

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ®

OUTAOUAIS

Football

2023-2024

Rouge : **Modifications**

Vert : **Football atome**

Modifié le 22 juin 2023

Table des matières

Article 1	Catégories d'âge	3
Article 2	Composition d'une équipe	4
Article 3	Enregistrement des joueurs à la ligue	5
Article 4	Ajouts de joueurs (nouveaux joueurs)	5
Article 5	Formation des ligues régionales - Cadet et juvénile	5
Article 6	Saison régulière – saison d'automne	5
Article 7	Ballons officiels et uniformes	6
Article 8	Déroulement des parties	7
Article 9	Terrain	12
Article 10	Responsabilités de l'équipe hôte	13
Article 11	Secouristes	14
Article 12	Temps mort	14
Article 13	Écart	14
Article 14	Éthique sportive	14
Article 15	Classement des équipes	16
Article 16	Championnat régional	17
Article 17	Fusillade	17
Article 18	Football à 9	18
Article 19	Récompenses – Cadet et juvénile	19
Article 20	Championnat provincial	19
Article 21	Règlements	19
Article 22	Inscription	19
Article 23	HUDL	20
Article 24	Analyse vidéo	20

Document complémentaire important à lire : réglementation administrative 2023-2024

ARTICLE 1. CATÉGORIES D'ÂGE

1.1 Les catégories d'âges sont celles décrétées par le RSEQ provincial pour l'année en cours.

Saison printemps 2022

ATOME	1 ^{er} octobre 2010 au 30 septembre 2012 <i>(Accès du primaire pour la 6^e année uniquement - voir Article 1.6)</i>
--------------	---

Saison automne 2021

BENJAMIN	1 ^{er} octobre 2009 au 30 septembre 2011
CADET	1 ^{er} octobre 2008 au 30 septembre 2011
JUVÉNILE	1 ^{er} octobre 2006 au 30 septembre 2008
	J6 : 1 ^{er} octobre 2005 au 30 septembre 2006

- 1.2 La définition de la catégorie d'âge précise les limites d'âge et tient compte des facteurs de surclassement acceptés spécifiquement en football. Aucune dérogation à ces limites n'est acceptée.
- 1.3 Le nombre d'élèves-athlètes « J6 », nés entre le 1^{er} octobre 2005 et le 30 septembre 2006 et enregistré à la ligue est illimité.
- 1.4 Le nombre d'élèves-athlètes « J6 », nés entre le 1^{er} octobre 2005 et le 30 septembre 2006 est limité à quatre (4) sur le terrain en même temps. Les athlètes « J6 » seront identifiés par un autocollant sur leur casque.
- 1.5 Tous les joueurs « J6 » devront se présenter à la table des marqueurs avant le début du match pour identification.
- 1.6 Le joueur du primaire doit à la fois respecter les deux conditions pour être éligible.
- 1.6.1 Respecter les dates de la catégorie d'âge ;
- 1.6.2 Et être un élève en 6^e année primaire.

ARTICLE 2. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

2.1 Les équipes de chaque établissement d'enseignement seront formées ainsi :

Catégories	Min.	Max	Pour débiter une partie
Atome Benjamin	10	20	8
Cadet D3	21	60	21
Cadet D4	18	60	18
Juvenile D3	21	60	21
Juvenile D4	18	60	18
Cadet et Juvenile a 9	15	27	15

2.1.1 Pour débiter la partie, le minimum de joueurs en uniforme et aptes à jouer est requis pour débiter tous les matchs sans quoi l'équipe perd ses matchs par défaut.

2.1.2 Pour le Cadet et Juvenile 9 contre 9. Si le RSEQ Outaouais n'est pas en mesure d'offrir une ligue de football à 12 et que les équipes voulant jouer à 12 ne peuvent pas non plus rejoindre une autre ligue d'une autre région, le nombre maximum de joueurs dans une équipe passera à 60.

2.2 Participation hors réseau:

2.2.1 Tout contrat, que ce soit dans le réseau scolaire ou le réseau civil, signé le 1er août ou postérieurement à cette date, doit être respecté. Conséquemment, tout joueur ayant signé un contrat du réseau civil (collégial, junior, midget, bantam, pee-wee, atome, etc.) à cette date ou postérieurement à cette date ne pourra évoluer dans les ligues scolaires pour l'année en cours. Cette règle ne s'applique pas aux élèves/athlètes évoluant dans toute ligue de printemps du RSEQ Outaouais (atome) entre le 1er avril et le 30 juin de la même année.

2.2.2 **Football Cadet et Juvenile** : Pour qu'une ligue soit mise en place, il doit y avoir un **minimum de 5 équipes** dans la même catégorie d'âge. Le RSEQ Outaouais se réserve le droit d'autoriser une ligue ou autre formule à moins de 5 équipes si ce n'est pas possible pour les équipes de se joindre avec une autre région.

ARTICLE 3. ENREGISTREMENT DES JOUEURS À LA LIGUE

- 3.1** Référez-vous à l'article 2 - **ADMISSIBILITÉ DE L'ÉLÈVE** de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

Le nombre minimal de joueurs de l'équipe doit être enregistré 48 heures et plus avant la première partie de la saison régulière sur le site de S1 (amende administrative). Les numéros de chandails doivent être également enregistrés aux bons joueurs.

ARTICLE 4. AJOUTS DE JOUEURS (NOUVEAUX JOUEURS)

4.1 Saison d'automne :

Date limite : Le 30 septembre de chaque année pour l'automne. Les articles 2, 6, 7 et 16 de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais s'appliquent.

Pour les ajouts de joueurs en cours de saison, l'enregistrement des joueurs à la ligue doit se faire avant la partie de leur calendrier de la saison régulière (le joueur peut jouer et doit être identifié avec sa date de naissance sur la feuille d'alignement : amende administrative).

4.2 Saison de printemps (atome):

Date limite : 48h avant le premier jamboree de la saison pour le printemps 2024. Les articles 2, 6, 7 et 16 de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais s'appliquent.

ARTICLE 5. FORMATION DES LIGUES RÉGIONALES – CADET ET JUVÉNILE

- 5.1** Lors de l'inscription des équipes sur S1, les institutions devront inscrire leur équipe en division 3 ou en division 4.
- 5.2** Le nombre de division par catégorie sera décidé dans l'objectif d'obtenir la meilleure parité de calibre possible entre les équipes.
- 5.3** Le choix du nombre d'équipes par division sera déterminé par le RSEQ, en collaboration avec les délégués sportifs des institutions. La décision finale revient au RSEQ.

ARTICLE 6. SAISON RÉGULIÈRE – SAISON D'AUTOMNE

6.1 La STRUCTURE DE LA LIGUE régionale dépendra :

- 6.1.1** Du nombre d'équipes dans chaque division ;
- 6.1.2** Du nombre de semaines disponibles pour les matchs de saison incluant les matchs éliminatoires et championnat régional ou pour tout autre raison justifiée ;

6.1.3 Chaque équipe doit avoir un minimum de 4 jours de repos entre les parties, peu importe la catégorie. Si ce n'est pas le cas, les animateurs sportifs et la direction de l'école doivent signer et donner leur accord. Les parties qui ont débuté et qui doivent être reportées en raison de conditions météorologiques ou de circonstances imprévues peuvent être reprogrammées avec un minimum de 2 jours complet entre les deux. *Si la partie #1 est jouée le mardi, la suivante peut être le vendredi.

6.1.4 La date du championnat régional scolaire D3 sera déterminée indépendamment du championnat Interrégional.

6.2 DIVISIONS:

6.2.1 Division 3 :

6.2.1.1 En division 3, le nombre de matchs en saison régulière est d'un minimum de 6 et d'un maximum de 8.

6.2.1.2 Le début de la saison régulière sera en fonction de la structure de la ligue et elle pourra débuter dès le premier le vendredi après le début de l'année scolaire.

6.2.2 Division 4 :

6.2.2.1 En division 4, le nombre de matchs en saison régulière est d'un minimum de 6 et d'un maximum de 8.

6.2.2.2 Le début de la saison régulière sera en fonction de la structure de la ligue et pourra débuter dès le 2e vendredi après le début de l'année scolaire.

6.3 Football Atome et Benjamin La structure de la ligue régionale dépendra du nombre d'équipes inscrites dans une division précise. Ainsi :

6.3.1 Les équipes Atome participeront à 3 jamborees au printemps et 4 jamborees à l'automne pour les benjamins. Les 3 jamborees au printemps seront sans classement. Les 4 jamborees à l'automne seront avec classement. Le premier jamboree d'automne sera le 3^e samedi de septembre.

6.3.1.1 Chaque jamboree sera sous le même format, c'est-à-dire 4 demi- matchs par équipe (2 demi-matches à la défense et 2 demi-matches à l'offense)

ARTICLE 7. BALLONS OFFICIELS ET UNIFORMES

Catégories	Grosueur
Atome	TDJ (6) ou TDY (7)
Benjamin	TDJ (6) ou TDY (7)
Cadet	TDY (7)
Juvenile	9

7.1 Chaque équipe doit faire approuver et soumettre aux officiels ses 2 ballons réglementaires identiques qu'il souhaite utiliser pour la rencontre. À défaut de ballons fournis par les visiteurs, les deux ballons soumis par l'équipe locale seront les seuls utilisés pour la rencontre.

7.1.1 Le botté se fait en utilisant le ballon de l'équipe qui le recevra.

7.2 Pour la saison, toute équipe doit avoir une deuxième couleur de chandail. Donc au total deux (2) uniformes.

Équipe receveuse : Chandail foncé

Équipe visiteuse : Chandail pâle

7.2.1 Pour l'atome, si l'équipe n'a pas de deuxième ensemble de chandails, les joueurs doivent apporter un chandail de pratique.

ARTICLE 8. DÉROULEMENT DES PARTIES

8.1 Durée des parties:

Atome, Benjamin	Demi-matches de 20 minutes en temps continu
Cadet et juvénile	4 quarts de 12 minutes chronométrées
10 minutes de repos à la demie	

8.2 **ALIGNEMENT** (Atome, Benjamin, cadet et juvénile)

8.2.1 *Le formulaire d'alignement pour spectateurs* de S1 est le document officiel d'alignement de l'équipe (joueurs et entraîneurs).

Informations obligatoires additionnelles :

- Le no de chandail des joueurs doit être inscrit sur S1.
- Les noms de tous les entraîneurs de l'équipe.

8.2.1.1 **CARTABLE** : conserver une copie à jour

8.2.1.2 **POUR CHAQUE MATCH** :

Remettre au marqueur avant le début du match, une copie de l'alignement à jour, signée par l'entraîneur-chef.

8.2.2 Sur l'alignement remis au marqueur, l'entraîneur devra :

- Rayer les joueurs absents ;
- Inscrire « blessés » à tous les joueurs déjà blessés et présents au banc de l'équipe ;
- Inscrire « J6 » pour tous les J6 présents.

8.2.3 Les noms des entraîneurs doivent être inscrits sur S1 et apparaîtront ainsi automatiquement sur le *Formulaire d'alignement pour spectateurs*.

8.2.4 L'alignement doit être signé par l'entraîneur et le marqueur.

Sanction : *Toute information fausse ou manquante sur la feuille d'alignement entraînera une amende de 10\$.*

8.2.5 RAPPORT DE MATCH –spécifique au football – responsabilités de l'équipe LOCALE.

8.2.5.1 Au même titre que la feuille de match, L'ALIGNEMENT DES 2 ÉQUIPES devront être :

- Récupérés en fin de match à la table des marqueurs
- Numérisés et chargés au rapport de match en ligne dans les délais prescrits.

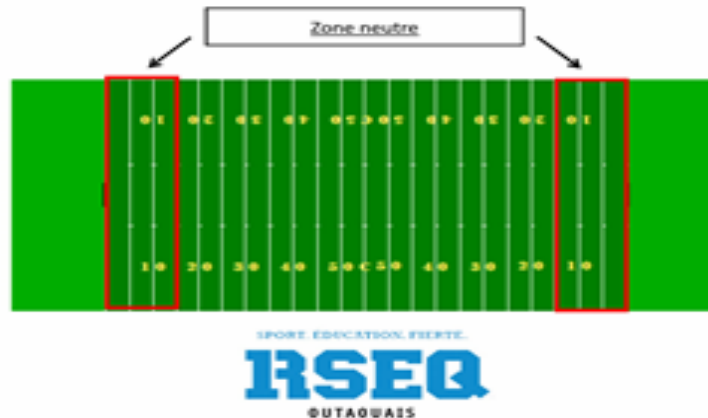
8.2.5.2 PÉNALITÉS: L'institution scolaire de l'équipe LOCALE a la responsabilité de communiquer au RSEQ Outaouais, les pénalités inscrites sur la feuille de match.

8.3 Règlementation spécifique à la catégorie cadette:

8.3.1 La partie se jouera à quatre (4) essais avec une passe obligatoire dans les trois (3) premiers essais. Si la passe n'est pas tentée, il en résultera une punition pour procédure illégale (perte d'essai et de 5 verges au point de la dernière remise.) Il y a une zone neutre entre la ligne de 15 et la zone des buts autant en zone défensive et offensive.

Une fois que l'équipe offensive entre dans la zone neutre de l'équipe adverse sur la même séquence offensive, il n'y a plus d'obligation de passe, et ce, peu importe si l'équipe offensive quitte la zone neutre adverse, soit à cause d'une pénalité, d'une mauvaise remise, d'un plaqué dans le champ arrière, etc. Une passe avant est définie par l'action du passeur qui lance le ballon avec une motion au-dessus de l'épaule. La passe doit être avant (passe qui termine à l'avant du passeur).

8.4 ARBITRES:



Catégorie	Nombre d'arbitres sur le terrain
Cadet D3-D4 à 12	4 arbitres
Cadet/Juvenile D3-D4 à 9	
Juvenile D4 à 12	
Juveniles D3 à 12	5 arbitres

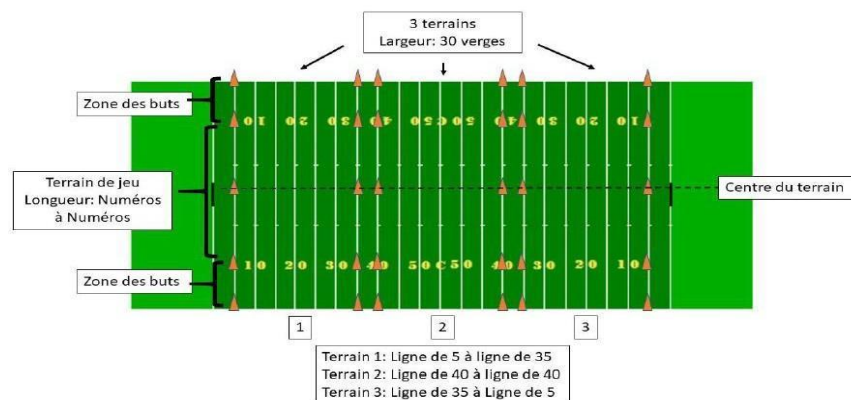
8.5 ATOME, Benjamin – Football à 6 : Réglementation spécifique

8.5.1 Deux (2) ARBITRES assignés aux jamborees/parties ;

8.5.2 POINTAGE: Un touché vaut 7 points

8.5.3 TERRAIN :

- Longueur : se déroule sur la largeur d'un terrain régulier (approx. 45 verges) ;
- Largeur sera de 30 verges;
- Maximum de 3 parties en même temps.



- 8.5.4** La partie se jouera à quatre (4) essais pour franchir le milieu du terrain. Si le milieu est atteint en quatre (4) essais, l'équipe à quatre (4) nouveaux essais pour franchir la zone des buts ;
- 8.5.5** Chaque équipe a le droit d'avoir un entraîneur sur le terrain ;
- 8.5.6** L'entraîneur défensif sur le terrain peut appeler des jeux tant que le caucus offensif adverse n'est pas dissout ;
- 8.5.7** Après chaque TOUCHÉ, il doit y avoir une rotation des joueurs et un changement à la position de quart-arrière et de porteur du ballon.
- 8.5.8** Les jeux renversés sont interdits.
- Sanction** : Une pénalité automatique de 10 verges.*
- 8.5.9** En cas d'INTERCEPTION ou d'un du ballon recouvert, l'équipe offensive reprendra à la ligne du début avec quatre (4) essais.
- 8.5.10** Aucune transformation après un touché ;
- 8.5.11** Le blitz n'est pas permis ;
- 8.5.12** Seul le joueur de ligne défensive aligné face à face ou épaule à épaule au joueur central de la ligne offensive peut exercer une pression. Plus précisément, l'équipe à la défensive peut avoir le nombre équivalent ou moins de joueurs de ligne, que celle de l'équipe offensive.
- 8.5.13** Sur une feinte de course, tous les joueurs défensifs peuvent pourchasser le joueur qui a le ballon.
- 8.5.14** Seules les élèves de 6^e année seront éligible pour participer au jamboree du printemps. Atome.
- 8.5.15** Les élèves de 6^e année de plus de 54 Kg (120 livres) ne peuvent pas porter le ballon. Naturellement, ils devront évoluer sur la ligne offensive ou à la défensive.
- 8.5.16** Les élèves de secondaire 1 dont le poids corporel est de moins de 54 Kg (120 livres) doivent faire une demande de dérogation au RSEQ minimum 72 heures avant le premier Jamboree Atome du Printemps.
- 8.5.17** Au printemps pour les atomes, une équipe pourrait être formée juste d'élèves de secondaire 1 pesant moins des 54 Kg (120 livres).
- 8.5.18** (Au Printemps) - Seuls les joueurs de 6^e année et secondaire 1 qui sont de moins de 54 Kg (120 livres) pourront être considérés comme des porteurs de ballons. Dans le cas où un joueur de plus de 54 Kg (120 livres) porterait le ballon en situation de match, l'équipe offensive aurait décerné une punition et reprendra le ballon à la ligne du départ avec (4) essais.
- 8.5.19** (A l'automne) – Seuls les joueurs de secondaire 1 et 2 qui sont de moins de 54 Kg (120 livres) pourront être considérés comme des porteurs de ballons. Relié avec l'article 8.5.18 pour les conséquences.

8.5.20 Le comité suggère que toutes les équipes Benjamins soient limitées à deux pratiques par semaine pour les jamborees d'automne. Chaque pratique ne peut pas dépasser 2 heures de temps dans la même journée.

8.6 Règles générales du Tackle Bar: (Atome et Benjamin)

8.6.1 Début du match, les deux entraîneurs devraient consulter l'arbitre avant le match pour s'assurer de la clarté du niveau de contact approprié.

8.6.2 Offensive

8.6.2.1 si un Tackle Bar ou un harnais tombe, le porteur de ballon est tombé à l'endroit.

8.6.2.2 si un porteur de ballon va au sol en perdant son équilibre de sorte qu'une partie du corps, autre que les mains et pieds touche le sol. Le joueur est considéré comme étant sur place et le jeu est mort.

8.6.2.3 les bras rigides **n'est pas permis**. Car, nous demandons aux défenseurs de tomber en panne et de s'engager de manière contrôlée sans porter le porteur de ballon au sol. S'ils se battent à travers d'un bras raide (Stif arm), ils perdent souvent le contrôle, ce qui peut conduire à un contact excessif. Les bras rigides peuvent également être interprétés comme une forme de garde-corps. **(Voir section D (Punition))**

8.6.2.4 Punitions:

L'équipe offensive sera attribuée d'une pénalité de **5 verges** si:

- Un contact est initié par le casque
- Les joueurs quittent leurs pieds pour se lancer ou plonger dans un autre joueur.
- Un porteur de ballon baisse la tête pour traverser ou charger un joueur défensif
- Celui avec le ballon utilise ses mains comme garde de barre. Cela sera pénalisé même si le défenseur obtient la barre.
- Un blocage sous la taille
- Un bloqueur intentionnellement quitte ses pieds, car tous les blocs doivent être faits au-dessus de la taille.

Les bloqueurs sont encouragés à s'engager avec leurs mains à l'intérieur des épaules (plutôt qu'avec leur épaule ou leur corps).

L'équipe offensive sera punie par des **pertes de jeux** s'ils sont à 5 verges de leur propre zone des buts, au lieu de leur donner une pénalité de 5 verges.

8.6.3 Défensive :

8.6.3.1 la technique Wrap and Rip est recommandée. Le défenseur tombe en panne, enveloppe le porteur du ballon et déchire le TackleBar.

8.6.3.2 Il n'est pas nécessaire d'apporter le porteur de ballon au sol pour qu'il soit considéré à terre, un porteur de ballon est à terre quand un Tackle Bar est retiré... le joueur défensif doit tenir la barre en l'air jusqu'à ce que le coup de sifflet retentisse.

8.6.3.3 Puniton:

- une pénalité de **5 verges** sera accordée si un joueur défensif reçoit un appel pour un contact excessif et un premier essai automatique pour l'équipe offensive. Si le ballon est à moins de 10 verges de la zone des buts. La moitié de la distance jusqu'à la zone des buts sera attribuée au lieu de 5 verges.
- Si le même joueur reçoit 2 pénalités de contact excessives, il sera **expulsé** du jeu. (Les arbitres prendront notes des joueurs qui auront accumulé des contacts excessifs.)

Contacts excessifs:

- tout contact qui amène délibérément le porteur du ballon au sol avec force peut être pénalisé
- aucun contact initié par le casque.
- les joueurs ne peuvent jamais quitter leurs pieds pour se lancer ou plonger dans un autre joueur.

8.6.3.4 ce n'est pas une pénalité si le porteur du ballon va par inadvertance au sol pendant la technique Wrap and Rip. (Jugement des arbitres)

ARTICLE 9 TERRAIN

- 9.1** Les rencontres se jouent sur le terrain de l'équipe hôte même si celui-ci n'est pas complètement conforme aux normes réglementaires selon la Fédération de football du Québec.
- 9.2** Toute équipe dont le terrain n'est pas réglementaire devra en aviser l'arbitre en chef le plus rapidement possible avant l'heure prévue pour le début du match. Un point sera automatiquement accordé pour tout ballon botté au-delà de la ligne de fond.
- 9.3** Tout terrain utilisé devra être clairement marqué à la poussière de marbre ou à la peinture et non pas à la chaux à cause du danger de brûlures. Le règlement concernant la délimitation du banc des joueurs sera appliqué. Il devra y avoir une ligne corridor pour les chaînes. Le terrain sera ligné aux cinq verges et les "hash marks" devront être tracés à 24 et 12 verges de chacune des lignes de touche.

- 9.4** Dans le cas où le terrain n'est pas ligné de façon réglementaire, un avertissement sera servi pour une première infraction.
- 2e infraction : amende de 25\$
 - 3e infraction : le terrain ligné par le RSEQ et facturé à l'école fautive + frais de 25\$.
 - 4e infraction : l'équipe perdra par forfait.
 - Exception : terrains synthétiques

ARTICLE 10. RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE HÔTESSE

- 10.1** L'équipe qui reçoit devra prévoir un local pour l'équipe visiteuse (sinon, les informer).
- 10.2** L'équipe receveuse doit s'assurer de fournir l'équipement requis à la bonne conduite du jeu :
- 10.2.1** Serviettes pour essuyer les ballons ;
 - 10.2.2** Chaînes de mesure réglementaire (10 verges);
 - 10.2.3** Marqueurs d'essais ;
 - 10.2.4** Appui-ballon pour bottés d'envol ;
 - 10.2.5** Ballons (2) conformes à la réglementation de la ligue;
 - 10.2.6** Drapeau rouge;
 - 10.2.7** Feuille de match, chronomètre, table des officiels;
 - 10.2.8** L'équipe qui reçoit doit également fournir une quantité de glace suffisante pour subvenir aux besoins de l'équipe visiteuse;
 - 10.2.9** Les buts devront être munis de coussins protecteurs;
 - 10.2.10** Civière et numéro de téléphone des ambulanciers;
 - 10.2.11** Indicateurs de verges, sauf sur les terrains synthétiques.
- 10.3** **Chaîneurs :**
- 10.3.1** L'équipe qui reçoit devra prévoir de fournir un dossard visible et le nombre de chaîneurs requis.
 - 10.3.2** Les chaîneurs devront se rapporter à l'arbitre en charge du match 15 minutes avant le début de la partie.
- Dans le non-respect de cet article, l'équipe qui reçoit pourrait recevoir une pénalité pour retarder le jeu.

ARTICLE 11. SECOURISTES

- 11.1** Lors des matchs de saison régulière et du championnat régional, **les équipes seront responsable de fournir leur propre secouriste (1 par équipe) qui s'occupera** de leur propre équipe sur le terrain.
- 11.2** Dans le cas où aucun secouriste n'est présent, le match ne pourra pas être joué et devra être remis à une date ultérieure.
- 11.3** Les frais pour les secouristes seront inclus dans les frais de ligue de chaque équipe.

ARTICLE 12 TEMPS MORT

- 12.1** Deux (2) " temps mort " par demi, non cumulatif pour l'ensemble des catégories.
- 12.2** En cadet et juvénile, un (1) temps mort est donné automatiquement lorsqu'il reste trois minutes à chaque demie.

ARTICLE 13 ÉCART

- 13.1** Lorsqu'il y a plus de 21 points d'écart entre les deux équipes, l'entraîneur de l'équipe tirant de l'arrière a la possibilité de demander aux officiels que la partie se poursuive à temps continu sans obtenir l'accord de l'équipe adverse.

ARTICLE 14 ÉTHIQUE SPORTIVE

- 14.1** À chaque partie, un maximum de deux (2) points de valorisation pour le respect de l'éthique sportive à chaque équipe.

14.2 PÉNALITÉ ANTISPORTIVE:

Une pénalité antisportive sera appelée si le langage est jugé inapproprié (injures, sacrer), s'il y a un manque de courtoisie, de franchise, de respect et d'intégrité ou tout autre geste qui dénature l'esprit du sport.

Les **PÉNALITÉS ANTISPORTIVES** sont cumulables tout au long de la saison. La responsabilité incombe à l'entraîneur de tenir le compte et de faire appliquer les sanctions appropriées.

- 14.2.1** Pénalités commises par **UN JOUEUR** sur le terrain pendant un match et cumulables durant la saison :

- 14.2.1.1** 1^{ère} pénalité :
● 3 jeux au banc.

- 14.2.1.2** 2^e pénalité :
● 3 jeux au banc ;

- Perte d'un point d'éthique.

14.2.1.3 3^e pénalité :

- Suspension du joueur au prochain match ;
- Si la 3^e faute survient au dernier match de la saison ou lors des parties éliminatoires, son cas sera étudié par comité de vigilance.

14.2.2 Pénalités commises par l'**ENTRAÎNEUR**, le **PERSONNEL** et les **JOUEURS AU BANC** : (cumulable en saison et 14.2.2.2 pendant le même match)

14.2.2.1 1^{ère} pénalité:

- Perte de 1 point d'éthique ;

14.2.2.2 2^e pénalité:

- Perte de 2 points d'éthique ;
- Expulsion du match de l'entraîneur-chef et suspension au match suivant.

14.2.3 SORTIE DE LA ZONE DU BANC accompagné d'un comportement ou langage antisportif :

- Expulsion de la personne fautive et une suspension au match suivant.

14.3 PERTE DE POINT D'ÉTHIQUE SPORTIVE DANS LES SITUATIONS SUIVANTES :

14.3.1 Expulsion d'un joueur : perte de 1 point

14.3.2 Célébration sur le terrain : perte de 1 point

14.3.3 Expulsion de l'entraîneur : perte de 2 points

14.3.4 Forfait: perte de 2 points à l'équipe fautive

14.4 CÉLÉBRATION : Sur le terrain, aucun éclat de célébration ou de célébration orchestrée ne sera toléré.

14.5 SÉCURITÉ :

Les pénalités sont cumulables tout au long de la saison.

La responsabilité incombe à l'entraîneur de tenir le compte et de faire appliquer les sanctions appropriées.

14.5.1 TARGETING (Cibler la tête) :

14.5.1.1 1^{ère} pénalité:

- Expulsion automatique ;
- 1 match de suspension.

14.5.1.2 2^e pénalité en cours de saison:

- Expulsion automatique ;
- 2 matchs de suspension;

- Perte de 1 point d'éthique pour l'équipe.

14.5.2 SPEARING (contact à la tête):

14.5.2.1 1^{ère} pénalité:

- 15 verges ;
- 3 jeux sur le banc.

14.5.2.2 2^e pénalité durant la même partie :

- Expulsion du joueur ;
- Perte d'un point d'éthique pour l'équipe.

14.5.2.3 3^e pénalité en cours de saison :

- Expulsion du joueur ;
- 1 match de suspension;
- Perte d'un point d'éthique pour l'équipe.

14.6 Le délégué du sport étudiant dûment autorisé par l'institution peut demander uniquement par écrit l'ajout ou le retrait du/des points d'éthique sportive dans les cinq jours ouvrables suivants. La demande sera analysée par le RSEQ Outaouais. La décision sera finale et sans appel.

ARTICLE 15. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

15.1 Partie gagnée : 3 points

Partie nulle : 1 point

Partie perdue : 0 point

Partie forfait : 0 point et l'équipe perd 0 à 21.

15.2 Une équipe perd la rencontre par forfait si 15 minutes après l'heure du début de la rencontre, elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter le nombre minimum de joueurs. Référez-vous à l'article 18 DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

15.3 Si l'égalité persiste entre deux ou plusieurs équipes :

15.3.1 Qui a défait qui ;

15.3.2 Équipe ayant la meilleure fiche défensive dans les parties entre les équipes à égalité ;

15.3.3 Équipe ayant la meilleure fiche offensive dans les parties entre les équipes à égalité ;

15.3.4 Équipe ayant la meilleure fiche défensive au classement général ;

15.3.5 Équipe ayant la meilleure fiche offensive au classement général ;

15.3.6 Différentiel des points pour et des points contre au classement général.

15.4 L'équipe ayant perdu le match par forfait, recevra une amende de 300\$.

Note : **Article 8.2.5.2 - PÉNALITÉS** : L'institution scolaire de l'équipe LOCALE a la responsabilité de communiquer au RSEQ Outaouais, les pénalités inscrites sur la feuille de match.

ARTICLE 16. CHAMPIONNAT RÉGIONAL

16.1 La liste de joueurs au 30 septembre de l'année en cours sera valide pour le championnat régional.

16.2 Le format du Championnat régionale sera déterminé lors de la réunion des animateurs.

16.3 La date du championnat régional scolaire D3 sera déterminée indépendamment du Championnat Interrégional.

16.4 Les 1/2 finales se dérouleront au site de l'équipe étant classé la plus haute au classement ou préalablement déterminé par le RSEQ Outaouais.

16.5 Les finales seront disputées au site préalablement déterminé par le RSEQ Outaouais.

ARTICLE 17. FUSILLADE

17.1 Advenant qu'il y a égalité à la fin du temps réglementaire lors des séries éliminatoires de fin de saison, l'on poursuivra de la façon suivante :

17.1.1 On procédera par un tirage au sort pour déterminer qui a le choix d'aller le premier ou le deuxième à l'offensive ;

17.1.2 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 ;

17.1.3 Le ballon sera placé sur la ligne de 35 verges de l'équipe défensive ;

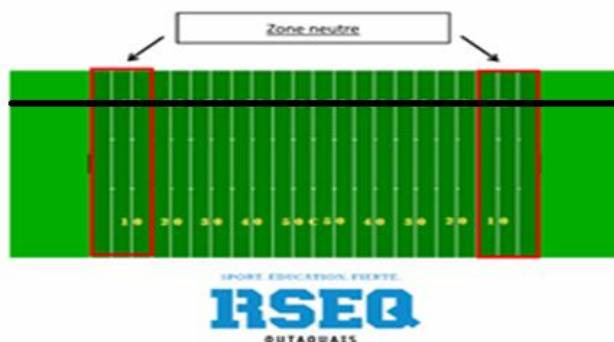
17.1.4 Si l'équipe "A" ne se mérite pas un touché ou un placement parce qu'elle a épuisé son nombre d'essais pour gagner un premier essai ou pour compter un touché ou qu'elle a perdu le ballon à l'équipe défensive, l'équipe "B" mettra le ballon au jeu sur la ligne de 35 verges en direction de la zone des buts, et elle aura des séries de premiers essais consécutifs pour compter un touché ou réussir un placement ;

17.1.5 S'il y avait un revirement de situation ou l'équipe "B" retourne le ballon pour un touché, si ce cas se présente, 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.

- 17.1.6 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.
- 17.1.7 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.
- 17.1.8 Advenant le cas où l'équipe "A" compte un touché ou un placement, par la suite l'équipe "B" aura la possibilité de compter. Ce processus continuera jusqu'à ce que l'on trouve un gagnant.
- 17.1.9 Chaque équipe aura un nombre égal de possessions de ballon sur la ligne de 35 verges.
- 17.1.10 Il ne sera pas permis de compter des points par le simple ou le rouge.
- 17.1.11 Il n'y a pas de temps mort.

ARTICLE 18. Football à 9

- 18.1 **Largeur du terrain** : Le terrain sera raccourci de 10 verges sur la ligne de coté en avant du banc des joueurs. La ligne de coté qui n'est pas indiquée par une ligne doit être indiquée par des cônes au minimum à chaque 5 verges incluant la zone des buts.



- 18.2 **Ligne de jeu offensive** : Au moment où le ballon est mis en jeu, 5 joueurs doivent se trouver sur la ligne de mêlée. Ces joueurs seront le centre, le premier joueur à sa gauche (garde de gauche) le premier joueur à sa droite (garde de droite) et 2 joueurs portant un numéro de receveur de passe autorisé qui ferme la ligne de mêlée de chaque côté.
- 18.3 **Converti** : Pour les convertis de 1 point le ballon sera placé au centre des poteaux. Pour

les convertis de 2 points le ballon sera placé au centre du terrain.

18.4 Botté de placement : Pour les botté de placement le ballon sera placé au centre des poteaux.

ARTICLE 19. RÉCOMPENSES – CADET ET JUVÉNILE

19.1 Une bannière permanente est remise à l'équipe qui remportera le championnat régional, et ce, pour chacune des catégories.

19.2 Des médailles d'or et d'argent sont remises à chacun des membres des équipes championnes et finalistes du championnat régional.

ARTICLE 20. CHAMPIONNAT PROVINCIAL

20.1 Référez-vous à l'article 24 CHAMPIONNATS PROVINCIAUX SCOLAIRES de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

20.2 L'équipe remportant le championnat régional pourra représenter la région dans le cadre du championnat **provincial** et/ou **interrégional**.

20.3 *Si une ou plusieurs équipes signifient avant le début de saison, au moyen du formulaire prévu, leur intention de ne pas participer au Championnat provincial, l'équipe représentante la région sera déterminée ainsi :*

- 1. Finaliste du championnat régional ;*
- 2. Équipe ayant terminé la plus haute au classement.*

ARTICLE 21. RÈGLEMENTS

21.1 Les règlements officiels de football sont ceux de Football Québec.

21.2 Les règlements spécifiques du RSEQ Outaouais et du RSEQ provincial ont préséance sur les règlements officiels.

21.3 Les règlements administratifs du RSEQ Outaouais se doivent d'être respectés.

ARTICLE 22. INSCRIPTION

Les frais d'inscription sont déterminés avant le début de la saison. Un dépôt de 600\$ est exigé au printemps pour le Benjamin, Cadet et Juvénile lors de l'inscription et il est non remboursable.

ARTICLE 23. HUDL

23.1 Équipes admissibles

Seules les deux équipes impliquées peuvent faire une captation vidéo de la partie.

23.2 Installations et prises de vue

L'équipe locale produit une prise de vue de la partie sur le côté. La copie de la partie doit inclure tous les jeux offensifs, défensifs ainsi que les unités spéciales. Une prise de vue du tableau indicateur doit débiter chaque séquence. L'action doit débiter sur le bris du « caucus ».

Voici une vidéo explicative pour le format de captation: [fb faire bonne video](#)

On doit jucher la caméra minimalement de huit (8) pieds ou 2.46 mètres du sol à la base inférieure de la caméra.

23.3 Téléversement des films

Le film doit être capté par une caméra numérique pour ensuite permettre le téléversement du film par l'intermédiaire de l'outil officiel du RSEQ (HUDL).

23.4 Échéancier

L'école hôte doit téléverser les films sur le serveur web identifié par le RSEQ (HUDL) au plus tard le dimanche suivant la partie à 16h00.

23.5 Accessibilité aux vidéos

L'accessibilité aux films de chaque partie est permise pour toutes les équipes à tout moment pendant la saison (saison régulière et championnat) ainsi qu'aux représentants des officiels et la permanence du RSEQ.

23.6 Plainte

Une institution n'ayant pas pu récupérer la copie du film dans les délais prévus doit faire rapport à la ligue en utilisant le formulaire « Rapport sur l'échange de vidéos » au plus tard deux (2) jours ouvrables après la partie. Ce rapport doit inclure toute preuve prouvant le manquement aux procédures. Si la qualité du film est la raison de la plainte, on devra clairement faire référence au guide prévu à cet effet.

23.7 Sanction

Les sanctions suivantes concernant l'article 23 s'appliquent :

Pour toute infraction à l'article 23.4, une amende de 50 \$ est imposée.

Pour toute plainte sur la qualité de la vidéo selon l'article 23.6, une amende de 50 \$ est imposée, le cas échéant.

ARTICLE 24. ANALYSE VIDÉO

L'utilisation de tout équipement électronique ou de tout logiciel pour faire des analyses vidéo pendant une partie est interdite.