

Le rink hockey en milieu scolaire - Support pédagogique



Fédération Française

FFRoller
Rink Hockey



*Le rink hockey
à l'école!*

Le programme de rink hockey

Cycle confirmé



Fédération Française

FFRoller
Rink Hockey

Fédération Française de Roller Sports

6, bld Franklin Roosevelt - CS11742

33080 Bordeaux Cedex

www.ffroller.fr

Mes progrès au cours des séances de rink hockey

<p>1/ J'utilise le vocabulaire spécifique au rink hockey</p>	<p>J'utilise, je lis, j'écris le vocabulaire spécifique à l'activité ; par exemple :</p> <p>les verbes : <i>dribbler - passer – tirer – recevoir – intercepter- se démarquer</i></p> <p>les noms : <i>défense - attaque - contre-attaque - coup franc - tir au but.</i></p>
<p>2/ Je connais le rink hockey</p>	<p>J'ai effectué une recherche concernant : l'histoire du rink hockey.</p> <p>http://rinkhockey.ffrs.asso.fr/</p> <p>http://erhf.ffrs.asso.fr/hockey_a_trois/</p>

1. JE MAITRISE LA BALLE EN TENANT LA CROSSE A 2 MAINS

JE MANIPULE LA BALLE AVEC AISANCE	
1/ Je conduis la balle	Je conduis ma balle en me déplaçant sur un parcours. Cf. séance N°2, situation N°1
2/ Je maîtrise la balle	Je reçois et je passe la balle avec et sans contrôle (<i>en une touche de balle</i>). Cf. séance N°3, situation N°1
3/ Je tire et je marque	Je tire depuis plusieurs endroits : distances et orientations différentes. Cf. séance N°5, situation N°2
4/ J'arrête la balle quand je suis gardien de but (en la dégageant et non en la bloquant)	J'utilise plusieurs parties du corps (bras, mains, jambes, pieds) pour arrêter la balle. Cf. séance N°5, situation N°2

2. JE COOPERE AVEC MES PARTENAIRES ET JE M'OPPOSE AUX ADVERSAIRES

1/ Je passe et je reçois la balle en me déplaçant	En patinant vers une cible, je passe et je reçois la balle, sans la perdre. Cf. séance N°7, situation N°3
2/ Je progresse vers un objectif	A 2, je traverse le terrain en utilisant les passes. Cf. séance N°8, situation N°1
3/ Je progresse vers un objectif en attaque	Avec un partenaire et en présence d'un défenseur, je trouve des solutions pour progresser vers le but. Cf. séance N°6, situation N°1
4/ Seul, je récupère ou je conserve la balle	Je prends la balle à un adversaire puis je la conserve en dribblant. Cf. séance N°1, situation N°1, jeu dans la « surface »
5/ Je m'oppose à des adversaires	Seul face à 2 adversaires, je gêne leur progression. Cf. séance N°6, situation N°1

3. JE TIENS DIFFERENTS ROLES

1/ Je joue au rink hockey	Je fais partie d'une équipe et je donne mon avis. Cf. séance N°2, situation N°3
	Je m'engage physiquement dans le jeu. Cf. séance N°4, situation N°3
	Je connais les règles principales du jeu et j'accepte les observations lorsque je n'ai pas respecté les règles. Cf. séance N°6, situation N°3
	J'observe une période de jeu et je peux faire des remarques sur le jeu qui se déroule. Cf. séance N°7, situation N°3
2/Je connais les règles	Je connais le règlement spécifique au rink hockey à l'école Cf. règles spécifiques
3/J'arbitre	J'accepte d'arbitrer avec une aide. Cf. séance N°9
4/ Je tiens une feuille de match ou de rencontre	Je sais remplir une feuille de match. Cf. séance N°9
	Je prépare une rencontre entre plusieurs équipes. Cf. séance N°9

REGLES SPECIFICIQUES DU RINK HOCKEY A L'ECOLE

Participants

Chaque équipe se compose de 4 joueurs et 1 gardien de but (éventuellement une cible peut remplacer le gardien) sur le terrain, plus 4 remplaçants au maximum.

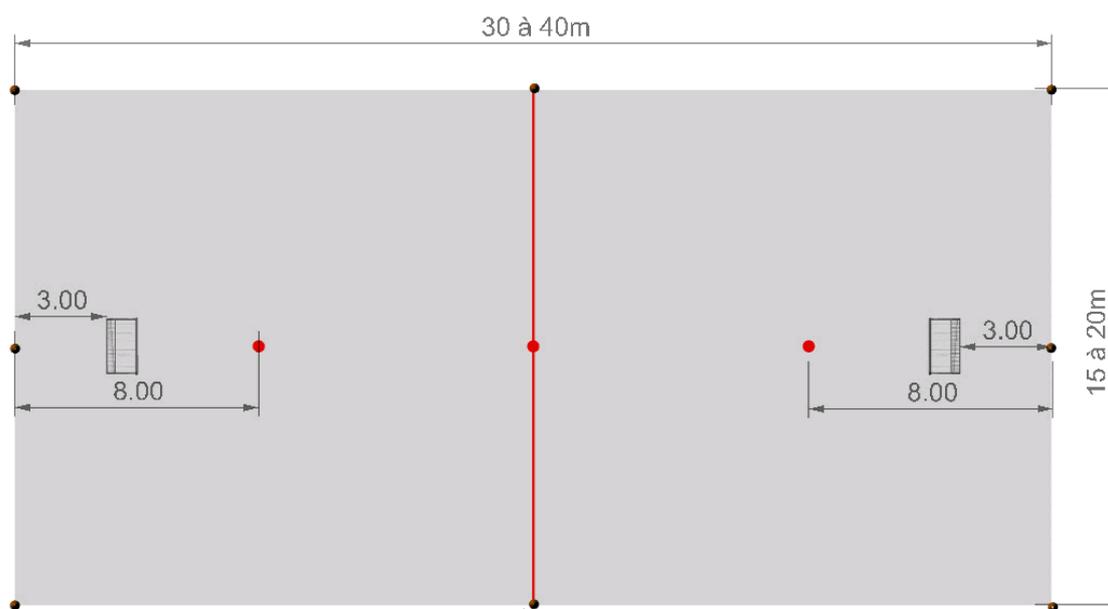
Temps de jeu

La durée d'un match est de 10 minutes effectives.

Rotation des joueurs

Les changements de joueurs sont illimités. Le joueur entrant doit attendre la sortie de son coéquipier.

TERRAIN DE RINK HOCKEY SCOLAIRE



Les cages de but font 105 cm de haut et 170 cm de large.

Règles du jeu

Engagements

Deux types d'engagement :

- en début de match, sur un entre deux.
- à l'issue de chaque but par l'équipe qui a encaissé le but.

L'engagement se fait au centre du terrain sur le point prévu à cet effet, au coup de sifflet de l'arbitre.

Touches

= Sortie de terrain.

Toute balle franchissant les limites balisées par les plots, est considérée comme une touche.

Remise en jeu

Elle est faite à l'endroit où la balle est sortie du terrain par l'équipe n'ayant pas commis la sortie de terrain.

L'arbitre désigne à ce moment-là, d'un bras tendu, le lieu de la remise en jeu et de l'autre l'équipe qui a sorti la balle du terrain.

Fautes

Le joueur ne doit pas

1. toucher la balle avec les mains
2. shooter dans la balle avec les pieds
3. lever la crosse au-dessus du bassin
4. jouer la balle lorsqu'il est au sol
5. pratiquer des gestes anti-sportifs (accrochage, tirage de maillot...).

Sanctions

Deux types de sanctions seront appliqués.

Les coups francs indirects

Lorsqu'une équipe commet une des fautes mentionnées ci-dessus (point 1 à 4), l'arbitre sanctionne celle-ci par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse. Ce coup franc se joue à l'endroit où a été commise la faute.

L'arbitre désigne à ce moment-là, d'un bras tendu, le lieu de la faute, et de l'autre bras, l'équipe qui a fait la faute.

Le tir au but

Sanctionne toutes fautes prévues au point 5. C'est un tir direct à la cage, qui se fait au coup de sifflet de l'arbitre à partir du point prévu à cet effet.

A ce moment là, tous les joueurs, jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre, se situent derrière la ligne médiane.

L'arbitre désigne le point prévu à cet effet.

Validation du but

Le point est attribué lorsque la balle est entièrement entrée dans la cage.

L'arbitre donne alors deux coups de sifflet distincts.

Fin de match

Lorsque le chronométreur, indique à l'arbitre que le temps réglementaire est écoulé, celui-ci signale la fin du match par trois coups de sifflets distincts.

La formule d'un challenge type

1. Challenge par poule

Comptage des points

Match gagné : 3 points

Match nul : 2 points

Match perdu : 1 point

2. ½ finale croisée
3. match de classement
4. finale

Matériel

Rollers traditionnels (quads) ou en ligne.

Crosse de rink hockey, de unihoc ou autre (tous les élèves doivent avoir le même type de crosse).

Balle de rink hockey, de unihoc ou autre.

Protections : casque, coudières, genouillères et protège-poignets.



Mon programme de rink hockey à l'école

CYCLE CONFIRME

- 1 - Découverte du patinage
- 2 - Technique individuelle
- 3 - Technique individuelle
- 4 - La défense
- 5 - La contre-attaque / la défense
- 6 - La contre-attaque / la défense
- 7 - L'attaque
- 8 - Le collectif
- 9 - Le tournoi

SEANCE N°1 : découverte du patinage

Mise en route : patinage découverte 10' (5 x 2')

Les joueurs se mettent par 2 et exécutent les 5 consignes en changeant de rôle au bout d'1 minute.

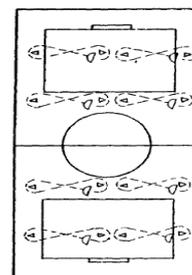
1. Se suivre sur toute la piste, en changeant souvent de direction.
2. Se suivre en s'imitant, sur 1 pied, accroupis, en arrière, inversions, arrêts, etc.
3. Se tirer à l'aide des crosses, celui qui est derrière est fléchi (pas de virages brusques).
4. Se suivre sur toute la piste en allant vite, tout en évitant les autres.
5. Se pousser, celui de devant tentant de freiner (chasse neige) (Cf. photo).

« à 2, se pousser »



Patinage : virage, freinage 10'

Patinage en 8 autour de 2 plots (2 joueurs pour 2 plots installés sur la largeur à environ 10 m), travail par vagues, puis relais. Plus le rayon du virage est faible, plus la difficulté est importante. Il faut insister pour que les virages se prennent les 8 roues au sol.



Situation N°1 : technique individuelle 2 x 5'

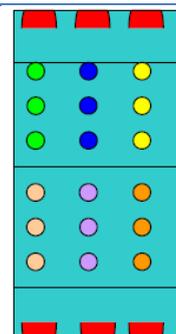
- Jeu des balles brûlantes : 2 équipes sur un terrain qui est délimité au milieu par des plots. Chaque équipe reste dans son camp. Le but du jeu est d'envoyer les balles dans le camp adverse. Chaque joueur a une balle au départ. Manche d'1'.
- Jeu dans la « surface » (rectangle de 3 sur 9m), tous les joueurs ont 1 balle et doivent la conserver tout en essayant de pousser les balles des autres en dehors de la surface (il n'y a pas d'élimination, les joueurs récupèrent leur balle et réintègrent le jeu) (Cf. photo).

«Jeu dans la surface»



Situation N°2: tir poussé 2 x 5'

- Tir seul contre un mur, en revers puis en coup droit.
- Relais tir au but : plusieurs équipes en parallèle. Se faire des passes de joueur à joueur, le dernier tire au but. L'équipe qui a marqué en premier marque 1 point. A chaque nouvelle partie, le joueur qui a tiré se place à la fin de son équipe.



Situation N°3 : l'épervier hockey 10'

Chaque joueur a une crosse et une balle à l'exception de l'épervier qui n'a qu'une crosse.

Les lapins doivent traverser le terrain en conservant leur balle, s'ils se la font prendre, ils deviennent épervier (au tour suivant).

Le dernier lapin à conserver sa balle a gagné.

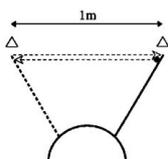


SEANCE N° 2 et 3: technique individuelle

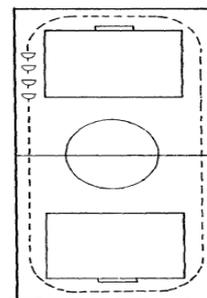
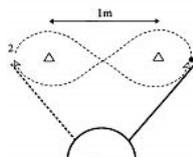
Mise en route : technique individuelle 10'

En tournant « type patinoire » chacun avec une crosse et une balle, au signal les élèves exécutent les consignes suivantes : arrêts, changements de sens, patinage en arrière, balancements, « S », accélérations, inversions (tours complets 360°).

Balancements : conduire la balle de gauche à droite et inversement devant soi.



« S » : Idem, en dessinant un « S » afin d'éviter la crosse de l'adversaire.



Patinage : chat glacé 10'

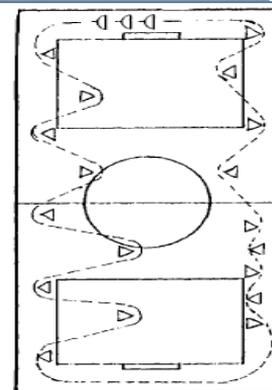
Faire 2 groupes : 3 chats pour 12 joueurs, les souris touchées deviennent immobiles, elles peuvent être libérées quand une autre souris passe sous leurs jambes.



Situation N°1 : technique individuelle 10'

Faire 2 parcours (10 à 15 élèves pour chaque) :

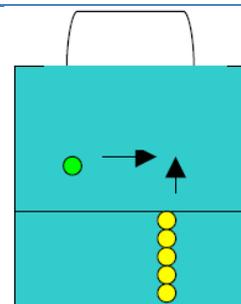
- faire le slalom dans un sens puis dans l'autre
- faire le slalom avec le joueur à l'intérieur et la balle à l'extérieur, dans un sens puis dans l'autre
- faire le slalom le plus vite possible



Situation N°2 : tir accompagné 10' (2 x 5')

Dédoubler les ateliers

- Départ du milieu de terrain, passe à 1 passeur fixe (en vert) qui remet la balle (à l'entrée de la surface) et reprise, travail des 2 côtés (possibilité de travailler avec 2 ateliers, un sur chaque but). Cf. schéma
- Descente à 2 joueurs sur le but, passes et reprise.



Situation N°3 : situation de match 10'

Cf. site Internet de l'EFRH :Ecole de Rink Hockey Français : http://erhf.ffrs.asso.fr/hockey_a_trois

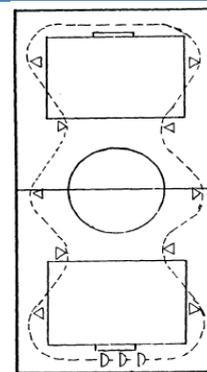
Opposition à 3 contre 3 sur des terrains de 20 x 13, avec des buts de 1m de large sans zone ni gardien.

Mise en route : patinage spécifique 10'

Sur 2 slaloms de 2 x 5 plots, décalés, sur la longueur,

patinage avec changements de consignes toutes les minutes, en avant, en arrière, accroupi à chaque plot, inversion à chaque plot et arrêt avec un freinage à chaque plot, faire le tour de chaque plot, lever 1 pied à chaque plot, etc....

Inversion : faire un tour complet sur soi.



Patinage : la queue du diable 10'

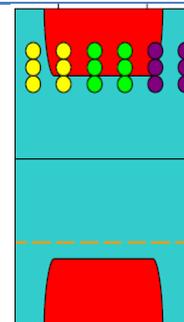
Les joueurs séparés en 2 équipes ont tous une chasuble (1 couleur par équipe) accrochée à leur short (derrière) et doivent prendre les queues des adversaires, sans se faire prendre la leur.

Les joueurs qui n'ont plus de queue continuent à jouer. L'équipe qui a perdu est celle qui a perdu toutes ses queues en premier.



Situation N°1 : technique de passes 2 x 5'

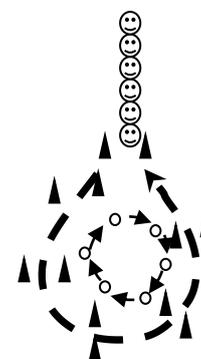
- Travail à l'arrêt, à 2, se faire des passes, côte à côte puis face, à face avec et sans contrôle.
- Relais 2 par 2, en se faisant des passes, arriver le plus rapidement possible de l'autre côté de la ligne et revenir. (Cf. schéma).



Situation N°2 : jeu de l'horloge 10'

But. Une situation par demi-terrain. Dans le même temps, l'équipe A réalise le relais le plus vite possible et l'équipe B effectue le plus grand nombre de tours. L'équipe A disposée en file indienne, B disposée en rond. Une balle par équipe. Une crosse par joueur.

Déroulement. Assumer successivement les différents rôles. Pour les joueurs de l'équipe A : effectuer un par un le tour de l'équipe B, pour les joueurs de l'équipe B : faire circuler la balle de joueur en joueur en prenant bien soin d'arrêter la balle avant de la passer. Le jeu s'arrête lorsque le dernier relayeur revient à son point de départ.



Situation N°3 : passes à 10 2 x 5'

Faire 2 x 2 équipes :

- passes à 10, sans balle, les joueurs au lieu de faire une passe, annoncent le prénom d'un partenaire qui est démarqué.
- idem avec une balle. (cf. photo).

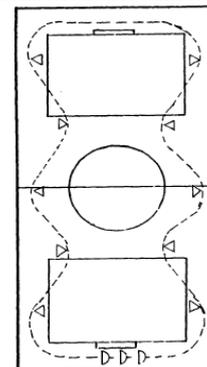


SEANCE N° 4 : la défense

Mise en route : technique individuelle 10'

Sur 2 slaloms de 2 x 5 plots, décalés, sur la longueur,

conduite de balle avec changements de consignes toutes les minutes, en avant, tours des plots, S (balle à l'extérieur, joueur à l'intérieur) et arrêt à chaque plot, changements de sens au signal visuel (l'enseignant lève un bras), en marche arrière, etc..



Patinage : marche arrière 10'

- Patinage à 2 en miroir, un joueur en marche arrière doit se déplacer dans tout l'espace en suivant les trajectoires d'un autre joueur en marche avant. (changement de rôle toutes les 30 secondes). (Cf. photo).
- Idem sur des slaloms (laissés sur place à l'issue de la mise en route) avec changement de rôle à chaque passage, c'est le joueur en marche avant qui guide, celui en marche arrière devant regarder l'autre et non les plots (on peut éventuellement mettre en place 2 groupes de niveaux, un par slalom).

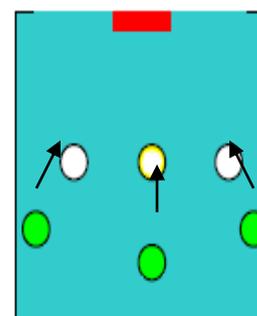
« le miroir »



Situation N°1 : en défense seul 2 x 5'

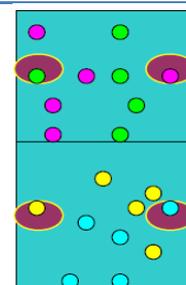
Travailler sur 2 buts :

- 1 attaquant (en vert) tente d'aller marquer un but face à 1 défenseur (en blanc) sans crosse, sur 3 axes différents. (Cf. schéma).
- 1 attaquant (en vert) tente d'aller marquer un but face à 1 défenseur (en blanc) avec une crosse, sur 3 axes différents. (Cf. schéma).



Situation N°2 : la balle au roi 10'

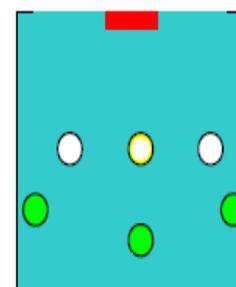
But : chaque équipe a un roi dans un cercle (tracé à la craie), il faut lui faire une passe pour marquer 1 point. Mettre une balle par ½ terrain.



Situation N°3 : situation de match 2 x 5'

Attaque / défense avec changement de rôle : les équipes gardent le même rôle pendant 5' puis elles inversent.

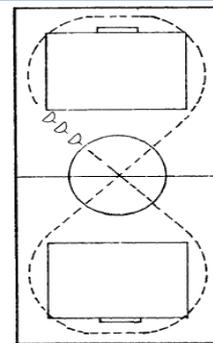
A 3 contre 3, dans un espace type demi terrain de RH3 (cf. séance N° 2).



SEANCE N° 5 : contre-attaque / défense

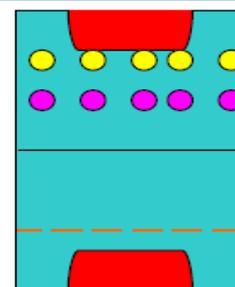
Mise en route : « classique » 10'

Les joueurs tournent en 8 sur tout le terrain, en suivant un certain nombre de consignes : tenir sa crosse à 1 main, à la moitié, bras tendu sur le côté et effectuer des rotations du poignet (un côté puis l'autre) – effectuer une flexion et passer sa crosse entre ses jambes – bras tendu, crosse à 1 main, effectuer des petits ronds (un côté puis l'autre) – faire « des slaloms » pieds joints – des flexions (3 par diagonales)- toucher le sol avec toute la crosse – etc....



Patinage : équilibre, vitesse 10'

- Patinage accroupi seul, à 2 (un joueur en pousse un autre) dans tout l'espace puis concours de celui qui va le plus loin (ou qui roule le plus longtemps) possible.
- Jeu de poursuite, le premier joueur doit atteindre la ligne sans se faire toucher. (Cf. schéma).
Variante : le premier joueur a une balle puis les 2.



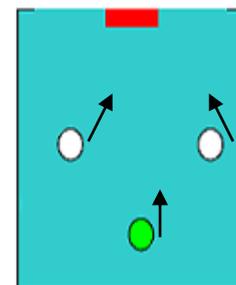
Situation N°1 : le taureau 2 x 5' (5' en contrôlant la balle et 5' sans contrôle)

Avec une balle par groupe de 5, plusieurs jeux en parallèle. Dans chaque groupe 1 joueur est désigné comme taureau, il se place au centre et doit tenter d'intercepter la balle que se passent les 4 autres installés en carré, les joueurs qui se font des passes ne peuvent pas changer de place. A chaque fois que la balle est interceptée par le taureau, il remplace celui qui a mal fait la passe ou mal contrôlé et vice versa, on ne peut pas lever la balle.



Situation N°2 : la contre-attaque 2 x 5'

- 1 attaquant tente d'aller marquer un but, avec un défenseur- poursuivant (2 m derrière), en alternance, sur 3 axes différents.
- 2 attaquants (en blanc) tentent d'aller marquer un but avec un défenseur (en vert) poursuivant (3 m derrière). (Cf. schéma).



Situation N°3 : la citadelle 10'

But : pour les attaquants, prendre les balles dans la citadelle adverse et les ramener dans la leur. Pour les défenseurs, empêcher les adversaires de ramener les balles dans leur camp.

Consignes : les attaquants doivent aller chercher une balle (seuls ou à plusieurs) sans se la faire prendre, une fois dans leur camp, leurs adversaires n'ont plus le droit d'intercepter la balle. Les défenseurs doivent récupérer dans leur camp, les balles que les attaquants ont prises et les replacer dans leur citadelle.

Règles : les équipes tiennent les 2 rôles à la fois. Il y a 5 balles dans chaque citadelle au départ. L'équipe qui a 10 balles dans sa citadelle a gagné.



SEANCE N° 6 : contre-attaque / défense

Mise en route : technique individuelle 10'

Tous les joueurs ont une balle et une crosse, ils patinent en ordre dispersé dans l'espace et suivent les différentes consignes au signal sonore : faire une inversion (un tour sur soi même), s'arrêter, accélérer sur quelques mètres, effectuer des « S », changer de direction, pousser la balle et la récupérer, se mettre en marche arrière, faire des balancements, etc...



Patinage 10'

Sur 6 slaloms droits parallèles de 8 plots, les élèves font des relais (aller/retour) avec comme consignes :

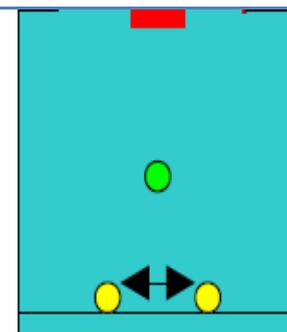
- slalomer
- se retourner (passer de la marche avant à la marche arrière et vice versa) à chaque plot, seulement à l'aller
- effectuer une inversion à chaque plot, seulement à l'aller. (Cf. photo).

« relais-inversions »



Situation N°1 : la contre-attaque 2 x 5'

- 2 attaquants (en jaune), écartés d'au moins 4 m, tentent d'aller marquer un but face à 1 défenseur (en vert). (cf. schéma).
- 3 attaquants tentent d'aller marquer un but face à 1 défenseur, le 3^{ème} attaquant doit rester derrière afin de former un triangle.



4 m

Situation N°2 : l'épervier avec queues du diable 10'

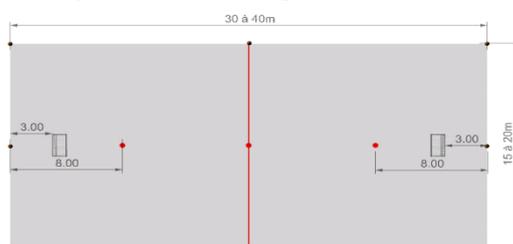
Chaque joueur a une crosse, une balle et une queue accrochée dans son dos à l'exception de l'épervier qui n'a qu'une crosse.

Les lapins doivent traverser le terrain avec leur balle, en conservant leur queue, s'ils se la font prendre (la queue), ils deviennent épervier (au tour suivant).
Le dernier lapin à conserver sa queue a gagné.



Situation N°3 : situation de match 10'

Sur un terrain de rink hockey scolaire (cf. règlement).



Opposition à 4 contre 4 avec gardiens de buts (facultatif)

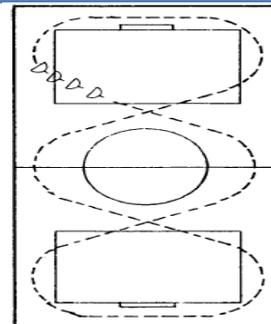
SEANCE N° 7 : attaque

Mise en route : le virage en croisant

10'

Patinage en croisés, sur un parcours « le double 8 », les joueurs effectuent des virages croisés en se suivant. Ils changent de sens au coup de sifflet. Faire 2 groupes de niveaux.

Faire des courses par niveau.
Sans puis avec une balle.



Patinage : le croisé avant

10'

Jeu en rond : autour d'un cercle (3m de rayon minimum), à 2 de même niveau, départ à l'opposé du cercle, il faut tenter de rattraper l'autre, en doublant uniquement par l'extérieur. Changement de sens au coup de sifflet.

Mettre en place 2 situations (1 par 1/2 classe)



Situation N°1 : les passes

2 x 5'

- Passes longues à l'arrêt, face à face (+ de 10m), croise d'un côté puis de l'autre.
- Passes longues en mouvement, les joueurs (par 8) sont répartis aux 4 coins d'un rectangle. Les joueurs démarrent tout droit par 2, d'un côté, le porteur de balle après avoir effectué quelques mètres passe la balle à l'autre qui contrôle et passe au joueur qui est face à lui. Les 2 autres peuvent alors démarrer et ainsi de suite. Changer ensuite la balle de côté. (2 x 2'30). (Cf. photo).

« Passes aux 4 coins »



Situation N°2 : la citadelle (2^{ème} version)

10'

But : pour les attaquants prendre les balles dans la citadelle adverse et les ramener dans la leur. Pour les défenseurs : empêcher les adversaires de ramener les balles dans leur camp.

Consignes : les attaquants doivent aller chercher une balle (seul ou à plusieurs) sans se faire toucher dans le camp adverse, ils peuvent se réfugier dans la citadelle. Une fois touchés, ils restent immobiles et attendent de se faire libérer par un partenaire. Les défenseurs doivent toucher les attaquants et replacer les balles dans leur citadelle.

Règles : les équipes tiennent les 2 rôles à la fois. Il y a 5 balles dans chaque citadelle au départ. L'équipe qui a 10 balles dans sa citadelle a gagné.

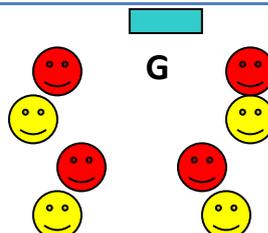


Situation N°3 : situation de match

2 x 5'

Attaque / défense avec changement de rôle : les équipes gardent le même rôle pendant 5' puis ils inversent. (Cf. schéma).

Match à 4 contre 4 avec gardiens. (Cf. séance N° 6).



SEANCE N° 8 : collectif

Mise en route : l'épervier hockey 10'

Chaque joueur a une crosse et une balle à l'exception de l'épervier qui n'a qu'une crosse.

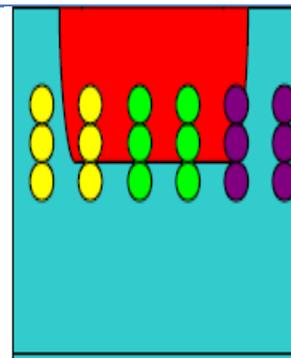
Les joueurs doivent traverser le terrain en conservant leur balle, s'ils se la font prendre, ils deviennent épervier (au tour suivant).

Le dernier joueur à conserver sa balle a gagné.



Patinage : physique résistance 2 x 5'

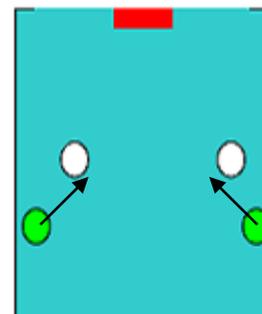
- Dans la largeur (15m) effectuer 6 traversées, 1 pour aller chercher sa crosse, la suivante pour récupérer sa balle, 2 en conduite de balle, 1 sans la balle et la dernière sans la crosse. Faire 3 répétitions, les joueurs sont groupés par 2 et récupèrent pendant le passage de l'autre.
- Sur 15m, les élèves regroupés par 3 font des relais (environ 5 courses). (Cf. schéma).



Situation N°1 : en défense à plusieurs 2 x 5'

Travailler sur 2 buts :

- 2 attaquants (en vert) tentent d'aller marquer un but face à 2 défenseurs (en blanc), les défenseurs sont sans crosse.
- 2 attaquants (en vert) tentent d'aller marquer un but face à 2 défenseurs (en blanc), les défenseurs ont leur crosse.



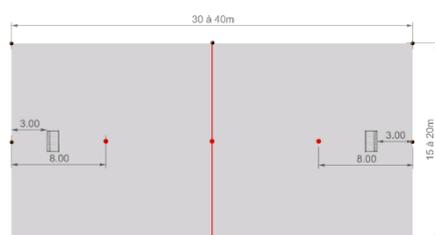
Situation N°2 : passes à 10 avec un passeur « neutre » 10'

Un passeur « neutre » se trouve dans une zone (carré de 3m sur 3), au centre du terrain. Les joueurs de l'équipe qui ont la balle doivent se faire 10 passes en donnant systématiquement la balle au passeur « neutre » qui la leur remet. La passe du passeur « neutre » est comptabilisée



Situation N°3 : situation de match 10'

Sur un terrain de rink hockey scolaire. (Cf. règlement).



Opposition à 4 contre 4 avec gardiens de buts (facultatif)

SEANCE N°9 : tournoi

Préparation, mise en place et gestion d'un tournoi sur ½ journée. (Cf. règles spécifiques du rink hockey à l'école).

Il y a la possibilité de diviser les classes en 3 niveaux, les débutants, les confirmés et les experts. Les élèves se rencontrent ensuite selon leur niveau, simultanément sur 3 terrains différents.

Feuille de match « type » pour un tournoi à 4 équipes

Tournoi de rink hockey				
Match gagné : 3 points Match nul : 2 points Match perdu : 1 point		débutants	confirmés	experts
Temps N°1	Equipe A – Equipe B	pts / pts	pts / pts	pts / pts
Temps N°2	Equipe C – Equipe D	pts / pts	pts / pts	pts / pts
Temps N°3	Equipe A – Equipe D	pts / pts	pts / pts	pts / pts
Temps N°4	Equipe C – Equipe B	pts / pts	pts / pts	pts / pts
Temps N°5	Equipe A – Equipe C	pts / pts	pts / pts	pts / pts
Temps N°6	Equipe D – Equipe B	pts / pts	pts / pts	pts / pts

Bilan	Equipe A	Equipe B	Equipe C	Equipe D
Total				
Classement				