

Soccer

Complexe sportif Claude-Robillard

Défi sportif AlterGo 2022
Règlements des sports scolaires



DÉFI SPORTIF
ALTERGO

RÈGLEMENTS SOCCER

1– Les équipes

- Nombre d'équipes maximum :
 - 6 équipes par division au niveau primaire
 - 4 équipes au niveau secondaire division AA et D
 - 12 équipes au niveau secondaire divisions A, B et C
- Nombre de joueurs maximum par équipe : 13 joueurs.
- Les équipes peuvent être mixtes.

1.1 - Composition des équipes

Niveau	Intérieur / Extérieur	Nombre de joueurs
Primaire	Intérieur	1 gardien de but 4 joueurs
Secondaire	Extérieur	1 gardien de but 5 joueurs

Pour le niveau secondaire (toutes divisions) et le primaire (division A), les parties seront jouées à l'extérieur peu importe les conditions météorologiques.

2 – Le terrain

- Le terrain extérieur mesure 48,5 mètres de longueur par 27,5 mètres de largeur pour les parties de niveau secondaire.
- Les dimensions des buts au secondaire et primaire division A sont de 18 pieds par 7 pieds.
- Les dimensions des buts au niveau primaire division B et C sont de 8 pieds par 5 pieds.
- Les terrains intérieurs peuvent varier en fonction de l'espace disponible pour les parties de niveau primaire.
- Dans le cas des parties intérieures, les bandes ou les murs font partie du terrain.

3 – Équipement

- Le port du protège-tibia est obligatoire.
- Les joueurs doivent porter un chandail officiel aux couleurs de l'équipe et **numéroté au dos individuellement**.
- Pour le niveau secondaire et primaire division A, les équipes devront prévoir des vêtements appropriés aux conditions météorologiques.
- Si une équipe se présente sur le terrain sans l'équipement obligatoire, elle sera automatiquement déclarée perdante. Le pointage de la victoire ainsi que les points 3-0 seront attribués à l'équipe ayant tout l'équipement obligatoire.
- Si et seulement si l'équipement obligatoire peut être emprunté au Défi sportif AlterGo, un match amical pourra être joué.
- Si les deux équipes n'ont pas tout l'équipement obligatoire, le match sera déclaré nul et les points 0-0 seront attribués aux équipes, en plus d'un pointage d'un match nul.

4 – Équipement pour les parties

Dimensions du ballon : le ballon Going One 8 pouces intérieur sera utilisé pour le niveau primaire, alors que le ballon soccer extérieur régulier sera utilisé pour le niveau secondaire.

5 – Divisions

Les divisions sont déterminées selon les inscriptions, le nombre d'équipes ainsi que les résultats de l'année précédente.

Les équipes de la division D doivent obligatoirement avoir été évaluées par un représentant du Défi sportif AlterGo.

Si une équipe est mal classée, elle sera disqualifiée. Un match amical sans pointage pourra alors avoir lieu. La victoire sera accordée à l'équipe bien classée. Le pointage de 3-0 lui sera attribué.

5.1 – Soccer primaire – division C

- Déplacements fréquents en banc de poissons.
- Habiletés motrices et techniques de niveau débutant à intermédiaire.
- Contrôle du ballon en apprentissage.
- «Kick» parfois dans le vide.
- Passes et tirs au but peu précis.
- Vitesse de réaction lente des gardiens de but.

5.2 – Soccer primaire – division B

- Déplacements occasionnels en banc de poissons.
- Développement des stratégies défensives et offensives.
- Habiletés motrices et techniques sont de niveau débutant à intermédiaire.
- Contrôle du ballon en développement, certains le contrôlent relativement bien.
- Précision des passes et tirs au but variable.
- Vitesse de jeu variant de modéré à rapide.
- Attention des gardiens de but variable.
- Vitesse de réaction des gardiens de but modérée.

5.3 – Soccer primaire – division A

- Déplacements en banc de poissons peu fréquents.
- Développement de l'habileté à contrôler le ballon.
- Habiletés techniques et motrices des joueurs variant d'un niveau intermédiaire à intermédiaire avancé.
- Contrôle du ballon bien exécuté pour plusieurs athlètes.
- Exécution de feintes par 1 ou 2 joueurs.
- Changements de direction exécutés par quelques joueurs.
- Capacité à analyser la position des adversaires et à faire des choix par 1 ou 2 joueurs.

- Vitesse de réaction modérée à rapide des gardiens de but.
- Application de certaines techniques d'arrêt.

Note : Il y a souvent 1 ou 2 joueurs qui se démarquent pour leurs habiletés motrices et techniques.

5.4 – Soccer secondaire – division D

- Déplacements fréquents en banc de poissons.
- Habiletés motrices et techniques de niveau débutant à intermédiaire.
- Contrôle du ballon en apprentissage.
- «Kick» régulièrement dans le vide.
- Très peu ou aucune passe.
- Endurance cardiovasculaire faible à modérée.
- Pas de stratégies défensives et offensives appliquées.
- Vitesse du jeu variant de lente à modérée.
- Attention des gardiens de but variable.
- **Joueurs souvent statiques**
- **Il est possible qu'un joueur marque un but dans son propre filet dans cette division**

5.5 – Soccer secondaire – division C

- Déplacements fréquents en banc de poissons.
- Habiletés motrices et techniques de niveau débutant.
- Contrôle du ballon en apprentissage.
- «Kick» parfois dans le vide.
- Passes et tirs au but peu précis.
- Endurance cardiovasculaire faible à modérée.
- Peu ou pas de stratégies défensives et offensives appliquées.
- Vitesse du jeu variant de lente à modérée.
- Vitesse de réaction des gardiens de but passant de lente à modérée.

5.6 – Soccer secondaire – division B

- Déplacements en banc de poissons moins fréquents.
- Peu ou pas de stratégies défensives et offensives.
- Habilités motrices et techniques de base variant de modéré/faible à modéré/avancé.
- Contrôle du ballon relativement bien pour certains joueurs.
- Précision des passes et tirs au but variable.
- Vitesse de jeu variant de modéré à rapide.
- Attention des gardiens de but variable.
- Vitesse de réaction des gardiens de but modérée.

5.7 – Soccer secondaire – division A

- Niveau d'habiletés motrices et techniques variant de modéré à avancé.
 - Contrôle du ballon bien exécuté pour plusieurs athlètes.
 - Exécution de feintes par 1 ou 2 joueurs.
 - Changements de direction exécutés par quelques joueurs.
 - Compréhension et application de certaines stratégies de base (se disperser sur le terrain, couvrir un joueur en défensive).
 - Vitesse de jeu variant de rapide à très rapide et intensité variant de modérée à intense.
 - Vitesse de réaction modérée à rapide des gardiens de but.
- Application de certaines techniques d'arrêt.

Note : Il y a souvent 1 ou 2 joueurs qui se démarquent pour leurs habiletés motrices et techniques.

5.8 – Soccer secondaire – division AA

- Niveau d'habiletés motrices et techniques avancé.
- Contrôle du ballon bien exécuté pour la plupart des athlètes.
- Changements de direction exécutés par quelques joueurs.
- Capacité à analyser le jeu et à faire des choix de développement.
- Compréhension et application de certaines stratégies de base (se disperser sur le terrain, couvrir un joueur en défensive).

- Vitesse de jeu variant de rapide à très rapide et intensité variant de modérée à intense.
- Vitesse de réaction modérée à rapide des gardiens de but.
- Ces joueurs ont pour la plupart les habiletés pour jouer dans un niveau régulier de soccer. On considère par contre qu'ils ont besoin d'un encadrement spécial pour pouvoir participer à une activité sportive collective.

6 – Les parties

6.1 – Durée des parties

Les parties sont d'une durée de 2 demies de 8 minutes avec un **temps d'arrêt à la mi-temps**. Tous les joueurs devront avoir un minimum d'une présence sur le terrain et aucun joueur ne peut jouer une partie complète sur la surface de jeu.

6.2 Pointage des parties

Les points d'une équipe en avance de plus de 6 buts entre 2 équipes ne seront plus cumulés jusqu'à ce que l'équipe adverse réussisse à réduire l'écart.

6.3 – Pointage pour le classement général

Résultat de la partie	Nombre de points
Victoire	5 points
Nul	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 d'accumuler 5 points, l'équipe victorieuse récoltera un

pointage de 3-0, afin de départager une éventuelle égalité au classement. Toutefois, lors de la première partie du tournoi, une équipe bénéficie d'un sursis de 5 minutes et peut ainsi disputer la rencontre selon le temps prévu à l'horaire.

6.4 – En cas d'égalité en demi-finale et en finale

En cas d'égalité à la fin du match, 3 joueurs de chaque équipe, qui auront été sélectionnés précédemment, exécuteront un lancer au but chacun. Si les deux équipes ne sont toujours pas départagées, les autres joueurs s'exécuteront un à un.

Note : Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir lancé une fois avant qu'un joueur puisse s'exécuter une seconde fois.

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

- Si l'égalité persiste, le résultat de la partie entre les 2 équipes à égalité sera considéré.
- Si l'égalité persiste, le total des points «contre» sera considéré.
- Le différentiel des points «pour» et des points «contre» sera considéré.
- Si l'égalité persiste toujours, 3 joueurs de chaque équipe, qui auront été sélectionnés précédemment, s'affronteront en tirs de barrage (un tir chacun). Si les deux équipes ne sont toujours pas départagées, les autres joueurs s'exécuteront un à un.

Note : Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir lancé une fois avant qu'un joueur puisse s'exécuter une seconde fois.

7 – Règlements généraux et spécifiques

- 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 débiter par une passe à un coéquipier.
- Il n'y a pas de ligne au centre du terrain.

- Les attaquants et les défenseurs ne peuvent pas toucher au ballon avec leurs mains et/ou leurs bras lors de 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 le ballon (faire une passe) 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 ou une touche.
- 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 de but) si un joueur offensif a touché au ballon en dernier.
- Dans l'éventualité où le ballon touche le plafond (primaire), 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 de la rencontre (carton rouge). Le joueur sera expulsé du match et sera également suspendu lors du prochain match de son équipe.
- Un geste antisportif grave entraînera une expulsion immédiate (carton rouge) pour le joueur pris en défaut. Le joueur sera expulsé du match et sera également suspendu lors du prochain match de son équipe.
- Les joueurs n'ont pas le droit de glisser (tacler) 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.

Une équipe est tenue de respecter un temps de jeu équitable pour tous ses joueurs. Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir été sur le banc au moins une fois lors d'une partie. Les présences sur le jeu seront notées. Le consultant en sport aura le droit de disqualifier une équipe qui ne respecte pas cette règle. Après un avertissement, l'équipe perdra donc la partie en cours.

8 – Les arbitres

- Les officiels sont sous la responsabilité des organisateurs du tournoi.
- S'il y a un litige, seuls le capitaine ou le responsable de l'équipe peuvent s'adresser à l'arbitre.
- La politesse et le respect sont de mise dans toutes les communications avec les arbitres.
- Aucun protêt ne sera accepté par les arbitres et/ou les organisateurs. Les décisions des arbitres sont finales et sans appel.



François Girouard
Coordonnateur à la programmation sportive
514 933-2739, ext. 242
francoisg@altergo.ca

Jeremie Brisebois
Directrice, sports et développement
514 933-2739, ext. 221
jeremie@altergo.ca



defisportif.com
#toujoursensemble