

DEVIS TECHNIQUE –

SOCCER MIXTE (démonstration) (3 X 3)



I. SITE DE COMPETITION

Le terrain se trouve à Glenmore Athletic Park.

2. NOMBRE D'ATHLETES

- 2.1 Chaque délégation pourra inscrire une équipe dans le soccer mixte junior 3 vs 3.
- 2.2 Pour participer, l'équipe doit être composée d'un minimum de **4** et d'un maximum de 6 joueurs d'âge junior (10^e à la 12^e année).
- 2.3 Il devra y avoir un minimum d'une fille en tout temps sur le terrain.
- 2.4 Lorsqu'un athlète est inscrit au soccer et joue dès la première partie, ce dernier doit jouer toutes les parties pour la fin de semaine. Une équipe ne peut pas s'échanger de joueurs entre sports (exception en cas de blessure).

| | |
|-------|----------------|
| | Cadet |
| Mixte | 4 à 6 athlètes |

3. ACCOMPAGNEMENT

- 3.1 Chaque délégation a le droit à un entraîneur et un adjoint par équipe de soccer.
- 3.2 La délégation peut assigner d'autres accompagnateurs. Cependant, si la délégation dépasse le nombre total d'accompagnateurs permis, celle-ci devra assumer tous les frais liés au déplacement et à la présence d'accompagnateurs supplémentaires. L'ajout d'accompagnateurs doit être approuvé par la FSFA.

4. FONCTIONNEMENT DE LA COMPETITION

- 4.1 La formule de jeu sera établie en fonction du nombre d'inscriptions à la discipline.
- 4.2 L'équipe est assurée de participer à au moins trois parties.
- 4.3 Les parties suivront un horaire fixe. Toutefois, elle pourrait être devancée, les athlètes et les entraîneurs doivent donc être à l'affût du déroulement des parties et se présenter au bon moment. Toutes les parties doivent débiter aux moments prévus afin de respecter l'horaire général des JFA.
 - a) L'article sur le forfait s'applique en cas de retard de l'équipe.

1. **Tournoi de 7 à 9 équipes**

Les équipes sont séparées dans deux groupes (A et B) et participent à un tournoi simple.

Rondes des quarts de finale

2e place du groupe A VS 3e place groupe B (partie 1)

3e place du groupe A VS 2e place du groupe B (partie 2)

Demi-finales

Le gagnant de la partie 1 VS la 1ere place du groupe B (partie 3)

Le gagnant de la partie 2 VS la 1ere place du groupe A (partie 4)

Rondes de médailles

Or et argent : gagnant de la partie 3 VS gagnant de la partie 4

Bronze et 4e place : perdant de la partie 3 VS perdant de la partie 4

2. Tournoi de cinq ou six équipes

Un tournoi à la ronde simple est organisé.

Rondes de médailles

Si cinq équipes : l'équipe 4 affronte l'équipe 5 en fin de journée le samedi pour déterminer qui termine 4^e (match éliminatoire).

Si six équipes : l'équipe 5 et 6 s'affrontent le dimanche.

Demi-finale le dimanche :

1^{re} place vs le gagnant de la partie 4^e place vs 5^e place

2^e place vs 3^e place.

Les gagnants des demi-finales s'affrontent pour l'or

Les perdants des demi-finales s'affrontent pour le bronze

3. Tournoi de quatre équipes et moins

Un tournoi à la ronde simple est organisé. Dans le cas que seulement trois équipes participent à la compétition, les chefs de mission peuvent prendre la décision de faire un tournoi à la ronde double pour offrir plus de temps de jeu aux équipes.

Demi-finales

La 1^{re} place VS la 4^e place (partie 1)

La 2^e place VS la 3^e place (partie 2)

Rondes de médailles

Or et argent : gagnant de la partie 1 VS gagnant de la partie 2

Bronze et 4e place : perdant de la partie 1 VS perdant de la partie 2

5. SYSTEME DE POINTAGE

- 5.1 Pour une victoire en temps réglementaire l'équipe se voit attribuer trois points.
- 5.2 Pour une partie nulle lors de la ronde préliminaire, les équipes se voient attribuer un point chacun. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé.
- 5.3 Pour une défaite en temps réglementaire l'équipe ne se voit attribuer aucun point.

6. FONCTIONNEMENT DES PARTIES

- 6.1 Un tirage au sort s'effectue avant le début de la partie. Le gagnant du tirage exercera son choix parmi l'une des deux alternatives suivantes :

- 1- Commencer avec le ballon ou laisser l'équipe adverse commencer avec le ballon
- 2- Commencer la partie sur l'un ou l'autre des côtés du terrain.
 - a) L'équipe qui a perdu le tirage au sort devra exercer son choix sur l'option restante.
- 6.2 Tous les matchs sont de **12 buts OU d'une durée maximum de 27 minutes** (deux périodes de 12 minutes, et une mi-temps de 3 minutes, selon la première éventualité) L'entraîneur doit fournir l'alignement complet de son équipe sur les formulaires appropriés à la personne responsable et l'arbitre avant chaque partie.
- 6.3 Il n'y a pas de gardien de but officiel au 3 x 3. Tous les joueurs peuvent arrêter le ballon.
- 6.4 Les feuilles de pointage sont les feuilles officielles reconnues par les JFA. Les résultats sont transmis au comité organisateur à la fin de chaque partie.
- 6.5 Seuls les membres accrédités de l'équipe sont autorisés à être sur le banc des joueurs. Seul l'entraîneur peut être debout lors de la partie et il doit absolument respecter sa surface technique (un mètre de chaque côté et en avant du banc des joueurs). Il est de sa responsabilité de demander à ses joueurs de rester assis sur le banc.
- 6.6 Aucune limite de substitution n'est imposée, par contre celle-ci ne peut être faite que lorsque le ballon est mort et avec l'approbation de l'arbitre.
- 6.7 L'arbitre est le juge final des décisions.
 - a) Un carton rouge entraîne une suspension pour le match en cours et le suivant. Trois cartons jaunes accumulés durant le tournoi (rondes préliminaires et finales) entraînent une suspension pour le match suivant.
 - b) Deux cartons rouges ou trois cartons jaunes et un carton rouge entraînent une suspension pour le reste du tournoi (rondes préliminaires et finales)
- 6.8 Il est fortement recommandé, à la discrétion de l'officiel, qu'un joueur qui saigne se retire du terrain pour soigner la ou les blessures. Aucun *taping* ne sera fait par l'équipe des premiers soins. Le *taping* ne peut être fait que par les entraîneurs. Lors de blessure plus grave, l'athlète sera envoyé à l'hôpital.
- 6.9 À la fin de la partie, les athlètes se serrent la main.

7. EN CAS DE PLUIE

- 7.1 À la finale des Jeux francophones de l'Alberta, le soccer est joué dehors beau temps, mauvais temps. Dans l'éventualité où la partie doit être arrêtée en raison de température extrême (éclairs, froid ou chaleur), la partie est considérée complète après une demie et l'équipe gagnante est celle qui a l'avantage des points au moment de l'arrêt. Ceci se produit seulement après un arrêt temporaire de l'arbitre et suite à la décision finale du chef de plateau. En cas d'égalité, la partie reste nulle.
- 7.2 Pendant les rondes préliminaires, si la première demie n'est pas terminée au moment de l'arrêt, la partie est reprise du début au moment annoncé par le Comité organisateur, et ce avec un pointage de 0 à 0. La politique du bris d'égalité de la discipline détermine le classement.

- 7.3 Pendant les rondes éliminatoires et finales, si la partie est arrêtée durant la deuxième demie, la deuxième demie est recommencée. Le Comité organisateur déterminera le moment où cette deuxième demie sera recommencée.
- 7.4 En cas d'égalité pendant les rondes éliminatoires et finales, le Comité organisateur déterminera la procédure à suivre selon les circonstances.
- 7.5 Aucune partie n'aura lieu en cas d'orage. Le tournoi sera raccourci à deux parties par équipe au lieu de trois, par exemple.

8. BRIS D'ÉGALITÉ

- 8.1 Le bris d'égalité est utilisé seulement lors de la ronde éliminatoire et lors des finales. Aucun bris d'égalité n'aura lieu lors des rondes préliminaires.
- 8.2 Advenant qu'une équipe impliquée ait été déclarée « forfait » pour l'une ou l'autre des raisons stipulées dans la réglementation générale, cette équipe se verra attribuer le classement le moins élevé.
- 8.3 L'égalité dans une partie éliminatoire et de finale est brisée de la façon suivante, en observant les étapes les unes après les autres, jusqu'à la différenciation :
 - a) Une période de trois minutes. Dès qu'il y a un but, l'équipe qui compte remporte le match.
 - b) Si l'égalité persiste après les trois minutes, les trois joueurs qui sont sur le terrain à la fin de la prolongation exécutent des coups de pied de réparation à tour de rôle. Les trois coups de pieds de réparation doivent être complétés par chaque équipe indépendamment du pointage. Un tirage au sort est effectué pour déterminer qui a le choix de débiter ou terminer les coups de pied de réparation.
 - c) S'il y a encore égalité, les mêmes 3 joueurs doivent effectuer un coup de pied de réparation jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.
- 8.4 En cas d'égalité au classement dans la ronde préliminaire entre deux équipes, la procédure doit être suivie dans l'ordre jusqu'à la différenciation des équipes impliquées :
 - a) L'équipe ayant vaincu l'autre équipe durant la ronde a la priorité.
 - b) L'équipe ayant la meilleure différence de points marqués et alloués, tenant compte de toutes les parties jouées de la ronde, se voit attribuer le meilleur classement.
 - c) L'équipe ayant le moins de buts alloués en tenant compte de toutes les parties jouées dans la ronde, se voit attribuer le meilleur classement.
 - d) L'équipe ayant le plus de buts marqués en tenant compte de toutes les parties jouées dans la ronde, se voit attribuer le meilleur classement.
 - e) Si l'égalité persiste, un coup de pied de réparation par équipe est exécuté par les équipes à égalité jusqu'à ce qu'une équipe soit déterminée. Un tirage au sort est effectué afin de déterminer quelle équipe a le choix de débiter ou terminer le coup de pied de réparation.

8.5 En cas d'égalité au classement dans la ronde préliminaire entre trois équipes ou plus, la procédure doit être suivie dans l'ordre jusqu'à la différenciation des équipes impliquées :

- a) L'équipe ayant le plus de buts marqués en tenant compte seulement des parties jouées entre les équipes à égalité, se voit attribuer le meilleur classement.
- b) L'équipe ayant le moins de buts alloués en tenant compte seulement des parties jouées entre les équipes à égalité, se voit attribuer le meilleur classement.
- c) L'équipe ayant la meilleure différence de points marqués et alloués, tenant compte de toutes les parties jouées de la ronde, se voit attribuer le meilleur classement.
- d) L'équipe ayant le plus de buts marqués en tenant compte de toutes les parties jouées lors de la ronde préliminaire, se voit attribuer le meilleur classement.
- e) L'équipe ayant le moins de buts alloués en tenant compte de toutes les parties jouées lors de la ronde préliminaire, se voit attribuer le meilleur classement.
- f) Si l'égalité persiste, un coup de pied de réparation par équipe à égalité est exécuté contre les autres équipes à égalité.

NOTE : Lorsqu'utilisés pour déterminer le classement de n'importe quel nombre d'équipes, les critères de bris d'égalité doivent être appliqués l'un après l'autre, jusqu'à ce que toutes les équipes soient classées. EXEMPLE : Dans le cas où trois équipes (équipes X, Y et Z) sont à égalité, et que le critère A détermine que l'équipe X se classe première, la deuxième et la troisième position sont déterminées selon le critère B.

9. ÉQUIPEMENT

- 9.1 Les équipes seront responsables de fournir leurs propres ballons pour l'échauffement.
- 9.2 Le ballon officiel utilisé lors des compétitions, de grandeur 5, sera fourni par la FSFA.
- 9.3 La taille des buts est de 5 pieds par 10 pieds.
- 9.4 Les joueurs doivent obligatoirement porter les jerseys fournis par la FSFA lors des compétitions.
- 9.5 Les chaussures à crampons (*cleats*) sont permises, toutefois seules les chaussures à crampons en caoutchouc ou de plastique seront tolérées.
- 9.6 **Les protège-tibias sont obligatoires.**

NB : Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessus, la réglementation générale et les règlements suivants : <http://us3v3soccer.com/the-rules.php>