

GRAINE de CITOYEN* - FOOTBALL ÉQUITABLE

(*sur une idée de l'USEP 75 à partir du dossier de l'équipe EPS du Tarn)

« Une confrontation sportive n'a de sens que si tous les joueurs gardent un intérêt à cette confrontation jusqu'au bout de l'épreuve. Pour entretenir cette motivation, il faut conserver l'incertitude du résultat »

« Mon adversaire est celui sans qui je ne peux jouer, donc sans qui je ne peux progresser »

ORGANISATION :

- 1/ déterminer le nombre de terrains (en fonction du nombre d'équipes)
- 2/ déterminer le temps de jeu (5 à 6 min / match) avec un **maître du temps** pour que tous les matchs se déroulent en même temps (permet une rotation des équipes entre les terrains dans un deuxième temps)
- 3/ prévoir une **taille XXL des buts** ... pour qu'il y ait des buts ! (5 à 6 m)
- 4/ recenser le nombre d'équipes par rencontre (à voir avec le CPC et le District du Val-de-Marne de Football), et préparer les animateurs et les enseignants au concept en amont.

PRINCIPES DU JEU :

- 1/ les règles du dossier « Balle au Pied » sont conservées
- 2/ le jeu est modifié selon le principe suivant :
 - quand une équipe prend l'avantage sur l'autre (1but marqué de plus), l'équipe qui vient de marquer, et qui donc mène au score, tirera une carte au choix :

- soit une **carte AVANTAGE** (carte qui introduit une règle qui avantagera l'autre équipe)
 - soit une **carte CONTRAINTE** (carte qui pénalisera l'équipe qui mène au score).
- une fois la règle tirée au sort, on s'assure qu'elle est comprise de tous. **Cette règle reste active pendant tout le match en cours.**
- le jeu reprend jusqu'au prochain but :
- soit l'équipe qui perdait égalise : on continue sans changer les règles mises en place (y compris l'avantage ou la contrainte)
 - soit l'équipe qui menait marque à nouveau : on procède à un nouveau tirage d'une contrainte ou d'un avantage qui s'ajoute au précédent, et restera actif pendant tout le match.
 - Ainsi de suite jusqu'à la fin du match.

EXEMPLE CONCRET :

Equipe A - Equipe B

1	0	= 1 carte tirée (avantage B ou contrainte A)
1	1	= 0 carte tirée MAIS la contrainte ou l'avantage précédent reste actif
2	1	= 1 carte tirée (avantage B ou contrainte A en plus)
3	1	= 1 carte tirée (avantage B ou contrainte A en plus)
3	2	= 0 carte tirée MAIS les contraintes et/ou avantages précédents restent actifs
3	3	= 0 carte tirée MAIS les contraintes et/ou avantages précédents restent actifs
3	4	= 1 carte tirée (avantage A ou contrainte B en plus)