



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

SAISON 2019-2020

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

CATÉGORIE	DATE DE NAISSANCE
Juvénile	du 1^{er} octobre 2001 au 30 septembre 2004 <i>(en conformité avec la réglementation provinciale)</i>
Cadet	du 1^{er} octobre 2004 au 30 septembre 2005 <i>(en conformité avec la réglementation provinciale)</i>
Benjamin (Division 3)	du 1^{er} octobre 2003 au 30 septembre 2005
Benjamin (Division 4)	du 1^{er} octobre 2006 au 30 septembre 2007 du 1^{er} octobre 2005 au 30 septembre 2007 n'excédant pas 120 lbs
Atome	du 1^{er} octobre 2006 au 30 septembre 2007 <i>Note : aucun joueur du primaire ne peut se joindre à une équipe du secondaire</i>

Art. 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. 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 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 4.***

5.1. Tous les joueurs inscrits devront être pesés officiellement (blessés ou non) avant son premier match. Chaque équipe doit inscrire au S1, par le biais des informations additionnels, le poids de chacun des joueurs, et ce pour chaque pesée. À compter de la saison 2018-19, le coordonnateur responsable se déplacera pour effectuer les pesées officielles.

5.2. Une première pesée obligatoire aura lieu avant le premier match de la saison sous la surveillance de l'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.

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

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

5.5. Le poids officiel du joueur devra apparaître sur les informations additionnelles, 2 jours ouvrables avant la première partie de la saison régulière.

5.6. 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 4 ou 160 livres en division 3 et plus et (seulement pour la division 3) à retirer de l'alignement tout joueur, né entre le 1^{er} octobre 2005 au 30 septembre 2006, qui dépasse la limite de 125 livres.

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

Atome

5.7. Après la première pesée, tous les joueurs de 150 livres et plus ou 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.

5.8. En cas d'infraction au règlement 5.6, 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 football. Une amende de 100\$ par athlète sera imposée.

Benjamin (Division 3 et 4, 120 lbs et moins)

5.9. Cet article s'applique seulement à la Division 4 120 lbs et moins : pour être admissible, les joueurs nés entre le 1^{er} octobre 2006 au 30 septembre 2007 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).

5.10. Après la première pesée, tous les joueurs de 150 livres et plus en division 3 ou 160 livres et plus en division 4 (après la deuxième pesée, tous les joueurs de 155 livres et plus en division 4 ou 165 livres et plus en division 3) 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.

5.11. En cas d'infraction au règlement 5.10, 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 football. Une amende de 100\$ par athlète sera imposée.

Cadet

5.12. Dans la division 4, 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.

5.13. En cas d'infraction au règlement 5.12, 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 football.

Art. 6 INSCRIPTIONS

Chaque équipe devra compléter les données de ses athlètes et entraîneurs dans le S1 au plus tard 24 heures avant sa première partie.

Art. 7 NOMBRE DE JOUEURS ET ENTRAÎNEURS

7.1. La liste de joueurs devra comprendre un maximum de 60 joueurs et 12 entraîneurs. Une équipe devra cependant compter un minimum de vingt joueurs en uniforme pour débiter une partie.

7.2. 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. Les personnes autorisées doivent tous être inscrit sur la feuille de match.

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.

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

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

7.5. 12 joueurs sur le terrain.

Aucun entraîneur ne sera permis sur le terrain.

Art. 8 DURÉE DES JOUTES (saison régulière et CRS)

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

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 **35 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. En Benjamin et Cadet, le ballon officiel sera le TDY.

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

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

Art. 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 4 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 imprimé du S1, 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, imprimé du S1, 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 0-7).
- Egalité au classement de fin de saison :

Art. 16 OFFICIELS MINEURS

16.1. Responsabilité de l'équipe qui reçoit (école hôte)

L'école 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**

16.2. Responsabilité de l'équipe qui visite

L'équipe qui visite pourra fournir : un chaîne, un chronométrateur adjoint.

16.3. Identification

Les officiels mineurs devront être distinctement identifiés.

Art. 17 PROCESSUS DE PROLONGATION

(Lors du championnat régional scolaire)

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

17.2. 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. 18 RÉCOMPENSES

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

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

Art. 19 CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE

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

Règles spéciales concernant les catégories suivantes : Atome et Benjamin.

Art. 20 UNITÉS SPÉCIALES

20.1. Division 3 et 4

20.1.1. 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.

20.1.2. 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.

20.1.3. 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.

20.1.4. 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.

Art. 21 AUTRES RÈGLES

21.1 Blitz Division 4, 120 lbs et moins

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..

21.2. Joueurs avec un « X » Division 3 et Division 4, 120 lbs et moins

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

21.3. Double emploi

21.3.1. Division 4 :

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.

21.3.2. Division 4, 120 lbs et moins:

- 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.

21.4. CONDITIONS POUR OBTENIR UN PREMIER ESSAI :

21.4.1. Division 4 :

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.

Art. 23 Règles adaptées pour le football à 9

Les règlements de jeu seront ceux du football amateur canadien, remplacer le nombre de 12 joueurs par 9.

Les règlements spécifiques sont les mêmes que dans le football à 12 sauf pour les règles de jeu adaptés au football à 9.

23.1. 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. Le terrain devra être réduit du côté des spectateurs à moins qu'il y ai possibilité de centrer le terrain.

23.2. 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.

23.3. 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

23.4. 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.