

Ce tournoi concerne uniquement les associations sportives scolaires des écoles élémentaires ou primaires régulièrement affiliées à l'USEP de Polynésie ou à l'ASSEP.

**Condition sine qua non : appartenir à une classe de CE 2, être licencié à l'USEP ou à l'ASSEP, le maître de la classe étant animateur.**

### **Point important :**

Lors de l'inscription au tournoi, la liste complète de la classe devra être jointe et dûment certifiée par la direction de l'école.

### **Engagements :**

Chaque classe qui s'engage représentera son école et présente :

- 1 équipe de garçons                      7 joueurs, les autres sont remplaçants
- 1 équipe de filles                         7 joueuses, les autres sont remplaçantes

### **Formule retenue :**

La formule du tournoi retenue est celle du championnat : tout le monde se rencontre dans sa poule...

A l'issue des matchs on procède à l'addition des points obtenus par **l'équipe des garçons** et par ceux **de l'équipe des filles** : *Le classement met en valeur la classe.*

En cas d'égalité de points entre deux classes, il sera procédé à une séance de tirs au but qui concernera les 7 joueurs de chaque équipe ayant terminé le dernier match.

### **Condition de jeu**

- Les chaussures de foot avec crampons sont interdites
- Evolution sur le quart d'un terrain de football (22,50 x 25 m).
- Ballon des matchs : taille 4 convenablement gonflé

### **Règlement**

- Règlement du foot à 7
- Durée : 2 mi-temps de 5 minutes avec arrêt de 1 minute pour changement de terrain
- Possibilité de changement continu de joueurs.
- L'arbitrage devra se faire par les enfants dans la mesure du possible.

# FOOTBALL À 7

## Règlement d'arbitrage



### Les règles USEP du foot à 7

#### RAPPEL :

« Le respect des lois du jeu est un élément éducatif essentiel du football à effectifs réduits »

#### LE TERRAIN ET SES DIMENSIONS :

- Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :  
Longueur : 45 à 55 mètres  
Largeur : 25 à 35 mètres.  
Ces dimensions correspondent à un quart-terrain de football à 11.
- Dimensions des buts : 3 mètres x 1 mètre.
- Point de pénalty : situé à 6 mètres du but.

#### LE BALLON ET LES JOUEURS :

- Le ballon utilisé est de taille 4.
- Il doit être correctement gonflé.
- Une équipe se compose de 7 joueurs dont un gardien de but.
- Les remplacements doivent être signalés à l'arbitre.
- Un joueur « remplacé » peut reprendre part à la rencontre en qualité de « remplaçant ».
- Afin de ne pas blesser, les montres, chaînes, bracelets seront retirés avant les rencontres.

#### L'EQUIPEMENT DES JOUEURS :

- Chasuble identique pour tous les joueurs d'une même équipe.
- Les chaussures avec crampons sont interdites.
- Les chaussures de tennis sont tolérées sous réserve d'une entente préalable entre les équipes en présence avant leur match.

#### L'ARBITRE ET SES ASSISTANTS :

- Les rencontres seront arbitrées par des jeunes officiels USEP appartenant à une autre classe.
- Une rencontre ne peut se dérouler sans qu'un arbitre soit nommé. Il sera muni d'un sifflet.
- L'arbitre reste le seul juge quant à l'application des lois du jeu, des fautes commises et des sanctions à prendre.
- Il sera assisté de deux juges de ligne (arbitre-assistant).
- Le chronométrage de la rencontre sera assuré par un enfant.
- Les animateurs sont chargés de tout mettre en œuvre pour aider les jeunes arbitres dans leurs fonctions. Le respect et l'acceptation des décisions de l'arbitre seront expliqués aux joueurs avant le début de la rencontre.

### DUREE DES RENCONTRES :

- Un match se compose de 2 périodes de jeu de 5 minutes chacune.
- L'arrêt à la mi-temps sera de 1 minute au maximum.

### LE BUT :

- Un but est marqué quand le ballon a **ENTIÈREMENT** franchi la ligne de but (en l'air ou à terre), entre les poteaux et sous la transversale.
- Le ballon doit rester conforme et ne doit pas avoir été touché par un corps étranger, ni de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante (excepté le gardien de but se trouvant dans sa propre surface de réparation).
- L'équipe qui aura marqué le plus de buts aura gagné la rencontre, sinon le match est déclaré match nul.

### LE HORS-JEU :

- La règle du hors-jeu n'est pas appliquée sur ce tournoi.

### FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS :

- Le football est avant tout un jeu. Les fautes et comportements anti-sportifs doivent être sanctionnés comme suit :
  - *Le coup franc* est accordé contre l'équipe du joueur qui, commet l'une des fautes suivantes :
    - Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire.
    - Faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire.
    - Sauter sur un adversaire
    - Charger un adversaire.
    - Frapper ou essayer de frapper un adversaire.
    - Bousculer un adversaire.
    - Tacler un adversaire pour s'emparer du ballon « **LE TACLE EST INTERDIT** »
    - Tenir un adversaire.
    - Toucher délibérément le ballon des mains (sauf le gardien de buts dans sa propre surface de réparation).
  - *Le coup de pied de réparation ou penalty* est accordé lorsque l'une de ces fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, si le ballon est en jeu

- **Fautes passibles d'exclusion :**

Un joueur sera exclu du terrain (et ne sera pas remplacé), quand il commet l'une des fautes suivantes :

- Faute grossière
- Acte de brutalité
- Cracher sur une personne
- Propos ou gestes blessants, injurieux ou grossiers
- Un coup de pied de réparation doit être accordé quand le ballon est en jeu et que le gardien de buts, dans sa propre surface de réparation, frappe ou tente de frapper un adversaire, en lançant le ballon sur lui.

### LA TOUCHE :

Il y a touche quand le ballon sort du terrain par l'un des grands côtés qui le borde. La remise en jeu s'effectue à l'endroit de la sortie, le ballon étant tenu à 2 mains, derrière et au-dessus de la tête, puis lancé.

### LE COUP DE PIED DE COIN OU « CORNER » :

Il y a « corner » lorsqu'un joueur ou le gardien de buts fait sortir le ballon derrière sa ligne de but. Le ballon doit être remis en jeu dans le coin le plus proche (ou sur la ligne) de la sortie du ballon.

Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.

Un but peut-être marqué directement sur un tel coup de pied.

### LE RÔLE DE L'ARBITRE :

L'arbitre est le sportif qui contrôle le jeu et veille à la sécurité des joueurs.

L'arbitre est le garant du respect des règles du jeu et surtout de l'esprit du jeu.

Il doit rester le plus impartial possible et garder ses distances dans les relations avec les joueurs. L'arbitre est maître de toutes les décisions et ne doit pas se laisser influencer par qui que se soit ; ses décisions doivent être prises rapidement et sans laisser la place à l'indécision.

Ses coups de sifflet doivent être brefs et clairs.

Il ne doit intervenir que lorsque cela s'avère nécessaire au bénéfice de l'esprit du jeu et du respect du règlement.

L'arbitre peut se tromper, le joueur doit le savoir et l'accepter car lui-même n'est pas infallible. Respecter l'arbitre, c'est l'aider à diriger une rencontre, l'aider à maintenir l'esprit du jeu.



# Festival Scolaire 2023

## TOURNOI DU FAIR-PLAY CE2



### FEUILLE D'ENGAGEMENT

Mardi 28 mars 2023

Ecole : .....

Classe de CE2 : ..... Effectif : .....

Responsable : .....

EQUIPE DE GARCONS	EQUIPE DE FILLES
NOM - Prénom	NOM - Prénom
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.
7.	7.
8.	8.
9.	9.
10.	10.
11.	11.
12.	12.
13.	13.
14.	14.
15.	15.
16.	16.

Les responsables soussignés certifient que les participants sont titulaires de licences USEP ;

L'animateur de la classe

Le DIRECOLE