

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES FOOTBALL CONTACT PRINTEMPS SAISON 2016-2017

Art. 1 RÈGLEMENTS OFFICIELS

Les règlements officiels employés sont ceux du football amateur canadien reconnu par la Fédération de Football Amateur du Québec.
 Les règlements spécifiques et administratifs du RSEQLL auront préséances sur les règlements officiels.

Art. 2 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

Ligue préparatoire

CATÉGORIE	DATE DE NAISSANCE
CADETTE	du 1er octobre 2002 au 30 septembre 2004

CATÉGORIE	DATE DE NAISSANCE
JUVÉNILE	du 1er octobre 1999 au 30 septembre 2002

Ligue printemps

CATÉGORIE	DATE DE NAISSANCE
CADETTE	du 1er octobre 2001 au 30 septembre 2004

CATÉGORIE	DATE DE NAISSANCE
JUVÉNILE	du 1er octobre 1998 au 30 septembre 2001

Note : Le surclassement n'est pas permis

Art. 3 ORGANISATION DE LIGUES

3.1. Chaque ligue est composée d'un minimum de quatre (4) équipes.

Art. 4 CHEVAUCHEMENT

Dans une école où il y a des équipes de différentes catégories dans une même discipline et/ou de différents niveaux de pratique (Div. 1, 2, 3), un joueur à sa deuxième participation en football contact dans une catégorie supérieure perd son admissibilité dans la catégorie inférieure pour la saison en cours (préliminaires et championnat exclus).

Art. 5 DIMENSION DU TERRAIN

5.1. La dimension du terrain sera réduite à 41 verges de largeur, c'est-à-dire de la ligne de côté du terrain original jusqu'au trait de remise en jeu opposé. Des traits de remises en jeu devront être identifiés. Des plots seront déposés sur chacun des traits de remise en jeu et ce à toutes les 5 verges.

5.2. Le ballon sera déposé au centre du terrain en tout temps sauf pour les convertis, le centre du terrain étant à 3,5 verges à l'extérieur du trait de remise en jeu.

5.3. Pour le converti, le ballon sera placé au centre des poteaux sur toutes les tentatives de convertis de 1 ou 2 points.

Art. 6 LIMITE DE POIDS (pour les catégories concernées)

Note : la catégorie cadette est assujettie à une pesée et doivent donc inscrire le poids de chaque joueur lors de l'inscription

6.1. Tous les joueurs inscrits devront être pesés officiellement (blessés ou non) avant son premier match. Chaque équipe devra envoyer, par courriel ou par la poste au responsable de la ligue, la copie d'alignement de l'adversaire signée par les deux entraîneurs-chef notant le poids de chacun des joueurs et ce pour chaque pesée. **Cette pesée doit être faite au moins 30 minutes avant le début de la première partie.**

6.2. Un entraîneur-chef peut demander de faire peser un joueur en tout temps durant la saison. L'équipe hôte doit donc mettre une balance à la disposition des équipes. Cette pesée doit obligatoirement se faire avant le début de la partie.

- 6.3. L'équipe hôte devra, **obligatoirement**, prévoir à proximité du terrain une balance de type médical.
- 6.4. Le poids officiel du joueur devra apparaître sur la fiche d'inscription du joueur par le système de gestion en ligne, 2 jours ouvrables avant la première partie de la saison régulière.
- 6.5. En tout temps le poids officiel des joueurs est sous la responsabilité des équipes. Elles devront s'assurer de procéder à une pesée pour tout ajout de joueurs et à bien identifier si un joueur devait dans le courant de la saison passer dans la catégorie des 165 livres et plus.

Cadet

- 6.6. Après la première pesée, tous les joueurs de 165 livres et plus doivent jouer sur la ligne offensive ou défensive. Ils ne pourront en aucun temps évoluer à toute autre position ou sur les bottés d'envoi et les réceptions de bottés d'envoi ou devenir porteur de ballon ou receveur suite à un jeu spécial, sauf en cas de revirement.

(Identifier les joueurs / mettre un X sur le casque) ou autre identification visuelle claire (casque de couleur différente, collant, etc.) Cette identification doit apparaître sur la feuille d'alignement. Les joueurs de lignes doivent être identifiés par des # de 50 à 69.

- 6.7. En cas d'infraction au règlement 6.13, une punition de 15 verges avec perte du ballon, expulsion du joueur fautif et de l'entraîneur-chef; sera imposée à l'équipe fautive. En cas de récidive, la même punition sera imposée et ce cas sera soumis au comité de vigilance.

Art. 7 NOMBRE DE JOUEURS ET ENTRAÎNEURS

- 7.1. La liste de joueurs devra comprendre un maximum de 40 joueurs et 10 entraîneurs. Une équipe devra cependant compter un minimum de 14 joueurs en uniforme pour débiter une partie.
- 7.2. Au moment où le ballon est mis en jeu, au moins 3 joueurs de l'équipe offensive doivent se trouver sur la ligne de mêlée. Ces 3 joueurs seront le centre et les gardes (premier joueur de chaque côté du centre). Un manquement à cette règle implique une pénalité de procédure illégale.
- 7.3. Au moment où le ballon est mis en jeu, il est nécessaire d'avoir un joueur portant un numéro de receveur de passe autorisé qui ferme la ligne de mêlée.

7.4. Personnes autorisées au banc des joueurs

Afin d'éviter toute agression verbale ou autre, face aux arbitres et à l'équipe adverse, il ne sera toléré aucune personne non autorisée près du banc des joueurs d'une équipe.

L'équipe en cause sera responsable d'éloigner les personnes non désirées. Un avertissement sera d'abord servi à l'équipe fautive. En cas de récidive, une punition de 10 verges sera imposée à l'équipe fautive. Une troisième offense dans la même partie pourra amener la disqualification de l'équipe fautive.

Contrôle des spectateurs

L'équipe hôte sera responsable de prévoir les places assises ou debout du côté opposé aux bancs des joueurs. L'équipe hôte devrait prévoir la présence d'un service d'ordre lors des parties locales.

7.5. Si le minimum de joueurs n'est pas respecté, l'équipe fautive perd automatiquement par forfait (0 – 20).

7.6. Tous les joueurs devront être numérotés selon la position.

7.7. 8 joueurs sur le terrain.

Aucun entraîneur ne sera permis sur le terrain.

Art. 8 DURÉE DES JOUTES (saison régulière et finale de ligue)

8.1. Les joutes seront composées de 4 quarts de 12 minutes chronométrées.

8.2. Deux temps morts par demie d'une minute (60 secondes), non cumulatifs et non consécutifs.

8.3. Une pause automatique (temps mort) d'une durée d'une minute sera accordée lorsqu'il ne restera que trois (3) minutes à jouer à chaque demie.

8.4. Lorsqu'il y a plus de 28 points d'écart entre les deux équipes après la demie, l'entraîneur de l'équipe en déficit a la possibilité de demander aux officiels que la partie se poursuive à temps continu, de ce fait, **l'équipe déficitaire concède la victoire (résultat final à inscrire pour les points *Pour* et points *Contre*).**

Art. 9 BALLON OFFICIEL

- 9.1. Chaque équipe doit faire approuver et soumettre aux officiels ses 2 ballons réglementaires identiques qu'il souhaite utiliser pour la rencontre.
- 9.2. À défaut de ballons fournis par les visiteurs, les deux ballons soumis par l'équipe locale seront les seuls utilisés pour la rencontre

Art. 10 ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE

Les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail de couleur uniforme selon les règlements de la F.F.A.Q.

Art. 11 ÉQUIPEMENT DE COMMUNICATION

Aucun équipement de communication entre les entraîneurs et les joueurs sur le terrain ne sera autorisé

Art. 12 FILM (VIDEO) DE MATCH

Il est permis de filmer un match (dans la section des estrades) où votre équipe n'est pas impliquée.

Si l'aménagement existe, l'équipe qui reçoit doit donner les mêmes accès à l'équipe visiteuse pour les prises de vue (exemple : utilisation de la tour pour filmer).

Art. 13 ARBITRAGE

- 13.1. Pour toutes les parties, il y aura un minimum de 3 arbitres fédérés sur le terrain.
- 13.2. L'équipe receveuse devra prévoir un local, si possible avec douche, pour les arbitres.
- 13.3. Advenant l'absence d'un officiel, la partie devra être jouée avec les officiels disponibles.
- 13.4. Une rencontre avant la partie sera prévue entre les entraîneurs des deux équipes et les arbitres.

Art. 14 FEUILLE DE POINTAGE

L'équipe hôte doit fournir les feuilles de pointage officielles (Vous pouvez utiliser la copie du site), un chronomètre et veiller à ce que le pointage soit lisible. Les entraîneurs ou les responsables d'équipe doivent voir eux-mêmes à remettre leur alignement à l'équipe adverse avant le match.

Art. 15 CLASSEMENT

- 2 points sont accordés à l'équipe gagnante (1 point si nulle).
- 0 point est accordé à l'équipe perdante.
- 0 point est accordé à l'équipe perdante (forfait 0-20).

Art. 16 OFFICIELS MINEURS

16.1. Responsabilité de l'équipe qui reçoit

L'équipe qui reçoit devra fournir : deux chaînes, un marqueur d'essais, un chronomètreur et un marqueur officiel. **Ils devront se présenter aux arbitres 30 minutes avant le début du match**

16.2. Responsabilité de l'équipe qui visite

L'équipe qui visite pourra fournir : un chaîneur, un chronomètreur adjoint et devra fournir une liste de son alignement.

16.3. Identification

Les officiels mineurs devront être distinctement identifiés.

Art. 17 PROCESSUS DE PROLONGATION

(Lors de la finale de ligue seulement)

17.1. S'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, la procédure suivante sera appliquée :

- a. On procédera à un tirage au sort pour déterminer qui a le choix d'aller le premier ou le deuxième à l'offensive. La première équipe à parler pour le tirage au sort sera fait par l'équipe visiteuse.
- b) Chaque équipe aura la possibilité de réaliser des séries de jeux offensifs consécutifs et de compter en réussissant un touché ou un placement.
- c) Le ballon sera placé à la ligne de 35 verges de l'équipe défensive.

- d) Chaque équipe aura un nombre égal de possession de ballon sur la ligne de 35 verges. Tous les jeux des deux équipes sont exécutés du même côté du terrain.
- e) S'il y avait un revirement de situation où l'équipe défensive retourne le ballon **pour le touché**, si ce cas se présente, l'équipe ayant marqué a gagné le match. Si l'équipe ne compte pas sur le revirement, elle mettra le ballon au jeu sur la ligne de 35 verges et elle aura des séries de jeux offensifs consécutifs pour traverser la ligne des buts.
- f) Après 3 séries de jeu, la transformation d'après touché devra obligatoirement être celle des 2 pts.
- g) Il ne sera pas permis de compter des points par le simple ou le rouge.
- h) Le vainqueur est l'équipe qui, après un nombre égal de possession de ballon entre les 2 équipes, a le plus haut pointage.
- i) Il n'y a pas de temps mort.

Art. 18 PREMIERS SOINS – SÉCURITÉ

Lors des entraînements : afin de respecter l'article 24 du règlement de sécurité de Football Québec

- 18.1. Un secouriste doit être présent durant un entraînement impliquant un contact physique. Lors d'entraînement impliquant un contact physique, un entraîneur certifié comme «Secouriste» peut être identifié comme «Secouriste» responsable. En aucun temps un entraîneur ne peut être responsable du protocole de retour au jeu.

Lors des parties : afin de respecter l'article 49 du règlement de sécurité de Football Québec

- 18.2. Chaque équipe doit compter sur la présence d'un secouriste durant une partie. Les noms des 2 secouristes devront apparaître sur la feuille de pointage officielle.
Lors d'une partie, la fonction de secouriste ne peut être occupée par un entraîneur de l'une ou de l'autre des équipes impliquées.
- 18.3. L'institution hôte doit s'assurer d'avoir du personnel (adulte) identifié et dédié à la sécurité des participants (joueurs et officiels) et au contrôle des spectateurs.
- 18.4. 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 et la sortie des joueurs et 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.

18.5. Les spectateurs doivent demeurer à l'extérieur du terrain réglementaire de football à 12.

Art. 19 RÉCOMPENSES

19.1. Une bannière locale sera remise à l'équipe gagnante de la finale de ligue.

ANNEXE 1

DEROGATION AU PRINCIPE D'ENTITE ECOLE

Préambule

- a) Compte tenu du nombre important de joueurs nécessaires à la formation d'une équipe et des ressources nécessaires pour l'organisation d'une structure de football dans les établissements scolaires, il est possible d'accepter des regroupements d'écoles dans la division 3, à la condition qu'ils répondent aux critères définis aux sous articles suivants.
- b) La gestion de ce règlement demeure une entente régionale et il est indépendant de l'organisation provinciale.
- c) Toute dérogation à ce principe doit faire l'objet d'une analyse approfondie et être maintenue au statut d'exception.
- d) Les regroupements d'écoles doivent répondre à un besoin spécifique aux deux institutions regroupées de manière à stimuler l'engagement d'un plus grand nombre d'institutions au sport étudiant et ils ne doivent pas viser l'intégration de quelques bons athlètes d'une autre école.

Conditions régissant les cas de regroupement d'écoles

- a) Qu'une demande de regroupement d'écoles soit présentée par l'école qui considère être obligée de se regrouper pour permettre à sa clientèle de participer à la ligue de football du sport étudiant.
- b) Que la demande soit produite par l'école qui demande le regroupement (celle qui transfère ces athlètes) bien que l'autorisation des deux établissements demeure obligatoire.

Critère d'admissibilité

- a) Pour avoir accès à la dérogation du principe d'entité école, l'un des deux établissements secondaires doit avoir moins de 120 élèves de même sexe dans une catégorie.
- b) La date d'échéance est le 15 février

Gestion

- a) Le Comité vigilance juge les cas soumis à partir de l'argumentation fournie par les demandeurs et sanctionne, s'il y a lieu.
- b) Le Conseil d'administration a la responsabilité d'entériner, s'il y a lieu, les propositions du Comité vigilance.
- c) Toute acceptation est pour une durée de 2 ans et une fois cet échéancier terminé, il ne peut y avoir de nouvelles demandes avant la quatrième année suivant la fin de la première entente. L'année de l'acceptation de la demande sera inscrite sur le site de la ligue.