

ORGANISATION D'UN CHALLENGE DE WATER-POLO SCOLAIRE

PISCINE DU MAUPAS & BUTTE

Les éducateurs de la piscine du Maupas & Butte organisent un challenge de Water-polo, pour les classes de cm2 et cm1/cm2, la semaine 26, soit du lundi 24 au vendredi 28 juin 2023.

- Les matinées 9h00 à 11h15 sur la piscine Théophile Maupas
- Les après-midi 14h15 à 16h00 sur la piscine de la Butte

Les classes devront être présentes dans les piscines dès 9h, pour commencer le tournoi à 9h10 sur le Maupas, et 14h15 pour commencer à 14h25 sur la Butte.

Trois classes maximum par demi-journée.

Chaque équipe jouera 7 à 8 matchs (suivant le nombre de classes participantes) de 5 minutes sur une matinée (environ une heure quarante-cinq de présence à la piscine), plus un fil rouge.

ATTENTION :

Les classes ayant plus de 20 élèves présenteront trois équipes, celles avec moins de vingt élèves que deux équipes.

Le fil rouge.

Chaque équipe participera au fil rouge.

Chaque membre de l'équipe, un par un, devra conduire son ballon le plus rapidement possible (le ballon ne doit pas être tenu par les deux mains) et viser une cible située sur le bord du bassin. L'épreuve est chronométrée et un barème est appliqué suivant le temps mis par l'équipe entière et le nombre de ballons ayant atteint la cible. La nage est au choix (ventrale ou dorsale).

Règles du water-polo

Pour la sécurité de tous, les joueurs doivent avoir les ongles (pieds et mains) bien coupés, et ne pas porter de bijoux.

- Tous les **élèves** sont équipés de ceinture.
- La surface de jeu est de 10 mètres de long et d'environ 8 mètres de large.
- Les buts sont matérialisés par deux planches à « faire tomber ».
- Six joueurs sont dans l'eau, les remplaçants restent sur le bord, toujours prêts à intervenir (ceinture à la taille et bonnet sur la tête).
- Les différents remplacements seront effectués par le capitaine (le maître, la maîtresse ou le parent **agréé**).
- Pas de gardien.

- Les joueurs ne peuvent garder le ballon avec les deux mains que trois secondes maximum, sans pouvoir se déplacer. Durant ce temps, l'adversaire ne peut pas lui prendre (pas de charge), mais il peut le gêner. Si le joueur garde le ballon plus de trois secondes, la balle est donnée à l'équipe adverse.

Le joueur peut et doit se déplacer en poussant son ballon sans le tenir, l'adversaire peut le bloquer.

- **Un joueur peut se déplacer** en tenant le ballon à une main. **L'adversaire** peut le bloquer et lui prendre le ballon.

- En cas de but, la balle repart du milieu du terrain, chaque équipe dans son camp.

- En cas de sortie « sur le côté » ou au fond, remise en jeu à l'endroit de la sortie par l'équipe qui n'avait pas le ballon.

La durée

- Cinq minutes par match.

Le démarrage

- Chaque équipe sur sa ligne de but, un jet de ballon est effectué par l'arbitre.

- Démarrage au coup de sifflet de l'arbitre.

Les fautes

- Tout jeu dur ou anti-jeu sera sanctionné par une exclusion temporaire.

- Ne pas couler, cacher le ballon intentionnellement.

- Pas de « corner »

- Touches : ballon rendu à l'équipe adverse.

Toute la difficulté de la réussite de ce challenge réside dans le respect des horaires.

Dès qu'un match sera terminé, les deux équipes suivantes devront se mettre en place dans la minute.

Les enseignants devront bien préciser le règlement et l'organisation de la matinée aux élèves en classe.

CHALLENGE WATER-POLO SCOLAIRE

PISCINE
Théophile
MAUPAS

LES RÈGLES :

- Je dois, avec mon équipe, marquer plus de points que l'équipe adverse.
- Un match dure cinq minutes.
- Tous les joueurs sont équipés d'une ceinture.
- Six joueurs par équipe sont présents dans l'eau.
- Il n'y a pas de gardien.
- Les buts sont matérialisés par deux planches à «faire tomber».
- Je peux me déplacer en tenant le ballon à une main.
- J'arrête le jeu au coup de sifflet de l'arbitre.
- Pas de bijoux.
- Les ongles doivent être coupés.

LE FIL ROUGE:

Chaque membre de l'équipe, un par un, devra conduire son ballon le plus rapidement possible (le ballon ne doit pas être tenu par les deux mains) et viser une cible située sur le bord du bassin. L'épreuve est chronométrée.

LES FAUTES:

LE JEU DUR OU ANTI-JEU SERA SANCTIONNÉ PAR UNE EXCLUSION TEMPORAIRE.

- Si je coule ou cache le ballon
- Si je discute les décisions de l'arbitre
- Si je m'accroche au bord
- Si je touche mon adversaire
- Si je garde le ballon à 2 mains plus de 3 secondes

→ **JE DONNE
LA BALLE À
L'ADVERSAIRE**

Piscine du Maupas - 02 33 20 42 42

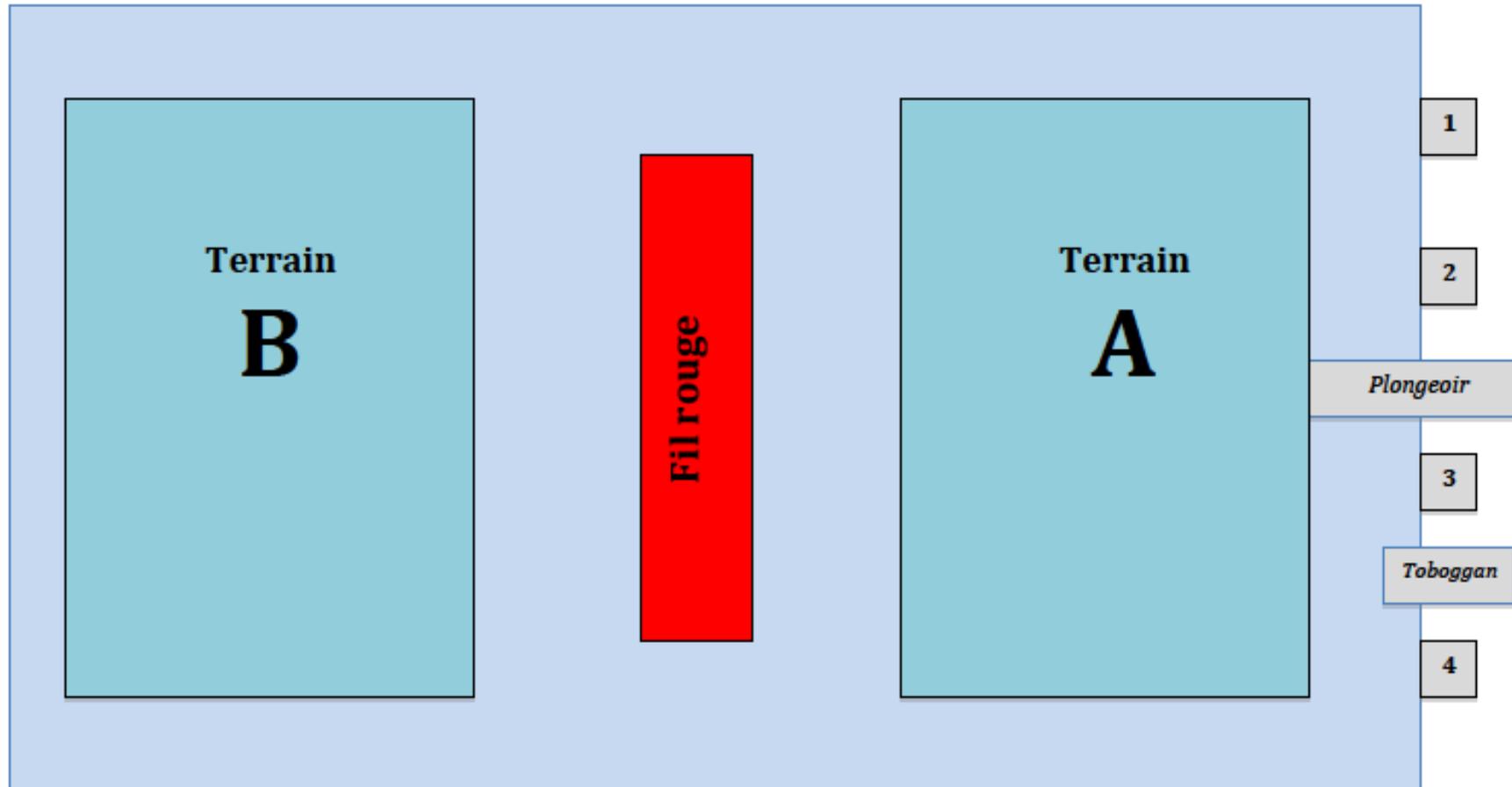
piscine.maupas@gmail.com

Imprimerie Ville de Cherbourg-en-Cotentin

CHERBOURG
OCTEVILLE

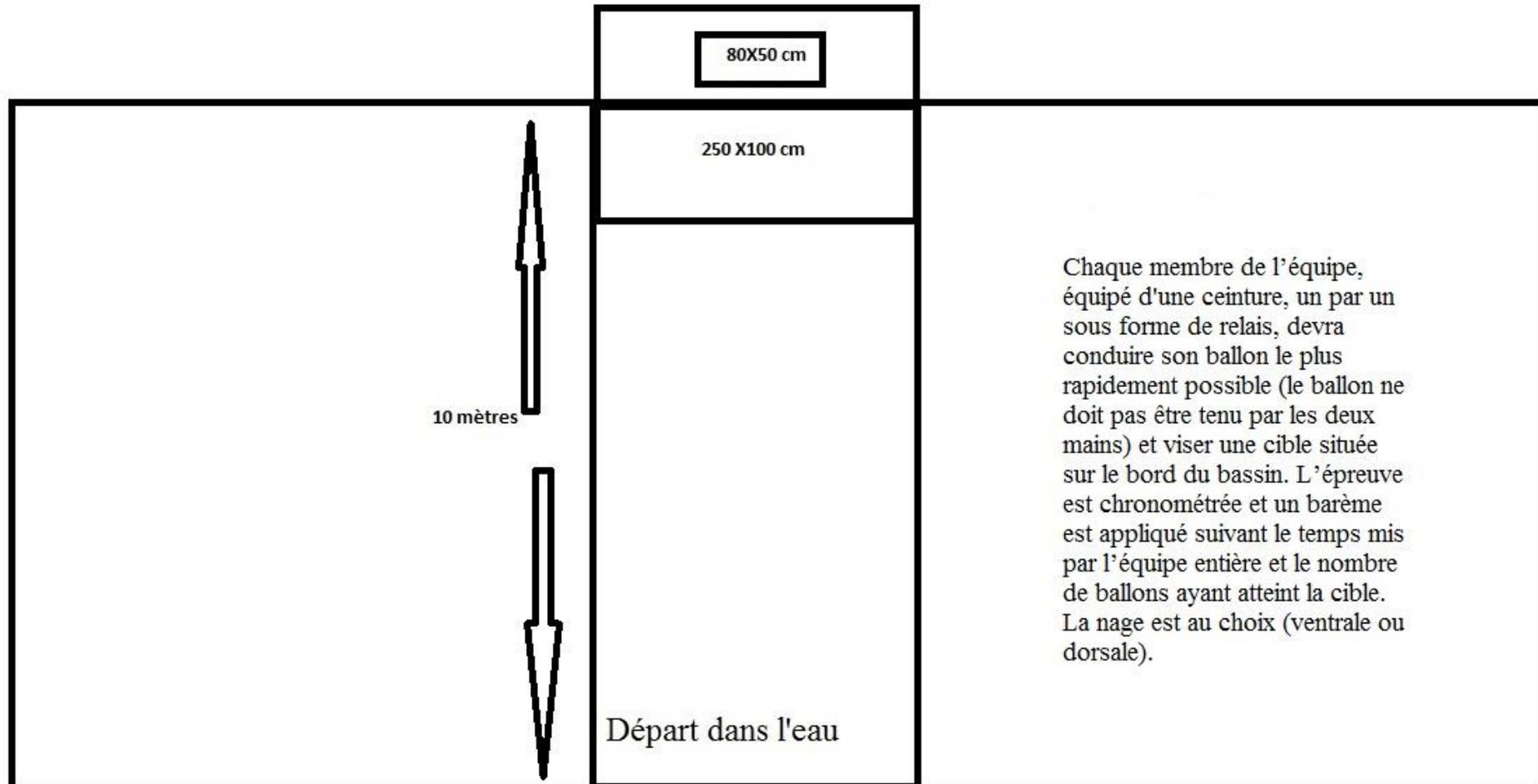
CHERBOURG
en Cotentin

Bon tournoi à tous ... Jouez !



Fil rouge du challenge de water-polo scolaire

Piscine Théophile Maupas



BAREME FIL ROUGE

Nous prenons le temps total de l'équipe, on effectue la moyenne, et le temps moyen des joueurs correspond à une note sur dix. Même manœuvre pour les buts marqués.

Barème :

<u>Parcours</u>	<u>Moyenne des buts marqués</u>
20 '' ... 10 pts	1..... 10 pts
21'' 9,5 pts	0,95... 9,5 pts
22 '' ... 9 pts	0,90... 9 pts
23'' 8,5 pts	0,85... 8,5 pts
24 '' ... 8 pts	0,80... 8 pts
25'' 7,5 pts	0,75... 7,5 pts
26'' 7 pts	0,70... 7 pts
27'' 6,5 pts	0,65... 6,5 pts
28'' 6 pts	0,60... 6 pts
29'' 5,5 pts	0,55... 5,5 pts
30'' 5 pts	0,50... 5 pts
31'' 4,5 pts	0,45... 4,5 pts
32'' 4 pts	0,40... 4 pts
33'' 3,5 pts	0,35... 3,5 pts
34'' 3 pts	0,30... 3 pts
35'' 2,5 pts	0,25... 2,5 pts
36'' 2 pts	0,20... 2 pts
37'' 1,5 pts	0,15... 1,5 pts
38'' 1 pts	0,10... 1 pts
39'' 0,5 pts	0,05... 0,5 pts

Le départ se fait dans l'eau, les joueurs équipé d'une ceinture doivent conduire la balle le plus rapidement possible, sans la couler, se rapprocher le plus près de la limite de la zone de tir sans toucher le tapis, tirer au but et revenir très rapidement pour taper dans la main et faire partir le joueur suivant. Les autres enfants attendent en dehors de l'eau.