



Charte

La participation des écoles au Défi sportif doit se faire dans un contexte de camaraderie et de saine compétition.
Bien que ces rencontres à caractère sportif amènent les jeunes à se dépasser, l'aspect participatif demeure l'élément primordial des compétitions.


Le mot clé : Respect

La participation des athlètes au volet Sports scolaires doit se faire dans le respect et dans l'acceptation des différences de chacun.

Il est primordial de se rappeler que ces jeunes sont en apprentissage constant concernant les consignes, les règlements et le respect envers les autres.

Le Défi sportif est un événement où les jeunes ont l'occasion de participer à un événement compétitif dans un contexte amical et de vivre des expériences uniques qui resteront longtemps gravées dans leur mémoire.



 DÉFI SPORTIF	Horaire des compétitions // Défi sportif 2010	
Mercredi 28 avril 2010	Athlétisme secondaire • Natation primaire • Circuit d'habileté primaire et secondaire • Volleyball secondaire	
Jeudi 29 avril 2010	Athlétisme primaire • Soccer primaire et secondaire • Volleyball primaire	
Vendredi 30 avril 2010	Boccia primaire et secondaire • Hockey balle primaire et secondaire • Gymnastique rythmique primaire et secondaire • Natation secondaire	

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- 1- Chaque athlète pourra participer à un maximum de 2 épreuves individuelles et de 2 épreuves collectives.

Exemple : - 1 x course (100 mètres)
- 1 x natation libre (25 mètres)
- 1 x soccer
- 1 x volleyball

Les relais (athlétisme et natation) sont considérés comme des épreuves collectives. Un seul relais par école sera accepté dans le but de permettre au plus grand nombre d'athlètes d'obtenir une médaille.

- 2- Les athlètes seront divisés en deux classes : primaire et secondaire
- Primaire : 5 à 12 ans // Secondaire : 12 à 21 ans
- L'âge des athlètes sera évalué au 30 septembre de l'année scolaire en cours.
- 3- Les équipes de relais doivent obligatoirement être mixtes:
3 garçons / 1 fille ou 3 filles / 1 garçon ou 2 filles / 2 garçons
- 4- Lors des compétitions individuelles, l'athlète est disqualifié s'il ne se présente pas à l'heure prévue pour le début de son épreuve. Dans le cas des sports collectifs, une équipe bénéficie d'un sursis de 5 minutes lors de la première partie du tournoi et pourra ainsi disputer la rencontre selon le temps restant prévu à l'horaire.



L'horaire des matchs devra être respecté en tout temps. Le début des parties se fera donc à l'heure cédulée et sera signalé par un timbre sonore. Une équipe absente du terrain à ce moment se verra attribuer une défaite. **L'équipe adverse sera déclarée victorieuse et recevra le pointage définit dans les règlements spécifiques de chaque discipline.**

- 5- Tous les participants d'une même école doivent porter un chandail ou un dossard à l'effigie de leur école.
- 6- Un représentant de chaque école sera présent à la dernière réunion d'organisation des sports scolaires qui aura lieu au mois de mars précédant la tenue du Défi sportif. S'il le désire, le représentant pourra être accompagné d'un intervenant qui sera présent lors de l'événement.
- 7- Le représentant s'engage à transmettre les règlements et toute autre information pertinente aux accompagnateurs des élèves de son établissement.
- 8- En fonction du nombre d'écoles inscrites dans certaines épreuves, il y a possibilité de divisions (pools). La décision d'avoir recours aux divisions sera prise par le comité responsable des règlements.
- 9- **Le responsable de l'école complètera l'inscription de son équipe dès son arrivée sur le site de compétition et participera ensuite à la réunion obligatoire des entraîneurs (lieu et heure indiqué sur l'horaire de compétition).**
- 10- **Code vestimentaire en vigueur: la tenue sportive est obligatoire (le port du jeans ne sera pas toléré).**
- 11- Ratio d'accompagnateurs pour l'événement:
 - Déficience intellectuelle : 1 pour 8 athlètes
 - Déficience physique : 1 pour 5 athlètes

Veuillez svp prévoir des accompagnateurs masculins et féminins pour les vestiaires.

12- Sports individuels

- 12.1- Une école peut inscrire un maximum de 4 filles et de 4 garçons par épreuve. **Toutefois, les écoles accueillant des athlètes avec un handicap physique (marchette, fauteuil roulant et handicap physique debout) peuvent inscrire 8 filles et 8 garçons par épreuve.**
- 12.2- Toutes les épreuves individuelles sont divisées en catégories en fonction du niveau scolaire et du sexe des participants. Ils peuvent également être divisés en pools (voir règle 8). Une exception s'applique pour les compétitions de relais course mixte et relais natation mixte qui seront divisés par niveau scolaire uniquement.
- 12.3- Division des épreuves en sports individuels (athlétisme et natation).

Athlètes inscrits par épreuve	Nombre de divisions	% d'inscription par division (selon temps)
0 – 15	1	100% 1 division
15 – 30	2	40% 1ère division 60% 2ième division
31 – et plus	3	25% 1ère division 35% 2ième division et 40% 3ième division

Les divisions seront effectuées en fonction des temps de qualification fournis lors de l'inscription des athlètes par les responsables. L'attribution des médailles sera faite par catégories suite aux résultats obtenus lors des épreuves officielles.



13- Sports collectifs

13.1- À l'exception du boccia, tous les sports collectifs sont divisés par niveau scolaire (primaire et secondaire).

13.2- L'échelle de classement pour les sports collectifs est :

Division A : Fort

Division B : Moyen

Division C : Faible

Les divisions seront établies selon le nombre d'équipes inscrites et les résultats obtenus aux Défi sportif précédents.

13.3- **L'équipe du Défi sportif ainsi que le consultant de la discipline en question auront la responsabilité d'effectuer les divisions.**

13.4- Les écoles n'ayant jamais participé au Défi sportif seront évaluées avant l'événement par le coordonnateur des compétitions et/ou un représentant du Défi sportif. Un match d'évaluation/classement pourra être organisé au besoin.

13.5- Une école peut inscrire un maximum d'une équipe par sport. Toute inscription supplémentaire peut cependant être envoyée au Défi sportif et l'équipe sera alors placée sur une liste d'attente. S'il y a toujours des places disponibles pour la compétition suite à la période d'inscription, l'attribution de ces places se fera parmi toutes les équipes en attente par tirage au sort.

13.6- La formule retenue pour chacune des disciplines se fera en fonction du nombre d'inscriptions. Les finales seront disputées selon la formule suivante :

- 1re position contre 2e position = or/argent
- 3e position contre 4e position = bronze/4e position

Dans l'éventualité où le match pour la médaille de bronze ne peut avoir lieu pour des raisons hors de notre contrôle, l'équipe ayant terminé en 3ième position lors du tournoi se verra alors décerner la médaille de bronze.

RÈGLEMENTS ATHLÉTISME

1- Athlétisme

1.1- Épreuves de course

Course courte distance	60 mètres	aide à la mobilité	primaire fille
	60 mètres	aide à la mobilité	primaire garçon
	60 mètres	aide à la mobilité	secondaire fille
	60 mètres	aide à la mobilité	secondaire garçon
	60 mètres	personnes en fauteuil	primaire fille
	60 mètres	personnes en fauteuil	primaire garçon
	60 mètres	personnes en fauteuil	secondaire fille
	60 mètres	personnes en fauteuil	secondaire garçon
	60 mètres	handicap physique debout	primaire fille
	60 mètres	handicap physique debout	primaire garçon
	60 mètres	handicap physique debout	secondaire fille
	60 mètres	handicap physique debout	secondaire garçon
	60 mètres	filles	primaire
	60 mètres	garçons	primaire
	60 mètres	déficiences visuelle	primaire
	60 mètres	déficiences visuelle	secondaire
	60 mètres	filles	secondaire
	60 mètres	garçons	secondaire
	60 mètres	tricycle	primaire fille
	60 mètres	tricycle	primaire garçon
60 mètres	tricycle	secondaire fille	
60 mètres	tricycle	secondaire garçon	
Course longue distance	200 mètres	filles	primaire
	200 mètres	garçons	primaire
	400 mètres	filles	secondaire
	400 mètres	garçons	secondaire
Course à relais	4 x 50 mètres	mixte obligatoire	primaire
	4 x 100 mètres	mixte obligatoire	secondaire

1.2- Règlements

- Les corridors de course devront être respectés lors des épreuves courtes distances.
- **Les corridors de course ne devront pas obligatoirement être respectés lors des épreuves de longues distances et le départ se fera au même endroit (ligne de départ et non les départs décalés).**
- La course à relais est une épreuve mixte qui doit être couru par quatre (4) athlètes différents.
- Le départ de la course à relais sera décalé et les corridors devront être respectés.
- Chaque école peut inscrire un maximum d'une équipe par relais (voir règle 13.5 pour exceptions).

1.3- Épreuve de saut en longueur avec élan

- Les athlètes ont droit à trois essais, le meilleur résultat des trois sera retenu.
- Si un compétiteur dépasse la planche d'appel, le saut sera annulé et considéré comme un essai.
- Si un compétiteur chute, le saut sera considéré comme un essai et la partie de son corps la plus près de la planche sera alors utilisé comme mesure.
- Le juge de la compétition annoncera un saut non valide (annulé) à l'aide d'un drapeau rouge.

1.4- Épreuve de saut en longueur sans élan

- Les athlètes ont droit à trois essais, le meilleur résultat des trois sera retenu.
- Si un compétiteur dépasse la planche d'appel, le saut sera annulé et considéré comme un essai.
- Si un compétiteur chute, le saut sera considéré comme un essai et la partie de son corps la plus près de la planche sera utilisée comme mesure.
- Le juge de la compétition annoncera un saut non valide (annulé) à l'aide d'un drapeau rouge.

1.5- Épreuves de lancer du poids

Lancer du poids	2 kilos	filles	primaire
	3 kilos	garçons	Primaire
	3 kilos	filles	secondaire
	5 kilos	garçons	Secondaire
	2 kilos	handicap visuel primaire	mixte
	3 kilos	handicap visuel secondaire	mixte
	.5 kilo	handicap physique debout	primaire filles
	.5 kilo	handicap physique debout	primaire garçons
	.5 kilo	handicap physique debout	secondaire filles
	.5 kilo	handicap physique debout	secondaire garçons
	.5 kilo	personnes en fauteuil	primaire filles
	.5 kilo	personnes en fauteuil	primaire garçons
	.5 kilo	personnes en fauteuil	secondaire filles
	.5 kilo	personnes en fauteuil	secondaire garçons

- Les athlètes ont droit à trois essais, le meilleur résultat des trois sera retenu.
- **Le cercle délimitant l'aire de lancer doit être respecté. Si un membre (pied, main, etc.) de l'athlète touche le sol à l'extérieur de cette zone (mord) le lancer sera annulé et considéré comme un essai.**
- Pour les athlètes en fauteuil, seules les roues arrière doivent obligatoirement rester à l'intérieur du cercle (les roues avant peuvent être à l'extérieur du cercle).
- Le juge de la compétition annoncera un lancer non valide (annulé) à l'aide d'un drapeau rouge.

RÈGLEMENTS BOCCIA

2- Boccia

2.1- Esprit du jeu

L'éthique et l'esprit du jeu sont semblables à ceux du tennis. La participation des spectateurs est encouragée, toutefois, lorsqu'un joueur s'exécute, les spectateurs ainsi que les autres joueurs sont invités à garder le silence.

2.2- La formation des équipes

- Nombre d'équipe maximum : 12
- Deux divisions : primaire et secondaire.
- Dans le cadre du Défi sportif, les équipes de boccia évoluant en sports scolaires doivent être composées de 3 joueurs (maximum de 2 joueurs par rampe par équipe).

2.3- Éligibilité des athlètes

Les athlètes qui participent au tournoi de boccia ont un handicap physique et sont obligatoirement en fauteuil électrique ou manuel. Tout autre athlète qui ne peut participer à aucune autre épreuve en raison de ses limitations fonctionnelles sera accepté dans la compétition de boccia et devra jouer assis dans un fauteuil. **Les équipes doivent prévoir un joueur supplémentaire au cas où il y aurait blessure à l'un des membres régulier.**

2.4- Équipement et terrain

2.4.1- Dimension du terrain

- La surface doit être plane et uniforme comme un plancher de tuiles ou un plancher de bois (gymnases). De plus, la surface doit être nettoyée et libre de tout débris.
- Le terrain a une dimension de 12,5 m X 6 m (voir plan du terrain en annexe).

2.4.2- Équipement

- Balles de boccia : un jeu de balles de boccia comprend six balles bleues, six balles rouges et une balle blanche (cochonnet).
- Contenant pour balles de boccia : Les joueurs peuvent utiliser un sac ou un contenant suspendu au fauteuil pour y ranger leurs balles.
- Dispositif d'assistance : Communément appelé rampe, vient en aide au joueur pour lui permettre de lancer la balle sur le terrain à l'endroit souhaité.
- Licorne : Le joueur utilisant un dispositif d'assistance peut utiliser une licorne (maximum 50 cm) pour l'assister lors de ses lancers (la licorne peut être télescopique).



2.5- Le jeu

2.5.1- Durée des rencontres

Une rencontre régulière compte deux manches et devrait normalement durer un maximum de 20 minutes. Les joueurs débutent les manches à tour de rôle en lançant le cochonnet selon l'ordre numérique des boîtes de lancement (de 1 à 6). Chaque joueur doit lancer 2 balles par manche. Les membres de l'équipe qui lancent les balles de couleur rouge occuperont les boîtes de lancement 1, 3 et 5 alors que leurs adversaires (balles bleues) occuperont les boîtes de lancement 2, 4 et 6.

L'arbitre rejoint les joueurs sur le terrain cinq minutes avant le début de la partie afin de réviser les règlements une dernière fois (le terrain, la palette, la façon de procéder pour l'ordre de lancer, l'ordre des joueurs dans les boîtes de lancement, etc.) et d'effectuer le tirage au sort. L'arbitre doit être avisé préalablement si une équipe est dans l'impossibilité de se présenter à l'heure prévue.

Le temps de jeu est indiqué par une horloge située sur la table des officiels et bien en vue pour tous les joueurs. Une équipe peut se présenter au maximum 5 minutes après le début de la rencontre sans aucune sanction, toutefois, tout retard supplémentaire entraînera une défaite automatique pour l'équipe fautive par le pointage de 0 - 3. Un match amical sera autorisé si les joueurs le désirent. Dans l'éventualité où les deux équipes se présenteraient en retard, le match sera alors déclaré nul (score de 0 – 0). Un match amical sera autorisé si les joueurs le désirent. En cas de force majeure (décision du délégué technique et du consultant en boccia) une équipe pourrait être autorisée à disputer une rencontre avec deux (2) joueurs seulement. Le cas échéant, l'équipe disposerait tout de même de 6 balles par manche. Dans l'éventualité où un troisième joueur se présenterait en retard, il serait alors autorisé à se joindre au match en cours au début de la manche suivante.

2.5.2- Tirage au sort

L'arbitre effectue le tirage au sort et l'équipe gagnante choisit de lancer les balles rouges ou bleues.

2.5.3- Le lancer du cochonnet

- L'équipe qui lance les balles rouges commence obligatoirement la première manche.
- L'arbitre présente le cochonnet au joueur désigné et indique le début de la manche.
- Le joueur doit lancer le cochonnet dans la région valide du terrain.



2.5.4- Cochonnet non valide

Le cochonnet n'est pas valide :

- S'il ne dépasse pas la ligne du cochonnet (la ligne du « V »).
- S'il sort des limites du terrain.
- Si une faute est commise par le joueur qui a lancé le cochonnet.

Si le lancer du cochonnet n'est pas valide, il sera alors lancé par le joueur qui devait normalement le faire au début de la manche suivante. Si le lancer du cochonnet n'est pas valide à la dernière manche, il sera alors lancé par le joueur qui l'a lancé à la première manche et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un lancer soit valide. Les manches suivantes reprennent l'ordre normal peu importe quelle équipe a finalement lancée le cochonnet lors de la dernière manche.

2.5.5- Le lancer de la première balle sur le terrain

Le joueur qui lance le cochonnet lance également la première balle de couleur de la manche. Si cette balle est lancée à l'extérieur du terrain ou si elle est retirée du jeu par l'arbitre à cause d'une infraction, l'équipe en question doit lancer à nouveau jusqu'à ce qu'une balle soit valide sur le terrain ou jusqu'à ce que l'équipe ait lancé toutes ses balles. C'est au capitaine de l'équipe de choisir l'ordre dans lequel les balles seront lancées par ses joueurs.

2.5.6- Le lancer des autres balles

L'équipe dont la balle est la plus loin du cochonnet doit lancer la prochaine balle à moins que toutes ses balles aient été lancées. Le cas échéant, l'équipe adverse peut alors lancer toutes les balles restantes.

2.5.7- Fin de la manche

Une fois toutes les balles lancées, y compris les balles de pénalité attribuées à l'une ou l'autre des équipes, l'arbitre annoncera la fin de la manche et le pointage officiel pour celle-ci.

2.6- Règlements spécifiques

2.6.1- Le lancer des balles

- Aucune balle de couleur (ainsi que le cochonnet) ne doit être lancée avant que l'arbitre n'ait donné le signal en indiquant quelle balle de couleur doit être jouée en premier.
- Au moment de lancer la balle, le joueur, son assistant sportif, son fauteuil roulant et tout autre équipement dans la boîte de lancement ne peut toucher aux lignes la délimitant ou à toute autre surface qui ne fait pas partie de sa boîte de lancement.



2.6.2- Balle hors terrain

- Toute balle (incluant le cochonnet) sera considérée hors terrain si elle touche ou traverse les lignes délimitant l'aire de jeu.
- Une balle qui touche ou qui traverse les lignes puis revient à l'intérieur du terrain sera considérée hors terrain.
- N'importe quelle balle qui sort du terrain sera considérée comme une balle morte.

2.6.3- Le cochonnet qui sort du terrain

- Si le cochonnet est touché et qu'il sort à l'extérieur des limites du terrain pendant une manche, il sera alors replacé sur la croix au milieu du terrain.
- S'il y a déjà une balle sur la croix, le cochonnet sera replacé juste devant cette balle (tout en étant le plus près possible de la croix).
- C'est l'équipe dont la ou les balles sont le plus éloigné(s) du cochonnet qui doit lancer la prochaine balle.
- S'il n'y a pas de balles de couleur sur le terrain lorsque le cochonnet est replacé sur la croix, l'équipe qui l'a fait sortir des limites du terrain devra lancer la prochaine balle.

2.6.4- Balles équidistantes

Lorsque deux balles ou plus de couleurs différentes sont à distance égale du cochonnet et qu'il n'y a pas d'autres balles plus près, l'équipe qui a lancé la dernière balle devra alors s'exécuter à nouveau.

2.6.5- Balles lancées simultanément

Lorsqu'une équipe doit jouer et que plusieurs balles de cette équipe sont lancées en même temps, toutes les balles sont alors considérées comme valides et elles demeurent sur le terrain.

2.6.6- Balle échappée

Si un joueur échappe une balle de façon accidentelle, l'arbitre peut permettre à ce joueur de la reprendre. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un joueur peut échapper une balle et la reprendre. Le chronomètre ne sera cependant pas arrêté lors de ces actions.

2.7- Le pointage

- L'équipe dont la balle est la plus près du cochonnet marquera un point. Un point additionnel sera accordé pour toute autre balle de cette même équipe qui se trouve plus près du cochonnet que toute balle appartenant à l'équipe adverse.
- Si deux balles ou plus de couleurs différentes sont jugées à distance égale du cochonnet et qu'il n'y a pas d'autres balles plus près du cochonnet, chaque équipe recevra un point par balle.
- À la fin de la partie l'équipe ayant le plus haut pointage est déclarée victorieuse.



2.8- Égalité

- En cas d'égalité, chaque équipe désignera un joueur qui aura une balle à lancer.
- L'ordre de lancer sera décidé par tirage au sort.
- L'équipe dont la balle est la plus prêt du cochonnet sera alors déclaré victorieuse.

2.9- Les pénalités

Il y a deux types d'infractions possibles en sports scolaires lorsqu'il y a pénalité. Le niveau d'intervention de l'arbitre sera défini selon la classe (primaire ou secondaire) des participants.

2.9.1- Avertissement

L'arbitre servira un avertissement à l'équipe fautive lorsqu'une faute est commise une première fois au courant de la partie. Il y aura pénalité si la même faute est commise par l'équipe au cours du même match.

2.9.2- Pénalité

Une pénalité peut se traduire soit par une balle supplémentaire accordée à l'adversaire qui sera lancée à la fin de la manche, soit par le retrait du jeu de la balle lancée au moment de l'infraction. Pour les balles supplémentaires, l'arbitre désignera les balles mortes ou les balles les plus éloignées du cochonnet qui pourront alors être utilisées.

2.10- Actions menant à un avertissement (et pénalité si répétée)

- Sortir de sa boîte de lancement sans en avoir demandé la permission à l'arbitre.
- **Communication avec des personnes autres que celles autorisées.**
- Communications inappropriées entre les joueurs, les assistants sportifs et/ou les entraîneurs.
- Un assistant sportif qui fait face au jeu durant la partie.
- Un assistant sportif qui bouge la rampe ou le fauteuil sans que le joueur n'en ait fait la demande explicitement.
- Un athlète qui prépare son prochain lancer alors que l'équipe adverse s'exécute.
- Toute interférence commise de façon délibérée par un joueur.
- Une action inacceptable envers son adversaire ou un membre du personnel.

2.11- Actions menant à une pénalité (retrait de la balle ou balle supplémentaire accordée à l'équipe adverse)

- Lancer une balle avant que l'arbitre ne l'autorise.
- Lancer une balle alors que l'équipe adverse a préséance sur le jeu.
- Lancer une balle avant que le cochonnet ne soit officiellement en jeu.
- Lancer une ou plusieurs balles lorsque le temps officiel est écoulé.
- Lancer une balle alors que l'assistant sportif fait face au terrain.
- Lancer une balle sans avoir au moins une fesse en contact avec le fauteuil roulant.
- Le non-respect des limites de la boîte de lancement.



- Un joueur de rampe n'est pas le dernier à toucher la balle de couleur avant qu'elle soit en jeu.
- Omettre de déplacer la rampe clairement avant un lancer.

2.12- Critères utilisés pour déterminer le classement final

- L'équipe ayant remporté le plus de victoires.
- S'il y a égalité, le différentiel des points « pour » et des points « contre » sera considéré (les points obtenus lors des lancers de pénalité ne seront pas comptabilisés).
- Si l'égalité persiste, le différentiel entre les points « pour » divisé par le nombre de parties jouées sera considéré.
- Si l'égalité persiste, le différentiel entre le nombre de pénalités divisé par le nombre de parties jouées sera considéré.
- Si l'égalité persiste toujours, un représentant de chaque équipe sera désigné pour lancer une balle. L'équipe dont la balle s'immobilisera le plus prêt du cochonnet sera déclarée victorieuse (le cochonnet sera placé sur la croix).

2.13- Varia

2.13.1- Communication

- La communication entre le joueur et son assistant est interdite durant la partie.
- Les joueurs ne peuvent communiquer entre eux avant l'annonce par l'arbitre du début de leur tour.
- Les joueurs peuvent communiquer entre eux ainsi qu'avec leur assistant sportif entre les manches. Toute communication doit cependant cesser dès que l'arbitre annonce le début de la manche suivante.
- Durant la partie, seul le capitaine est autorisé à s'adresser à l'arbitre.

2.13.2- Temps de jeu

- L'horloge officielle des manches est vérifiée par le marqueur/chronométrateur.
- Le lancer du cochonnet n'est pas chronométré.
- Le temps de jeu débute quand l'arbitre indique l'équipe qui doit s'exécuter en premier.
- Le temps de jeu s'arrête dès que la balle lancée s'immobilise ou traverse les lignes délimitant le terrain.
- Les balles qui n'ont pas été lancées avant que le temps de jeu d'une équipe ne soit entièrement écoulé ne peuvent pas compter dans la manche.
- La limite de temps de jeu ne s'applique pas pour le lancer des balles de pénalité.
- Le chronométrateur annoncera verbalement et d'une voix forte et claire : 1 minute 30 secondes, 10 secondes et 0 quand le temps sera écoulé.



2.13.3- Dispositif d'assistance (rampe)

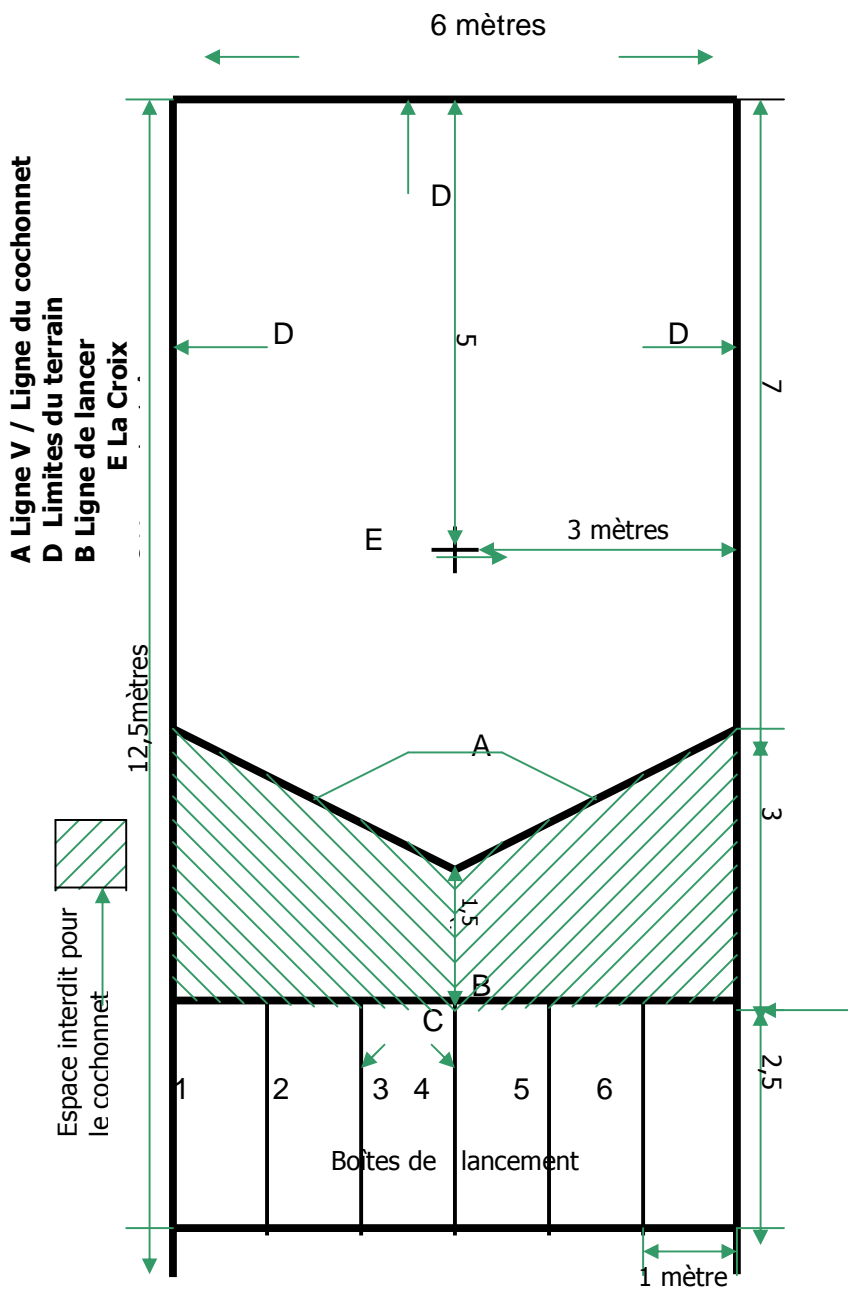
- Le dispositif d'assistance, lorsque déposé au sol, ne peut pas être de plus grande dimension que l'aire de lancement (2.5m X 1 m).
- Les dispositifs d'assistance ne peuvent en aucun temps être munis de mécanisme pouvant aider la propulsion de la balle.
- Un joueur qui utilise un dispositif d'assistance doit obligatoirement être en contact physique avec la balle avant de la relâcher.
- La rampe doit être bougée horizontalement de façon très évidente entre chaque lancer.

2.13.4- Responsabilité du capitaine

- Le capitaine doit être clairement identifié.
- Représente son équipe lors du tirage au sort.
- Décide l'ordre de lancer durant la partie.
- Désigne le joueur qui lancera les balles de pénalité.
- Appelle un temps d'arrêt au besoin (non applicable au volet scolaire).
- Consulte l'arbitre.
- Signe la feuille de pointage.
- Demande l'autorisation à l'arbitre pour qu'un joueur de l'équipe puisse aller sur le terrain pour analyser le jeu.

Il est recommandé aux intervenants de lire les règlements internationaux pour mieux comprendre les principes de ce sport (www.sportpc.qc.ca).

Annexe 1 - Terrain de Boccia



RÈGLEMENTS HOCKEY BALLE

3- Hockey balle

3.1- Les équipes

- Nombre d'équipes maximum: - 6 primaire
- 14 secondaire
- Nombre de joueurs maximum par équipe: 12
- Les équipes peuvent être mixtes.
- Il doit y avoir 6 joueurs sur le terrain en tout temps (1 gardien de but, 2 défenseurs et 3 attaquants).

3.2- Le terrain

- Le terrain est délimité par des bandes, des toiles ou des murs.
- Le terrain a dimension approximative de 25 m par 15 m.
- Les buts mesurent 1,22 m par 1,22 m.
- Le rectangle réservé au gardien mesure 1,83 m par 1,22 m.

3.3- Équipement

- Les joueurs doivent porter des souliers de course avec semelles non marquante et des lunettes de protection.
- Les joueurs doivent porter un chandail officiel aux couleurs de l'équipe et numéroté individuellement. Dans l'éventualité où deux équipes se présenteraient sur le terrain avec le même uniforme, des dossards seraient alors fournis à l'une des formations pour les différencier. L'attribution des dossards sera déterminée par tirage au sort.
- **L'équipement obligatoire minimum pour les gardiens de buts comprend : bloqueur, masque de gardien, gant, jambières, plastron et support athlétique.**
- Le port du soutien athlétique et du casque protecteur n'est pas obligatoire mais fortement recommandé pour les joueurs.
- Le port des gants est également recommandé.

3.4- Équipement pour les parties

- Balle trouée lestée.
- **Bâtons et palettes de plastique seulement, et ce, autant pour les joueurs que pour les gardiens de buts (bâtons de bois et d'aluminium interdit).**
- Bâtons avec courbe illégale. Lorsque le bâton est déposé au sol, une rondelle de hockey traditionnelle ne devrait pas pouvoir glisser librement sous la palette. Le jugement concernant les bâtons avec courbe illégale est entièrement laissé à la discrétion de l'arbitre.



3.5- Les parties

3.5.1- Durée des parties

- Une rencontre régulière compte deux périodes de 8 minutes (temps continu).
- Les deux périodes seront entrecoupées d'une pause de 2 minutes.
- Les équipes auront droit à une pause minimum de 2 minutes entre chaque partie.
- Dans le cas de circonstances exceptionnelles, les organisateurs peuvent modifier le temps des pauses.

3.5.2- Pointage pour le classement général

- Victoire = 5 points
- Nulle = 3 points
- Défaite = 1 point
- **Si une équipe n'est pas présente sur l'aire de jeu au moment du timbre sonore indiquant le début de la partie, elle sera automatiquement déclarée perdante. En plus du pointage pour la victoire, l'équipe victorieuse récoltera un pointage de 3-0, afin de départager une éventuelle égalité au classement.**

3.5.3- En cas d'égalité à la fin du tournoi

- Le différentiel des points « pour » sera considéré.
- Si l'égalité persiste, le différentiel des points « contre » sera considéré.
- Si l'égalité persiste, le résultat de la partie entre les deux formations sera considéré.
- Si l'égalité persiste toujours, 3 joueurs de chaque équipe qui auront été sélectionnés précédemment s'affronteront en fusillade (un lancer chacun). Si les deux équipes ne sont toujours pas départagées, les autres joueurs s'exécuteront un à un (n.b. tous les joueurs de l'équipe doivent avoir tiré une fois avant qu'un joueur puisse s'exécuter une seconde fois).

3.6- Les punitions

- Les punitions sont à temps continu.
- L'équipe pénalisée jouera en désavantage numérique pour toute la durée de la punition.

3.6.1- Les punitions les plus fréquentes

Action	Sanction
Coup de baseball ou de golf	Balle à l'équipe adverse
Main fermée sur la balle	Balle à l'équipe adverse
Immobiliser la balle délibérément	Balle à l'équipe adverse
Intercepter la balle avec le bâton plus haut que la taille	Balle à l'équipe adverse
Passe avec la main	Balle à l'équipe adverse
Lancer frappé trop puissant*	Balle à l'équipe adverse
Faire trébucher	2 minutes
Contact physique mineur (pousser, retenir)	2 minutes
Courbure illégale de la palette	2 minutes et corriger la courbure
Bousculade, coup de bâton, lancer son bâton, frapper son bâton au sol pour démontrer son mécontentement	1re faute : un avertissement 2e faute : 2 ou 5 minutes ou expulsion
Écart de langage	2 ou 5 minutes ou expulsion
Insulter l'arbitre	2 ou 5 minutes ou expulsion
Tentative de blesser	Expulsion ou suspension
* Un lancer frappé trop puissant = un lancer avec élan plus haut que la taille	

3.7- Mise au jeu

- Une mise au jeu aura lieu au centre du terrain au début de la partie et après chaque but.
- Lorsqu'il y a mise au jeu, les joueurs des deux équipes doivent être dans leur zone respective.
- La balle est déposée au sol lors des mises au jeu. Les bâtons des deux joueurs de centre doivent être face à face et former une ligne droite et parallèle au terrain (la balle est placée entre les deux bâtons).
- Les bâtons doivent obligatoirement rester au sol en tout temps.
- Les joueurs peuvent passer à l'action lorsque l'arbitre fait entendre son sifflet.

3.8- Règlements généraux

Les règles de base sont les mêmes que celles du hockey sur glace.

3.8.1- Déroulement de la partie

- Lorsqu'un joueur envoie la balle à l'extérieur des limites du terrain, celle-ci revient à l'équipe adverse.
- Chaque équipe a droit à un temps mort par partie d'une durée de 30 secondes (temps arrêté).



D  FI SPORTIF

3.8.2- Les arbitres

- Les officiels sont sous la responsabilit   des organisateurs du tournoi.
- **S'il y a litige, seul le capitaine ou le responsable de l'  quipe peut s'adresser    l'arbitre.**
- La politesse et le respect sont de mise dans toutes les communications avec les arbitres.
- Aucun prot  t ne sera accept   par les arbitres et/ou les organisateurs. Les d  cisions des arbitres sont finales et sans appels.

3.8.3- Le rectangle des gardiens de buts

- Le gardien de but peut d  blayer et/ou faire des passes seulement s'il est dans son rectangle ou derri  re de la ligne des buts.
- Une punition mineure pour « obstruction contre le gardien de but » sera impos  e    tout joueur qui, avec son b  ton ou son corps, commet de l'interf  rence ou restreint les mouvements du gardien de but.
- Une punition (mineure ou majeure) pour obstruction ou pour assaut sera appel  e lorsqu'un joueur de l'  quipe adverse entre en contact avec le gardien de but sans raison apparente. Les arbitres sanctionneront   galement les gardiens de buts qui font tr  bucher ou qui cinglent l'adversaire.
- Un joueur de l'  quipe offensive ne peut pas   tre dans le rectangle du gardien de but    moins que la balle ne le soit   galement.
- Un but sera automatiquement refus   si un joueur de l'  quipe adverse se trouve ill  galement    l'int  rieur de la zone r  serv  e aux gardiens de buts.

RÈGLEMENTS NATATION

4- Natation

Épreuves courte distance			
Libre	25 mètres	filles	primaire
	25 mètres	garçons	primaire
	25 mètres	filles	secondaire
	25 mètres	garçons	secondaire
Dos	25 mètres	filles	primaire
	25 mètres	garçons	primaire
	25 mètres	filles	secondaire
	25 mètres	garçons	secondaire
Épreuves longue distance			
Libre	50 mètres	filles	primaire
	50 mètres	garçons	primaire
	50 mètres	filles	secondaire
	50 mètres	garçons	secondaire
Épreuves avec handicap physique			
Libre	25 mètres	mixte	primaire
	25 mètres	mixte	secondaire
Dos	25 mètres	mixte	primaire
	25 mètres	mixte	secondaire
Épreuves avec objet flottant au corps (élève avec handicap physique)			
Libre	25 mètres	mixte	primaire
	25 mètres	mixte	secondaire
Épreuves avec objet flottant au corps (élève sans handicap physique)			
Libre	25 mètres	filles	primaire
	25 mètres	garçons	primaire
	25 mètres	filles	secondaire
	25 mètres	garçons	secondaire
<p>Note : Seuls les athlètes ne sachant pas nager pourront participer aux épreuves avec objets flottants. Les objets flottants utilisés sont : la veste de flottaison, les flotteurs aux bras, les ceintures de flottaison au corps (Aqua jogging), ballon dorsal et serpent de mer. Aucun intervenant ne sera accepté dans la piscine lors de la compétition.</p>			
Épreuves course à relais avec objet flottant ou sans			
Libre	4 x 25 mètres	mixte obligatoire	primaire
	4 x 25 mètres	mixte obligatoire	secondaire
La course à relais est mixte et elle doit être effectuée par quatre (4) athlètes différents.			



4.1- Règlements

- Tous les départs se font à l'intérieur de la piscine.
- Le port du casque de bain est recommandé.
- Toutes les compétitions auront lieu dans deux bassins de 25 mètres.
- **Le bassin sud sera utilisé pour les épreuves individuelles de niveau primaire et secondaire (garçons et filles).**
- **Le bassin nord sera utilisé pour les épreuves avec handicap physique, les épreuves avec objet flottant et les courses à relais de niveau primaire et secondaire.**
- Aucune période de réchauffement n'est prévue à l'horaire.
- Les nageurs devront obligatoirement toucher le mur lors des épreuves de relais.
- Les équipes doivent respecter les emplacements assignés pour chaque école aux abords de la piscine.

RÈGLEMENTS SOCCER

5- Soccer

5.1- Les équipes

- Nombre d'équipes maximum: - 8 primaire
- 20 secondaire
- Nombre de joueurs maximum par équipe : 12
- Les équipes peuvent être mixtes.

5.2- Composition des équipes

Niveau	Intérieur / Extérieur	Nombre de joueurs	Formation
Primaire	Intérieur	5 joueurs	1 gardien de but 2 défenseurs 2 attaquants
Primaire	Extérieur *	7 joueurs	1 gardien de but 3 défenseurs 3 attaquants
Secondaire	Intérieur	5 joueurs	1 gardien de but 2 défenseurs 2 attaquants
Secondaire	Extérieur *	9 joueurs	1 gardien de but 4 défenseurs 4 attaquants
* Les parties seront disputées à l'extérieur si les conditions climatiques le permettent. Pour ce faire, la température doit être supérieure à 0 degré Celsius et il ne doit pas y avoir de précipitations majeures de prévues. Les organisateurs détermineront le lieu de la compétition à partir de ces facteurs.			
Les horaires peuvent varier en fonction du lieu de la compétition. Les organisateurs publieront ainsi 2 horaires distincts avant le début des compétitions.			

5.3- Le terrain

- Le terrain extérieur mesure 40 m de longueur et 16,5 m de largeur pour les parties de la classe primaire.
- Le terrain extérieur mesure 60 m de longueur et 27,5 m de largeur pour les parties de la classe secondaire.
- Les dimensions des terrains intérieurs peuvent varier en fonction de l'espace disponible.
- Les buts seront adaptés selon les dimensions des terrains.

5.4- Règlements généraux

- Dimensions du ballon : Le ballon no 4 sera utilisé pour la classe primaire alors que le no 5 sera utilisé pour les matchs de catégorie secondaire.
- Les parties sont d'une durée de 15 minutes à temps continu.
- Un tirage au sort déterminera qui aura possession du ballon au début de la rencontre.
- Au début de la partie et après chaque but, le ballon doit être placé au centre du terrain et l'action doit débuter par une passe à un coéquipier.
- Il n'y a pas de ligne au centre du terrain.
- **Seul le capitaine et l'entraîneur sont autorisés à parler à l'arbitre.**
- Les attaquants et les défenseurs ne peuvent pas toucher le ballon avec leurs mains et/ou bras durant la partie.
- Le gardien de but, lorsqu'il se trouve à l'intérieur de la surface de but, peut contrôler le ballon autant avec ses pieds qu'avec ses mains.
- Les joueurs peuvent remettre (passe) le ballon à leur gardien.
- Lorsqu'un joueur envoie le ballon à l'extérieur des limites du terrain, l'équipe adverse en prend alors possession à l'endroit où le ballon a quitté le terrain. La remise au jeu se fait par un coup de pied.
- Lors d'une remise au jeu, les joueurs de l'équipe adverse doivent être à 3 mètres du ballon.
- Lorsque le ballon quitte les limites du terrain à l'arrière de la ligne de but, il revient à l'équipe offensive (coup de pied de coin) s'il a été touché en dernier par un joueur défensif. L'équipe défensive en reprend possession (coup de pied du but) si un joueur offensif l'a touché en dernier.
- Dans l'éventualité où le ballon touche le plafond, le jeu est arrêté et le ballon est remis à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon a touché le plafond (coup franc).
- La règle du hors-jeu n'est jamais appliquée durant les parties.
- Un joueur qui commet une première faute grave dans un match recevra un avertissement (carton jaune). Toute autre infraction par le même joueur entraînera son expulsion (carton rouge) de la rencontre. Le joueur expulsé du match sera également suspendu pour la prochaine rencontre de son équipe.
- Un geste antisportif grave amènera une expulsion immédiate (carton rouge) pour le joueur pris en défaut.
- Les joueurs n'ont pas le droit de glisser (tackler) par terre pour enlever le ballon à un adversaire (à l'exception du gardien de but à l'intérieur de sa surface).
- Suite à une faute, le jeu reprend à l'endroit où la faute a eu lieu. Les joueurs de l'équipe adverse devront être à une distance de 3 mètres du ballon.

5.5- Pointage pour le classement général

- Victoire = 5 points
- Nulle = 3 points
- Défaite = 1 point
- **Si une équipe n'est pas présente sur l'aire de jeu au moment du timbre sonore indiquant le début de la partie, elle sera automatiquement déclarée perdante. En plus du pointage pour la victoire, l'équipe victorieuse récoltera un pointage de 1-0, afin de départager une éventuelle égalité au classement.**



5.6- En cas d'égalité à la fin du tournoi

- Le différentiel des points « pour » sera considéré.
- Si l'égalité persiste, le différentiel des points « contre » sera considéré.
- Si l'égalité persiste, Le résultat de la partie entre les deux formations sera considéré.
- Si l'égalité persiste toujours, 3 joueurs de chaque équipe qui auront été sélectionnés précédemment s'affronteront en fusillade (un lancer chacun). Si les deux équipes ne sont toujours pas départagées, les autres joueurs s'exécuteront un à un (n.b. tous les joueurs de l'équipe doivent avoir tiré une fois avant qu'un joueur puisse s'exécuter un seconde fois).

RÈGLEMENTS VOLLEYBALL

6- Volleyball

6.1- Les équipes

- Nombre d'équipes maximum: - 8 primaire
- 16 secondaire
- Nombre de joueurs maximum par équipe : 8
- Les équipes peuvent être mixtes.
- Il doit y avoir 6 joueurs en tout temps sur le terrain.

6.2- Dimension du terrain et équipement

- Le terrain mesure 18m de longueur par 9 m de largeur. Il est délimité par de cônes orange aux extrémités.
- La hauteur réglementaire pour le filet est de 2,20 m.
- Une ligne à 2 mètres du filet placée en plein centre du terrain délimite la zone de service.
- Le ballon pour les parties de classe primaire et secondaire doit avoir un diamètre inférieur à 24 pouces, à l'exception du niveau « A » secondaire qui doit utiliser un ballon avec un diamètre inférieur à 20 pouces.

6.3- Règlements généraux

- Les parties sont d'une durée de 15 minutes à temps continu, pointage illimité.
- Un tirage au sort déterminera quelle équipe aura le ballon pour débiter la partie.
- **Seul le capitaine et l'entraîneur sont autorisés à parler à l'arbitre.**
- Il n'est pas nécessaire d'effectuer le service pour marquer des points.
- Un ordre de rotation devra être établi par l'entraîneur avant le début de la rencontre et devra être respecté tout au long de la partie. **Tous les joueurs de l'équipe devront en faire partie.**
- Lors du service, le ballon doit être frappé (un contact) et non lancé par-dessus le filet.
- L'équipe qui a le service et qui marque un point doit obligatoirement faire une rotation.
- Le service se fait en position 5 (voir le schéma ci-après). Un service qui touche le filet est considéré comme valide et l'échange se poursuit.
- Au service, le joueur ne doit pas toucher ou dépasser la ligne de 2 mètres. Les roues arrière servent de point de repère pour les joueurs en fauteuil.
- Un point sera accordé à l'équipe adverse si un joueur dépasse la ligne médiane.
- Un point sera accordé à l'équipe adverse si un joueur touche le filet.
- Un maximum de trois touches est permis avant d'envoyer le ballon dans la zone adverse.
- Un joueur ne peut pas toucher au ballon deux fois consécutivement (double touche).
- Pour qu'une touche soit considérée légale, elle doit être faite avec le haut du corps (à partir de la taille). Les joueurs en fauteuil pourront effectuer une touche à partir des genoux.
- Le fauteuil roulant fait partie intégral du joueur. Ainsi, si le ballon entre en contact avec le fauteuil, ce sera considéré comme une touche.



DÉFI SPORTIF

- Le « bloc » équivaut à une touche et le joueur en question ne peut pas toucher au ballon à nouveau avant qu'un de ses coéquipiers n'ait fait une « touche ».
- Le bloc est interdit lors des services.
- Si le ballon touche un obstacle situé au plafond (exemple : panier de basket) il n'y a aucun point accordé et le point est rejoué.
- Un point sera accordé à l'équipe adverse si le ballon est envoyé directement au plafond.
- Les poteaux ne font pas partie de l'aire de jeu, si un ballon les touche il sera considéré comme à l'extérieur du terrain et un point sera accordé à l'équipe adverse.
- Un ballon est considéré en jeu s'il tombe sur une ligne ou sur un des cônes.
- Le match prend fin immédiatement lorsque la sonnerie se fait entendre.
- En cas d'égalité, un point supplémentaire sera joué. Le service ira à l'équipe qui a marqué le dernier point.
- L'entraîneur et les accompagnateurs ne peuvent pas s'impliquer physiquement durant la partie.

6.4- Pointage pour le classement général

- Victoire = 5 points
- Défaite = 1 point
- **Si une équipe n'est pas présente sur l'aire de jeu au moment du timbre sonore indiquant le début de la partie, elle sera automatiquement déclarée perdante. En plus du pointage pour la victoire, l'équipe victorieuse récoltera un pointage de 5-0, afin de départager une éventuelle égalité au classement.**

6.5- En cas d'égalité à la fin du tournoi

- Le différentiel des points « pour » sera considéré
- Si l'égalité persiste, le différentiel des points « contre » sera considéré
- Si l'égalité persiste, le résultat de la partie entre les deux formations sera considéré.

6.6- Exemple de rotation

