

Règlements - Volleyball

Durée : Le temps d'un match ou un maximum de 20 minutes

Nombre de joueurs : 6 personnes sur le jeu avec au moins deux filles.

Les changements se font par rotation. Tous les joueurs doivent faire partie de la rotation et maintenir leur ordre.

Un match = une manche de 25 points avec 2 points d'écart.

Le système de point sera de style ping-pong, chaque erreur d'une équipe donnera un point à l'autre équipe.

3 touches par équipe sont permises avant de traverser le filet.

Lors du service, si le ballon touche au filet et tombe dans le terrain adverse, on recommence le service et aucun point n'est accordé. Par contre, si le ballon touche au filet et tombe à l'extérieur du terrain, le point va à l'équipe adverse qui prend alors possession du service.

Les passes avec les pieds sont permises, mais le ballon ne peut traverser le filet.

Fautes :

- Toucher le haut du filet
- Pénétration dans le terrain adverse
- Double touche

Lors du tournoi

Conversion en étoiles :

Équipe gagnante : 4 étoiles

Équipe gagnante par blanchissage : 5 étoiles

Équipe perdante, mais qui a fait au moins un point : 1 étoile

Égalité : 2 étoiles par équipe

Règlements - Hockey Cosom

Durée : 3 périodes X 5 minutes (2 minutes de pause entre les périodes)

Nombre de joueurs : 6 contre 6, dont 2 filles, incluant le gardien

La mise en jeu s'effectue au centre au début de chaque période.

Le jeu est continu, les changements se font pendant le jeu, à la guise des équipes.

Aucun contact n'est permis. Attention à vos bâtons !

Suite à un geste involontaire, la balle est remise au joueur qui a subi la faute.

L'arbitre peut appeler un lancer de punition, s'il y a contact volontaire, bâton élevé, contact sur le gardien ou trop de joueurs sur le terrain.

Si la balle sort du terrain, l'équipe adverse la récupère. Tous les murs font partie du jeu.

Après un but, l'équipe qui s'est fait marquer recommence derrière son but (10 secondes de pause maximum).

Les bâtons personnels sont interdits.

Lors du tournoi (adapté du cahier de bord de Yannick Ip Yam)

Conversion en étoiles :

Équipe gagnante : 4 étoiles

Équipe gagnante par blanchissage : 5 étoiles

Équipe perdante, mais qui a fait au moins un point : 1 étoile

Égalité : 2 étoiles par équipe

Règlements - Badminton

Durée lors du tournoi : le temps d'un match ou un maximum de 10 minutes par match.

Nombre de joueurs : 8

Une rencontre contre une autre équipe comprend 6 matchs :

2 matchs en simple

3 matchs en doubles

Fonctionnement lors du tournoi :

À chaque rencontre, chaque équipe devra déterminer son alignement AVANT le début des matchs. Chaque personne joue un match par rencontre.

Les joueurs en simples et les équipes de doubles devront être choisis de façon à mettre un joueur/une équipe 1 plus fort que le joueur/l'équipe 2 et un joueur/une équipe 2 plus forte que le joueur/l'équipe 3. Le joueur/l'équipe 1 jouera donc contre le joueur/l'équipe 1 de l'adversaire et ainsi de suite.

Un match = une manche de 21 points avec 2 points d'écart.

Chaque match remporté vaut 1 point pour son équipe. L'équipe avec le plus de points à la fin de la rencontre gagne

Les équipes qui s'affrontent ont la responsabilité d'arbitrer leurs propres matchs. Seuls les joueurs sur le terrain ont le droit de juger les lignes ainsi que les points de leur match.

En cas de mésentente d'un coup ou de comptage de points, les deux équipes doivent aller voir l'arbitre pour régler le problème

Si un match n'est pas terminé après les 20 minutes de jeu, l'équipe avec le plus de points dans le match aura le point.

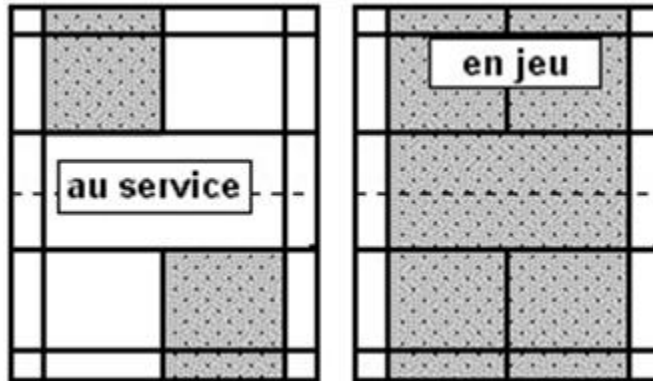
Règlements sur le terrain :

Au service, la raquette doit rester en bas des hanches au contact du volant.

Pour le double, chaque fois que vous faites un point et que vous aviez le service, vous changer de côté en gardant le même serveur. L'équipe garde le service tant et aussi

longtemps qu'elle gagne des points, aussitôt un échange perdu, elle doit redonner le service à l'autre équipe. Lorsque vous récupérez le service, vous ne changez pas de côté et le service doit se faire à gauche si vous avez un chiffre impair et à droite pour un chiffre pair.

En simple



En double et en mixte

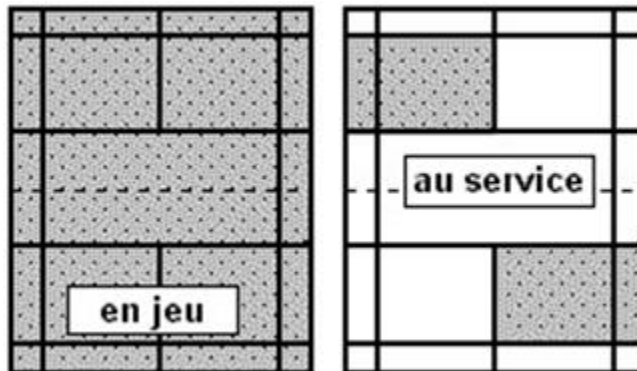


Illustration : Yannick Ip Yam

Lors du tournoi (adapté du cahier de bord de Yannick Ip Yam)

Conversion en étoiles :

Équipe gagnante : 4 étoiles

Équipe gagnante par blanchissage : 5 étoiles

Équipe perdante, mais qui a fait au moins un point : 1 étoile

Égalité : 2 étoiles par équipe

Règlements - Ultimate frisbee

Durée : 3 périodes X 5 minutes (2 minutes de pause entre les périodes)

Nombre de joueurs : 5 contre 5 dont 2 filles

Objectif : Attraper le disque dans la zone adverse sans échapper le disque ou que ce dernier soit intercepté.



Les lignes ne font pas parties du terrain. Un pied sur la ligne = out

Suite à un tirage au sort, l'équipe décide si elle débute avec le disque. Le lancer de départ se fait à l'intérieur de sa zone, vers la zone adverse. L'endroit où le disque tombe détermine l'emplacement de départ de l'équipe adverse.

Pour qu'un point soit accordé, le joueur doit attraper le disque, les deux pieds à l'intérieur de la zone adverse.

Lorsqu'un joueur est en possession du disque, il n'a pas le droit de marcher, seul un pied de pivot est accepté.

Un seul défenseur est permis par attaquant. Dès qu'un défenseur se trouve à proximité du porteur de disque il débute le décompte. Il doit crier **COMPTAGE** et compter de 1 à 10. Si au moment de prononcer le 10 le disque n'est toujours pas lancé, l'équipe adverse en prend possession.

La défense ne peut toucher à l'attaquant, ni nuire à ses mouvements. L'attaquant a toujours préséance.

Fautes possibles :

- Marcher avec le disque
- La défense touche ou nuit au receveur du disque
- Plus d'un défenseur par attaquant
- Pic : bloquer le défenseur dans ses mouvements de poursuite

Lorsqu'une faute est appelée par l'attaque, elle peut être contestée ou non contestée par la défense.

Si elle est contestée, le disque revient au lanceur et le décompte est repris au comptage -1.

Si elle est non contestée le disque revient au lanceur ou au receveur, tout dépendant de la nature de la faute, et le décompte reprend à 1.

Lorsqu'une faute est appelée par la défense, elle peut être contestée ou non contestée par l'attaque.

Si elle est contestée, le disque revient au lanceur et le décompte est repris au comptage -1.

Si elle est non contestée la défense prend possession du disque.

Lors du tournoi (adapté du cahier de bord de Yannick Ip Yam)

Conversion en étoiles :

Équipe gagnante : 4 étoiles

Équipe gagnante par blanchissage : 5 étoiles

Équipe perdante, mais qui a fait au moins un point : 1 étoile

Égalité : 2 étoiles par équipe