

Notre rencontre est organisée en prenant en compte les 6 points de notre charte USEP 13 pour les rencontres USEP

1. Une préparation nécessaire, suffisante et coordonnée

Éclairage santé : *une bonne préparation permettra aux enfants de savoir gérer leur stress et de savoir gérer leurs émotions lors de la rencontre, contribuant ainsi au développement de ces compétences psychosociales.*

2. Plusieurs niveaux de pratique définis pour chaque activité physique et sportive

Éclairage santé : *permettre à l'enfant de choisir son niveau de pratique engage de nouvelles compétences psychosociales : savoir résoudre des problèmes et savoir prendre des décisions.*

3. Des rôles sociaux assumés par les enfants, par les adultes

Éclairage santé : *travailler sur ces rôles sociaux permettra de développer les compétences psychosociales suivantes : avoir une pensée créative une pensée critique, savoir communiquer efficacement et être habile dans les relations interpersonnelles.*

4. Un engagement explicite au respect mutuel

Éclairage santé *en activant ces points de la charte, l'enfant engage de nouvelles compétences psychosociales : avoir conscience de soi et avoir de l'empathie pour les autres.*

5. Des documents remis à l'enfant pour valider ce qu'il a fait

Éclairage santé : *La remise de ces documents permet de développer l'estime de soi, compétence importante pour le bon développement physique et moral de l'enfant.*

6. Santé, environnement, besoins particuliers : trois incontournables.

« Prendre en compte les besoins particuliers, s'inscrire dans une démarche éco-citoyenne, adopter une attitude santé sont des préoccupations incontournables de toutes les rencontres organisées par l'USEP13. Pour ces trois domaines, tous les acteurs des rencontres USEP et de leur préparation (enfants, enseignants, parents, éducateurs...) seront sensibilisés. »

À définir après concertation des classes engagées dans la rencontre :

Choix de l'incontournable à travailler

- Santé
- Environnement
- Besoin particulier

Rôle des adultes :

- Installation : chaque enseignant installe avec sa classe en arrivant sur le stade l'atelier qu'il aura choisi lors de la réunion de préparation (cf. annexes)

Forme donnée à la convivialité

Discours d'ouverture :

- Présentation de la rencontre (organisation, infrastructures, espaces)
- Présentation des classes
- Présentation des enseignants et des adultes accompagnateurs
- Rappel des règles de jeu et du dispositif
- Rappel des valeurs de l'USEP (cf. charte départementale)
- Rappel de l'incontournable travaillé

Discours de clôture :

- Retour sur le déroulement de la rencontre (résultats et valeurs de l'USEP)
- Remise des diplômes
- Organisation de la convivialité

Organisation

- 4 équipes par classe.
- Chaque enseignant sera responsable d'un terrain et utilisera son matériel. (Cf. kit)
- Des diplômes seront remis à la fin de la rencontre.

Quelques règles du Jovi

- Chaque match dure 10 minutes (2 fois 5 minutes). Pas de changement de camp à la mi-temps (sauf vent ou soleil dans les yeux)
- À l'engagement, les deux équipes sont dans leur en-but (au début du match, après chaque mi-temps et à chaque point marqué).
- Le point est marqué si le frisbee, envoyé par un équipier, est attrapé à la main (de volée) dans l'en-but adverse ou quand le pied est placé sur le frisbee dans l'en-but adverse. (Les deux pieds de l'attaquant doivent être dans la zone d'en-but ou sur la ligne de la zone d'en-but pour que le point soit validé).
- La ligne d'en-but fait partie de l'en-but.
- Les lignes extérieures sont hors-jeu.
- Les équipes sont de 5 joueurs.
- Pas de groupe de niveau, mixité.
- Ne pas se déplacer avec le frisbee (pivot ou un pas maximum dans l'élan)
- Pas de contact entre joueurs.

Kit par classe pour équiper un terrain

- 4 jeux de 6 dossards de couleurs différentes.
- 1 frisbee
- 1 chronomètre
- 2 sifflets
- 1 série de plots (environ 16 assiettes de 2 couleurs) pour marquer les points
- 1 porte document ou 1 plaquette

Arbitrage

- Pour les arbitres de zone, prévoir des drapeaux de la même couleur que les dossards des joueurs qui signaleront les sorties, les touches et les points.
- Les arbitres sont placés en diagonales.
- Siffler 3 fois pour la fin du jeu. (Mais aussi pour la mi-temps)
- Siffler 2 fois en cas de point marqué.
- Siffler une fois pour les fautes.

Superviseur : L'enseignant responsable du terrain intervient en cas de danger ou d'abus (violence) qui ne serait pas sanctionné par l'arbitre de champ (élève)
Il peut exclure un joueur pendant une minute en cas de violence ou d'abus.

RAPPEL

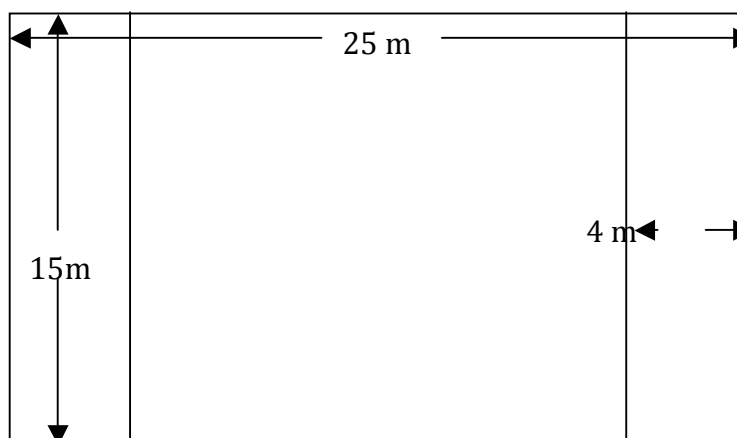
Ce que vous devez faire AVANT la rencontre en classe :

- **PRÉPARER** les élèves à la rencontre en leur donnant les dernières informations sur la rencontre.
- **PRENDRE** des crayons pour que les élèves notent les scores
- **PRÉPARER** votre kit.
- **PRENDRE** votre sifflet et votre chronomètre.
- **ORGANISER** en respectant les informations de ce document. Votre classe est organisée en 4 équipes.

Ce que vous devez faire AVANT la rencontre en arrivant sur le site :

- **INSTALLER :**

Classes	Terrain à installer
Chaque classe rejoint l'espace de regroupement	Chaque enseignant va installer son terrain avec son kit.



Ce que vous devez faire PENDANT la rencontre :

- **ORGANISER** son terrain.
- **S'ASSURER** que chaque équipe respecte les rotations avec les remplaçants.

Ce que vous devez faire APRÈS la rencontre :

COMPTABILISER les points et donner les informations au responsable de la rencontre.

NIVEAUX DE PRATIQUE

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Espace d'évolution et nombre de joueurs	Terrain de dimensions adaptées au nombre de joueurs avec une zone de jeu incluant deux zones d'en but de 4 m 25 m par 15 m pour un jeu à 4 contre 4, 30 m par 15 m pour un jeu à 5 contre 5 (voir schéma p 4)		
	Deux équipes de 4 joueurs sur le terrain	Deux équipes de 5 joueurs sur le terrain	
But du jeu	Marquer plus de points que l'adversaire en respectant les règles propres à chaque niveau.		
Système de score	Durant deux mi-temps de 4 à 5 minutes avec 2 minutes de temps de repos, 1 point est marqué lorsque		
	1- Un joueur a posé le pied sur le frisbee dans l'en but adverse 2 – Un joueur a attrapé de volée le frisbee dans le camp adverse.	Règle 2	Règle 2
Actions sur et avec le frisbee	3- Le frisbee est lancé à la main 4- On ne peut se déplacer avec le frisbee que sur 1 pas maximum		
L'équipe gagne le frisbee	5- Le joueur ne peut garder le frisbee que 10 s maximum 6- par une interception en vol 7- par le premier qui pose le pied dessus quand il est au sol	5bis- Le joueur ne peut garder le frisbee que 5 s maximum	
L'équipe perd le frisbee quand		8- lorsqu'il tombe dans l'en but adverse (il est rendu à l'équipe qui défend)	8bis- il est touché en vol sur un lancer adverse
	9- elle le fait sortir des limites du terrain ou un joueur porteur du frisbee marche sur une ligne de touche. 10- Elle marque un but. 11- Elle enfreint une règle.		

NIVEAUX DE PRATIQUE

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Actions sur l'adversaire	12- Un joueur ne peut ni arracher le frisbee des mains d'un adversaire, ni entrer volontairement en contact physique avec lui.		
Mise en jeu et Remises en jeu	13- Après tirage au sort de l'engagement, la mise en jeu se fait au coup de sifflet de l'arbitre, les deux équipes étant chacune dans leur en-but		
	14- Les remises en jeu se font : <ul style="list-style-type: none"> - de l'endroit où est sorti le frisbee ou de l'endroit de la faute - de l'en but après un point, tous les joueurs ayant regagné leur propre en but. 		
Rôles sociaux	14 bis- De la zone d'en but, quand le frisbee est "mort" dans cette zone.		
	<ul style="list-style-type: none"> - L'équipe qui arbitre propose 1 arbitre de terrain qui veille au respect des règles du jeu sur l'ensemble du terrain. et qui siffle les fautes et les remises en jeu. Il valide les buts marqués. - 2 arbitres d'en-but : ils signalent les sorties de terrain, les points et les fautes commises dans la zone d'en-but, en levant un drapeau. - Un marqueur : il comptabilise les points par des plots et/ou sur une feuille de score. - Un chronométrateur: il gère le temps de jeu et la rotation des remplaçants. - L'équipe qui observe : Tous les joueurs sont observateurs de l'esprit sportif et de l'arbitrage. Ils observent le comportement des joueurs et le notent sur une fiche. - Les équipes qui jouent désignent un capitaine qui est le seul interlocuteur de l'arbitre. 		
Sanctions	<ul style="list-style-type: none"> - Exclusion pour une minute pour le joueur manquant de respect, soit à un partenaire, soit à un adversaire, soit aux arbitres, après un avertissement. - Exclusion définitive du match en cas de récidive ou pour une action mettant en danger l'intégrité physique d'un joueur. 		

**RENCONTRE « J.O.V.I. » U.S.E.P. 13 :
FICHE « RÔLES SOCIAUX »**

TERRAIN ..

EQUIPE R..	
NOMS	RÔLES SOCIAUX
	Arbitre de terrain
	Juge de zone
	Juge de zone
	Marqueur
	Chronométrateur
	Gestion des remplacements

EQUIPE B..	
NOMS	RÔLES SOCIAUX
	Arbitre de terrain
	Juge de zone
	Juge de zone
	Marqueur
	Chronométrateur
	Gestion des remplacements

EQUIPE J..	
NOMS	RÔLES SOCIAUX
	Arbitre de terrain
	Juge de zone
	Juge de zone
	Marqueur
	Chronométrateur
	Gestion des remplacements

EQUIPE V..	
NOMS	RÔLES SOCIAUX
	Arbitre de terrain
	Juge de zone
	Juge de zone
	Marqueur
	Chronométrateur
	Gestion des remplacements

RENCONTRE JOVI. Fiche de marquage 3 équipes.

TERRAIN :

3 points pour une victoire, 2 points pour un match nul, 1 point pour une défaite.

Equipe A De couleur

Equipe B De couleur

Equipe C De couleur

Numéros des matches	Opposition		Arbitrage
	A	B	
1 score points 	C
2 score Points	C 	A 	
3 score Points	B 	C 	A

EQUIPES
TOTAL POINTS

RENCONTRE JOVI. Fiche de marquage 4 équipes.

TERRAIN :

3 points pour une victoire, 2 points pour un match nul, 1 point pour une défaite.

Equipe A De couleur

Equipe B De couleur

Equipe C De couleur

Equipe D De couleur

Numéros des matches	Opposition		Arbitrage	Observation
1 score points	A	B	C	D
2 score Points	C	D	A	B
3 score Points	B	C	D	A
4 score Points	A	D	B	C
5 score Points	B	D	C	A
6 score Points	A	C	D	B

EQUIPES
TOTAL POINTS