

# CAHIER DES CHARGES

Mardi 12 mai 2020 à Vénissieux, Stade L. Gérin

Développer l'activité handball auprès des enfants des écoles publiques primaires dans la perspective des Jeux Olympiques et Paralympiques 2020 à Tokyo – « Génération 2024 ».

S'inscrire dans une démarche éducative, citoyenne et durable associant le plus grand nombre autour des valeurs : Plaisir, Respect, Engagement, Tolérance et Solidarité.

**Public visé :** 16 classes de CM1/CM2 de la Métropole de Lyon et du Rhône (100% licenciés USEP)

## Objectifs :

- Pratiquer en tant que joueur et savoir arbitrer (attribution de la « carte arbitre »).
- Favoriser la rencontre sous toutes ses formes dans un esprit équitable et « coopétitif ».
- Favoriser l'éducation au bien-être, à la santé et à la prévention des conduites à risques.
- Débattre des valeurs Olympiques (amitié, respect et excellence) et Paralympiques (universalité, égalité, unité et équité).

## Engagements des classes :

- Vivre en amont un module d'apprentissage en EPS, avec un travail spécifique sur la carte arbitre.
- S'approprier la démarche du [défi coopétitif](#).
- Chaque classe construira une affiche/banderole pour encourager l'Équipe de France de handball Féminine, (et Masculine si qualifiée) en vue des JO 2020.

**Financement :** prise en charge du transport par l'USEP.

## Horaires de la journée :

9h15 – 9h45 :	accueil des classes USEP
9h45 – 10h :	Rassemblement / Consignes
10h15 – 12h15 :	1 <sup>ère</sup> partie
12h15 – 13h :	pique-nique
13h15 – 15h15 :	2 <sup>ème</sup> partie
15h15 – 15h30 :	Clôture de la journée

➔ **Chaque équipe se verra remettre une feuille de route, une feuille de match et un tee-shirt par personne lors de l'accueil** (celui-ci sera conservé par les participants à l'issue de la journée).

---

**Passage à 2 ateliers (30' par atelier), soit lors de la 1<sup>ère</sup>, soit lors de la 2<sup>ème</sup> partie de la journée :**

ATELIER 1 + 2 :	La sensibilisation aux situations de handicap et inclusion + « <a href="#">Rebonds et Cie</a> »
ATELIER 3 + 4 :	Rencontre avec des handballeurs/euses de Haut-Niveau + La sensibilisation aux situations de handicap et inclusion

**[Tournoi coopétitif](#)** (64 équipes réparties en 16 poules de 4 équipes)

- 3 matchs aller/retour avec les cartes coopétitives.



Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité

# ORGANISATION

## Dispositif :

- **Les 16 terrains** : 20m x 15m environ. Zone à 5 m.
- **Les cages** : mini hand : 2,40m x 1,70m.

## Organisation :

- **Les équipes** : 4 + 1 (gardien de but = **GB**), 1 à 2 remplaçants. On formera donc des équipes de 5 à 7.  
**Gestion des remplacements** : prévoir l'ordre des remplacements.
- **Équipes de niveau et mixtes** : 2 garçons/2 filles au moins dans chaque équipe (A, B, C, D : A étant l'équipe d'un niveau de pratique le plus élevé et l'équipe D d'un niveau le plus faible).
- **Durée d'un match** : 12 min

## Les règles :

- Pas de contact
- Zone réservée au GB, **interdite** à tout autre joueur.
  - En cas de tir en suspension la balle est lâchée par le tireur avant la reprise de contact avec le sol.
  - Attaquant en zone on rend la balle au gardien.
  - Défenseur en zone : on rend la balle à l'attaque (si le but n'est pas marqué), à 3 pas de la zone.
- On ne peut pas jouer avec son GB. (Quand il est dans la zone).
- Engagement du gardien (sauf premier engagement du centre ; désignation de l'équipe qui engage par tirage au sort).
- Marcher : on a droit à 3 empreintes au sol. (on est à 0 à la réception de la balle).
- Reprise de dribble interdite. Dribble à deux mains interdit (définition du dribble : d'une seule main, faire rebondir la balle au sol, la contrôler sans l'arrêter, sans la bloquer et sans la porter, autant de fois que voulu).
- Jeu au pied intentionnel possible pour le GB (uniquement quand il arrête un tir).
- Sorties et remises en jeu :
  - En sortie de but :
    - Le ballon revient au gardien s'il est le dernier à le toucher avant la sortie. Remise en jeu depuis la zone.
    - Il y a « **jet de coin** » quand c'est un défenseur qui touche le ballon en dernier avant la sortie. La remise en jeu se fait par un attaquant le pied sur le coin du terrain.
  - En sortie de touche : le ballon est perdu par l'équipe du dernier joueur à l'avoir touché.
    - Il revient à l'autre équipe.
    - La remise en jeu se fait pied sur la ligne à l'endroit de la sortie
  - Sur faute :
    - Remise en jeu à l'endroit de la faute à une distance minimale de 3 pas de la zone.
    - Adversaire à 3 pas au moins.

**L'arbitrage** se fera par les enfants, tutorés par l'adulte responsable du terrain / les jeunes officiels de l'UNSS.

- Une équipe d'arbitres : marque, ligne de but et zone (1 de chaque côté), 2 arbitres de champ.
- Une équipe gère les cartes coopératives ([coups d

ouce

 et coups d

éclat](#))

**Le comportement des joueurs** : lorsqu'un arbitre siffle, le porteur de la balle doit immédiatement la poser au sol.

**Défi coopératif** : les cartes coup d

ouce

 et coup d

éclat

 sont jointes à ce cahier des charges.

- Quand une équipe enchaîne trois buts d'affilée le jeu s'arrête.
- L'équipe qui domine propose une carte coup d

éclat

 et l'équipe dominée propose une carte coup de pouce. L'équipe dominée choisit obligatoirement parmi les deux cartes proposées.
- L'équipe qui obtient une carte la garde jusqu'à la fin du match.
- Les cartes peuvent se cumuler.
- Rotations :
  - A chaque but le marqueur devient gardien pour son équipe. L'autre équipe change de gardien également.
  - Les autres principes de rotations sont organisés en amont et effectués par l'équipe. Les temps de jeu doivent être équivalents.



Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité