

Trophée Football

hauts-de-seine

Inscriptions sur l'Extranet des Collèges
du 27 août au 5 décembre 2018 inclus

Contact > Secteur Sport Scolaire > 01 47 29 40 61 > sportscolaire@hauts-de-seine.fr

Présentation

Il s'agit d'un rassemblement départemental de football pendant lequel les collèges des Hauts-de-Seine se rencontrent et défendent leurs couleurs.

Le Trophée Football Hauts-de-Seine s'articule autour de deux challenges qui sont :

- le Tournoi,
- le Challenge des Ateliers.

Un vainqueur du Trophée Football Hauts-de-Seine sera proclamé ; il s'agira de **la classe** qui aura gagné le plus de points, cumulés à travers les classements de leurs deux équipes lors du Tournoi et du Challenge des Ateliers.

Rappel : Les classes non mixtes ne peuvent pas prétendre au titre de vainqueur du Trophée Football mais peuvent remporter séparément le Tournoi et le Challenge des Ateliers.

Le Département se réserve le droit à des fins organisationnelles de modifier certains points du présent règlement.

Objectif

Il s'agit de rassembler une classe de 6^{ème} dans le cadre d'un projet collectif autour du football.

Les différents aspects pédagogiques, comportementaux y seront travaillés afin que chacun des élèves puissent s'exprimer à son niveau dans **un projet classe**.

Cette journée permet d'appliquer les acquis enseignés lors du cycle football dans le collège.

Bénéficiaires

Ce dispositif est ouvert à tous les élèves de 6^{ème} des collèges publics et des collèges privés du département, des ULIS ainsi qu'aux jeunes issus d'établissements spécialisés des Hauts-de-Seine.

Inscription

Via l'Extranet des Collèges du 27 août au 5 décembre 2018.

L'identification de la (ou des) classe(s) sélectionnée(s) ainsi que la liste administrative de chaque classe devront être communiquées au Conseil départemental avant le 5 décembre 2018.

IMPORTANT

Il appartient aux Chefs d'Établissement et aux professeurs en E.P.S. de vérifier que l'ensemble des élèves disposent d'une autorisation parentale, et qu'ils ne font pas l'objet de contre-indication médicale pour participer à toutes les phases du Trophée Football. Les autorisations individuelles de reportage photographique devront être remises au Conseil départemental le jour de la finale.

Afin de ne pas retarder les informations qui sont données simultanément à l'ensemble des collèges, **il est donc important de respecter le délai d'envoi des documents (la fiche d'identification et la liste administrative).** L'organisation des transports ne peut se faire qu'à réception de l'ensemble des documents.

L'organisation s'attachera à satisfaire l'ensemble des inscriptions. La date de validation des inscriptions par le Chef d'Établissement sur l'Extranet des collèges hiérarchise les demandes dans le cas du dépassement des places disponibles ou des crédits alloués au dispositif. Si possible, une classe par collège demandeur sera privilégiée.

Conditions de participation

Le Trophée Football Hauts-de-Seine concerne, au sein de chaque établissement, tous les élèves d'une même classe dont la participation sera bien entendu fonction de leur condition physique, de leur âge et de leur motivation. L'ensemble de la classe devra se rassembler autour de ce projet. Chaque établissement pourra, dans la limite des places disponibles inscrire une ou plusieurs classes de 6^{ème}.

Chaque classe devra obligatoirement inscrire au moins 2 équipes dont une de filles et une de garçons. Pour les établissements non mixtes, au moins 2 équipes de filles ou 2 équipes de garçons devront être obligatoirement constituées.

Il est recommandé que l'équipe soit au moins constituée de **8 joueurs** (joue à 8) à 15 joueurs au maximum. Il est formellement interdit de modifier la constitution des 2 équipes durant tout le tournoi. L'équipe doit être obligatoirement **constituée d'élèves de la même classe**, une sélection d'établissement entraînerait la disqualification immédiate.

Le jour du Trophée, les équipes constituées de moins de 6 joueurs ne seront pas autorisées à participer.

Un tournoi « filles » et un tournoi « garçons » seront organisés en parallèle, permettant de favoriser le jeu et la pratique de tous les élèves par catégorie.

Niveau de classe : 6^{ème} - seuls les élèves âgés de 11 ans, 12 ans et 13 ans sont autorisés à jouer.

Le Trophée Football Hauts-de-Seine concerne également les élèves en situation de handicap. Selon la nature du handicap, les élèves pourront participer à l'événement soit en intégrant le tournoi des collégiens, soit en évoluant dans un tournoi spécifique adapté à leurs capacités. Les élèves scolarisés en ULIS peuvent soit être intégrés dans les équipes collèges, soit constituer une équipe dans le tournoi des élèves en situation de handicap.

Les différentes phases du Trophée Football Hauts-de-Seine :

1. Une phase d'initiation et de préparation dans le cadre d'un cycle Football, dirigée par un professeur en E.P.S.

ACTIONS SPORTIVES



2. Des tournois inter-classes seront organisés dans les établissements par les collèges afin de qualifier une ou deux classes de 6^{ème} par établissement.

3. Une phase départementale qui aura lieu **le mardi 12 mars 2019** au Stade départemental Yves-du-Manoir à Colombes (date sous réserve) pendant laquelle chaque classe participe en parallèle à un tournoi, à un challenge des ateliers et, à un challenge culturel.

Date d'effet :

Le présent règlement est applicable chaque année à compter de l'année 2014, sous réserve de la reconduction du dispositif et du vote des crédits par l'Assemblée départementale au titre du budget concerné.

Trophée Football Hauts-de-Seine : UN PROJET CLASSE

Pour gagner le **Trophée Football Hauts-de-Seine**, la classe doit cumuler le maximum de points à travers :

- le classement de ses 2 équipes par catégories « filles » et « garçons » lors du Tournoi.
- le classement de ses 2 équipes par catégories « filles » et « garçons » lors du Challenge des ateliers.

Si une classe inscrit 3 équipes (2 équipes filles + 1 équipe garçons ou 2 équipes garçons + 1 équipe filles), son classement sera établi sur le résultat de sa meilleure équipe doublée.

Les classes non mixtes ne peuvent pas prétendre au titre de vainqueur du Trophée Football mais peuvent remporter séparément le Tournoi et le Challenge des Ateliers.

La classe vainqueur remportera un trophée, remis en jeu chaque année.

Présentation et règlement du Tournoi

Présentation

2 tournois sont organisés en parallèle avec un tournoi catégorie « filles » et un tournoi catégorie « garçons ».

Le tournoi s'organise avec une phase de poule le matin et des phases finales l'après-midi.

Cette journée est arbitrée par des jeunes officiels UNSS et encadrée par des éducateurs du District de Football des Hauts-de-Seine.

Un tirage au sort réalisé en présence de personnes du Conseil départemental des Hauts-de-Seine et du District des Hauts-de-Seine de football avant les rencontres permettra de constituer les poules. Cette composition des poules sera divulguée seulement le Jour J.

Un réajustement sera effectué dans les poules dans la mesure où celles-ci présentent trop d'exempts.

Le terrain de jeu

* Demi-terrain réglementaire

* but de 6 m X 2 m 10 (tolérance 2 m) ; 7 m 32 X 2 m 44

* cercle central de 6 m de rayon

* pénalty 9 m (11 m si but de 7,32 m)

Surface de réparation 13 m

Le nombre de joueurs

- Il est recommandé que l'équipe soit au moins constituée de **8 à 15 joueurs** au maximum.

- Les remplacements se font à la volée dans la zone définie. Un joueur remplaçant ne peut entrer en jeu que lorsque le remplacé est sorti du terrain.

- Le jour J, si l'équipe est composée de moins de 6 joueurs sur le terrain, l'équipe est déclarée *forfait* à tout moment du Tournoi. Par contre si celle-ci ne peut aligner que 6 ou 7 joueurs, **l'adversaire reste à 8 joueurs sur le terrain.**

L'équipement des joueurs

- Une tenue sportive est obligatoire : short ou survêtement et tee-shirt ou maillot. Les élèves avec des vêtements de ville (jeans ...) seront exclus.

- Les joueurs portent de préférence des baskets, mais en fonction du terrain, les chaussures stabilisées seront autorisées.

Crampons aluminium et moulés sont interdits.

Protège-tibia toléré.

- L'enseignant doit se munir d'un jeu de chasubles ou de maillots, d'un ballon, d'un sifflet et d'un chronomètre.

L'arbitre

- Les rencontres seront arbitrées par de jeunes arbitres UNSS.

- Il est le seul juge quant à l'application des lois du jeu, des fautes commises et des sanctions à prendre.

- Les réserves devront être déposées et signées par l'enseignant responsable de l'équipe en présence de l'enseignant responsable de l'équipe adverse.

- Un joueur blessé doit sortir du terrain ; il ne pourra rentrer que lorsque le jeu aura repris.

- Dans tous les cas, seul l'arbitre peut autoriser le retour d'un joueur blessé sur le terrain.

ACTIONS SPORTIVES



- L'arbitre peut aussi prendre des mesures à l'encontre des remplaçants, des joueurs exclus temporairement, avertis et expulsés de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable (refoulement derrière la main courante).
- L'arbitre est le seul acteur de jeu apte à juger du temps supplémentaire à accorder (arrêts de jeu). Chaque équipe disputera le même nombre de matches.

Durée d'un match = 8 minutes

Lors des matches de poule le décompte des points se fait de la façon suivante :

- ☒ Victoire = 4 points
- ☒ Nul = 2 points
- ☒ Défaite = 1 point
- ☒ Défaite par pénalité = 0 point

☒ Forfait : équipe ne se présentant pas au match = 0 point / l'équipe adverse = Victoire + 3 buts de comptabilisés.

A l'issue des matches de poule un classement est effectué afin de déterminer les rencontres de classement.

Suite à ce classement, toutes les équipes participeront à des matches par niveau qui permettront d'établir le classement général.

Détail des lois du tournoi

Le coup d'envoi et la reprise du jeu

- L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide sur quel but elle va attaquer lors de la première mi-temps. L'autre équipe procède au coup d'envoi.
- Au début de la partie : les deux équipes étant sur le terrain, l'arbitre appellera à lui les 2 capitaines d'équipes afin de procéder au tirage au sort.
- Il est possible de marquer directement un but sur un coup d'envoi.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté (a bougé) vers l'avant.
- Pour commencer la partie, la reprendre après la mi-temps et après chaque but marqué, l'arbitre fera procéder au COUP D'ENVOI.

Placement :

- Joueurs : dans chaque camp respectif, les adversaires de l'équipe qui donne le coup d'envoi doivent se trouver à 6 m du ballon (rayon du cercle central).
- Ballon : sera placé au centre, devra être joué et sera en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant.

Le ballon en jeu et hors du jeu, quand :

- il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air.
- le jeu a été arrêté par l'arbitre.

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations.

On ne peut jamais accorder un coup franc ou toute autre sanction technique si le ballon n'est plus en jeu, mais seulement notifier une sanction administrative (avertissement ou exclusion).

Le but marqué

Un but est marqué quand le ballon a ENTIÈREMENT franchi la ligne de but (en l'air ou au sol entre les montants et sous la barre transversale), sous réserve qu'aucune infraction aux lois du jeu n'ait été commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.

L'équipe qui aura marqué le plus de buts aura match gagné. Quand les équipes ne marquent pas de buts, ou marquent le même nombre de buts, le match est déclaré nul.

Le hors-jeu

Dans le football à sept, un joueur est en position de " HORS-JEU ", DANS LA ZONE DES 13 M ADVERSES, s'il est plus rapproché de la ligne de but adverse que l'avant-dernier adversaire ayant le ballon et au moment où celui-ci est joué par un coéquipier.

Un joueur n'est pas en position de " HORS-JEU " quand il ne se trouve pas dans la zone des 13 m adverses, ou s'il se trouve à la même hauteur que les deux derniers défenseurs ou de l'avant-dernier défenseur.

Il n'y a pas d'infraction de hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement (sur un coup de pied de but, sur une rentrée de touche et sur un corner).

Les fautes et comportement antisportif

Tous les coups francs prévus comme sanctions ou reprise de jeu sont directs.

L'arbitre, appréciant la gravité de la faute, peut accorder à l'équipe adverse, soit un coup franc direct, soit un coup de pied de pénalité qui est donné, face au but, à une distance de 13 mètres (sans mur), mais dans son propre camp :

- commet intentionnellement une des 10 fautes référencées dans le coup franc direct,
- enfreint avec persistance les lois du jeu,
- désapprouve par paroles ou par gestes les décisions de l'arbitre,
- se rend coupable de conduite inconvenante,
- tient des propos injurieux ou grossiers,
- agit volontairement contre l'esprit du jeu, par exemple en jouant le ballon avec la main pour arrêter une attaque adverse ou en passant un croc en jambe à un adversaire, alors qu'il se trouve débordé.

Toutes les fautes commises intentionnellement dans la zone des 13 mètres par l'équipe défendant et passibles d'un coup franc direct, entraînent bien entendu un coup de pied de réparation.

Si le gardien de but se saisit du ballon avec les mains sur une passe volontaire du pied de son partenaire, la sanction est un coup franc direct à 13 mètres face au but avec mur à 6 mètres.

Les coups francs et coups de pied de pénalité

Tous les coups francs sont directs, et la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres.

ATTENTION : coup de pied de pénalité, sanction spécifique au football à 7.

- L'arbitre appréciant la gravité de la faute accordera un coup de pied de pénalité quand une faute entraînant un coup franc direct est commise par un joueur en dehors de sa propre surface de réparation, mais dans son propre camp. Il sera donné et exécuté dans les mêmes conditions que le pénalty (face au but), mais le ballon sera placé sur la ligne des 13 m.

Les autres joueurs se placeront derrière la ligne et laisseront seuls le gardien et le tireur ; les adversaires devront se trouver à au moins 6 m du ballon. Un coup de pied de pénalité sanctionnera.

Obligatoirement les fautes effectuées dans la zone des 13 m et l'auteur de la faute recevra un carton : blanc, jaune ou rouge

Le coup de pied de réparation

Seuls le gardien de but et le tireur clairement identifiés se feront face, les autres joueurs se tiendront en dehors de la surface de jeu des 13 m et à 6 m du ballon. Le gardien devra se tenir sur la ligne de but, entre les montants de but face au tireur (le gardien est autorisé à se déplacer latéralement sur sa

ligne de but). **Le tireur n'est pas autorisé à faire de la tromperie ou à tirer en deux temps.** L'arbitre devra obligatoirement donner l'exécution du tir par un coup de sifflet. Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé vers l'avant.

Le tireur n'a pas le droit de rejouer le ballon une seconde fois avant qu'un autre joueur ne l'ait touché (coup franc indirect contre lui). Si un corps étranger arrête le ballon dans sa trajectoire, le coup de pied de réparation est à refaire. Si un coup de pied de réparation est donné à la fin du temps réglementaire, le temps est prolongé pour l'exécution de celui-ci. Un but pourra être marqué directement dans le but adverse à partir d'un coup de pied de réparation.

L'épreuve des tirs au but (à partir des matches de classement)

Pour départager 2 équipes à égalité après le temps réglementaire en match de classement.

- Cette épreuve se déroule IMMEDIATEMENT après la fin de la partie, sans regagner les gradins.
- L'arbitre désignera le but sur lequel les tirs seront effectués.
- Il procédera au tirage au sort pour désigner l'équipe qui botte le premier coup de pied.
- Le gagnant du « toss » choisit de tirer en premier ou en second.
- Chaque joueur en jeu, à l'issue du match, tire un coup de pied au but, ce qui amène à une première SERIE de SEPT coups de pied par équipe si aucune équipe n'a eu de joueur expulsé (l'équipe ayant eu un joueur expulsé ne pourra faire tirer que 6 joueurs).
- Toute équipe terminant un match avec un plus grand nombre de joueurs que l'équipe adverse est tenue d'égaliser ce nombre à la baisse et de communiquer à l'arbitre le nom du joueur exclu de la procédure.
- Les tirs sont effectués alternativement, les gardiens permutant à chaque fois.
- Tous les joueurs, à l'exception des gardiens de but et celui donnant le coup de pied, doivent rester à l'intérieur du rond central pendant l'exécution des tirs.
- Si, après la 1ère série, les équipes ont obtenu le même nombre de buts, l'épreuve se poursuit, un joueur de chaque équipe tirant à nouveau, jusqu'à ce qu'une équipe ait obtenu un but de plus que l'autre pour un nombre identique de tirs effectués.
- L'équipe qui totalise le plus grand nombre de buts est déclarée gagnante.

La rentrée de touche

Elle doit s'effectuer à la main dans la zone de hors-jeu de l'équipe qui bénéficie de la touche (lancer le ballon en jeu, par-dessus la tête avec les 2 mains, étant en face du terrain, ayant une partie de chaque pied au sol sur ou à l'extérieur de la ligne de touche, à moins d'un mètre). Le ballon est en jeu dès qu'il a quitté les mains du joueur effectuant la touche. Un but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche. Si le ballon, sur rentrée de touche, ressort du terrain par la ligne de but, il y a :

- dégagement aux 9m, si c'est la ligne de but adverse,
- coup de pied de coin, si c'est la ligne de but propre.

Dans le cas où le ballon n'aurait pas franchi la ligne de touche, la rentrée de touche serait à refaire par la même équipe. Si la rentrée de touche n'a pas été faite régulièrement, elle sera recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

Le joueur effectuant la touche ne doit pas être gêné par un adversaire trop rapproché.

Remarques :

- pas de hors-jeu sur une rentrée de touche.
- sur une rentrée de touche (main), le gardien de but ne peut se saisir du ballon avec ses mains si celui-ci est envoyé directement par un partenaire : sanction coup franc indirect à l'endroit où il s'est saisi du ballon.

Le coup de pied de but

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquant, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué, il sera placé à une distance de 9 m maximum à droite ou à gauche du point de coup de pied de réparation et sera relancé du pied directement dans le jeu au-delà de la surface de 13 m par un joueur de l'équipe défendant, lequel ne pourra rejouer le ballon avant qu'il n'ait été touché ou joué par un autre joueur.

Un but pourra être marqué dans le but adverse directement sur un tel coup de pied. Les joueurs de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur bottant le coup de pied de but devront se trouver en dehors de la surface de 13 m jusqu'à ce que le ballon ait été botté hors de celle-ci.

Le coup de pied de coin

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendant, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué, un coup de pied de coin sera donné par un joueur de l'équipe attaquant. Le ballon doit être placé dans l'arc de cercle du drapeau de coin le plus proche. C'est à cet endroit que le ballon sera botté. Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.

Un but pourra être marqué directement dans le but adverse sur un tel coup de pied. Les joueurs de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur bottant le coup de pied de coin ne pourront s'approcher à moins de 6 m du ballon avant que celui-ci ne soit en jeu.

Rappel

- le gardien de but est considéré comme étant en possession du ballon dès qu'il le touche par une partie quelconque de ses mains ou de ses bras. Il est également en possession du ballon au moment où il le fait ricocher intentionnellement sur la main ou sur le bras.

En revanche, il n'est pas en possession du ballon quand, de l'avis de l'arbitre, le ballon rebondit accidentellement sur le gardien de but, par exemple après une interception.

- **un joueur peut effectuer une passe en retrait au gardien de but de son équipe, mais uniquement de la tête, de la poitrine ou du genou.**

Il est rappelé aux arbitres :

- qu'ils ne doivent pas autoriser les gardiens de but à tenir le ballon dans les mains (bras) pendant plus de 6 secondes.

- de prendre les mesures qui s'imposent vis à vis de l'utilisation frauduleuse, et rarement sanctionnée, des bras dans la surface de réparation sur les coups de pieds arrêtés.

- de sanctionner les pertes de temps provoquées par les gardiens de but.

Le carton blanc

Exclusion temporaire

Le carton blanc entraîne une exclusion d'une durée de 3 minutes, notifié par l'arbitre à un joueur ayant commis sa première faute passible d'un avertissement.

Le carton blanc a un objectif uniquement préventif et éducatif.

1. L'arbitre utilisera le carton blanc pour toutes les fautes passibles d'avertissement :

Comportement antisportif,

- désapprobation en paroles ou en actes,

- enfreindre avec persistance les lois du jeu,

- retarder la reprise du jeu,

- ne pas respecter la distance requise lors d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc,

- pénétrer ou revenir sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre,

- quitter délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre.

ACTIONS SPORTIVES



2. L'arbitre notifiera au joueur la sanction à l'aide d'un carton blanc.
3. Le joueur exclu temporairement ne pourra être remplacé durant la durée de la sanction.
4. La durée de la sanction écoulée, le joueur rentrera sur le terrain lors d'un arrêt de jeu
5. Au cas où une rencontre devrait se terminer alors qu'une sanction temporaire est en cours, la sanction sera considérée comme purgée. Cependant le joueur sanctionné ne pourra pas participer à l'éventuelle série de tirs au but. Dans ce cas l'autre équipe égalisera le nombre de ses joueurs à la baisse.

Chaque carton rouge durant le tournoi disqualifie l'équipe.

Chaque carton jaune enlève 1 point à l'équipe sur le résultat final du match concerné.

Ex : match gagné avec 1 carton jaune, l'équipe ne remporte que 3 points au lieu de 4.

Présentation et règlement du Challenge des Ateliers

Présentation

Organisé sous la forme d'ateliers techniques reprenant quelques fondamentaux techniques (conduite de balle - tir - vitesse - précision), ce challenge développe la mise en valeur d'habiletés techniques sous forme de relais que les élèves auront travaillées lors du cycle d'initiation.

L'atelier obligatoire

Cet atelier « maîtrise individuelle du ballon en mouvement » sera obligatoire et évalué, il alliera à la fois la maîtrise du ballon en mouvement sous forme de parcours en conduite de balle et la précision du tir par la finition sur un but.

Cet atelier doit être réalisé par tous les joueurs qui composent l'équipe afin d'accéder au classement général donnant le titre de vainqueur du Trophée Football, à 9h30 avant le début du tournoi.

Les ateliers facultatifs

Ils seront en libre accès et non obligatoires, ils reprendront les thèmes suivants :

- « **vitesse et précision** »
- « **puissance de frappe** »

Les équipes catégorie « filles » et les équipes catégorie « garçons » participeront aux mêmes ateliers.

Exemple d'atelier « obligatoire » pouvant être mis en place :

