

SOCCKER EXTÉRIEUR

1. Chaque équipe est composée d'un minimum de 6 joueurs et d'un maximum de 8 joueurs (comprenant un gardien). Six joueurs seront sur le jeu en même temps, sans compter le gardien, pour un total de sept joueurs sur le terrain. Les autres joueurs sont des suppléants.
2. La partie est d'une durée d'environ 14 minutes non-chronométrées divisées en deux périodes de 7 minutes séparées par une pause de 1 minute. Il y aura 5 minutes de repos entre les parties.
3. Les changements de joueurs se font tout au long de la partie, mais seulement durant les arrêts de jeu.
4. Lorsque le ballon sort du terrain, l'arbitre le remet en jeu à l'équipe adverse de la dernière personne à y avoir touché et à l'endroit où le ballon est sorti pour une remise en touche.
5. Aucun coup, aucun accrochage et aucun contact ne seront tolérés par les officiels. Tout geste visant à intimider l'adversaire ou à briser de l'équipement sera pénalisé. Les pénalités seront comptabilisées et exécutées à la fin du match sous forme de tirs de pénalité.
6. Les joueurs qui portent des gestes intentionnels pouvant blesser ou briser de l'équipement seront automatiquement expulsés de la partie ou du reste des jeux.
7. Aucun contact entre les bras et le ballon ne sera toléré à l'exception du gardien de but.
8. À sa troisième infraction, un joueur est expulsé de la partie.
9. Les dimensions du terrain sont de plus ou moins 60' par 100'.
10. Aucun crampon, clou ou altération de l'équipement ne sont acceptés.
11. Le port de bottes d'hiver est obligatoire. **Les espadrilles d'intérieur seront interdites sur le terrain de jeu.**
12. **La visière complète ou la grille est obligatoire pour le gardien de but. Le casque avec la demi-visière et protecteur buccal ou la grille sont obligatoires pour**

tous les autres joueurs. Ce règlement correspond à la politique des OAIC. Les unités de cadets ne respectant pas ce règlement seront disqualifiées.

13. Lors des préliminaires, une victoire donne deux points ; une partie nulle, un point, et une défaite, aucun point. En cas d'égalité dans une même division, ce sera la différence entre le nombre de points pour et le nombre de points contre qui déterminera la position d'une équipe au classement de sa division.

14. Lors des préliminaires, si le pointage à la fin de la partie est égal les équipes se verront attribuer une partie nulle et un point au classement. Aucun tir de barrage ne sera effectué lors des préliminaires.

15. En ronde des finales (quart, demi et finale), il n'y a pas d'égalité. Si le cas se présente, on exécutera 3 tirs de barrage (fusillade), un tir par joueur. Si l'égalité persiste, il y aura un lancer par équipe jusqu'au bris d'égalité. Tous les tirs devront être effectués par des joueurs différents **et chaque joueur devra porter son casque lors de son tir.**

16. Les équipes changent de côté à la mi-temps.

17. Il est recommandé d'avoir des gilets permettant de différencier les équipes. Ces gilets ne seront pas fournis par l'organisation des jeux.

VOLLEY-BALL

1. Chaque équipe est composée d'un minimum de 6 joueurs et d'un maximum de 8 joueurs dont 6 sont sur le terrain et 2 sur le banc.
2. Les deux joueurs ne sont pas obligé d'effectuer la rotation avec les autres joueurs de son équipe. Si les joueurs ne changent pas lors de la rotation, un **maximum de 2 changements** sera autorisé à chaque set par chacune des équipes. Les changements devront être demandés par le capitaine à l'arbitre.
2. Le service doit se faire obligatoirement sous les épaules. Un serveur ne peut pas faire plus de 5 services consécutifs. Après les 5 services, il y aura une rotation de serveur pour l'équipe en possession du ballon.
3. Le filet est placé à 2,35 m de hauteur.
4. Le port des espadrilles (ne marquant pas le plancher) est obligatoire.
5. Les joueurs "arrières" ne peuvent pas contrer ou attaquer en avant de la ligne de 3 mètres. Il est permis pour un gars de bloquer une fille.
6. Les règlements non-stipulés sont ceux de la Fédération de volley-ball du Québec et du Canada.
7. Les parties seront de 25 points non-chronométrés avec un écart de deux points. Seule la grande finale et la finale consolation (bronze) seront des 2 de 3 dont le 3^e set de 15 points. Pour faire un point, il ne sera pas nécessaire d'être en possession du service (style ping-pong)
9. Lors des préliminaires, une victoire donne deux points ; une partie nulle, un point, et une défaite, aucun point. En cas d'égalité dans une même division, ce sera la différence

entre le nombre de points pour et le nombre de points contre qui déterminera la position d'une équipe au classement de sa division.

10. Le port des cuissards est autorisé dans les gymnases des compétitions uniquement. Les joueurs et joueuses devront porter des survêtements à l'extérieur des gymnases. Si une équipe contrevient à cette règle, des points poinçon pour des conduites antisportives.

Annexe D

Appendice 3

1085-13

Le 08 décembre 2021

KIN-BALL

1. Chaque équipe est composée d'un minimum de 4 joueurs et d'un maximum de 6 joueurs.
2. Chaque partie sera constituée de 2 périodes entre 5 et 7 minutes chacune et une pause d'une minute entre chacune des périodes sera accordée. Il y aura 5 minutes de pause entre les parties. La durée des parties sera en fonction du nombre d'équipes.
3. Pour qu'un lancer soit réglementaire, un joueur de l'équipe à l'offensive doit prononcer « **Omnikin** » suivi de la **couleur** de l'équipe attaquée et ensuite frapper le ballon. Une faute sera accordée si l'appellation est effectuée en même temps que la frappe ou si elle n'est pas audible.
4. Dorénavant, l'appellation peut être effectuée à partir du premier contact. Après ce premier contact, 10 secondes sont accordées pour effectuer la frappe.
5. La trajectoire du ballon lors de la frappe doit être ascendante ou horizontale et le ballon doit franchir une distance horizontale d'un minimum de 6 pieds (183 cm) afin que la frappe soit considérée comme réglementaire.
6. Pour qu'un lancer soit considéré réglementaire, les 4 joueurs doivent toucher au ballon lors de la frappe.
7. Lorsque le ballon est frappé, l'équipe attaquée doit l'attraper avant que celui-ci ne touche le sol. Si le ballon est attrapé, le jeu se poursuit. Cependant, si le ballon est échappé, un point sera donné aux deux autres équipes.
8. Lorsqu'une équipe à l'offensive effectue un lancer non-réglementaire et que le ballon n'est pas touché par un joueur avant de toucher le sol, un point sera accordé aux deux équipes en défensive.
9. Le règlement de la défensive illégale sera appliqué. Cette règle stipule que si un joueur de l'équipe non-nommée touche au ballon à moins de 6 pieds du ballon avant ou

après la frappe, il y a faute. De plus, si l'équipe nommée touche au ballon avant la frappe, il y a faute. De plus, il y a faute lorsqu'un joueur défensif nuit au frappeur.

10. Le règlement de l'offensive illégale sera appliqué. Cette règle stipule que si un joueur à l'offensive nuit aux joueurs défensifs (pousser, bloquer, etc), il y a faute pour l'équipe offensive.

11. Tout membre de la foule empêchant volontairement de bien comprendre la couleur criée se verra expulser des gymnases.

12. La frappe à un bras est autorisée.

13. À chaque partie, les équipes accumuleront des points. Voici la charte des points alloués pour chacune des parties selon le résultat de fin de partie :

Possibilités	Pointage sur le marqueur en fin de partie			Points accordés pour le classement (18 points séparés en 3 équipes)			Esprit sportif (/5)	Point de période gagné seul
	Bleus	Gris	Noirs	Bleus	Gris	Noirs		
1	12	14	16	2	6	10	Chaque équipe peut accumuler un total de 5 points	1 point supplémentaire sera accordé à l'équipe terminant seul en tête après la 1 ^{ère} période.
2	12	12	14	4	4	10		
3	12	16	16	4	7	7		
4	12	12	12	6	6	6		

14. Le total des points de toutes les parties déterminera le classement préliminaire. Ainsi, l'équipe ayant le plus haut total terminera 1^{re} et ainsi de suite. En cas d'égalité, voici en ordre, les critères utilisés pour départager les équipes :

- a. Nombre de victoires (seule en tête)
- b. Nombre de points de périodes accumulés
- c. Nombre de points d'esprit sportif accumulés
- d. Période supplémentaire de 5 points entre les deux équipes (1^{re} équipe arrivée à 5 points)

15. Suite à la première ronde, l'équipe terminant en 1^{re} position passera directement en finale alors que les positions 2 à 7 devront s'affronter en demi-finale. Les deux équipes gagnantes des demi-finales et l'équipe ayant terminée en 1^{re} position en préliminaire passeront directement en finale. Celles qui ont perdu se verront attribuer les positions 4 à 7 selon leur classement lors des préliminaires. Voici un tableau décrivant le fonctionnement de la ronde des finales :

Demi-finale #1	2 ^e position	6 ^e position	7 ^e position
Demi-finale #2	3 ^e position	4 ^e position	5 ^e position
Finale	1 ^{re} position en préliminaire	Gagnant demi-finale #1	Gagnant demi-finale #2

16. Le déroulement de la finale diffère des parties préliminaires et des demi-finales. Chaque période dure 7 minutes. Après chacune des périodes, le tableau marqueur sera remis à zéro. Ainsi, la 1^{re} équipe gagnant deux périodes remportera la médaille d'or. Si la période est remportée par deux équipes en tête, ces deux équipes devront faire une prolongation de 5 points afin de départager l'équipe qui gagnera cette période. Lorsqu'une équipe aura remportée deux périodes, elle obtiendra la médaille d'or. Si les deux autres équipes ont le même nombre de période remportée, une prolongation de 5 points déterminera la médaille d'argent et la médaille de bronze. L'équipe remportant la prolongation obtiendra la médaille d'argent. Cependant, si les deux équipes n'ont pas le même nombre de périodes gagnées, la médaille d'argent sera remise à l'équipe ayant remportée le plus de période.

17. Les règlements ci-haut mentionnés sont généraux, mais les règlements non-stipulés seront ceux utilisés par la Fédération de Kin-ball 2012-2013.

18. **La règle du marcher modifiée sera en vigueur encore cette année.** Ainsi, lors d'une réception à un ou deux joueurs, il est permis de se déplacer sur le terrain jusqu'à ce que le troisième joueur de la même équipe touche le ballon. Après trois contacts, donc trois joueurs différents, le 3^e joueur qui a fait contact avec le ballon devra garder un pied pivot. (Ne peut pas marcher).

19. Le port des cuissards est autorisé dans les gymnases des compétitions uniquement. Les joueurs et joueuses devront porter des survêtements à l'extérieur des gymnases. Si une équipe contrevient à cette règle, des points poinçon pour des conduites antisportives.

Annexe D
Appendice 4
1085-13
Le 08 décembre 2021

FRISBEE GOLF

1. Chaque équipe est composée d'un minimum de 2 joueurs et d'un maximum de 4 joueurs.
2. Chaque participant sera jumelé avec trois autres participants pour former un quatuor (foresom). Chaque participant devra compléter une carte pour calculer le nombre de lancers que lui et son partenaire jumelé fera pour réussir à lancer le frisbee dans le but.
3. Le parcours comporte 9 buts et les participants devront faire deux fois le parcours en calculant leurs nombres de lancers. À la fin des deux parcours, le nombre de lancers total sera calculé et un classement sera déterminé en débutant par celui qui a exécuté le moins de lancers.
4. Le nombre de lancers total est déterminé au moment où le frisbee est à l'intérieur du but.