



## Vers le Football Règlement GS-CP



Conditions matérielles	<p><b>Le terrain :</b> surface de jeu 15 à 20 m x 24 m (adaptable en fonction du lieu)</p> <p><b>Les buts :</b> 4 m de large et 1,5 m de haut, délimités par des piquets (constri-foot)</p> <p><b>La tenue :</b> crampons interdits</p> <p><b>Le ballon :</b> un ballon de football taille 4</p>	
Composition des équipes	4 joueurs = 3 joueurs de champ + 1 gardien (+ les remplaçants) Au cours de chaque match tout le monde joue.	
Durée des rencontres	<b>4' par match</b> sans pause et sans changement de camp (à adapter selon le type de tournoi)	
Points	Pour chaque match joué, <b>on comptabilise les points (buts) marqués pendant le match</b> pour donner le gagnant du match. Pour un tournoi, cumul des points totaux de tous les matchs. Pas de classement général.	
Règles du jeu	<p><b>Les joueurs :</b> Le gardien de but peut prendre le ballon avec les mains dans la surface de but (6 m, délimitée par 2 plots sur les lignes de touche).</p> <p><b>L'engagement :</b> il se fait au centre du terrain au début du match et après chaque but marqué (adversaires à 6 m sur leur ligne de surface de but entre les deux plots).</p> <p><b>Le hors-jeu :</b> pas de hors-jeu.</p> <p><b>La remise en jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toute remise en jeu se fait au pied. Les adversaires sont à au moins 3 m du ballon sauf pour la remise en jeu du gardien où les adversaires sont à 6 m soit sur la ligne de surface de but entre les deux plots.</li> <li>- Remise en jeu de la touche par une conduite de balle (le joueur pousse le ballon pour avancer).</li> <li>- Lorsque le ballon est mis hors des lignes de but par un défenseur ou un attaquant, la remise en jeu se fait par le gardien (pas de corner) à un point quelconque de sa surface. Les partenaires peuvent se répartir où ils veulent.</li> </ul>	
Indication arbitrage	Arbitrage par l'adulte. Comptage des buts par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe). L'arbitre peut se positionner à la <b>distance minimale</b> que ne doivent pas dépasser les adversaires lors d'une remise en jeu (à 3 m ou à 6 m). Modalité d'aide à la remise en jeu en cas de faute : l'enfant fait une conduite de balle.	
Préconisation	Afin de favoriser la diversité des postes et le temps de jeu pour tous les enfants, pour chacune des équipes lorsqu'il y a un but, les gardiens changent et au moins un remplaçant rentre sur le terrain.	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Conduire, passer, dribbler, contrôler et tirer.	Toucher le ballon avec les bras, les mains (sauf le gardien de but).
Faire obstacle à la progression de l'adversaire.	Bousculer violemment un adversaire, le tacler.
Prendre le ballon sans toucher l'adversaire.	Lever le pied avec agressivité au-dessus du ballon.
<b>Les sanctions :</b> toute faute est sanctionnée par un coup franc direct à l'avantage de l'adversaire, à l'endroit où elle a été commise (adversaires à 3 m).	



## Vers le Football Règlement CE1-CE2



En rouge : évolution par rapport au règlement des GS/CP

Conditions matérielles	<p><b>Le terrain :</b> surface de jeu <b>20 m x 30 m</b> (adaptable en fonction du lieu)</p> <p><b>Les buts :</b> 4 m de large et 1,5 m de haut, délimités par des piquets (constri-foot)</p> <p><b>La tenue :</b> crampons interdits</p> <p><b>Le ballon :</b> un ballon de football taille 4</p>	
Composition des équipes	<p>5 joueurs = 4 joueurs de champ + 1 gardien (+ les remplaçants)          Au cours de chaque match tout le monde joue.  <b>L'équipe sur le terrain est mixte (garçon-fille).</b></p>	
Durée des rencontres	<p><b>6' par match</b> sans pause et sans changement de camp (à adapter selon le type de tournoi)</p>	
Points	<p>Pour chaque match joué, <b>on comptabilise les points (buts) marqués pendant le match</b> pour donner le gagnant du match <b>auquel on ajoute les points du match (Victoire 3 points - Nul 2 points - Défaite 1 point)</b>.          Pour un tournoi, cumul des points totaux de tous les matchs.</p>	
Règles du jeu	<p><b>Les joueurs :</b> Le gardien de but peut prendre le ballon avec les mains dans la surface de but (6 m délimitée par 2 plots sur les lignes de touche).</p> <p><b>L'engagement :</b> il se fait au centre du terrain au début du match et après chaque but marqué (adversaires sur leur ligne de surface de but entre les deux plots).</p> <p><b>Le hors-jeu :</b> pas de hors-jeu. <b>Si une équipe n'a pas le ballon, aucun de ses joueurs ne peut rester dans la surface de but adverse délimitée par les plots.</b></p> <p><b>La remise en jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toute remise en jeu se fait au pied. Les adversaires sont à au moins 3 m du ballon sauf pour la remise en jeu du gardien où les adversaires sont à 6 m soit sur la ligne de surface de but entre les deux plots.</li> <li>- Remise en jeu de la touche par une conduite de balle (le joueur pousse le ballon pour avancer) <b>ou par une passe directe. Un but ne peut être marqué de la touche.</b></li> <li>- Lorsque le ballon est mis hors des lignes de but par un défenseur ou un attaquant, la remise en jeu se fait par le gardien (pas de corner) à un point quelconque de sa surface. Les partenaires peuvent se répartir où ils veulent.</li> <li>- <b>Lorsque le gardien récupère le ballon en cours de jeu, il doit relancer à la main.</b></li> </ul>	
Indication arbitrage	<p><b>Arbitrage de deux enfants ensemble pour les sorties de ballon et les buts (un sur chaque ligne de touche) ; arbitrage de l'adulte pour les fautes et les litiges.</b> Comptage des buts par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe puis ajout des points de match selon le gain, le nul ou la défaite). <b>L'adulte remplit la fiche tournoi.</b></p> <p>L'arbitre peut se positionner à la <b>distance minimale</b> que ne doivent pas dépasser les adversaires lors d'une remise en jeu (à 3 m ou à 6 m).</p>	
Préconisation	<p>Afin de favoriser le temps de jeu pour tous les enfants, pour chacune des équipes lorsqu'il y a un but, au moins un remplaçant rentre sur le terrain. Aide de l'adulte.</p>	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Conduire, passer, dribbler, contrôler et tirer.	Toucher le ballon avec les bras, les mains (sauf le gardien de but <b>dans la surface de but</b> ).
Faire obstacle à la progression de l'adversaire.	Bousculer violemment un adversaire, le tacler de manière illicite.
Prendre le ballon sans toucher l'adversaire.	Lever le pied avec agressivité au-dessus du ballon.
<p><b>Les sanctions :</b> toute faute est sanctionnée par un coup franc direct à l'avantage de l'adversaire, à l'endroit où elle a été commise (adversaires à 3 m). <b>Les fautes graves sont sanctionnées par une exclusion temporaire du joueur de 30''.</b></p>	



## Vers le Football Règlement CM1-CM2



En rouge : évolution par rapport au règlement des CE1/CE2

<p>Conditions matérielles</p>	<p><b>Le terrain :</b> surface de jeu <b>25 m x 35 m</b> (adaptable en fonction du lieu)  <b>Les buts :</b> 4 m de large et 1,5 m de haut, délimités par des piquets (constri-foot)  <b>La tenue :</b> crampons interdits  <b>Le ballon :</b> un ballon de football taille 4</p>	
<p>Composition des équipes</p>	<p>5 joueurs = 4 joueurs de champ + 1 gardien (+ les remplaçants)          Au cours de chaque match tout le monde joue.          L'équipe sur le terrain est mixte (garçon-fille).</p>	
<p>Durée des rencontres</p>	<p><b>8' par match</b> sans pause et sans changement de camp (à adapter selon le type de tournoi)</p>	
<p>Points</p>	<p>Un but vaut deux points (bonus) si au moins trois joueurs de champs différents ont touché la balle.          Victoire 4 points - Nul 2 points - Défaite 1 point.          Pour un tournoi, cumul des points totaux de tous les matchs. En cas d'équipe exæquo en tournoi, départager selon les points pénalisés puis départager selon le goal-average.</p>	
<p>Règles du jeu</p>	<p><b>Les joueurs :</b> Le gardien de but peut prendre le ballon avec les mains dans la surface de but (6 m, délimitée par 2 plots sur les lignes de touche).  <b>L'engagement :</b> il se fait au centre du terrain au début du match et après chaque but marqué (adversaires sur leur ligne de surface de but entre les deux plots).  <b>Le hors-jeu :</b> pas de hors-jeu. Si une équipe n'a pas le ballon, aucun de ses joueurs ne peut rester dans la surface de but adverse délimitée par les plots.  <b>La remise en jeu :</b>          - Toute remise en jeu se fait au pied. Les adversaires sont à au moins 3 m du ballon <b>y compris pour la remise du gardien.</b>          - Remise en jeu de la touche par une conduite de balle (le joueur pousse le ballon pour avancer) ou par une passe directe. Un but ne peut être marqué de la touche.          - Lorsque le ballon est mis hors des lignes de but par un défenseur, la remise en jeu se fait par un joueur attaquant par un coup de pied de coin (corner) ou une conduite de balle.          - Lorsque le ballon est mis hors des lignes de but par un attaquant, la remise en jeu se fait par le gardien à un point quelconque de sa surface.          - Lorsque le gardien récupère le ballon en cours de jeu, il doit relancer à la main (pas de ballon levé).  <b>Autres :</b>          Au cours du jeu, les ballons ne peuvent être levés au-dessus de la taille des joueurs (environ 1 m).          Un buteur ne peut marquer deux fois de suite.</p>	
<p>Indication arbitrage</p>	<p>Arbitrage à trois : <b>deux enfants</b> pour les sorties de ballon et les buts (un sur chaque ligne de touche), <b>un autre pour</b> les fautes et les litiges, <b>recours à l'adulte si litige pour une faute style demande vidéo.</b>          Comptage des buts par un enfant <b>avec un arbitre qui compte les bonus</b> (ex : notation des points sur une fiche résultat préconçue). <b>Un enfant</b> remplit la fiche de tournoi.</p>	
<p>Préconisation</p>	<p>Afin de favoriser le temps de jeu pour tous les enfants, pour chacune des équipes lorsqu'il y a un but, au moins un remplaçant rentre sur le terrain. <b>Autogestion des enfants sous le regard de l'adulte.</b></p>	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
<p>Conduire, passer, dribbler, contrôler et tirer.</p>	<p>Toucher le ballon avec les bras, les mains (sauf le gardien de but dans la surface de but).</p>
<p>Faire obstacle à la progression de l'adversaire.</p>	<p>Bousculer violemment un adversaire, le tacler de manière illicite. Lever le pied avec agressivité au-dessus du ballon.</p>

Prendre le ballon sans toucher l'adversaire.	Contester les décisions des arbitres. Fautes graves.
<p><b>Les sanctions :</b> toute faute est sanctionnée par un coup franc direct à l'avantage de l'adversaire, à l'endroit où elle a été commise (adversaires à 3 m). Les fautes graves sont sanctionnées par une exclusion temporaire de 30'' ou définitive. En cas de faute dans la surface de but, l'arbitre accorde un pénalty tiré à 6 m.</p> <p>Chaque faute grave sera pénalisée par un point sur le score final du match (but en moins). Exemple : L'équipe A à 4 buts et l'équipe B en a 3. Si il y a une faute grave de l'équipe A alors son score deviendra 3. Les deux équipes seront donc à égalité.</p>	

### Exemple de fiche de score CM1- CM2

Equipes Poule de 4	Calculs	Ordre des matchs et score (barre pour un but, croix pour un but bonus) Victoire 4 pt, match nul 2 pt, Défaite 1 pt						Total	Classement
		1	2	3	4	5	6		
A : .....	But - pénalités		■		■		■		
	Points match		■		■		■		
B : .....	But - pénalités		■	■		■			
	Points match		■	■		■			
C : .....	But - pénalités	■			■	■			
	Points match	■			■	■			
D : .....	But - pénalités	■		■				■	
	Points match	■		■				■	

Case blanche : équipes qui jouent – Case grise : arbitrage – Case noire : repos

Equipe Poules de 5	Calculs	Ordre des matchs et score (barre pour un but, croix pour un but bonus) Victoire 4 pt, match nul 2 pt, Défaite 1 pt										Total	Classement
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
A : .....	But - pénalités		■		■	■		■		■	■		
	Points match		■		■	■		■		■	■		
B : .....	But - pénalités		■	■		■	■		■	■			
	Points match		■	■		■	■		■	■			
C : .....	But - pénalités	■		■		■	■		■	■		■	
	Points match	■		■		■	■		■	■		■	
D : .....	But - pénalités	■		■	■		■	■		■		■	
	Points match	■		■	■		■	■		■		■	
E : .....	But - pénalités		■		■		■		■		■		
	Points match		■		■		■		■		■		

Case blanche : équipes qui jouent – Case grise : arbitrage – Case noire : repos

GS/CP	CE1/CE2	CM1/CM2
<p>Arbitrage par l'adulte Comptage des buts par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe)</p>	<p>Arbitrage de deux enfants ensemble pour les sorties de ballon et les buts (un sur chaque ligne de touche) ; arbitrage de l'adulte pour les fautes et les litiges. Comptage des buts par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe puis ajout des points de match selon le gain, le nul ou la défaite). L'adulte remplit la fiche tournoi.</p>	<p>Arbitrage à trois : deux enfants pour les sorties de ballon et les buts (un sur chaque ligne de touche), un autre pour les fautes et les litiges, recours à l'adulte si litige pour une faute style demande vidéo. Comptage des buts par un enfant avec un arbitre qui compte les bonus (ex : notation des points sur une fiche résultat préconçue). Un enfant remplit la fiche de tournoi.</p>
<p><b>Travail pédagogique au niveau de l'arbitrage</b> <b>Progression de travail avec les élèves</b></p>		
	<p>Postulat que les élèves savent repérer correctement qu'il y a eu point.</p>	<p>Postulat que les élèves savent arbitrer les sorties de balle et les points marqués. Les élèves ont déjà vécu le rôle de juge de touche et de point. Ceux qui se sentent les plus à l'aise arbitrent sur le terrain.</p>
<p><b>Objectif : donner le point à la bonne équipe</b> 1. Les élèves comptent les buts lorsque l'arbitre les annonce. Les élèves place un bouchon dans le seau de l'équipe de la couleur (aide avec des bouchons de la même couleur). L'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui marque. 2. Les élèves comptent les buts lorsque l'arbitre les annonce. Ils retrouvent l'équipe qui a marqué. Les élèves qui s'occupent d'une équipe sont placés du côté du terrain où l'équipe marque. Les élèves place un bouchon dans le seau de l'équipe de la couleur (aide avec des bouchons de la même couleur). L'arbitre annonce simplement qu'il y a un but et désigne là où il y a eu but. 3. Les élèves comptent les buts lorsque l'arbitre les annonce. Ils retrouvent l'équipe qui a marqué. Les élèves sont au milieu du terrain. Les élèves place un bouchon dans le seau de l'équipe de la couleur (aide</p>	<p><b>Objectif : repérer le lieu de sortie de la balle</b> 1. Deux élèves, un pour chaque moitié de terrain dans le sens de la longueur et ceci pour les deux longueurs, annoncent l'endroit de sortie du ballon sur leur secteur (ils se placent au niveau de la sortie). L'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui doit avoir la balle : ex « sortie, bleue ». 2. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent l'endroit de sortie du ballon sur leur longueur (ils se placent au niveau de la sortie). L'arbitre montre le sens du jeu pour désigner l'équipe qui doit avoir la balle. <b>Objectif : repérer quelle équipe a sorti la balle</b> 3. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur. L'arbitre annonce « sortie » et montre le lieu de celle-ci. Il valide la décision de l'élève. <b>Objectif : associer le repérage</b></p>	<p><b>Objectif : Repérer la faute de jeu</b> 1. Deux élèves en même temps arbitrent les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte ne juge que les fautes sur l'adversaire. 2. Un élève arbitre les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte ne juge que les fautes sur l'adversaire. <b>Objectif : Repérer la faute sur l'adversaire</b> 3. Deux élèves en même temps arbitrent les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte ne juge que les fautes de jeu. 4. Un élève arbitre les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des</p>

<p>avec des bouchons de la même couleur).</p> <p>L'arbitre annonce simplement qu'il y a but.</p> <p><b>Objectifs : observer que la balle donne le point et donner le point à la bonne équipe</b></p> <p>4. Les élèves comptent les buts lorsqu'un camarade les annonce. L'arbitre annonce valide auprès des élèves compteurs s'il y a but.</p> <p>5. Les élèves comptent les buts après qu'ils les aient eux-mêmes annoncés. L'arbitre annonce valide auprès des élèves compteurs s'il y a but.</p>	<p><b>de l'équipe qui a sorti la balle et le lieu de sortie</b></p> <p>4. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent la sortie et l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur « sortie, bleue ».</p> <p>L'arbitre montre uniquement le lieu de celle-ci. Il valide la décision de l'élève.</p> <p>5. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent la sortie et l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur « sortie, bleue ». Ils montrent aussi le lieu de sortie de la balle. L'arbitre valide la décision de l'élève.</p> <p><b>Objectif : associer le jugement de touche et le jugement du point</b></p> <p>6. Deux élèves, un pour chaque moitié de terrain dans le sens de la longueur et ceci pour les deux longueurs, annoncent l'endroit de sortie du ballon sur leur secteur (ils se placent au niveau de la sortie), annoncent l'équipe qui doit jouer la balle. Les deux élèves placés du côté d'un but annoncent la marque et indiquent l'équipe qui doit avoir la balle : ex « but équipe verte, balle aux bleus ».</p> <p>L'arbitre valide la décision du ou des deux élèves.</p> <p>7. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent la sortie et l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur « sortie, bleue ». Ils montrent aussi le lieu de sortie de la balle. Les deux élèves annoncent la marque et indiquent l'équipe qui doit avoir la balle : ex « but équipe verte, balle aux bleus ».</p> <p>L'arbitre valide la décision de l'élève.</p> <p><b>Objectif : juger la touche et identifier et prendre en compte</b></p>	<p>mains au hand, croche pied au foot..).</p> <p>L'arbitre adulte ne juge que les fautes de jeu.</p> <p><b>Objectif : associer la faute de jeu et la faute sur l'adversaire</b></p> <p>5. Deux élèves en même temps arbitrent les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot..) et les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle.</p> <p>L'arbitre adulte est un recours et peut intervenir quand il le souhaite.</p> <p>6. Un élève arbitre les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot..) et les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle.</p> <p>L'arbitre adulte est un recours et peut intervenir quand il le souhaite.</p> <p>7. Un élève arbitre les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot..) et les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle.</p> <p>L'arbitre adulte est un recours mais uniquement sur demande vidéo.</p> <p><b>Objectif : juger la touche et identifier et prendre en compte la valeur du point marqué</b></p> <p>8. L'élève saura attribuer le nombre de points selon la caractéristique de l'action (au basket le fait de toucher le panier</p>
---	--	---

	<p><b>la valeur du point marqué</b>        8. L'élève saura attribuer le nombre de points selon la caractéristique de l'action (au basket sur le fait de toucher le panier ou de marquer pour une marque maximale par attaque ; marque bonus en fonction du lieu de tir en hand).</p>	<p>ou marquer pour une marque maximale par attaque ; marque bonus sur nombre de passes en hand et en foot ; marque bonus en rugby pour lieu de l'essai, point de pénalité pour faute grave caractérisée en foot)</p> <p><b><u>Le recours à la vidéo</u></b>        Dans tous les cas, l'élève qui arbitre au milieu a le droit de faire un recours vidéo. Ce recours permet d'obtenir l'avis de l'adulte. Pour cela il place ses doigts en carré signifiant un écran et va voir l'adulte.</p>
--	---	---