

SOCCER

DEFI SPORTIF ALTERGO 2023

REGLEMENTS DES SPORTS SCOLAIRES

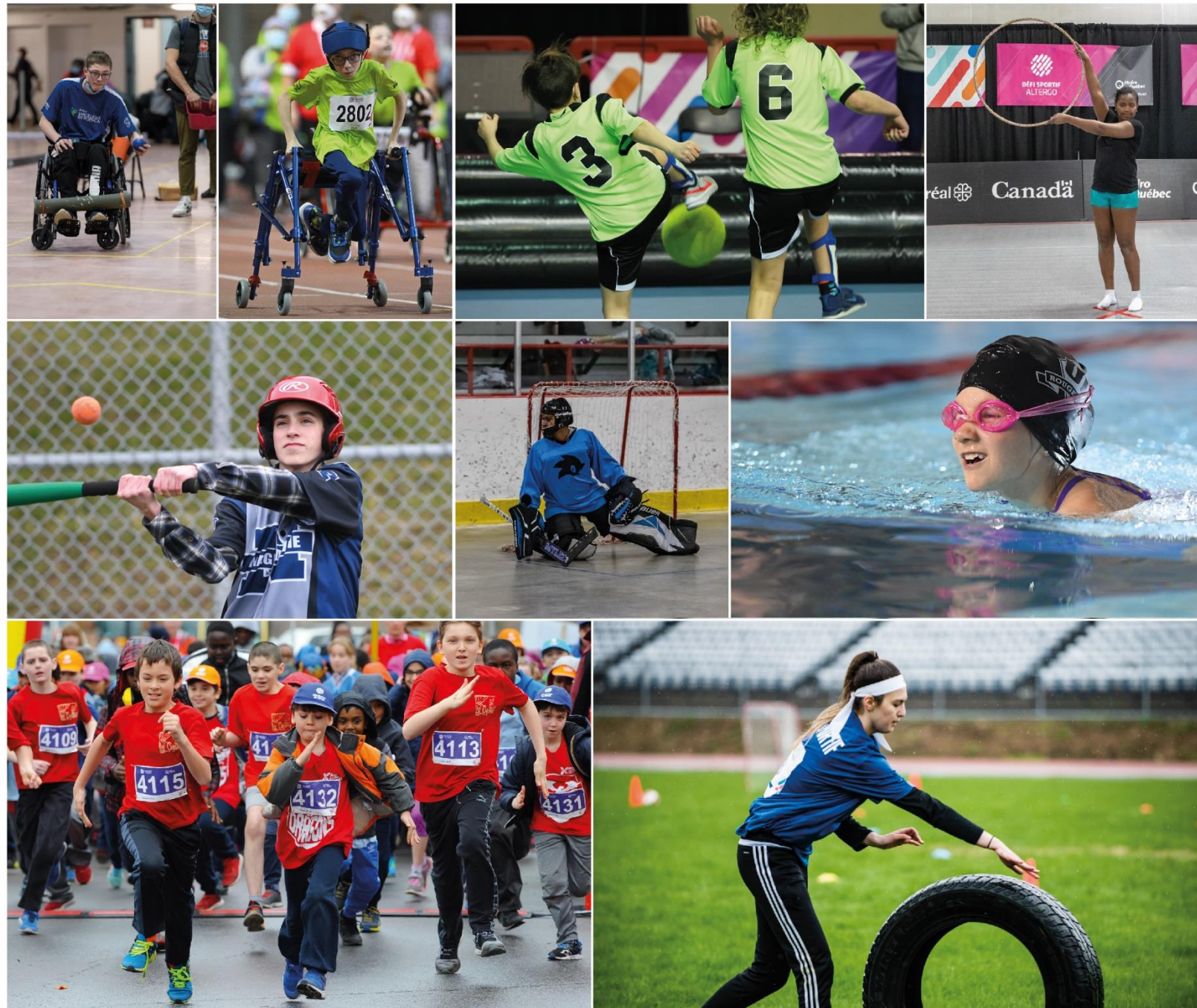


TABLE DES MATIÈRES

1.	INSCRIPTION	3
1.1.	Plateforme d'inscription.....	3
1.2.	Modalité d'inscription	3
2.	LES ÉQUIPES.....	3
3.	DIVISIONS.....	4
3.1.	Division AA (uniquement au niveau secondaire).....	4
3.1.1.	Secondaire.....	4
3.2.	Division A	4
3.2.1.	Primaire.....	4
3.2.2.	Secondaire.....	5
3.3.	Division B.....	5
3.3.1.	Primaire.....	5
3.3.2.	Secondaire.....	6
3.4.	Division C	6
3.4.1.	Primaire.....	6
3.4.2.	Secondaire.....	6
3.5.	Division D (uniquement au niveau secondaire).....	7
3.5.1.	Secondaire.....	7
4.	ÉQUIPEMENT.....	7
4.1.	Équipement pour les joueurs	8
4.2.	Équipement pour les parties	8
4.2.1.	Au primaire	8
4.2.2.	Au Secondaire	8
5.	RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES.....	8
5.1.	Les fautes et pénalités.....	9
5.2.	Les arbitres	9
6.	LES PARTIES.....	10
6.1.	Durée des parties.....	10
6.2.	Pointage pour le classement général.....	10
6.3.	En cas d'égalité en demi-finale et en finale.....	11
6.4.	En cas d'égalité à la fin du tournoi	11
7.	LE TERRAIN.....	11
7.1.	Lieu des parties.....	11
7.2.	Spécificités.....	12

1. INSCRIPTION

1.1. Plateforme d'inscription

Les inscriptions doivent se faire via [la plateforme d'inscription](#). Chaque école est responsable de ses inscriptions.

1.2. Modalité d'inscription

Chaque établissement peut inscrire un **nombre limité de jeunes athlètes**. Se référer au tableau ci-dessous pour les détails.

2. LES ÉQUIPES

CARACTÉRISTIQUES DES ÉQUIPES POUR LE SOCCER

NIVEAU	TERRAIN	NOMBRE DE JOUEUR SUR LE TERRAIN	NOMBRE DE JOUEUR MAXIMUM /ÉQUIPE	NOMBRE MAXIMUM D'ÉQUIPE/ DIVISION
Primaire	Intérieur	1 gardien de but 4 joueurs	13 joueurs	6 équipes
Secondaire	Extérieur	1 gardien de but 5 joueurs	13 joueurs	Division AA et D : 6 équipes Division A, B, C : 8 équipes

*Les équipes peuvent être mixtes.

3. DIVISIONS

- Les divisions sont déterminées selon les inscriptions, le nombre d'équipes ainsi que les résultats de l'année précédente (s'il y a lieu).
- **Les équipes de la division D doivent obligatoirement avoir été évalué 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.

Division	AA	A	B	C	D
Primaire		x	x	x	
Secondaire	x	x	x	x	x

3.1. Division AA (uniquement au niveau secondaire)

3.1.1. Secondaire

- 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.

3.2. Division A

3.2.1. Primaire

- 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.

3.2.2. Secondaire

- 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.

3.3. Division B

3.3.1. Primaire

- 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.

3.3.2. Secondaire

- Déplacements en banc de poissons moins fréquents.
- Peu ou pas de stratégies défensives et offensives.
- Habiletés 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.

3.4. Division C

3.4.1. Primaire

- 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.

3.4.2. Secondaire

- 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.

3.5. Division D (uniquement au niveau secondaire)

3.5.1. Secondaire

- 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**

4. ÉQUIPEMENT

Les joueurs doivent porter un chandail officiel aux couleurs de l'équipe et numéroté au dos individuellement.

Dans l'éventualité où deux équipes se présentent sur le terrain avec le même uniforme, des dossards seront alors fournis par l'organisation à l'une des formations afin de les différencier. L'attribution des dossards sera déterminée par tirage au sort.

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.

4.1. Équipement pour les joueurs

- Le port du protège-tibia est obligatoire.
- Pour le niveau secondaire et primaire division A, les équipes devront prévoir des vêtements appropriés aux conditions météorologiques.

4.2. Équipement pour les parties

4.2.1. Au primaire

- Le ballon Going One 8 pouces intérieur

4.2.2. Au Secondaire

- Le ballon de soccer extérieur régulier sera utilisé pour le niveau secondaire.

5. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

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.

- 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.
- 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.

5.1. Les fautes et pénalités

- Les attaquants et les défenseurs ne peuvent pas toucher au ballon avec leurs mains et/ou leurs bras lors de la partie.
- 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.
- 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.

5.2. 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.

6. LES PARTIES

6.1. Durée des parties

- Une rencontre régulière compte :
 - Au primaire : 1 période de 15 minutes en continue
 - Au secondaire : **2 périodes de 10 minutes** à temps continue avec un **temps d'arrêt de 1 minute 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 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.
- 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. 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.

6.4. 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. LE TERRAIN

7.1. Lieu des parties

Les parties de Soccer se joueront :

Au primaire : à l'Omnisport du Centre Sportif Claude Robillard à Montréal à l'exception des équipes de la division A qui joueront sur les terrains synthétiques extérieur.

Au secondaire : sur les terrains synthétiques extérieur du Centre Sportif Claude Robillard à Montréal.

Les parties seront jouées à l'extérieur peu importe les conditions météorologiques.

7.2. Spécificités

- 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.

Dernière mise à jour : le 16 décembre 2022



Elsa Schmitt
Coordonnatrice, sports scolaires et développement
514 933-2739, ext. 215
elsas@altergo.ca

defisportif.com

