

COMPETENCE SPECIFIQUE

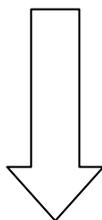
« S'affronter individuellement ou collectivement »

COMPETENCE GENERALE

« Appliquer et construire des principes de vie collective »

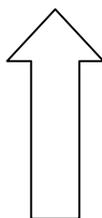
CYCLE 3

W A T E R - P O L O



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- **Seul ou avec d'autres, faire progresser la balle pour marquer ou la récupérer en protégeant son but**
 - **Identifier les niveaux de jeu individuels ou collectifs par l'observation**
 - **S'investir dans les rôles de joueur et d'arbitre**



LANGAGE OUTIL

- *Expliciter les réussites et les difficultés individuelles ou collectives*
- *Construire des règles de fonctionnement à partir de principes de vie collective*

INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENT
<p align="center">Phase d'ENTREE</p> <p>Permet à l'élève de se familiariser avec les conditions de fonctionnement de l'activité à plusieurs niveaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le matériel : terrain, type et utilisation des balles, bonnets tissus (4 couleurs) - les règles : regroupement, sécurité, règles du jeu ; - les rôles : au sein de l'équipe, arbitre, observateurs. 	<p>1 «Balles brûlantes» page 4</p> <p>2 «Chasse au trésor» page 5</p> <p>3 «Fosse aux crocos» page 6</p> <p>4 – « Passe à 5 » page 7</p> <p>5 – « Balle au but » page 8</p>	<p>Veiller à ce que les élèves observateurs ou arbitres n'aient pas froid. Eviter pour cela au maximum les temps d'attente entre les situations et préparer les élèves en classe aux différents dispositifs et modes de regroupement.</p> <p>L'efficacité et la qualité des apprentissages en dépendent.</p> <p>L'utilisation de bonnets de bain de même couleur pour chaque équipe est indispensable. Des ceintures sont à la libre disposition des élèves.</p>
<p align="center">Situation de REFERENCE INITIALE</p> <p>En se confrontant au jeu réel, cette situation conduit à établir un bilan permettant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à l'élève de donner du sens à ses apprentissages à venir - au maître de repérer les réussites et les échecs pour construire des situations d'apprentissage adaptées 	<p align="center">« Water-polo »</p> <p align="center">page 9 et 10</p>	<p>Règles à installer progressivement</p> <ul style="list-style-type: none"> - ne pas toucher un joueur sans ballon - ne pas se déplacer sous l'eau - ne pas couler le ballon - ne pas jouer la balle en tenant le mur - un joueur qui tient la balle peut être coulé <p>Remises en jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - si sortie ou faute : à l'endroit de la sortie ou de la faute - si faute du gardien, but de pénalité - si but, engagement du gardien

<p>Phase de STRUCTURATION</p> <p>Traitement des problèmes rencontrés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - apprendre à faire progresser la balle - apprendre à tirer au but - apprendre à conquérir la balle - apprendre à arbitrer 	<p>1 – « 1,2,3, .. soleil » page 11 2 – « Relais » page 12 3 – « Grosse caisse » page 13</p> <p>4 – « Bouteilles » page 14 5 – « Face à face » page 15 6 – « Jeu de massacre » page 16</p> <p>7 – « Record de passes » page 17 8 – « La course à l'essai ». page 18 9 – « Le béret » page 19</p>	<p>Les élèves doivent être le plus souvent actifs. Il est intéressant de prévoir des activités autonomes pour l'équipe en attente pour l'activité proposée. Un retour sur la situations est nécessaire pour analyser les conditions d'une plus grande efficacité dans la réalisation de la tâche proposée.</p> <p>La reprise de la situation, en introduisant des variantes peut mettre en évidence un nouveau niveau de maîtrise.</p> <p>Toutes les situations prévoient les tâches des arbitres. Les rotations des élèves au poste d'arbitre central peuvent être organisées à l'avance.</p>
<p>Situation de REFERENCE FINALE</p> <p>Le maître et les élèves repèrent les progrès réalisés sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la préparation du jeu : matériel, équipes, tâches - la participation de tous les élèves sur tous les rôles 	<p style="text-align: center;">« Tournoi » page 20</p>	<p>Le tournoi peut être organisé au sein de la classe, mais aussi sous forme de rencontre avec une autre classe ayant suivi un cycle water-polo.</p> <p>Les fiches d'observation de la situation de référence initiale (p9) peuvent être reprises ou modifiées.</p>

"Balles brûlantes"

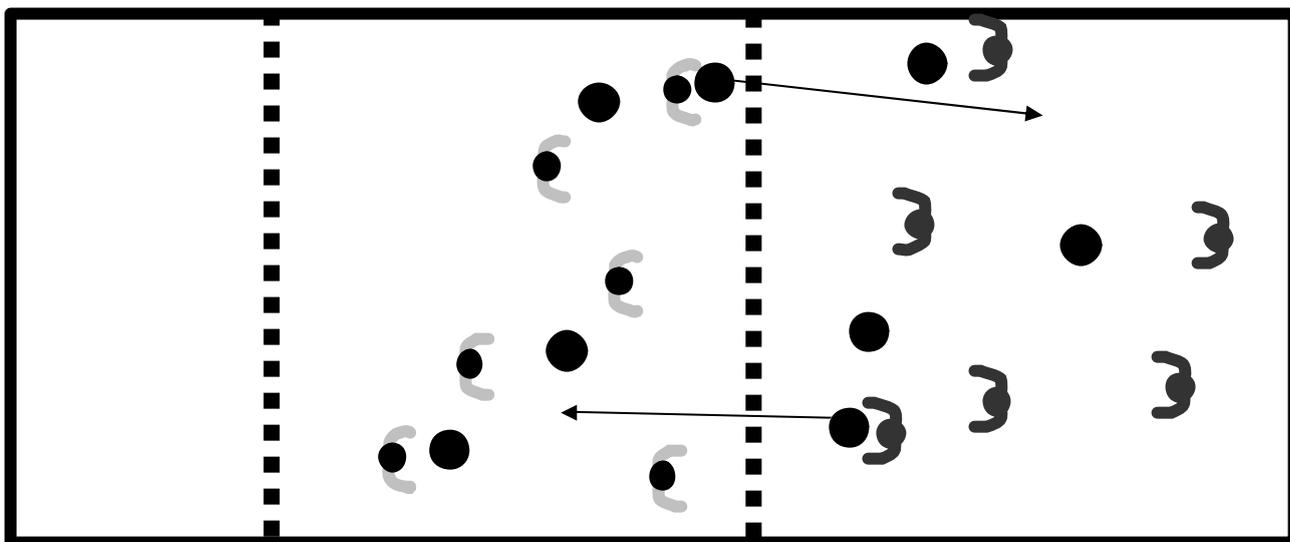
Situation d'ENTREE

« Se déplacer pour attraper et lancer un ballon rapidement »

BUT : renvoyer le plus vite possible des ballons dans le terrain adverse

DISPOSITIF : Deux terrains de deux lignes d'eau de large par 6 m de long chacun.

Deux (quatre) équipes de 6 joueurs. Chacune possède 4 à 6 ballons et occupe une partie du terrain qu'elle ne peut quitter. Une équipe à l'arbitrage.



CONSIGNES :

- « Au signal, chaque équipe lance ses ballons dans le camp adverse sans sortir de votre camp » - « Au bout d'une minute, vous arrêtez » - « L'équipe qui a le moins de ballons a gagné »
- Aux ARBITRES : « Vous faites respecter les règles. Vous renvoyez les ballons lancés en dehors de l'eau à leur point de départ. Vous sifflez le début et la fin de la partie, puis vous comptez les ballons dans chaque camp et désignez les vainqueurs »

ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Ceintures autorisées
- Utilisation du petit bain
- Objets à lancer variés (nombre, taille, flottant ou non ...)
- Nombre de joueurs
- Taille des terrains
- ...

"Chasse au trésor"

Situation d'ENTREE

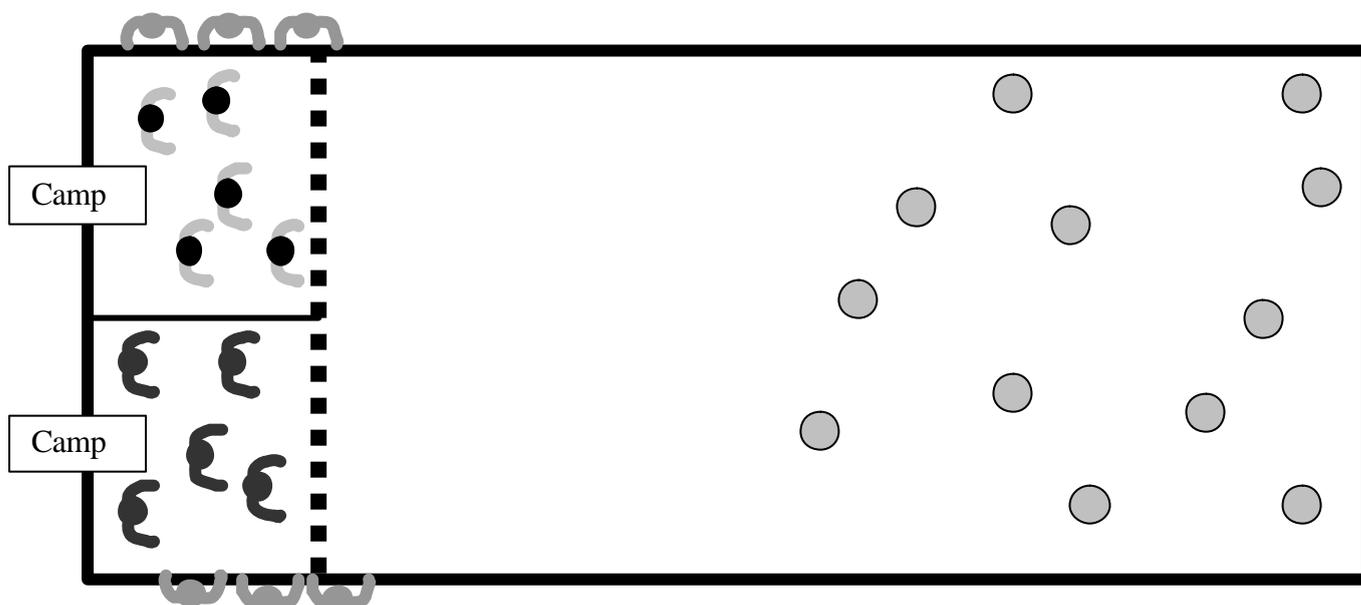
« Conduire rapidement le ballon »

BUT : Aller chercher et ramener le maximum de ballons dans son camp

DISPOSITIF : ballons de tailles variées.

Deux équipes de 4 à 6 joueurs se rencontrent, chacune dispose d'un camp. Des ballons flottants (>= au nombre de joueurs) sont répartis dans la ligne d'eau.

Une équipe d'arbitres.



CONSIGNES :

- « Vous devez ramener les ballons dans votre camp sans les lancer. L'équipe qui en a ramené le plus a gagné » - « Attention, vous n'avez pas le droit de gêner un adversaire ou de lui prendre un ballon dans les mains »
- Aux ARBITRES : « Vous faites respecter les règles. Vous sifflez le début et la fin du jeu, puis comptez les ballons rapportés et désignez les vainqueurs.»

ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Ceintures autorisées
- Nombre de joueurs
- Nombre, forme et taille des objets, éloignement
- Taille du camp, cage de but.
- Lancer de ballons autorisé
- ...

"Fosse aux crocodiles"

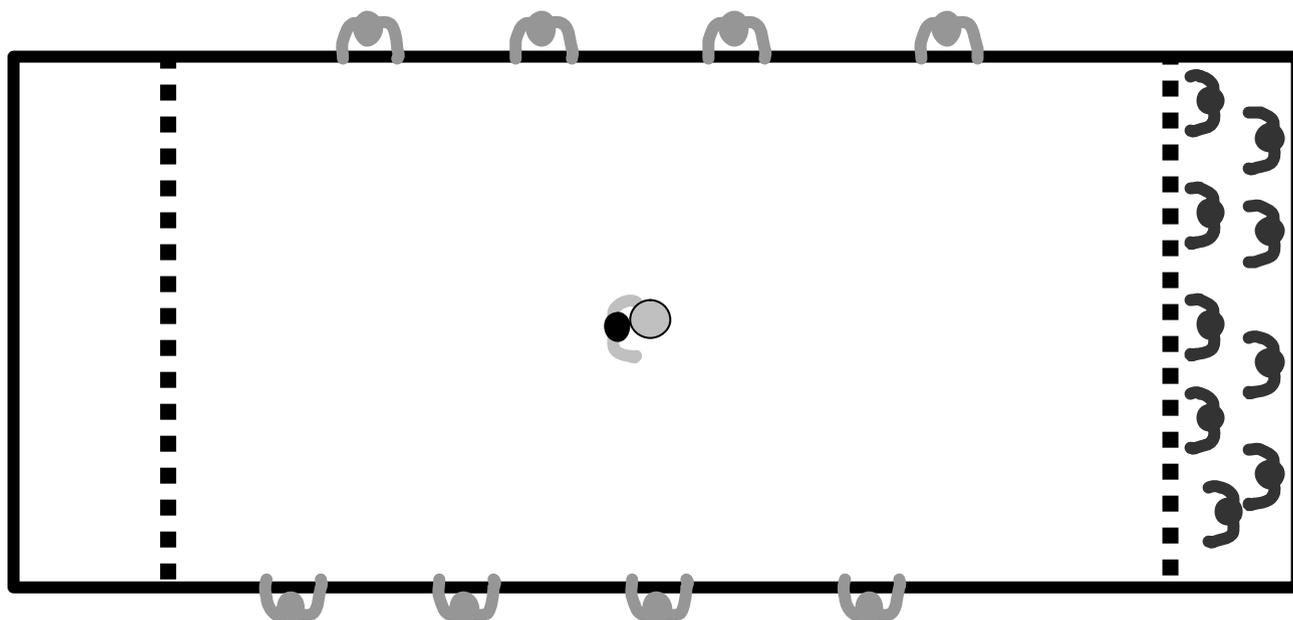
Situation d'ENTREE

« Se déplacer en fonction d'un adversaire »

BUT : traverser sans se faire toucher

DISPOSITIF : ballons

Une équipe de 8 à 12 joueurs «gazelles » sur l'extrémité d'un terrain de deux couloirs de large par 12 m de long - Un joueur «crocodile » avec un ballon - Une équipe d'arbitres.



CONSIGNES :

- « Vous êtes des gazelles et devez vous rendre dans le camp d'en face sans vous faire toucher par le ballon lancé par le crocodile » - « Si vous êtes touché, vous devenez un deuxième crocodile et prenez un ballon pour le prochain passage » - « Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de gazelles »
- « Le (les) crocodile doit partir du milieu de la piscine »
- « Les arbitres donnent le signal du départ, désignent les gazelles touchées et leur donnent un ballon. »

ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Ceintures autorisées
- Nombre de joueurs
- Distance à parcourir
- Autorisation ou interdiction de passer sous l'eau
- ...

"Passe à 5"

Situation d'ENTREE

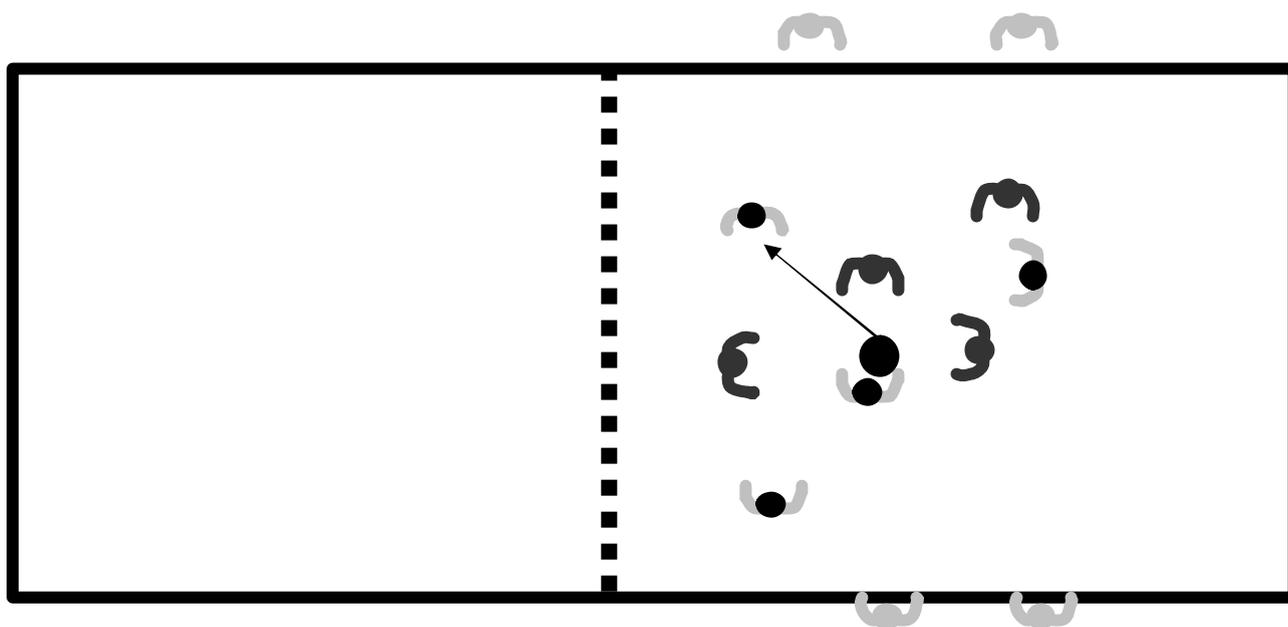
« Identifier l'alternance entre le rôle d'attaquant et de défenseur »

BUT : prendre le ballon à l'adversaire et essayer de le conserver pendant au moins 5 passes.

DISPOSITIF : Ballon, sifflets, bonnets de couleur.

Trois équipes de 4 : deux dans l'eau et une équipe arbitre.

Terrain de 2 lignes d'eau par 12 m de long.



CONSIGNES :

- « L'équipe qui a la balle doit se faire 5 passes au-dessus de l'eau. L'autre équipe essaie de l'en empêcher » - « Si l'équipe adverse touche la balle sans la récupérer, le compte reprend à zéro. Si l'équipe adverse récupère la balle, le compte reprend à zéro pour elle. » - « Attention, vous n'avez pas le droit de toucher vos adversaires »
- « Les arbitres sifflent le début et la fin de la rencontre. Ils comptent les passes et rendent la balle à la bonne équipe en cas de faute. Ils désignent les vainqueurs »

ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Ceintures autorisées
- Utilisation du petit bain
- Taille du terrain
- Nombre de joueurs
- Tournoi
- ...

"Balle au but"

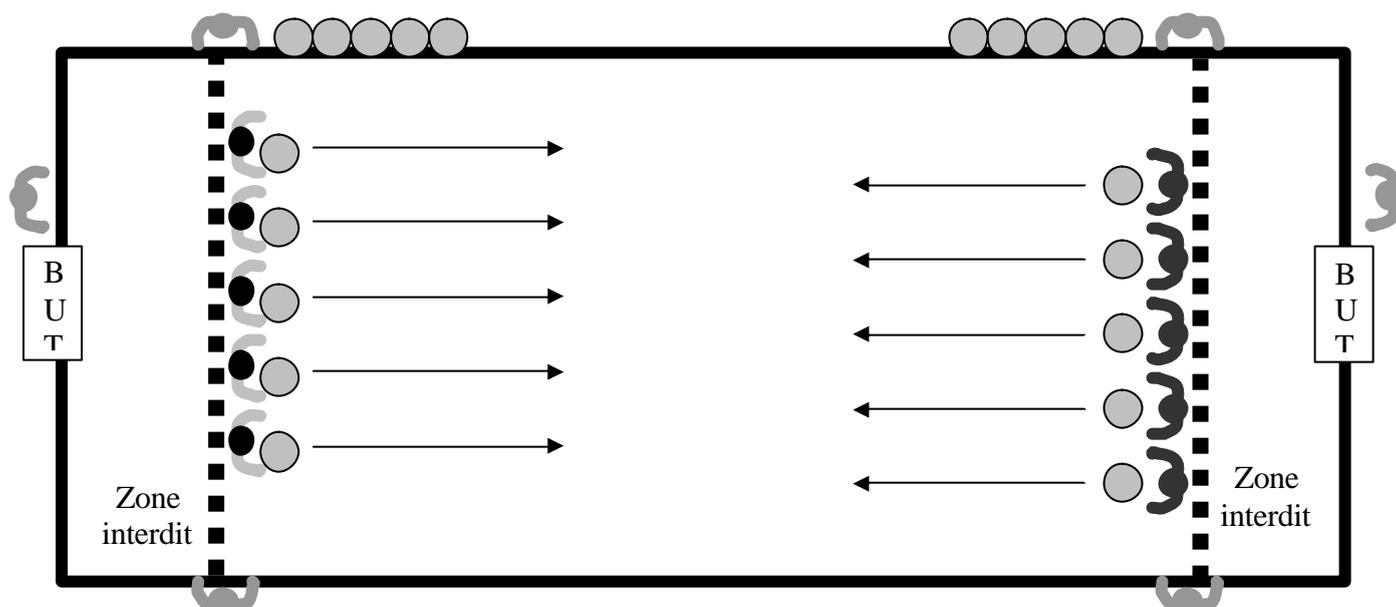
Situation d'ENTREE

« Se familiariser avec le tir sur une cible verticale »

BUT : lancer le plus de ballons possible dans le but adverse.

DISPOSITIF : 2 cages, ballons et bonnets de couleurs.

Sur un terrain de deux lignes d'eau de large et 12 m de long, deux équipes de 4 à 6 joueurs face à face avec au moins un ballon par joueur. Une équipe d'arbitres.



CONSIGNES :

- « Vous devez lancer vos ballons dans le but adverse sans pénétrer dans la zone interdite. L'équipe qui marque le plus de buts a gagné » - « En cas d'égalité de buts, l'équipe qui a terminé la première a gagné » - « Vous ne pouvez pas prendre le ballon d'un adversaire »
- « Les arbitres contrôlent que les joueurs ne pénètrent pas dans la zone interdite et comptent les buts pour chaque équipe »

ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Ceintures autorisées
- Nombre de joueurs ou de ballons
- Longueur de la zone interdite
- Taille du but ou taille du ballon
- Nombreuses petites cibles à faire tomber
- ...

Situation de REFERENCE INITIALE

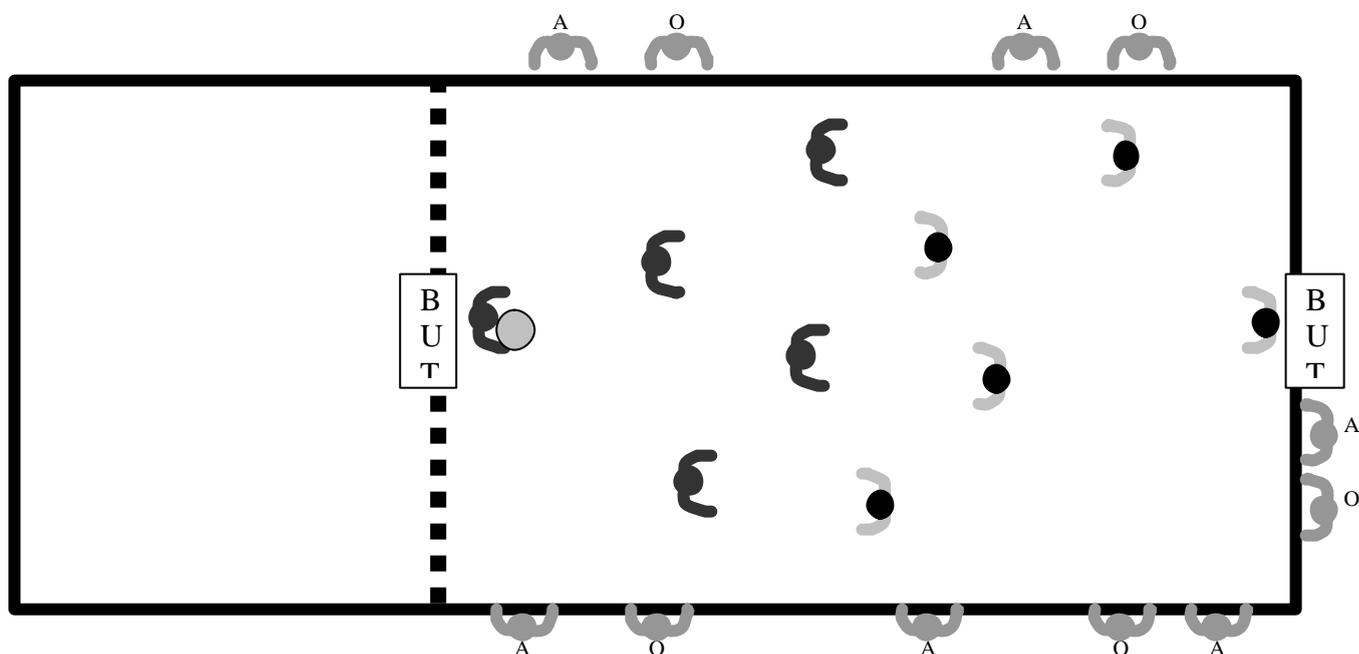
« Match »

BUT : marquer le plus de buts possibles

DISPOSITIF : Terrain de deux lignes d'eau de large et 12m de long.

4 équipes de 6 joueurs (le gardien a un bonnet de couleur différente).

Sur chaque terrain, deux équipent se rencontrent, une équipe arbitre et une autre observe les arbitres et les joueurs.



CONSIGNES :

- Aux JOUEURS : « Vous devez marquer le plus de buts possibles avec 10 mises en jeu alternées par équipe » - « Dès qu'un but est marqué, qu'un tir est capté par un gardien ou que le ballon est sorti derrière la ligne de but, il y a une nouvelle mise en jeu » - « Les remises en jeu sont alternées et se font à partir du gardien. A chaque remise en jeu, il y a changement de gardien »
- Aux ARBITRES : « Vous tirez au sort l'engagement, sifflez le début et la fin de la partie. Vous faites respecter les règles du jeu (cf. traitement p1). Vous inscrivez les buts marqués. Vous comptez et alternez les remises en jeu »
- Aux OBSERVATEURS : « Chaque observateur remplit une fiche d'observation des arbitres ou d'une équipe. »

CRITERES DE REUSSITE :

- Chaque équipe a marqué un nombre de buts au moins égal à la moitié des ballons engagés.
- Les fiches d'observation sont remplies correctement.

Observateur 1 **Arbitre(s) observé(s)** :

Une équipe commet une faute ou sort le ballon du terrain.	L'arbitre siffle distinctement	Il rend la balle à l'équipe adverse
Total de croix :	Total de croix :	Total de croix :

✂

Observateur 2 **Arbitre(s) observé(s)** :

Un gardien arrête un tir. Les attaquants envoient la balle derrière la cage. Un but est marqué.	L'arbitre siffle distinctement	Il annonce le score	Il alterne l'engagement
Total de Croix : ...	Total :	Total ...	Total ...

✂

Observateur 3 **Equipe observée** :

L'équipe observée engage	Elle tir au but adverse	Elle marque un but
Total de Croix : ...	Total de Croix : ...	Total de Croix : ...

✂

Observateur 4 **Equipe observée** :

La balle est perdue par l'équipe observée	La balle est envoyée hors des limites du terrain	La balle est récupérée par un joueur adverse
Total :	Total :	Total :

✂

Observateur 5 **Equipe observée** :

L'équipe observée engage	Elle tir au but adverse	Elle marque un but
Total de Croix : ...	Total de Croix : ...	Total de Croix : ...

✂

Observateur 6 **Equipe observée** :

La balle est perdue par l'équipe observée	La balle est envoyée hors des limites du terrain	La balle est récupérée par un joueur adverse
Total :	Total :	Total :

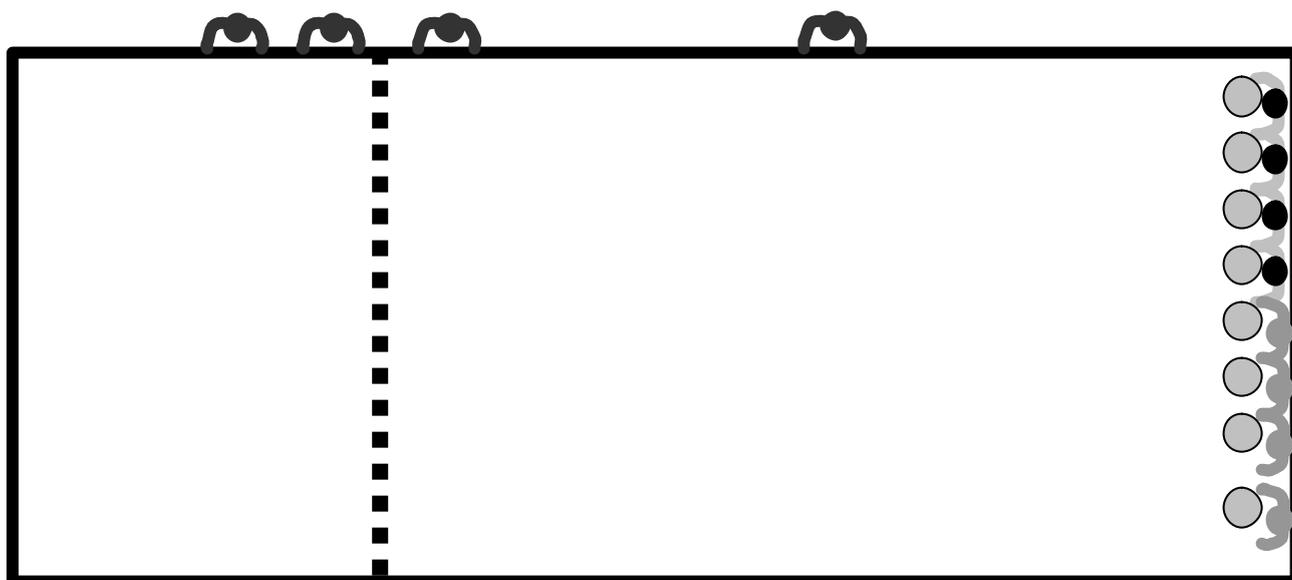
"1,2,3, ... soleil"

Situation d'APPRENTISSAGE

« Se déplacer vite en contrôlant le ballon »

BUT : rejoindre la ligne d'arrivée le plus vite possible en contrôlant le ballon.

DISPOSITIF : Terrain de 12m par 6 (deux lignes d'eau)
Deux équipes de 6 à 8 joueurs avec un ballon chacun.
Une équipe d'arbitres.



CONSIGNES :

- « Lorsque l'arbitre se retourne, chaque joueur doit rejoindre la ligne d'arrivée le plus vite possible, mais en étant immobile et en tenant le ballon à deux mains »
- « L'arbitre tourne le dos au bassin et compte lentement : 1, 2, 3 ... soleil, puis il se retourne et nomme les joueurs qui bougent encore ou qui ne tiennent pas leur ballon à deux mains (ils ont le droit de glisser sur l'eau sans bouger) » - « Il les renvoie à la hauteur du dernier joueur »
- « Les autres arbitres attribuent 1 point au premier joueur arrivé, 2 au deuxième etc....L'équipe qui totalise le moins de points a gagné »

CRITERES DE REUSSITE :

Marquer plus de points que l'équipe adverse

ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Distance à parcourir
- Nombre de participants
- Taille des ballons
- ...

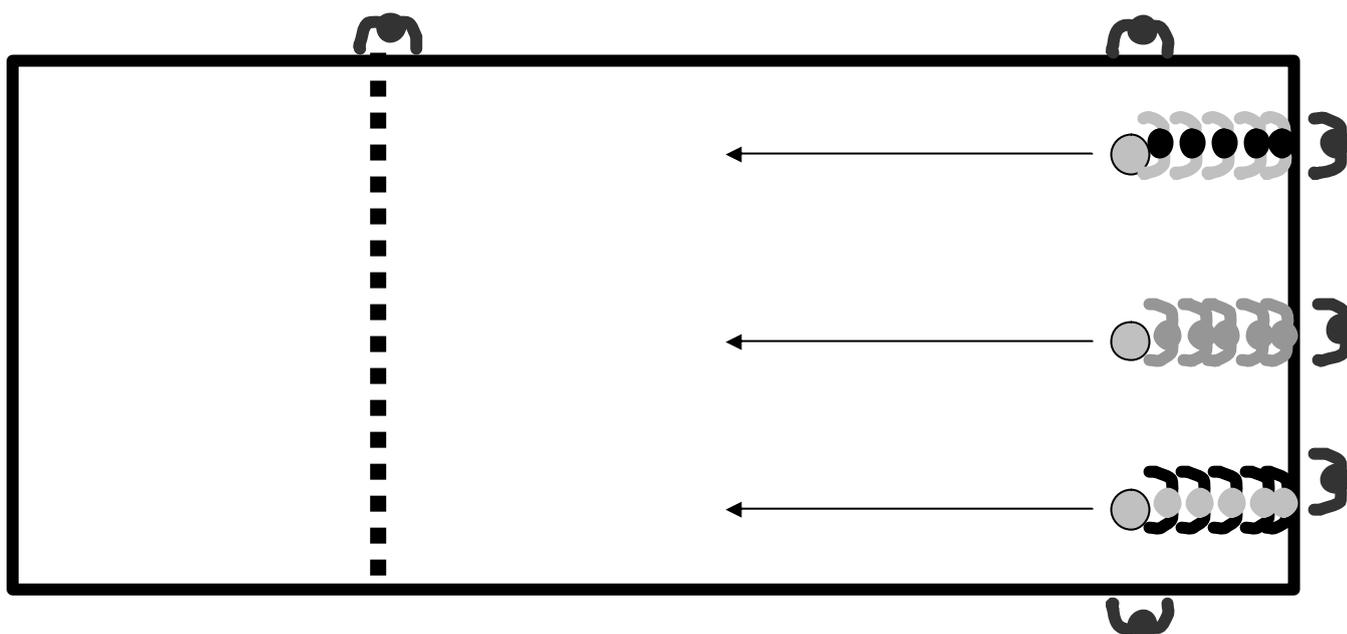
"Relais"

Situation d'APPRENTISSAGE

« Se déplacer vite en contrôlant le ballon »

BUT : enchaîner les parcours le plus vite possible en contrôlant le ballon.

DISPOSITIF : Terrain de 12m par 6m (deux lignes d'eau).
Trois équipes de 6 joueurs avec un ballon par équipe.
Une équipe d'arbitres.



CONSIGNES :

- « Chaque relayeur conduit son ballon jusqu'à la ligne de $\frac{1}{2}$ tour et revient le plus vite possible le donner au relayeur suivant » - « Tous les relayeurs passent une fois à tour de rôle »
- « Les arbitres sifflent le début et la fin de la partie. Ils font respecter les règles et annoncent l'ordre d'arrivée des équipes.»

CRITERES DE REUSSITE :

Gagner la course d'équipe.

ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Nombre de joueurs.
- Distance à parcourir.
- Taille des ballons
- Conduite des ballons : crawl, balle hors de l'eau, tenue avec une seule main.
- ...

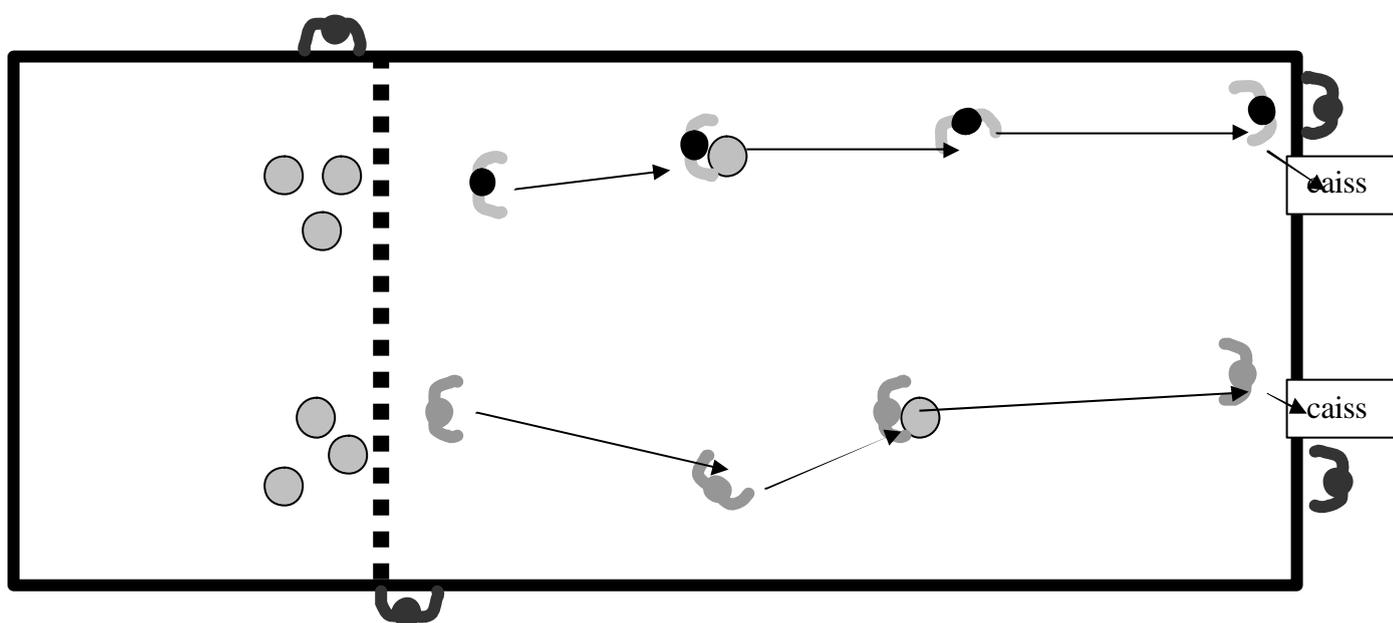
"Grosse caisse"

Situation d'APPRENTISSAGE

« Faire progresser rapidement la balle en se faisant des passes »

BUT : mettre le plus possible de ballons dans la caisse.

DISPOSITIF : Terrain de 12 m par 6 (deux lignes d'eau) - Deux petites caisses.
Deux équipes de 4 joueurs avec autant de ballons que de joueurs.
Une équipe de 4 arbitres.



CONSIGNES :

- « Chaque équipe doit se répartir au mieux pour mettre le plus rapidement possible le ballon dans sa caisse » - « Un nouveau ballon n'est mis en jeu lorsque le précédent est déposé dans la caisse » - « On ne peut pas gêner l'équipe adverse. En cas de sortie ou faute, les ballons en cause sont renvoyés au départ pour être rejoués »
- « Les arbitres sifflent le début et la fin du jeu. Ils font respecter les règles et désignent l'équipe qui a terminé la première »

CRITERES DE REUSSITE :

Terminer avant l'équipe adverse.

ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Dimension du terrain
- Dimension et orientation des buts des caisses
- Nombre de joueurs
- ...

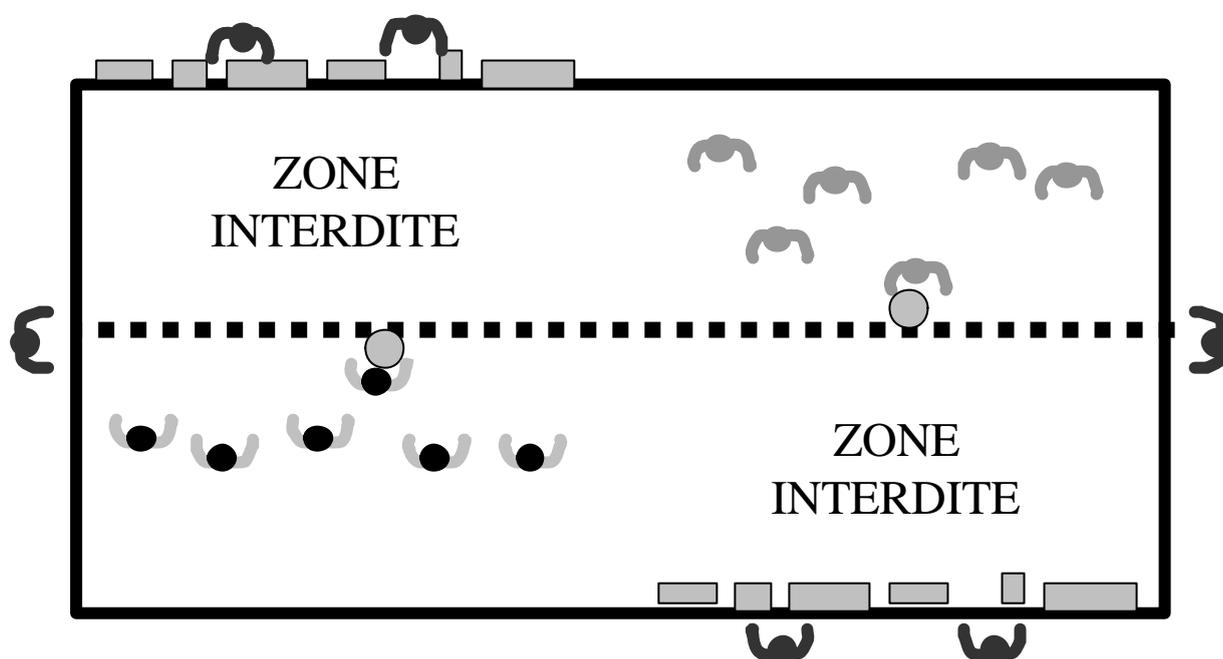
"Bouteilles"

Situation d'APPRENTISSAGE

« Atteindre une cible visée »

BUT : faire tomber une cible annoncée à l'avance.

DISPOSITIF : Terrain de 12m par 6 (deux lignes d'eau) avec des zones interdites d'environ 3 mètres.
Deux ballons par équipe et 6 cibles de tailles et formes différentes.
Deux équipes de 4 à 6 joueurs et deux équipes d'arbitres.



CONSIGNES :

- « Chaque joueur doit annoncer quelle cible il vise et il doit essayer de la toucher avec le ballon. Si la cible annoncée est touchée, l'équipe marque 1 point »
- « Les arbitres font respecter l'ordre de passage des joueurs et les zones interdites » - « Ils redressent les cibles, ramassent les ballons et les rendent aux joueurs » - « Ils comptent les points marqués par chaque équipe. »

CRITERES DE REUSSITE :

Marquer au moins les 2/3 des points possibles.

ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Dimension de la zone interdite.
- Dimension, forme et nombre de cibles.
- Accorder un nombre différent de points à chaque cible en fonction de leur taille ou forme.
- Défis entre plusieurs équipes.
- ...

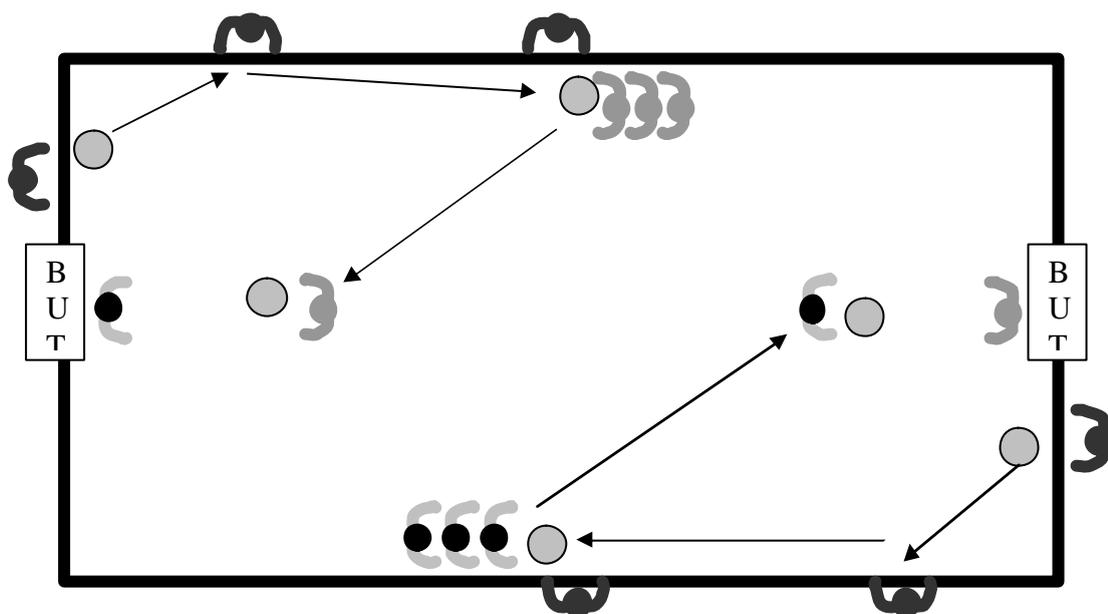
"Face à face"

Situation d'APPRENTISSAGE

« Tirer sur un but gardé »

BUT : Marquer le plus de buts possibles dans une but avec gardien

DISPOSITIF : Terrain de 12 mètres par 6. Deux cages et quatre ballons.
3 ou 4 équipes de 4 à 6 joueurs. Bonnets de gardiens.



CONSIGNES :

- «Chaque équipe doit marquer le plus de buts possibles au gardien de l'équipe adverse » - « Après chaque tir au but, un nouveau tireur démarre à partir du milieu du terrain » - « Lorsque tous les relayeurs sont passés, le jeu recommence avec changement de gardien » - « Le jeu est terminé lorsque tous les joueurs sont passés gardiens »
- « Les arbitres comptent les buts marqués. Ils font respecter les rotations des relayeurs et des gardiens. Ils organisent la circulation des ballons pour ne pas perdre de temps »

CRITERES DE REUSSITE :

Marquer plus de but que l'équipe adverse ou au moins 2/3 des tirs effectués.

ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Dimensions des cages.
- Mettre en place des zones interdites plus ou moins grandes.
- ...

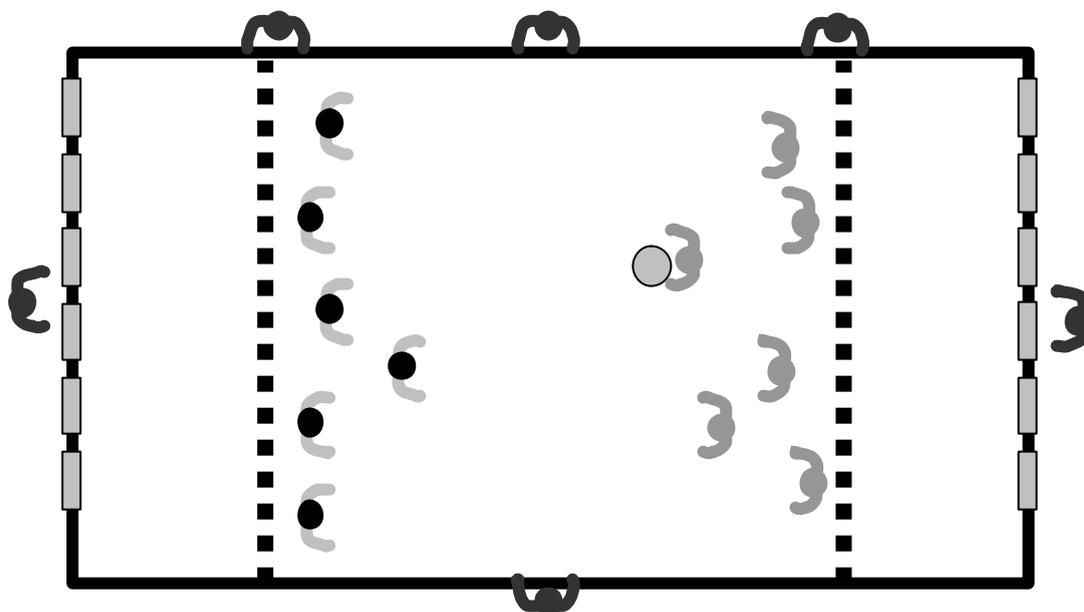
"Jeu de massacre"

Situation d'APPRENTISSAGE

« S'organiser pour tirer sur une cible de petite taille »

BUT : Faire tomber le plus de cibles possible.

DISPOSITIF : Terrain de 12m par 6 (deux lignes d'eau) avec deux zones interdites de 3 mètres de profondeur.
Un ballon et des petites cibles verticales (planches de natation) disposées sur les lignes de fond.
Deux équipes de 6 joueurs.



CONSIGNES :

- « Chaque équipe doit faire tomber les cibles adverses avec le ballon. Vous ne pouvez pas pénétrer dans la zone interdite »
- « Les arbitres sifflent le début et la fin de la partie et font respecter des règles et des zones interdites. Ils arrêtent le match lorsqu'une équipe a fait tomber toutes les cibles »

CRITERES DE REUSSITE :

Au moins la moitié des cibles est touchée par l'équipe qui perd.

ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Dimension de la zone interdite ou les joueurs ne peuvent aller.
- Dimension, forme et nombre de cibles.
- Nombre de joueurs.
- ...

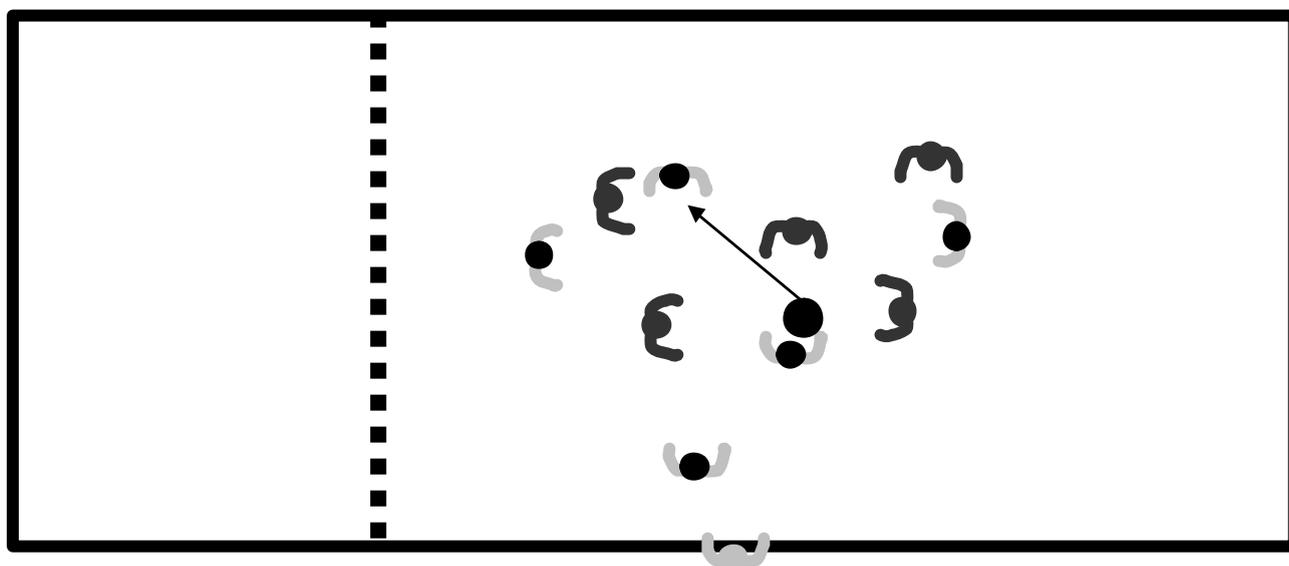
"Record de passes"

Situation d'APPRENTISSAGE

« Apprendre à conquérir et conserver collectivement la balle »

BUT : Se faire le maximum de passes sans se faire prendre le ballon.

DISPOSITIF : Terrain de 12m par 6 (deux lignes d'eau)
2 équipes de 4 joueurs avec un ballon.
Une équipe de 2 arbitres.



CONSIGNES :

- « Pendant 5 minutes de jeu, vous devez vous faire le plus de passes possibles sans vous faire prendre le ballon par l'équipe adverse » - « Si la balle est touchée par un adversaire, le compte reprend à zéro » - « Si elle est récupérée par un adversaire, l'équipe adverse garde la balle et compte ses passes à partir de zéro »
- « Les arbitres sifflent le début et la fin de la partie. Ils font respecter les règles Pour chaque équipe, un arbitre compte à voix haute le nombre de passes et retient le nombre de passes maximum effectuées»

CRITERES DE REUSSITE :

Marquer plus de points que l'équipe adverse.
Assurer l'arbitrage de manière à obtenir un bon déroulement du jeu.

ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Taille du terrain
- Nombre de joueurs
- Les balles ne doivent pas tomber dans l'eau (très difficile !)
- ...

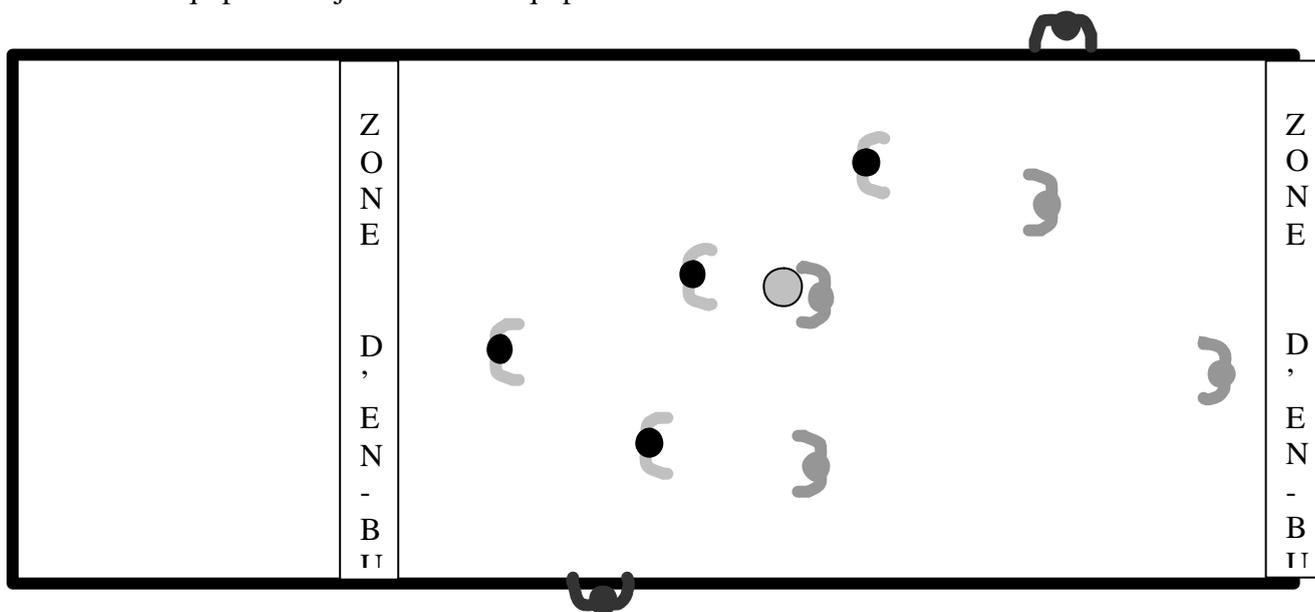
"Course à l'essai"

Situation d'APPRENTISSAGE

« Apprendre à conquérir et conserver collectivement le ballon »

BUT : déposer le maximum de ballons dans la zone d'en but.

DISPOSITIF : Terrain de 12 m par 6 (deux ½ lignes d'eau)
Un ballon. Deux zones d'en-but.
2 équipes de 4 joueurs. Une équipe de 2 arbitres.



CONSIGNES :

- « Pendant 5 minutes, vous devez déposer le ballon (sans le lancer) dans la zone d'en-but adverse. L'équipe qui aura marqué le plus de points aura gagné »
- « Les arbitres sifflent le début et la fin de la partie. Ils font respecter les règles. Ils annoncent les scores et désignent l'équipe gagnante »

CRITERES DE REUSSITE :

Marquer plus de points que l'équipe adverse

ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Taille du terrain et nombre de joueurs
- Taille de la zone d'en-but
- ...

"Béret"

Situation d'APPRENTISSAGE

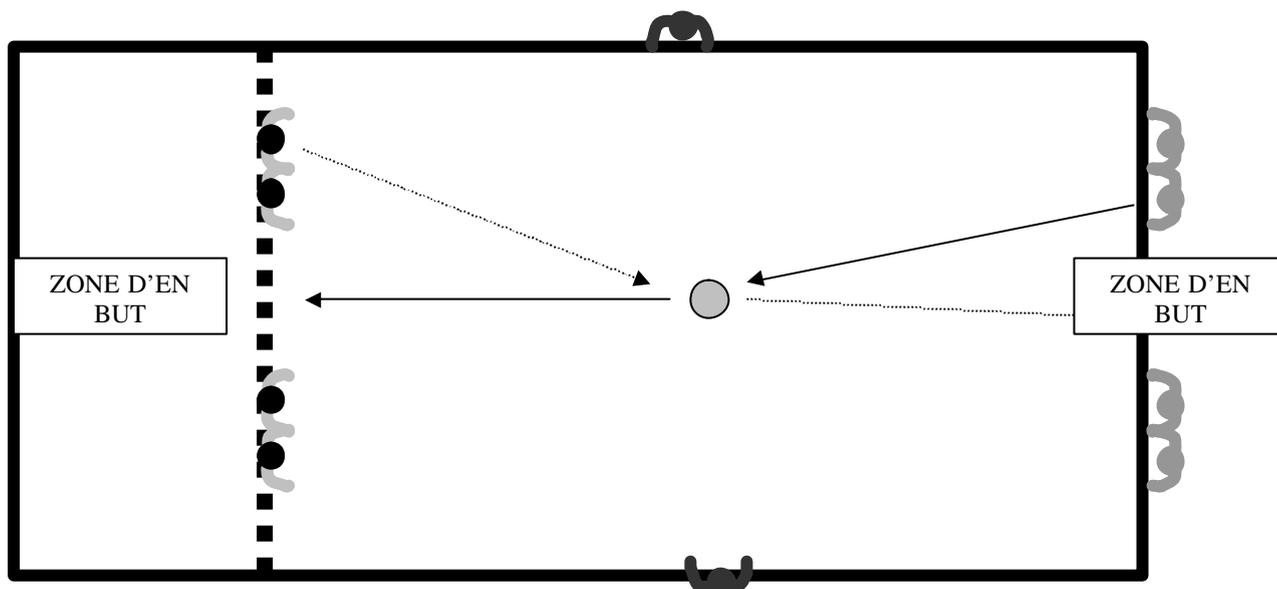
« Apprendre à conquérir et conserver le ballon »

BUT : Aller chercher, conserver et rapporter la balle dans son camp.

DISPOSITIF : Terrain de 12m par 5 (deux lignes d'eau)

2 équipes de 4 joueurs. Une équipe de 2 arbitres.

Les équipes sont disposées face à face en bout de terrain. Un ballon (béret) est placé au milieu du terrain.



CONSIGNES :

- « Les joueurs de chaque équipe s'attribuent un numéro d'ordre et se placent sur leur ligne de départ » - « Lorsque l'arbitre appelle un numéro, le joueur concerné doit aller chercher le ballon le plus vite possible et le conduire sans le lancer dans la zone d'en but opposée » - « Si le joueur adverse s'est emparé du ballon, il est possible de le lui prendre en respectant les règles du WATER-POLO » - « Chaque ballon rapporté donne un point à l'équipe »
- « Les arbitres sifflent le début et la fin de la partie. Ils font respecter les règles. Ils annoncent les scores et désignent l'équipe vainqueur. Ils peuvent appeler un deuxième numéro si le jeu est bloqué ou n'évolue pas »

CRITERES DE REUSSITE :

Marquer plus de points que l'équipe adverse.

ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Taille du terrain
- Nombre de joueurs
- Nombre de joueurs appelés par l'arbitre à la fois
- Possibilité de lancer le ballon vers son camp.
- ...

Situation de REFERENCE FINALE

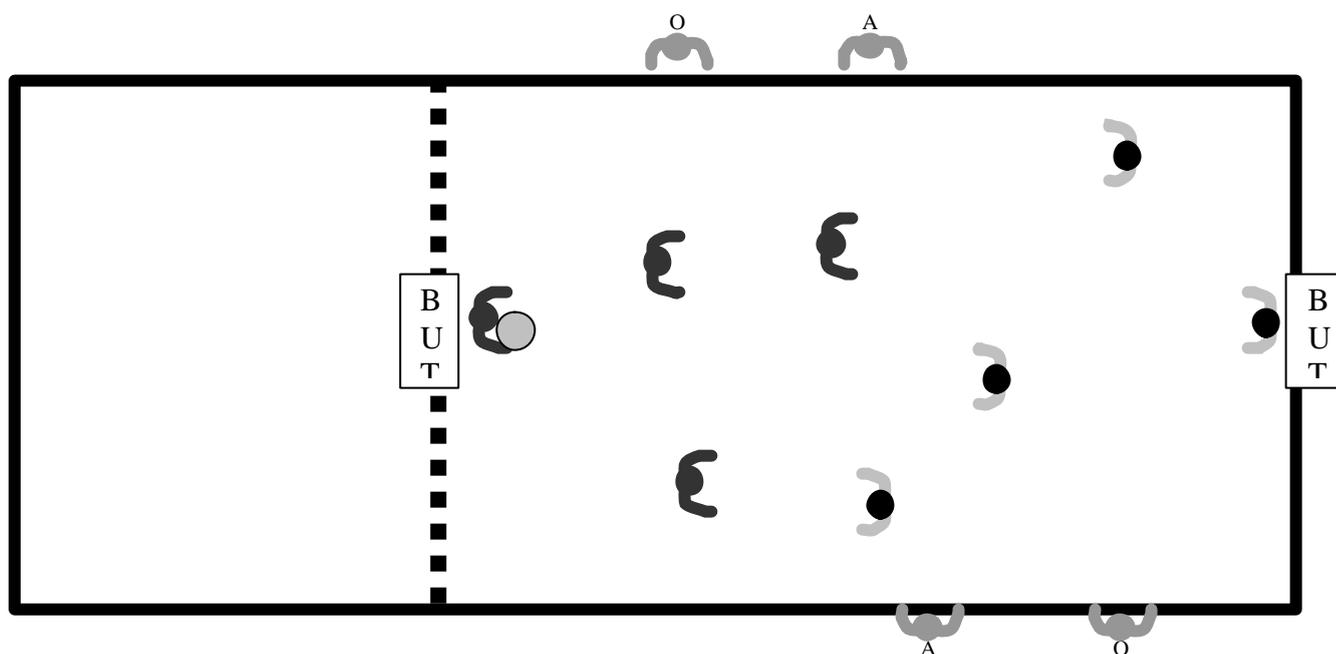
« Tournoi »

BUT : gagner le plus de matchs possible en respectant les règles.

DISPOSITIF : Terrain de deux lignes d'eau de large et 12m de long.

Equipes de 4 joueurs (le gardien a un bonnet de couleur différente).

Sur chaque terrain, deux équipes se rencontrent et une autre équipe arbitre (A) et observe (O).



CONSIGNES :

- Avant le tournoi : « Vous devez préparer une affiche prévoyant l'enchaînement et l'arbitrage des matchs de manière à ce que toutes les équipes se rencontrent »
- Aux JOUEURS : « Pendant 5 minutes, vous devez marquer le plus de buts possibles en respectant les règles du WATER-POLO. A chaque but marqué, les deux équipes changent leur gardien »
- Aux ARBITRES : « Vous tirez au sort l'engagement, vous sifflez le début et la fin de la partie. Vous faites respecter les règles du jeu (voir traitement page 2). Vous annoncez les buts marqués »
- Aux OBSERVATEURS: « Chaque observateur remplit une fiche d'observation des arbitres ou d'une équipe (voir la situation de référence initiale page 9) »

CRITERES DE REUSSITE :

- Chaque équipe gagne au moins un match.
- Les arbitres les font respecter les règles.
- Les fiches d'observation sont remplies correctement.