

CHAMPIONNAT FOOTBALL FEMININ COLLEGE

ANNEE 2022-2023

Championnat collège :

16 équipes engagées.

Afareaitu : 2 équipes

Henri Hiro : 3 équipes (Section Sportive)

Punaauia : 2 équipes

Maco Tevane : 5 équipes (Section sportive)

NDA : 1 équipes

Mahina : 2 équipes

Tiarama : 1 équipe.

Formation de 2 poules : 2 poules de 8.

Tous les matchs se jouent au centre technique de la fédération tahitienne de football.

Matchs aller uniquement.

Le championnat débute le 05 octobre 2022.

Cette année, de nombreuses équipes se sont engagées. De fait, avec un seul terrain de beachsoccer, il n'est pas possible de proposer la même formule que l'année dernière qui permettait aux licenciées de jouer sur 2 formes de pratiques différentes, le beachsoccer et le football à 5 sur herbe.

Le championnat se fera donc cette année uniquement sur du football à 5 sur herbe.

Vous trouverez aux pages suivantes l'organisation du championnat de football à 5

A l'issue de ce championnat, conformément au règlement intérieur de l'USSP :

- **Les 2 meilleures équipes « Section Sportive » de chaque poule seront qualifiées pour les ½ finales « Section Sportive ».**

A l'issue de ces ½ finales, 2 équipes seront qualifiées pour les finales de Polynésie. 2 équipes par établissement maximum sont autorisées à participer durant les phases finales.

- **Les 2 meilleures équipes (non Sections Sportive) de chaque poule seront qualifiées pour les ½ finales de Polynésie.**

Cette année, le district Iti fait son championnat en interne et sortira 2 équipes pour les ½ finales.

6 équipes qualifiées pour les ½ finales.

Le nombre d'équipes qualifiées pour les finales de Polynésie sera décidé en fonction du nombre d'équipes des îles inscrites pour ces finales.

2 équipes par établissement maximum sont autorisées à participer durant les phases finales.

Pour établir le classement de chaque poule (hors phases finales) :

Victoire: 4 points

Nul : 2 points

Défaite: 1 point

Forfait 0 point

AUCUN FORFAIT NE SERA REJOUÉ

L'ensemble des rencontres sera arbitré par les élèves.

Chaque équipe, dans sa composition, doit avoir une jeune fille capable d'arbitrer, qui peut être aussi joueuse.

Pour les phases finales, chaque équipe devra avoir dans sa composition une arbitre niveau district. A l'occasion de ces phases finales, chaque arbitre aura la possibilité d'être certifiée « territorial » (Formation + certification).

Vous trouverez en fin de document le règlement en vigueur pour le championnat.

Les responsables des rencontres veilleront au bon déroulement des matchs prévus et me communiqueront les résultats après chaque journée.

Il est important que je reçoive les résultats le plus vite possible pour vous proposer ensuite les classements de chaque championnat.

EN CAS DE RETARD OU PROBLEMES, PENSEZ A AVOIR SUR VOUS LES COORDONNEES DES COLLEGUES (ANNUAIRE USSP) POUR PREVENIR LE PLUS VITE POSSIBLE

POULE A

JOURNEE 1 : Responsable : Henri Hiro

ROTATION 1

<i>Matches</i>	<i>Arbitres</i>	<i>Atelier</i>
HH1 - PUNA 1	MT 2	HH3 - MAH 2
AFA1 - NDA	MT 4	

ROTATION 2

<i>Matches</i>	<i>Arbitres</i>	<i>Atelier</i>
MT2 - MT4	HH1	AFA1 - NDA
HH3 - MAH2	PUNA1	

ROTATION 3

<i>Matches</i>	<i>Arbitres</i>	<i>Atelier</i>
HH1 - AFA1	NDA	MT4 - MAH2
PUNA 1 - MT2	HH3	

JOURNEE 2 : Responsable : Maco Tevane

ROTATION 1

<i>Matches</i>	<i>Arbitres</i>	<i>Atelier</i>
HH1 - NDA	MAH2	AFA1 - MT2
PUNA1 - MT4	HH3	

ROTATION 2

<i>Matches</i>	<i>Arbitres</i>	<i>Atelier</i>
AFA1 - HH3	PUNA1	HH1 - MT4
MT2 - MAH2	NDA	

ROTATION 3

<i>Matches</i>	<i>Arbitres</i>	<i>Atelier</i>
HH1 - MT2	AFA1	NDA - MAH2
PUNA1 - HH3	MT4	

ROTATION 4

<i>Matches</i>	<i>Arbitres</i>	<i>Atelier</i>
AFA1 - MT4	HH3	HH1 - PUNA 1
NDA - MAH2	MT2	

POULE B

JOURNEE 1 : Responsable : Mahina

ROTATION 1

<i>Matches</i>	<i>Arbitres</i>	<i>Atelier</i>
MT1 - MAH1	PUNA2	AFA2 - MT5
TIARAMA - HH2	MT3	

ROTATION 2

<i>Matches</i>	<i>Arbitres</i>	<i>Atelier</i>
PUNA2 - MT3	MT1	TIARAMA - HH2
AFA2 - MT5	MAH1	

ROTATION 3

<i>Matches</i>	<i>Arbitres</i>	<i>Atelier</i>
MT1 - TIARAMA	HH2	MT3 - MT5
MAH1 - PUNA2	AFA2	

JOURNEE 2 : Responsable : Punaauia

ROTATION 1

<i>Matches</i>	<i>Arbitres</i>	<i>Atelier</i>
MT1 - HH2.	MT5	TIARAMA - PUNA2
MAH1 - MT3	AFA2	

ROTATION 2

<i>Matches</i>	<i>Arbitres</i>	<i>Atelier</i>
MT1 - MT3	AFA2	PUNA2 - AFA2
MAH1 - HH2	MT5	

ROTATION 3

<i>Matches</i>	<i>Arbitres</i>	<i>Atelier</i>
MT1 - AFA2	MAH1	MAH1 - MT5
MAH1 - AFA2	MT3	

ROTATION 4

<i>Matches</i>	<i>Arbitres</i>	<i>Atelier</i>
HH2 - MT3	MT5	TIARAMA - PUNA2
HH2 - MT5	PUNA2	

JOURNEE 3 : Responsable : Afareaitu		
ROTATION 1		
Matches	Arbitres	Atelier
HH1 - MT4	AFA1	MT2 - HH3
PUNA1 - NDA	MAH2	
ROTATION 2		
Matches	Arbitres	Atelier
MT2 - HH3	HH1	PUNA1 - NDA
AFA1 - MAH2	MT4	
ROTATION 3		
Matches	Arbitres	Atelier
HH1 - HH3	NDA	PUNA1 - MAH2
AFA1 - MT2	MT4	
ROTATION 4		
Matches	Arbitres	Atelier
NDA - MT4	HH1	AFA1 - MT2
PUNA1 - MAH2	HH3	
JOURNEE 4 : Responsable : NDA		
ROTATION 1		
Matches	Arbitres	Atelier
HH1 - MAH2	PUNA1	MT4 - HH3
NDA - MT2	AFA1	
ROTATION 2		
Matches	Arbitres	Atelier
PUNA1 - AFA1	MT2	HH1 - NDA
MT4 - HH3	MAH2	
ROTATION 3		
Matches	Arbitres	Atelier
NDA - HH3	HH1	PUNA1 - MT2
MT4 - MAH2	AFA1	

JOURNEE 3 : Responsable : Tiarama		
ROTATION 1		
Matches	Arbitres	Atelier
MT1 – PUNA2	AFA2	MT3 - TIARAMA
MAH1 – MT5	HH2	
ROTATION 2		
Matches	Arbitres	Atelier
HH2 - AFA2	MT5	MT1 – PUNA2
TIARAMA – MT3	MAH1	
ROTATION 3		
Matches	Arbitres	Atelier
MT3 – AFA2	PUNA2	HH2 - MT5
TIARAMA – MAH1	MT1	
ROTATION 4		
Matches	Arbitres	Atelier
MT1 – MT5	TIARAMA	AFA2 - MAH1
HH2 – PUNA2	MT3	
JOURNEE 4 : Responsable : Henri Hiro		
ROTATION 1		
Matches	Arbitres	Atelier
TIARAMA – AFA2	MT3	
PUNA2 – MT5	MT3	
ROTATION 2		
Matches	Arbitres	Atelier
PUNA2 – AFA2	MT3	
TIARAMA – MT5	MT3	
ROTATION 3		
Matches	Arbitres	Atelier
TIARAMA – PUNA2	AFA2	
MT3 - MT5	AFA2	

Exempts poule B pour la J4 : MT1 – HH2 – MAH1



DIMENSIONS

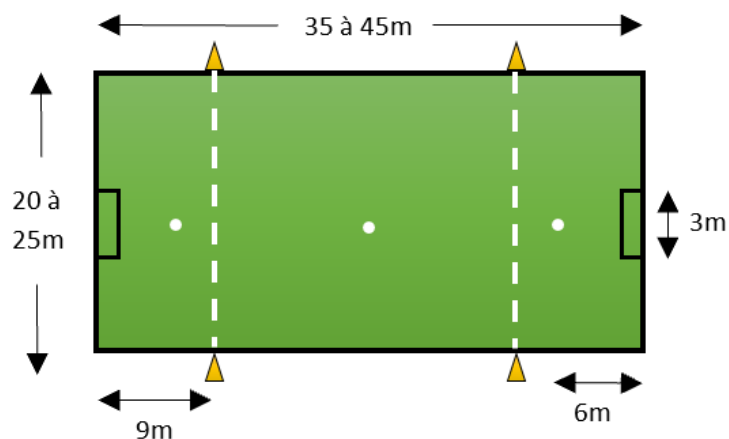
- Terrain de dimension réduite (18 à 20m de largeur et 30 à 35m de longueur)
- But de 3m de large sur 1,20m de hauteur (**préconisé**)

REGLES DE BASE

- Durée préconisée < 45' par journée
- Durée d'un match (entre 8 et 12')
- Match en 5 contre 5 (4 joueurs de champ et un gardien de but).
- Ballon taille 4
- Chaussures vivement recommandées

ARBITRAGE

- 2 arbitres, un de chaque côté sur les lignes de touche.
- Déplacements sur toute la longueur du terrain.
- Gestuelle (Cf. annexe)



BALLON HORS DU JEU

- Touche : remise en jeu à la main, au pied (ballon arrêté) par une passe ou en conduite de balle (pour favoriser l'égalité numérique sur le niveau débutant)
- Sortie du ballon derrière le but : Remise en jeu du gardien uniquement à la main.
- Corner si le ballon sorti par un défenseur sur le côté de son but.

FAUTES

- Tenir, pousser, tacler, frapper.
- Coups francs directs (adversaires à 5 mètres)
- Coups francs indirects (passe au gardien)
- Pénalty à 6m

SURFACE DE REPARATION

- Sur toute la largeur du terrain, profondeur de 9m matérialisée par 2 plots de part et d'autre sur les lignes de touche.
- Pas de hors-jeu

GARDIEN DE BUT

- Relance uniquement à la main, dégagement en volée ou demi-volée interdits.
- Il a le droit de prendre le ballon à la main dans sa surface sauf sur une passe délibérée d'un partenaire.
- Doit remettre en jeu rapidement.

CHANGEMENTS

- Illimités et quand on veut sans interruption du jeu par l'arbitre.
- Le joueur qui remplace ne peut entrer en jeu que si son partenaire est sorti du terrain. Sinon, un coup franc est signalé sur la ligne de touche au lieu de remplacement.



LES 4 TEMPS DE L'ARBITRAGE

1. Se déplacer sur toute la longueur du terrain et siffler.
2. Expliquer verbalement les raisons du coup de sifflet.
3. Indiquer du geste la raison du coup de sifflet et le lieu où doit être posé le ballon.
4. Signaler la remise en jeu de la voix ou par un coup de sifflet.



LE COUP FRANC

Du bras, l'arbitre indique la direction du camp sanctionné.



LA RENTRÉE DE TOUCHE

Remise en jeu par une touche. L'arbitre (par son bras, photo 5) et son assistant (par son drapeau, photo 6) indiquent le sens d'attaque de l'équipe qui en bénéficie.



LE COUP FRANC INDIRECT

Bras à la verticale : le coup franc est indirect.

LE COUP DE PIED DE COIN

Coiner. Ou plus exactement coup de pied de coin. Le directeur de jeu montre la direction du piquet de coin (photo 7), son assistant en fait de même avec son drapeau (photo 8).

