

ESQUIVE BALLON - CP

LIEU: Gymnase de l'école Eléonore à Hautepierre



BUT DU JEU:

➤ Toucher le plus souvent possible les joueurs de l'équipe adverse qui se déplacent dans un carré de 7m sur 7m.

Règles essentielles :

⇒ Les chasseurs n'ont pas le droit de pénétrer dans l'aire de jeu sauf pour récupérer la balle si nécessaire.

⇒ Le tir ne peut être effectué que si le tireur se trouve à l'arrêt à l'extérieur du terrain.

⇒ Chaque joueur touché directement (sans rebond) rapporte un point au groupe des chasseurs.

⇒ Après chaque point marqué, la remise en jeu se fait obligatoirement à l'extérieur du carré.

⇒ L'équipe gagnante est celle qui comptabilise le plus de points en fin de partie.

Organisation de la classe:

Chaque classe est divisée en trois équipes mixtes de niveau (experts, confirmés, débutants).

Organisation de la rencontre:

La rencontre se déroule en deux périodes de 3 minutes avec changement de rôle. Chaque équipe assure alternativement le rôle de "chasseurs" et le rôle de "cibles" . L'équipe qui marque le plus de points (nombre de cibles touchées directement) gagne la rencontre.

Organisation du tournoi:

4 classes se rencontrent sur une période d'une heure environ. Chaque équipe rencontre les équipes de même niveau des autres classes selon un organigramme qui sera remis aux enseignants en début de tournoi.

Les trois équipes d'une même classe jouent toujours en même temps et les équipes évoluent toujours sur le même terrain.

L'arbitrage est assuré par les enseignants, le CPC gère les rencontres, Le chronométrage, la synthèse des résultats et la rotation des équipes.

Le classement sera établi par classe par addition de tous les points marqués par les trois équipes.

Attribution des points:

Match gagné:	10 points + nombre de points marqués
Match nul:	5 points + nombre de points marqués
Match perdu:	1 point + nombre de points marqués

Pour une bonne gestion des équipes, il serait souhaitable que chaque classe soit encadrée par trois adultes: enseignants + 2 accompagnateurs.