

RÉSEAU DU SPORT ÉTUDIANT DU QUÉBEC
RÉGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIÈRE-APPALACHES
(RSEQ-QCA)

Mise à jour
2018-09-17

LIGUE ET CHAMPIONNAT

**RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES**

FOOTBALL

Table des matières

ARTICLE 1 RÈGLEMENTS.....	1
ARTICLE 2 ADMISSIBILITÉ.....	1
ARTICLE 3 CATÉGORIES.....	2
ARTICLE 4 RESTRICTIONS SELON LE POIDS (ATOME, BENJAMIN & CADET)	2
ARTICLE 5 ALIGNEMENT OFFICIEL.....	4
ARTICLE 6 NIVEAUX DE JEU	7
ARTICLE 7 BALLON OFFICIEL	8
ARTICLE 8 ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE	9
ARTICLE 9 PLATEAU	9
ARTICLE 10 LIGNE DE MÊLÉE	9
ARTICLE 11 NOMBRE D'ESSAIS	10
ARTICLE 12 TRANSFORMATION	10
ARTICLE 13 DURÉE DES PARTIES; TEMPS MORT; PROLONGATION.....	10
ARTICLE 14 ARRÊT D'UNE PARTIE ET ÉCART DE POINTAGE.....	11
ARTICLE 15 POINTS AU CLASSEMENT & CLASSEMENT ÉTHIQUE	12
ARTICLE 16 MÉRITES SPORTIFS	13
ARTICLE 17 FORFAIT	13
ARTICLE 18 BRIS D'ÉGALITÉ	13
ARTICLE 19 OBLIGATIONS ET DEVOIRS DES ÉQUIPES.....	14
ARTICLE 20 PREMIERS SOINS – SÉCURITÉ	15
ARTICLE 21 ASSIGNATION DES OFFICIELS MINEURS.....	16
ARTICLE 22 ARBITRAGE	18
ARTICLE 23 PLAINTÉ	18
ARTICLE 24 RÈGLES PARTICULIÈRES À CERTAINES LIGUES.....	18
ANNEXE FB-8 FOOTBALL À 8 JOUEURS	19
ANNEXE FBB-1 LIMITATIONS POUR LES LIGUES ATOME & BENJAMIN.....	20
ANNEXE FBB-2 RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE POUR LES LIGUES ATOME & BENJAMIN A 8	26

ARTICLE 1 RÈGLEMENTS

- 1.1 Les établissements membres de ligue de football s'engagent à respecter l'entente provinciale entre Football Québec et toutes les instances du RSEQ.
- 1.2 Sont en application les règlements de Football Québec sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique.
- 1.3 Football à 8 joueurs : voir les particularités présentées à l'annexe Football-8
- 1.4 Équipes extérieures à la région QCA (frais supplémentaires spécifiques au football): En respect des règlements généraux voir l'article traitant la participation des équipes hors-région.

Toutefois, les équipes qui évolueront en division 2b ou inférieur devront disputer leurs rencontres locales sur le territoire du RSEQ-QCA. (Toujours visiteur ou prendre entente pour un terrain neutre sur le territoire.)

1. Les frais compensatoires pour le transport sont établis selon l'écart de distance entre les 2 établissements.
Transport : 101 km à 199 km = 200\$ / 200km et plus = 200\$ + 1\$ / km
2. Frais d'arbitrage : Toute surcharge en honoraires et déplacements des officiels pour les rencontres disputées hors région sont à la charge de l'équipe extérieure.
Arbitrage : Frais réels – Coût moyen des autres rencontres de la ligue = surcharge

ARTICLE 2 ADMISSIBILITÉ

- 2.1 Aucun joueur saisonnier n'est accepté (étudiant à un programme scolaire annuel obligatoire)
- 2.2 Tout joueur qui participe au camp d'entraînement d'une équipe de football d'un autre réseau (collégial, junior, midget, etc.) après le 1^{er} septembre ne peut pas jouer dans la ligue scolaire dans la même saison.
Tout joueur qui participe à une rencontre officielle après le 1^{er} août, avec une équipe dans un circuit d'automne perd son admissibilité pour toute autre équipe dans la même saison.

ARTICLE 3 CATÉGORIES

(Incluant tout surclassement, doit respecter strictement écart 36 mois ®)

JUVÉNILE	Né après le 30 septembre <u>00</u> ® ET avant le 1 ^{er} octobre <u>02</u> ®
JUVÉNILE (mineur)	Né après le 30 septembre <u>01</u> ® ET avant le 1 ^{er} octobre <u>04</u> ®
CADET (mineur)* * voir contraintes « X » article 4 (en Division 3) <i>Joueur d'âge atome (après 30-sept-2005) * voir annexe S</i>	Né après le 30 septembre 03 ET avant le 1 ^{er} octobre 2006 ®
BENJAMIN Joueur de 1 ^{re} année, Atome (né après le 30 sept. 2005)* * Pas de limite de poids pour admissibilité mais voir contraintes « X » article 4 Joueur de 2 ^e année (né entre 30 sept. 2004 et le 1 oct. 2005) **, * Pas de limite de poids pour admissibilité mais voir contraintes « X » selon les niveaux - article 4	Né après le 30 septembre 2004
ATOME *Aucune limite de poids, mais voir contraintes « X » article 4	Né après le 30 septembre 2005*

*** Écart de 36 mois, tel que prescrit par Football Québec – Règle de sécurité**

ARTICLE 4 RESTRICTIONS selon le poids (atome, benjamin & cadet)

4.1 Tous les joueurs sont pesés lors de la 1^e partie de la saison. Les joueurs ajoutés pendant la saison doivent être pesés lors de la 1^e partie.

Tout joueur qui atteint le poids limite pendant la saison est soumis aux restrictions et celles-ci s'appliquent jusqu'à la fin de la saison et ce peu importe la variation de son poids.

La vérification du poids d'un joueur peut être exigée en tout temps avant le début d'une rencontre.

La pesée doit se faire dans les délais les plus raisonnables.

Pour chaque partie, l'entraîneur-chef a la responsabilité de peser, identifier et faire jouer à la bonne position tous ses joueurs. Il doit aussi s'assurer d'appliquer les règles de sécurité lors des entraînements.

4.1.1 Atome à 8

Les joueurs de 135 lbs et plus doivent être identifiés « X » au début de chaque rencontre.

4.1.2 Benjamin à 8

Div.2 : Ce niveau est réservé exclusivement à des joueurs d'âge Benjamin S2, aucun joueur d'âge Atome (S1) n'y est admissible. Tous les joueurs de 145 lbs et plus doivent être identifiés « X » au début de chaque rencontre.

Div.2b : Ce niveau permet d'aligner des joueurs d'âge Benjamin S2 et d'âge Atome S1. Tous les joueurs d'âge Atome (S1) de 135 lbs et plus évoluant dans cette ligue, doivent être identifiés « X » au début de chaque rencontre (peuvent évoluer OL-DL seulement). Les joueurs d'âge Benjamin (S2) de 135 lbs et plus doivent être identifiés « X » au début de chaque rencontre, ils doivent évoluer sur les lignes OL-DL seulement.

D3-3b : Les joueurs d'âge Atome (S1) de 145 lbs et plus évoluant dans cette ligue, doivent être identifiés « X » au début de chaque rencontre (peuvent évoluer OL-DL seulement). Les joueurs d'âge Benjamin (S2) de 125 lbs et plus doivent être identifiés « O » au début de chaque rencontre (peuvent évoluer OL – Ligne Offensive seulement).

4.1.3 Cadet

Pour être déclaré admissible à évoluer dans cette catégorie, tout joueur d'âge **atome (Sec. 1)**, doit compléter le formulaire de demande spéciale prévu à cet effet **Annexe « S »**. Les autorisations requises concernent : parent, entraîneur, responsable du programme football et directeur d'école.

Div.2 : Ainsi que les sous-niveaux Div.2 (2b-2c) : Aucune limite de poids

Div.3 : Ainsi que les sous-niveaux Div.3 (3b-3c) : Tous les joueurs de 175 lbs et plus doivent être identifiés « X » au début de chaque rencontre.

4.2 Identification de restrictions

Tous les joueurs devant être identifiés par un « X » ou « O » à l'arrière du casque et sur l'alignement, et ce, sous la responsabilité de l'entraîneur de l'équipe, sont soumis à la restriction.

- Le nombre maximum de joueurs « X » sur le jeu, dépend du nombre de joueurs autorisés sur la ligne (offensive ou défensive) selon la catégorie (FB à 12 vs FB à 8).
- Aucun joueur « X » ne peut évoluer à une autre position sur le terrain.
- Aucun joueur « X » ne peut évoluer sur les unités spéciales de séquences de bottés d'envoi / retour.
- « O » Un joueur ayant cette restriction est soumis aux mêmes règles qu'un joueur « X », de plus, il est limité uniquement à une position de joueur de la ligne offensive.

4.3 **Pesée des joueurs**

Le contrôle et l'identification du poids d'un joueur est de la responsabilité de l'entraîneur et du joueur. Il n'y a pas de pesée officielle de tous les joueurs en début de saison.

4.4 Sanctions

Type A

Toute irrégularité sur la gestion de l'identification des « X » / « O » d'un joueur devant être identifié à la restriction de poids est traité ainsi lors de la partie concernée:

- 1^{re} offense : 1 pt accordé à l'équipe adverse (équivalent à un simple)
- 2^e offense : 3 pts accordés à l'équipe adverse (équivalent à un placement)
- 3^e offense et plus : Accorde un touché, 6 pts, sur le jeu avec droit de transformation.

Gestion de la pesée

Si on ne peut procéder à la pesée qu'à la fin d'une période, on cumulera les irrégularités potentielles depuis le moment de l'avis, jusqu'à la pesée et les sanctions pour le **type A** s'appliqueront dès le poids irrégulier confirmé. Une (1) seule demande de vérification de pesée peut être demandée par partie. Tous les joueurs doivent par la suite être identifiés correctement et les autres deviennent par la suite régularisés.

Type B

Toute irrégularité sur un joueur identifié « X » qui occupe une position non permise est traité ainsi lors de la partie concernée :

- 1^{re} offense : Perte de possession du ballon ou gain de 10 vgs (1^{er} essai), le cas échéant.
- 2^e offense : 1 point accordé à l'équipe adverse (équivalent à un simple)
- 3^e offense : 3 points accordés à l'équipe adverse (équivalent à un placement)
- 4^e offense et plus: Accorde un (1) touché, 6 points, sur le jeu avec droit de transformation.

L'irrégularité doit être constatée sur le jeu par les officiels et/ou faire l'objet d'une demande en ce sens par l'entraîneur adverse. Les sanctions pour le **type B** s'applique dès le constat de l'irrégularité et que le ballon est en jeu (levée du ballon).

Administratif : Une sanction administrative automatique s'applique pour tout cas de **type A**, alignement irrégulier et non conforme.

- 1^{re} offense : Amende de 25\$ (voir Généraux 22.1.1)
- 2^e offense : Amende de 50\$ (voir Généraux 22.1.1) + perte 1 pt éthique sportive
- 3^e offense et plus : Amende de 50\$ par joueur irrégulier (voir Gén. 22.1.1) + perte 1 pt éthique sportive

ARTICLE 5 ALIGNEMENT OFFICIEL

5.1 Nombre de joueurs habillés pour débiter une partie

Le nombre de joueurs habillés par partie pour toutes les catégories et niveaux est :

Nombre minimum

Football à 12 : **24** joueurs minimum

Football à 8, benjamin et atome : **14** joueurs minimum

Football à 8, cadet et juvénile : **16** joueurs minimum

Nombre maximum

Aucun maximum (Les accommodements et les mérites sont prévus pour 50 joueurs)

5.2 Nombre de joueurs inscrits au registre S1

Le nombre de joueurs inscrits au registre d'admissibilité (S1) de l'équipe doit être égal ou supérieur au nombre minimum de joueurs de la catégorie plus 4.

5.3 **Nombre de joueurs insuffisant pour débiter une partie (Défaut)**

Si le nombre minimum de joueurs pour débiter une partie n'est pas respecté, un délai de 15 minutes sera accordé pour régulariser la situation. Tout joueur ajouté pour régulariser le nombre minimum de joueur doit être préalablement inscrit dans S1.

L'équipe en faute après le délai perd automatiquement par forfait (0-7) et la partie n'est pas jouée.

À chaque partie, si le nombre de joueurs inscrits dans S1 (ref : alignement déposé) lors d'une rencontre n'est pas respecté, l'équipe en faute se voit imposer une amende de 50\$ par joueur manquant.

5.4 **Alignements officiels et processus de validation**

Chaque équipe doit s'assurer d'avoir son alignement officiel dans le registre d'admissibilité S1 complété au plus tard le mercredi à 12h de la semaine précédant sa rencontre. Toute modification après ce délai, doit être signalée à l'équipe adverse en plus de fournir les 2 copies (A+B) de son alignement ou voir aux corrections sur l'alignement fourni par l'équipe hôte.

L'alignement officiel doit indiquer obligatoirement le numéro de gilet, le poids, la taille et la position pour tous les joueurs du registre d'admissibilité qui seront habillés lors de la rencontre.

Pour les catégories soumises à une contrainte de poids, indiquer dans la colonne POIDS, le poids officiel en plus d'indiquer « X » / « O » pour tous les joueurs soumis à cette restriction.

À chaque rencontre, l'entraîneur chef est responsable de son alignement officiel. Il doit le vérifier et le valider en s'identifiant et en signant les 2 copies (A+B) de son alignement officiel; les remettre à la table des officiels mineurs au moins 10 minutes avant le début de la rencontre. (Le marqueur conserve la copie A qui sera acheminé au RSEQ-QCA avec la feuille de pointage. La copie B est remise à l'annonceur de la rencontre.

De plus, pour chaque rencontre, l'entraîneur doit vérifier et valider en s'identifiant (écrire son nom lisiblement – lettres carrées) et signer la copie (A) de l'alignement officiel **de l'équipe adverse.** (Lorsque requis, la vérification implique la pesée des joueurs adverses sujets à l'identification « X ».

Seuls les joueurs rayés d'un alignement pour absence à la partie ou « Désactivé » au registre S1 sont exclus de la vérification. Tout joueur non rayé est considéré habillé et présent à la rencontre et sujet à vérification.

Il est **permis et obligatoire** de **corriger** manuellement le **numéro de gilet** et/ou **restriction** d'un joueur sur l'alignement officiel. Les variations de poids (sans impact), de taille ou de position ne sont pas obligatoires. Les corrections manuelles avant un match doivent être régularisées sur l'alignement officiel avant la prochaine rencontre. L'ajout d'information manquante avant un match demeure une situation d'irrégularité de l'alignement officiel (5.4).

5.5 Toute irrégularité sur l'alignement officiel (absence de numéro de chandail, du poids, de la taille ou de la position) entraîne l'amende suivante :

- 1^{er} match : 5\$ / joueur irrégulier (Max. 25\$ / éq.)
- 2^e match : 10\$ / joueur (Max. 50\$ / éq.)
- 3^e match : 15\$ / joueur (Max. 75\$ / éq.)
- 4^e match : 20\$ / joueur (Max. 100\$ / éq.)
- 5^e match & suivants : 25\$ / joueur (Pas de limite)

À défaut d'alignement conforme disponible dans S1, l'équipe fautive sera sanctionnée du maximum d'amende, en plus de perte de point(s) administratif(s) sur la grille éthique (FB article 15), et passible d'être sanctionné d'un forfait.

- 5.6 Tout nouveau joueur doit être inscrit au registre d'admissibilité S1 et figurer sur l'alignement déposé avant de se participer à une rencontre.
- 5.7 Tout joueur doit être en mesure de prouver son identité à chaque rencontre (carte-photo), sinon une déclaration de données personnelles et familiales doit être complétée sur place (Annexe ID).

La vérification de l'identité d'un joueur ou validation de poids d'un joueur soumis à une restriction d'identification « X » / « O », peut se faire une seule fois par joute et ce avant la mi-temps.

Toutes les vérifications doivent être faites, peu importe leur teneur. Toute irrégularité constatée doit être sanctionnée immédiatement et rapportée officiellement dans le rapport des officiels sur la feuille de match. Les sanctions administratives seront traitées sur réception du rapport sous forme d'un protêt (règlements généraux. Art. 16). L'entraîneur lésé doit s'assurer que l'information complète soit véhiculée dans les délais, et que l'avis de « protêt » soit inscrit sur la feuille de pointage officielle.

5.8 **Procédure de vérification d'identité et pesée officielle**

5.8.1 **Vérification d'identité**

Tous les joueurs inscrits au registre d'admissibilité S1 pour une rencontre peuvent être vérifiés avant la demie d'une partie.

Une carte avec photo est obligatoire.

- En cas d'incapacité de présenter une carte avec photo. Le joueur doit produire et signer une déclaration écrite comprenant ses renseignements personnels. (Date de naissance – adresse – noms de parents / grands-parents / membres de la famille et âge – etc.)
- Cette déclaration doit être contresignée par l'entraîneur.
- La déclaration doit être transmise au RSEQ-QCA avec la feuille de pointage
- Le RSEQ-QCA fera une vérification de la déclaration avec les autorités de l'école.

5.8.2 **Procédure pour la pesée (pour chaque équipe)**

- La pesée officielle doit se faire dans l'intervalle débutant 1h et se terminant au plus tard 30 min. avant l'heure prévue du début de la rencontre, sinon à la mi-temps.
- L'entraîneur dépose son alignement tiré du registre d'admissibilité « idéalement trié selon la date de naissance » et raye tous les joueurs absents et/ou ne pouvant être régularisés pour la rencontre.
- Tous les joueurs doivent passer dans l'ordre face à l'entraîneur adverse en présentant une pièce d'identification précisant son nom et date de naissance avec photo.
- Tous les joueurs doivent être en tenue pour la pesée officielle (sans équipement) et doivent faire inscrire leur poids officiel sur la feuille d'alignement et s'il y a lieu être identifié par un X ou O, sur le casque et l'alignement (à côté du POIDS).
- L'entraîneur valide en contresignant l'alignement officiel de l'équipe adverse.
- L'alignement doit par la suite être contresigné par un observateur NEUTRE (Adulte) qui doit indiquer ses coordonnées (Nom, tél, courriel, occupation, lien s'il y a lieu).
- La même procédure doit être suivie à chaque rencontre pour les nouveaux joueurs ajoutés depuis la dernière rencontre.
-

- 5.8.2.1 Une équipe qui ne respecte pas la procédure et/ou refuse de peser ses joueurs est passible d'une sanction de 200\$.

ARTICLE 6 NIVEAUX DE JEU

Pour toutes les catégories, les niveaux de jeu offerts sont les suivants, selon le nombre d'inscriptions dans la division :

- Un (1) seul niveau : 11 équipes et moins
- Deux (2) niveaux : 12 à 21 équipes (minimum de 8 éq. au niveau supérieur)
- Trois (3) niveaux : 22 équipes et plus

Division 2: Niveaux compétitifs dont l'équipe championne a un accès à une finalité provinciale.
Si moins de 12 équipes sont inscrites dans cette division, un seul niveau (D2) sera reconnu.
Si de 12 à 21 équipes sont inscrites dans une division, on reconnaîtra un 2e niveau avec un minimum de huit équipes au niveau (D2) supérieur, puis D2b.
Si plus de 21 équipes sont inscrites dans une division, on pourra reconnaître un 3^e niveau, en comblant préalablement les niveaux supérieurs avec un minimum de huit (8) équipes (D2-D2b-D2c).

Division 3: Niveau régional et base d'accueil pour toutes les équipes. Ce niveau ne donne aucun accès à un aboutissement provincial. Des sections équilibrées (couleur, par territoire ou autre critère) pourront être faites pour faciliter le calendrier de la saison. Les sections peuvent être identifiées par ordre de force décroissant si plus de 11 équipes sont inscrites dans cette division. (D3-D3b).

D3b (si existe) : Niveau d'entrée, réservé aux nouveaux programmes qui souhaitent être protégé lors des 2 premières années d'existence à leur école. Niveau également réservé pour les petites écoles (<150 élèves / sec.)

Football à 8

Le football à 8 est offert dans toutes les catégories pour les écoles ayant un faible nombre d'athlètes

La division des équipes se fait selon la structure des programmes.

Nombre d'équipe dans le programme	Répartitions possibles des équipes
2 équipes	Benjamin D2b ou Benjamin à 8 Cadet D3 ou Cadet à 8 Juvénile-mineur ou juvénile-mineur à 8
3 équipes	Atome ou benjamin D3 Cadet D2 ou D3 Juvénile D2
4 équipes	Atome Benjamin D2 Cadet D2 Juvénile D2 ou D1

N.B. Des exceptions à cette répartition pourraient être accordées pour les programmes présentant plus d'une équipe de même niveau (Ex : Programme à 2 équipes juvéniles)

Critères et processus de classification

Benjamin et juvénile

Le calibre de jeu d'une équipe est établi selon l'ensemble des critères suivants ;

- 1- Catégorie demandée par l'institution.
 - Les équipes ayant demandé le niveau d'accueil D3 (A-B) sont placés à ces niveaux et feront l'objet d'organisation lors de la réunion de ligue.
 - Les équipes ayant demandé l'accès au niveau compétitif (D2-2b), sont classés afin de respecter la règle de catégorisation (voir nombre d'équipes requis pour subdivision)
 - La catégorisation est établie par le coordonnateur selon les critères suivants :
 - Catégorie demandée par l'école
 - Population étudiante de l'école
 - Ancienneté et performance des 2 années précédentes de l'équipe et de sa relève (catégories inférieures)
 - Consistance du programme (nb. équipes / relève)
- 2- Suite à la parution de la catégorisation (\pm 2 mai), les équipes insatisfaites de leur positionnement, doivent déposer une demande de révision avant le 10 mai, en précisant les motifs de la révision.
- 3- Le comité technique rencontrera tous les représentants d'équipes désireux de défendre leur dossier. (mi-mai).
- 4- Finalement, le comité technique tranchera définitivement la composition des sections.

Cadet

Les équipes inscrites en cadet sont semées selon les résultats en benjamin et atome des deux années précédentes.

Les 12 équipes les mieux semées forment la ligue cadet D2.

Une équipe semée 13 ou plus peut demander d'être promue en D2, ce qui lui sera accordé si une équipe identifiée D2 accepte d'être reléguée en D3. Aucune équipe identifiée D2 ne peut demander de descendre au niveau inférieur.

ARTICLE 7 BALLON OFFICIEL

- 7.1 L'équipe hôte doit fournir et faire approuver les 2 ballons de partie par l'officiel en charge. Les ballons doivent obligatoirement être en cuir et de dimension équivalente aux ballons suivants :
 - Juvénile : Équivalent Baden SE-F 700M ou Wilson F-2000 (grosneur 9)
(Grosneur également prescrite au niveau provincial cadet)
 - Cadet, Benjamin et Atome Équivalent **Wilson F-3000 ou TDY ou** Baden SE-FX500Y
(Grosneur intermédiaire)
- 7.2 Toute plainte officielle inscrite sur la feuille de pointage sur l'utilisation de ballons non réglementaires ou non fournis par l'équipe hôte entraîne une amende de 50\$ / ballon.

ARTICLE 8 ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE

8.1 Les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail de couleur uniforme selon les règlements de Football Québec. Le respect de la numérotation des joueurs est obligatoire.

8.2 Le port de souliers à crampons ayant un minimum de 12 crampons prémoulés à même la semelle est recommandé. Voir réglementation de Football Québec qui s'applique.

8.3 Couleur de gilets

Chaque équipe doit déclarer ses couleurs annuellement.

L'équipe receveuse doit respecter ses couleurs officielles.

L'équipe visiteuse doit s'assurer d'avoir une série de gilets ou de dossards réglementaires et de couleur distincte de l'équipe receveuse. La 1^e année d'une nouvelle équipe lui confère l'obligation d'éviter tout conflit de couleur à chacune de ses rencontres (même locales), à ce titre, doit respecter les couleurs de l'équipe adverse pour toutes ses rencontres.

En cas de conflit, l'équipe fautive perd automatiquement la rencontre par forfait 0 à 7.

ARTICLE 9 PLATEAU

9.1 Les rencontres se jouent sur le terrain de l'équipe hôte même si celui-ci n'est pas exactement conforme aux normes reconnues. (Voir dimensions minimales (annexe « conditions et obligations art.11).

Le terrain doit être ligné entièrement et plus particulièrement, des indicateurs fixes et sécuritaires doivent être placés aux dix verges de chaque côté du terrain (bornes placées sur marques de peinture).

Football à 8 : Largeur du terrain = 50 verges maximum et 45 verges minimum (voir annexe FB-8)

À défaut de, sur plainte de l'équipe visiteuse (protêt), avant le début de la rencontre et contresigné par l'arbitre-chef. Toute décision serrée pour l'obtention d'un premier jeu sera toujours à l'avantage de l'équipe visiteuse (offensive + défensive).

9.2 Les 2 équipes doivent placer leur banc d'équipe du même côté du terrain, pour faciliter le travail des entraîneurs.

9.3 Une zone libre d'au moins 5 verges doit être réservée exclusivement à la table des officiels mineurs. Seules les personnes autorisées peuvent se trouver dans cette zone. (voir également règles de sécurité art. 20 – spectateurs)

ARTICLE 10 LIGNE DE MÊLÉE

Pour toutes les catégories, lors de la mise en jeu, il n'y a pas de zone neutre de 1 verge entre les 2 équipes.

ARTICLE 11 NOMBRE D'ESSAIS

La formule à quatre essais est en vigueur pour toutes les catégories et niveaux.

ARTICLE 12 TRANSFORMATION

Pour les catégories et niveaux concernés par les transformations, les points suivants sont accordés pour une transformation réussie par :

	<u>Botté</u>	<u>Jeu</u>
Usuel (Cadet & Juvénile)	1	2
Benjamin & Atome	2	1

ARTICLE 13 DURÉE DES PARTIES; TEMPS MORT; PROLONGATION

13.1 Durée des parties

13.1.1 Cadet à 8 + 12 et juvénile à 8 + 12

Pour les catégories cadet et juvénile, les 4 quarts sont de 12 minutes et la durée maximale en temps continu est fixée à 30 minutes.

13.1.2 Benjamin à 8 et atome à 8

Pour les « Jamboree », la durée des parties sera déterminée par un nombre de jeux (ex. 10 Off. et 10 Déf.) et, au besoin, un temps maximum en fonction du nombre d'équipes inscrites et de la disponibilité du plateau où se tient l'événement.

Pour les « Showcase » où chaque équipe jouera 2 parties, la durée des parties sont de 2 quarts de 10 minutes chronométrés.

Pour les parties régulières, les 4 quarts sont de 12 minutes et la durée maximale en temps continu est fixée à 30 minutes.

13.2 Pause et temps mort

Une pause automatique (temps mort) de 1 minute est accordée lorsqu'il ne reste que 3 minutes à jouer à chaque demie (2^e & 4^e quart).

Un temps mort technique par demie (temps régulier seulement), non cumulatif, peut être accordé à chaque équipe afin de préciser un point de règlement.

13.3 Prolongation

13.1 Saison régulière

Pour toutes les catégories sauf le juvénile D2, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, un verdict nul sera enregistré.

13.1.2 Juvénile division 2

En juvénile division 2 une prolongation devra être disputée jusqu'à ce que l'égalité soit rompue. La prolongation se joue en respect de la réglementation de Football Canada.

13.2 Éliminatoires

Pour toutes les catégories, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, une prolongation se jouera en respect de la réglementation de Football Canada.

**Le texte suivant est inscrit à titre indicatif (extrait 2011 du livre Art. 6 - Partie nulle)
S'il diffère de la règle officielle, la règle officielle prévaut.**

La procédure suivante sera utilisée pour déterminer un vainqueur si la partie est égale après les quatre périodes réglementaires. Les règles de jeu du Football Amateur seront appliquées avec les exceptions suivantes:

- Immédiatement après la fin du quatrième quart, les arbitres vont demander à chaque équipe de se rendre à leur banc respectif. Ils se réuniront au centre du terrain pour réviser les différentes procédures du bris d'égalité;
- Les arbitres amèneront les capitaines au centre du terrain pour le tirage au sort. Le gagnant du tirage au sort devra choisir parmi les options suivantes:
 - 1- Attaque ou défensive, l'attaque débutera à la ligne de 35 verges de l'équipe adverse pour la première série;
 - 2- Le côté de terrain utilisé pour chacune des deux séries de cette période de temps supplémentaire.
 - 3-
- L'équipe ayant perdu le tirage au sort devra choisir l'option restante pour la prochaine première série supplémentaire et elle aura le choix de l'une des deux options lors des périodes paires supplémentaires.
- Périodes supplémentaires: Une période supplémentaire consiste en deux séries; une série pour l'équipe A et une pour l'équipe B qui remettront chacune le ballon en jeu au moyen d'une remise à la ligne de 35 verges du côté de terrain choisi. Le ballon peut être placé au centre du terrain ou n'importe où entre les traits de remise en jeu tel que demandé avant le début de la série.
- Série : Chaque équipe gardera possession du ballon lors d'une série jusqu'à ce qu'elle marque, qu'elle ne puisse gagner un premier essai ou qu'elle en perde possession. Le ballon demeurera en jeu après un changement de possession aussi longtemps que le jeu ne sera pas sifflé mort.
- Points: L'équipe qui marquera le plus grand nombre de points durant la partie et les périodes supplémentaires sera déclarée gagnante. Chaque équipe aura droit à un nombre égal de séries pour chacune des périodes supplémentaires, tel que définie en e) plus haut, sauf si l'équipe B marque durant une série où il y a eu un changement de possession. Exemple: Lors de la première série de l'équipe A, l'équipe B prend possession et marque. La partie est terminée. Si le pointage est toujours égal après que chacune des équipes ait eu droit à trois séries, toutes les transformations suivant les touchés devront être de deux points.
- Il n'y a pas de temps d'arrêt durant les périodes supplémentaires.

ARTICLE 14 ARRÊT D'UNE PARTIE ET ÉCART DE POINTAGE

14.1 Arrêt d'une partie

Une équipe qui ne termine pas la partie pour des raisons d'écart de pointage, de blessures ou pour toute autre raison est considérée « forfait », le point d'éthique sportive est perdu. Aucun cas d'exception ne sera considéré.

14.2 Écart de pointage 35 pts et plus

À n'importe quel moment en 2^e demie, si l'écart de pointage est de 35 pts et plus, le chronométrage se fera en temps continu sauf pour les cas suivants : blessure, temps mort ou toute situation jugée nécessaire par l'arbitre.

De plus, à tout moment en 2^e demie, un entraîneur, dont l'équipe tire de l'arrière, pourra demander le temps continu. La décision de jouer en temps continu est irréversible et celle-ci implique que l'équipe concède la victoire et le pointage final du match pour l'équipe gagnante correspondra au pointage de l'équipe perdante auquel sera additionné 35 points.

ARTICLE 15 POINTS AU CLASSEMENT & CLASSEMENT ÉTHIQUE

15.1 Points de classement

Partie gagnée :	2 points
Partie nulle :	1 point
Partie perdue :	0 point
Point éthique sportive :	1 point / partie / équipe

~~15.2 Point d'éthique sportive~~

~~À chaque partie, incluant les éliminatoires, les officiels et le RSEQ QCA, évalueront le comportement éthique et administratif de chaque équipe. L'équipe qui n'atteint pas le standard minimum requis au niveau éthique pour une rencontre peut perdre le point d'éthique de cette rencontre en plus de s'exposer à d'autres mesures disciplinaires (voir sanctions).~~

15.2 Expulsion

Pour tous cas d'expulsion d'un membre d'une équipe (joueur, entraîneur), Le point d'éthique sportive est automatiquement perdu.

15.3 Situation particulière

Tout comportement anti-sportif avant, pendant ou après la rencontre, peut entraîner des sanctions incluant la perte du point d'éthique sportive. Tout cas pourra être soumis au comité de vigilance par la permanence.

Lors des éliminatoires, la sanction éthique sera applicable directement à la rencontre suivante.

- Équipe qui accède à la ronde suivante : Perte de privilèges à préciser par comité de vigilance.
- Équipe éliminée : Sanctions administratives doublées, et/ou, perte de privilèges pour l'année suivante.

15.4 Rudesse pour coup à la tête

Lorsqu'un joueur effectue 2 rudesses de coup à la tête dans une même partie, ce joueur est automatiquement expulsé de la rencontre et l'équipe perd son point d'éthique sportive. Ce même joueur devra purger une suspension lors de la prochaine rencontre de son équipe.

Tout coup à la tête considéré comme rudesse excessive entraînera l'expulsion du joueur, perte du point d'éthique sportive ainsi que 3 parties de suspensions pour le joueur fautif.

Tout au long de la saison, les rudesses pour coups à la tête seront comptabilisées de cette façon

- 3 rudesses pour coups à la tête dans la saison = 1 partie de suspension
- Chaque rudesse pour coup à la tête supplémentaire = 1 partie de suspension supplémentaire.

ARTICLE 16 MÉRITES SPORTIFS

En benjamin et atome, aucun mérite sportif ne sera à l'enjeu.

Division 2 (Cadet – Juvénile)

- Bannière régionale (Champion des éliminatoires)
- Médailles régionales (Or+Arg.) / 50 assumées dans les coûts de ligue
- Bannière de ligue (Champion de la saison régulière)
- Fanion étoiles (26) (Cadet et Juvénile seulement)

Divisions 2b – 2c – 3 – 3b »

- Bannière régionale (Champion des éliminatoires)
- Médailles locales (Or+Arg.) / 50 assumées dans les coûts de ligue
- Bannière de ligue (Champion de la saison régulière)
- Fanion étoiles (26) (Cadet 2b et Juvénile 2b seulement, si existe)

Éliminatoires de 2^e/3^e/4^e ss-division (cadet ou juvénile seulement):

- (possibilité) de bannière de ligue au champion de la ronde éliminatoire
- Aucune médaille

Rencontre inter-régionale (D2b) – Juvénile, Juvénile-mineur et Cadet

Un trophée annuel (valeur maximale 200\$) sera remis à l'équipe gagnante.

Nom des rencontres et trophées (à préciser)

ARTICLE 17 FORFAIT

L'équipe qui remporte un match par forfait conserve le résultat, si le pointage est supérieur à un écart de 7 points, sinon se voit attribuer une victoire 7-0. L'équipe fautive peut ainsi perdre ses points, ainsi que possiblement son point d'éthique sportive s'il y a lieu (voir règlements généraux).

Une équipe qui cumule 2 forfaits durant la saison se verra expulser des séries éliminatoires et ce, tous types de forfaits confondus.

ARTICLE 18 BRIS D'ÉGALITÉ

18.1 Ligue à 1 section

- 1- Fiche victoires/défaites des parties impliquant les équipes à égalité;
- 2- Différence des points pour et des points contre des parties impliquant les équipes à égalité;
- 3- Plus faible total de points contre, sur l'ensemble des rencontres;
- 4- Différence des points pour et des points contre des parties sur l'ensemble de la saison.

18.2 Ligue à 2 sections

- 1- Fiche victoires/défaites des parties impliquant les équipes à égalité;
- 2- Différence des points pour et des points contre des parties impliquant les équipes à égalité;
- 3- Plus faible moyenne de points contre, sur l'ensemble des rencontres.
- 4- Différence des points pour et des points contre des parties sur l'ensemble de la saison;

18.3 Cas d'égalité à 2 équipes et plus

Si plus de deux (2) équipes sont en égalité, la même procédure dépendamment du nombre de section est employée jusqu'à ce que toutes les équipes en égalité aient été départagées.

Pour appliquer ce règlement de bris d'égalité à 3 équipes et plus, les procédures suivantes doivent être appliquées:

1. S'il y a égalité entre les équipes X, Y et Z et que le critère « b » réussit à déterminer X comme la première, Y comme la deuxième et Z comme la troisième, alors aucun autre critère ne doit être appliqué. L'égalité est brisée.
2. Cependant, si le critère « b » détermine le classement d'une des équipes, les équipes qui sont encore à égalité seront classées en utilisant le critère « c » et ainsi de suite. Il ne faut pas revenir pas au critère « a ». Il faut passer aux critères suivants en utilisant les résultats des équipes X, Y et Z pour tous les critères.

ARTICLE 19 OBLIGATIONS ET DEVOIRS DES ÉQUIPES

À chaque semaine, l'entraîneur-chef doit s'assurer de vérifier son alignement.

Fiches d'évaluations – rapports éthique (optionnel ou au besoin):

- L'entraîneur chef de chaque équipe doit fournir et compléter au besoin le formulaire d'évaluation des officiels et/ou d'évaluation éthique de l'équipe adverse et/ou tout rapport sur le déroulement irrégulier d'une rencontre. S'assurer de les transmettre à la ligue (RSEQ-QCA), par télécopieur (418) 657-1367 ou courriel a/s dallie@qca.rseq.ca dans les 24 h ouvrables suivant la rencontre.

Note : L'absence de transmission de ces formulaires dans les délais sera considérée comme étant 100% satisfait. Toute plainte nécessitant un suivi éthique ou administratif, rapportée tardivement (retard du formulaire) sera traité par le régisseur de la ligue sur réception. Toutefois une pénalité 5\$/jour de retard, pour avoir tardé à signaler l'irrégularité sera imposée au plaignant retardataire.

19.1 ÉQUIPE HÔTESSE

Matériel à fournir : (En sus des installations, voir conditions et obligations en annexe)

- Copies des règlements spécifiques FB (dans la chambre des officiels + table du marqueur)
- Chronomètres (2 si possible);
- Feuille de pointage (1 par partie) + alignements (2 équipes);
- 2 ballons de match réglementaires ;
- Serviettes pour essuyer le ballon ;
- Chaînes et instruments de mesure adéquats (4 essais);
- Les bancs de joueurs pour chaque équipe ;
- Cordes pour délimiter la zone de sécurité et d'accès des spectateurs entre les 2 bancs d'équipe / table des officiels ;
- Cordes pour garder les spectateurs à 5 verges des lignes de côté ;
- Bornes ou indicateurs de 10 verges de chaque côté du terrain;
- Poste de vigie.

Alignements (2 équipes) :

- L'établissement hôte doit fournir au marqueur l'alignement des 2 équipes en 2 copies (A+B). À défaut d'alignement disponible sur le web, elle doit signaler l'irrégularité à la ligue (RSEQ-QCA).
- Le marqueur conserve les copies A qui doivent être acheminées à la ligue (RSEQ-QCA) avec la feuille de pointage. Les copies B sont remises à l'annonceur de la rencontre.
- Les documents officiels doivent être transmis à la ligue (RSEQ-QCA), par télécopieur (418) 657-1367 dans les 24 h ouvrables suivant la rencontre.
- Note : L'absence ou retard de transmission sera traité par le régisseur de la ligue et sujet à des sanctions (perte de point(s) administratif éthique & \$\$).
- L'équipe hôte doit également saisir le résultat sur le site de statistiques de la ligue, immédiatement après la rencontre (même jour).

Il n'y a pas de partage de tentes, sources de chaleur, etc. Chaque équipe est responsable d'apporter son propre matériel de confort.

19.2 ÉQUIPE VISITEUSE

Si désiré, peut soumettre 1-2 ballons de match réglementaires à l'équipe hôte pour approbation par les officiels, si différents des ballons fournis par l'équipe hôte.

ARTICLE 20 PREMIERS SOINS – SÉCURITÉ

Chaque école doit avoir un protocole de dépistage et de suivi des traumatismes crâniens et commotions cérébrales. Au moins un entraîneur de l'équipe doit s'assurer du dépistage et de signaler tous les incidents au responsable de l'école. L'école est responsable de la sensibilisation des jeunes et parents de l'importance à accorder à ce type de blessure et de ne pas négliger le temps de récupération post traumatisme.

- 20.1 Chaque équipe doit s'assurer de la présence et l'intervention rapide d'un responsable santé- sécurité (thérapeute reconnu, certifié ou en formation, ayant un minimum pour diagnostiquer et/ou appliquer les soins). Il doit être équipé d'une trousse d'urgence adéquate accessible rapidement sur le terrain. Chaque équipe est responsable de son personnel et matériel, incluant un thérapeute et/ou préposé au *taping* de ses joueurs.
- 20.2 L'équipe hôte doit prévoir la procédure d'urgence d'évacuation et pour le traitement des blessures graves. Elle doit également procéder à son application à la demande du thérapeute d'une équipe. Doit prévoir l'accès à la glace et en fournir aux thérapeutes en tout temps sur demande. (voir Conditions et obligations 17 à 19)
- 20.3 Le responsable médical (thérapeute), doit s'identifier avec # tél. et signer l'alignement officiel de l'équipe dont il prend charge de supervision médicale. L'absence d'un responsable médical identifié spécifiquement impute la responsabilité à l'entraîneur-chef.
- 20.4 Une plainte pour manquement (absence) de personnel médical forçant l'école adverse à donner assistance et/ou prendre en charge un blessé est sanctionnée :
 - 1^{ère} plainte : Équipe fautive déclarée forfait avec amende maximale (200\$ x 2 = 400\$)
 - 2^e plainte : Exclusion de la ligue
- 20.5 L'institution hôte doit s'assurer d'avoir du personnel (adulte) identifié et dédié à la sécurité des participants (joueurs et officiels), ainsi qu'au contrôle des spectateurs.

20.6 Le personnel de la sécurité doit s'assurer qu'une zone de sécurité de 5 verges de l'aire de compétition soit respectée en tout temps. Cette même zone de sécurité doit également être assurée lors de l'entrée + sortie des joueurs, ainsi que des officiels à la mi-temps et à la fin de la partie. Aucun supporteur de l'équipe adverse ne peut se trouver derrière le banc des joueurs, sauf si dans des gradins immuables réservés aux spectateurs.

20.7 **Sécurité des officiels**

- La signature de la feuille de pointage et du contrôle éthique se fait à l'intérieur, dans la chambre des officiels. Seul le marqueur officiel est autorisé à acheminer la feuille aux officiels dans leur local.
- La sortie et l'entrée des officiels sur le terrain se fait par l'une des extrémités, zone des buts, la plus près des vestiaires.
- Un responsable de la sécurité, bien identifié à l'accueil des officiels avant la rencontre, doit s'assurer de prévoir une escorte au besoin ou sur demande pour sécuriser le trajet entre la chambre des officiels et l'accès au terrain particulièrement dans les zones où les spectateurs ont accès. Il en est de même après la rencontre entre la chambre des officiels et le stationnement.

ARTICLE 21 ASSIGNATION DES OFFICIELS MINEURS

21.1 L'équipe hôte doit obligatoirement fournir le personnel suivant :

- 3 chaînesurs ;
- 1 marqueur ;
- 1 chronométreur, personne adéquate si possible (sous la responsabilité des arbitres);
- 1 porteur de ballon (essuyeur).

L'équipe visiteuse qui désire fournir un chaîneur doit en aviser l'équipe hôte au moins 48 heures avant la rencontre. Elle est également invitée à fournir :

- 1 assistant marqueur ;
- 1 assistant chronométreur.

21.2 **Protocole du personnel**

21.2.1 Tous les officiels mineurs ainsi que les annonceurs et «caméramans» sont tenus de respecter les mêmes règles que le personnel d'entraîneurs et d'accompagnateurs de leur équipe soit : Aucun commentaire désobligeant envers l'équipe adverse ou les officiels.

21.2.2 Annonceur et/ou troupe d'animation (*cheerleaders*, fanfare, musique, etc.) doit cesser l'animation au signal de l'arbitre (début du 20 sec.) (Avant caucus et si pas de caucus avant l'alignement des joueurs) et s'abstenir d'animation assistée (mécanique et/ou électronique) jusqu'à la fin de la séquence de jeu.

1^{re} offense : Avertissement à l'instructeur de l'équipe hôte qui doit voir sur le champ à aviser le personnel concerné.

2^e offense : Pénalité de 10 verges à l'équipe hôte ou de la moitié de la distance si moins de 20 verges des buts.

3^e offense : Pénalité de 10 verges à l'équipe hôte ou de la moitié de la distance si moins de 20 verges des buts, et arrêt immédiat de toute animation pour le reste de la partie. Une pénalité additionnelle de 10 verges sera appliquée à toutes les occasions qu'une animation aura lieu après que l'arrêt ait été imposé.

21.2.3 L'utilisation de tout engin utilisant une source d'énergie autre qu'humaine (activation mécanique) ayant pour but de faire du bruit est interdit en tout temps à moins de 50 mètres de l'enceinte de jeu et de tout spectateur. (Flûte à air comprimé, moteur à gaz, feu d'artifice, système de son à hauts décibels, klaxon, etc.)

21.3 **Cheerleaders**

Seule l'équipe locale peut présenter sa troupe de cheerleaders lors des rencontres. Sauf si les visiteurs ont une entente préalable avec l'équipe locale.

Toutes les troupes d'animation et cheerleaders doivent se trouver dans l'aire sécurisée et réservée aux spectateurs (au moins 5 mètres des lignes de jeu) afin d'éviter des blessures par contacts avec les joueurs (à moins d'autorisation spéciale et spécifique par l'école hôte).

21.4 **Système de communication**

Les systèmes de communication (entraîneur – casque des joueurs) sont interdits pour toutes les catégories et niveaux.

21.5 **Film (vidéo) de match**

- Pour toutes les catégories, seules les 2 équipes impliquées dans la rencontre peuvent filmer la rencontre. Aucun représentant d'une autre organisation ne peut filmer une rencontre ou utiliser une bande vidéo d'une rencontre n'impliquant pas son équipe. (Exception pour les ligues ayant adopté l'échange et la transmission de vidéos obligatoire pour toutes les rencontres. (Voir article 24)
- Si une équipe filme la rencontre, l'autre équipe impliquée dans la rencontre peut demander une copie de cet enregistrement à ses frais.
- Filmer toute portion d'une rencontre dans un but personnel n'est pas interdit ni contrôlable. Cependant, si le but est d'espionner les stratégies des différentes équipes, cette pratique d'espionnage va à l'encontre des valeurs éthiques de cette discipline. Tout contrevenant peut faire l'objet d'une plainte et expose son organisation aux sanctions art. 21.7.

21.6 **Éclaireur (vigie)**

L'institution locale doit permettre l'accès aux postes de vigie de façon égale pour les 2 équipes. Que ce soit pour observer et communiquer entre entraîneurs ou pour filmer la rencontre. En cas d'incapacité, les 2 équipes devront être privées des postes de vigie. Toute plainte fondée à cet égard est sujet à une amende de 50\$ et sujet à la perte de points d'éthique.

21.7 **Sanctions**

Pour toute plainte concernant le non-respect des règles d'utilisation du vidéo article 21.5 :

- 1^{ère} infraction : Perte 1 pt ES + amende de 100\$
- 2^e infraction : Perte 1 pt ES + amende de 200\$
- 3^e infraction : Perte 1 pt ES + amende de 400\$
- 4^e infraction : Perte 1 pt ES + amende de 800\$

Plainte : Voir formulaire de plainte Vidéo.

ARTICLE 22 ARBITRAGE

Tous les arbitres sont assignés par l'A.R.A.F.Q. à chacune des parties.

- Atome : 3 arbitres (si disponible 4)
- Benjamin & OPEN : 3 arbitres (si disponible 4)
- Cadet : 4 arbitres
- Juvénile & Juvénile-mineur : 4 arbitres (saison régulière) / 5 arbitres (éliminatoires)
- Football à 8 joueurs : 4 arbitres

En cas d'absence partielle ou totale d'arbitres, la rencontre doit être disputée avec les ressources locales disponibles et/ou par l'implication des entraîneurs (nombre égal de chaque équipe)

ARTICLE 23 PLAINTE

Toute plainte concernant l'arbitrage et/ou le comportement de joueurs, entraîneurs ou autre doit être adressée par écrit au coordonnateur de la ligue.

ARTICLE 24 RÈGLES PARTICULIÈRES À CERTAINES LIGUES

24.1 Film (vidéo) de match

Ligues de division 2 : Cadet et Juvénile

L'utilisation du système HUDL (service minimum) pour partage de vidéo est obligatoire pour toutes les équipes.

Ligues de division 2b

Sujet au vote annuel pour échange de vidéo obligatoire et/ou système HUDL

Échéancier (délai de transmission du vidéo) :

- Partie du vendredi/samedi -> dispo le dimanche à 18h
- Partie du dimanche -> dispo le lundi à 12h

Amende de retard :

- 1^{ère} fois : amende 100\$
- 2^e fois & + : amende 100\$ + perte du point ES

Même règle en séries éliminatoires, accès à la dernière partie

24.2 Limitations pour les ligues Atome et Benjamin (Voir Annexe FBB-1)

FOOTBALL À 8 JOUEURS

Terrain : Largeur du terrain = 50 verges maximum et 45 verges minimum

Tout se déroule comme au football régulier mis à part qu'il y a 8 joueurs sur le terrain dont un minimum de 3 joueurs de ligne offensive. (G-C-D)

Atome et Benjamin

**Limitations pour les ligues Atome et Benjamin s'appliquent à 8 joueurs
(Voir Annexe FBB-1)**

LIMITATIONS POUR LES LIGUES ATOME & BENJAMIN À 12 JOUEURS

Objectif sécurité : Réduire les occasions de contact DANGEREUX (avec élan). Éviter les contacts latéraux et/ou sur un joueur ne pouvant se protéger et/ou ne pouvant voir venir l'adversaire.

UNITÉS SPÉCIALES

Bottés d'envoi : Interdit

Toutes les situations de botté d'envoi sont remplacées par une remise en jeu à la ligne de 35 verges, et c'est l'équipe à l'offensive qui décide le hash. (Début du match, début 3^e quart, après conversion d'un touché ainsi qu'après un placement réussi).

Bottés de dégagements :

Lorsqu'une équipe décide de faire un botté de dégagement, elle doit avertir l'adversaire et les officiels. Tous les joueurs offensifs et défensifs doivent quitter le terrain pour laisser place à l'équipe de botté (Centre, botteur) et de retour de botté (2 retourneurs).

Le botté doit s'exécuter selon la procédure suivante :

- 1- Le botté de dégagement est un jeu chronométré selon les règles, s'il y a lieu l'arbitre va repartir le temps lorsque l'équipe de botté sera prêt à s'exécuter. (Cela permet à l'équipe qui veut écouler ses 20 secondes de le faire) (en cas de punition de trop de temps pour la remise en jeu, voir #5)
- 2- Avant la mise en jeu, le botteur doit se positionner à une distance minimale de 10 verges
- 3- Longue remise effectuée dans les mains du botteur (le ballon ne doit pas toucher au sol, si touche le sol le botté sera déclaré irrégulier – voir #5).
- 4- Le botteur ne peut pas effectuer son botté à moins de 5 verges du point de mise en jeu. (Dans tous ces cas, le botté sera déclaré irrégulier – voir #5).
- 5- Irrégularité : S'il y a irrégularité, l'équipe doit reprendre le botté avec 5 verges de pénalité. En aucun temps l'équipe peut perdre le ballon à l'endroit de la ligne de mêlée.
- 6- L'adversaire reprend le ballon où celui-ci arrête de rouler ou à l'endroit où le retourneur l'arrête.
- 7- Si le retourneur attrape le ballon dans les airs, le ballon sera avancé de 5 verges.
- 8- 8. Dans toutes situations où le ballon se rend derrière la ligne de 10 verges, même s'il sort du terrain, il doit minimalement être positionné à la ligne de 10 verges. Si attrapé par le retourneur à l'intérieur de la ligne de 10 verges ou dans la zone de but, il sera placé à la ligne de 15 verges.

****Touché de sûreté :**

Lorsqu'une équipe accorde un touché de sûreté (2 points), l'équipe adverse reprend le ballon à sa ligne de **45 verges**. Dès que le joueur entre dans la zone de but l'arbitre doit siffler, le joueur ne peut pas prendre son temps pour écouler du temps supplémentaire.

Bottés de placement* et de converti : (Aucune défensive autorisée sur le terrain)

Lorsqu'une équipe décide de faire un botté de placement ou de converti, elle doit avertir l'adversaire. Tous les joueurs offensifs et défensifs doivent quitter le terrain pour faire place à l'équipe de botté (Centre, teneur & botteur).

Pour que le botté soit bon, voici les conditions d'exécution :

- 1- Longue remise effectuée dans les mains du teneur (le ballon ne doit pas toucher au sol).
- 2- Le ballon tenu doit être à une distance minimale de 5 verges de la ligne de mêlée.
- 3- Le botté doit passer entre les poteaux.
- 4- Choix de converti : (voir article 12)
 - 4.1 Jeu offensif normal. Ballon placé à la ligne de 10 verges. Réussi = 1 pt.
 - 4.2 Botté de conversion. Ballon placé à la ligne de 10 verges. Réussi = 2 pts.

N.B. : * Dans le cas d'un placement raté le ballon est repris par l'adversaire à la ligne de mêlée.

OFFENSIVE

Réglementation avant le début du jeu « snap »

1. **9 joueurs** (au maximum) (Fb8 = **6** joueurs) peuvent être présents dans la boîte offensive. La boîte offensive comprend l'addition des joueurs de ligne offensive, le quart-arrière, les porteurs de ballon (maximum 2), **et l'ailier rapproché (1 seul maximum autorisé)**.
2. La boîte offensive doit être révélée dès la sortie du caucus. Un seul joueur est autorisé dans la zone de 1 verge pour bloquer (voir image – 1). Il doit y avoir un joueur au minimum comme porteur à l'extérieur de la zone de 1 verge, la formation « empty » est interdite. (voir image – 2)
3. Aucun changement ou mouvement « motion » dans la boîte offensive n'est permis. (ex : motion sing to wing, King to sing, RB qui sort receveur durant la cadence, un receveur qui revient dans le front offensif)
4. Les receveurs doivent être alignés à une verge de la ligne de mêlée en tout temps. Tous les receveurs doivent être à plus de **8 verges** de largeur à l'extérieur du dernier joueur de ligne offensive ou de l'ailier rapproché.
5. À aucun moment avant le début du jeu « SNAP », **un joueur ne peut pas faire une action vers l'avant**, seuls les receveurs ont le droit de bouger **latéralement** pour un changement de formation ou une action de jeu (ex : « Fly » ou « reverse »)
6. Lors d'un quatrième essai offensif, les règles de l'offensive restent les mêmes. Si l'équipe désire faire un botté (placement ou dégagement), la stratégie doit être communiquée à l'autre équipe. (Voir les règles des unités spéciales)

Réglementation de jeu

1. Tous les joueurs peuvent porter le ballon peu importe leur alignement sauf les joueurs de ligne offensive.
 - a. Le jeu truqué « FUMBLE RUSKY » est **interdit**.
 - b. Aucune formation débalancée n'est permise.
 - c. La faufile du quart « QB sneak » est **interdite** en tout temps
 - d. La course du QB lorsqu'il est en 'GUN', avant de pouvoir courir avec le ballon le QB doit effectuer une feinte au sol avec un autre joueur avant.
2. En aucun temps un joueur dans la boîte offensive peut bouger avant le début du jeu « snap »

3. Tous les joueurs qui sont alignés à plus d'une verge de profond de la ligne de mêlée ne peuvent pas bloquer.
 - a. Les receveurs qui ne sont pas sur la ligne de mêlée doivent donc partir fit à 1 verge du ballon sauf lorsqu'ils sont en mouvement latérale.
 - b. Un porteur de ballon peut bloquer (au-delà de la ligne d'engagement), seulement lorsqu'il est aligné dans la zone de 1 verge. (ex : un sing, un wing ou un porteur aligné derrière un garde ou tackle)
 - c. Le porteur de ballon peut bloquer derrière la ligne de mêlée pour protéger le quart-arrière lorsque c'est une passe. (Il peut escorter le quart-arrière si celui-ci fait une action de roll out).
 - d. Le quart-arrière en retrait « gun » ou un porteur de ballon aligné à plus d'une verge ne peut donc pas bloquer.
 - e. Sur une action de « fly », le porteur à plus d'une verge ne peut pas bloquer à l'extérieur.
4. En aucun temps un joueur aligné à l'extérieur du front offensif ne peut venir bloquer un joueur aligné sur la ligne de mêlée. Le « Crack block » est illégal.
5. Le trap par les joueurs de ligne offensive et le porteur de ballon est INTERDIT. Le pull est permis pour les joueurs de lignes offensive et le fullback, seulement vers l'extérieur (du même côté de sa position initiale), donc au 2^e niveau. Le centre ne peut pas puller en aucun temps.

Prolongation

Les règles de prolongation s'appliquent normalement. La seule différence au niveau atome et benjamin, c'est que lors de la 3^e série de prolongation l'équipe est obligé de faire un converti avec un jeu offensif.

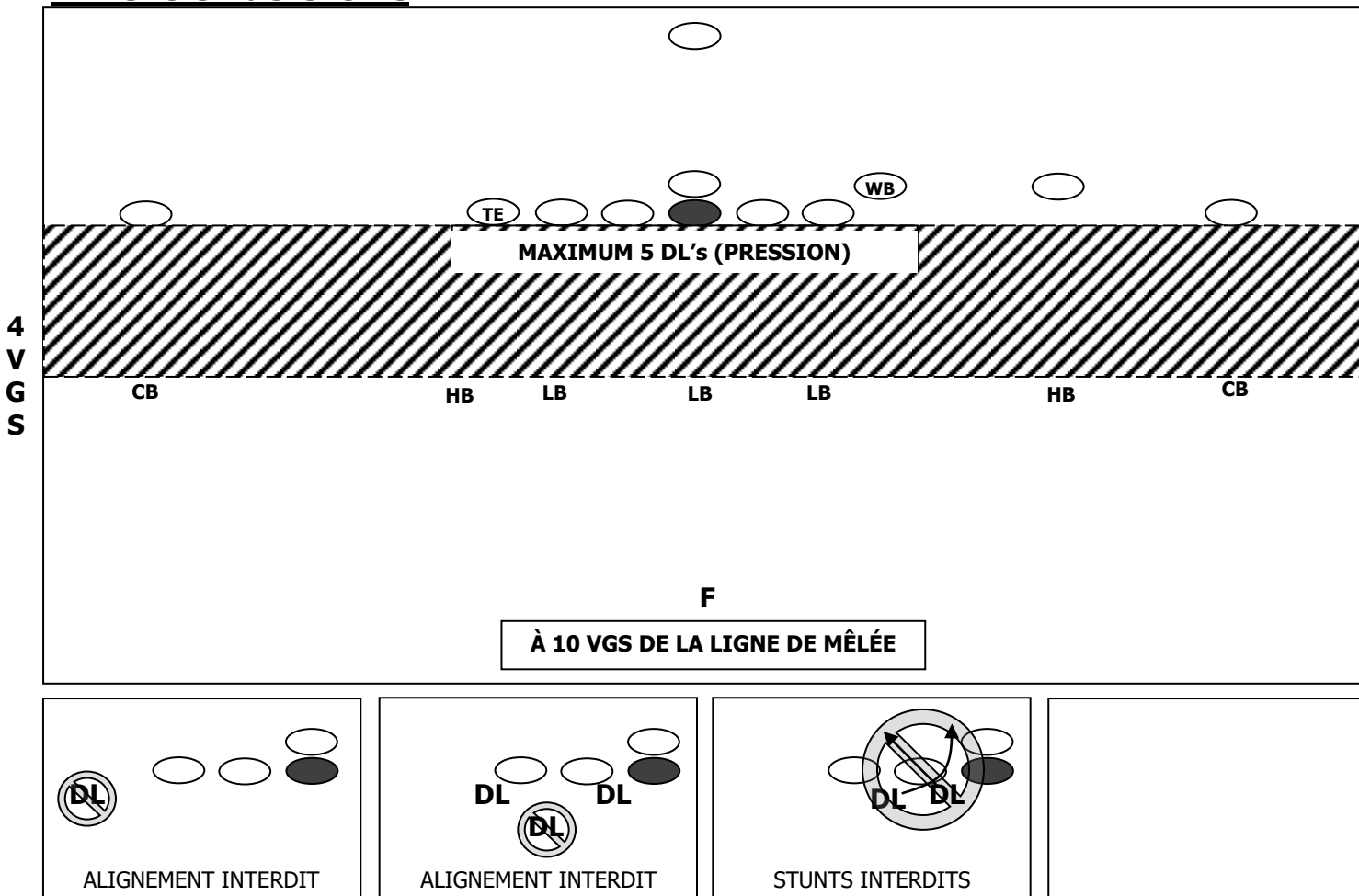
DÉFENSIVE

La « boîte défensive » comprend l'addition des joueurs de lignes + les secondeurs
 Défensives acceptées : 34-43-52 (Fb8 : 22-31)

1. Sept (7) joueurs (*Fb8 : 4 joueurs*) au maximum, PEUVENT être présent dans la « boîte défensive », sauf si une offensive utilise la présence d'un « TE » (ailier rapproché), on permet l'ajout d'un 8^e joueur dans « la boîte défensive » (*Fb8 = 5^e*). Ce joueur doit être à 4 verges de profond, comme les secondeurs.
2. La ligne défensive doit être composée d'un maximum de 5 joueurs (*Fb8 = 3 joueurs*) qui sont les seuls qui peuvent appliquer de la pression. Tous les joueurs de ligne défensive doivent être sur la ligne de mêlées et avoir un alignement sur un joueur de ligne offensive. Le joueur de ligne défensive extérieur doit être aligné au maximum sur l'épaule extérieure du dernier joueur sur la ligne, un ailier rapproché ou un porteur de ballon aligné à 1 verge.
3. Aucun mouvement n'est permis sur la ligne défensive avant le snap.
4. Les stunts sur la ligne défensive sont également interdits.
5. Au moins, un maraudeur (safety) est obligatoire pour toutes les équipes et il doit être aligné à un minimum de 10 verges de la ligne de mêlée et doit être aligné face ou à l'intérieur des receveurs intérieurs. Ce dernier ne fait pas partie de la boîte défensive. ***corner ne peut donc pas faire le maraudeur.****

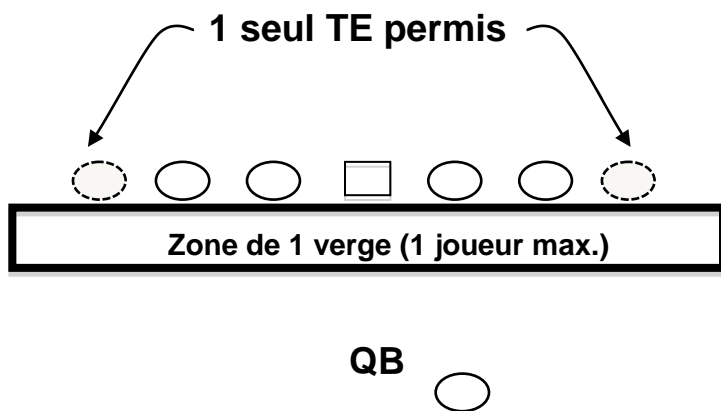
6. Tous les autres joueurs défensifs, autre que les joueurs de la ligne défensive doivent être à un minimum de 4 verges de la ligne de mêlée. Aucun de ces joueurs ne peut mettre de la pression sur le quart-arrière.
7. Lorsque le ballon est à moins de 10 verges de sa zone des buts, le maraudeur (safety) peut s'aligner à la ligne des buts. Lorsque le ballon est à moins de 4 verges de sa zone des buts, les autres joueurs de la boîte défensive peuvent s'aligner à la ligne des buts.

Annexe en défensive



Annexe en offensive

Boite offensive

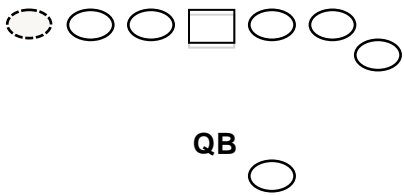
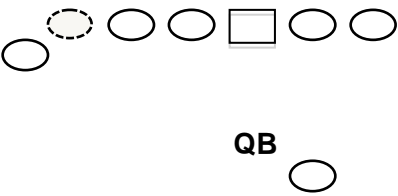
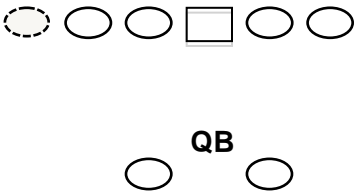
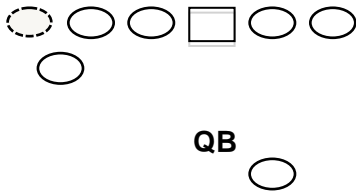
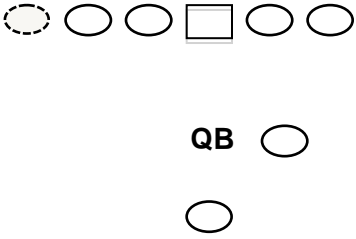
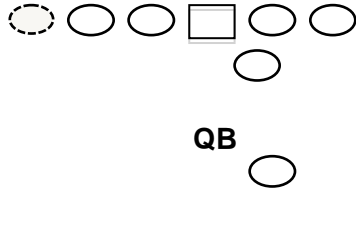


- 1 seul TE permit
- 1 seul joueur permis dans la zone de 1 verge
- 1 porteur obligatoire aligné à plus d'une verge (ce joueur ne peut pas bloquer)

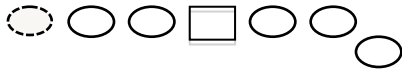


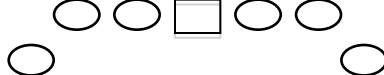


Plainte

En cas d'omission par les officiels d'appeler une infraction, l'entraîneur d'une équipe peut signaler poliment et rappeler adéquatement la réglementation à faire respecter. La collaboration des entraîneurs des deux équipes est requise. Tout désaccord ou désagrément doit être signalé au RSEQ-QCA et des sanctions peuvent s'appliquer.

Formation légale

Formation illégale

 <p style="text-align: center;">QB</p> <p>illégal : il doit y avoir un porteur de ballon</p>	 <p style="text-align: center;">QB</p> <p>illégal : un seul TE est permis</p>
 <p style="text-align: center;">QB</p> <p>illégal : maximum de 2 porteurs de ballon (y en a 3)</p>	 <p style="text-align: center;">QB</p> <p>illégal : un seul joueur dans la zone de 1 vgs. est permis</p>
 <p style="text-align: center;">QB</p> <p>illégal : TE doit avoir un gap normal avec son Tackle</p>	 <p style="text-align: center;">QB</p> <p>illégal : TE doit avoir un gap normal avec son Tackle, le slot ne respecte pas le 4 verges de distance avec le dernier Joueur sur la ligne dans ce cas-ci le TE</p>

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE POUR LES LIGUES ATOME & BENJAMIN A 8

Objectif sécurité : Réduire les occasions de contact DANGEREUX (avec élan). Éviter les contacts latéraux et/ou sur un joueur ne pouvant se protéger et/ou ne pouvant voir venir l'adversaire.

Bien que la majorité des règlements soit semblables à ceux du football à 12 joueurs, certains ajustements sont nécessaires pour tenir compte des différences de jeu entre le football à 8 joueurs et le football à 12 joueurs.

UNITÉS SPÉCIALES

Bottés d'envoi : Interdit

Toutes les situations de botté d'envoi sont remplacées par une remise en jeu à la ligne de 35 verges, et c'est l'équipe à l'offensive qui décide le hash. (Début du match, début 3^e quart, après conversion d'un touché ainsi qu'après un placement réussi).

Bottés de dégagements

Lorsqu'une équipe décide de faire un botté de dégagement, elle doit avertir l'adversaire et les officiels. Tous les joueurs offensifs et défensifs doivent quitter le terrain pour laisser place à l'équipe de botté (Centre, botteur) et de retour de botté (2 retourneurs).

Le botté doit s'exécuter selon la procédure suivante :

1. Le botté de dégagement est un jeu chronométré selon les règles, s'il y a lieu l'arbitre va repartir le temps lorsque l'équipe de botté sera prêt à s'exécuter. (Cela permet à l'équipe qui veut écouler ses 20 secondes de le faire) (en cas de punition de trop de temps pour la remise en jeu, voir #5)
2. Avant la mise en jeu, le botteur doit se positionner à une distance minimale de 10 verges
3. Longue remise effectuée dans les mains du botteur (le ballon ne doit pas toucher au sol, si touche le sol le botté sera déclaré irrégulier – voir #5).
4. Le botteur ne peut pas effectuer son botté à moins de 5 verges du point de mise en jeu. (Dans tous ces cas, le botté sera déclaré irrégulier – voir #5).
5. Irrégularité : S'il y a irrégularité, l'équipe doit reprendre le botté avec 5 verges de pénalité. En aucun temps l'équipe peut perdre le ballon à l'endroit de la ligne de mêlée.
6. L'adversaire reprend le ballon où celui-ci arrête de rouler ou à l'endroit où le retourneur l'arrête.
7. Si le retourneur attrape le ballon dans les airs, le ballon sera avancé de 5 verges.
8. Dans toutes situations où le ballon se rend derrière la ligne de 10 verges, même s'il sort du terrain, il doit minimalement être positionné à la ligne de 10 verges. Si attrapé par le retourneur à l'intérieur de la ligne de 10 verges ou dans la zone de but, il sera placé à la ligne de 15 verges.

****Touché de sûreté**

Lorsqu'une équipe accorde un touché de sûreté (2 points), l'équipe adverse reprend le ballon à sa ligne de 45 verges. Dès que le joueur entre dans la zone de but l'arbitre doit siffler, le joueur ne peut pas prendre son temps pour écouler du temps supplémentaire.

Bottés de placement* et de converti : (Aucune défensive autorisée sur le terrain)

Lorsqu'une équipe décide de faire un botté de placement ou de converti, elle doit avertir l'adversaire. Tous les joueurs offensifs et défensifs doivent quitter le terrain pour faire place à l'équipe de botté (Centre, teneur & botteur).

Pour que le botté soit bon, voici les conditions d'exécution :

1. Longue remise effectuée dans les mains du teneur (le ballon ne doit pas toucher au sol).
2. Le ballon tenu doit être à une distance minimale de 5 verges de la ligne de mêlée.
3. Le botté doit passer entre les poteaux.
4. Choix de converti : (voir article12)
 - 4.1 Jeu offensif normal. Ballon placé à la ligne de 10 verges. Réussi = 1 pt.
 - 4.2 Botté de conversion. Ballon placé à la ligne de 10 verges. Réussi = 2 pts.

RAPPEL : dans le cas d'un botté manqué, le ballon est repris par l'adversaire à la ligne de mêlée.

OFFENSIVE

Réglementation avant le début du jeu « snap »

1. 6 joueurs (au maximum) peuvent être présents dans la boîte offensive. La boîte offensive comprend l'addition des joueurs de ligne offensive, du quart-arrière, des porteurs de ballon (maximum 2), et de l'ailier rapproché (1 seul au maximum autorisé).
2. La boîte offensive doit être révélée dès la sortie du caucus. Un seul joueur est autorisé dans la zone de 1 verge pour bloquer (voir image – 1). Il doit y avoir un joueur au minimum comme porteur à l'extérieur de la zone de 1 verge, la formation « empty » est permise seulement si un motion latéral de fly et une feinte de remise est faite par le QB. (voir image – 2)
3. Aucun changement ou mouvement « motion » dans la boîte offensive n'est permis avant le snap. (ex : motion sing to wing, Wing to TE, RB to wing/sing, RB qui sort en receveur durant la cadence, un receveur qui revient dans le front offensif)
4. Les receveurs doivent être alignés à une verge de la ligne de mêlée en tout temps. Tous les receveurs doivent être à plus de 8 verges de largeur à l'extérieur du dernier joueur de ligne offensive ou de l'ailier rapproché.
5. À aucun moment avant le début du jeu « SNAP », *un joueur ne peut pas faire une action vers l'avant*, seuls les receveurs ont le droit de bouger *latéralement* pour un changement de formation ou une action de jeu (ex : « Fly » ou « reverse »)
6. Lors d'un quatrième essai offensif, les règles de l'offensive restent les mêmes. Si l'équipe désire faire un botté (placement ou dégagement), la stratégie doit être communiquée à l'autre équipe. (Voir les règles des unités spéciales)

Règlementation de jeu

1. Tous les joueurs peuvent porter le ballon peu importe leur alignement sauf les joueurs de ligne offensive.
 - a. Le jeu truqué « FUMBLE RUSKY » est interdit.
 - b. Aucune formation débalancée n'est permise.
 - c. La faufile de quart « QB sneak » est interdite en tout temps
 - d. Le QB, lorsqu'il est en 'GUN', avant de pouvoir courir avec le ballon, doit effectuer une feinte au sol avec un autre joueur.
2. En aucun temps un joueur dans la boîte offensive peut bouger avant le début du jeu « snap »
3. Tous les joueurs qui sont alignés à plus d'une verge de profond de la ligne de mêlée ne peuvent pas bloquer.
 - a. Les receveurs qui ne sont pas sur la ligne de mêlée doivent donc être alignés à 1 verge de la ligne de mêlée, même lorsqu'ils vont faire par la suite un mouvement latéral avant le snap.
 - b. Un porteur de ballon peut bloquer (au-delà de la ligne d'engagement), seulement lorsqu'il est aligné dans la zone de 1 verge. (ex : un sing, un wing ou un porteur aligné derrière un garde ou tackle)
 - c. Le porteur de ballon peut bloquer derrière la ligne de mêlée pour protéger le quart-arrière lorsque c'est une passe. (Il peut escorter le quart-arrière si celui-ci fait une action de roll out).
 - d. Le quart-arrière en retrait « gun » ou un porteur de ballon aligné à plus d'une verge ne peut donc pas bloquer pour aucune raison.
 - e. Sur une action de « fly », le porteur à plus d'une verge ne peut pas bloquer à l'extérieur.
4. En aucun temps un joueur aligné à l'extérieur du front offensif ne peut venir bloquer un joueur aligné sur la ligne de mêlée. Le « Crack block » est illégal.
5. Le trap par les joueurs de ligne offensive et le porteur de ballon est INTERDIT. Le pull est permis pour les joueurs de lignes offensive et le fullback, seulement vers l'extérieur (du même côté de sa position initiale), donc au 2^e niveau. Le centre ne peut pas puller en aucun temps.

Prolongation

Les règles de prolongation s'appliquent normalement. La seule différence au niveau atome et benjamin, c'est que lors de la 3^e série de prolongation l'équipe est obligé de faire un converti avec un jeu offensif. Le ballon sera placé à la ligne de 10 verges.

DÉFENSIVE

La « boîte défensive » comprend l'addition des joueurs de lignes + les secondeurs

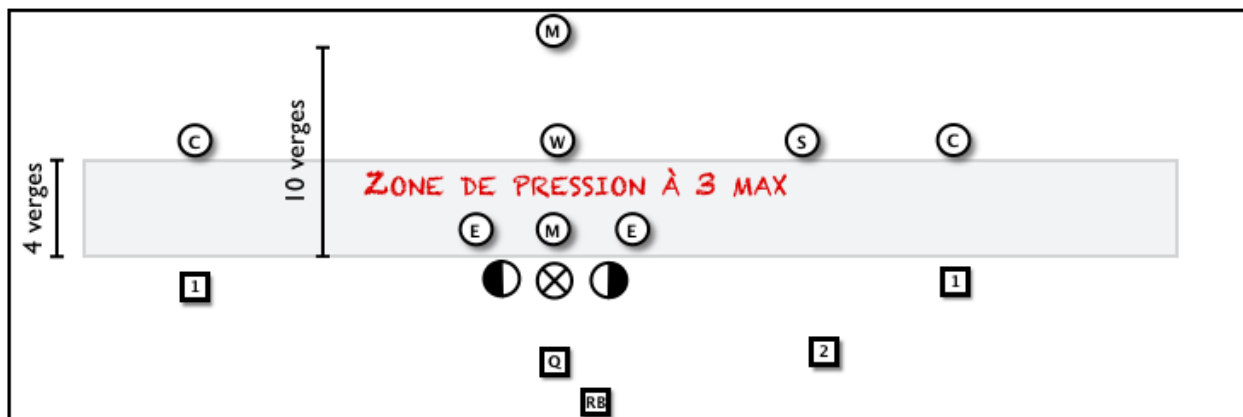
Défensives acceptées : 22-31

1. Quatre (4) joueurs au maximum, PEUVENT être présent dans la « boîte défensive », sauf si une offensive utilise la présence d'un « TE » (ailier rapproché), on permet l'ajout d'un 5^e joueur dans « la boîte défensive ». Ce joueur doit être à 4 verges de profond, comme les secondeurs.
2. La ligne défensive doit être composée d'un maximum de 3 joueurs qui sont les seuls qui peuvent appliquer de la pression. Tous les joueurs de ligne défensive doivent être sur la ligne de mêlées et avoir un alignement sur un joueur de ligne offensive. Le joueur de ligne défensive extérieur doit être

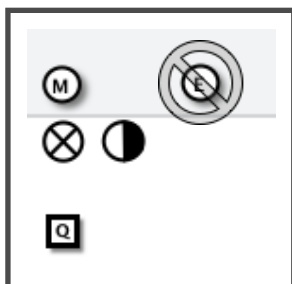
aligné au maximum sur l'épaule extérieure du dernier joueur sur la ligne, un ailier rapproché ou un porteur de ballon aligné à 1 verge.

3. Aucun mouvement n'est permis sur la ligne défensive avant le snap.
4. Les stunts sur la ligne défensive sont également interdits.
5. Au moins, un maraudeur (safety) est obligatoire pour toutes les équipes et il doit être aligné à un minimum de 10 verges de la ligne de mêlée et doit être aligné face ou à l'intérieur des receveurs intérieurs. S'il n'y a pas de receveur intérieur (ex. 2 RB), le maraudeur doit être aligné vis-à-vis la boîte offensive. Ce dernier ne fait pas partie de la boîte défensive. **** un corner ne peut donc pas faire le maraudeur. ****
6. Tous les autres joueurs défensifs, autre que les joueurs de la ligne défensive doivent être à un minimum de 4 verges de la ligne de mêlée. Aucun de ces joueurs ne peut mettre de la pression sur le quart-arrière.
7. Lorsque le ballon est à moins de 10 verges de sa zone des buts, le maraudeur (safety) peut s'aligner à la ligne des buts. Lorsque le ballon est à moins de 4 verges de sa zone des buts, les autres joueurs de la boîte défensive peuvent s'aligner à la ligne des buts.

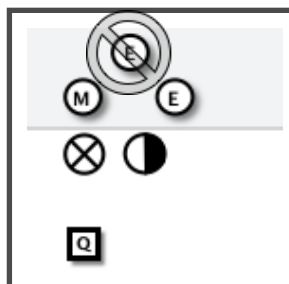
ALIGNEMENTS EN DÉFENSIVE



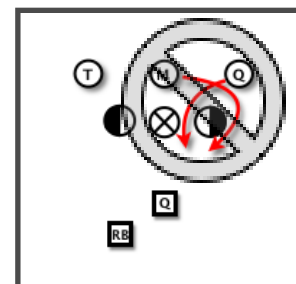
ALIGNEMENTS ILLÉGAUX EN DÉFENSIVE



D-End n'est pas aligné sur l'épaule extérieure du Tackle



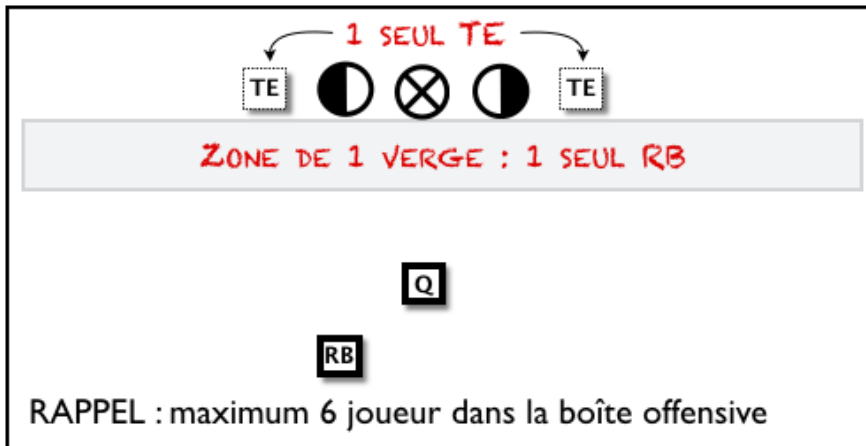
D-Line n'est pas sur la ligne



STUNT interdit

ALIGNEMENTS EN OFFENSIVE

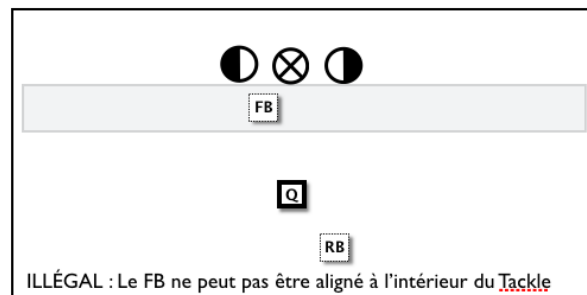
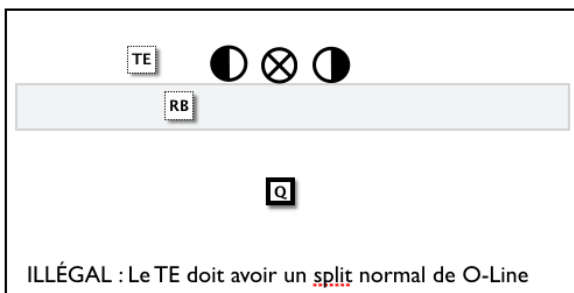
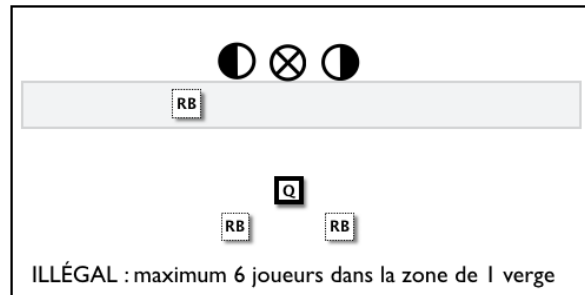
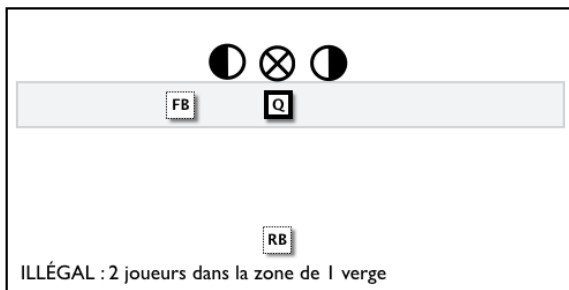
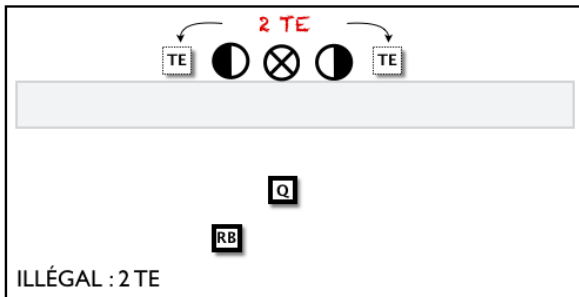
-A- BOÎTE OFFENSIVE

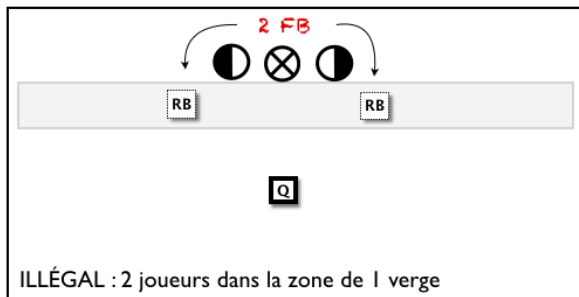


ATTENTION :

S'il n'y a pas de porteur à plus d'une verge, le QB peut seulement courir s'il y a une feinte de course sur un FLY MOTION.

-B- FORMATIONS ILLÉGALES EN OFFENSIVE





Sanction

Toute infraction à l'un de ces règlements est sanctionnée comme une pénalité d'interférence (pénalité de 15 verges contre l'équipe fautive).

Note : De plus, au cours d'une même rencontre, une équipe qui est pénalisée pour manquement à cette règle, perd 1 point à la grille d'évaluation éthique pour chaque irrégularité sanctionnée à partir de sa 2^e infraction.

Plainte

En cas d'omission par les officiels d'appeler une infraction, l'entraîneur d'une équipe peut signaler poliment et rappeler adéquatement la réglementation à faire respecter. La collaboration des entraîneurs des deux équipes est requise. Tout désaccord ou désagrément doit être signalé au RSEQ-QCA et des sanctions peuvent s'appliquer.

FOOTBALL SCOLAIRE

RSEQ-QCA

CONDITIONS ET OBLIGATIONS
DES INSTITUTIONS ÉVOLUANT
DANS LES LIGUES DE FOOTBALL DU
RSEQ-QCA

Depuis : Janvier 2005

CONDITIONS D'ADMISSIBILITÉ

Pour évoluer au sein d'une ligue de football au RSEQ-QCA, une institution doit reconnaître la mission première du sport étudiant qui est : « De considérer d'abord le sport et l'activité physique comme un moyen pour l'éducation de sa clientèle ». Pour réaliser cet objectif, l'institution doit également rencontrer les exigences minimales suivantes :

Institutionnel

1. Être membre d'une instance régionale du RSEQ.
2. S'engager à respecter la réglementation du RSEQ-QCA et de sa ligue. (Principe d'entité école).
3. S'engager à respecter et faire respecter le code d'éthique du sport étudiant de l'athlète, de l'entraîneur et également des supporteurs (spectateurs).
4. Désigner un représentant officiel pour l'ensemble des activités football de l'institution (+ 1 substitut accepté), responsable des engagements de l'école envers la ligue et soumettre les coordonnées complètes annuellement, en plus d'aviser dès tous changements.
5. Être représenté à toutes les réunions officielles de la ligue.
6. Transmettre à la ligue (version électronique), le logo des équipes de l'institution ainsi qu'un plan d'accès à l'école, au terrain et lieu des vestiaires si éloigné, ainsi que toutes autres particularités locales dont les dimensions du terrain utilisé si non réglementaire.
7. S'assurer d'avoir le personnel qualifié (entraîneur niveau I certifié en football = minimum recommandé) pour encadrer et prendre en charge chaque équipe de football. Tous les autres intervenants (assistants entraîneurs et soigneurs) doivent s'assurer de respecter les normes de sécurité liées à leur fonction pour la pratique sécuritaire de cette activité.
8. S'assurer que les installations et équipements utilisés respectent les normes de sécurité pour la pratique de cette activité. S'assurer que les pratiquants et parents soient informés des risques de blessures reliés à la pratique de cette discipline et de la limite de protection par l'assurance institutionnelle. À la demande, suggérer une protection individuelle complémentaire.
9. Honorer ses engagements envers les équipes de la ligue et du RSEQ-QCA. (Admissibilité, alignements, couleurs de gilets, calendrier, résultats)
10. Le RSEQ-QCA permet aux institutions le privilège de percevoir un coût d'admission, d'affichage et promotion de commanditaires locaux ainsi que la vente de produits sur l'aire de compétition. Toutefois, en raison de la clientèle scolaire, seuls les produits et entreprises autorisés pour cette clientèle sont acceptables. (ex. Interdiction Tabac, drogues, alcool, spiritueux, loteries, autres produits réservés aux adultes). Évidemment, les produits et l'image santé sont hautement encouragés.

Installation et équipements

11. Obligation de tenir ses rencontres locales sur un terrain de dimension acceptable.

Dimensions officielles = 110 x 65 verges + 20 verges de zone de buts à chaque extrémité. Le terrain doit être ligné complètement soit ; au pourtour et aux 5 verges en plus des traits hachurés latéraux déterminant une zone centrale de **17** verges de largeur. De plus, des indicateurs sécuritaires (matériau souple) doivent être placés aux 10 verges de chaque côté du terrain. Toute la surface de jeu doit être exempte de revêtement dangereux pour la pratique de l'activité. Autour de toute la surface de jeu, une zone dégagée de 5 verges (libre de tout obstacle rigide non protégé : gradins, clôtures, murs, spectateurs, etc).

Les **dimensions minimales** acceptables selon la catégorie sont :

Catégories	Largeur	Longueur	Zone de buts	Zone sécurité dégagée autour
OFFICIEL	65 verges	110 verges	20 verges	5 vgs chaque côté
Juvenile (minimum)	55 verges	100 verges	10 verges	5 vgs chaque côté
Cadet (minimum)	55 verges	100 verges	10 verges	5 vgs chaque côté
Benjamin (minimum)	50 verges	90 verges	10 verges	5 vgs chaque côté
Atome (minimum)	50 verges	90 verges	10 verges	5 vgs chaque côté
Football à 8 joueurs	Min. 45 verges Max. 50 verges	100 verges	10 verges	5 vgs chaque côté

12. Délimiter une zone de sécurité de 5 verges autour de la table des officiels mineurs, ainsi qu'un trajet sécuritaire de 5 à 10 verges de large pour le passage des joueurs et officiels, du terrain jusqu'au vestiaire.

13. Avoir des locaux et le personnel d'accueil requis pour l'équipe visiteuse et officiels. Prévoir accès aux installations sanitaires pour spectateurs. Prévoir balai et poubelles pour nettoyage minimal par l'équipe qui utilise chaque vestiaire.

14. Pour les catégories Atome, Benjamin et Cadet, avoir accès à une balance à proximité du terrain ou des vestiaires pour fin de vérification.

15. Respecter l'éthique de la ligue en matière d'utilisation d'information (video), et/ou, utilisation de système de communication (casque).

16. Utiliser uniquement les feuilles de pointage, statistiques et autres formulaires reconnus par le RSEQ-QCA

Sécurité

17. **L'École doit avoir un protocole de dépistage et de suivi des traumatismes crâniens et commotions cérébrales. Au moins un entraîneur de l'équipe doit s'assurer du dépistage et de signaler tous les incidents au responsable de l'école. L'école est responsable de la sensibilisation des jeunes et parents de l'importance à accorder à ce type de blessure et de ne pas négliger le temps de récupération post traumatisme.**
18. **Chaque équipe** doit s'assurer de la présence et l'intervention rapide **d'un responsable santé-sécurité (thérapeute reconnu, certifié ou en formation, ayant un minimum pour diagnostiquer et/ou appliquer les soins)**. Il doit être équipé d'une trousse d'urgence adéquate accessible rapidement sur le terrain. **Chaque équipe est responsable de son personnel et matériel, incluant un thérapeute et/ou préposé au taping de ses joueurs.**
19. **L'équipe hôte doit prévoir la procédure d'urgence d'évacuation et pour le traitement des blessures graves. Elle doit également procéder à son application à la demande du thérapeute d'une équipe. Doit prévoir l'accès à la glace et en fournir aux thérapeutes en tout temps sur demande.** (voir FB - 19)

Chaque évaluation ou recommandation suite à une blessure sérieuse, doit faire l'objet d'un rapport écrit d'intervention pour l'école hôte, sur demande, à transmettre aux parents ou à la ligue.

L'accès à un téléphone d'urgence sur le terrain et # tél. des ambulanciers est obligatoire.

L'entraîneur ou le thérapeute de l'équipe du joueur blessé assume la décision finale d'acquiescer ou renverser l'évaluation du spécialiste de l'école hôte. Les frais de déplacement et d'accompagnement d'un blessé sont sous la responsabilité de l'institution du blessé. Les frais inhérents sont également à leur charge selon la politique interne de répartition établie par l'institution.

20. Prévoir le personnel de sécurité en nombre suffisant pour faire respecter le code d'éthique par les spectateurs, contrôler les zones de sécurité (5 verges) autour du terrain et assurer la sécurité des officiels et participants au besoin.

Organisation et personnel

21. Fournir les officiels mineurs **qualifiés** requis pour chaque rencontre locale. Tous les officiels mineurs ainsi que les annonceurs et «caméramans» sont tenus de respecter les mêmes règles d'éthique que le personnel d'entraîneurs et d'accompagnateurs. De plus :
 - S'abstenir de démonstration partisane outrageante ou démesurée envers leur équipe et au détriment de l'impartialité liée à leur fonction respective.
 - N'émettre aucun commentaire désobligeant envers l'équipe adverse ou les officiels.
 - De plus, l'annonceur et/ou troupe d'animation (*cheerleaders*, fanfare, etc.) doit cesser l'animation au signal de l'arbitre (début du 20 sec.) et s'abstenir jusqu'au sifflet mettant fin à la séquence de jeu. Seule l'équipe locale peut présenter sa troupe de *cheerleaders* lors des rencontres. Sauf si entente préalable avec l'équipe locale.
 - Interdire la vente, distribution et consommation de tous produits dopants ou alcoolisés sur le terrain et l'aire avoisinante réservée aux spectateurs et ou sur le territoire de l'école ou sous sa juridiction.

22. Il est fortement recommandé de former un comité responsable ou de tenir annuellement, en début de saison, une rencontre avec les parents pour rappeler les points suivants :

- Mission et objectifs du sport étudiant
- Code d'éthique des supporteurs
- Éthique des bénévoles et officiels mineurs (marqueurs, chronométreurs, chaînes, annonceur et responsables de sécurité)
- Sensibiliser et promouvoir le recrutement des officiels

Sanctions

23. Tout manquement aux conditions et obligations, est sujet à des sanctions financières jusqu'à l'interdiction temporaire ou permanente à évoluer au sein des ligues du RSEQ-QCA

Niveaux de sanctions :

- Avertissement d'irrégularité
- Amende de 5 \$
- Amende de 10 \$
- Amende de 25 \$
- Amende de 50 \$
- Amende de 100 \$
- Amende de 200 \$ à 1000 \$
- Suspension institutionnelle (courte durée, < 1 an)
- Suspension institutionnelle (longue durée, 1 an et +)
- Suspension personnalisée (1 partie)
- Suspension personnalisée (2 parties + probation)
- Suspension personnalisée (3 parties + probation)
- Suspension personnalisée (reste de la saison + probation)
- Suspension personnalisée (longue durée, 1 an et +, et probation)

Fonctionnement

Toute situation anormale doit être signalée à la ligue et portés à l'attention du régisseur qui appliquera les sanctions appropriées, selon la gravité des incidents.

BUREAU DE LA LIGUE

Réseau du sport étudiant du Québec – Région de Québec et de Chaudière-Appalaches (RSEQ-QCA)

Monsieur Daniel Allie

762 Jacques-Berthiaume, porte 6,
Québec (Québec) G1V 3T1

Téléphone : 418-657-7678 poste 211

Courriel : dallie@qca.rseq.ca

Stats : <http://s1.rseq.ca/>

Alignements : <http://s1.rseq.ca/>

Web : www.rseqqca.com



QUÉBEC - CHAUDIÈRE-APPALACHES

762, rue Jacques-Berthiaume, porte 6, Québec (Qc) G1V 3T1
T : 418-657-7678 / F : 418-657-1367 / www.qca.rseq.ca

Contrat de responsabilisation

Par la présente,

Notre institution : _____

Confirme avoir pris connaissance des documents suivants :

- 1- Conditions et obligations des institutions évoluant dans les ligues de football du RSEQ-QCA, pour la pratique sécuritaire de cette discipline.
- 2- La réglementation générale du RSEQ-QCA (dont les amendes plus importantes en football)
- 3- La réglementation spécifique de football du RSEQ-QCA.
- 4- Les codes d'éthique du participant, entraîneur, administrateur et parent (supporteur).

Nous avons une politique école en matière de suivi des commotions et traumatismes crâniens, ainsi qu'une procédure instaurée avec nos entraîneurs d'équipes sportives.

Nous priorisons et supervisons la fréquentation académique de tous les élèves inscrits au sein de notre équipe.

Nous nous engageons à respecter et faire respecter le contenu de ces documents en tout temps lors de nos activités de football.

Nous désignons comme répondant de notre institution pour les activités football pour la saison ,

AUTOMNE 2018

Nom du répondant officiel

Signature

Nom du substitut officiel

Signature

Certifié par la direction de l'école :

Nom

Signature

Date