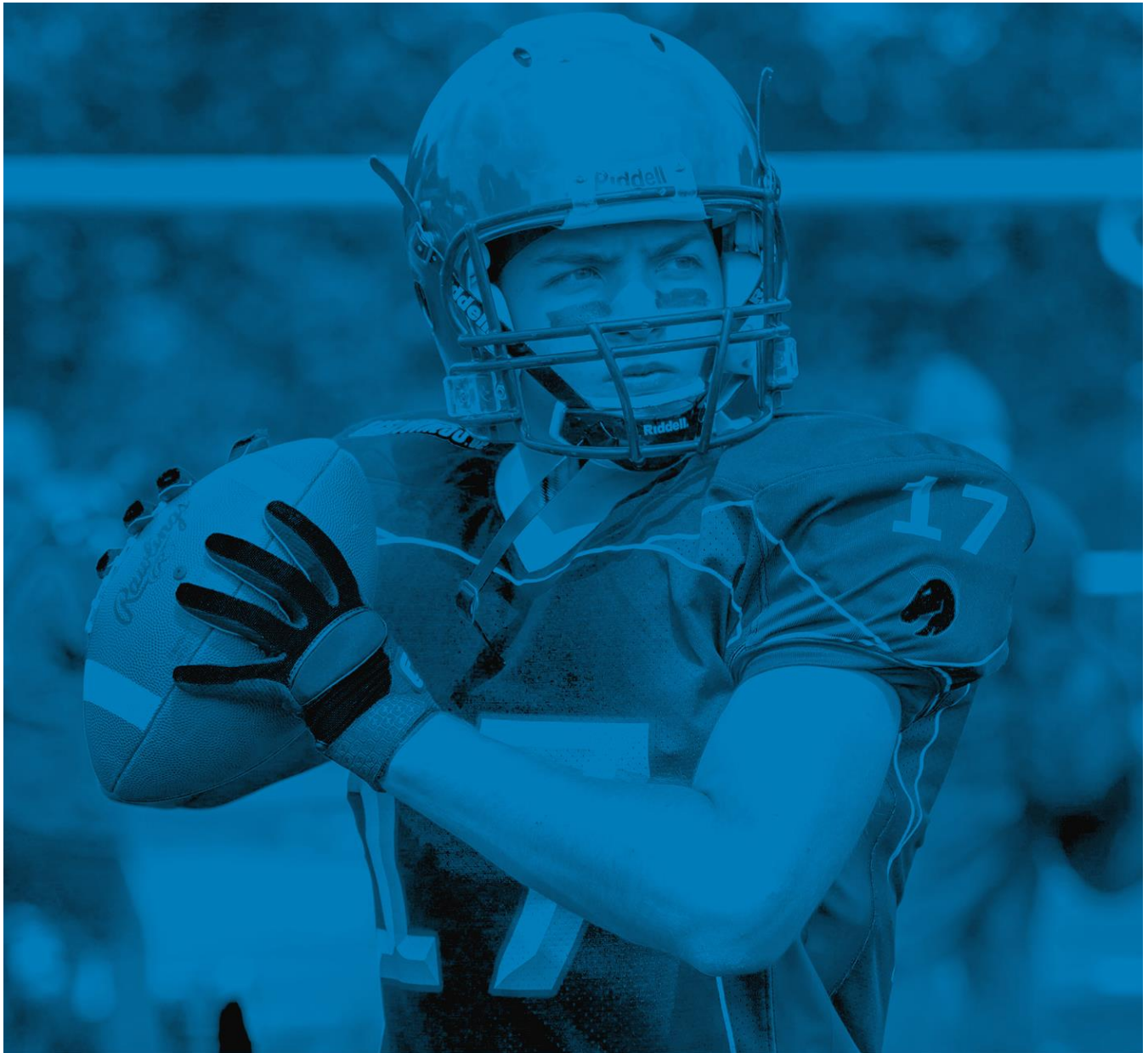


# RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

## FOOTBALL CONTACT



**SAISON 2022-2023**

Modifié le 26-09-2022

**RSEQ**  
LAURENTIDES-LANAUDIÈRE

## Table des matières

<b>ART. 1 RÈGLEMENTS OFFICIELS</b>	<b>3</b>
<b>ART. 2 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES</b>	<b>3</b>
<b>ART. 3 PARTICIPATION HORS RÉSEAU SCOLAIRE</b>	<b>3</b>
<b>ART. 4 ADMISSIBILITÉ ET CHEVAUCHEMENT</b>	<b>3</b>
<b>ART. 5 LIMITE DE POIDS (POUR LES CATÉGORIES CONCERNÉES)</b>	<b>5</b>
<b>ART. 6 NOMBRE DE JOUEURS ET ENTRAÎNEURS</b>	<b>7</b>
<b>ART. 7 PRIVILÈGES ET RESTRICTIONS - LIGNES DE CÔTÉ</b>	<b>7</b>
<b>ART. 8 DURÉE DES JOUTES (SAISON RÉGULIÈRE ET CRS)</b>	<b>8</b>
<b>ART. 9 BALLON OFFICIEL</b>	<b>8</b>
<b>ART. 10 ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE</b>	<b>8</b>
<b>ART. 11 ÉQUIPEMENT DE COMMUNICATION</b>	<b>8</b>
<b>ART. 12 FILM (VIDÉO) DE LA PARTIE</b>	<b>8</b>
<b>ART. 13 ARBITRAGE</b>	<b>8</b>
<b>ART. 14 FEUILLE DE POINTAGE</b>	<b>9</b>
<b>ART. 15 OFFICIELS MINEURS</b>	<b>9</b>
<b>ART. 16 PROCESSUS DE PROLONGATION</b>	<b>9</b>
<b>ART. 17 PREMIERS SOINS – SÉCURITÉ</b>	<b>9</b>
<b>ART. 18 RÉCOMPENSES</b>	<b>10</b>
<b>ART. 19 CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE</b>	<b>10</b>
<b>ART. 20 RÈGLES SPÉCIALES - CATÉGORIE BENJAMIN D4</b>	<b>10</b>
<b>ART. 21 RÈGLES ADAPTÉES POUR LE FOOTBALL À 9</b>	<b>12</b>

## ART. 1 RÈGLEMENTS OFFICIELS

Les règlements officiels employés sont ceux du football amateur canadien, reconnus par la Fédération de football amateur du Québec.

Les règlements spécifiques et administratifs du RSEQLL auront préséance sur les règlements officiels.

En cas de doute pendant la partie, les arbitres auront pour rôle de trancher au meilleur de leurs connaissances.

## ART. 2 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

CATÉGORIE	DATE DE NAISSANCE
Juvenile	1 <sup>er</sup> octobre 2004 au 30 septembre 2007
Cadet	1 <sup>er</sup> octobre 2007 au 30 septembre 2010
Benjamin	1 <sup>er</sup> octobre 2008 au 30 septembre 2010
Atome	1 <sup>er</sup> octobre 2009 au 30 septembre 2010 <i>Note : Aucun joueur du primaire ne peut se joindre à une équipe du secondaire.</i>

## ART. 3 PARTICIPATION HORS RÉSEAU SCOLAIRE

- 3.1. Tout contrat, que ce soit dans le réseau scolaire ou le réseau civil, signé le 1<sup>er</sup> 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.
- 3.2. Cette règle ne s'applique pas aux élèves/athlètes du niveau primaire et benjamin 1<sup>re</sup> année.
- 3.3. Cette règle ne s'applique pas aux élèves/athlètes évoluant dans toute ligue du printemps entre le 1<sup>er</sup> avril et le 30 juin de la même année.

## ART. 4 ADMISSIBILITÉ ET CHEVAUCHEMENT

- 4.1. Admissibilité d'un élève-athlète

Est admissible tout élève-athlète :

- qui est inscrit dans une seule école de niveau secondaire;

- qui respecte les critères de fréquentation à temps plein des centres de services ou de l'école concernée et qui n'a pas complété son DES;
  - dont l'école fréquentée est membre en règle du RSEQLL;
  - qui respecte la catégorie d'âge de la discipline concernée;
  - qui respecte les critères d'admissibilité de niveau de jeu;
  - qui n'évolue pas dans les ligues du RSEQ provincial D1, D1-b ou D2.
- 4.2. Tout élève-athlète fréquentant une école spécialisée, un centre de formation professionnelle ou un centre d'éducation aux adultes, incluant l'élève raccrocheur, peut évoluer avec son école secondaire de provenance, sauf s'il y a un programme dans l'école d'appartenance.
- 4.3. Exceptionnellement, le RSEQLL pourra admettre un élève inscrit à une école, mais qui étudie à la maison, en raison de maladie, de ses croyances religieuses ou toutes autres raisons jugées pertinentes. Ces cas d'exception devront faire l'objet d'une demande écrite auprès du RSEQLL et devront être approuvés avant d'être validés.
- 4.4. **Chevauchement**
- 4.4.1. 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/division/niveau supérieure perd son admissibilité dans la catégorie/division/niveau inférieure pour la saison en cours (préliminaires et championnat inclus).
- 4.4.2. En accord avec les règlements administratifs, un joueur ayant participé à au moins une (1) partie dans une équipe d'une ligue provinciale (D1, D1-b ou D2) ne pourra pas être inséré dans une équipe d'une ligue régionale.
- 4.4.3. L'ajout d'un joueur dans une autre équipe de l'école devra se faire au moins 24 heures avant la partie de l'équipe concernée et devra obtenir l'approbation du coordonnateur de la ligue.
- 4.4.4. Dans tous les cas, un joueur ne pourra pas participer à plus d'une partie au cours de la même semaine d'activité des ligues de football (jeudi au dimanche) de toutes les équipes de l'école, quelle qu'en soit la région. Afin d'éviter toute ambiguïté, le nom du joueur concerné devra avoir été rayé de l'alignement de la partie de son équipe d'appartenance.
- Un joueur d'une équipe qui profite d'une semaine de congé (jeudi au dimanche) ne pourra pas être inséré dans une autre équipe de catégorie/division/niveau inférieure de l'école pour jouer une partie au cours de ladite semaine d'activité. Par contre, un joueur d'une équipe qui profite d'une semaine de congé (jeudi au dimanche) pourra être inséré dans une autre équipe de catégorie/division/niveau supérieure de l'école pour jouer une partie au cours de ladite semaine d'activité.
- 4.5. Lorsqu'une école inscrite plus d'une (1) équipe dans une même catégorie/division/niveau, que ce soit dans une région ou autres régions, la participation d'un joueur à plus d'une telle équipe ne sera pas permise.

4.6. La présence d'un joueur non-admissible dans une partie, qu'il ait participé au jeu ou non, entraînera conséquences suivantes:

a) l'équipe concernée se verra attribuée une défaite au compte de 7-0;

b) l'entraîneur de l'équipe concernée sera suspendu pour une (1) partie en cas de première offense et fera l'objet d'une évaluation du comité de discipline de la région en cas de récidive;

c) le joueur concerné sera suspendu pour une (1) partie.

4.7. Contestation d'admissibilité

Toute contestation d'admissibilité d'un élève-athlète doit être faite par écrit auprès du coordonnateur de la ligue ou du championnat (cette personne sera également responsable de la vérification), selon l'échéancier suivant :

- dans les trois (3) jours ouvrables qui suivront la réception de la lettre pour les parties de saison régulière;
- au maximum 30 minutes suivant la fin de la partie si cette demande est faite dans le cadre d'un championnat.

Tout entraîneur dont l'équipe qui ne se conforme pas à l'article 5 se verra imposer une suspension d'une partie. De plus, l'école se verra imposer une amende de 50 \$. Le cas de l'élève-athlète pourrait être soumis pour étude. Les sanctions applicables à l'élève-athlète pourraient aller jusqu'à l'expulsion de la ligue. Une défaite imposée sera appliquée à l'équipe fautive.

## **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 division 3 et 4 et, Cadet division 4.*

5.1 Tous les joueurs inscrits devront être pesés officiellement (blessés ou non) avant sa première partie. Chaque équipe doit inscrire au S1, par le biais des informations additionnelles, le poids de chacun des joueurs selon la procédure prescrite aux équipes au plus tard deux (2) jours ouvrables suivant la pesée officielle.

L'équipe hôte devra fournir un espace où les deux équipes se feront peser.

2 entraîneurs de chaque équipe devront être présents pour la pesée des deux équipes.

Tout élève-athlète absent le jour de la pesée officielle ne pourra prendre part à une partie tant qu'il n'aura pas été dûment pesé par son entraîneur en présence d'un autre entraîneur d'une équipe dans sa ligue.

Les règles et amendes concernant les forfaits et l'admissibilité des élèves-athlètes pourraient s'appliquer en cas de non-respect de cet article.

5.2. Un entraîneur-chef ne peut plus demander de faire peser un joueur durant la saison.

5.3. En tout temps, le poids des joueurs est sous la responsabilité des équipes.

#### **5.4. Atome**

Après la pesée, tous les joueurs de 150 livres et plus doivent jouer sur la ligne offensive. 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 à la suite d'un jeu spécial. Ils peuvent toutefois récupérer un ballon libre. Dans un tel cas, le jeu doit immédiatement être sifflé mort par les arbitres et le prochain point de mise en jeu se fera de cet endroit.

Il est obligatoire d'identifier les joueurs de ligne (mettre un X sur le casque ou autre identification visuelle claire comme un casque de couleur différente, collant, etc.). Cette identification doit apparaître sur la feuille d'alignement. Les joueurs de lignes doivent être identifiés par des numéros de 50 à 79. Les receveurs sont identifiés par les numéros de 1 à 49 et de 80 à 99.

#### **5.5. Benjamin :**

D3

Sont admissibles les élèves-athlètes d'âge de 1<sup>re</sup> secondaire et de 2<sup>e</sup> secondaire de 160 livres et plus. Ils doivent évoluer à la position de joueur de ligne et doivent être identifiés par un X sur le derrière du casque (maximum de cinq [5] joueurs identifiés sur le terrain) et ils ne sont pas autorisés à porter le ballon. Ils peuvent toutefois récupérer un ballon libre. Dans un tel cas, le jeu doit immédiatement être sifflé mort par les arbitres et le prochain point de mise en jeu se fera de cet endroit.

D4

Sont admissibles les élèves-athlètes d'âge de 1<sup>re</sup> secondaire de 150 livres et plus. Ils doivent évoluer à la position de joueur de ligne et doivent être identifiés par un X sur le derrière du casque (maximum de cinq [5] joueurs identifiés sur le terrain) et ils ne sont pas autorisés à porter le ballon. Ils peuvent toutefois récupérer un ballon libre. Dans un tel cas, le jeu doit immédiatement être sifflé mort par les arbitres et le prochain point de mise en jeu se fera de cet endroit.

Sont admissibles les élèves-athlètes d'âge de 2<sup>e</sup> secondaire ayant un poids de 119,9 livres ou moins et ils peuvent se joindre à la ligue sans restriction.

Sont admissibles les élèves-athlètes d'âge de 2<sup>e</sup> secondaire ayant un poids situé entre 120 livres et 149,9 livres inclusivement. Ils peuvent se joindre à la ligue, mais ils doivent évoluer comme joueur de ligne offensive avec un O sur le derrière du casque (maximum de cinq [5] joueurs identifiés sur le terrain) et ils ne sont pas autorisés à porter le ballon. Ils peuvent toutefois récupérer un ballon libre. Dans un tel cas, le jeu doit immédiatement être sifflé mort par les arbitres et le prochain point de mise en jeu se fera de cet endroit.

Ne sont pas admissibles les élèves-athlètes d'âge de 2<sup>e</sup> secondaire de 150 livres et plus.

### **5.6. Benjamin Div.3**

Cet article s'applique seulement à la division 3 : pour être admissible, les joueurs nés entre le 1<sup>er</sup> octobre 2008 au 30 septembre 2008 ne doivent pas excéder 159,9 livres lors de la pesée officielle.

### **5.7. Benjamin Div.4**

Cet article s'applique seulement à la Division 4 : pour être admissible, les joueurs nés entre le 1<sup>er</sup> octobre 2008 au 30 septembre 2009 ne doivent pas excéder 149,9 livres lors de la pesée officielle.

### **5.8. Cadet**

Dans la division 4, après la pesée officielle, tous les joueurs de 170 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 à la suite d'un jeu spécial. Ils peuvent toutefois récupérer un ballon libre. Dans un tel cas, le jeu doit immédiatement être sifflé mort par les arbitres et le prochain point de mise en jeu se fera de cet endroit.

Il est obligatoire d'identifier les joueurs de ligne (mettre un X sur le casque ou autre identification visuelle claire comme un casque de couleur différente, collant, etc.). Cette identification doit apparaître sur la feuille d'alignement. Les joueurs de lignes doivent être identifiés par des numéros de 50 à 79. Les receveurs sont identifiés par les numéros de 1 à 49 et de 80 à 99.

## **ART. 6 NOMBRE DE JOUEURS ET ENTRAÎNEURS**

- 6.1. La liste de joueurs devra comprendre un maximum de 60 joueurs habillés et 10 entraîneurs au banc, en plus des thérapeutes sportifs. Une équipe devra cependant compter un minimum de 24 joueurs en uniforme pour débiter une partie pour les parties à 12 joueurs et un minimum de 14 joueurs pour le football à 9 joueurs.
- 6.2. Si le minimum de joueurs n'est pas respecté, l'équipe fautive perd automatiquement par forfait (0 - 7).
- 6.3. Aucun entraîneur ne sera permis sur le terrain.

## **ART. 7 PRIVILÈGES ET RESTRICTIONS - LIGNES DE CÔTÉ**

- 7.1. Afin d'éviter toute agression verbale ou autre à l'endroit des arbitres ou de l'équipe adverse, aucune personne non autorisée ne sera tolérée près du banc des joueurs d'une équipe.

L'équipe en cause sera responsable d'éloigner les personnes non autorisées. Dans le cas d'un premier manquement, une punition de 10 verges sera appliquée pour avoir retardé la partie. L'équipe en cause devra éloigner la personne non autorisée. À défaut de le faire, la partie ne pourra reprendre. L'équipe concernée pourra se voir disqualifiée si la situation n'est pas rapidement corrigée ou si la situation se répète.

## 7.2. Contrôle des spectateurs

L'équipe hôte sera responsable de prévoir les places assises ou debout du côté opposé aux bancs des joueurs.

## **ART. 8 DURÉE DES JOUTES (SAISON RÉGULIÈRE ET CRS)**

- 8.1. La durée d'une partie sera de 4 quarts de 12 minutes (temps chronométré) avec une pause de 15 minutes à la demie.
- 8.2. 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.
- 8.3. Lorsqu'il y a plus de 35 points d'écart entre les deux équipes après la demie la partie se poursuit à temps continu. De ce fait, l'équipe déficitaire concède la victoire (résultat final à inscrire pour les points « Pour » et les points « Contre »).

## **ART. 9 BALLON OFFICIEL**

- 9.1. En Benjamin et Cadet, le ballon officiel sera le TDY.

## **ART. 10 ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE**

- 10.1. 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**

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

## **ART. 12 FILM (VIDÉO) DE LA PARTIE**

- 12.1. Il est permis de filmer une partie dans lequel une équipe n'est pas impliquée, à partir de la section des estrades.

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. L'équipe receveuse devra prévoir un local, idéalement avec des douches, pour les arbitres.



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

13.3. Procédure avant la partie

Dix minutes avant la partie, les entraîneurs doivent se rendre disponibles pour une rencontre avec les arbitres.

Les capitaines de l'équipe qui visite se voient offrir les options au début de la partie.

## **ART. 14 FEUILLE DE POINTAGE**

14.1. 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 la partie.

## **ART. 15 OFFICIELS MINEURS**

15.1. Les officiels mineurs sont sous la 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 de la partie.

15.2. **Responsabilité de l'équipe qui visite**

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

15.3. **Identification**

Les officiels mineurs devront être distinctement identifiés.

## **ART. 16 PROCESSUS DE PROLONGATION**

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

16.2. Lors du championnat régional scolaire, s'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, la procédure habituelle s'appliquera.

16.3. Il ne sera pas permis d'inscrire des points à la suite d'un simple (un rouge).

16.4. Il n'y a pas de temps mort durant les périodes supplémentaires.

## **ART. 17 PREMIERS SOINS – SÉCURITÉ**

\*Vous devez vous référer au règlement de sécurité de Football Québec.

## ART. 18 RÉCOMPENSES

- 18.1 Une bannière locale sera remise à l'équipe terminant en tête du classement de la saison régulière pour la division 3 et pour la division 4 niveau 1.
- 18.2 Une bannière régionale sera remise à l'équipe championne du championnat régional scolaire pour la division 3 et pour la division 4 niveau 1.
- 18.3 Des médailles d'or, d'argent et de bronze seront remises aux trois (3) premières équipes lors du championnat régional scolaire pour la division 3 et pour la division 4 niveau 1.
- 18.4 Aucune récompense pour la division 4 niveau 2.

## ART. 19 CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE

- 19.1. Lorsqu'il y a plus d'une section dans une catégorie et que les sections ne jouent pas le même nombre de parties, le calcul pour le classement sera fait par moyenne selon le pourcentage du nombre de victoires sur le nombre de parties jouées.
- 19.2. Lorsqu'il y a double ou triple égalité, les critères suivants seront appliqués dans l'ordre indiqué :
  - 1. le nombre total de victoires dans la saison;
  - 2. le ratio (nombre de victoires et défaites) des parties (ou des manches gagnées/perdus) entre les équipes concernées;
  - 3. le nombre de « Points contre » pour les parties impliquant les équipes concernées;
  - 4. le nombre de points d'éthique total accumulé durant la saison ;
  - 5. le nombre de « points contre » pour la totalité des rencontres;
  - 6. un tirage à pile ou face entre les équipes concernées.
- 19.2. Les capitaines de l'équipe qui reçoit se voient offrir les options au début de la partie.

## ART. 20 RÈGLES SPÉCIALES - CATÉGORIE BENJAMIN D4

- 20.1. La partie se joue à quatre (4) essais.
- 20.1. Botté d'envoi**

Le botté d'envoi se fait à 12 contre 12. Aucun joueur de 150 livres (voir l'article 5.9) et plus (donc les joueurs identifiés sur leur casque par « X » ou un « O ») 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, il faut se référer au livre de règlement de la F.F.A.Q.
- 20.2. Converti**

Le converti se fait sans pression, avec la présence de trois joueurs sur le terrain. La distance entre le teneur et le joueur de centre doit être d'un minimum de 5 verges. Au 4<sup>e</sup> quart, il est possible de tenter un converti de deux points à partir de la ligne de 5 verges.

Précision : En aucun cas, le pied du genou qui n'est pas au sol ne peut faire un déplacement complet. C'est donc dire qu'il est permis au teneur de se lever, de ramasser le ballon à la suite d'une mauvaise remise ou de faire un pivot. Advenant le cas d'un déplacement complet du pied, le converti sera considéré comme étant manqué.

### **20.3. Dégagement**

Le botté de dégagement s'effectue à champ ouvert, c'est-à-dire avec le centre et le botteur pour l'équipe offensive et un retourneur pour l'équipe adverse. Le botteur, lorsqu'il prend possession du ballon, ne peut s'avancer de plus de cinq (5) verges de sa position initiale afin d'exécuter son botté. À défaut, le ballon sera repris par l'équipe adverse au dernier point de remise en jeu.

Une fois le ballon botté, l'équipe du retourneur prendra possession du ballon à l'endroit où le ballon sera touché ou encore où il en prendra possession, selon l'option la plus avantageuse pour l'équipe qui botte.

### **20.4. Placement**

Le placement se fait sans pression, avec la présence de trois joueurs sur le terrain. La distance entre le teneur et le joueur de centre doit être d'un minimum de 5 verges.

En aucun cas, le pied du genou qui n'est pas au sol ne peut faire un déplacement complet. C'est donc dire qu'il est permis au teneur de se lever, de ramasser le ballon à la suite d'une mauvaise remise ou de faire un pivot. Advenant le cas d'un déplacement complet du pied, le converti sera considéré comme étant raté.

Si le botté est réussi, le ballon sera repris par l'équipe adverse à sa ligne de 35. S'il est manqué, le ballon est repris par l'adversaire au dernier point de remise en jeu. Aucun simple ne peut être inscrit à la suite d'un placement raté.

### **20.5. Passe obligatoire dans les trois premiers essais**

Une passe doit être tentée dans un des trois (3) premiers essais. Une passe avant 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, c'est-à-dire en direction de la zone de but adverse. Une passe lancée volontairement au sol par l'équipe offensive ne comptera pas comme une tentative de passe.

Si la passe n'est pas tentée, une punition pour procédure illégale doit être signalée par les arbitres. L'équipe en défensive aura l'option d'accepter la punition de procédure illégale (punition de 5 verges à partir du dernier point de mise en jeu et perte d'essai) ou bien de décliner la punition et d'accepter le résultat du jeu.

Également, si la passe n'est pas tentée dans les trois premiers jeux, l'équipe fautive devra obligatoirement procéder à un botté de dégagement sur le jeu suivant, selon la règle 20.3. Cependant, à l'intérieur des 30 verges adverses, le ballon sera déplacé à la ligne de 5 verges de l'adversaire.

Toutefois, lorsque l'équipe se trouve dans la « red zone », c'est-à-dire que la série d'essais débute à l'intérieur de la ligne de 15 verges de l'une ou l'autre des deux équipes, l'équipe n'a pas l'obligation de tenter une passe dans les trois premiers jeux.

## ART. 21 RÈGLES ADAPTÉES POUR LE FOOTBALL À 9

Les règlements de jeu sont ceux du football amateur canadien, à l'exception qu'il faut remplacer le nombre de 12 joueurs par 9 joueurs.

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

### 21.1. 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 « coupelles » seront déposées sur chacun des traits de remise en jeu, et ce, à toutes les 5 verges.

### 21.2. Nombre de joueurs

Un minimum de 14 joueurs habillés est exigé et un maximum de 40 joueurs habillés est permis. Si une équipe ne peut habiller 14 joueurs au début de la partie, la joute se joue, mais l'équipe fautive perd par défaut au pointage de 0-7.

### 21.3. Position du ballon

Le ballon sera déposé au centre du terrain en tout temps sauf lors d'un converti. Le centre du terrain étant 3,5 verges à l'extérieur du trait de remise en jeu.

### 21.4. Converti

Le ballon sera placé au centre des poteaux de but sur toutes les tentatives de convertis d'un (1) point et au centre du terrain pour le converti de 2 points. Les officiels demanderont aux joueurs s'ils désirent tenter un converti d'un point ou de deux points. Si l'équipe décide d'y aller pour un point, mais que l'équipe exécute une feinte de converti, les dimensions du terrain mentionnées à l'article 24.1 s'appliquent.

### 21.5. Nombre de joueurs

Au moment où le ballon est mis en jeu, au moins 5 joueurs de l'équipe offensive (trois [3] joueurs de lignes et deux [2] receveurs) doivent se trouver sur la ligne de mêlée. Ces 3 joueurs sont 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 (1 à 49 et de 80 à 99) de passe autorisée à chaque extrémité de la ligne de mêlée.