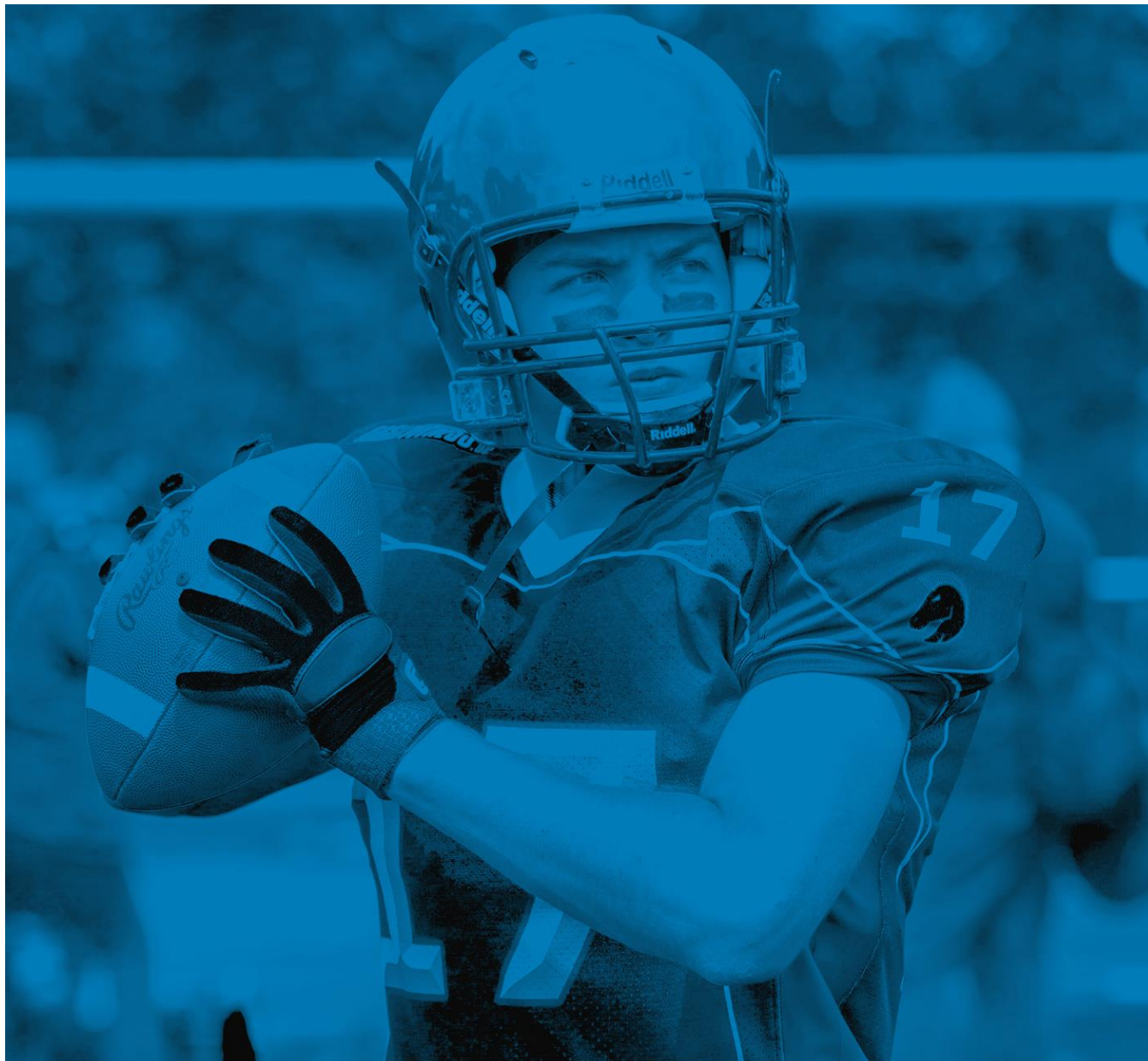


RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

FOOTBALL CONTACT



SAISON 2024-2025

Modifié le 20-06-2024

RSEQ
LAURENTIDES-LANAUDIÈRE

Table des matières

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

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
Benjamin	1^{er} octobre 2010 au 30 septembre 2012
Cadet	1^{er} octobre 2009 au 30 septembre 2012
Juvenile	1^{er} octobre 2006 au 30 septembre 2009

* Les catégories d'âges sont établies en respect de l'écart maximal de 36 mois tel que défini par le règlement de sécurité de Football Québec.

Football Québec est le seul mandataire habilité pour recevoir, évaluer et autoriser les demandes de dérogations.

ART. 3 PARTICIPATION HORS RÉSEAU SCOLAIRE

- 3.1 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.
- 3.2 Cette règle ne s'applique pas aux élèves/athlètes du niveau primaire et benjamin 1^{re} année.
- 3.3 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 ADMISSIBILITÉ ET CHEVAUCHEMENT

4.1 Chevauchement

- 4.1.1 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).
- 4.1.2 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.
- 4.1.3 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. Cependant, 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.

4.2 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 partie en cas de première offense et fera l'objet d'une évaluation du comité vigilance et éthique en cas de récidive ;
- c) le joueur concerné sera suspendu pour une partie.

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 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 **Benjamin :**

D3

Sont admissibles les élèves-athlètes d'âge de 1^{re} secondaire et de 2^e 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 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^{re} 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 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^e 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^e 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 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^e secondaire de 150 livres et plus.

5.5 **Cadet**

Dans la division 4, après la pesée officielle, tous les élèves-athlètes 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.

5.6 **Cadet à 9 joueurs printemps**

Dans la division 4, après la pesée officielle, tous les élèves-athlètes de 160 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.

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.

ART. 13 ARBITRAGE

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

13.2 Advenant l'absence d'un officiel, la partie doit 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

L'équipe hôte doit fournir les feuilles de pointage officielles et les alignements imprimés du S1, un chronomètre et veiller à ce que le pointage soit lisible.

ART. 15 OFFICIELS MINEURS

15.1 Les officiels mineurs sont sous la responsabilité de l'équipe hôte.

L'école qui reçoit doit fournir : deux chaîneurs, un marqueur d'essais, un chronométreur et un marqueur officiel. Ils doivent se présenter aux arbitres 30 minutes avant le début de la partie.

15.2 Responsabilité de l'équipe qui visite

L'équipe qui visite doit fournir : un chaîneur, un chronométreur adjoint.

15.3 Identification

Les officiels mineurs doivent 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. [Règlement 1, section 3 article 6](#) de la réglementation de Football Canada.

16.3 Il n'est 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

Une bannière locale est remise à l'équipe terminant en tête du classement de la saison régulière pour la division 3 et pour la division 4 niveau 1.

Une bannière régionale est remise à l'équipe championne du championnat régional scolaire pour la division 3 et pour la division 4 niveau 1.

Des médailles d'or et d'argent sont remises aux deux premières équipes lors du championnat régional scolaire pour la division 3 et pour la division 4 niveau 1.

ART. 19 CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE

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

ART. 20 RÈGLES SPÉCIALES - CATÉGORIE BENJAMIN D4

La partie se joue à 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 5.4) 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^e 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 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.

Toutefois, si le ballon demeure dans la zone de but, l'équipe en défensive choisit l'une des deux options suivantes :

- Prendre le ballon à sa ligne de 35 et accorder un point à l'équipe qui botte ;
- Prendre le ballon à sa ligne de 20, sans donner de point à 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.

Si le botté est manqué et que le ballon demeure sur la surface de jeu (entre les deux lignes de but), le ballon est repris par l'adversaire au dernier point de remise en jeu.

Si le botté est manqué et que le ballon sort des limites de la zone de but adverse (par les lignes de côté ou par la ligne de fond), un simple est automatiquement inscrit par l'équipe à l'offensive et l'équipe en défensive reprend le ballon à sa ligne de 35.

Toutefois, si le ballon demeure dans la zone de but, l'équipe en défensive choisit l'une des deux options suivantes :

- Prendre le ballon à sa ligne de 35 et accorder un point à l'équipe qui botte ;
- Prendre le ballon à sa ligne de 20, sans donner de point à l'équipe qui botte.

20.5 **Passé obligatoire dans les trois premiers essais**

Une passe doit être tentée dans un des 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 9.

21.1 Dimension du terrain

La dimension du terrain sera réduite à 50 verges de largeur, centré avec les poteaux de buts. 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 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 21.1 s'appliquent.

21.5 Nombre de joueurs

Au moment où le ballon est mis en jeu, au moins 5 joueurs de l'équipe offensive (3 joueurs de lignes et 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). Cette restriction de trois joueurs s'applique également à l'équipe défensive.

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.