

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



Football

2026-2027

Rouge : **Modifications**

Vert : **Football atome/benjamin**

Modifié le 16 juin 2026

Table des matières

Article 1	Catégories d'âge	3
Article 2	Composition d'une équipe	4
Article 3	Enregistrement des joueurs à la ligue	4
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	9
Article 10	Responsabilités de l'équipe hôte	9
Article 11	Secouristes	10
Article 12	Temps mort	10
Article 13	Écart	10
Article 14	Éthique sportive	11
Article 15	Classement des équipes	12
Article 16	Championnat régional	13
Article 17	Fusillade	13
Article 18	Football à 9	14
Article 19	Récompenses – Cadet et juvénile	15
Article 20	Championnat provincial	15
Article 21	Règlements	16
Article 22	Inscription	16
Article 23	HUDL	16
Article 24	Analyse vidéo	17

Document complémentaire important à lire: réglementation administrative 2026-2027

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 2027

ATOME	1 ^{er} octobre 2013 au 30 septembre 2016
--------------	---

Saison automne 2026

BENJAMIN	1 ^{er} octobre 2012 au 30 septembre 2015
CADET	1 ^{er} octobre 2011 au 30 septembre 2014
JUVÉNILE	1 ^{er} octobre 2009 au 30 septembre 2011
	J6 : 1 ^{er} octobre 2008 au 30 septembre 2009

- 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 2008 et le 30 septembre 2009 et enregistré à la ligue est illimité.
- 1.4** Le nombre d'élèves-athlètes « J6 », nés entre le 1^{er} octobre 2008 et le 30 septembre 2009 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.

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
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. 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 2026. 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. Aucun résultat ni aucun classement ne sera transmis dans S1.

6.3.2 Les jamborees du printemps (avec contact)

6.3.3 Les jamborees d'automne (avec contact)

6.3.3.1 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	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'automne, 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	Deux demies de 20 minutes en temps continu
Cadet et juvénile	4 quarts de 12 minutes chronométrées
10 minutes de repos à la demie – Cadet & Juvénile 5 minutes de repos à la demie – Atome & Benjamin	

8.2 Si la partie est interrompue par la météo ou un incident, un délai d'entente de 30 minutes peut être accordé pour observer les conditions avant de confirmer la reprise du match.

Une partie est considérée officielle après la fin de la mi-temps. Si ce seuil n'est pas atteint, le match doit être rejoué.

8.3 ALIGNEMENT (Atome, Benjamin, cadet et juvénile)

8.3.1 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 Photographe

Les équipes auront le droit d'avoir un photographe désigné aux abords du terrain. Celui-ci devra être clairement identifié avec cocarde, notamment en fonction de l'école qu'il représente.

8.4 ARBITRES:

Catégorie	Nombre d'arbitres sur le terrain
Atome et Benjamin a 6 et 9	3 arbitres à 9 2 arbitres à 6
Cadet D3-D4 à 12 Cadet/Juvenile D3-D4 à 9 Juvenile D4 à 12	4 arbitres
Juveniles D3 à 12	4 arbitres
Final Cadet et Juvenile	5 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** Si possible, l'équipe receveuse peut prévoir un vestiaire pour l'équipe visiteuse, sans que cela soit obligatoire. Les équipes devront en discuter entre elles.
- 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 d'une partie;

Un physiothérapeute fourni par le RSEQ, accrédité conformément aux exigences de formation de Football Québec, sera présent lors de l'événement.

Les équipes demeurent responsables d'avoir une personne formée en premiers soins sur place (une par équipe).

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.

ARTICLE 12 TEMPS MORT

12.1 Deux (2) " temps mort " par demi, non cumulatif pour les catégories Cadet & Juvénile.

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.

14.2.1.1 1^{ère} pénalité :

- 3 jeux au banc.

14.2.1.2 2^e pénalité :

- **L'athlète est expulsé pour le reste de la rencontre; toutefois, cette expulsion n'entraîne aucune suspension pour la partie suivante.**

14.2.1.3 Cumulables durant la saison.

- **Au 3^e (A) cumulatif au cours de la saison, l'athlète sera suspendu pour le match suivant et l'équipe se verra retrancher un (1) point d'éthique pour la rencontre en question. (A) = Antisportive**

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 Expulsion de l'entraîneur : perte de 2 points

14.3.3 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. **Ceci entraînera une pénalité de 10 verges.**

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 ;

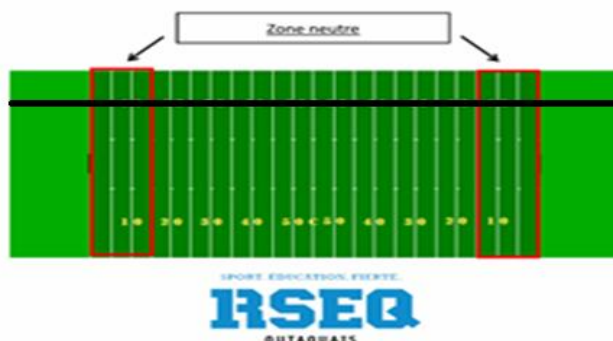
17.1.2 Chaque équipe aura la possibilité de réaliser des séries de jeux offensifs consécutifs et de compter un touché en franchissant la ligne des buts ou en

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 (Cadet et Juvénile)

- 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 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

ANALYSE VIDÉO (Autorisé) mais pas obligatoire.

L'utilisation de matériel audiovisuel pour filmer depuis le « booth », ainsi que pour filmer ou consulter les images depuis les lignes de côté (du côté du banc des joueurs), est autorisée, à l'exception des drones, qui ne sont pas permis.