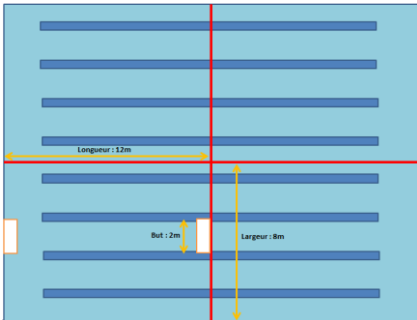




Vers le Water-Polo Règlement CM1-CM2



<p>Conditions matérielles (à adapter en fonction des bassins)</p>	<p>Le terrain : terrain de 8m de large et 12m de long (1/4 du bassin sportif environ) (une longueur près du bord permet le remplacement plus aisé et un support d'appuis pour les enfants en ayant besoin au court du jeu) Les buts : 2 m de large (plots ou tapis si pas de but à filet) La tenue : Bonnets de couleur Le ballon : un ballon de water-polo</p>	 <p>A adapter selon le bassin</p>
<p>Composition des équipes</p>	<p>6 joueurs = 5 joueurs de champ + 1 gardien (+ les remplaçants) Au cours de chaque match tout le monde joue.</p>	
<p>Durée des rencontres</p>	<p>4' par match sans pause et sans changement de camp (à adapter selon le type de tournoi)</p>	
<p>Points</p>	<p>Pour chaque match joué, on comptabilise les points (buts) marqués pendant le match pour donner le gagnant du match. Pour un tournoi, cumul des points totaux de tous les matchs. Pas de classement général.</p>	
<p>Règles du jeu</p>	<p>Les joueurs : un joueur qui tient la balle ne pourra pas être coulé (on évitera les contacts pour favoriser le jeu et le rendre plus accessible). L'engagement : il se fait au centre du terrain au début du match. Il se fait par le gardien après chaque but marqué. La remise en jeu : - Toute remise en jeu se fait à l'endroit de la sortie ou de la faute par une passe ou un tir. - Lorsque le ballon est mis hors des lignes de but par un défenseur ou un attaquant, la remise en jeu se fait par le gardien. - Lorsque le gardien commet une faute sur un attaquant, il y a But de pénalité.</p>	
<p>Indication arbitrage</p>	<p>Arbitrage par l'adulte. Comptage des buts par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe).</p>	
<p>Préconisation</p>	<p>Afin de favoriser la diversité des postes et le temps de jeu pour tous les enfants, pour chacune des équipes lorsqu'il y a un but, les gardiens changent (et au moins un remplaçant rentre sur le terrain). <i>Il est aussi possible de jouer sans gardien attiré.</i> Les joueurs de waterpolo évolueront sur un terrain où ils ne peuvent pas reprendre des appuis pédestres. Il est donc préférable de soulager les élèves (port d'une ceinture avec un nombre de flotteurs important) pour leur faciliter le jeu plutôt que d'évoluer sur une surface peu profonde (si l'on souhaite se rapprocher de l'activité waterpolo). Le temps de jeu doit être court et entrecoupé de temps de repos pour répondre aux exigences physiques de cette pratique.</p>	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Conduire, passer, contrôler et tirer.	Toucher un joueur sans ballon.
Faire obstacle à la progression de l'adversaire.	Se déplacer sous l'eau.
Prendre le ballon sans toucher l'adversaire.	Couler le ballon.
Prise possible et envoi possible de la balle à deux mains.	Jouer la balle en tenant le mur ou une ligne d'eau.
<p>Les sanctions : toute faute est sanctionnée par un coup franc direct à l'avantage de l'adversaire, à l'endroit où elle a été commise.</p>	

Exemple de fiche de score CM1- CM2

Autre type de tournoi

Equipes Poule de 4	Calculs	Ordre des matchs et score Victoire 4 pt, match nul 2 pt, Défaite 1 pt						Total	Classement
		1	2	3	4	5	6		
A :	But		■		■		■		
	Points match				■		■		
B :	But		■	■		■			
	Points match		■	■		■			
C :	But	■			■	■			
	Points match	■			■	■			
D :	But	■		■				■	
	Points match	■		■				■	

Case blanche : équipes qui jouent – Case grise : arbitrage – Case noire : repos

Equipe Poules de 5	Calculs	Ordre des matchs et score Victoire 4 pt, match nul 2 pt, Défaite 1 pt										Total	Classement
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
A :	But		■		■	■		■		■	■		
	Points match				■	■		■		■	■		
B :	But		■	■		■	■		■	■			
	Points match		■	■		■	■		■	■			
C :	But	■		■		■		■	■		■		
	Points match	■		■		■		■	■		■		
D :	But	■		■	■		■	■		■			
	Points match	■		■	■		■	■		■			
E :	But		■		■			■		■		■	
	Points match		■		■			■		■		■	

Case blanche : équipes qui jouent – Case grise : arbitrage – Case noire : repos