



Korfbal cycle 3



• **Le Korfbal** vient des Pays-Bas, où il est pratiqué depuis le début du siècle. Il apparaît vers 1903 à l'initiative d'un enseignant qui l'aurait inventé.

En 1920, le Korfbal est en démonstration aux Jeux Olympiques, présenté par la Belgique qui devient la deuxième nation pratiquante. Le Korfbal se consolide pendant l'entre-deux guerres et peu après la deuxième guerre mondiale les fédérations voient le jour sous l'égide de l'International Korfbal Federation.

Pourquoi le Korfbal plutôt que le foot, le rugby, le basket ou d'autres sports collectifs à l'école primaire ? L'originalité de ce sport réside dans le fait que les équipes sont mixtes (4 filles, 4 garçons), les rôles ne sont pas définitifs (attaquants et défenseurs permutent tous les deux buts). Les joueurs évoluent dans leur zone respective : les attaquants à l'avant, les défenseurs à l'arrière sans possibilité de passer dans une zone qui n'est pas la sienne, pas de dribble, ce qui oblige un jeu de passes collectives plutôt qu'un jeu individuel.

Les règles. Deux équipes de quatre joueurs et quatre joueuses chacune. Les deux équipes sont réparties équitablement sur toute la surface du terrain. Les buts sont obtenus en lançant le ballon au travers du panier adverse.

Surface de jeu. Terrain de 60m/30m maximum et 50m/25m minimum. En salle ces dimensions peuvent être ramenées à 40m/20m.
Deux zones égales séparées par une ligne parallèle à la largeur.

Durée du jeu : 2 x 30mn, 10mn de repos. Adapter en fonction de l'âge et du nombre de joueurs présent lors des rencontres : 3 x 12mn semblent être une bonne solution après expérience pour le cycle 3.
Poteaux : en bois ou en métal, ronds d'un diamètre de 5 à 8 cm. Le bord supérieur du panier est à 3,50m du sol. (Adapter cette hauteur en fonction de l'âge des enfants.)
Paniers : cylindriques sans fond. La hauteur est de 25 cm, le diamètre intérieur est de 39 à 41cm. Le bord a une largeur de 2 à 3cm.

Ballon : Circonférence de 68 à 71cm, poids de 425 à 475g ; Il s'agit en fait d'un ballon de foot n° 5.

Joueurs : chaque équipe est constituée de quatre attaquants (deux filles, deux garçons) et de quatre défenseurs (idem). Les équipes sont conduites chacune par un capitaine reconnaissable par un brassard au bras gauche.

Arbitrage : Il a pour tâche de faire respecter les règles du jeu et il est secondé par un chronométreur et les juges de touche.

Buts : Une équipe marque un but quand le ballon est lancé de manière réglementaire, de haut en bas, dans le panier adverse.

Changement de zone Tous les deux buts marqués. Les attaquants passent défenseurs et réciproquement. Changement de camp à la deuxième mi-temps.

Touche : Le ballon est sorti dès qu'il atteint la ligne, une personne, un objet hors des limites du terrain. Mise en jeu au début de la rencontre, de la seconde mi-temps, et après chaque but marqué au centre de la ligne médiane par un attaquant de l'équipe qui a concédé le but.

Lancer franc : il est attribué à l'une des équipes en cas d'infraction aux règles de jeu par l'autre partie. Il est pris à l'endroit de la faute commise. En zone d'attaque, il n'est pas permis de tirer immédiatement au panier : toujours indirect.

Lancer de pénalité : Il s'agit de la sanction la plus sévère. C'est un lancer direct à 2,50m devant et dans l'axe longitudinal du poteau.

Les interdictions et les contraintes

- Toucher le ballon du pied et de la jambe.
- De frapper le ballon du poing.
- De s'emparer ou de toucher le ballon quand une partie du corps autre que les pieds est en contact avec le sol.
- De courir ou de marcher avec le ballon (pas de dribble, passes obligatoires pour faire circuler le ballon).
- De transmettre le ballon sans qu'il n'est circulé librement en l'air.
- D'interrompre inutilement le jeu. De frapper, prendre ou bousculer le ballon hors des mains de l'adversaire.
- De pousser, retenir, écarter un adversaire. De défendre un adversaire trop lourdement et le gêner dans la liberté de ses mouvements.
- De défendre un joueur de sexe opposé ou un joueur déjà marqué.
- De jouer hors des limites de sa propre zone.
- De tirer au panier en étant marqué. De tirer au panier de la zone de défense ; directement d'un lancer franc ou d'un lancer d'arbitre.
- De secouer le poteau pour influencer un essai. D'agripper le poteau.

Règlement adapté

CE2 Six joueurs par équipe (2 garçons, 2 filles). Permettre un ou deux pas à la réception de la balle. Hauteur du panier : 2 mètres. Dimensions du terrain : basket ou handball. Permettre les touchers de balle involontaires avec les pieds et les jambes. Faute de marquage : ne pénaliser qu'à la 3ème tentatives. Lancer de pénalité : 1,50 mètres.

CM1 Huit joueurs par équipes (idem) . Hauteur du panier : 2,40 mètres. Lancer de pénalité : 1,80 mètres. Faute de marquage : 1 tentative acceptée. Touchés de balle involontaires : jambes uniquement.

CM2 Huit joueurs par équipe (idem) . Hauteur du panier : 2,70 mètres. Lancer de pénalité : 2,10 mètres.