

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES FOOTBALL CONTACT (ATOME - BENJAMIN – CADET - JUVÉNILE) SAISON 2017-2018

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 préséance sur les règlements officiels.

Art. 2 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

CATÉGORIE	DATE DE NAISSANCE
Juvenile	du 1^{er} octobre 1999 au 30 septembre 2000 <i>(en conformité avec la réglementation provinciale)</i>
Cadet	du 1^{er} octobre 2002 au 30 septembre 2005 <i>(en conformité avec la réglementation provinciale)</i>
Benjamin (Division 2)	du 1^{er} octobre 2003 au 30 septembre 2005
Benjamin (Division 3)	du 1^{er} octobre 2004 au 30 septembre 2005 du 1^{er} octobre 2003 au 30 septembre 2004 n'excédant pas 120 lbs
Atome	du 1^{er} octobre 2004 au 30 septembre 2005 <i>Note : aucun joueur du primaire ne peut se joindre à une équipe du secondaire</i>

Art. 3 ORGANISATION DE LIGUES

3.1. L'organisation de nos ligues sera déterminée si nécessaire, en fonction d'un accès à une finalité provinciale ou une finalité inter régionale, ou en fonction d'une finalité régionale. Chaque ligue est composée de quatre (4) équipes au minimum et de neuf (9) équipes au maximum.

3.2. En division 2 (cadet et juvénile), le gagnant du CRS sera le représentant en route vers la finalité provinciale. En division 2-b (cadet et juvénile), le gagnant du CRS la possibilité de jouer dans une finalité inter régionale.

3.3. Le classement des équipes : après chaque saison, le classement des équipes pour chacune des divisions sera déterminé avec un principe de motion et de rétrogradation. L'équipe au dernier rang du niveau supérieur sera reclassée au niveau inférieur et le premier du niveau inférieur sera reclassé au niveau supérieur. Cette règle s'applique à moins qu'il y ait une entente entre les deux (2) équipes concernées.

Art. 4 ADMISSIBILITÉ

4.3. Participation hors réseau scolaire

Tout contrat, que ce soit dans le réseau scolaire ou le réseau civil, signé le 1^{er} août ou postérieurement à cette date, doit être respecté. Conséquemment, tout joueur ayant signé un contrat du réseau civil (collégial, junior, midget, bantam, pee-wee, atome, etc.) à cette date ou postérieurement à cette date ne pourra évoluer dans les ligues scolaires pour l'année en cours.

Cette règle ne s'applique pas aux élèves/athlètes du niveau primaire et benjamin 1^{re} année.

Cette règle ne s'applique pas aux élèves/athlètes évoluant dans toute ligue du printemps entre le 1^{er} avril et le 30 juin de la même année.

Art. 5 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. 6 LIMITE DE POIDS (pour les catégories concernées)

Note : les catégories suivantes sont assujetties à une pesée et doivent donc inscrire le poids de chaque joueur lors de l'inscription : Atome, Benjamin et Cadet Division 3.

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.

6.2. Une première pesée obligatoire aura lieu avant le premier match de la saison sous la surveillance des deux entraîneurs-chef. Puis une deuxième pesée obligatoire est exigée pour les équipes qui participeront aux quarts de finale ou demi-finales sous la surveillance des deux entraîneurs-chef.

6.3. 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.

6.4. L'équipe hôte devra, **obligatoirement**, prévoir à proximité du terrain une balance de type médical.

6.5. 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.

6.6. 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:

Pour la catégorie Atome : passer dans la catégorie des 150 livres et plus.

Pour la catégorie Benjamin : passer dans la catégorie des 150 livres en division 3 ou 160 livres en division 2 et plus et (seulement pour la division 3) à retirer de l'alignement tout joueur, né entre le 1^{er} octobre 2000 au 30 septembre 2001, qui dépasse la limite de 125 livres.

Pour la catégorie Cadet : passer dans la catégorie des 170 livres et plus.

Atome

6.7. Après la première pesée, tous les joueurs de 150 livres et plus (après la deuxième pesée, tous les joueurs de 155 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 79;

les receveurs sont identifiés par les numéros de 1 à 49 et de 80 à 99.

6.8. En cas d'infraction au règlement 6.6, une punition de 15 verges sera appliquée à la reprise de l'essai et une expulsion de l'entraîneur-chef ; seront imposées à l'équipe fautive. En cas de récidive, la même punition sera imposée et ce cas sera soumis au comité de vigilance. Puis une amende de 100\$ par athlète sera imposée.

Benjamin (Division 2, 2-b et 3)

6.9. Cet article (6.9) s'applique seulement à la Division 3 : pour être admissible, les joueurs nés entre le 1^{er} octobre 2001 au 30 septembre 2002 ne doivent pas excéder 120 livres après la première pesée en début d'année et 125 livres après la deuxième pesée (soit avant les quarts ou demi-finales).

6.10. Après la première pesée, tous les joueurs de 150 livres et plus en division 3 ou 160 livres et plus en division 2 (après la deuxième pesée, tous les joueurs de 155 livres et plus en division 3 ou 165 livres et plus en division 2) 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 79; les receveurs sont identifiés par les numéros de 1 à 49 et de 80 à 99.

6.11. En cas d'infraction au règlement 6.10, une punition de 15 verges sera appliquée à la reprise de l'essai et une expulsion de l'entraîneur-chef ; seront imposées à l'équipe fautive. En cas de récidive, la même punition sera imposée et ce cas sera soumis au comité de vigilance. Puis une amende de 100\$ par athlète sera imposée.

Cadet

6.12. Dans la division 2, il n'y a pas de limite de poids.

6.13. Dans la division 3, Après la première pesée, tous les joueurs de 170 livres et plus (après la deuxième pesée, tous les joueurs de 175 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 79; les receveurs sont identifiés par les numéros de 1 à 49 et de 80 à 99.

6.14. 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 INSCRIPTIONS

7.3. Des entraîneurs : chaque équipe devra compléter les données de ses entraîneurs dans le système de gestion du RSEQLL.

7.4. Participation d'un entraîneur à un atelier 3R : voir l'article 7.2 des RA

7.5. Participation aux CRS et éligibilité : voir l'article 9 des RA.

Art. 8 NOMBRE DE JOUEURS ET ENTRAÎNEURS

8.1. La liste de joueurs devra comprendre un maximum de 60 joueurs et 10 entraîneurs. Une équipe devra cependant compter un minimum de vingt joueurs en uniforme pour débiter une partie.

8.2. 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.

8.3. Si le minimum de joueurs n'est pas respecté, l'équipe fautive perd automatiquement par forfait (0 – 7).

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

8.5. 12 joueurs sur le terrain.

Aucun entraîneur ne sera permis sur le terrain.

Art. 9 DURÉE DES JOUTES (saison régulière et CRS)

9.1. La durée d'une partie sera de 4 x 12 minutes (temps chronométré) avec une pause de 15 minutes à la demie.

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

9.3. 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.

9.4. 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. 10 BALLON OFFICIEL

10.1. En Benjamin, le ballon officiel sera le TDY. (ou Wilson)

10.2. Chaque équipe doit faire approuver et soumettre aux officiels ses 2 ballons réglementaires identiques qu'il souhaite utiliser pour la rencontre.

10.3. À défaut de ballons fournis par les visiteurs, les deux ballons soumis par l'équipe locale seront les seuls utilisés pour la rencontre

Art. 11 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. 12 ÉQUIPEMENT DE COMMUNICATION

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

Art. 13 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. 14 ARBITRAGE

14.1. Pour toutes les parties, il y aura 4 arbitres fédérés sur le terrain.

14.2. L'équipe receveuse devra prévoir un local, si possible avec douche, pour les arbitres.

14.3. Advenant l'absence d'un officiel, la partie devra être jouée avec les officiels disponibles.

14.4. Une rencontre avant la partie sera prévue entre les entraîneurs des deux équipes et les arbitres.

Art. 16 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. 17 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 0-7).
- Egalité au classement de fin de saison : voir l'article 12 des règlements administratifs.

Art. 20 OFFICIELS MINEURS

20.1. Responsabilité de l'équipe qui reçoit

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

20.2. Responsabilité de l'équipe qui visite

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

20.3. Identification

Les officiels mineurs devront être distinctement identifiés.

Art. 22 PROCESSUS DE PROLONGATION

(Lors du championnat régional scolaire)

22.1. Il n'y a pas de prolongation en saison régulière

22.2. 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. 24 RÉCOMPENSES

24.1. Une bannière locale sera remise à l'équipe terminant en tête du classement de la saison régulière pour chaque catégorie.

24.2. Une bannière régionale sera remise à l'équipe gagnante du championnat régional scolaire.

24.3. Des médailles d'or et d'argent seront remises lors du championnat régional scolaire.

Art. 25 CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE

25.1. L'équipe qui reçoit a le premier choix au début de la partie.

25.2. Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire lors des séries éliminatoires de fin de saison, le processus de prolongation de l'article 22 s'applique.

25.3. Un élève qui représente son école lors des éliminatoires devra avoir été présent : voir l'article 6.3 des règlements administratifs.

Règles spéciales concernant les catégories suivantes : Atome et Benjamin.

Art. 26 UNITÉS SPÉCIALES

26.1. Division 2, 2-b et Division 3

26.1.1. Converti

Converti d'après touché à 12 contre 12, avec pression. Sauf exception, aucun contact avec le centre offensif sous peine de pénalité. Botté pour un (1) point.

Jeu sol ou aérien pour deux (2) point.

La reprise du jeu selon l'option choisie.

26.1.2. Dégagement

Dégagement à 12 contre 12 avec pression. Sauf exception, aucun contact avec le centre offensif (remise du ballon) sous peine de pénalité.

Suite au dégagement, le jeu continue avec la possibilité d'un retour de botté.

26.1.3. Botté d'envoi

Botté d'envoi à 12 contre 12. Aucun joueur de 150 livres (voir l'article 12) et plus (portant un X) ne pourra participer au botté d'envoi et au retour de botté d'envoi. Pour le choix de l'option lors d'un botté d'envoi se référer au livre de règlement de la F.F.A.Q.

26.1.4. Placement

Botté de placement à 12 contre 12 avec pression. Sauf exception, aucun contact avec

le centre offensif ne sera permis, sous peine d'une pénalité.

Si le botté est manqué, le jeu continue avec la possibilité d'un retour de botté.

Si le botté est réussi, le jeu sera repris selon l'option choisie.

26.2. Division 3-b

26.2.1. Converti

Converti à 3 joueurs, sans pression après un touché dans une action continue pour **un (1) point**, reprise du jeu à la ligne des 45 verges de l'autre équipe. La distance entre le centre offensif et le teneur (holder) doit être de 5 verges. Au 4^e quart, option de convertir deux points par un jeu au sol à partir de la ligne de cinq verges

Précision : Le teneur ne doit en aucun cas déplacer son pied avant du sol. Il peut se lever, ramasser un ballon roulant, faire un pivot arrière, mais ne peut pas faire un pas avec son pied avant. Advenant le cas d'un déplacement complet du pied avant, le converti est refusé.

La reprise du jeu selon l'option choisie.

26.2.2. Dégagement

Dégagement remplacé par un déplacement du ballon de 25 verges; l'équipe en possession décide de tenter l'essai ou de demander un déplacement du ballon, sauf à l'intérieur des 30 verges de la zone de but adverse. À l'intérieur des 30 verges de la zone de but adverse, le ballon sera déplacé à la ligne de 5 verges.

26.2.3. Botté d'envoi

Aucun botté d'envoi; le jeu débute à la ligne des 45 verges de l'équipe qui doit avoir la possession du ballon.

26.2.4. Placement

Botté de placement sans pression. Si le botté est manqué, le ballon sera repris à la ligne de mêlée initiale. La distance entre le centre et le teneur est de 5 verges. Si le botté est réussi, le ballon sera repris à la ligne de 45 verges. Aucun simple ne peut être accordé.

Art. 27 AUTRES RÈGLES

27.1. Blitz Division 3-b

Aucun « blitz » n'est permis, incluant le « contain » par les secondeurs extérieurs. La pénétration par les secondeurs est permise dès qu'une action (play action) ou un jeu est fait dans sa direction.

27.2. Joueurs avec un « X » Division 2 et Division 3

Maximum de 5 joueurs offensif avec un X. Maximum de 4 joueurs défensif avec un X.

27.3. Double emploi

27.3.1. Division 3 :

À l'exception des joueurs de ligne qui peuvent jouer à l'offensive et à la défensive, les autres joueurs ne peuvent faire « **double emploi** » durant le match. Les unités spéciales sont exclues de cette règle. Exemple : Le porteur de ballon peut participer à un retour de botté. Le secondeur peut être le botteur.

27.3.2. Division 3-b :

- Les porteurs de ballon (« fullback, tailback »), les quarts arrières et les secondeurs ne peuvent pas jouer à l'attaque et en défensive en double emploi.
- Le double emploi est autorisé pour les receveurs, les demis défensifs et les joueurs de ligne pour l'ensemble de la partie.
- Le quart arrière ne peut pas jouer à une autre position au cours de la même partie.
- Le quart arrière remplaçant peut jouer à une autre position offensive. Ceci dit le remplaçant ne pourra pas être quart arrière plus de 4 jeux en totalité de la partie, sans perdre son privilège de jouer à une autre position.

27.4. CONDITIONS POUR OBTENIR UN PREMIER ESSAI :

27.4.1. Division 3 :

La partie se jouera à quatre (4) essais.

Une passe ou un botté doit être tenté dans un des trois (3) premiers essais.

a) Si la passe n'est pas tentée, il en résultera une punition pour procédure illégale (perte d'essai et de cinq (5) verges).

b) L'équipe en défensive aura l'option d'accepter la punition ou bien le nouveau point mort du ballon sur le jeu.

Une passe se définit par une motion au-dessus de l'épaule, à la hauteur de la tête et le ballon doit être dirigé vers l'avant.

Une passe rabattue volontairement au sol par l'équipe offensive ne comptera pas comme une tentative de passe.

Aucune verge de séparation à la ligne de mêlée

Red zone 15 verges IN et OUT (si le début d'une série d'essai est à l'intérieur des 15 verges d'une des deux zones de but, l'équipe à l'offensive n'est pas obligée de tenter une passe).

Un (1) point sera accordé pour un converti (botté) réussi et deux (2) points pour un converti réussi par la passe ou la course.

27.4.2. Division 3-b

La partie se jouera à quatre (4) essais avec une passe obligatoire dans les trois (3) premiers essais. Si la passe n'est pas tentée, il y aura une perte de possession avec déplacement de 25 verges. Cependant, à l'intérieur des 30 verges adverses : déplacement du ballon à la ligne de 5 verges.

Une passe avant sera définie par une motion au-dessus de l'épaule, à la hauteur de la tête et par son point d'origine (passeur).

Une passe doit être tentée dans un des trois (3) premiers essais. Une passe rabattue volontairement au sol ou dans un endroit où il n'y a aucun receveur (se débarrasser du ballon), selon le jugement de l'arbitre, ne comptera pas comme une tentative de passe. La passe est conditionnelle au premier jeu.

Art. 28 Règles adaptées pour le football à 8

Les règlements de jeu seront ceux du football amateur canadien, remplacer le nombre de 12 joueurs par 8.

Les règlements spécifiques sont les mêmes que dans le football à 12 sauf pour les règles de jeu adaptés au football à 8.

28.1. Dimension du terrain

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

28.2. Position du ballon

Le ballon sera déposé au centre du terrain en tout temps sauf converti. Le centre du terrain étant 3.5 verges à l'extérieur du trait de remise en jeu.

28.3. Converti

Le ballon sera placé au centre des poteaux sur toutes les tentatives de convertis de 1 point et au centre du terrain pour le converti de 2 points

28.4. Nombre de joueurs

Le nombre de joueurs habillés : un minimum de 14 joueurs et un maximum de 40 joueurs. Si une équipe ne peut habiller 14 joueurs au début de la partie, la joute se joue

et l'équipe fautive perd par défaut.

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, le premier joueur à sa gauche (garde de gauche) et le premier joueur à sa droite (garde de droite). Un manquement à cette règle implique une pénalité de procédure illégale.

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.

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.

Critères 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.