

Règles fondamentales de Sports/Jeux collectifs de balle, symétriques

Affrontement de deux équipes équilibrées, médié par une balle, dans un espace donné,
où il faut marquer plus de points que l'adversaire pour gagner,
 en respectant un règlement commun.

		<i>CIBLE</i>	<i>ESPACES d'ÉVOLUTION</i>	<i>MARQUE</i>	<i>ACTIONS sur la BALLE</i>	<i>ACTIONS sur l'ADVERSAIRE</i>
BASKET	D E M A R Q U A G E	Centrale horizontale petite haute proche de la ligne de fond	TOUT	Faire pénétrer la balle dans la cible	Avec les mains Porter limité	Corps obstacle, sans toucher
JEU DES 2 CIBLES		Centrale petite distante de la ligne de fond	LE	Faire tomber la cible	sans limitation a priori limitées par la classe	non définies a priori ne pas faire mal, se faire mal définies par la classe
HAND		Centrale verticale gardée sur ligne de fond	TERRAIN	Faire pénétrer la balle dans la cible	Avec les mains Porter limité	Opposition au déplacement avec contact
FOOT		Centrale verticale gardée sur ligne de fond	"interpénétrés"	Faire pénétrer la balle dans la cible	Frappe avec tout le corps sauf bras et mains	Opposition au déplacement avec contact épaule
VOLLEY	R E N	Tout le camp adverse Horizontale au sol	Séparés par un filet inviolable	Faire que la balle touche le camp adverse	Frappe par n'importe quelle partie du corps	Pas de contact physique
Jeu de Balle au TAMBOURIN	V O I	Tout le camp adverse Horizontale au sol	Séparés par une ligne inviolable	Faire que la balle touche le camp adverse	Frappe avec tambourin	Pas de contact physique
RUGBY	C O M B A T	Largeur du terrain derrière la ligne de fond adverse (en-but) Horizontale au sol	séparés par le porteur de balle (hors-jeu)	Aplatir la balle dans l'en-but adverse	Tout ... sauf projeter la balle à la main vers le camp adverse	Tout contact permis sauf porter des coups, accrocher la tête, risquer de faire mal