue

Carte « coup d'éclat »

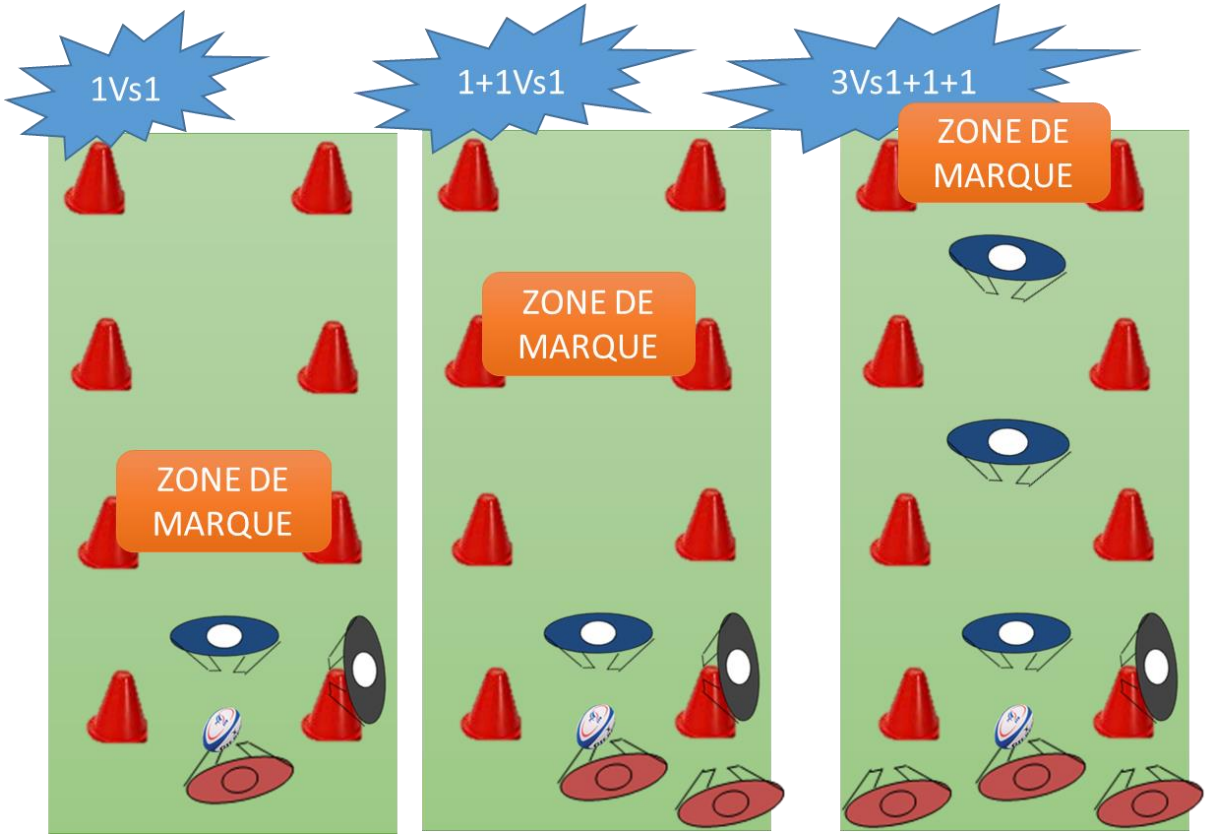
A chaque remise en jeu, un de nos joueurs (désigné par l'équipe adverse) doit se placer à 10 m derrière nos attaquants.

ETAPE 3 :
Apprendre et progresser

FICHE : Situation « Le gagne terrain »

But : marquer le plus vite possible

Objectif d'apprentissage « Avancer et soutenir » :
- avancer individuellement jusqu'au blocage
- assurer le relais



Dispositif

- **Groupe :** de 3 à 9 joueurs (arbitre compris)
- **Espace :** 1 couloir de 15 m avec des repères tous les 5 m (pour 3 à 9 joueurs)
- **Temps :** 20 minutes pour chaque évolution
- **Matériel :** coupelles, ballons, chasubles de 3 couleurs différentes

Consignes :

Variables sur le lancement du jeu :

1. L'arbitre tend le ballon à l'attaquant et tend le bras pour tenir le défenseur à distance, le jeu démarre lorsque l'attaquant se saisit du ballon (cycles 2 et 3).
2. Le ballon est au sol devant l'attaquant, le défenseur est à 1m. Le jeu démarre quand l'attaquant ramasse le ballon (cycle 3).
3. Le défenseur fait la passe à l'attaquant, le jeu démarre lorsque l'attaquant attrape le ballon (cycle 3).
4. Le ballon est au sol. L'attaquant touche le ballon avec le pied, l'attrape, le jeu démarre.

Attaquants : « Une fois le lancement de jeu effectué, vous devez atteindre la zone de marque ».
Défenseurs : « Une fois le lancement de jeu effectué, vous devez empêcher l'adversaire d'atteindre la zone de marque ».
Arbitres : « Vous devez assurer le lancement et veillez au respect des règles ».

Critères de réalisation :

- Accepter le contact
- Avancer individuellement
- A la saisie, assurer le relais par la passe :

Critères de réussite :

- Marquer le plus d'essais possibles
- Arbitres : faire respecter les règles du jeu (saisie, sortie, hors-jeu, essais réussis)

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

CONSTATS	VARIABLES
- les attaquants marquent trop facilement	- réduire la taille du terrain - défenseurs en surnombre
- les défenseurs bloquent trop l'avancée du jeu	- faire une zone centrale sans défenseurs - augmenter l'espace : largeur du terrain

ETAPE 3 :
Apprendre et progresser

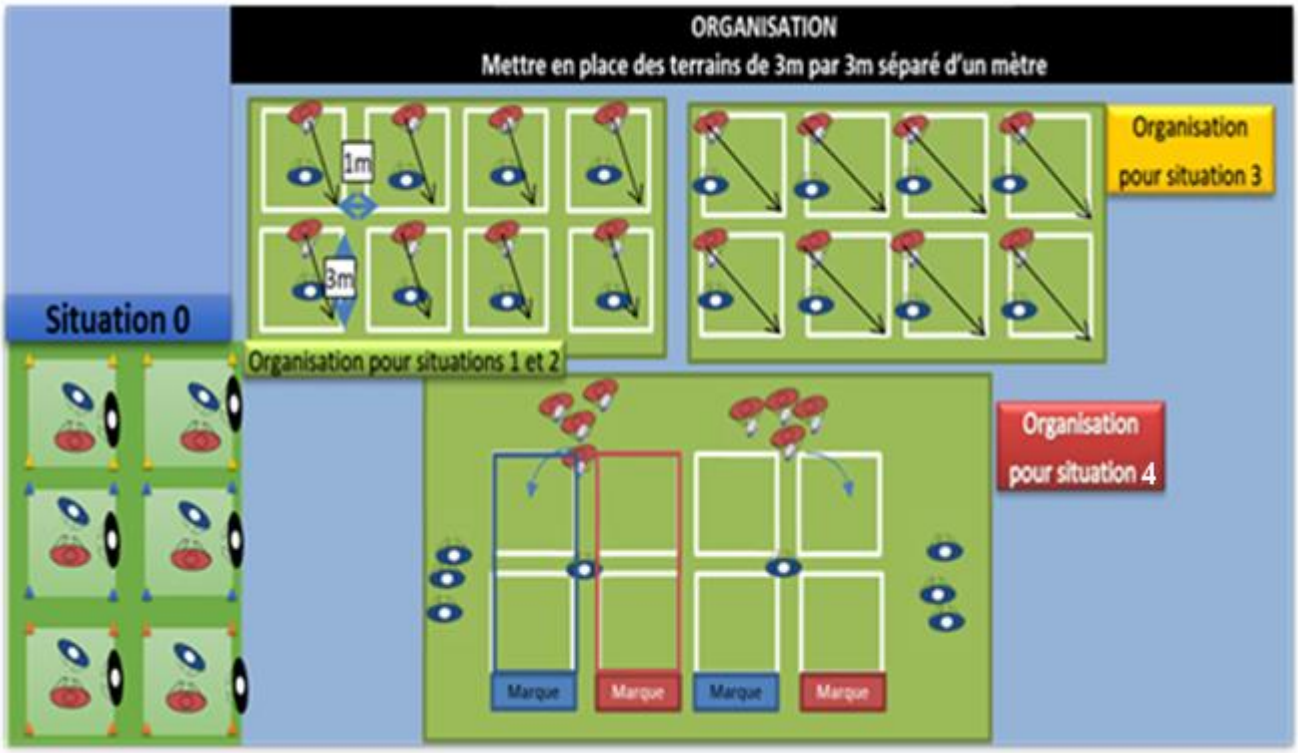
FICHE : lutte et plaquages

But : amener le porteur de balle au sol en respectant les règles (saisie avec les 2 bras au niveau de la taille et amener au sol).

Objectifs d'apprentissage : résoudre le problème lié à l'incertitude des phases de lutte. Permettre aux joueurs de s'engager dans les phases de lutte. Avoir des attitudes efficaces et sécuritaires.

Dispositif

- **Groupe : 1 contre 1 (voir schémas)**
- **Espace : carrés de 3 à 5 m, espacés d'au moins 1m50 (sécurité)**
- **Temps : alterner les rôles et répéter les situations**
- **Matériel : plots, ballons, chasubles**



Consignes :

Situation 0 Jeux de lutte :

Tortues : Un joueur porteur de balle protège le ballon au sol, l'adversaire doit le mettre sur le dos pour récupérer le ballon.

Lutte à l'épaule : les joueurs sont en contact avec l'épaule, mains dans le dos. Au signal de l'arbitre ils doivent essayer de sortir l'adversaire.

Stopper le joueur : un joueur porteur de balle, un adversaire lié à lui. Au signal le porteur de balle doit sortir du carré ou le défenseur doit sortir le porteur de balle du carré.

SITUATION 1

Description : les joueurs sont face à face à genoux.

Points clef :

Serrage : les bras font le tour du porteur de balle, l'**oreille** et l'**épaule** (ex oreille et épaule droite) sont collé au porteur de balle **du début à la fin**..

SITUATION 2

Description : les joueurs sont face à face le non porteur de balle à un genou u sol. Le porteur de balle avance sur le côté du non porteur (celui du genou au sol) qui doit réaliser un placage.

Points clef : Serrage idem. Le plaqueur doit **placer sa tête** à l'opposé du joueur (ex à gauche). Le serrage plus **la poussé** avec la jambe doit entrainer la chute.

SITUATION 3

Description : les joueurs sont face à face. Le porteur de balle avance sur le côté du terrain (angle opposé) le non porteur qui doit réaliser un placage.
Points clef : Serrage idem. **Pré action** à l'approche du joueur je fléchis les jambes, le dos droit regard devant, léger déséquilibre avant, j'engage l'épaule. Attention au placement de la tête.

SITUATION 4

Description : les joueurs sont face à face. Le porteur de balle choisi un terrain et tante d'aller marquer. le non porteur doit réaliser un placage.
Points clef : idem que précédent. Plus cadrage. Dès que le joueur rentre dans le terrain :

- J'avance vers l'épaule intérieure pour imposer un choix au porteur de balle
- Je change ma vitesse de course je fais des petits pas pour m'adapter au choix de l'adversaire (contact évitement).
- Proche du porteur de balle je me place en Pré action.

Critères de réalisation :

- Voir points clés décrits dans les situations ci-dessus.

Critères de réussite :

- Réussir le plus de plaquages possibles (saisie avec les 2 bras au niveau de la taille et au sol)
- Arbitres : faire respecter les règles du jeu (saisie avec les 2 bras au niveau de la taille)

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

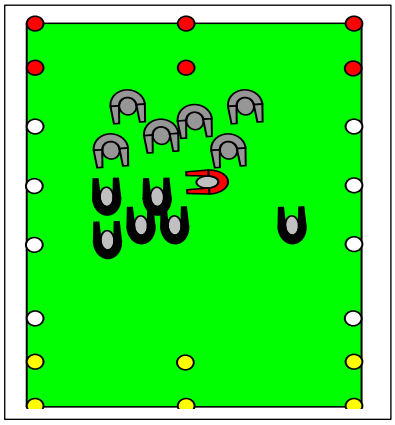
CONSTATS	VARIABLES
- les plaqueurs réussissent trop facilement	- augmenter l'espace de jeu
- les plaqueurs ne réussissent pas à plaquer	- diminuer l'espace de jeu

ETAPE 4 : Constater les progrès
Référence finale

FICHE : situation de référence « Le rugby à plaquer »

But : marquer

Objectifs d'apprentissage : s'approprier la situation d'opposition en respectant les règles fondamentales



Dispositif pour une classe complète :
- **Groupe : 5** équipes de 5
  (4 équipes jouent et 1 équipe arbitre
  ou 2 équipes jouent, 2 équipes observent et 1 équipe arbitre)
- **Espace :** 2 terrains de 30 x 20 m
- **Temps :** 7 min
- **Matériel :** ballons, chasubles, coupelles

Consignes :
La Marque : aplatir le ballon dans l'en-but adverse.
Le Hors-Jeu : chaque joueur doit être entre son en-but et le ballon.
Les droits et devoirs : le porteur de balle a le droit de porter le ballon. L'opposant doit plaquer le porteur de balle.
Le plaquage : avec les 2 bras, à la taille, oreille collée au porteur de balle, accompagner le porteur de balle au sol.
Toute autre action doit être sanctionnée.
Le tenu : le porteur de balle plaqué (donc au sol) doit libérer le ballon.

Lancement du jeu :
L'arbitre tend le ballon à l'attaquant, et tend le bras pour tenir le défenseur à distance, le jeu démarre lorsque l'attaquant saisit le ballon.

Critères de réalisation :
- porteur de balle : avancer
- défenseur : se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher entre la taille et les épaules
- attaquant : se démarquer, gérer sa course et son positionnement en arrière du porteur de balle pour recevoir le ballon

Critères de réussite :
- l'équipe qui marque le plus d'essais a gagné