

# LA CROSSE QUEBECOISE



## **SOMMAIRE**

	<b>Pages</b>
<b>Objectifs</b>	<b>3</b>
<b>I - Repères d'apprentissage</b>	<b>3</b>
<b>II – Historique</b>	<b>4</b>
<b>III – Matériel</b>	<b>4</b>
<b>IV – Nombre de joueurs</b>	<b>4</b>
<b>V – Echauffement</b>	<b>4</b>
<b>VI – Phase de jeu 1</b>	<b>4</b>
<b>VII – Evolutions réglementaires</b>	<b>5</b>
<b>VIII – Phase de jeu 2</b>	<b>5</b>
<b>IX – Situations d'apprentissage techniques</b>	<b>6</b>
<b>X – Phase de jeu global 3</b>	<b>7</b>
<b>XI – Situations jouées</b>	<b>7</b>
<b>XII – Organisation d'une séance</b>	<b>9</b>
<b>XIII – L'arbitrage</b>	<b>9</b>
 <b>BIBLIOGRAPHIE</b>	 <b>9</b>
 <b>ANNEXE 1 : REGLEMENT CROSSE QUEBECOISE</b>	 <b>10</b>
<b>ANNEXE 2 : LE BERET QUEBECOIS</b>	<b>11</b>
<b>ANNEXE 3 : LE BERET ANGLAIS</b>	<b>12</b>
<b>ANNEXE 4 : THEQUE CROSSE</b>	<b>13</b>
<b>ANNEXE 5 : FEUILLES DE MATCHS</b>	<b>14</b>



**OBJECTIFS**

- ◆ Découvrir une nouvelle activité physique et sportive.
- ◆ Mettre en place une démarche pédagogique favorisant l'acquisition en parallèle d'habiletés motrices et de nouvelles règles de jeu (évolution et assimilation).
- ◆ Être capable de mener un cycle d'apprentissage avec sa classe.

**I) REPERES D'APPRENTISSAGE - CYCLE 3**

COMPETENCES VISEES : être capable de...	
<b>CV3</b>	<b>Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement</b>

<i>Jeux sportifs collectifs: « Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) »</i>	<b>Coopérer avec des partenaires pour s'opposer à un ou plusieurs adversaires dans un jeu ou sport collectif</b>
	- passer à bon escient du rôle d'attaquant à celui de défenseur
	- se démarquer, se placer judicieusement dans les espaces libres pour recevoir une balle
	- faire progresser collectivement la balle vers la cible
	- comprendre et respecter des règles de plus en plus contraignantes
	- exercer un marquage individuel sur un adversaire porteur ou non du ballon
	- choisir l'action la mieux adaptée à la situation (ex : tirer ou faire une passe)
	- tenir un rôle d'arbitre, d'observateur, de secrétaire
	<b>Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées dans un jeu ou sport collectif, dans un but d'efficacité</b>
	- maîtriser la conduite de balle, dribbler
	- effectuer des passes précises
	- tirer pour marquer
- choisir la trajectoire adéquate du ballon en fonction du placement des partenaires ou des adversaires	

**II) HISTORIQUE :**

La Crosse Québécoise est un sport d'origine amérindienne qui est massivement pratiqué au CANADA et aux ETATS-UNIS.

Pour les indiens qui ont inventé ce jeu, la crosse revêtait une double signification : un jeu guerrier très brutal, basé sur les situations de conflits entre les tribus, il permettait à celles-ci de régler leurs différends, mais aussi un rituel mystique qui permettait la communication avec une certaine forme de divinité.

L'homme blanc a rapidement apprécié les qualités requises pour pratiquer la crosse. Il a alors sensiblement modifié le jeu et a codifié les règles, sans être rentré en communion avec les significations mystiques et guerrières que les indiens conféraient à la crosse.

Avec le temps, les canadiens ont appris à apprécier ce sport et dans les années 60, ce jeu est regroupé dans une ligue et récupéré par des entreprises commerciales. Les joueurs professionnels montraient au public un spectacle violent, d'une qualité technique indiscutable, mais d'une sauvagerie évidente.

La crosse qui s'est développée en milieu civil n'était pas adaptée au système scolaire. La fédération québécoise de crosse a donc modifié son sport afin de le rendre accessible aux enfants et afin de permettre sa pratique en milieu scolaire.

**III) MATERIEL :**

- Crosses québécoises
- Balles en plastique mou (diamètre environ 80 mm)
- But : hauteur 1,50 m – largeur 2 m
- Terrain : 40 à 50 m de long et 15 à 20 m de large



**IV) NOMBRE DE JOUEURS :**

- 6 contre 6

**V) ECHAUFFEMENT :**

a) Sans les crosses :

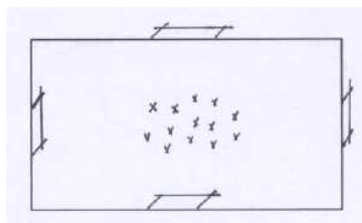
Trotter (librement, en tenant compte des tracés rencontrés, en suivant son camarade,...), déplacements de différentes manières (latéraux, en arrière,...) déplacements à différentes allures,...

b) Avec les crosses (une crosse par personne), en trottinant :

- Les crosses sont posées au sol : ramasser une crosse, trottiner en tenant la crosse à deux mains, au signal la reposer pour en récupérer une autre.
- Pour s'approprier le terrain de jeu : être dans le terrain, à l'extérieur du terrain, dans son camp (en fonction de la couleur de sa crosse), dans le camp adverse, derrière son but, derrière le but adverse.

c) Avec les crosses (une crosse par personne) et une balle pour deux (ou par personne si possible) :

- En évolution dispersée, exploration du matériel sans consigne précise.
- Suivre quelqu'un qui n'a pas de balle (jeu de l'ombre).
- Les joueurs sont au centre du terrain. Au signal, les joueurs se déplacent pour aller marquer dans un but de leur choix. Puis, ils vont rechercher leur balle et reviennent au centre.



**VI) PHASE DE JEU 1**

a) But du jeu : marquer le plus grand nombre de buts

b) Règles minimales :

↳ Règles sécuritaires :

- **La crosse doit toujours être tenue à 2 mains**
- **Tout contact est interdit : crosse/crosse ; crosse/corps ; corps/corps**

c) Remarques :

- **L'auto - arbitrage** sera mis en place dès le début du cycle ; les joueurs prendront l'habitude de lever la main pour reconnaître leur faute et l'arbitrage sera assuré systématiquement par un élève (aidé au début par l'enseignant).
- **2 équipes jouent**, 2 autres observent.
- **Adapter le temps de jeu** environ 5 minutes.

c) Analyse :

**Après cette première phase de jeu, mise en évidence des difficultés et des remarques :**

⇒ **3 domaines peuvent émerger :**

- Les difficultés d'ordre technique
- Les difficultés d'ordre tactique
- Les difficultés résultant de manque de précision du règlement.

⇒ **CHOIX DU DOMAINE** que retient le groupe (ou l'enseignant) pour faire évoluer.

## VII) **EVOLUTIONS REGLEMENTAIRES**

→ Elles sont à apporter progressivement, en fonction des besoins et il convient d'en évaluer la pertinence au travers de matchs.

Il n'y a pas d'ordre précis concernant la mise en place progressive des règles, cependant les problèmes habituellement soulevés en premier sont les suivants :

<b>Problèmes rencontrés</b>	<b>Règles</b>
Beaucoup de contacts entre les crosses. Atroupements autour de la balle.	<b>Si la balle est à terre à un endroit quelconque du terrain, le premier joueur à la recouvrir de sa crosse en devient le possesseur.</b> <b>Les autres s'écartent à 3 mètres pour le laisser ramasser la balle.</b>
Un joueur court avec la balle d'un bout à l'autre du terrain. Le possesseur de la balle la garde trop longtemps.	<b>Une fois que la balle est recouverte par un joueur, celui-ci a 5 secondes pour :</b> - <b>faire une passe</b> - <b>courir et faire une passe.</b>
Les défenseurs se placent dans le but.	<b>Aucun joueur ne peut jouer dans la zone interdite (zone de 5 m devant les buts)</b>

**L'intégralité des règles est donnée en annexe 1 (Règlement USEP en vigueur lors des rencontres départementales)**

## VIII) **PHASE DE JEU 2 : retour au jeu global**

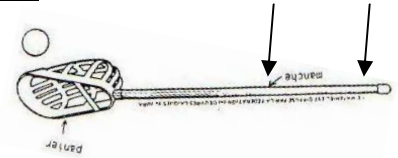
Les règles de la phase de jeu 1 sont maintenues et complétées de quelques règles supplémentaires.

Analyse :

- constat par rapport à l'amélioration technique à apporter
- constat par rapport aux autres difficultés (tactiques, de l'ordre des règles)

**IX) SITUATIONS D'APPRENTISSAGE TECHNIQUES :**

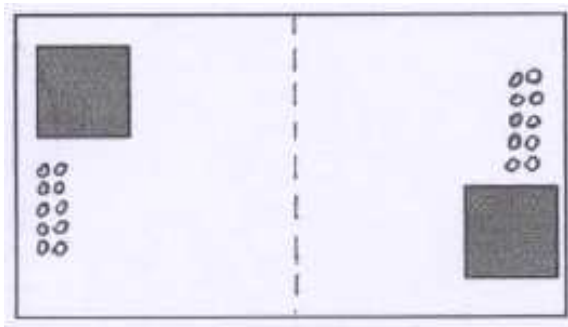
**a. Contrôler, lancer, attraper la balle :**  
**Précisions quant à la tenue de la crosse et au besoin d'amortir la réception**



- Passes à deux : le joueur A lance la balle à la main ; le joueur B :  
 ⇒ l'attrape avec la crosse puis la renvoie avec la crosse.  
 S'il n'y arrive pas :  
 ⇒ ramasse la balle au sol avec la crosse, après l'avoir recouverte, puis la renvoie.
- Passes à deux : chaque joueur joue la balle avec la crosse → varier les distances entre les joueurs, les trajectoires de la balle.
- Jonglages : en variant les hauteurs, en marchant, en marchant sur les lignes, en suivant un camarade,...
- Passes à deux en utilisant les rebonds contre les murs.
- **Jeu du béret anglais : voir annexe 3**
- **Jeu du béret :** 2 équipes, chaque joueur d'une même équipe a un numéro différent.  
**Consigne :** A l'appel de son numéro, courir au milieu le plus vite possible. Le premier qui recouvre la balle marque 1 point.  
 Depuis le milieu, il lance la balle à son équipe qui doit la réceptionner : 1 point supplémentaire si réception directe dans le panier d'un partenaire.

**b. Se déplacer rapidement avec la balle :**

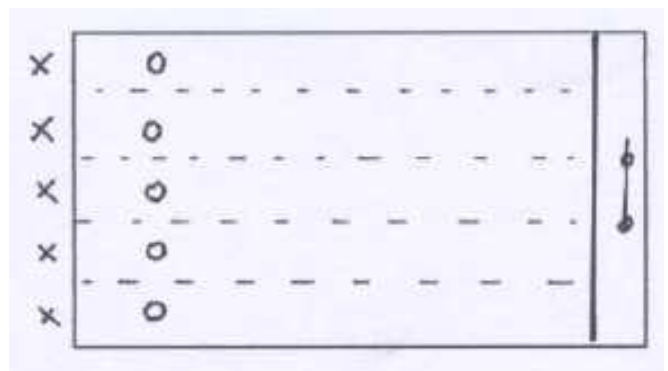
- Mise en place d'un **relais** :  
 - la balle doit être posée au sol avant de la transmettre au suivant.  
 - Idem avec des cônes espacés pour constituer un slalom.
- **Jeu des déménageurs :** 2 équipes disposant chacune de 10 balles à porter dans une caisse, avec pour objectif de la remplir dans le minimum de temps.



*Variante 1 : avec des obstacles à contourner.*

*Variante 2 : Les éperviers déménageurs → un ou plusieurs éperviers dans chaque équipe touchent, avec la main, les adversaires. Celui qui est touché ramène la balle au point de départ. On peut dans sa progression utiliser des refuges où l'épervier ne peut vous toucher.*

- Au signal, les joueurs « O » ramasse la balle placée devant eux, puis courent à toute vitesse pour aller marquer. Les joueurs « X » essayent de venir faire barrage.

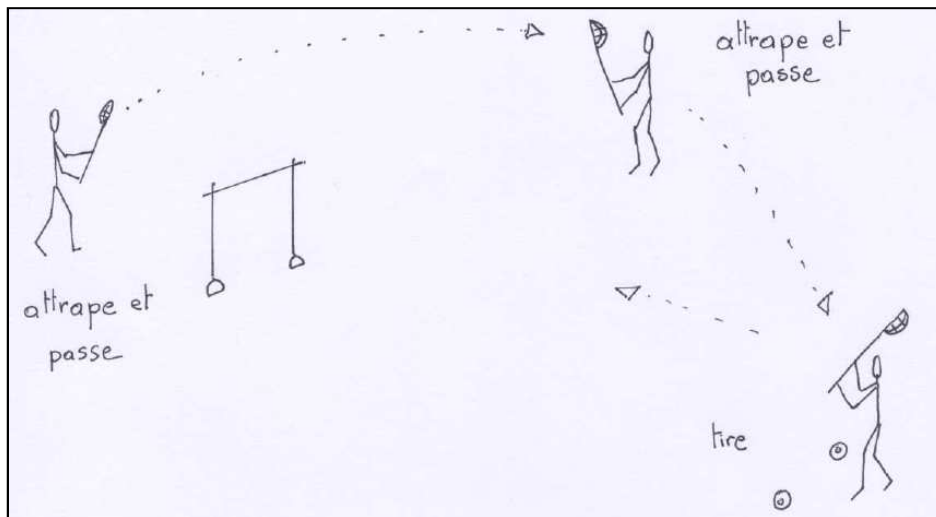
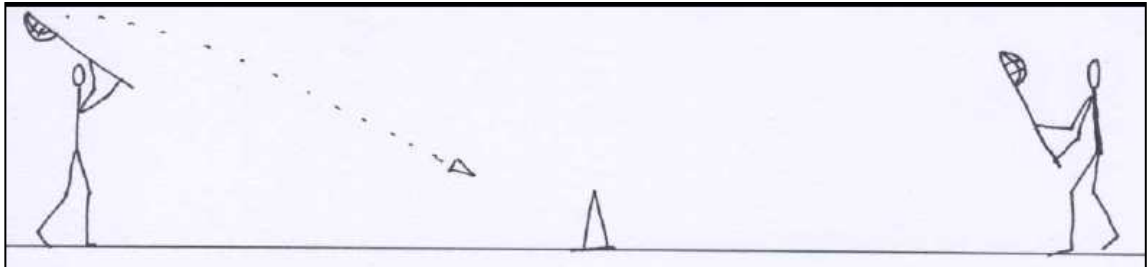


Variables :

- La grandeur de l'intervalle « O – X »
- Rajouter 1 ou 2 défenseurs, qui interviennent face à tous les attaquants.

**c. Tirer**

- Ateliers de tirs vers des cibles (buts, tapis verticaux, cônes,...). Penser à jouer sur des variables telles que les dimensions des buts, l'éloignement, l'angle de tir, l'obstacle à franchir (tirer par-dessus des camarades,...).



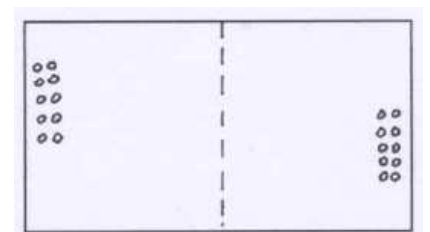
- « **Jeu des déménageurs** » en remplaçant la caisse par des cibles à renverser ou par un but
- « **Jeu du béret québécois** » (voir annexe 2).

**X) PHASE DE JEU GLOBAL 3**

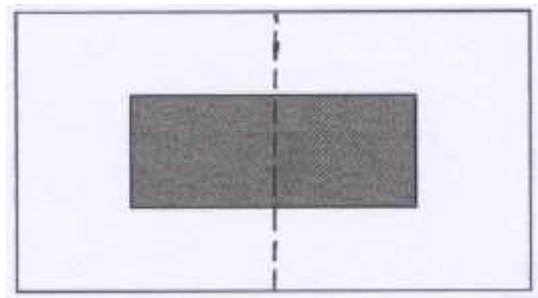
- Analyse :** - constat par rapport à l'amélioration technique (manipulation).  
 - constat par rapport aux autres difficultés (tactiques ou de l'ordre des règles)

**XI) DES SITUATIONS JOUEES permettant des améliorations techniques, tactiques, stratégiques.**

- **La thèque crosse (voir annexe 4)**
- **Jeu des balles brûlantes :**
  - d. **Consignes:**
    - i. Tenir la crosse à 2 mains
    - ii. Relancer le plus vite possible toutes les balles dans le camp adverse
  - e. **Objectifs :**
    - i. Perfectionner le geste du lancer (loin, haut, vite)
    - ii. Prise de conscience de la nécessité d'une tactique



Variante : idem avec des zones de jet : 1 point chaque fois que la balle touche le sol dans la ou les zones matérialisées.



• **Passe à cinq :**

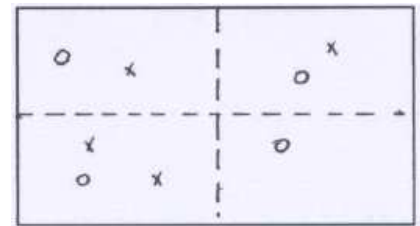
- a. Organisation : des équipes de 3 ou 4 joueurs
- b. Consignes :
  - i. Tenir la crosse à 2 mains
  - ii. Se faire 5 passes consécutives pour marquer un point
- c. Objectifs :
  - i. Perfectionner le lancer et le rattraper
  - ii. Se démarquer

Variante 1 : Echanger la balle en se déplaçant et sans gêner les autres.

Variante 2 : Définir une aire d'évolution (qu'on peut restreindre)

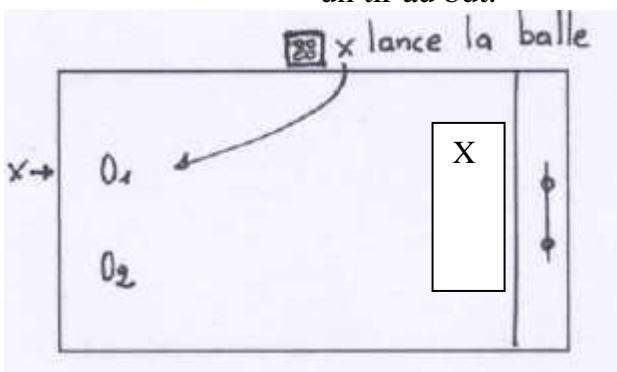
Variante 3 : Introduire 1, 2, 3 ou 4 récupérateurs

Variante 4 : Passe à cinq par zone → seules sont comptabilisées les passes d'une zone vers une autre. Une passe dans une même zone n'annule pas le score ; le compteur est simplement arrêté.



• **Déplacements vers le but :**

Organisation : 3 joueurs : 2 attaquants (O1 et O2) et 1 défenseur « X » à tour de rôle (identifié par un plastron). Effectuer des descentes de terrain. Terminer par un tir au but.



Relance 1 : Donner une zone d'intervention limitée au défenseur « X ».

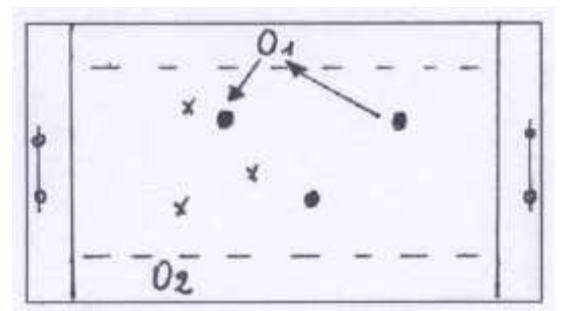
Relance 2 : Un deuxième défenseur « X » se trouve 2 m derrière le premier attaquant qui doit ramasser la balle au sol avant de débiter le déplacement vers le but.

Relance 3 : Définir des couloirs d'évolution pour les attaquants.

Défense sur tout le terrain.

• **Occupation de l'espace de jeu :**

Jeux de la crosse québécoise, mais avec 2 joueurs latéraux (O1 et O2) qui n'appartiennent à aucune des 2 équipes sur le terrain. Dans sa progression vers le but, chaque équipe doit faire impérativement une passe à O1 ou O2.





## **XII) Organisation d'une séance :**

Chaque séance peut s'articuler autour d'un même plan, à savoir :

- iii. Des éducatifs visant à perfectionner le ramassage, le lancer, la réception,...
- iv. Des jeux : balles brûlantes, béré, thèques,...
- v. Des matchs de crosse québécoise dont les règles seront affinées, en axant le travail sur la coopération et l'opposition en situation aménagée. La mise en place de l'arbitrage demeurera également un souci constant.

## **XIII) L'arbitrage :**

Une équipe d'arbitrage est composée de 6 arbitres :

- un arbitre de champ (avec un sifflet)
- un chronométreur
- un secrétaire qui note les buts et enregistre les résultats
- un juge de temps pour les 5 secondes (il compte jusqu'à 5 à haute voix)
- deux juges de but (ils sont situés derrière les buts) et jugent la validité du but en levant la main.

Pour faciliter l'arbitrage, chaque élève ayant fait une faute le signale en levant la main.

L'arbitre intervient pour signaler la faute et donne l'explication, il est le garant de l'application des règles.

## **BIBLIOGRAPHIE :**

- Repères d'apprentissage, Conseillers Pédagogiques EPS 68
- Dossier sportif, USEP 68
- Crosse québécoise ou inter crosse, USEP du Haut-Rhin
- Inter-crosse, UFOLEP/USEP, Commission Nationale Inter-crosse –Lons-le-Saunier
- Former des citoyens sportifs, jeu de crosse, 2009/2010, USEP LOIRE ATLANTIQUE usep44@fal44.org ; www.usep44.org
- Sports collectifs au cycle 3 : la crosse québécoise, Animation Pédagogique circonscription Ingersheim, Jacques FRITSCH CPC EPS et Régis REINLEN Délégué Départemental USEP 68, janvier 2005

## CROSSE QUEBECOISE Cycle 3



## Organisation

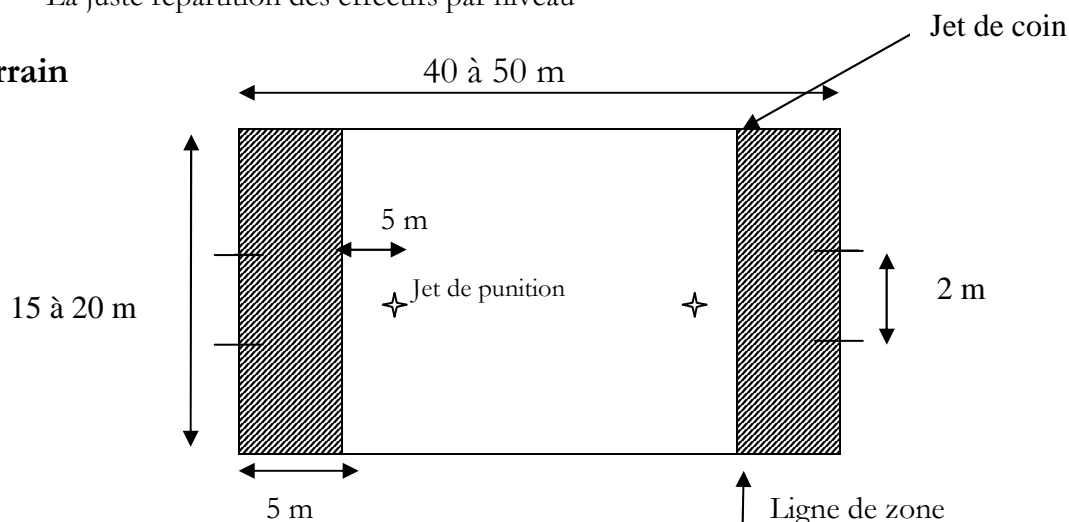
Rencontre 6 contre 6 (avec d'éventuels remplaçants).

Chaque classe forme 3 équipes de niveau : *Forts – Moyens – Moins forts*

Règles de répartition à respecter :

- La mixité (2 filles dans chaque équipe dont au moins une sur le terrain)
- La juste répartition des effectifs par niveau

## Terrain



**Zone interdite**

(But : 1,50 m de haut et 1,50 m de large)

Il y a	Si...	Alors...	Où / Comment
BUT	La balle franchit entièrement la ligne de but	Remise en jeu*	Ligne de zone. Adversaires à 3 m.
TOUCHE	La balle sort sur les côtés.	Remise en jeu*	A l'endroit de la sortie. Adversaires à 3 m.
SORTIE DE BUT	La balle sort en ligne de zone ou ligne du but	Remise en jeu*	Ligne de zone. Adversaires à 3 m.
CORNER	L'équipe défendante sort la balle en ligne de zone.	Jet de coin*	Au coin de la ligne de zone. Adversaires à 3 m.
BALLE GAGNEE	Un joueur recouvre la balle au sol avec sa crosse.	Le jeu se poursuit	A l'endroit de l'action. Adversaires à 3 m.
FAUTE	Un joueur tient sa crosse à une main	Coup franc*	A l'endroit de la faute. Adversaires à 3 m.
	Un joueur a la balle plus de 5 secondes en sa possession.	Coup franc*	A l'endroit de la faute. Adversaires à 3 m.
	Un joueur attaque ou défend dans la zone interdite.	Coup franc*	3 m devant la ligne de zone.
	Un joueur frappe une crosse ou un joueur adverse.	Coup franc*	A l'endroit de la faute. Adversaires à 3 m.
	Un joueur bouscule un joueur adverse.	Coup franc*	A l'endroit de la faute. Adversaires à 3 m.
BRUTALITE	<b>Faute Grave</b>	Jet de punition	A 5 m devant la ligne de zone (sans défenseurs).
CONTESTATION DE L'ARBITRAGE	Le joueur pratique un jeu dangereux ou fait preuve d'attitude anti-sportive (quel que soit l'endroit de la faute).		
<b>Il n'y a pas :</b> - de gardien de but - de passe crosse à crosse			

\* Avec passe obligatoire

(Pour une faute commise par l'équipe défendante proche de la ligne de zone, la remise en jeu se fera par l'équipe attaquante 5 m devant celle-ci).

## ANNEXE 2

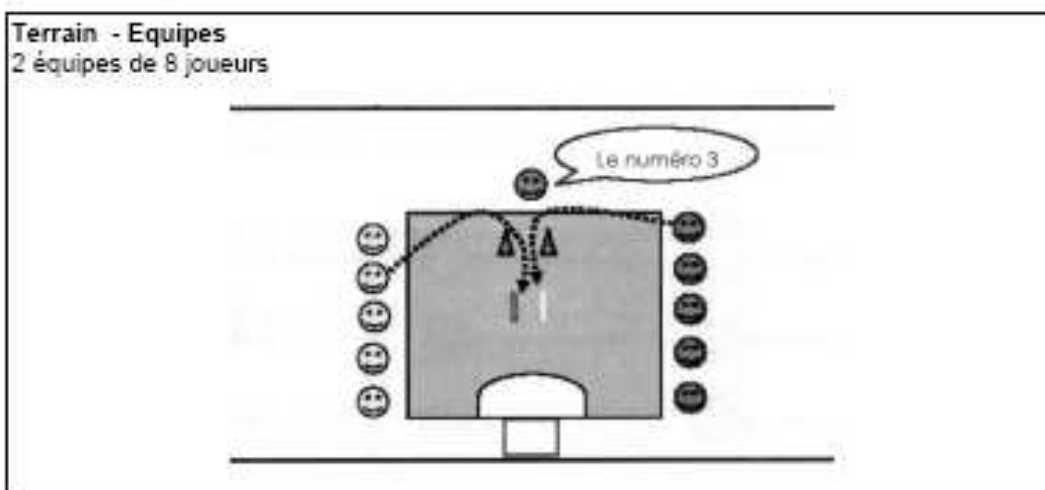
## Situation : Le bérêt québécois

### But :

- Etre capable de contrôler la balle à l'aide de sa crosse
- Tirer précisément
- Etre le premier à lancer la balle dans la cible

### Terrain - Equipes

2 équipes de 8 joueurs



### Matériel :

- crosses québécoises
- balles
- buts ou cerceaux
- plots pour délimiter le terrain

### Règles :

- Ne pas gêner l'adversaire lors du lancer

### Déroulement :

- L'arbitre appelle un numéro. Les deux joueurs ayant ce numéro doivent ramasser le plus rapidement possible leur balle et tirer dans la cible ou le but.
- Un point est attribué au joueur qui a tiré le premier dans la cible.

### Variantes :

- Mettre « une zone » de 3 mètres autour du but ou de la cible
- Mettre un gardien devant le but ou la cible

*Former des citoyens sportifs, jeu de crosse, 2009/2010, USEP LOIRE ATLANTIQUE*

## ANNEXE 3

## Situation : Béret anglais

**Objectif** : faire circuler la balle rapidement et précisément entre les joueurs.

<p><b>But</b> : réaliser un nombre donné de passes dans un ordre donné et retourner à sa place de départ le plus rapidement possible.</p>	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ plots pour délimiter le terrain + craie pour le centre et le cercle</li> <li>▪ une crosse québécoise par joueur</li> <li>▪ une balle par terrain, soit deux balles</li> <li>▪ une feuille de marque ou ardoise blanche</li> </ul>
<p>Terrain: deux terrains de 8m sur 8 m 6 à 8 joueurs par terrain</p>	

### Règles

Prendre la balle uniquement avec la crosse.

Un joueur ne peut regagner sa place que s'il a réussi sa passe.

Le matériel (crosses québécoises et balle) reste en place sur le terrain

### Déroulement

On attribue à chaque joueur un numéro (de 1 à 6).

Tous les joueurs sont alignés derrière la ligne de fond de leur terrain. Le meneur de jeu annonce un numéro de un à six. Le joueur qui porte ce numéro, le « serveur », part vers le centre du terrain.

Dès que le joueur appelé est placé et a la crosse en main, les autres joueurs partent et se disposent en cercle autour de lui.

Le joueur du centre envoie la balle à chaque joueur à tour de rôle. Le joueur sur le cercle doit réceptionner la balle et le renvoyer au « serveur » avant de retourner s'asseoir derrière la ligne du départ. Le « serveur » pose la crosse québécoise et la balle et revient en dernier avec la balle. L'équipe qui est revenue à sa place la première a gagné.

Le meneur de jeu annonce alors un autre numéro, etc..

### Variantes

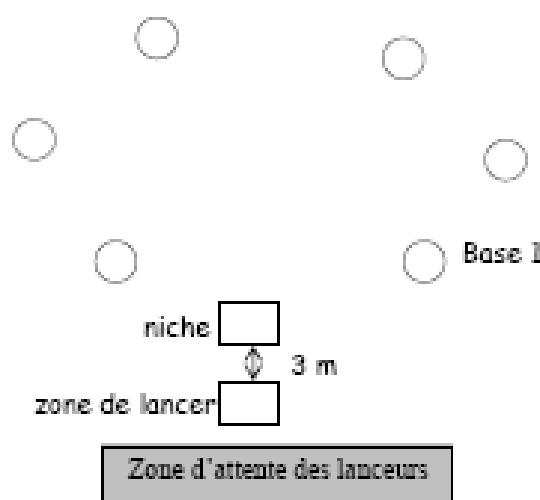
- Augmenter le nombre de terrains et d'équipes.
- Varier l'espace entre le serveur et les autres joueurs
- Ajouter des pénalités si la balle échappe au contrôle.
- La remise en jeu s'effectue à l'endroit où la passe a été ratée ou on peut recommencer le tour ou ajouter une passe.

*Former des citoyens sportifs, jeu de crosse, 2009/2010, USEP LOIRE ATLANTIQUE*

## ANNEXE 4

Thèque-crosse

- OBJECTIFS** ·
- ❖ Lancer la balle vers un espace mettant en difficulté l'équipe adverse.
  - ❖ Faire progresser rapidement la balle vers un endroit défini.
- BUT** ·
- ❖ Pour l'équipe des lanceurs : une fois la balle lancée, courir le plus vite possible autour des bases pour marquer des points (1 point par tour).
  - ❖ Pour l'équipe des réceptionneurs : réceptionner la balle pour la ramener le plus vite possible au joueur réceptionneur se trouvant dans la « niche ».
- ORGANISATION** ·
- ❖ Former deux équipes de 6 à 12 joueurs.
  - ❖ 1 équipe de réceptionneurs.
  - ❖ 1 équipe de lanceurs.
- DEROULEMENT - CONSIGNES** ·
- ❖ Pour l'équipe de lanceurs : un joueur de l'équipe envoie la balle depuis la « zone de lancer », puis court autour des bases en commençant obligatoirement par la base n°1. Tous les autres sont assis au moment du lancer.
  - ❖ Pour l'équipe des réceptionneurs : se répartir sur l'ensemble du terrain, attraper la balle pour la ramener le plus vite possible au « capitaine » réceptionneur (se trouvant dans la « niche »). Au moment où le joueur réceptionneur se trouvant dans la niche l'immobilise, les frappeurs qui courent doivent être arrêtés dans une base.
- ATTRIBUTION DES POINTS** ·
- L'équipe des lanceurs doit faire le maximum de tours : 1 point par tour.
  - A l'issue de la première phase, les joueurs changent de rôle.



ANNEXE 5

USEP du Haut-Rhin

ORGANISATION DE LA RENCONTRE



ORGANISATION DE LA RENCONTRE



USEP du Haut-Rhin



TERRAIN N°

Le classement

Les équipes. Le classement

- A : .....
- B : .....
- C : .....
- D : .....

Points : Match gagné = 3 pts ; Match nul = 2 pts ; Match perdu = 1 pt

Ordre des rencontres	SCORE				POINTS				
	A	B	C	D	A	B	C	D	E
1 A rencontre B Encadrement C		B							
2 C rencontre D Encadrement E			D						
3 A rencontre E Encadrement B	A			E					
4 B rencontre C Encadrement A		B			C				
5 D rencontre E Encadrement C			D			E			
6 A rencontre C Encadrement D	A						C		
7 B rencontre E Encadrement A		B						E	
8 A rencontre D Encadrement B			A						D
9 C rencontre E Encadrement D				C					
10 B rencontre D Encadrement E			B						
<b>TOTAL DES POINTS POUR CHAQUE EQUIPE</b>									

Pour l'encadrement, il faut prévoir :

- 1 arbitre,
- 2 juges de lignes
- 1 ou 2 responsables du comptage des points
- 1 chronométrateur
- 1 capitaine pour renseigner cette feuille

Ordre des rencontres	SCORE				POINTS			
	A	B	C	D	A	B	C	D
1 A rencontre B Encadrement C		B						
2 C rencontre D Encadrement B			D					
3 A rencontre C Encadrement D	A							
4 B rencontre D Encadrement A		B						
5 A rencontre D Encadrement C	A							
6 B rencontre C Encadrement D		B						
<b>TOTAL DES POINTS POUR CHAQUE EQUIPE</b>								

Pour l'encadrement, il faut prévoir :

- 1 arbitre,
- 2 juges de lignes
- 1 ou 2 responsables du comptage des points
- 1 chronométrateur
- 1 capitaine pour renseigner cette feuille

ANNEXE 5 Bis

USEP du Haut-Rhin  
usep

ORGANISATION DE LA RENCONTRE

usep

TERRAIN N°

Les équipes.

A : .....

B : .....

C : .....

Le classement

Points : Match gagné = 3 pts ; Match nul = 2 pts ; Match perdu = 1 pt

Ordre des rencontres	SCORE			LES POINTS		
	A	B	C	A	B	C
1 A rencontre B Encadrement C		B				
2 A rencontre C Encadrement B	A		C			
3 B rencontre C Encadrement A	B		C			
PAUSE Matches retour						
4 A rencontre B Encadrement C	A		B			
5 A rencontre C Encadrement B	A		C			
6 B rencontre C Encadrement A	B		C			
<b>TOTAL DES POINTS POUR CHAQUE EQUIPE</b>						

Pour l'encadrement, il faut prévoir :

- 1 arbitre,
- 2 juges de lignes
- 1 ou 2 responsables du comptage des points
- 1 chronométrateur
- 1 capitaine pour renseigner cette feuille