

Règlements officiels des compétitions sportives de la Fête estivale de Lac-aux-Sables 2014

1. Règles générales

1.1. Les équipes

- Une équipe est composée 12 joueurs.
- Aucun autre joueur ne pourra jouer s'il n'est pas inscrit à l'ouverture des compétitions, le samedi 16 août 2014.
- Il y a un minimum de 2 filles par équipes.
- Tous les joueurs doivent être âgés de 15 ans et plus.

2. Système de pointage

Le système de pointage s'applique pour tous les sports.

2.1. Points pour la compétition

- Partie gagnée : 2 points
- Partie nulle : impossible
- Partie perdue : 0 point
- Partie forfait : -1 point
- Pénalité majeure et expulsion: -1 point pour chaque pénalité.

3. Les règlements hockey balle

3.1. Équipements

Les lunettes protectrices et les protège-tibias sont fortement recommandés. La balle est en plastique pleine. Le gardien doit avoir au minimum un casque avec grill, des pads et un plastron.

3.2. Les périodes

Il y a trois périodes de 10 min trotteur avec deux pauses de 5 min.

3.3. Règlements

3.3.1 déroulement

Le mode de jeu est ; 4 contre 4 avec une fille en tout temps sur le jeu.

3.3.2 Les fautes (la balle va alors à l'autre équipe)

- Le gardien ainsi que les joueurs doivent respecter leurs zones respectives.
- Il est interdit de fermer sa main sur la balle ou de passer la balle avec la main.
- Sortir la balle à l'extérieur de la surface de jeu.

- Le bâton élevé au dessus des épaules qui n'atteint pas un joueur ou n'est pas considéré dangereux sera signaler par l'arbitre dès que l'équipe fautive touche à la rondelle.

3.3.2 Les infractions mineures (2 minutes)

- Pas de contact, interdit d'accrocher, de faire trébucher, de pousser, de retenir, etc.
- Les glissades ne sont pas permises.

3.3.3 Les infractions majeures (5 minutes)

- Darder
- Donner un genou
- Double échec, assaut
- Abus verbal envers un arbitre ou marqueur
- Demeurer sur les lieux après une expulsion
- Langage, geste abusif ou obscène
- Provoquer l'adversaire
- S'en prendre au matériel
- Tourner le match en dérision

3.3.4 Les infractions d'extrême inconduite

- Prendre part à une bataille
- Inviter un adversaire à se battre
- Donner un coup de poing, un coup de tête, coup de pied ou tirer les cheveux
- Cracher sur ou en direction d'un individu
- Tentative de blesser
- Menace de sévices corporels ou physiques envers quiconque

3.4 Les sanctions et expulsions

Un joueur qui obtient 3 pénalités mineures (un majeur compte pour 2 pénalités) dans une rencontre sera expulsé pour le reste de la rencontre.

Le joueur qui obtient une pénalité majeure dans les 5 dernières minutes d'une partie est automatiquement suspendu pour la première période de la prochaine partie.

Un joueur qui obtient 2 pénalités majeures dans une rencontre est automatiquement suspendu pour la rencontre suivante.

Un joueur recevant une pénalité d'inconduite dans une rencontre est automatiquement suspendu pour la rencontre et la suivante. De plus, il devra faire face au comité de discipline qui se donne le droit de le sanctionner pour le reste de la fête.

La récidive de tout comportement entraîne automatiquement la suspension pour le reste de la fête.

3.5 Les niveaux d'infractions

- A - Puntion mineure (2 minutes)
- B - Puntion majeure (5 minutes)
- C - Puntion d'inconduite (puntion de match + convocation au comit  de discipline)
- Le joueur termine sa p nalit  m me s'il y a but, mais l' quipe revient avec un joueur en plus. Si la p nalit  se termine pendant un arr t de jeu, le joueur en faute doit attendre la remise au jeu pour revenir sur le terrain.

Selon la gravit  de l'infraction, la p nalit  peut augmenter de niveau. Par exemple, si le coup de b ton est violent et est consid r  par l'officiel comme  tant dangereux, il peut d cerner une p nalit  majeure ou d'extr me inconduite.

3.6 Lancers de p nalit s

Apr s chaque p nalit  exc dant la 5 me p nalit  (sur les 30 minutes de jeu), l' quipe adverse obtient un lancer de p nalit . S'il y a but lors du lancer, la p nalit  n'a pas lieu, sauf si c'est une p nalit  majeure.   ce moment, le joueur puni devra purger les 5 minutes, mais son  quipe ne se retrouve pas en inf riorit  num rique. S'il n'y a pas but, le joueur devra purger les 5 minutes et son  quipe se retrouve avec un joueur de moins sur la surface de jeu.

Le lancer doit  tre effectu  par le joueur sur lequel on a commis la faute. Si la p nalit  ne s'applique pas contre un joueur adverse, un joueur au choix de l' quipe p nalis e peut alors  tre d sign  mais celui-ci doit  tre obligatoirement sur le jeu lors de l'infraction.

4. Les r glements du Volleyball

4.1. Aire de jeux

4.1.1. Ligne de terrain

Deux lignes de c t  et deux lignes de fond d limitent le terrain de jeu. Les lignes de c t  et de fond sont inclus dans les dimensions du terrain de jeu.

4.1.2. Zone de service

La zone de service est l'aire situ e derri re la ligne de fond et entre l'extension des lignes de c t 

4.2. Les  quipes

Une  quipe est compos e 6 joueurs dont 1 joueuse minimum. On joue en rotation, six joueurs sur le terrain. L' quipe de 12 joueurs est divis e en 2 et joue simultan ment sur 2 terrains.

4.3. Droits et devoirs des participants zone de service

4.3.1. Les joueurs

Les participants doivent se conduire respectueusement et courtoisement dans un esprit de FAIR-PLAY, non seulement   l' gard des partenaires, mais aussi   l' gard des spectateurs.

4.3.2. Capitaine

Avant chaque match, le capitaine d'équipe doit représenter son équipe au tirage au sort. À la fin du match, le capitaine d'équipe doit vérifier que les résultats du match sont bien inscrits.

4.4. Système de pointage

4.4.1. Pour gagner un match

Le match est gagné lorsqu'une équipe gagne deux sets. En cas d'égalité de sets, le set décisif est gagné par l'équipe qui, la première, marque 15 points avec un écart minimum de 2 points.

4.4.2. Pour gagner un set

Un set (sauf le set décisif) est gagné par l'équipe, qui la première, marque 25 points avec un écart minimum de deux points. En cas d'égalité, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint.

4.4.3. Pour gagner un échange

Chaque fois qu'une équipe fait une faute de service, ne renvoie pas le ballon où commet une autre faute, l'équipe adverse marque un point. (PING PONG)

4.5. Situations de jeu

4.5.1. Position des joueurs

- 4.5.1.1. Au moment où la balle est frappée par le joueur au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (sauf le joueur au service).
- 4.5.1.2. Les joueurs ont toute liberté de placement. Il n'y a PAS de positions déterminées sur le terrain. Il n'y a PAS de fautes de position.

4.5.2. Ordre de service

L'ordre de service doit être maintenu pendant tout le set.

4.5.3. Ballon dedans

Le ballon est «dedans» quand il touche le sol du terrain de jeu, incluant les lignes de délimitation.

4.5.4. Ballon dehors

Le ballon est «dehors» quand :

- Il tombe au sol entièrement en dehors des lignes de délimitation
- Il touche un objet hors du terrain ou une personne hors jeu,
- Il franchit entièrement le plan vertical du filet, totalement ou même partiellement en dehors de l'espace de passage, au service ou lors de la troisième touche d'équipe.

4.5.5. Pénétration dans la zone adverse

Un joueur peut pénétrer dans l'espace adverse, terrain et / ou zone libre, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

4.5.6. Faute de frappe d'attaque

Une faute est commise quand;

- Un joueur effectue une attaque sur le service adverse lorsque le ballon est entièrement au dessus du filet.
- Un joueur effectue une frappe d'attaque en dirigeant le ballon du «bout des doigts, main ouverte» pour une feinte ou un ballon placé.
- Un homme ne peut pas faire un bloc à une frappe d'attaque d'une femme.

4.5.7. Bloc

4.5.7.1 La première touche après le bloc peut être effectuée par n'importe lequel des joueurs, y compris celui qui a touché le ballon au bloc.

4.5.7.2 Un contact au bloc est compté comme une touche d'équipe. L'équipe qui a bloqué ne disposera que de deux touches après le contact du bloc.

4.5.8. Temps morts

Chaque équipe a droit à 1 temps mort par set d'une durée de 30 secondes.

4.5.9. Arbitrage

Les décisions de l'arbitre sont finales et sans appel.

5. Les règlements balle donnée

5.1. Durée des parties

5.1.1. Les parties ont 5 manches

5.1.2. Limite de 4 points par manche

5.1.3. La 5^e manche est ouverte

5.2. Égalité

Les manches supplémentaires seront jouées en 'one pitch';

-Un seul lancé est autorisé par frappeur:

1 prise ou fausse balle = retrait ; 1 balle = but sur balle ;

-a partir de la 2^e manche 'one pitch', le dernier retrait de la manche précédente sera placé au 2^e but.

5.3. Les équipes

Maximum de 11 joueurs sur le terrain mais 12 frappeurs. Tout le monde joue.

5.4. Fausse balle

5.4.1 Lorsque le frappeur touche la balle avec son bâton dans son élan et que le receveur la capte au vol, le frappeur est automatiquement retiré et ce, peu importe la hauteur qu'elle atteint

5.4.2 Le frappeur a droit à 1 fausse balle après ses 2 prises mais à la 2^e fausse balle, le frappeur est retiré

5.5. But sur balle

Un seul but est alloué au frappeur.

5.6. Écart de points dans la partie

5.6.1. Après 10 points d'écart entre les 2 équipes, celle qui domine a la restriction d'arrêter sa course au 2^e but ; c'est un double.

ATTENTION : Cette restriction ne s'applique pas lorsque l'écart survient durant une manche, elle s'applique seulement lorsque l'équipe qui domine débute une manche offensive.

5.6.2. Lorsqu'il y a un écart de minimum 15 points, le match prend automatiquement fin. Aucune exception n'est acceptée. Ainsi, lors de la remise des pointages, la différence ne peut excéder 15points. Si tel est le cas, le pointage est corrigé en défaveur de l'équipe gagnante.

5.7. 'In field fly, batter is out'

Règlement applicable lorsqu'il y a des coureurs aux 1^{er} et 2^e buts ou que les buts sont remplis avec moins de 2 retraits. retrait automatique, que la balle soit captée ou non. Les joueurs sur les sentiers courent alors à leur risque.

5.8. hauteur de la balle

La balle est prise lorsqu'elle effectue un arc entre 6 et 12 pieds et touche la plaque.

5.9. arrivée au marbre

5.9.1. Une ligne de non-retour est située à 15 pieds du marbre sur la ligne du 3^e but.

5.9.2. Dès que le coureur a traversé cette ligne, il doit obligatoirement se rendre au marbre, il ne peut faire demi-tour et retourner au 3^e but.

5.9.3. Le receveur ne doit en aucun temps toucher au joueur pour le retirer, il n'a qu'à toucher à son marbre.

5.9.4. Si le receveur fait contact avec le coureur dans la zone de non-retour, le coureur n'est pas retiré. De même, si le coureur fait contact avec le receveur, il est automatiquement retiré.

5.9.5. Aucune glissade au marbre, le coureur sera automatiquement retiré.

5.9.6. Le coureur **doit** obligatoirement touché le marbre pour compter un point.

5.10.encouragement

Dans le but de respecter tous les joueurs, aucune intimidation verbale envers l'équipe adverse n'est tolérée. Il est à la discrétion des arbitres de suspendre pour le reste de la partie un joueur dont le comportement est inadéquat.

5.11.blessure d'un joueur

Si un joueur se blesse sur le terrain, le jeu est arrêté par l'arbitre. Ensuite, les joueurs retournent à leur position respective et la partie peut reprendre.