



Règlements spécifiques 2025-2026

FOOTBALL



TABLE DES MATIÈRES

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ.....	5
ARTICLE 1 Règlements officiels	5
1.1 Règles de jeu	5
ARTICLE 2 Les parties.....	5
GÉNÉRALE	5
2.1 Irrégularité	5
2.2 Temps mort.....	5
2.3 Entraîneur en communication avec le banc	6
2.4 Manifestation d'équipe interdite	6
2.5 Uniformes.....	6
2.6 Durée de la pause à la mi-temps.....	6
2.7 Temps continu	6
2.8 Partie non complétée	7
2.9 Participation à une partie	7
2.10 Responsabilité de l'équipe locale	7
2.11 Responsabilité de l'équipe visiteuse.....	8
2.12 Terrain.....	8
2.13 Prolongation.....	8
2.14 « Knee down »	10
2.15 Protêt dans le cadre du calendrier régulier	10
2.16 Protêt dans le cadre des éliminatoires	11
2.17 Forfaits	11
FOOTBALL 12 JOUEURS	12
SPÉCIFIQUES BENJAMIN.....	12
2.18 Ballon	12
2.19 Durée	12
2.20 Nombre de joueurs.....	12
2.21 Unités spéciales.....	12
2.22 Entraîneurs.....	14
2.23 Limitations défensives	14
2.24 Limitations offensives	16
2.25 Passe obligatoire	17

RSEQ[®]

CANTONS-DE-L'EST

FOOTBALL

SPÉCIFIQUES BENJAMIN SANS PLAQUAGE	17
2.26 Règles de jeu supplémentaire pour le Football sans plaquage	17
SPÉCIFIQUES CADET	18
2.27 Ballon	19
2.28 Durée de jeu	19
2.29 Nombre de joueurs	19
2.30 Vidéo	19
SPÉCIFIQUES JUVÉNILE	21
2.31 Ballon	21
2.32 Durée de jeu	21
2.33 Nombre de joueurs	21
FOOTBALL À 9 JOUEURS	22
GÉNÉRALE	22
2.34 Dimension du terrain	22
2.35 Nombre de joueurs	22
2.36 Unités spéciales	23
SPÉCIFIQUE BENJAMIN	23
2.37 Ballon	23
2.38 Unités Spéciales	23
2.39 Entraîneurs	25
2.40 Limitations défensives	26
2.41 Limitations offensives	29
2.42 Passe obligatoire	30
SPÉCIFIQUE BENJAMIN SANS PLAQUAGE	30
2.43 Équipement	30
2.44 Bloc et contact physique	31
2.45 Nombre de joueurs	32
SPÉCIFIQUE CADET	32
2.46 Ballon	32
SPÉCIFIQUE JUVÉNILE	33
2.47 Ballon	33
2.48 Botté juvénile mineur	33
ARTICLE 3 Récompenses	34
3.1 Benjamin, Cadet & Juvénile	34

RSEQ[®]

CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL

FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE ET SÉRIES ÉLIMINATOIRES.....	35
ARTICLE 4 Calendrier	35
4.1 Confection du calendrier.....	35
4.2 Confirmation des horaires	35
ARTICLE 5 Format	36
5.1 FORMAT BENJAMIN AVEC ET SANS PLAQUAGE D3 et D4	36
5.2 FORMAT CADET ET JUVÉNILE D3 et D4.....	40
ARTICLE 6 Classement.....	43
6.1 Points au classement	43
6.2 Bris d'égalité	43
ÉTHIQUE SPORTIVE.....	44
ARTICLE 7 Point au classement	44
ARTICLE 8 Processus d'attribution des récompenses	44
8.1 Bris d'égalité	44



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

ARTICLE 1 Règlements officiels

1.1 Règles de jeu

- 1.1.1 Les règles de jeu sont celles approuvées par la Fédération de Football amateur du Québec (F.F.A.Q.). De plus, il y a utilisation de quatre essais pour 10 verges mais il n'y a plus d'obligation d'une verge entre les lignes offensives et défensives.
- 1.1.2 Tout joueur ayant signé un contrat avec une équipe civile ou tout joueur participant à une rencontre officielle avec une équipe collégiale à partir du 1^{er} août, perd son admissibilité pour le réseau scolaire y incluant l'accès aux séries éliminatoires et aux finales provinciales.
- 1.1.3 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règles de jeu de la Fédération sportive

ARTICLE 2 Les parties

GÉNÉRALE

2.1 Irrégularité

Toute irrégularité doit être signalée sur la feuille prévue à cet effet et attachée à chaque feuille de match ; elle doit être signée par l'entraîneur et contre signée par l'arbitre en chef ; elle doit, par la suite, être acheminée à la ligue dans les cinq jours suivant le match pour être retenue.

2.2 Temps mort

Chaque équipe a droit à deux (2) temps-morts par demie d'une durée d'une minute et il y a



un temps-mort automatique à trois minutes de la fin si une ou les deux équipes en font la demande. Un temps-mort technique par demi est possible dans le but d'avoir une explication de règlement.

2.3 Entraîneur en communication avec le banc

Toute personne agissant comme aide-entraîneur ou entraîneur, en communication avec le banc de son équipe, doit être sur un échafaud (lorsqu'il y en a).

2.4 Manifestation d'équipe interdite

Toute manifestation de victoire, à l'exception du cri d'équipe, est interdite au centre du terrain mais peut se faire dans la zone de but du côté du banc de son équipe.

2.5 Uniformes

2.5.1 Lorsque l'équipe dispose d'un costume foncé et d'un costume pâle, le costume pâle sera endossé par l'équipe visiteuse et le foncé sera endossé par l'équipe locale.

2.5.2 Les équipes ayant qu'un seul set de gilet, il doit y avoir entente entre les équipes. Le RSEQ-CE enverra un fichier indiquant les couleurs local et visiteur de chacune des équipes avant le début de la saison.

2.6 Durée de la pause à la mi-temps

La durée de la pause de la demie est de 25 minutes. Sauf s'il y a entente entre les entraîneurs-chefs.

2.7 Temps continu

À n'importe quel moment en deuxième demie, si l'écart de pointage est de 35 ou plus, le chronomètre ne sera plus arrêté sauf : blessure, une marque, un temps mort ou toute situation jugée nécessaire par l'arbitre en chef. De plus, à tout moment en deuxième demie, un entraîneur dont l'équipe tire de l'arrière pourra demander le temps continu. La décision de jouer en temps continu est irréversible.



2.8 Partie non complétée

Dans le cas d'un match déjà engagé mais non terminé, et qui doit être repris, les coûts seront partagés moitié-moitié entre les deux équipes impliquées.

2.9 Participation à une partie

Tout joueur est considéré comme ayant participé à un match lorsque son nom apparaît sur la feuille officielle d'alignement.

2.10 Responsabilité de l'équipe locale

2.10.1 Salle de changement pour équipes et officiels

Elle doit mettre à la disposition de l'équipe adverse et des officiels une salle d'habillage convenable et un local barré pour permettre d'y déposer des objets personnels, ceci au moins une heure avant l'heure prévue pour le match.

2.10.2 Présences des officiels mineurs

Elle doit assurer la présence des ressources suivantes. Le non-respect de cette règle entraîne une amende de 10.00\$ dollars par officiel mineur absent :

- Chaîneurs
- Marqueurs
- Chronométreurs

2.10.3 Matériel à fournir :

- Chronomètre
- Table pour officiels mineurs
- Feuille de pointage
- Feuille d'éthique sportive
- Serviettes pour essuyer le ballon
- Marqueurs d'essai
- Les bancs pour chaque équipe
- Une table pour chaque équipe
- Protecteurs pour les poteaux de buts
- Drapeau rouge
- Glace

2.10.4 Encadrement des spectateurs



Elle a la responsabilité de l'encadrement et du comportement des spectateurs partisans de son équipe. De plus elle délimite à cinq (5) verges de la ligne de côté par une corde ou par une ligne faite sur le terrain à la distance mentionnée.

2.10.5 Copie des règlements spécifiques

Elle doit placer à la disposition des arbitres une copie des règlements spécifiques de notre ligue dans leur vestiaire.

2.10.6 Échafaud

Si l'équipe locale bénéficie d'un échafaud, l'équipe visiteuse doit bénéficier du même avantage.

2.11 Responsabilité de l'équipe visiteuse

2.11.1 Dans la mesure du possible, l'équipe visiteuse doit se présenter au site de compétition au moins trente minutes avant l'heure prévue pour le début du match.

2.11.2 Elle a la possibilité d'avoir un vérificateur, présenté au début du match à l'arbitre, à la table des officiels mineurs durant le match mais doit s'assurer qu'aucune personne non autorisée ne sera proche des officiels mineurs (table des marqueurs et marqueurs d'essais). A cette table, outre le vérificateur de l'équipe visiteuse, on n'y trouvera que le marqueur et le chronométreur.

2.11.3 Elle a la responsabilité de l'encadrement et du comportement des spectateurs partisans de son équipe.

2.12 Terrain

Les rencontres se jouent sur le terrain de l'équipe hôte même si celui-ci n'est pas exactement conforme aux normes réglementaires selon la FFAQ. Les bancs des deux équipes doivent être placés du même côté du terrain, afin de faciliter le travail des chaîneurs.

2.13 Prolongation

Si le pointage à la fin du 4^e quart est égal, il y aura prolongation pour les catégories cadettes et juvéniles. En benjamin, en saison régulière, il n'y a pas de prolongation, la partie se termine

RSEQ[®]

CANTONS-DE-L'EST

FOOTBALL

nulle. Durant les séries éliminatoires, il y aura prolongation en benjamin. Pour une prolongation, le processus sera le suivant :

- On procédera par un tirage au sort pour déterminer qui a le choix d'aller le premier ou le deuxième à l'offensive. Ce choix sera fait par l'équipe visiteuse.
- Chaque équipe aura la possibilité de réaliser des séries de jeux offensifs consécutifs et de compter un touché en franchissant la ligne des buts ou en réussissant un placement.
- Le ballon sera placé sur la ligne de 35 verges de l'équipe défensive (toujours du même côté).
- Si l'équipe " A " ne se mérite pas un touché ou un placement parce qu'elle a épuisé son nombre d'essais pour gagner un premier essai ou pour compter un touché ou qu'elle a perdu le ballon à l'équipe défensive, l'équipe " B " mettra le ballon au jeu sur la ligne de 35 verges en direction de la zone des buts, et elle aura des séries de premiers essais consécutifs pour compter un touché ou réussir un placement.
- S'il se produit un revirement de situation ou l'équipe " B " retourne le ballon pour un touché, l'équipe " B " a gagné le match. Si l'équipe " B " ne compte pas sur le revirement, l'équipe " B " 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. Si l'équipe " A " met le ballon au jeu le premier et ne compte pas de touché ou ne réussit pas de placement, l'équipe " B " par la suite aura des séries de premiers essais consécutifs pour traverser la ligne des buts ou réussir un placement. Si l'équipe " B " compte un touché ou réussit un placement, le match est terminé et il n'y aura pas de tentative de transformation. Si l'équipe " B " ne compte pas, l'équipe " A " prend possession du ballon et celui-ci est placé sur la ligne de 35 verges pour des séries de premiers essais consécutifs.
- Chaque équipe aura un nombre égal de possession de ballon sur la ligne de 35 verges.
- Il ne sera pas permis de compter des points par le simple.
- Il n'y a pas de temps-mort.



2.14 « Knee down »

Sur un "knee down" protégé, les officiels vont s'approcher des lignes offensives et défensives, vont demander à la défensive de ne pas traverser la ligne de mêlée et vont arrêter le jeu immédiatement, même s'il y a mauvaise remise ou échappée. Il n'y aura pas de jeu; cela ne sert qu'à écouler le temps. Le "knee down" sera protégé sous cette condition: la différence de pointage sera supérieure à 8 points.

2.15 Protêt dans le cadre du calendrier régulier

- 2.16.1 L'arbitre du match doit être avisé durant le match qu'il va se terminer, mais sous protêt. L'avis du protêt devra être inscrit sur la feuille de match.
- 2.16.2 Un protêt peut être logé lorsqu'une ou plusieurs écoles croient avoir été victime d'un préjudice au cours d'une compétition sportive.
- 2.16.3 Le préjudice doit être causé par une infraction aux règlements du RSEQ-CE ou de la compétition, ou aux règles de jeu, ou par une irrégularité dans l'organisation d'une compétition.
- 2.16.4 Un protêt doit être écrit en trois (3) copies, la première pour le commissaire, la deuxième pour le responsable de rencontre et la troisième pour le représentant de l'autre école en cause.
S'il y a plus de deux (2) écoles en cause, on doit faire parvenir une copie au représentant des autres écoles.
- 2.16.5 Le protêt doit être déposé par écrit au responsable de la rencontre dans les deux (2) heures suivant la fin de la joute. Une facture de cinquante (50.00\$) dollars sera envoyé par le RSEQ-CE si le protêt est perdu cette somme est non remboursable.
- 2.16.6 La décision sera rendue par écrit par le ou la commissaire dans les plus brefs délais et sera transmise directement aux intéressées et à toutes les écoles impliquées dans cette discipline.



2.16 Protêt dans le cadre des éliminatoires

Un comité de protêt sera mis sur pied par l'école qui organise la ou les rencontres et devra comprendre trois des quatre personnes suivantes :

- a) le ou la responsable de la rencontre,
- b) l'assignateur ou son représentant,
- c) l'arbitre le plus expérimenté,
- d) le ou la commissaire.

2.17 Forfaits

2.17.1 Dans toute épreuve individuelle, l'athlète qui ne répond pas à l'appel sera déclaré forfait (sauf cas prévus aux règlements spécifiques).

2.17.2 Toute équipe qui ne se présente pas sur le terrain en tenue et/ou en nombre au moins quinze (15) minutes après l'heure fixée sera déclarée forfait. Une partie hors-concours ne pourra être jouée si la réglementation de sécurité de football Québec et la réglementation sur le nombre minimum de joueurs du RSEQ-CE n'est pas respectée.



FOOTBALL 12 JOUEURS

SPÉCIFIQUES BENJAMIN

2.18 Ballon

- 2.18.1 Les équipes doivent utiliser un ballon de format junior en caoutchouc ou en cuir, au gré de chaque unité offensive. Ils doivent être acceptés par l'officiel de la partie.
- 2.18.2 L'offensive rentre sur le jeu avec son ballon et doit sortir avec son ballon.
- 2.18.3 Toute équipe qui oublie de rentrer ou de sortir son ballon se voit appliquer une punition de cinq (5) verges pour avoir retardé la partie après un avertissement formel de l'arbitre.

2.19 Durée

La durée des matchs est de 4 x 12 minutes en temps chronométré.

2.20 Nombre de joueurs

- 2.20.1 Le nombre de joueurs inscrit sur la feuille d'alignement est illimité.
Sur la feuille d'alignement, il doit y apparaître : le nom du joueur ainsi que son numéro.
- 2.20.2 Le nombre de joueurs habillés par joute est illimité avec un minimum de 24 joueurs.

2.21 Unités spéciales

2.21.1 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.

2.21.2 Bottés de dégagements :

Lorsqu'une équipe décide faire un botté de dégagement, elle doit avertir l'adversaire et les officiels. Tous les joueurs offensifs et défensifs doivent quitter le terrain pour laisser place à l'équipe de botté (centre, botteur) et de retour de botté (2 retourneurs). Le botté doit s'exécuter selon les procédures suivantes :

RSEQ[®]

CANTONS-DE-L'EST

FOOTBALL

-
- 2.21.2.1 Le botté de dégagement est un jeu chronométré selon les règles, s'il y a lieu l'arbitre va repartir le temps lorsque l'équipe de botté sera prêt à s'exécuter. Cela permet à l'équipe qui veut écouter ses 20 secondes de le faire. (En cas de punition de trop de temps pour la remise en jeu, voir 2.22.2.5)
- 2.21.2.2 Avant la mise en jeu, le botteur doit se positionner à une distance minimale de 10 verges.
- 2.21.2.3 Longue remise effectuée dans les mains du botteur. Si le botteur est dans l'incapacité de récupérer le ballon devant lui, l'arbitre sifflera et repositionnera le ballon 20 verges plus loin à partir de la remise.
- 2.21.2.4 Le botteur ne peut pas effectuer son botté à moins de 5 verges du point de mise en jeu. Dans tous ces cas, le botté sera déclaré irrégulier. – voir 2.22.2.5
- 2.21.2.5 Irrégularité : s'il y a irrégularité, l'équipe doit reprendre le botté avec 5 verges de pénalité. En aucun temps l'équipe peut perdre le ballon à l'endroit de la ligne de mêlée.
- 2.21.2.6 L'adversaire reprend le ballon où celui-ci arrête de rouler ou à l'endroit où le retourneur l'arrête.
- 2.21.2.7 Si le retourneur attrape le ballon dans les airs, le ballon sera avancé de 5 verges.
- 2.21.2.8 Dans toutes situations où le ballon se rend derrière la ligne de 10 verges, même s'il sort du terrain, il doit minimalement être positionné à la ligne de 10 verges. Si le ballon est attrapé par le retourneur à l'intérieur de la ligne de 10 verges ou dans la zone de but, il sera placé à la ligne de 15 verges.
- 2.21.2.9 Au final, le déplacement du ballon est un minimum de 20 verges et un maximum de 35 verges. Il n'y a pas de point possible sur le botté de dégagement.

2.21.3 Converti

1 point : Converti à 3 joueurs, sans pression après un touché; exécution d'une durée de 5 secondes sans que le teneur quitte sa position. Botté à la ligne de mêlée (LDM) à 5 verges.



2 points : 12 joueurs de chaque côté, l'équipe à l'offensive doit tenter un touché.

Ligne de mêlée (LDM) à 10 verges.

2.21.4 Placement

Les bottées de placement sont 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 par l'équipe A, le ballon sera repris par l'équipe B à sa ligne de 45.

2.22 Entraîneurs

2.22.1 Nombre d'entraîneurs autorisés sur le terrain

Il est autorisé 2 entraîneurs maximum par équipe sur le terrain. Si un troisième entraîneur est sur le terrain, il reçoit un avertissement et à la deuxième fois il y a une punition de 10 verges pour avoir retardé le match.

2.22.2 Rôle des entraîneurs sur le terrain

Les entraîneurs ont le « privilège » d'avoir accès aux joueurs sur le terrain pour accélérer le jeu et corrigé si nécessaire. Ils doivent se situer à l'opposé de l'officiel, à 30 verges de la ligne de mêlé en défensive et à 15 verges de la ligne de mêlé en offensive. Lorsque la balle est à 5 verges du touché, les entraîneurs devront se placer dans le fond de la zone des buts. Ils n'ont pas à émettre de commentaire sur les appels des officiels. Ils ne peuvent plus parler lors de la cadence du Quart-arrière. Advenant le cas :

- 1^{ère} offense : Perte du privilège de l'entraîneur fautif pour la série.
- 2^{ième} offense : Perte du privilège de l'entraîneur fautif pour la partie.

2.22.3 Il est à noter que l'officiel peut, selon la gravité des paroles de l'entraîneur, expulsé un entraîneur sans aucun avertissement.

2.23 Limitations défensives

But



La limitation défensive a pour but de cibler et limiter aux joueurs de lignes défensifs identifiés à appliquer une pression sur le champ arrière et ainsi permettre le développement et la lecture des quart-arrières alors que celui-ci est dans sa pochette protectrice.

Pochette protectrice

La pochette offensive est la zone entre les bloqueurs (ailier rapproché s'il y'a lieu), la ligne de mêlée et jusqu'à la ligne des buts de l'offensive.

- 2.23.1.1 Aucun blitz n'est permis au moment où le quart-arrière est dans sa pochette protectrice. Seuls les joueurs de ligne défensifs identifiés peuvent appliquer de la pression.

Boîte défensive

- 2.23.1.2 Un maximum de 7 joueurs peut être présent dans la boîte défensive. La boîte défensive comprend l'addition des 4 joueurs de lignes positionnés en 3 points d'appui alignés au maximum avec l'épaule extérieur du dernier joueur offensif, ainsi que les secondeurs positionnés à 5 verges de la ligne de mêlée au moment de la remise.
- 2.23.1.3 Lorsque l'offensive utilise un ailier rapproché ou un « wing », il est permis d'ajouter un joueur de ligne ou un secondeur répondant aux conditions de positionnement.

(Exemple formation football à 12 joueurs)

Identification des joueurs de lignes défensifs

- 2.23.1.4 Les joueurs de lignes défensifs doivent être identifiés par un brassard autour du biceps du bras gauche.
- 2.23.1.5 S'il y a la présence d'un ailier rapproché : Le 5^{ième} joueur de ligne pourra s'identifier tout simplement en levant le bras et c'est sa responsabilité de s'assurer d'être bien vu des officiels avant la remise en jeu.



Maraudeur et demi-défensifs

2.23.2.1 Le maraudeur est obligatoire et doit être positionné à un minimum de 10 verges de la ligne de mêlée au moment de la remise en jeu. Tant qu'aux demi-défensifs la limite est placée à 5 verges.

Ligne des buts

2.23.2.2 Si la ligne des buts est à moindre distance que celle identifiée à l'article 2.23.1.2 et 2.23.2.1, les secondeurs, les demi-défensifs et le maraudeur pourront s'aligner au minimum à la ligne des buts.

Pénalité

L'infraction appelée pour tout manquement aux règles des limitations défensives est de 5 verges, essai repris ou accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé.

2.24 Limitations offensives

La limitation offensive a pour but de mettre l'emphase vers le développement des jeux aériens.

2.24.1.2 Un maximum de 9 joueurs, incluant le quart-arrière et un maximum de 2 porteurs de ballon, peuvent être présents dans la boîte offensive. Un seul ailier rapproché est permis. La boîte offensive comprend l'addition du quart-arrière, des joueurs de lignes, des porteurs de ballon, de l'ailier rapproché ainsi que des receveurs en mouvement (dans la boîte) au moment de la remise en jeu.

(Exemple formation football à 12 joueurs)

Pénalité

L'infraction appelée pour tout manquement aux règles des limitations offensives est de 5 verges, essai repris ou accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé.



2.25 Passe obligatoire

- Il doit y avoir une « passe avant » dans les 3 premiers jeux d'une série, sauf après l'avertissement des trois minutes à la fin de chaque demie. Cette règle est renouvelée à chacun des premiers essais réussis. L'offensive n'est pas obligée de tenter une passe lorsque qu'elle gagne son premier essai lors des 2 premiers jeux de la série. Cette règle ne s'applique pas lorsque la série d'essais débute à l'intérieur de la ligne de 20 verges (« redzone », entrant ou sortant).
- Passeur : La motion de la passe doit être faite au-dessus de son épaule. Le « shovel pass » n'est pas considéré comme un jeu de passe.
- Il doit y avoir une passe avant, complétée ou non, pour considérer un jeu de passe. Ex. : Le « sack du quart» n'est pas considéré comme un jeu de passe. Pour une passe soit considérée comme avant, elle doit être tentée au-delà de la ligne de mêlée.
- Pénalité : PDR, 5 verges, essais continus ou option de décliner l'infraction.
- Quatrième essai : S'il n'y a pas eu de passe tentée dans les 3 premiers jeux et, que l'équipe tente de gagner le premier jeu, elle doit le faire par la passe.

SPÉCIFIQUES BENJAMIN SANS PLAQUAGE

2.26 Règles de jeu supplémentaire pour le Football sans plaquage

2.26.1 Équipement

- 2.26.1.1 Chaque joueur doit porter la ceinture de marque Flag-a-Tag Sonic. Les fanions mesurent 2 x 17 po. (5cm x 43 cm). Ceux-ci doivent être de la même couleur, différente de la couleur de la culotte et accessible en tout temps. La ceinture doit être portée par-dessus le chandail à la hauteur de la taille et comporter trois (3) drapeaux : un sur chaque hanche et un derrière. Il ne doit pas y avoir de chandail par-dessus la ceinture.
- 2.26.1.2 Chaque joueur doit porter les trois (3) drapeaux qu'il soit en offensive ou défensive.
- 2.26.1.3 Un manquement aux règles 2.26.1.1 à 2.26.1.3 n'implique aucune sanction en verté de pénalité. Toutefois, le jeu est annulé et l'essai est repris à l'emplacement initial.



2.26.2 Le porteur de ballon

- 2.26.2.1 Sera considéré plaqué s'il perd sa ceinture ou un de ses drapeaux
- 2.26.2.2 Il lui est interdit de charger un opposant. Pénalité de 15 verges pour rudesse.

2.26.3 Utilisation des drapeaux

- 2.26.3.1 Lorsqu'un joueur réussit à saisir un drapeau au porteur de ballon, il doit s'arrêter immédiatement et lever le drapeau à bout de bras.
- 2.26.3.2 S'il saisit le drapeau d'un autre joueur ou fait un geste pour tromper les officiels, il sera pénalisé d'une conduite anti-sportive appliquée au point du ballon mort ou au point du ballon tenu si le jeu a été sifflé.

2.26.4 Bloc et contact physique

- 2.26.4.1 Aucun plaquage n'est permis. Pénalité de 15 verges pour rudesse.
- 2.26.4.2 Un joueur, dans une tentative évidente de retirer un drapeau au porteur de ballon, pourra entrer légèrement en contact avec le porteur, dans la région de la taille ou du torse seulement. Tout autre contact sera pénalisé de 15 verges comme une rudesse ou de 10 verges pour avoir retenu.
- 2.26.4.3 Seuls les blocs avec mains seront tolérés, autant pour les joueurs de ligne que pour les autres joueurs à terrain ouvert, pour protéger le porteur de ballon. Une poussée violente (charge) sera pénalisée de 15 verges comme une rudesse. La poussée hors-limite du terrain est autorisée.
- 2.26.4.4 La faufile du quart-arrière « Qb sneak » fait en remise direct avec un mouvement avant, avec ou sans feinte, entre ou à l'extérieur des deux gardes est interdite.
Pénalité : Perte essai



SPÉCIFIQUES CADET

2.27 Ballon

L'équipe locale fourni un des ballons suivants :

- Wilson F-3000
- TDY
- Baden SE-FX500Y (grosseur intermédiaire)
- Nike Vapor 2.0 (taille 8)
- Team Issue (taille 8)

Le ballon doit être en cuir ou composite selon les conditions météo. Ils doivent être acceptés par l'officiel de la partie. Les offensives et les botteurs des deux équipes doivent utiliser les ballons qui ont été proposés par l'équipe locale et acceptés par les officiels.

2.28 Durée de jeu

La durée d'une partie sera de quatre (4) quarts de douze (12) minutes chronométrées.

2.29 Nombre de joueurs

2.30.1 Le nombre de joueurs inscrit sur la feuille d'alignement est illimité.

2.30.2 Le nombre de joueurs habillés par joute est illimité avec un minimum de 24 joueurs.

2.30 Vidéo

2.30.1 L'équipe hôtesse de la partie doit filmer celle-ci avec une caméra numérique haute définition (HD) en gros plan et en plan rapproché de la zone des buts.

2.30.2 Dans le cas d'un calendrier avec un nombre d'équipes impaires, l'équipe qui détient le premier « bye » n'est pas tenue d'envoyer de vidéo.

2.30.3 En éliminatoires, toutes les équipes impliquées doivent échanger leurs enregistrements de la dernière partie dès que les adversaires sont connus.

2.30.4 Il est interdit de filmer une partie dans laquelle votre équipe n'est pas impliquée.



2.30.5 L'équipe hôtesse est tenue de filmer la partie et de le rendre le film disponible sur le serveur Hudl avant le lundi midi suivant la partie. Une amende sera émise aux équipes ne respectant pas cet échéancier.

2.30.6 L'entraîneur-chef est le premier responsable du respect des directives sur les enregistrements vidéo.

2.30.7 Tous les jeux doivent être enregistrés : offensives, défensives et unités spéciales. Si possible, une prise de vue du tableau indicateur doit être filmée au début de chaque séquence et après chaque jeu où le pointage de la partie est modifié. Tous les enregistrements doivent débuter au moins deux secondes avant la mise en jeu et se terminer deux secondes après le sifflet de l'arbitre.

2.30.8 Qualité des vidéos

2.30.8.1 Toutes les vidéos devront être visibles et utilisables

2.30.8.2 Tous les fichiers déposés sur le serveur Hudl devront respecter les consignes suivantes :

- Fichiers en haute définition (HD) ;
- Fusionner les deux angles ;
- Indiquer les O, D, K pour tous les jeux ;
- Indiquer la position sur le terrain pour tous les jeux ;
- Indiquer le trait hachuré pour tous les jeux;
- Indiquer l'essai et le nombre de verges à faire pour tous les jeux

2.30.8.3 Une amende (montant à déterminer) sera imposée à l'équipe dont la vidéo fait l'objet d'une plainte de la part d'une équipe directement touchée par la partie en cause. La plainte pourra porter sur le non-respect des articles 2.30.11, 2.30.7 et 2.30.8.2. Ces amendes seront émises par le RSEQ après vérification, par le commissaire de la ligue, de la vidéo faisant l'objet de la plainte.



-
- 2.30.9 L'enregistrement en plan d'ensemble (WIDE) doit saisir tous les élèves-athlètes sur le terrain lors de chaque jeu. L'opérateur qui enregistre la partie ne doit pas modifier le zoom en cours de jeu.
- 2.30.10 L'enregistrement en plan rapproché de la zone des buts (TIGHT) doit aussi saisir tous les jeux de la partie. L'angle du zoom doit pouvoir permettre de saisir la zone délimitée par environ deux verges à la droite et à la gauche des derniers « joueurs de ligne » (plaqueur ou ailier rapproché) et en profondeur, des « joueurs offensifs » du champ arrière aux « secondeurs » de la défensive.

SPÉCIFIQUES JUVÉNILE

2.31 Ballon

L'équipe locale fourni des ballons f-2000 ou Wilson CFL composite selon les conditions météo. Ils doivent être acceptés par l'officiel de la partie. Les offensives et les botteurs des deux équipes doivent utiliser les ballons qui ont été proposés par l'équipe locale et acceptés par les officiels.

2.32 Durée de jeu

La durée d'une partie sera de quatre (4) quarts de quinze (12) minutes chronométrées.

2.33 Nombre de joueurs

2.33.1 Le nombre de joueurs inscrit sur la feuille d'alignement est illimité.

2.33.2 Le nombre de joueurs habillés par joute est illimité avec un minimum de 24 joueurs.

FOOTBALL À 9 JOUEURS

GÉNÉRALE

2.34 Dimension du terrain

La dimension du terrain sera réduite à 50 verges de largeur au centre du terrain. C'est-à-dire à 25 verges de largeur à gauche du centre des poteaux des buts et 25 verges de largeur à droite du centre des poteaux des buts. Les h-marks doivent être alignés face aux deux poteaux latéraux des buts. (Largeur de 6 verges entre les deux h-marks).

Pour un terrain synthétique, des lignes artificielles au sol (tissu) d'une largeur de 2 pouces ou des plots placés aux 2,5 verges devront faire la longueur du terrain, comprenant la zone des buts.

Pour un terrain naturel, les lignes devront être lignées sur la longueur du terrain, comprenant la zone des buts.

2.34.1 *Position du ballon*

Les poteaux latéraux des buts représentent les h-marks. Le ballon sera déposé selon le résultat du jeu.

2.35 Nombre de joueurs

2.35.1 Le nombre de joueurs inscrit sur la feuille d'alignement est illimité.

Sur la feuille d'alignement, il doit y apparaître : le nom du joueur ainsi que son numéro.

2.35.2 Le nombre de joueurs habillés par joute est illimité avec un minimum de 16 joueurs.

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.



2.35.3 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 de chaque côté.

2.36 Unités spéciales

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.

SPÉCIFIQUE BENJAMIN

2.37 Ballon

2.37.1 Les équipes doivent utiliser un ballon de format junior en caoutchouc ou en cuir, au gré de chaque unité offensive. Ils doivent être acceptés par l'officiel de la partie.

2.37.2 L'offensive rentre sur le jeu avec son ballon et doit sortir avec son ballon.

2.37.3 Toute équipe qui oublie de rentrer ou de sortir son ballon se voit appliquer une punition de cinq (5) verges pour avoir retardé la partie après un avertissement formel de l'arbitre.

2.38 Unités spéciales

2.38.1 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.

2.38.2 Bottés de dégagements :

Lorsqu'une équipe décide faire un botté de dégagement, elle doit avertir l'adversaire et les officiels. Tous les joueurs offensifs et défensifs doivent quitter le terrain pour laisser place à l'équipe de botté (centre, botteur) et de retour de botté (2 retourneurs). Le botté doit s'exécuter selon les procédures suivantes :

RSEQ[®]

CANTONS-DE-L'EST

FOOTBALL

-
- 2.38.2.1 Le botté de dégagement est un jeu chronométré selon les règles, s'il y a lieu l'arbitre va repartir le temps lorsque l'équipe de botté sera prêt à s'exécuter. Cela permet à l'équipe qui veut écouter ses 20 secondes de le faire. (En cas de punition de trop de temps pour la remise en jeu, voir 2.38.2.5)
- 2.38.2.2 Avant la mise en jeu, le botteur doit se positionner à une distance minimale de 10 verges.
- 2.38.2.3 Longue remise effectuée dans les mains du botteur. Si le botteur est dans l'incapacité de récupérer le ballon devant lui, l'arbitre sifflera et repositionnera le ballon 20 verges plus loin à partir de la remise.
- 2.38.2.4 Le botteur ne peut pas effectuer son botté à moins de 5 verges du point de mise en jeu. Dans tous ces cas, le botté sera déclaré irrégulier. – voir 2.38.2.5
- 2.38.2.5 Irrégularité : s'il y a irrégularité, l'équipe doit reprendre le botté avec 5 verges de pénalité. En aucun temps l'équipe peut perdre le ballon à l'endroit de la ligne de mêlée.
- 2.38.2.6 L'adversaire reprend le ballon où celui-ci arrête de rouler ou à l'endroit où le retourneur l'arrête.
- 2.38.2.7 Si le retourneur attrape le ballon dans les airs, le ballon sera avancé de 5 verges.
- 2.38.2.8 Dans toutes situations où le ballon se rend derrière la ligne de 10 verges, même s'il sort du terrain, il doit minimalement être positionné à la ligne de 10 verges. Si le ballon est attrapé par le retourneur à l'intérieur de la ligne de 10 verges ou dans la zone de but, il sera placé à la ligne de 15 verges.
- 2.38.2.9 Au final, le déplacement du ballon est un minimum de 20 verges et un maximum de 35 verges. Il n'y a pas de point possible sur le botté de dégagement.

2.38.3 Converti

1 point : Converti à 3 joueurs, sans pression après un touché; exécution d'une durée de 5 secondes sans que le teneur quitte sa position. Botté à la ligne de mêlée (LDM) à 5 verges.



2 points : 9 joueurs de chaque côté, l'équipe à l'offensive doit tenter un touché.

Ligne de mêlée (LDM) à 10 verges.

2.38.4 Placement

Les bottées de placement sont 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 par l'équipe A, le ballon sera repris par l'équipe B à sa ligne de 45.

2.39 Entraîneurs

2.39.1 Nombre d'entraîneurs autorisés sur le terrain

Il est autorisé 2 entraîneurs maximum par équipe sur le terrain. Si un troisième entraîneur est sur le terrain, il reçoit un avertissement et à la deuxième fois il y a une punition de 10 verges pour avoir retardé le match.

2.39.2 Rôle des entraîneurs sur le terrain

Les entraîneurs ont le « privilège » d'avoir accès aux joueurs sur le terrain pour accélérer le jeu et corrigé si nécessaire. Ils doivent se situer à l'opposé de l'officiel, à 30 verges de la ligne de mêlé en défensive et à 15 verges de la ligne de mêlé en offensive. Lorsque la balle est à 5 verges du touché, les entraîneurs devront se placer dans le fond de la zone des buts. Ils n'ont pas à émettre de commentaire sur les appels des officiels. Ils ne peuvent plus parler lors de la cadence du Quart-arrière. Advenant le cas :

- 1^{ère} offense : Perte du privilège de l'entraîneur fautif pour la série.
- 2^{ième} offense : Perte du privilège de l'entraîneur fautif pour la partie.

2.39.3 Il est à noter que l'officiel peut, selon la gravité des paroles de l'entraîneur, expulsé un entraîneur sans aucun avertissement.

RSEQ[®]

CANTONS-DE-L'EST

FOOTBALL

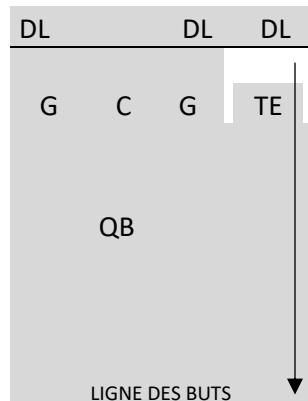
2.40 Limitations défensives

But

La limitation défensive a pour but de cibler et limiter aux joueurs de lignes défensifs identifiés à appliquer une pression sur le champ arrière et ainsi permettre le développement et la lecture des quart-arrières alors que celui-ci est dans sa pochette protectrice.

Pochette protectrice

La pochette offensive est la zone entre les deux bloqueurs (ailier rapproché s'il y a lieu), la ligne de mêlée et jusqu'à la ligne des buts de l'offensive.



2.40.1.1 Aucun blitz n'est permis au moment où le quart-arrière est dans sa pochette protectrice.
Seuls les joueurs de ligne défensifs identifiés peuvent appliquer de la pression.

Boîte défensive

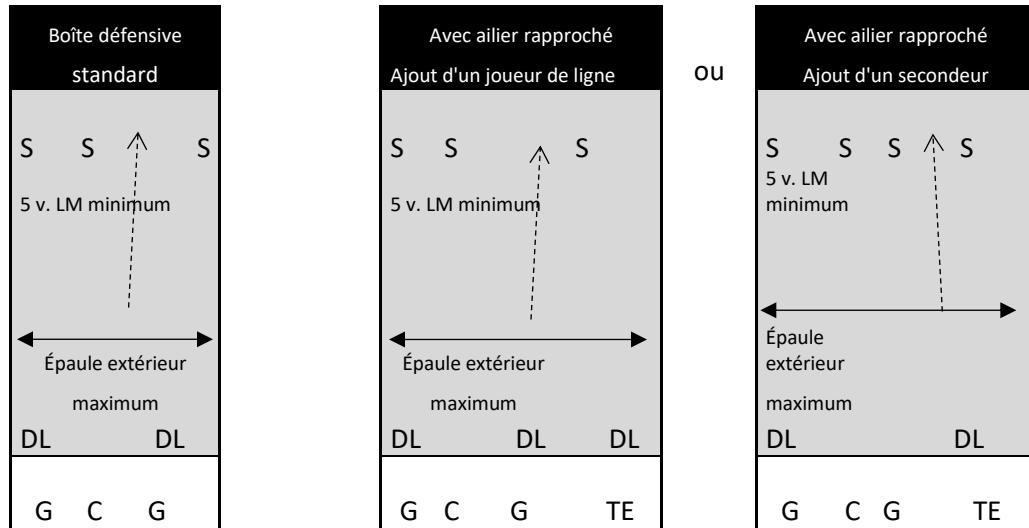
2.40.1.2 Un maximum de 5 joueurs peut être présent dans la boîte défensive. La boîte défensive comprend l'addition des 2 joueurs de lignes positionnés en 3 points d'appui alignés au

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL

maximum avec l'épaule extérieur du dernier joueur offensif, ainsi que les secondeurs positionnés à 5 verges de la ligne de mêlée au moment de la remise.

- 2.40.1.3** Lorsque l'offensive utilise un ailier rapproché ou un « wing », il est permis d'ajouter un joueur de ligne ou un secondeur répondant aux conditions de positionnement.



Identification des joueurs de lignes défensifs

- 2.40.1.4** Les joueurs de lignes défensifs doivent être identifiés par un brassard autour du biceps du bras gauche.
- 2.40.1.5** S'il y a la présence d'un ailier rapproché : Le 3^{ième} joueur de ligne pourra s'identifier tout simplement en levant le bras et c'est sa responsabilité de s'assurer d'être bien vu des officiels avant la remise en jeu.

Maraudeur et demi-défensifs



-
- 2.40.2.1 Le maraudeur est obligatoire et doit être positionné à un minimum de 10 verges de la ligne de mêlée au moment de la remise en jeu. Tant qu'aux demi-défensifs la limite est placée à 5 verges.

Ligne des buts

- 2.40.2.2 Si la ligne des buts est à moindre distance que celle identifiée à l'article 2.40.1.2 et 2.40.2.1, les secondeurs, les demi-défensifs et le maraudeur pourront s'aligner au minimum à la ligne des buts.

Pénalité

L'infraction appelée pour tout manquement aux règles des limitations défensives est de 5 verges, essai repris ou accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé.

RSEQ[®]

CANTONS-DE-L'EST

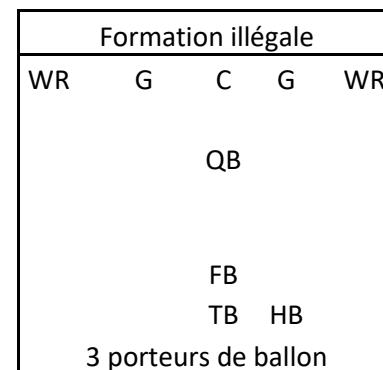
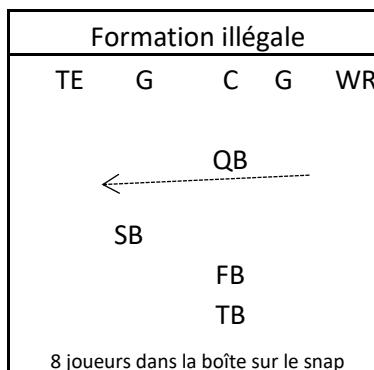
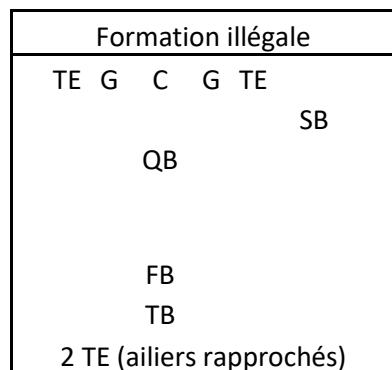
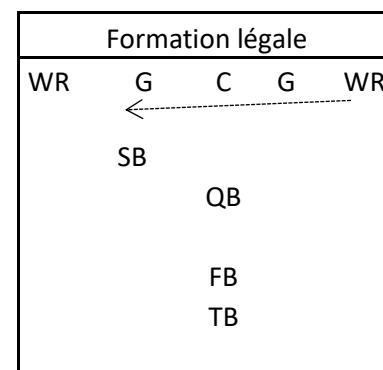
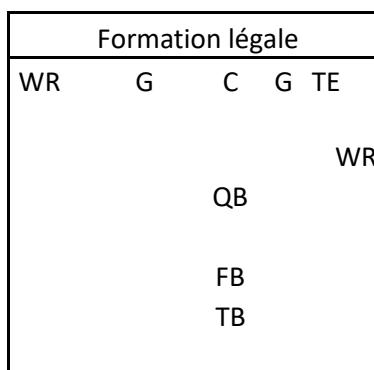
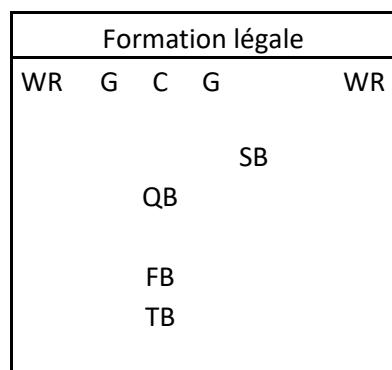
FOOTBALL

2.41 Limitations offensives

But

La limitation offensive a pour but de mettre l'emphase vers le développement des jeux aériens.

2.41.1.2 Un maximum de 7 joueurs, incluant le quart-arrière et un maximum de 2 porteurs de ballon, peuvent être présents dans la boîte offensive. Un seul ailier rapproché est permis. La boîte offensive comprend l'addition du quart-arrière, des joueurs de lignes, des porteurs de ballon, de l'ailier rapproché ainsi que des receveurs en mouvement (dans la boîte) au moment de la remise en jeu.





Pénalité

L'infraction appelée pour tout manquement aux règles des limitations offensives est de 5 verges, essai repris ou accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé.

2.42 Passe obligatoire

- Il doit y avoir une « passe avant » dans les 3 premiers jeux d'une série, sauf après l'avertissement des trois minutes à la fin de chaque demie. Cette règle est renouvelée à chacun des premiers essais réussis. L'offensive n'est pas obligée de tenter une passe lorsque qu'elle gagne son premier essai lors des 2 premiers jeux de la série. Cette règle ne s'applique pas lorsque la série d'essais débute à l'intérieur de la ligne de 20 verges (« redzone », entrant ou sortant).
- Passeur : La motion de la passe doit être faite au-dessus de son épaule. Le « shovel pass » n'est pas considéré comme un jeu de passe.
- Il doit y avoir une passe avant, complétée ou non, pour considérer un jeu de passe. Ex. : Le « sack du quart» n'est pas considéré comme un jeu de passe. Pour une passe soit considérée comme avant, elle doit être tentée au-delà de la ligne de mêlée.
- Pénalité : PDR, 5 verges, essais continus ou option de décliner l'infraction.
- Quatrième essai : S'il n'y a pas eu de passe tentée dans les 3 premiers jeux et, que l'équipe tente de gagner le premier jeu, elle doit le faire par la passe.

SPÉCIFIQUE BENJAMIN SANS PLAQUAGE

Règles de jeu supplémentaire pour le Football sans plaquage

2.43 Équipement

2.43.1.1 Chaque joueur doit porter la ceinture de marque Flag-a-Tag Sonic. Les fanions mesurent 2 x 17 po. (5cm x 43 cm). Ceux-ci doivent être de la même couleur, différente

RSEQ[®]

CANTONS-DE-L'EST

FOOTBALL

de la couleur de la culotte et accessible en tout temps. La ceinture doit être portée par-dessus le chandail à la hauteur de la taille et comporter trois (3) drapeaux : un sur chaque hanche et un derrière. Il ne doit pas y avoir de chandail par-dessus la ceinture.

- 2.43.1.2 Chaque joueur doit porter les trois (3) drapeaux qu'il soit en offensive ou défensive.
- 2.43.1.3 Un manquement aux règles 2.43.1.1 à 2.43.1.3 n'implique aucune sanction en verge de pénalité. Toutefois, le jeu est annulé et l'essai repris à l'emplacement initial.

2.43.2 Le porteur de ballon

- 2.43.2.1 Sera considéré plaqué s'il perd sa ceinture ou un de ses drapeaux
- 2.43.2.2 Il lui est interdit de charger un opposant. Pénalité de 15 verges pour rudesse.

2.43.3 Utilisation des drapeaux

- 2.43.3.1 Lorsqu'un joueur réussit à saisir un drapeau au porteur de ballon, il doit s'arrêter immédiatement et lever le drapeau à bout de bras.
- 2.43.3.2 S'il saisit le drapeau d'un autre joueur ou fait un geste pour tromper les officiels, il sera pénalisé d'une conduite anti-sportive appliquée au point du ballon mort ou au point du ballon tenu si le jeu a été sifflé.

2.44 Bloc et contact physique

- 2.44.4.1 Aucun plaquage n'est permis. Pénalité de 15 verges pour rudesse.
- 2.44.4.2 Un joueur, dans une tentative évidente de retirer un drapeau au porteur de ballon, pourra entrer légèrement en contact avec le porteur, dans la région de la taille ou du torse seulement. Tout autre contact sera pénalisé de 15 verges comme une rudesse ou de 10 verges pour avoir retenu.
- 2.44.4.3 Seuls les blocs avec mains seront tolérés, autant pour les joueurs de ligne que pour les autres joueurs à terrain ouvert, pour protéger le porteur de ballon. Une poussée violente (charge) sera pénalisée de 15 verges comme une rudesse. La poussée hors-limite du



terrain est autorisée.

- 2.44.4.4** La faufile du quart-arrière « Qb sneak » fait en remise direct avec un mouvement avant, avec ou sans feinte, entre ou à l'extérieur des deux gardes est interdite.
Pénalité : Perte essai

2.45 Nombre de joueurs

Le nombre de joueurs habillés par joute est illimité avec un minimum de 12 joueurs. Si une équipe ne peut habiller 12 joueurs au début de la partie, la joute a lieu 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 de chaque côté.

SPÉCIFIQUE CADET

2.46 Ballon

L'équipe locale fourni des ballons Wilson F-3000 ou TDY ou Baden SE-FX500Y (grosseur intermédiaire) en cuir ou composite selon les conditions météo. Ils doivent être acceptés par



l'officiel de la partie. Les offensives et les botteurs des deux équipes doivent utiliser les ballons qui ont été proposés par l'équipe locale et acceptés par les officiels.

SPÉCIFIQUE JUVÉNILE

2.47 Ballon

L'équipe locale fourni des ballons f-2000 ou Wilson CFL composite selon les conditions météo. Ils doivent être acceptés par l'officiel de la partie. Les offensives et les botteurs des deux équipes doivent utiliser les ballons qui ont été proposés par l'équipe locale et acceptés par les officiels.

2.48 Botté en juvénile mineur

Le début de chaque demie commence par une possession à la ligne de 35.

Du premier au troisième quart :

Après un touché, la reprise du jeu se fera à la ligne de 35.

À la suite d'un changement de pointage :

- Touché : Reprise du ballon par l'équipe adverse à sa ligne de 35
- Placement réussi : reprise du ballon par l'équipe adverse à sa ligne de 35
- Simple : reprise du ballon par l'équipe adverse à sa ligne de 35
- Touché de sureté : reprise du ballon par l'équipe qui réalise le touché de sureté à sa ligne de 35

Au quatrième quart seulement



-
- Touché suivi du converti : l'équipe qui marque le touché peut redonner le ballon à leur adversaire qui débutera par un 1er essai et 10 verges à leur 35 ou pourra demander d'avoir un quatrième essai et 15 verges* à franchir à sa ligne de 35
 - Placement : l'équipe qui se fait marquer des points peut prendre possession du ballon à son 35 pour un 1er essai et 10 verges ou redonner possession du ballon à l'équipe adverse pour un 4e essai et 15 verges* de leur 35
 - Touché de sûreté : L'équipe qui marque des points peut prendre possession du ballon à son 35 pour un 1er essai et 10 verges ou redonner possession du ballon à l'équipe adverse pour un 4e essai et 15 verges* de leur 35

* Sur la remise en jeu 4e et 15 verges, aucun botté possible. Sanction : perte de l'essai, reprise au point de mise en jeu.

* Si l'équipe ne réussit pas à franchir les 15 verges, il y aura perte de ballon au point ballon mort. Le ballon sera remis à l'équipe adverse pour un 1er essai et 10 verges à franchir.

* Si l'équipe réussit à franchir les 15 verges, il y aura poursuite des essais avec un 1er essai et 10 verges

* N.B. Il n'est pas possible de demander un 4e essai et 15 verges à la ligne de 35 lorsque la partie est en temps continu.

ARTICLE 3 Récompenses

3.1 Benjamin, Cadet & Juvénile

- Une bannière de champion de la saison
- Une bannière de champion des séries
- Une bannière d'éthique sportive sera remise à l'équipe méritoire
- Médailles or et argent aux finalistes



FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE ET SÉRIES ÉLIMINATOIRES

ARTICLE 4 Calendrier

4.1 Confection du calendrier

La confection du calendrier sera réalisée par le commissaire et deux représentants des écoles participantes en football. Ces deux représentants seront désignés par la commission sectorielle secondaire au mois de janvier. Pour les formats à 9 équipes et plus, lors des parties aléatoires, on additionne les classements des deux dernières saisons pour faire un classement. Dans la mesure du possible, les équipes plus hauts classés évitent d'affronter les équipes du bas de classement. Également, dans la mesure du possible, il y aura une alternance de transport entre les équipes qui s'étaient affrontés la saison précédente.

4.2 Confirmation des horaires

La réunion de planification servira à confirmer les horaires. Les changements mineurs (changement d'heure, d'endroit ou de jour sans incidence sur le reste des autres matchs) seront les seuls changements autorisés sur place. Au sortir de la réunion, l'horaire du calendrier sera donc officiel et tout changement demandé par la suite seront sanctionnés.

4.3 Parties séries éliminatoires

- 4.3.1 Pour la planification des matchs éliminatoires, il doit obligatoirement y avoir minimalement 4 jours complet de repos avant de pouvoir mettre à l'horaire une partie éliminatoire.
- 4.3.2 Le match doit être joué entre le vendredi 19h et le dimanche 19h inclusivement. L'équipe hôte, déterminé par le classement, peut choisir le moment du match en respectant le délai de repos, et en considérant les demandes de l'adversaire concernant l'heure de la partie en lien avec le transport et la présence en classe des élèves.



Si les deux équipes sont en accord, la partie peut être joué à l'extérieur de la plage horaire du vendredi 19h au dimanche 19h.

ARTICLE 5 Format

5.1 FORMAT BENJAMIN AVEC ET SANS PLAQUAGE D3 et D4

La première fin de semaine de la saison sera sous la forme d'un jamboree, c'est-à-dire plusieurs courtes parties lors d'une même journée. Suite à ce jamboree, chaque équipe devra s'inscrire dans la catégorie D3 ou D4. La deuxième fin de semaine sera également un jamboree entre les équipes de la même division.

Les parties seront :

- 25 minutes avec le temps en continuant
- Sur demi-terrain
- Avec des séries de 10 jeux offensifs à partir du 35 verges en alternance entre les deux équipes qui s'affrontent
- Sans point au classement
- Tout dépendant du nombre d'équipe dans la ligue, chaque équipe disputera un minimum de 4 parties lors de cette journée.

Les jamborees à 3 équipes lors de la saison ou finale de consolation se jouent sur terrain complet

Nombre d'équipes	Canevas saison régulière	Nombre de matchs	Nombre de semaines
4	2 jamborees. 3 parties + 2 aléatoires	2 Jamborees + 5 parties	7
5	2 jamborees. 4 parties + 1 bye (possibilité partie inter-division si fonctionne avec autre division (D3,D4) à chiffre impair)	2 Jamborees + 4 parties	7

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL

6	2 jamborees. 5 parties	2 Jamborees + 5 parties	7
7	2 jamborees 4 équipes avec 4 parties et un bye (possibilité partie inter-division si fonctionne avec autre division (D3, D4) à chiffre impair) 3 équipes avec 4 parties et un jamboree à 3 équipes	2 Jamborees + 4 parties	7
8	2 jamborees. 2 sections : 3 parties contre ta section + 2 parties aléatoires vs l'autre section	2 Jamborees + 5 parties	7
9	2 jamborees. 3 équipes avec 4 parties et un bye (possibilité partie inter-division si fonctionne avec autre division (D3, D4) à chiffre impair) 6 équipes avec 4 parties et un jamboree à 3 équipes	2 Jamborees + 4 parties	7
10	2 jamborees. 2 sections. 4 parties vs équipe ta section + 1 partie aléatoire vs l'autre section	2 Jamborees + 5 parties	7
11	2 jamborees. 2 équipes à 4 parties et un bye 9 équipes à 4 parties et un jamboree à 3 équipes (sem 2,3,4)	2 jamborees + 4 parties	7
12	2 jamborees 2 sections. 5 parties vs équipe de ta section	2 jamborees + 5 parties	7

Nombre d'équipes	Canevas Séries Éliminatoires	Nombre de matchs	Nombres de semaines
4	<u>Demi-finales :</u> - Position 4 vs Position 1	2	2

RSEQ[®]

CANTONS-DE-L'EST

FOOTBALL

	<ul style="list-style-type: none"> - Position 3 vs Position 2 <p>Finale</p>		
5	<p>Demi-finales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Position 4 vs Position 1 - Position 3 vs Position 2 <p>Finale</p>	2	2
6	<p>Consolation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partie 6 vs 5 <p>Pour les équipes en parties de consolation, il n'y a pas de pénalité en cas d'absence annoncée.</p> <p>Demi-finales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Position 4 vs Position 1 - Position 3 vs Position 2 <p>Finale</p>	2	2
7	<p>Consolation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formule tournoi (jamboree) à 3 équipes pour les positions 5,6,7 <p>Pour les équipes en parties de consolation, il n'y a pas de pénalité en cas d'absence annoncée.</p> <p>Demi-finales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Position 4 vs Position 1 - Position 3 vs Position 2 <p>Finale</p>	2	2
8	<p>Consolation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Position 3A vs Position 3B - Position 4A vs Position 4B <p>Pour les équipes en parties de consolation, il n'y a pas de pénalité en cas d'absence annoncée.</p> <p>Demi-finales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Position 2B vs Position 1A - Position 2A vs Position 1B <p>Finale (le plus points de points au classement est établi receveur)</p>	2	2
9	<p>Consolation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Position 6 vs Position 5 - Formule tournoi (jamboree) à 3 équipes pour les positions 7,8,9 <p>Pour les équipes en parties de consolation, il n'y a pas de pénalité en cas d'absence annoncée.</p>	2	2

RSEQ[®]

CANTONS-DE-L'EST

FOOTBALL

	<p><u>Demi-finales :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Position 4 vs Position 1 - Position 3 vs Position 2 <p>Finale</p>		
10	<p><u>Consolation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Position 3A vs Position 3B - Position 4A vs Position 4B - Position 5A vs Position 5B <p>Pour les équipes en parties de consolation, il n'y a pas de pénalité en cas d'absence annoncée.</p> <p><u>Demi-finales :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Position 2B vs Position 1A - Position 2A vs Position 1B <p>Finale (le plus points de points au classement est établi receveur)</p>	2	2
11	<p><u>Consolation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Position 6 vs Position 5 - Position 8 vs Position 7 - Formule tournoi (jamboree) à 3 équipes pour les positions 9,10,11 <p>Pour les équipes en parties de consolation, il n'y a pas de pénalité en cas d'absence annoncée.</p> <p><u>Demi-finales :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Position 4 vs Position 1 - Position 3 vs Position 2 <p>Finale</p>	2	2
12	<p><u>Consolation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Position 3A vs Position 3B - Position 4A vs Position 4B - Position 5A vs Position 5B - Position 6 A vs Position 6B <p>Pour les équipes en parties de consolation, il n'y a pas de pénalité en cas d'absence annoncée.</p> <p><u>Demi-finales :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Position 2B vs Position 1A - Position 2A vs Position 1B <p>Finale (le plus points de points au classement est établi receveur)</p>	2	2

RSEQ[®]

CANTONS-DE-L'EST

FOOTBALL

5.2 FORMAT CADET ET JUVÉNILE D3 et D4

À noter que les sections seront réalisées de la façon suivante :

- Le classement sera prédéterminé par l'évaluation des équipes
- Les équipes seront placées en serpentin

2 sections	
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	

4 sections			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

Nombre d'équipes	Canevas Saison Régulière	Nombre de matchs	Nombre de semaines
4	Une section, Home and home	6	6
5	Une section, un match contre chaque équipe + deux matchs aléatoires	6	8
6	Deux sections, home and home dans la section + un match contre les équipes de l'autre section	7	7
7	Une section, un match contre chaque équipe	6	7
8	Une section, un match contre chaque équipe	7	7
9	Une section, un match contre chaque équipe	8	9
10	Une section, un match contre chaque équipe sauf une équipe	8	8
11	Une section, un match contre chaque équipe sauf 3 équipes	7	9
12	4 sections, home and home dans la section + un match contre les équipes d'une autre section	7	7

RSEQ[®]

CANTONS-DE-L'EST

FOOTBALL

Nombre d'équipes	Canevas Séries Éliminatoires	Nombres de semaines
4	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ 4 vs 1○ 3 vs 2 Finale	2
5	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ 4 vs 1○ 3 vs 2 Finale	2
6	Quart de finale : QF1 : 3 ^{ième} section A vs 2 ^{ième} section B QF2 : 3 ^{ième} section B vs 2 ^{ième} section A Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ Gagnant QF1 vs 1^{er} section A○ Gagnant QF2 vs 1^{er} section B Finale : Gagnant DF vs Gagnant DF (le plus points de points au classement est établi receveur)	3
7	Quart de finales : <ul style="list-style-type: none">○ (1) Position 6 vs Position 3○ (2) Position 5 vs Position 4 Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ Gagnant DF mieux classé au classement vs Position 2○ Gagnant DF moins classé au classement vs Position 1 Finale	3
8	Quart de finales : <ul style="list-style-type: none">○ (1) Position 6 vs Position 3○ (2) Position 5 vs Position 4 Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ Gagnant DF mieux classé au classement vs Position 2○ Gagnant DF moins classé au classement vs Position 1 Finale	3

RSEQ[®]

CANTONS-DE-L'EST

FOOTBALL

9	<p>Demi-finale :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Position 4 vs Position 1 <input type="radio"/> Position 3 vs Position 2 <p>Finale</p>	2
10	<p>Demi-finale :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Position 4 vs Position 1 <input type="radio"/> Position 3 vs Position 2 <p>Finale</p>	2
11	<p>Demi-finale :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Position 4 vs Position 1 <input type="radio"/> Position 3 vs Position 2 <p>Finale</p>	2
12	<p>Quart de Finale; à noter que les sections qui se rencontrent en demi-finale n'ont pas joué un contre l'autre au courant de la saison) :</p> <p>1/4 Finale 1/2 Finale Finale</p> <p>Champion régional</p>	3



ARTICLE 6 Classement

6.1 Points au classement

Sports	Nombre de points			
	Victoire	Défaite	Nulle	Éthique sportive
Football	3	0	1 (en benjamin)	2

6.2 Bris d'égalité

Advenant une égalité entre deux ou plusieurs équipes, le départage des équipes à la fin de la saison régulière se fait comme suit jusqu'à ce que l'égalité soit brisée :

- a. Matchs gagnés entre les équipes impliquées, en considérant que dès qu'il y a un forfait les points rattachés à cette équipe et à ses adversaires sont éliminés.
- b. Le moins de points contre dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées.
- c. Le moins de points contre dans tous les matchs disputés durant la saison.
- d. Les points contre déduits des points pour dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées
- e. Les points pour divisés par les points contre dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées.
- f. Les points contre déduits des points pour dans tous les matchs disputés durant la



saison

- g. Les points pour divisés par les points contre dans tous les matchs disputés durant la saison.

ÉTHIQUE SPORTIVE

ARTICLE 7 Point au classement

Le pointage actuel de la feuille d'éthique rempli par les officiels est sur 20 points. Voici la grille de gradation pour les points d'éthique ajouté au classement officiel.

Points éthiques retirés par les officiels		0 à 2	3 à 5	6 à 20
Points éthiques ajoutés au classement		+2	+1	0

Évènement majeur qui entraîne directement la perte d'un (1) point d'éthique ajouté au classement :

- Rudesse excessive d'un joueur
- 5 rudesses cumulées
- Conduite antisportive de l'entraîneur
- 2^{ième} conduite antisportive du joueur
- Expulsion (joueur et entraîneur)

ARTICLE 8 Processus d'attribution des récompenses

8.1 Bris d'égalité

- 8.1.1 Pour fin de bris d'égalité en points d'éthique sportive, le commissaire donnera un point fictif pour chaque feuille de partie remis selon la procédure dans les directives administratives Article 4. L'équipe qui a le plus de points fictifs, emporte la récompense.



-
- 8.1.2 Si l'égalité persiste après l'application du règlement spécifique 9.1.1, toutes les organisations seront appelées à voter par courriel quelques jours avant la réunion d'évaluation. Une école ne peut pas voter pour elle-même.