

## TOURNOI MULTISPORT 8-11 ANS

---

### Déroulement global du tournoi sur la session

Partager l'espace en 8 terrains : 4 pour les filles et 4 pour les garçons.

Chaque jour, les enfants vont participer à un tournoi sportif. Le sport change tous les jours :

- J1 : football
- J2 : rugby
- J3 : thèque
- J4 : ultimate

Et pour les filles :

- J1 : volleyball
- J2 : thèque
- J3 : ultimate
- J4 : football

### Matériel

Football

4 cages, 4 ballons, 20 dossards ou brassards, plots pour délimiter les terrains, sifflet.

Handball

4 cages, 4 ballons, 20 dossards ou brassards, plots pour délimiter les terrains, sifflet.

Ultimate

4 frisbees, 20 dossards ou brassards, plots pour délimiter les terrains, sifflet.

Volleyball

2 filets, 4 ballons, 20 dossards ou brassards, plots pour délimiter les terrains, sifflet.

Rugby

Peinture au sol (pelouse), 4 ballons, 20 dossards ou brassards, plots pour délimiter les terrains, sifflet.

Thèque

4 battes, 4 balles, 4 cerceaux, 20 dossards ou brassards, plots pour délimiter les terrains, sifflet.

### Préparation

Fin de matinée : répartir les équipes d'enfants par groupes (de A à D pour les garçons, de E à H pour les filles, 5 équipes par groupe). Donner aux enfants le nom de leur groupe pour gagner du temps sur l'après midi.

14h : Installer les 8 terrains de sport sur la pelouse derrière la tente des 10-11, en fonction des sports du jour (regarder sur les fiches des règles du jeu comment préparer les terrains). Répartir sur les terrains les ballons et brassards.

14h45 : Distribuer aux responsables de groupe (un par terrain) les feuilles des résultats des poules à compléter. Rassembler les enfants et les répartir sur les huit terrains.



## Déroulement de chaque tournoi :

Chaque journée se divise ainsi :

15h : Explication des règles du jeu et déroulement du tournoi

15h10 : Poules (1h15mn)

Partager les enfants par équipes de 10 (leurs équipes habituelles de la session), et regrouper les équipes en 4 groupes. Cela doit faire environ 5 équipes par groupe.

Au sein de chaque groupe, les équipes s'affrontent les unes aux autres en des petits matchs de 5 mn sans mi-temps.

Cela fait 4 matches par équipe, donc 10 matches en tout = 50mn, mais compter 1h15 avec les changements d'équipes et l'inévitable perte de temps.

- Si les poules sont terminées avant 16h10, on peut envisager une ¼ de finale. Dans ce cas sélectionner les deux meilleures équipes de chaque groupe. Jouer en simultané sur les 4 terrains, un match de 7 mn sans mi-temps. Chaque équipe affronte la deuxième équipe de son groupe. Les autres équipes se mettent autour pour les encourager.

16h25 : Demi-finales (15mn)

Des poules, on extrait la meilleure équipe de chaque groupe. Les groupes A et B jouent l'un contre l'autre, les groupes C et D également. Les matches durent 7 mn sans mi-temps.

16h40 : Finales (20mn)

Le match de finale dure 10 mn (deux mi-temps de 5 mn avec changement de côté et pause de 2 mn au milieu). A l'issue de ce match, on remet une coupe à l'équipe gagnante.

### Nota :

- si le temps est limité, les matches de ½ finale pourront être réduits à 5 mn.
- l'idéal serait de parvenir à faire jouer tous les enfants, mais surtout à achever le match à la fin de chaque après-midi : les enfants sont déçus si la finale n'est pas jouée faute de temps. Il faut donc bien anticiper et être prêts à lancer les ½ finales à 15h30.

Sport : .....

Groupe ...

### Résultats des poules

Feuille à imprimer 8x chaque jour de tournoi (4 garçons et 4 filles). En distribuer une à chaque responsable de groupe.

### Résultat des matches

Rappel : uniquement des petits matches de 5 mn sans mi-temps. Essayer de perdre le moins de temps possible dans la mise en œuvre et le roulement des équipes. Pour que cela fonctionne bien, il faudra peut-être préparer les équipes suivantes pendant le match en cours. L'intégralité des poules ne doit pas excéder 1h15 en tout.

|          | Scores |  |          |
|----------|--------|--|----------|
| Équipe 1 |        |  | Équipe 2 |
| Équipe 3 |        |  | Équipe 4 |
| Équipe 5 |        |  | Équipe 1 |
| Équipe 2 |        |  | Équipe 3 |
| Équipe 4 |        |  | Équipe 5 |
| Équipe 1 |        |  | Équipe 3 |
| Équipe 2 |        |  | Équipe 4 |
| Équipe 5 |        |  | Équipe 3 |
| Équipe 1 |        |  | Équipe 4 |
| Équipe 2 |        |  | Équipe 5 |

## Calcul des points

Match gagné : 3 points / match nul : 1 point / match perdu : 0 points.

|          | Match 1 | Match 2 | Match 3 | Match 4 | Total |
|----------|---------|---------|---------|---------|-------|
| Équipe 1 |         |         |         |         |       |
| Équipe 1 |         |         |         |         |       |
| Équipe 2 |         |         |         |         |       |
| Équipe 3 |         |         |         |         |       |
| Équipe 4 |         |         |         |         |       |
| Équipe 5 |         |         |         |         |       |

## Ultimate : règles du jeu

Installation du terrain : voir schéma ci-contre. Les dimensions sont données à titre indicatif, à adapter à la surface disponible.

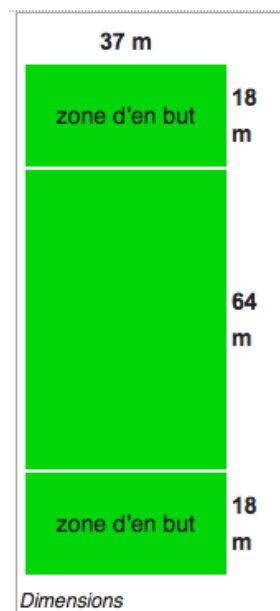
Le but du jeu : L'ultimate se joue avec deux équipes de sept joueurs chacune et un disque (frisbee). En salle, il se joue sur un terrain de handball avec cinq joueurs par équipe. À chaque extrémité du terrain, il y a une zone d'en-but de 18 m (extérieur) ou 6 m (en salle).

L'engagement : Au début du jeu et après chaque point marqué, les équipes se tiennent sur leur ligne de but. L'équipe qui a marqué le dernier point lance le disque. L'autre équipe prend possession du disque là où il atterrit et devient alors l'équipe attaquante.

Score : Un point est marqué quand l'équipe offensive attrape le disque dans la zone d'en-but de l'équipe adverse.

En jeu et hors limites : Un disque est en jeu quand il est attrapé dans le terrain. Les lignes de touche et de fond sont hors limites. Pour marquer un point, un joueur attaquant doit donc attraper le disque dans la zone d'en-but, sans toucher une des lignes.

Jouer le disque : Un joueur en possession du disque peut le jouer dans n'importe quelle direction. Il doit le faire dans les dix secondes — huit quand on joue à l'intérieur — ; un défenseur se tient devant lui et compte jusqu'à dix. Le joueur en possession du disque ne doit pas marcher, mais peut établir un pied pivot.

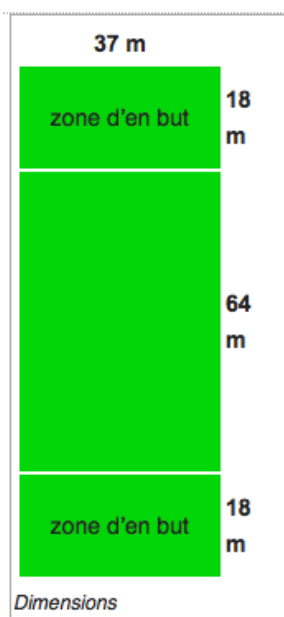




**Changement de possession du disque :** L'équipe qui défend prend possession du disque quand le lancer d'un joueur attaquant est intercepté, touche le sol ou est attrapé en dehors du terrain, peu importe qui touche le disque en dernier. L'équipe qui défendait devient alors l'équipe attaquante.

**Remplacement des joueurs :** Après chaque point, les équipes peuvent remplacer autant de joueurs qu'elles le souhaitent.

**Sport sans contact :** L'ultimate est un sport sans contact. Les contacts physiques ne sont pas autorisés, tout comme le fait de poser des écrans.



**Fautes :** Quand un joueur constate une faute, il annonce « faute ». Tous les joueurs s'arrêtent immédiatement et le jeu est arrêté. Le but est de reprendre le jeu comme si la faute n'avait pas eu lieu. Lorsque les joueurs ne peuvent se mettre d'accord, le disque retourne au dernier lanceur et le jeu reprend à partir de là.

### Football : règles du jeu

**Installation du terrain :** voir schéma ci-contre : il s'agit d'une simplification du terrain officiel du foot. Les dimensions sont données à titre indicatif, à adapter à la surface disponible.

**Le coup d'envoi :** Un match de football débute par un coup d'envoi ; le ballon est placé sur le rond central et l'un des attaquants le frappe. Lorsqu'un but a été marqué, le jeu reprend de la même manière.

À chaque coup d'envoi, les équipes doivent se trouver dans leur moitié de terrain respective et ne peuvent en sortir que lorsque le ballon a été tapé.

**Score :** Un but est marqué lorsque le ballon pénètre tout entier entre les poteaux, en dessous de la barre transversale et de l'autre côté de la ligne de but.

**Les remises en jeu sur le terrain central :** Le ballon cesse d'être jouable dès qu'il franchit les limites du terrain. Lorsqu'il sort du jeu par les côtés, on dit qu'il est mis en touche. La remise en jeu est faite par un membre de l'équipe qui n'était pas responsable de la sortie du ballon. Le joueur se place à l'endroit de la ligne de touche où le ballon a quitté le terrain, le prend à deux mains au-dessus de sa tête et l'envoie. Au moment de lancer le ballon, le joueur doit faire face au terrain et avoir les deux pieds au sol. Un but ne peut pas être marqué directement d'une touche.

**Les remises en jeu derrière la ligne de but :** Lorsque le ballon sort du terrain en passant sur la ligne de but, il est remis en jeu soit par un coup de pied, si le ballon a été touché en dernier par un attaquant, soit par un corner (littéralement, « tir de coin »), s'il a été touché par un défenseur. Pour la remise en jeu, un défenseur (généralement le gardien de but) frappe le ballon à partir d'un côté ou d'un autre de la zone de but (« six mètres ») et le ballon est considéré jouable lorsqu'il a franchi les limites de cette surface de réparation. Pour un corner, le ballon doit être placé à l'extrémité de la ligne de

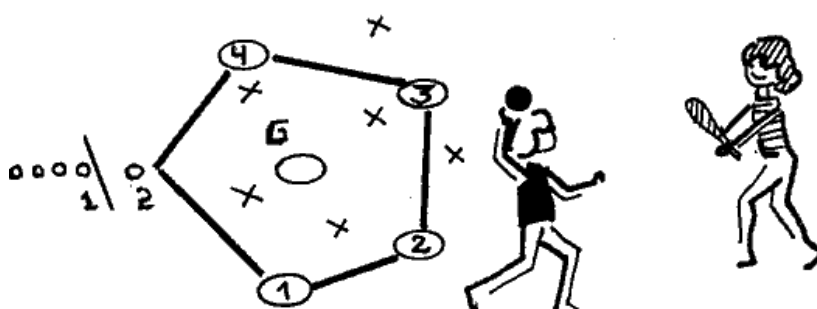


but située du côté où il est sorti du terrain. Le joueur qui tire le corner ne peut plus toucher le ballon tant qu'il n'a pas été touché par un autre joueur, et les défenseurs doivent se trouver à une distance d'au moins 9,15 m du tir tant que le ballon n'a pas été frappé.

Lorsqu'il est en possession du ballon, le gardien de but ne peut se déplacer de plus de 4 pas et ne doit pas conserver le ballon dans sa main plus de 5 à 6 secondes. Si, en outre, il reçoit une passe au pied volontaire de l'un de ses équipiers, il n'a pas le droit de saisir le ballon à la main, mais doit le jouer au pied.

### Thème : règles du jeu

Installation du terrain : Une base est déterminée par un cerceau, et en cercle à partir de celle-ci, cinq refuges sont placés tout autour (voir schéma ci-contre). Compter environ 3-4 mètres entre chaque cerceau (à adapter en fonction de la place disponible). Marquer l'emplacement du capitaine par un



objet posé au sol. Afin qu'il n'ait pas une position fluctuante sur le terrain, il doit toujours avoir une partie de son corps en contact avec cet objet comme s'il y était attaché (généralement un trou ou un gros caillou).

Le terrain sera une cour, une prairie, un stade. Il peut être rectangulaire ou pentagonal.

L'objet à lancer peut-être une balle (tennis, hand, basket) ou un frisbee. La batte peut être la même que celle de baseball mais peut être n'importe quel morceau de bois adéquat permettant de taper dans une balle, ou encore une raquette de tennis.

Déroulement du match : Ce jeu n'étant pas fédéré, les règles sont libres et variables. Le principe général est proche d'un baseball rustique. Le terrain comporte une base et un nombre variable de refuges permettant de délimiter une enceinte circulaire. Deux équipes s'affrontent. L'une d'elles doit envoyer une balle que l'autre équipe doit récupérer. L'équipe qui défend se répartit dans l'enceinte délimitée ; celle qui attaque se place à la base, et chaque batteur devra parcourir le tour des refuges et revenir à la base pour donner un point à son équipe.

Score : Lorsque le capitaine a récupéré la balle, si le coureur :

- a fait un tour complet, il marque 5 points
- est arrêté en base 1, il marque 1 point
- est arrêté en base 2, il marque 2 points
- est arrêté en base 3, il marque 3 points
- etc...



L'équipe à la base désigne les joueurs de son équipe qui seront chargés de lancer la balle.

Faire attention à ce que tous les enfants de l'équipe puissent jouer au moins une fois, au fil des matches de poule. Ce ne sont pas toujours les mêmes qui sont batteurs.

Le capitaine envoie la balle sur le tireur qui doit l'envoyer au loin au moyen d'une batte. Le batteur doit s'appliquer à envoyer sa balle de manière à ce que l'équipe adverse ait le plus de mal à la récupérer. Le tireur a droit à deux essais pour envoyer la balle ; s'il ne touche pas la balle, ou décide de ne pas partir (la balle est trop proche d'un adversaire par exemple), il laisse la place à un autre membre de son équipe.

L'équipe répartie sur le terrain est chargée de recevoir la balle, et si elle ne parvient pas à la récupérer (balle gobée) avant qu'elle n'ait touché terre, elle doit la faire parvenir au plus tôt à son capitaine (désigné au préalable par son équipe) qui est positionné juste à côté du lanceur.

Une fois qu'un défenseur a récupéré la balle, il n'a plus le droit de courir et doit faire parvenir la balle au capitaine au moyen de passes. Lorsque celui-ci la récupère, il doit crier « Stop » et tous les coureurs doivent s'arrêter.

Lorsque la balle arrive à sa destination (le capitaine) avant que le joueur ait pu boucler son tour, celui-ci doit être arrêté à un refuge, sinon sa course est annulée et il doit retourner au départ sans donner de point à son équipe. Par ailleurs, lorsque la balle est « gobée », ou « catchée » par l'équipe adverse avant de toucher terre, son tour est aussi annulé et il doit revenir à la base sans marquer de point. Au bout de 2 minutes 30', les deux équipes échangent de rôle, quel que soit le nombre de batteurs qui soit passé dans l'équipe attaquante.

### **Volley-ball : règles du jeu**

But du jeu :

Les enfants cherchent à mettre le ballon au sol dans le camp adverse.

L'accompagnant de l'équipe au service autorise la mise en jeu dès que les deux équipes sont prêtes. L'engagement se fait derrière la ligne de fond (qui ne doit pas être touchée) avec un service par le bas, le ballon pouvant toucher le filet. L'équipe qui marque un point gagne le droit au service.

Score :

L'équipe qui gagne un échange marque 1 point, à savoir lorsque :

- Le ballon est mis au sol dans le camp adverse.
- L'adversaire envoie le ballon dans le filet ou hors des limites.
- L'adversaire ne joue pas les trois touches de balle conformément aux règles.
- L'adversaire ne se conforme pas aux règles relatives aux lignes et au filet.

Lorsque l'équipe en réception gagne l'échange, elle obtient le droit de servir et fait une rotation d'une position dans le sens des aiguilles de la montre, afin que l'enfant suivant effectue le service.

L'équipe doit faire trois touches de balle (au troisième contact, le ballon est joué par-dessus le filet). Il n'est pas autorisé de faire passer le ballon directement par-dessus le filet avant le troisième contact. Les techniques suivantes sont autorisées : lancer bras tendus en avant (« manchette avant ») lancer bras tendus vers l'arrière par-dessus la tête (« manchette arrière ») attraper bras tendus au-dessus et en avant de la tête, amortir et repousser avec un mouvement de ressort (« passe »).

Manchette avant :



Attaque :



ou



ou



Service :



Passe :





### But du jeu

L'objectif est de marquer le plus de buts possibles dans le temps de jeu et d'empêcher l'adversaire d'en marquer.

### Mode de jeu.

Tout joueur peut courir, attraper et lancer le ballon en arrière sur tout le terrain en vue de gagner un avantage territorial et marquer un essai.

Le jeu au pied dans le jeu courant est autorisé, mais le botteur ou l'un de ses partenaires en jeu doit rattraper le ballon de volée, sans rebond au sol.

### Score :

La marque : un essai est accordé quand un attaquant qui n'a pas été touché aplatit le ballon au sol, sur ou au-delà de la ligne d'essai et dans la zone d'en-but avec toute partie du corps entre le cou et les hanches. Un essai compte pour 1 point.

Si un joueur est touché lors d'un plongeon pour marquer, l'essai est accordé.

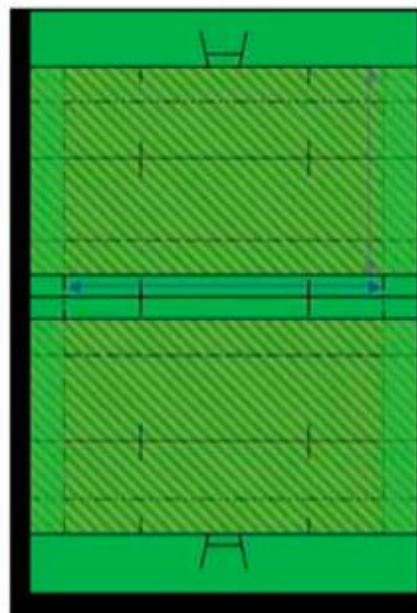
Le vainqueur : L'équipe qui a marqué le plus d'essais à la fin de la partie est déclarée vainqueur. Si aucune équipe n'a marqué ou en cas d'égalité au score, le match nul est déclaré.

### Le « toucher »

Le plaquage est interdit. Les défenseurs empêchent l'équipe attaquante d'emporter l'avantage territorial en réalisant un « toucher ». Le « toucher » s'effectue à pleines mains, avec les deux mains simultanément. Il est réalisé par un joueur entre les épaules et le bassin.

L'équipe qui avait possession du ballon conserve celle-ci. Le « toucher » peut s'effectuer en nombre illimité.

Après un toucher, le jeu reprend de la façon suivante : touché et toucheur sont debout et restent au contact (une main minimum) à l'endroit où est posé le ballon. Les adversaires se tiennent en arrière de leur partenaire. Le touché et le toucheur ne peuvent rejouer que lorsque le relayeur (joueur de l'équipe attaquante qui relève le ballon après un toucher) a passé le ballon ou parcouru 5 mètres de celui-ci.



### Remise en jeu.

Suite à un toucher, la remise en jeu doit se faire précisément à l'endroit du toucher. Le ballon doit être remis au sol avant d'être saisi par un partenaire du joueur touché.

### Interception.

L'interception par des joueurs en jeu est autorisée. A la suite d'une interception, le jeu continue jusqu'au prochain toucher, un essai ou un arrêt dû à une autre action.