



Vers le Handball Règlement GS-CP



Conditions matérielles	<p>Le terrain : surface de jeu 15 x 18 m (adaptable en fonction du lieu)</p> <p>Les buts : largeur 2m et hauteur du gardien pour valider la marque</p> <p>Zone : rectangle de 3 m sur 8 m</p> <p>Le ballon : un ballon de handball mini hand</p>	
Composition des équipes	3 joueurs sur le terrain plus le gardien plus le « joker » (équipe de 5 à 7) Au cours de chaque match tout le monde joue.	
Durée des rencontres	4' par match sans pause et sans changement de camp (à adapter selon le type de tournoi)	
Points	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.	
Règles du jeu	<p>L'engagement : début de rencontre du milieu du terrain en début de match ; adversaires dans leur camp. A partir du gardien à chaque but ; les adversaires sont sur la ligne médiane.</p> <p>La remise en jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Remise en jeu de l'endroit où est sortie la balle - Pas le droit de défendre sur la première passe - Tout ballon sorti derrière la ligne de fond, la remise en jeu est pour le gardien <p>Rôle du « joker » : reste au moins un pied dans son cerceau, sert de relais pour les attaquants et peut tirer. Il se trouve à 6 m du but dans le camp adverse.</p> <p>Défense : le défenseur est à environ 1m du porteur de balle (non arbitré sauf contact)</p> <p>La marque : tir entre les deux poteaux et pas plus haut que la hauteur du gardien présent</p>	
Indication arbitrage	Arbitrage par l'adulte. Comptage des buts par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe). L'arbitre peut se positionner à la distance minimale que ne doivent pas dépasser les adversaires lors d'une remise en jeu ou d'un but	
Préconisation	Afin de favoriser la diversité des postes (joueur de champ, gardien, « joker ») et le temps de jeu pour tous les enfants, à chaque but marqué au moins un remplaçant rentre sur le terrain pour chacune des équipes. Ceci peut aussi se faire toutes les minutes.	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Lancer, réceptionner, faire des passes Courir Tirer en se trouvant en dehors de la zone (espace réservé au gardien)	Courir avec le ballon sous le bras « règle du marcher » (tolérance de pas : 4 à 5) Pas de dribble Pénétrer dans la zone en étant joueur de champ (tolérance pour récupération de balle dans la zone sans y rentrer avec les pieds)
Faire obstacle à la progression de l'adversaire.	Attraper, tenir, pousser
Intercepter les passes	Arracher le ballon des mains de l'adversaire
<p>Les sanctions : toute faute est sanctionnée par une remise de la balle à l'adversaire, à l'endroit où elle a été commise.</p>	



Vers le Handball Règlement CE1-CE2



En rouge : évolution par rapport au règlement des GS/CP

Conditions matérielles	<p>Le terrain : surface de jeu 15 x 18 m (adaptable en fonction du lieu)</p> <p>Les buts : largeur 2m70 et hauteur du gardien pour valider la marque</p> <p>Zone : rectangle de 3 m sur 8m70</p> <p>Le ballon : un ballon de handball mini hand</p>	<p>Terrain Hand CE1/CE2</p>
Composition des équipes	3 joueurs sur le terrain plus le gardien (Pas de « joker ») (équipe de 5 à 7) Au cours de chaque match tout le monde joue.	
Durée des rencontres	6' par match sans pause et sans changement de camp (à adapter selon le type de tournoi) L'équipe sur le terrain est mixte.	
Points	Pour chaque match joué, on comptabilise les points (buts) marqués pendant le match pour donner le gagnant du match auquel on ajoute les points du match (Victoire 3 points - Nul 2 points - Défaite 1 point) . Un but marqué sur les petits côtés de la zone vaut 2 points. Pour un tournoi, cumul des points totaux de tous les matchs.	
Règles du jeu	<p>L'engagement : début de rencontre du milieu du terrain en début de match ; adversaires dans leur camp. A partir du gardien à chaque but ; les adversaires sont à au moins 3 m du ballon.</p> <p>La remise en jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Remise en jeu de l'endroit où est sortie la balle. - Les adversaires sont à au moins 3 m du ballon. - Lorsque le ballon franchit la ligne de fond (ligne de but), remise en jeu par le gardien de but, sauf si le ballon a été touché par un défenseur (jet de coin). <p>Pas de « joker » : le gardien participe obligatoirement au jeu de l'attaque. Lorsque le ballon est perdu par son équipe, les adversaires se font au moins une passe avant de pouvoir tirer et ne peuvent tirer depuis leur demi-terrain.</p> <p>Défense : interdiction d'entourer le porteur de balle avec les bras</p> <p>La marque : tir entre les deux poteaux et pas plus haut que la hauteur du gardien présent</p>	
Indication arbitrage	Arbitrage de deux enfants ensemble pour les sorties de ballon et les buts (un sur chaque ligne de touche) ; arbitrage de l'adulte pour les fautes et les litiges. Comptage des buts par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe puis ajout des points de match selon le gain, le nul ou la défaite). L'adulte remplit la fiche tournoi.	
Préconisation	Afin de favoriser la diversité des postes (joueur de champ, gardien) et le temps de jeu pour tous les enfants, à chaque but marqué au moins un remplaçant rentre sur le terrain pour chacune des équipes. Ceci peut aussi se faire toutes les minutes.	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Lancer, réceptionner, faire des passes Courir	Courir avec le ballon sous le bras « règle du marcher » (tolérance de pas : 3 à 4) Pas de dribble
Tirer en se trouvant en dehors de la zone (espace réservé au gardien)	Pénétrer dans la zone en étant joueur de champ (interdiction de récupérer une balle au sol dans la zone)
Faire obstacle à la progression de l'adversaire en se plaçant devant le porteur du ballon.	Attraper, tenir, pousser
Intercepter les passes	Arracher le ballon des mains de l'adversaire
Les sanctions : toute faute est sanctionnée par une remise de la balle à l'adversaire, à l'endroit où elle a été commise.	



Vers le Handball Règlement CM1-CM2



En rouge : évolution par rapport au règlement des CE1/CE2

Conditions matérielles	<p>Le terrain : surface de jeu 17 x 25 m (adaptable en fonction du lieu)</p> <p>Les buts : largeur 2m70 et hauteur du gardien pour valider la marque</p> <p>Zone : circulaire de 5 m devant le but et par rapport à chaque poteau réalisée avec des coupelles ou des lamelles souples</p> <p>Le ballon : un ballon de handball mini hand</p>	
Composition des équipes	<p>4 joueurs sur le terrain plus le gardien (équipe de 5 à 7) Au cours de chaque match tout le monde joue.</p>	
Durée des rencontres	<p>8' par match sans pause et sans changement de camp (à adapter selon le type de tournoi) L'équipe sur le terrain est mixte.</p>	
Points	<p>Un but vaut deux points (bonus) si au moins trois joueurs de champ différents ont touché la balle. Victoire 4 points - Nul 2 points - Défaite 1 point. Plus de valorisation du but marqué sur les côtés. Pour un tournoi, cumul des points totaux de tous les matchs. En cas d'équipe exæquo en tournoi, départager selon le goal-average.</p>	
Règles du jeu	<p>L'engagement : début de rencontre du milieu du terrain en début de match et à chaque but. Les adversaires sont à au moins 3 m du ballon.</p> <p>La remise en jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Remise en jeu de l'endroit où est sortie la balle - Les adversaires sont à au moins 3 m du ballon. - Lorsque le ballon franchit la ligne de fond (ligne de but), remise en jeu par le gardien de but, sauf si le ballon a été touché par un défenseur (jet de coin). <p>Le gardien peut participer au jeu de l'attaque.</p> <p>Attaque : les joueurs ne peuvent tirer depuis leur demi-terrain.</p> <p>La marque : tir entre les deux poteaux et pas plus haut que la hauteur du gardien présent</p>	
Indication arbitrage	<p>Arbitrage à trois : deux enfants pour les sorties de ballon et les buts (un sur chaque ligne de touche), un autre pour les fautes et les litiges, recours à l'adulte si litige pour une faute style demande vidéo. Comptage des buts par un enfant avec un arbitre qui compte les bonus (ex : notation des points sur une fiche résultat préconçue). Un enfant remplit la fiche de tournoi.</p>	
Préconisation	<p>Afin de favoriser la diversité des postes (joueur de champ, gardien) et le temps de jeu pour tous les enfants, à chaque but marqué au moins un remplaçant rentre sur le terrain pour chacune des équipes. Ceci peut aussi se faire toutes les minutes.</p>	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
<p>Lancer, réceptionner, faire des passes</p> <p>Courir</p> <p>Dribbler (un seul rebond autorisé par enfant lorsqu'il à la balle)</p> <p>Tirer</p>	<p>Courir avec le ballon sous le bras « règle du marcher » (pas de tolérance de pas)</p> <p>Dribbler, s'arrêter, recommencer (pas de tolérance) : règle de la « reprise de dribble », dribbler à deux mains</p> <p>Pénétrer dans la zone en étant joueur de champ (interdiction de récupérer une balle au sol dans la zone)</p>
<p>Faire obstacle à la progression de l'adversaire.</p>	<p>Attraper, tenir, pousser, faute flagrante volontaire.</p>
<p>Intercepter les passes</p>	<p>Arracher le ballon des mains de l'adversaire</p>
<p>Les sanctions : toute faute est sanctionnée par une remise de la balle à l'adversaire, à l'endroit où elle a été commise. Toute faute flagrante ou contestation : exclusion temporaire du joueur de 30''.</p>	

Exemple de fiche de score CM1- CM2

Equipes Poule de 4	Calculs	Ordre des matchs et score (barre pour un but, croix pour un but bonus) 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 (barre pour un but, croix pour un but bonus) 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

GS/CP	CE1/CE2	CM1/CM2
<p>Arbitrage par l'adulte Comptage des buts par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe)</p>	<p>Arbitrage de deux enfants ensemble pour les sorties de ballon et les buts (un sur chaque ligne de touche) ; arbitrage de l'adulte pour les fautes et les litiges. Comptage des buts par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe puis ajout des points de match selon le gain, le nul ou la défaite). L'adulte remplit la fiche tournoi.</p>	<p>Arbitrage à trois : deux enfants pour les sorties de ballon et les buts (un sur chaque ligne de touche), un autre pour les fautes et les litiges, recours à l'adulte si litige pour une faute style demande vidéo. Comptage des buts par un enfant avec un arbitre qui compte les bonus (ex : notation des points sur une fiche résultat préconçue). Un enfant remplit la fiche de tournoi.</p>
<p>Travail pédagogique au niveau de l'arbitrage Progression de travail avec les élèves</p>		
	<p>Postulat que les élèves savent repérer correctement qu'il y a eu point.</p>	<p>Postulat que les élèves savent arbitrer les sorties de balle et les points marqués. Les élèves ont déjà vécu le rôle de juge de touche et de point. Ceux qui se sentent les plus à l'aise arbitrent sur le terrain.</p>
<p>Objectif : donner le point à la bonne équipe 1. Les élèves comptent les buts lorsque l'arbitre les annonce. Les élèves place un bouchon dans le seau de l'équipe de la couleur (aide avec des bouchons de la même couleur). L'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui marque. 2. Les élèves comptent les buts lorsque l'arbitre les annonce. Ils retrouvent l'équipe qui a marqué. Les élèves qui s'occupent d'une équipe sont placés du côté du terrain où l'équipe marque. Les élèves place un bouchon dans le seau de l'équipe de la couleur (aide avec des bouchons de la même couleur). L'arbitre annonce simplement qu'il y a but et désigne là où il y a eu but. 3. Les élèves comptent les buts lorsque l'arbitre les annonce. Ils retrouvent l'équipe qui a marqué. Les élèves sont au milieu du terrain. Les élèves place un bouchon dans le seau de l'équipe de la couleur (aide avec des bouchons de la même</p>	<p>Objectif : repérer le lieu de sortie de la balle 1. Deux élèves, un pour chaque moitié de terrain dans le sens de la longueur et ceci pour les deux longueurs, annoncent l'endroit de sortie du ballon sur leur secteur (ils se placent au niveau de la sortie). L'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui doit avoir la balle : ex « sortie, bleue ». 2. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent l'endroit de sortie du ballon sur leur longueur (ils se placent au niveau de la sortie). L'arbitre montre le sens du jeu pour désigner l'équipe qui doit avoir la balle. Objectif : repérer quelle équipe a sorti la balle 3. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur. L'arbitre annonce « sortie » et montre le lieu de celle-ci. Il valide la décision de l'élève. Objectif : associer le repérage de l'équipe qui a sorti la balle et</p>	<p>Objectif : Repérer la faute de jeu 1. Deux élèves en même temps arbitrent les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte ne juge que les fautes sur l'adversaire. 2. Un élève arbitre les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte ne juge que les fautes sur l'adversaire. Objectif : Repérer la faute sur l'adversaire 3. Deux élèves en même temps arbitrent les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte ne juge que les fautes de jeu. 4. Un élève arbitre les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au</p>

<p>couleur). L'arbitre annonce simplement qu'il y a but.</p> <p>Objectifs : observer que la balle donne le point et donner le point à la bonne équipe</p> <p>4. Les élèves comptent les buts lorsqu'un camarade les annonce. L'arbitre annonce valide auprès des élèves compteurs s'il y a but.</p> <p>5. Les élèves comptent les buts après qu'ils les aient eux-mêmes annoncés. L'arbitre annonce valide auprès des élèves compteurs s'il y a but.</p>	<p>le lieu de sortie</p> <p>4. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent la sortie et l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur « sortie, bleue ». L'arbitre montre uniquement le lieu de celle-ci. Il valide la décision de l'élève.</p> <p>5. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent la sortie et l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur « sortie, bleue ». Ils montrent aussi le lieu de sortie de la balle. L'arbitre valide la décision de l'élève.</p> <p>Objectif : associer le jugement de touche et le jugement du point</p> <p>6. Deux élèves, un pour chaque moitié de terrain dans le sens de la longueur et ceci pour les deux longueurs, annoncent l'endroit de sortie du ballon sur leur secteur (ils se placent au niveau de la sortie), annoncent l'équipe qui doit jouer la balle. Les deux élèves placés du côté d'un but annoncent la marque et indiquent l'équipe qui doit avoir la balle : ex « but équipe verte, balle aux bleus ». L'arbitre valide la décision du ou des deux élèves.</p> <p>7. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent la sortie et l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur « sortie, bleue ». Ils montrent aussi le lieu de sortie de la balle. Les deux élèves annoncent la marque et indiquent l'équipe qui doit avoir la balle : ex « but équipe verte, balle aux bleus ». L'arbitre valide la décision de l'élève.</p> <p>Objectif : juger la touche et identifier et prendre en compte la valeur du point marqué</p>	<p>foot..). L'arbitre adulte ne juge que les fautes de jeu.</p> <p>Objectif : associer la faute de jeu et la faute sur l'adversaire</p> <p>5. Deux élèves en même temps arbitrent les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot..) et les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte est un recours et peut intervenir quand il le souhaite.</p> <p>6. Un élève arbitre les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot..) et les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte est un recours et peut intervenir quand il le souhaite.</p> <p>7. Un élève arbitre les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot..) et les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte est un recours mais uniquement sur demande vidéo.</p> <p>Objectif : juger la touche et identifier et prendre en compte la valeur du point marqué</p> <p>8. L'élève saura attribuer le nombre de points selon la caractéristique de l'action (au basket le fait de toucher le panier ou marquer pour une marque</p>
---	---	--

	<p>8. L'élève saura attribuer le nombre de points selon la caractéristique de l'action (au basket sur le fait de toucher le panier ou de marquer pour une marque maximale par attaque ; marque bonus en fonction du lieu de tir en hand).</p>	<p>maximale par attaque ; marque bonus sur nombre de passes en hand et en foot ; marque bonus en rugby pour lieu de l'essai, point de pénalité pour faute grave caractérisée en foot)</p> <p><u>Le recours à la vidéo</u> Dans tous les cas, l'élève qui arbitre au milieu a le droit de faire un recours vidéo. Ce recours permet d'obtenir l'avis de l'adulte. Pour cela il place ses doigts en carré signifiant un écran et va voir l'adulte.</p>
--	---	--