

COUPE DU MONDE DE FOOTBALL
DES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES FRANÇAIS
À L'ÉTRANGER

LE RÈGLEMENT

SOMMAIRE

1 - Le terrain et ses dimensions	P.3
2 - Le ballon et les joueurs	P.3
3 - L'équipement	P.3
4 - Les arbitres	P.3/4
5 - Les superviseurs	P.4
6 - Les rencontres et les points attribués	P.4
7 - Le ballon en jeu, hors du jeu, le but	P.4
8 - Le hors-jeu	P.4
9 - Les coups francs et le penalty	P.4
10 - L'épreuve de tir au but	P.4
11 - La rentrée de touche	P.4
12 - Le coup de pied de but	P.5
13 - Le coup de pied de coin	P.5
14 - Le tournoi en lui-même	P.5
15 - Le gymkhana	P.6
16 - Les récompenses	P.6
17 - Les matchs de gala	P.6
18 - NOTA	P.6



1 - LES TERRAINS ET LEURS DIMENSIONS

Les rencontres se joueront sur 3 terrains en herbe:

longueur 60 m; largeur 37 m.

Buts: longueur 5 m; hauteur 2 m.

Les surfaces de réparation font 13 m de profondeur sur toute la largeur du terrain.

Le point de pénalty est à 9 m du but.

Le cercle central a un rayon de 6 m.

2- LE BALLON ET LES JOUEURS

Le ballon utilisé sera de taille n°4.

Tous les joueurs doivent être nés en 2001 ou 2002.

Les équipes se composent de dix joueurs (1 gardien de but, 6 joueurs de champs et 3 remplaçants). Chaque équipe aura au moins 3 joueuses présentes sur le terrain et ce durant la totalité de la rencontre.

Le remplacement ne peut se faire que lors d'un arrêt de jeu et avec l'accord de l'arbitre.

Un joueur « remplacé » peut reprendre part à la rencontre.

Une équipe présentant moins de 6 joueurs sur le terrain est déclarée forfait.

3 - L'ÉQUIPEMENT

L'équipement ou la tenue du joueur ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres. Les montres, chaînes et bracelets sont interdits.

Un maillot numéroté, un short et des bas de couleur identique pour tous les joueurs de champs de chaque équipe. Les protège-tibias sont également obligatoires. Les chaussures seront adaptées à la surface de jeu.

Le gardien de but devra porter des couleurs le distinguant des autres joueurs des deux équipes et de l'arbitre.

Nous recommandons à chaque équipe de se doter d'un second jeu de maillot. Il peut être identique au premier ou être de couleur différente.

En cas de rencontre entre deux équipes portant les mêmes couleurs, des chasubles seront remises à l'équipe la deuxième désignée.

4 - LES ARBITRES

Les rencontres seront arbitrées par des jeunes arbitres UNSS désignés par l'AEFE.

Une rencontre ne peut se dérouler sans qu'un arbitre soit nommé. Il sera muni d'un sifflet, d'un chronomètre, de deux cartons (jaune et rouge) et d'une fiche de match, remise par la table de marque, sur laquelle il mentionnera le score, les cartons et les buteurs.



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

Lorsque la rencontre est terminée, l'arbitre rapporte la fiche de match à la table de marque pour mettre à jour les différents tableaux.

L'arbitre central ne sera pas assisté par des juges de touche. Les équipes s'auto-arbitreront pour les touches, corners et hors-jeu en exerçant les règles du fair-play.

5 - LES SUPERVISEURS

Chaque rencontre sera supervisée par un membre de l'organisation. Ce dernier aura également une fiche de match qui lui sera remise par la table de marque. Il aura pour mission de récolter des informations sur le fair-play des équipes et sur les joueurs afin de récompenser les meilleurs à la fin du tournoi.

Lorsque la rencontre est terminée, le superviseur rapporte la fiche de match à la table de marque pour mettre à jour les différents tableaux.

6 - LES RENCONTRES ET LES POINTS ATTRIBUÉS

Le tournoi permettra à chaque équipe de disputer 7 matchs. (5 de poule et 2 de classement).

Chaque match se composera de deux périodes de jeu de 20 minutes et d'une mi-temps de 10 minutes.

A chaque match, les deux équipes entreront en colonne derrière l'arbitre. Tous se positionneront au centre du terrain et salueront le public. Les deux capitaines s'échangeront le fanion de leur équipe. Prévoir au minimum sept fanion pour l'ensemble du tournoi.

Match gagné : 4 points
Match nul : 2 points
Match perdu : 1 point

7 - LE BALLON EN JEU ou HORS DU JEU - LE BUT

Le ballon est en jeu du moment où il ne franchit pas la ligne de but ou la ligne de touche.

Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent.

Un but est valable quand le ballon a ENTIÈREMENT franchi la ligne de but.

8 - LE HORS-JEU

Le hors-jeu ne peut être signalé que dans les surfaces de réparation. Un joueur est signalé hors-jeu si, au moment où le ballon est joué par un partenaire dans sa direction, il se situe entre le gardien de but et le dernier défenseur.

Lors de ce tournoi, il n'y aura pas de hors-jeu de position.

Il n'y aura pas non plus de hors-jeu :

- sur un coup de pied de but
- sur une rentrée en touche
- sur un corner

Après un hors-jeu, le jeu sera arrêté et repris par un coup franc indirect au bénéfice de l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

9 - LES COUPS FRANCS ET LE PENALTY

Les coups francs sont directs ou indirects selon la nature de la faute.

Direct : but marqué directement valable.

Indirect : le ballon doit toucher un autre joueur pour que le but soit valable.

Lors d'un coup franc en faveur de la défense dans sa propre zone des 13 mètres, le ballon doit être envoyé en dehors de la zone. Sinon le coup franc sera rejoué.

Le penalty est accordé dans les mêmes conditions que pour le

football à 11, c'est à dire quand l'une des fautes entraînant un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation (surface des 13 mètres).

Le ballon sera placé à 9 mètres de la ligne de but en face des buts.

Seuls le gardien et le tireur se feront face. Les autres joueurs seront placés en dehors de la surface de but.

10 - L'ÉPREUVE DE TIRS AU BUT

Pour départager deux équipes à égalité à la fin du temps réglementaire en match éliminatoire, cette épreuve se déroule IMMÉDIATEMENT à la fin de la rencontre.

Tous les joueurs PRÉSENT SUR LE TERRAIN à l'issue de la rencontre doivent tirer chacun leur tour en alternant les équipes.

Le déroulement de l'épreuve est identique aux règles du football à 11. L'équipe gagnante au tirage au sort choisira de tirer en premier ou en second.

11 - LA RENTRÉE DE TOUCHE

Elle doit s'effectuer à la main. Le ballon est en jeu dès qu'il a quitté les mains du joueur effectuant la touche.

Un but ne peut être marqué directement sur une touche.

Il n'y a jamais de hors-jeu sur une touche.

Si la touche n'est pas faite régulièrement, elle sera recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

Il est interdit de gêner ou d'importuner le joueur effectuant la rentrée en touche.

Sur une rentrée de touche, si celle-ci est réalisée par un partenaire, le gardien ne peut en aucun cas se saisir du ballon avec les mains.

12 - COUP DE PIED DE BUT

Le ballon sera placé à une distance de 3 mètres maximum à droite ou à gauche du point de penalty et sera relancé du pied directement dans le jeu au-delà de la surface de 13 mètres, soit par un joueur de champ soit par le gardien de but.

Si le ballon ne quitte pas la zone des 13 mètres, ou est touché par un autre joueur avant qu'il ne quitte la zone, le coup de pied est à recommencer.

13 - LE COUP DE PIED DE COIN

Le ballon doit être placé dans l'arc de cercle de coin.

Le drapeau ne pourra pas être déplacé.

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

14 - LE TOURNOI EN LUI-MÊME

12 équipes inscrites. Elles seront réparties en deux poules de 6 par tirage au sort le jour de la cérémonie d'ouverture. Pas de tête de série. Voir tableaux ci-contre.

POULE A

A1 :

A2 :

A3 :

A4 :

A5 :

A6 :

POULE B

B1 :

B2 :

B3 :

B4 :

B5 :

B6 :

Tous les matins, du mardi 10 juin au vendredi 13 juin, les équipes de chaque poule s'affrontent afin de déterminer un classement (5 matchs à jouer).

Le samedi 14 juin, match de classement de la façon suivante :

Rencontre 1 : 6° poule A contre 5° poule B

Rencontre 2 : 5° poule A contre 6° poule B

Rencontre 3 : 4° poule A contre 3° poule B

Rencontre 4 : 3° poule A contre 4° poule B

Rencontre 5 : 2° poule A contre 1° poule B

Rencontre 6 : 1° poule A contre 2° poule B

Rencontre 7 : perdant R1 contre perdant R2
(match pour la 11° et 12° place)

Rencontre 8 : gagnant R1 contre gagnant R2
(match pour la 9° et 10° place)

Rencontre 9 : perdant R3 contre perdant R4
(match pour la 7° et 8° place)

Rencontre 10 : gagnant R3 contre gagnant R4
(match pour la 5° et 6° place)

Rencontre 11 : perdant R5 contre perdant R6
(match pour la 3° et 4° place)

Rencontre 12 : gagnant R5 contre gagnant R6 (Finale)

Les rencontres 1, 2 et 3 se joueront en même temps.

Les rencontres 4, 5 et 6 se joueront en même temps.

Les rencontres 7, 8 et 9 se joueront en même temps.

Les rencontres 10 et 11 se joueront en même temps.

La finale se jouera seule et devant toutes les autres équipes.

15 - LE GYMKHANA

En parallèle au tournoi, un atelier, genre gymkhana, sera monté par l'organisation trente minutes avant le passage des participants. Il sera démonté à l'issue, de façon à ne pas avantager les équipes qui passeront les jours suivants.

Chaque équipe devra, le dimanche 8 juin, lors de la réunion plénière avec tous les accompagnateurs, inscrire leurs joueurs et leurs joueuses afin de participer à cet atelier.

Une démonstration de ce gymkhana sera réalisée par un membre de l'organisation, puis par un des trois arbitres UNSS.

Chaque participant devra ensuite réaliser le parcours à son tour sous couvert du chronomètre.

Ordre de passage des joueurs et joueuses de chaque équipe.

Équipes A1, A2, B1 et B2 : le lundi 9 juin de 17H00 à 18H00

Équipes A3, A4, B3 et B4 : le mardi 10 juin de 18H00 à 19H00

Équipes A5, A6, B5 et B6 : le mercredi 11 juin de 18H00 à 19H00

16 - LES RÉCOMPENSES

Collectives :

Les équipes qui termineront aux première, deuxième et troisième places du tournoi.

L'équipe qui aura respecté le plus le fair-play.

Individuelles :

La meilleure joueuse

Le meilleur joueur

La meilleure buteuse

Le meilleur buteur

La meilleure au gymkhana

Le meilleur au gymkhana

17 - LES MATCHS DE GALA

Deux matchs de gala seront organisés, peut-être en présence de Lilian THURAM.

Le premier match se déroulera le jeudi 12 juin entre 14H00 et 15H30 avec la participation d'un(e) accompagnant (e) de chaque équipe et de quelques membres de l'organisation afin de créer deux équipes de 10 joueurs et joueuses.

Le deuxième match de gala aura lieu le samedi 14 juin à l'issue de la cérémonie de clôture et des remises de prix. Deux équipes de 10 joueurs et 10 joueuses seront créées par la participation d'un membre de chaque équipe et complétées par l'équipe la plus fair-play.

18 - NOTA

Le tournoi CMEFE 2014 à BRASILIA commencera officiellement le lundi 9 juin.

Certaines équipes arriveront un, deux, voire trois jours avant.

Les équipes qui désireraient s'entraîner ou faire un ou deux matchs amicaux, pourront prendre contact avec les responsables de la commission sportive afin qu'ils préparent les terrains et organisent les rencontres.

Une réunion plénière est prévue le dimanche 8 juin à 15 heures avec tous les accompagnateurs. À l'issue, une séance d'entraînement sera organisée avec la participation de Lilian THURAM.

Le lundi 9 juin à 14H00, lors de la cérémonie d'ouverture, toutes les équipes se présenteront en tenue, avec le drapeau du pays qu'elles représentent. Dimension du drapeau standard (150 cm x 100 cm) et présentera son diaporama.

Le tirage au sort s'effectuera de la manière suivante :

La première boule tirée désignera un pays. La seconde boule tirée déterminera la position du dit pays dans une des deux poules.

Le mercredi 11 juin après le dîner, organisation d'un quizz sur le monde et sur le football.

Le dimanche 15 juin, suivant les horaires de départ des équipes, des matchs amicaux seront organisés entre équipes qui ne se seraient pas rencontrées durant le tournoi.

Durant tout le tournoi, un espace AFFICHAGE (les résultats du jour, le programme du lendemain, les résultats de la coupe du monde FIFA et diverses informations) sera à disposition des équipes au sein même du foyer.

Le trio arbitral pourra profiter de cet espace afin de rencontrer les participants.

Toute participation suppose l'acceptation du présent règlement. Le comité organisateur se réserve le droit de procéder à des ajustements marginaux (durée d'un match écourtée pour des raisons météorologiques par exemple) qui ne devront pas faire l'objet de contestations de la part des délégations.