



RÈGLEMENT D'ULTIMATE BALLON (CE1-CE2)

SURFACE DE JEU :

- Grand terrain rectangulaire comportant une aire de jeu (L:20 m x l :10 m), à laquelle s'ajoutent 2 zones d'en-but correspondantes (L:10 m x l:5 m ou à l'adapter en fonction de l'espace).

LES RÈGLES :

➤ **Le ballon** : Un ballon de handball taille 0.

➤ **Les équipes** : 4 équipes de 4 joueurs sur le terrain d'une même classe.

- Les équipes doivent être mixtes.
- En fonction des effectifs de classe, chaque équipe aura des remplaçants
- **Chaque classe apporte son ballon lors de la rencontre**
- Les équipes doivent se distinguer par des **couleurs identiques** (maillots, chasubles)
- Les classes à faible effectif (CE1 dédoublé par exemple) peuvent présenter 3 équipes ou s'associer entre elles.

➤ **L'engagement et la remise en jeu** :

Avant l'engagement chaque équipe est sur sa ligne d'en-but. Un joueur de chaque équipe lève la main pour prévenir que son équipe est prête. Le ballon est lancé le plus loin possible par l'équipe qui engage. Il est ramassé par l'autre équipe. **Uniquement à cet instant**, les élèves de l'équipe qui a engagé, peuvent avancer.

L'équipe qui a marqué retourne dans son camp avec le ballon et engage.

La remise en jeu se fait à l'endroit de la faute. Le défenseur direct doit rester à distance du porteur de balle (longueur de bras).

En cas de faute du défenseur à proximité la zone d'en-but, la balle sera donnée à l'attaquant à 5m de celle-ci.

➤ **Les défenseurs** :

Ils récupèrent la balle chaque fois qu'une faute adverse est commise.

Sur une **tentative d'interception non maîtrisée du défenseur (ballon tombé au sol)**, le ballon reste aux **attaquants**.

Il est interdit de défendre dans la zone d'en-but.

➤ **La marque** :

Pour marquer **1 point**, le joueur qui réceptionne le ballon doit avoir ses 2 pieds dans la zone d'en-but.

Après chaque point marqué, un remplaçant devra obligatoirement rentrer sur le terrain.

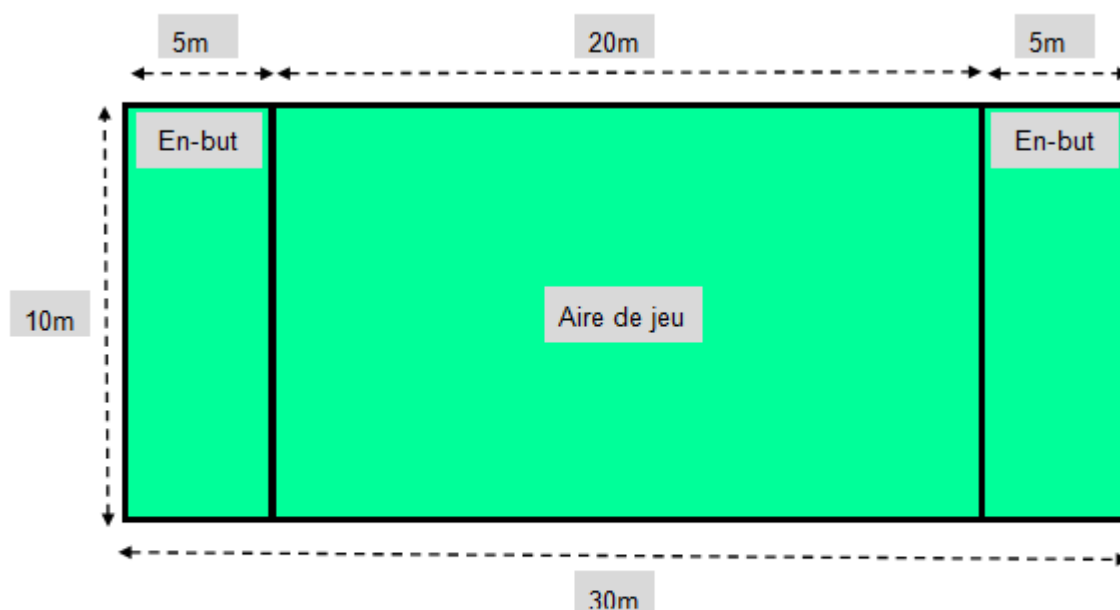
➤ **Le temps de jeu** : 6 minutes par match sans pause et sans changement de camp

➤ **Arbitrage** : Un adulte (enseignant, ETAPS) supervisera l'arbitrage des élèves. Un CPC organisera les rotations des équipes et remplira la feuille de match.

➤ **Exclusions** : Tout joueur auteur de fautes, sera exclu durant une minute, ou, en fonction de la gravité, jusqu'à la fin du match.

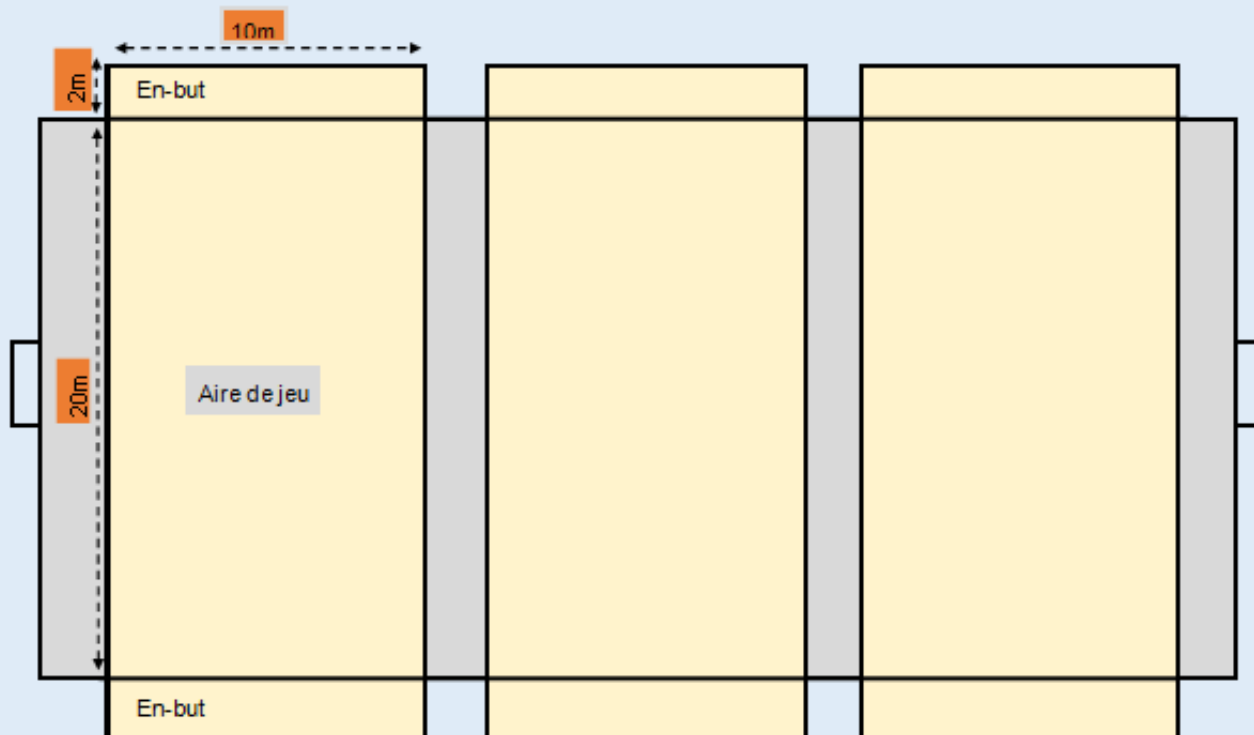
DROITS ET DEVOIRS DU JOUEUR	LES INTERDITS
- Le joueur dispose de 5 secondes pour effectuer sa passe, au-delà, l'équipe adverse récupère le ballon. - Un seul défenseur peut gêner le lanceur mais ne peut pas le toucher. - Lorsque le ballon sort des limites c'est l'autre équipe qui le récupère.	- Aucun contact n'est autorisé. - Le porteur de balle ne doit pas marcher.

Exemple sur terrain de foot.



N.B : sur un terrain de foot, il est possible de matérialiser 9 terrains d'ultimate ballon, notamment pour l'organisation des rencontres de circonscription et/ou académiques.

Exemple d'organisation sur un terrain de Handball de L40m x 120m.



N.B : Pour l'organisation des séances avec la classe, il est possible d'adapter les mesures aux dimensions de votre espace ou terrain. Les zones d'en-but peuvent varier de 2 à 5m, en fonction de l'espace disponible.