

Handbook

AESEUROSPORTPRIM

13/05/2027 - 14/05/2027

Frankfurt am Main/Bad Vilbel

AESEUROSPORTPRIM

Table des matières

A. PRÉFACE 3
B. RÈGLEMENT DU TOURNOI 4
C. LES ÉVÈNEMENT 5
D. SYSTÈME DE POINTS 5
E. CONSIGNES À L'ATTENTION DES PARTICIPANTS 6
F. CONSEILS AUX ENSEIGNANTS 6
G. RÈGLES DU JEU 7
1 - ULTIMATE FRISBEE (5 contre 5) 8
2 - FOOTBALL (5 contre 5) 10

A. PREFACE

Chers directeurs, directeurs adjoints, enseignants et élèves des écoles accréditées.

C'est avec grand plaisir que je vous souhaite à tous la bienvenue à la troisième édition d'Eurosport Prim !

Ce qui n'était au départ qu'une idée lancée lors de la conférence de l'AES au Tyrol s'est rapidement transformé en un événement formidable, rassemblant des enfants, des enseignants et des écoles de toute la communauté des Écoles européennes. Il est fantastique de voir à quel point cette initiative a pris de l'ampleur en si peu de temps, et nous sommes ravis d'accueillir l'édition de cette année à l'École européenne RheinMain.

On ne saurait sous-estimer l'importance de rassembler les enfants dès leur plus jeune âge pour qu'ils vivent des échanges culturels, nouent des amitiés et apprennent les uns des autres. Les enfants du primaire sont incroyablement adaptables, curieux et enthousiastes, et des initiatives telles qu'Eurosport Prim démontrent à quel point ils peuvent tirer profit des voyages, des rencontres avec de nouvelles personnes et de la découverte de cultures différentes. Ces expériences contribuent à renforcer l'esprit européen qui est au cœur de notre système scolaire.

Pendant votre séjour ici à Francfort et à Bad Vilbel, nous nous réjouissons à l'idée d'un tournoi sportif passionnant, convivial et compétitif, ainsi que de l'occasion de découvrir les paysages, les sons, les traditions et la gastronomie de la Hesse et de la région Rhin-Main. Si la réussite sportive est bien sûr un motif de réjouissance, nous pensons que la véritable valeur d'Eurosport Prim réside dans les amitiés nouées, les expériences partagées et les souvenirs créés. Nous nous engageons à faire en sorte que cet événement soit placé sous le signe du fair-play, du respect mutuel, de l'esprit sportif et, surtout, du plaisir !

Au nom de notre directeur, de notre codirecteur et de toute l'équipe de direction de l'école, j'adresse un très chaleureux accueil à toutes les écoles participantes. Nous sommes ravis de vous compter parmi nous et nous nous réjouissons de partager ensemble ces quelques jours inoubliables.

Marcus Adams
Directeur adjoint de la maternelle et du primaire
École européenne RheinMain

B. RÈGLEMENT DU TOURNOI

Les matchs se disputent à 5 contre 5, avec un maximum de deux remplaçants. Les remplaçants sont autorisés à entrer en jeu pendant le match dans une zone désignée qui sera marquée par l'arbitre avant chaque rencontre. Les remplaçants entrent en jeu en tapant dans la main du joueur qu'ils remplacent.

Chaque équipe sera composée au total de 14 élèves au maximum (7 garçons et 7 filles) et de 2 à 3 enseignants accompagnateurs de l'établissement. Les élèves devront en principe être en CM2, mais les bons sportifs de CM1 pourront également participer (au cours de l'année scolaire 2026-2027).

En cas d'effectif incomplet ou de blessure, le principe du fair-play s'applique, garantissant un nombre équilibré de joueurs.

Chaque match dure 10 minutes, précédées ou suivies de 5 minutes consacrées à l'échauffement et à la rotation des joueurs. Bien que l'on comprenne que les écoles puissent parfois avoir besoin d'un soutien pour la surveillance, il est préférable que tous les membres du personnel accompagnateurs soient des enseignants ou des membres du personnel des écoles respectives. Seuls les entraîneurs sportifs sont autorisés. Toutes les épreuves principales se déroulent dans la salle de sport. Le tournoi aura lieu dans les locaux de l'École européenne RheinMain, Theodor-Heuss-Str. 65, 61118 Bad Vilbel.

C. LES ÉVÈNEMENTS

Jeudi : deux tournois se dérouleront simultanément : football (5 contre 5) garçons sur un terrain, football (5 contre 5) filles sur un terrain ; suivis d'un tournoi d'Ultimate Frisbee garçons (5 contre 5) sur un terrain, puis d'un tournoi d'Ultimate Frisbee filles (5 contre 5) sur un terrain. Ces matchs seront arbitrés par des enseignants de sport du primaire.

Vendredi : séances d'initiation au cricket, au rugby et au netball. Inspirés par les séances d'initiation organisées à Strasbourg en 2025, nous souhaitons également offrir à nos élèves l'occasion de découvrir des sports qui leur sont peut-être peu familiers. L'ESRM aligne depuis de nombreuses années plusieurs équipes de cricket, de touch-rugby et de netball et souhaite inciter d'autres écoles à s'intéresser à ces sports et à les faire connaître, en vue d'organiser des matchs amicaux et des tournois.

D. SYSTÈME DE POINTS

Les écoles se verront attribuer des points en fonction de leur classement final dans chaque tournoi : 1 tournoi de football, 1 tournoi d'Ultimate Frisbee et 1 tournoi récompensant l'esprit sportif.

À l'issue de chaque tournoi, et pour chaque discipline, l'équipe vainqueuse recevra 9 points (si 9 équipes participent) et l'équipe classée dernière recevra 1 point.

Un trophée sera remis au vainqueur du tournoi toutes disciplines confondues, ainsi qu'un trophée pour la première place dans chaque discipline et un autre pour l'esprit sportif.

L'école ayant obtenu le plus grand nombre de points sera déclarée vainqueur.

En cas d'égalité, l'école la mieux classée en matière d'esprit sportif sera placée en tête.

La coupe « AES Eurosport PRIM' CUP » sera remise par l'établissement vainqueur de l'édition 2026 au vainqueur du tournoi et restera dans les locaux de cet établissement jusqu'à la prochaine édition de l'AES Eurosport Prim.

E. CONSIGNES À L'ATTENTION DES PARTICIPANTS

Le succès de l'AES Eurosport PRIM' dépend de l'attitude générale de tous les participants. Par conséquent, les consignes suivantes doivent leur être communiquées et acceptées par eux avant le tournoi :

- Le respect des valeurs des Écoles européennes constitue le fondement de la participation et doit être respecté par tous les participants : respect, tolérance, coopération et dialogue.
- Tous les élèves doivent toujours avoir sur eux l'adresse et le numéro de téléphone de leurs enseignants accompagnateurs. En cas d'urgence, les élèves doivent pouvoir contacter l'un de leurs enseignants.
- Les élèves doivent informer leurs enseignants à l'avance de toute situation particulière, par exemple un problème de santé ou des besoins alimentaires spécifiques.
- Les problèmes de santé susceptibles d'entraîner une urgence médicale doivent être signalés à Moritz Månsson avant l'arrivée !

F. CONSEILS AUX ENSEIGNANTS

- Les enseignants sont tenus de lire et de prendre connaissance des informations fournies par l'école d'accueil.
- Les enseignants doivent informer l'école d'accueil à l'avance de toute circonstance particulière, par exemple un problème de santé.
- Les enseignants doivent veiller à ce que les élèves connaissent, comprennent et acceptent les valeurs à respecter, et à ce qu'aucun comportement inapproprié ne soit toléré en aucune circonstance (ne pas jouer avec la nourriture et les boissons, nettoyer après avoir mangé et prendre soin des biens d'autrui ou de l'établissement).
- Les enseignants doivent veiller à ce que les élèves soient pleinement informés du règlement du tournoi. Ils doivent s'assurer que les élèves se trouvent au bon endroit au bon moment.
- Les enseignants restent responsables de leurs élèves pendant toute la durée du tournoi et sont chargés de la surveillance directe des élèves à tout moment.

G. RÈGLES SPORTIVES

Règles générales

- Équipe : chaque équipe est composée de 5 joueurs (5 joueurs et jusqu'à deux remplaçants).

- Durée : un match dure 10 minutes de temps de jeu, les équipes changeant de camp après 5 minutes. Les temps morts ne sont pas autorisés.

- Système d'arbitrage : les matchs seront arbitrés par des enseignants du primaire (spécialisés dans le sport). Seuls les capitaines sont autorisés à s'adresser aux arbitres. Le fair-play et l'esprit sportif sont de mise et seront récompensés.

- **Format du tournoi : le format sera confirmé à la clôture des inscriptions.**

1 - ULTIMATE FRISBEE (5 contre 5)

Le tournoi se déroulera dans la salle de sport de l'ESRM.

Deux terrains de 28 m x 15 m (terrain de basket) seront aménagés, comprenant une zone d'en-but de 4 m de chaque côté.

Règles :

À chaque extrémité du terrain se trouve une zone d'en-but. Chaque équipe en défend une.

La mise en jeu sera effectuée par l'équipe qui joue à domicile (c'est-à-dire celle qui figure à gauche dans le tableau).

Comment s'effectue la remise en jeu ?

Exemple : la remise en jeu est effectuée par l'équipe A qui lance le disque depuis l'arrière de la ligne de la zone d'en-but en direction de l'équipe B.

4 scénarios possibles :

- Le disque sort des limites du terrain sans toucher le sol ⟶ L'équipe B récupère le disque et reprend le jeu depuis le centre du terrain
- Le disque touche le sol sur le terrain ⟶ L'équipe B ramasse le disque et reprend le jeu à l'endroit où il a touché le sol
- L'équipe B attrape le disque ⟶ L'équipe B joue
- L'équipe B tente d'attraper le disque mais le laisse tomber ⟶ L'équipe A prend possession du disque et joue à partir du point d'impact

Marquer un point

Un joueur marque un point lorsqu'il passe le disque à l'un de ses coéquipiers se trouvant à l'intérieur de la zone d'en-but adverse. Le joueur doit se trouver entièrement à l'intérieur de la zone d'en-but — c'est-à-dire qu'au moment de la réception, il ne doit avoir aucun contact avec la zone située à l'extérieur de la zone d'en-but — pour marquer 1 point. Les attaquants ne peuvent pas « rester » dans la zone d'en-but.

Lorsque l'équipe A marque un point, elle retourne à la ligne médiane, et l'équipe B recommence le jeu par une passe effectuée depuis l'arrière de sa ligne de zone d'en-but vers ses propres joueurs (dans sa moitié de terrain). Après la première passe, l'équipe A peut défendre activement.

L'équipe qui totalise le plus de points à la fin du match remporte la victoire.

Lorsqu'ils tiennent le frisbee, les joueurs ne sont pas autorisés à se déplacer. Cependant, dès qu'ils ont attrapé le frisbee, ils ont le droit de faire quelques pas pour éviter de tomber.

Les joueurs peuvent pivoter sur un pied avant de lancer.

Il s'agit d'un sport sans contact : une distance d'environ 1 mètre doit être respectée entre l'attaquant et les défenseurs. Il est interdit de frapper la main, le bras ou même le frisbee lorsqu'il est en possession d'un joueur.

Quand une équipe perd-elle la possession du frisbee ? L'équipe
A perd la possession du disque :

- si le frisbee touche le sol,
- si l'équipe B fait tomber le frisbee par terre, si l'équipe B attrape le frisbee en plein vol,
- si le frisbee est passé d'une main à l'autre,
- si le porteur met plus de 10 secondes à le relancer. L'arbitre est chargé de veiller au respect de cette règle.

Le jeu reprend à l'endroit où le frisbee a atterri, sauf s'il est sorti des limites du terrain (auquel cas le jeu reprend à l'endroit où le frisbee est sorti des limites).

2 - FOOTBALL (5 contre 5)

Le tournoi se déroulera dans la salle de sport de l'ESRM.

Deux terrains de 28 m x 15 m seront aménagés.

Règles :

- L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de buts dans les cages adverses.
- Le terrain mesurera environ 28 x 15 mètres (terrain de basket) et sera entouré de murs sur trois côtés afin de faciliter le jeu (comme au futsal). L'un des côtés longs sera ouvert. Lorsque le ballon sort des limites du terrain, il doit être remis en jeu en le faisant rouler (roll-in). L'autre côté long est en « banded ». Derrière le but, le ballon est hors jeu et la remise en jeu se fait par le gardien ou par un corner.
- Les « roll-ins » s'effectuent à la main depuis l'endroit où le ballon est sorti du terrain.
- Les tacles glissés sont interdits.
- Il n'y a pas de règle de hors-jeu.
- Il est interdit de toucher le ballon de la main, sauf pour le gardien de but. Le gardien de but est autorisé à toucher le ballon de la main à l'intérieur de la zone des trois points délimitée par les lignes de basket-ball. Le gardien peut sauter, mais ne peut être remplacé qu'en cas de substitution.
- Fautes : règle « sans contact ». Tout contact initié par un défenseur ou un attaquant peut entraîner une faute offensive ou défensive.
- Si une faute est commise à l'intérieur de la surface de réparation, un penalty sera accordé à 7 mètres du but.



Pour obtenir des informations actualisées et complémentaires, n'hésitez pas à scanner le code QR


AESEUROSPORTPRIM