

RENCONTRE USEP VOLLEY BALL CM1-CM2



➤ PROGRAMMES DE L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE 2016

- Champ d'apprentissage: Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.
- Compétences générales :
 - ✓ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
 - ✓ S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
 - ✓ Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
 - ✓ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
 - ✓ S'approprier une culture physique sportive et artistique

I. CONDITIONS MATERIELLES

- Hauteur du filet : 1,80 m pour les CM
- Dimensions du terrain : 10 m x 4,5 m
- Choix du ballon : Ballon compétition M9/M11

II - ORGANISATION DE LA CLASSE

- Chaque classe constitue des équipes de niveaux (4 niveaux différents) : maximum 12 équipes
- | | |
|-----------------------------|--------------------------|
| 3 équipes de A = Très forts | 3 équipes de B = Forts |
| 3 équipes de C = Moyens | 3 équipes de D = Faibles |
- Equipes de 2 joueurs avec remplaçants (Un joueur ne peut pas faire partie de 2 équipes différentes)
 - Chaque équipe sera à tour de rôles arbitre, secrétaire, marqueur de score.

III. LES REGLES

- Le service :

Le joueur qui sert à un essai. Le joueur sert qu'une fois. Les équipes réalisent deux services à tour de rôle.

Si un remplaçant, le changement s'effectue au moment où l'équipe récupère le service. Le joueur qui rentre, sert.

Pour les équipes A et B :

- * De l'extérieur du terrain

Pour les équipes C et D :

- * Possibilité de faire 2 pas dans le terrain et de réaliser un lancer de balle « en cloche »

USEP Rhône – Métropole de Lyon

Nicolas DE SAINT JEAN

06.14.42.58.51

ndesaintjean@usep69.org

Sébastien CHATAING

06.45.13.89.50

schataing@usep69.org

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré



- Bloquer la balle : chaque équipe à la possibilité de bloquer la balle **seulement sur la réception** (première touche) et doit être suivi obligatoirement d'une passe. Lorsque la balle est bloquée, le déplacement est interdit. Afin de ne pas ralentir le jeu, le joueur devra faire une passe en moins de 3sec.
- Le gain du match et les points : Une équipe marque 1 point quand la balle tombe dans le camp adverse ou que l'adversaire fait une faute.
- Durée du match : 5 à 6 mn (la durée des matchs pourra varier selon le nombre de classes et l'avance ou le retard de la rencontre). Les matchs se feront en aller-retour.
- Les fautes individuelles sanctionnées :
 - * Accrochage du filet
 - * L'utilisation d'un « coup de pouce » non annoncé
- Les fautes collectives :
 - * Frapper la balle plus de 3 fois sans l'envoyer dans le camp adverse

IV. ORGANISATION DE LA RENCONTRE

- **La rencontre se déroulera à la demi-journée.**
 - Chaque équipe de la classe fera partie d'une poule de son niveau et rencontrera toutes les équipes de la poule.
 - Feuille de marque et tableau des résultats, préciser équipe A1, ou A2 etc...
- Code de marque :
- 1pt → | 2pts → ┌ 3pts → ∏ 4pts → □ 5pts → ▣ 6pts → ▤
- Les enfants sont joueurs mais aussi arbitres : 1 arbitre principal - 1 marqueur.

POUR CHAQUE EQUIPE PREVOIR UN SIFFLET ET DES DOSSARDS.