

Remarquables résultats de deux élèves du secondaire

Alexandar Drilo de Prévost

Alexandar a été déclaré meilleur élève dans l'ensemble des matières qu'il a toutes dominées pour se mériter ainsi le trophée "ÉLÈVE DE L'UNITÉ" en 3e secondaire de l'École polyvalente Saint-Jérôme.

La directrice adjointe 3e secondaire, Madame Guylaine Desroches a transmis ses félicitations au récipiendaire accompagné du texte suivant:

"Gide écrivait : "Un extraordinaire rayonnement émanait de tout son être."

Dans l'unité du troisième secondaire, un tel être existe. Il est discret, parfois même réservé tout en inspirant le respect de ses pairs et il répond au nom d'Alexandar Drilo.

Mais qui est donc Alexandar ?

À plusieurs reprises cette année, le discours élogieux des enseignants qui le côtoyaient m'aidait à le connaître.

Sportif, il l'est. Le sport, il le vit chaque jour à travers les brasses qui le mèneront, cet été, aux Jeux du Québec dans l'épreuve de nage longue distance, un... court 5 kilomètres!.

Artiste, il l'est aussi. La musique, il nous permet de l'apprécier par le chant de son saxophone alto tant à l'intérieur de l'orchestre stage-band de notre école, le Poly Jazzs, qu'en solo. Il s'est d'ailleurs classé 14e au Festival des Harmonies de Sherbrooke l'an dernier grâce à son excellente prestation.

Cultivé, vous pouvez en être sûr. Alexandar parle croate, serbe, anglais et français en plus d'une bonne compréhension de toutes les langues d'origine slave.

En plus de toutes ses qualités réunies, il a su démontrer l'excellence en conservant une moyenne générale de 90% combinée à un taux d'absentéisme exemplaire se situant à 0%..!

"Pour toutes ces raisons qui ont fait de toi notre rayon d'ex-



Alexandar Drilo

cellence, écrit la directrice adjointe du 3e secondaire, c'est avec un grand plaisir que nous te nommons, ce soir, Élève unité du troisième secondaire pour l'année scolaire 2000-2001."

Roxane Fortier de Prévost

Roxane a brillé par sa maîtrise de la langue française et par ses talents rédactionnels et poétiques. Elle a été désignée élève de l'unité dans cette matière au 5e secondaire de la Polyvalente Saint-Jérôme.

Monsieur Mario Locas, titulaire de sa classe, lui a transmis le message suivant:

"Vous connaître, Roxanne, fut à la fois un plaisir, un réconfort et un espoir. Je vous souhaite de belles choses, celles que vous méritez pleinement par votre talent, votre travail et votre éducation. Un merci sincère pour cette belle année."



Serge Fournier

Le Soccer et ses lois

Le Soccer doit son universalité à la simplicité de ses règles mais aussi au fantastique rayonnement de la Coupe du Monde. Tous les quatre ans, la terre entière se passionne pour ce merveilleux spectacle.

Pour nous, cette fièvre du Soccer coïncide avec la Coupe du Monde disputée aux États-Unis en 1994. Depuis ce jour la famille du Soccer n'a pas arrêté de grandir en Amérique du Nord. Notre cahier de jeu est encore loin des grandes équipes de l'Amérique du Sud ou de l'Europe mais de voir nos jeunes s'amuser à jouer au ballon rond est un spectacle qui n'a pas de prix.

Pour mieux comprendre le Soccer qui se joue à 11 joueurs les règles se résument en 17 lois qui sont ici résumées.

LOI 1 – Terrain de jeu Dimensions

Le terrain de jeu doit être rectangulaire dont la longueur et la largeur peuvent varier de 90 à 120 mètres et 45 à 90 mètres respectivement.

LOI 2 – Ballon

- Catégories U12-U13 - Ballon No. 4
- Catégories U14 et plus - Ballon No. 5

LOI 3 – Nombre de joueurs

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de 11 joueurs au maximum, dont l'un sera le gardien de but. Aucun match ne peut avoir lieu si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de huit joueurs.

Les substitutions sont permises lors des arrêts de jeu.

LOI 4 – Équipement des joueurs

L'équipement de base de tout joueur comprend : un maillot identifié d'un numéro, et un short; des protège-tibias entièrement recouverts par les bas; des chaussures.

Le gardien de but doit porter une tenue aux couleurs le distinguant des autres joueurs.

Important - L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux de tous genres.

LOI 5 – Arbitre, L'autorité de l'arbitre

Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu dans le cadre du match qu'il est appelé à diriger.

Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel.

L'arbitre ne peut revenir sur une décision que s'il réalise que celle-ci est incorrecte ou, à sa discrétion, suite à un avis d'un arbitre assistant, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris.

LOI 6 – Arbitres assistants

Les arbitres assistants aident l'arbitre à contrôler le match en accord avec les lois du Jeu.

LOI 7 – Durée du match

- Catégories U12, - Deux demies de 30 minutes
- Catégorie U13-14 - Deux demies de 35 minutes
- Catégorie U15-16 - Deux demies de 40 minutes
- Catégorie U17 et plus - Deux demies de 45 minutes

Seul l'arbitre est habilité à contrôler le temps d'un match

LOI 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu

Coup d'envoi

Le coup d'envoi est une procédure pour débiter la partie ou reprendre le jeu.

Au début du match, le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe favorisée par le sort choisit le but en direction duquel elle attaquera durant le premier mi-temps.

L'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi du match.

Balle à terre

Après une interruption temporaire du match provoquée par une cause non stipulée dans les lois du jeu, le match doit être repris par une balle à terre.

LOI 9 – Ballon en jeu et hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

Le ballon a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air

Le jeu a été arrêté par l'arbitre

LOI 10 – But marqué

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les montants du but et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux lois du jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Quand les deux équipes marquent le même nombre de buts ou ne marquent aucun but, le match est déclaré nul.

Règlements des compétitions

Pour les matches se terminant sur un score nul, les règlements des compétitions peuvent prévoir des dispositions relatives aux prolongations ou à d'autres procédures permettant de déterminer le vainqueur du match (Tir de confrontation).

LOI 11 – Hors-jeu

Être en position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi.

Un joueur se trouve en position de hors-jeu quand il est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier adversaire.

Note: la position de hors-jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si, au moment où le ballon est touché par un coéquipier ou est joué par l'un d'entre eux, le joueur prend, de l'avis de l'arbitre, une part active au jeu.

LOI 12 – Fautes et comportement antisportif

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui de l'avis de l'arbitre commet, par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des six fautes suivantes :

1. donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire
2. faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire
3. sauter sur un adversaire
4. charger un adversaire
5. frapper ou essayer de frapper un adversaire
6. bousculer un adversaire

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des quatre fautes suivantes :

1. tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon
2. tenir un adversaire
3. cracher sur un adversaire
4. toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)

Un Coup de pied de réparation (penalty) est accordé quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation,

Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation, commet l'une des cinq fautes suivantes :

1. garder le ballon en sa possession pendant plus de six secondes avant de le lâcher des mains
2. toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur
3. toucher le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier
4. toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier
5. perdre du temps

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :

1. joue d'une manière dangereuse
2. fait obstacle à l'évolution d'un adversaire
3. empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains
4. commet d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la Loi 12, pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Sanctions disciplinaires

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des sept fautes suivantes :

1. il se rend coupable d'un comportement antisportif
2. il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
3. il enfreint avec persistance les Lois du Jeu
4. il retarde la reprise du jeu
5. il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc
6. il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre
7. il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre

Fautes passibles d'exclusion

Un joueur est exclu du terrain de jeu (carton rouge) quand il commet l'une des sept fautes suivantes :

1. il se rend coupable d'une faute grossière
2. il se rend coupable d'un acte de brutalité
3. il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
4. il empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation).
5. il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation
6. il tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers
7. il reçoit un second avertissement au cours du même match

LOI 13 – Coups francs

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de la frappe, et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Lors d'un coup franc direct, si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé

Lors d'un coup franc indirect, le but ne peut être marqué seulement si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

LOI 14 – Coup de pied de réparation (penalty)

Un coup de pied de réparation est dicté contre l'équipe qui commet, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, l'une des dix fautes pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.

LOI 15 – Rentrée de touche

La rentrée de touche est l'une des procédures de la reprise du jeu lorsque le ballon sort des lignes de touches.

LOI 16 – Coup de pied de but

Un coup de pied de but est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué.

LOI 17 – Coup de pied de coin (corner)

Un corner est dicté quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendant, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué.