

1. Football : les règles du foot à 11 s'appliquent

⚠ une équipe qui ne respecte pas ce premier point de règlement peut perdre son match sur réclamation de l'adversaire

- Spécificités :

- Les équipes sont composées de **8 joueurs** et les changements sont possibles à tout moment. Une fille est remplacée par une fille et un garçon par un garçon.
- Les équipes sont **obligatoirement mixtes** et il doit y avoir 4 filles et 4 garçons de chaque côté. Dans les classes où il y a peu de garçons, c'est l'équipe qui a le plus de filles qui impose le même nombre de filles chez l'adversaire.
- Il n'y a **pas de penalties en cas de match nul** pendant les phases de poule La victoire vaut 3 points, le match nul vaut 1 point et la défaite zéro point.
- L'équipe arbitre les 2 matchs et doit fournir **2 arbitres de champ et 4 arbitres de touche**.
- Les joueurs sont des élèves de la classe (on ne joue pas avec une autre classe).
Disqualification possible sur réclamation.
- On respecte l'arbitre et on ne conteste pas les décisions !!







LES CHAUSSURES DE SPORT SONT OBLIGATOIRES MAIS...

LES CRAMPONS SONT INTERDITS

LES TACLES SONT INTERDITS, SINON PENALTIES POUR L'ADVERSAIRE

2. Jeux : installation-jeu (4 min) - comptage points – total 10 min

	<p>Killer : Deux équipes s'affrontent, avec 8 joueurs par équipe, soit 16 joueurs au total qui tirent en alternance. Deux joueurs doivent tirer à tour de rôle. Le premier à marquer passe au tour suivant. Le joueur qui ne marque pas est éliminé. On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur (ou plusieurs de la même équipe). Le nombre de joueurs restant correspond au nombre de points marqués.</p>
	<p>Brouette à volants : 4 joueurs doivent à tour de rôle, lancer à la main 10 volants de badminton dans une brouette positionnée à 4 mètres. Le lanceur a les yeux bandés et il est aidé par les indications de ses coéquipiers. Le résultat sera un score sur 40.</p>
	<p>Bibiche : le but est de lancer des balles de tennis à un coéquipier situé dans une zone de réception placée à 15 m de distance. Chaque balle rattrapée vaut 1 point, il n'y a qu'un attrapeur dans la zone et les changements sont possibles à tout moment. Il y a 3 joueurs qui participent au lancer : deux qui tiennent l'élastique de chaque côté et un qui guide les balles en dosant la force pour atteindre la cible. Le score final sera le total de balles rattrapées pendant 4 minutes.</p>
	<p>Ski à ficelles : 3 joueurs doivent ensemble, parcourir 10 m le plus vite possible en ayant les pieds sur 2 planches parallèles qu'ils doivent soulever avec des ficelles en se synchronisant (droite, gauche). Toutes les tentatives sont chronométrées et le meilleur temps est conservé pour le classement. Le jeu dure 4 minutes et les changements de joueur sont possibles à volonté d'une tentative à l'autre.</p>

Toutes les classes passent dans tous les jeux
= un classement par niveau et un classement général par jeu