



FOOTBALL

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

2026-2027

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE IMPORTANT À LIRE :

1) RÉGLEMENTATION ADMINISTRATIVE DU RSEQ LAC-SAINT-LOUIS DE L'ANNÉE EN COURS

Révision juin 2026

Table des matières

Article 1	Règlements en vigueur.....	3
Article 2	Catégories d'âge.....	3
Article 3	Composition de l'équipe	3
Article 4	Formule de rencontre	5
Article 5	Équipement	8
Article 6	Unités spéciales.....	9
Article 7	Points au classement et bris d'égalité.....	10
Article 8	Arbitrage.....	11
Article 9	Finales.....	12
Article 10	Récompenses	12
Article 11	Spectateurs et manifestation d'avant-match	12
Article 12	Vidéo	13
Article 13	Casque d'écoute / système de communication.....	15
Annexe 1	Plan du terrain.....	16

ARTICLE 1 RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

- 1.1 Les règlements officiels de football sont ceux de Football Québec.
- 1.2 Les règlements spécifiques du RSEQ Lac-Saint-Louis ont préséance sur les règlements officiels.
- 1.3 Les règlements administratifs du RSEQ Lac-Saint-Louis sont en vigueur.

ARTICLE 2 CATÉGORIES D'ÂGE

- 2.1 Catégories d'âge en vigueur

Catégorie ▼	Date de naissance
Juvenile	1 ^{er} octobre 2008 au 30 septembre 2011
Cadet	1 ^{er} octobre 2011 au 30 septembre 2014
Benjamin	1 ^{er} octobre 2012 au 30 septembre 2015
Atome	1 ^{er} octobre 2013 au 30 septembre 2016

Note : Les catégories d'âge sont déterminées afin de respecter l'écart maximal de 36 mois, tel que défini dans les règlements de sécurité de Football Québec. Aucune dérogation ne pourra être accordée par le RSEQ Lac-Saint-Louis.

- 2.2 Surclassement

Pendant la saison automne, en respect des règlements de sécurité en vigueur, un joueur évoluant comme joueur régulier dans une équipe de catégorie benjamin peut jouer dans une équipe de catégorie cadet jusqu'à concurrence d'une (1) partie sans pénalité. À sa 2^e participation, il perd la possibilité de demeurer avec son équipe initiale.

Un joueur qui évolue comme joueur régulier dans une équipe de catégorie cadet ne peut pas être déclasser dans une équipe benjamin.

ARTICLE 3 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

- 3.1 Joueurs et personnel d'encadrement (article 15 du livre vert de Football Québec)

	Foot à 12	Foot à 9
Joueurs	Minimum 18	Minimum 12
Personnel d'encadrement	Minimum 1 Maximum 20	Minimum 1 Maximum 10
Délégation maximale	80	70

SANCTION : l'équipe qui n'est pas en mesure d'aligner le nombre minimum de joueurs et/ou d'entraîneurs requis pour débiter la partie perd celle-ci par forfait.

- 3.2 Formation du personnel d'encadrement

Le personnel d'encadrement doit être formé conformément aux exigences de Football Québec (voir [l'annexe 9](#) des règlements de sécurité de la fédération sportive).

3.3 ATOME – SAISON PRINTEMPS**3.3.1 Élèves du secteur secondaire**

Les élèves qui fréquentent déjà un établissement secondaire ne peuvent pas représenter un établissement autre que celui qu'ils ou elles fréquentent. Ces élèves doivent être inscrits à l'alignement de l'équipe via la plateforme S1.

3.3.2 Élèves du secteur primaire

Les élèves de 6e année sont admissibles dans la mesure où ils sont officiellement inscrits et acceptés au moment de la saison. Une preuve pourrait être exigée au besoin.

Les élèves de 5e année sont admissibles sans obligation d'être inscrits à l'établissement qu'ils représentent. Ils ne peuvent toutefois pas évoluer pour plus d'une équipe.

Les élèves qui fréquentent un établissement primaire doivent être inscrits via le formulaire Excel fourni par le RSEQ Lac-Saint-Louis.

3.3.3 La fréquentation scolaire d'un élève (secteur primaire ou secteur secondaire) a préséance sur sa date de naissance (un élève de 6^e année d'âge secondaire 1 sera admissible selon l'article 3.3.2).**3.4 Inscription officielle****3.4.1 Tous les joueurs et entraîneurs/personnel d'encadrement doivent être officiellement inscrits dans la plateforme [S1](#) avant de disputer leur première partie au sein de la ligue.****3.4.2 Ajout de joueurs au courant de la saison : tout nouveau joueur doit être officiellement inscrit.**

Tout ajout de joueur doit être inscrit officiellement dans S1 avant la dernière partie de l'équipe en saison régulière.

3.4.3 Aucun ajout n'est permis durant les éliminatoires.**3.4.4 Pour chacun des joueurs inscrits, les renseignements suivants doivent OBLIGATOIREMENT être complétés dans S1 avant leur première partie :**

- ☐ No du joueur
- ☐ Taille
- ☐ Poids
- ☐ Position

3.4.5 Sanctions

- 1) Pour chaque partie, une amende de 50\$ sera décernée à l'équipe qui n'a pas complété tous les renseignements obligatoires sur S1.
- 2) L'équipe qui aligne un joueur non inscrit sera amendé de 50\$ dans la mesure où il est admissible après validation.
- 3) L'équipe qui aligne un joueur non éligible après validation sera amendé et perdra la ou les parties par forfait.

3.5 Banc d'équipe

Seules les personnes inscrites sur l'alignement officiel des équipes sont autorisées à être au banc des joueurs. Chaque équipe est responsable de veiller à la conformité de son banc.

PÉNALITÉ : Un avertissement sera servi à l'équipe fautive. En cas de récidive, une punition de 10 verges lui sera imposée.

ARTICLE 4 FORMULE DE RENCONTRE

4.1 TERRAIN

4.1.1 Le terrain utilisé par les équipes devra être connu par toutes les équipes dès le début de la saison.

4.1.2 DIMENSIONS

Nb joueurs	Dimensions
12 JOUEURS	Aire de jeu rectangulaire 110 verges de long sur 65 verges de large. Zones de but de 20 verges de profond
9 JOUEURS	Aire de jeu rectangulaire 110 verges de long sur 41 verges de large (de la ligne de côté au trait hachuré opposé) Zones de but de 15 verges de profond. Les lignes de 20 et 40 verges auront une double épaisseur. Les traits de remise en jeu seront placés à 15 verges de chaque ligne de côté. Si les limites naturelles du terrain sont à moins de 15 verges de la ligne de but, ces limites naturelles seront la ligne de fond (au centre entre le # et le hashmark)

4.1.3 Benjamin

Le tableau indicateur doit afficher uniquement le temps et les périodes de jeu. Afin de permettre aux joueurs et au personnel d'encadrement de concentrer leurs efforts sur les apprentissages, le pointage ne doit pas être affiché.

Benjamin à 9 :

Les parties de cette ligue se déroulent sur demi-terrain, sous forme de jamboree et dont le format est prédéterminé :

Jamboree 1 : 10 jeux sans premier essai et sans revirement

Jamboree 2 : 10 jeux sans premier essai et sans revirement

Jamboree 3 : séries de 10 jeux revirement possible à partir du 6e jeu

Jamboree 4 : séries de 10 jeux revirement possible à partir du 6e jeu

Jamboree 5 : 4 essais pour se rendre au milieu du terrain - 4 essais pour se rendre à la zone des buts

Jamboree 6 : 4 essais pour se rendre au milieu du terrain - 4 essais pour se rendre à la zone des buts.

L'aire de jeu sera d'une dimension de 45 verges de long sur 41 verges de large (de la ligne de côté au trait hachuré opposé).

Benjamin à 12 :

La saison débute avec deux jamborees, suivi de 4 à 6 parties régulières. Les jamborees se déroulent sur demi-terrain et le format des parties est prédéterminé de la façon suivante:

Jamboree 1 :

séquence contre chaque partie :

1 BLOC 10 jeux sans premier essai et sans revirement

1 BLOC 10 jeux avec progression et revirement possible à partir du 6e jeu

Jamboree 2 : séries de 10 jeux revirement possible à partir du 6e jeu.

Lors des jamborees, dans le but de permettre aux entraîneurs de donner leurs consignes sans gêner les joueurs sur le terrain, la présence des entraîneurs est autorisée dans la mesure où ils se trouvent derrière le quart arrière.

4.2 Durée des parties

Atome : 4 x 12 min chronométrés (max de 30 min par quart)

Benjamin : 4 x 12 min chronométrés

Lors des jamborees, les parties seront d'une durée de 2 périodes de 15 minutes en temps continu (avec 2 minutes entre les demies).

Cadet : 4 x 12 min chronométrés

Juvenile: 4 x 12 min chronométrés

4.3 Temps d'arrêt

4.3.1 Chaque équipe dispose de deux (2) temps d'arrêt d'une minute (60 secondes) par demie, non cumulatifs et non consécutifs.

L'entraîneur est autorisé à appeler un temps d'arrêt à partir de la ligne de touche.

4.3.2 L'entraîneur peut demander un temps d'arrêt technique pour obtenir l'explication d'une règle de jeu.

PÉNALITÉ : pénalité de 10 verges décernée à l'équipe dont l'entraîneur retarde le match à la suite d'une requête non justifiée auprès des officiels.

4.3.3 À trois (3) minutes de la fin de chaque demie, un temps d'arrêt automatique sera accordé à l'équipe qui en fait la demande.

4.3.4 Aucun temps d'arrêt ne sera accordé lors de la période de prolongation.

4.4 Prolongation

4.4.1 Atome et benjamin : aucune période de prolongation ne sera jouée.

4.4.2 Cadet et juvenile :

Aucune période de prolongation ne sera jouée durant la saison régulière.

Durant les éliminatoires (quart de finale, demi-finale ou finale), la période de prolongation consiste en deux (2) séries de jeux offensifs, une pour chacune des équipes.

- 1) Un tirage au sort déterminera l'équipe qui devra choisir l'une des options suivantes :
 - a) Débuter la période de prolongation à l'offensive ou à la défensive. L'équipe à l'offensive débutera à la ligne de 35 verges de l'équipe en défensive ;
OU
 - b) Choisir le côté du terrain utilisé pour chacune des deux (2) séries de jeu de cette période de prolongation.
- 2) L'équipe perdante du tirage aura l'option restante pour la première période supplémentaire, mais elle aura le premier choix de l'une des deux options lors des périodes de prolongations paires ;
- 3) Chaque équipe gardera possession du ballon lors d'une série offensive jusqu'à ce qu'elle marque, qu'elle ne puisse gagner un premier essai ou qu'elle perde possession du ballon. Le ballon demeure en jeu après un changement de possession, aussi longtemps que l'arbitre n'a pas signalé l'arrêt du jeu.
- 4) L'équipe qui marquera le plus grand de points lors des périodes supplémentaires sera déclarée gagnante. Chaque équipe aura droit à un nombre égal de séries offensives pour chacune des périodes supplémentaires sauf si l'équipe à la défensive marque durant une série où il y a eu changement de possession.
Exemple : Lors d'une série à l'offensive de l'équipe A, l'équipe B prend possession du ballon et marque. La partie est terminée ;
 -) Chaque équipe aura un nombre égal de possession de ballon sur la ligne de 35 verges. Tous les jeux des deux équipes sont exécutés du même côté du terrain.
- 6) Il ne sera pas permis de compter des points par le simple.

4.5 Dispositions particulières

- 4.5.1 À tout moment en deuxième demie, un entraîneur dont l'équipe tire de l'arrière pourra demander aux officiels à ce que la partie se termine en temps continu. Cette demande implique que l'équipe concède la victoire. Une fois accordée, cette décision est irréversible.
Le pointage final du match pour l'équipe gagnante correspondra au pointage de l'équipe perdante auquel sera additionné trente-cinq (35) points.
- 4.5.2 Atome : lorsqu'il y a plus de 28 points d'écart entre les deux équipes après la première demie, la deuxième demie se poursuit en temps continu.
- 4.5.3 L'échauffement et/ou toute activité de motivation (cris de ralliement, utilisation de drapeau, mascottes, etc.) doit se faire à l'intérieur de la ligne des 45 verges de chacune des équipes.

4.6 Feuille de match et alignements des équipes

L'équipe hôte de la partie est responsable :

1. D'imprimer la feuille de match officielle ainsi que l'alignement des deux équipes;
2. De récupérer les documents à la fin de la partie;
3. D'inscrire les résultats de la partie dans la plateforme S1 avant minuit le jour de la partie;

SANCTION : tout retard entraîne une amende de 10\$ par partie (20\$ pour un jamboree) à l'école responsable.

4. De déposer les documents officiels (feuille de match ET les feuilles d'alignement des deux équipes) dans la plateforme S1 dans un délai de vingt-quatre (24) heures (jour ouvrable) après l'heure prévu de la partie au calendrier.

SANCTION : tout retard dans la transmission des documents officiels entraîne une amende de 25\$ par partie à l'école responsable.

L'équipe qui reçoit un jamboree est considérée comme l'équipe hôte de toutes les parties et donc responsable de transmettre les documents de toutes les parties prévues à l'horaire.

ARTICLE 5 ÉQUIPEMENT

5.1 BALLON

Catégorie ▼	Grosueur	Matériel	Modèle proposé
Atome	Junior ou Youth	Cuir	Wilson TDY
Benjamin	Youth		Wilson TDY
Cadet	Youth		Wilson F-3000 Wilson TDY Nike Vapor One
Juvenile	Juvenile adulte		Wilson F-2000 Nike Vapor One

Chaque équipe doit soumettre ses 2 ballons réglementaires identiques qu'elle souhaite utiliser pour la rencontre et les faire approuver par les officiels.

À défaut de fournir des ballons, l'équipe visiteuse devra utiliser les ballons soumis par l'équipe hôte. Ces derniers seront les seuls ballons utilisés pour la rencontre.

PÉNALITÉ : pénalité de 10 verges décernée à l'équipe qui retarde le jeu lors de la reprise de possession du ballon.

5.2 UNIFORME

À moins d'une entente préalable entre les équipes, l'équipe locale portera un uniforme foncé et l'équipe visiteuse portera l'uniforme pâle.

L'équipe visiteuse doit s'assurer d'avoir un set de chandails ou de dossards réglementaires et de couleur distincte de l'équipe locale.

5.3 NUMÉROTATION DES CHANDAILS

Un même numéro ne peut être utilisé plus d'une fois lors d'un match pour les joueurs d'une même équipe.

ARTICLE 6 UNITÉS SPÉCIALES

Catégorie ▼	
Atome	Restrictions en vigueur
Benjamin	Restrictions en vigueur
Cadet*	Aucune restriction
Juvenile*	Aucune restriction

6.1 RESTRICTIONS

1. Aucun botté d'envoi, placement, dégagement ne sera effectué par les joueurs.
2. Converti : lors des jeux réguliers, 1 point est accordé pour une course et 2 points sont accordés pour une passe
3. Botté de dégagement : l'entraîneur doit signaler son intention de dégager et ce dernier avancera automatiquement le ballon d'une distance de 25 verges (aucun botté ne sera effectué par les joueurs).
4. Mise en jeu : l'équipe à l'offensive place le ballon à la ligne de 45 verges dans sa zone.

Benjamin : le ballon est placé à la ligne de 45 verges.

5. Placement : il n'y a pas de botté de placement (jeu régulier)

6. Pression / Blitz

	ATOME à 12	ATOME à 9	BENJAMIN à 12	BENJAMIN à 9
Pression (blitz)	Max 1	Max 1	AUCUN BLITZ	AUCUN BLITZ
Ligne défensive	Max 5	Max 4	Max 4	Maxi4

Aucun « blitz » n'est permis, incluant le « contain » par les secondeurs extérieurs. La pénétration par les secondeurs est permise dès qu'une action (*play action*) ou un jeu est fait dans sa direction.

7. ATOME : double emploi

Les points ci-dessous sont des balises et devront faire l'objet d'un consentement mutuel des deux entraîneurs-chefs avant la rencontre. Tous sont d'avis que ces balises ne seront pas vérifiées par les arbitres.

- A. Les porteurs de ballon (« fullback », « tailback »), les quarts arrière et les secondeurs ne peuvent pas jouer à l'attaque et en défensive en double emploi lors d'une même demie.
- B. Le double emploi est autorisé pour les receveurs, les demis défensifs et les joueurs de ligne pour l'ensemble de la partie.
- C. Le quart arrière partant peut jouer à une autre position. Cependant, il ne peut revenir à la position de quart lors de la partie.

- D. Le quart arrière remplaçant peut jouer à une autre position offensive. Cependant s'il accède au poste de quart sur le terrain, il sera soumis à l'article C.
8. Conditions pour obtenir un premier essai :
- a) La partie se joue à quatre (4) essais.
 - b) Une passe doit être tentée dans un des trois (3) premiers essais.
Une passe se définit par une motion au-dessus de l'épaule, à la hauteur de la tête et le ballon doit être dirigé vers l'avant.
Une passe rabattue volontairement au sol par l'équipe offensive ne comptera pas comme une tentative de passe.
 - c) Si la passe n'est pas tentée, il en résultera une punition pour procédure illégale (perte d'essai et de cinq (5) verges).
 - d) L'équipe en défensive aura l'option d'accepter la punition ou bien le nouveau point mort du ballon sur le jeu.
 - e) Aucune verge de séparation à la ligne de mêlée.
 - f) Red zone 15 verges IN et OUT : si le début d'une série d'essai est à l'intérieur des 15 verges d'une des deux zones de but, l'équipe à l'offensive n'est pas obligée de tenter une passe
(Référence à l'article 81.2.2 point 8 du Livre vert de Football Québec)
- .9. **Atome**
Touché de sûreté : lorsqu'une équipe accorde un touché de sûreté (2 points), l'équipe adverse reprend le ballon à sa ligne de 45 verges. Dès que le joueur entre dans la zone de but l'arbitre doit siffler, le joueur ne peut pas prendre son temps pour écouler du temps supplémentaire.

ARTICLE 7 POINTS AU CLASSEMENT ET BRIS D'ÉGALITÉ

Note : Atome et benjamin : aucun classement n'est comptabilisé pour ces deux catégories. Par conséquent, les points au classement et les critères de bris en cas d'égalité au classement s'appliquent uniquement pour le cadet et pour le juvénile.

7.1 Points au classement

Victoire = 2 points

Nulle = 1 point

Défaite = 0 point

Forfait = 0 point (0-7)

7.2 Bris d'égalité

S'il y a égalité au classement final, les points suivants seront considérés dans l'ordre afin de briser l'égalité :

1. Une équipe qui a perdu une partie par forfait en cours de saison se retrouve à la fin des équipes à égalité.
2. Entre les équipes à égalité : résultats des parties entre les équipes (fiche des victoires/défaites)
3. Entre les parties des équipes à égalité : équipe ayant la meilleure fiche défensive

4. Entre les parties des équipes à égalité : équipe ayant la meilleure fiche offensive
5. Au classement général : équipe ayant la meilleure fiche défensive
6. Au classement général : équipe ayant la meilleure fiche offensive

ARTICLE 8 ARBITRAGE

8.1 Nombre d'arbitres fédérés assignés par partie¹

Catégorie ▼	12 joueurs	9 joueurs
Atome	4	4
Benjamin	n/d	3
Cadet	4	n/d
Juvenile	5	n/d

¹ Le nombre est inscrit à titre indicatif. La partie pourrait tout de même se dérouler advenant l'absence d'un (1) arbitre.

8.2 Officiels mineurs

8.2.1 Pour chaque partie de la saison, l'équipe hôte de la partie est responsable du matériel et du personnel requis pour le bon déroulement de la partie, soit :

2 chaineurs

1 marqueur d'essais

1 chronométrateur/marqueur.

Benjamin : l'équipe hôte du *jamboree* est responsable de fournir les officiels mineurs pour toutes les parties prévues à l'horaire.

Il est recommandé qu'un adulte soit chronométrateur. Si un étudiant est utilisé, il est souhaitable que ce soit toujours le même.

8.2.2 L'espace réservé au chronométrateur devra être délimité par une corde et/ou des cônes. Cet espace sera compris entre les lignes de 45 verges et devra avoir 5 verges de profondeur. Seuls le chronométrateur et l'assistant de l'équipe visiteuse sont admis dans cet espace.

8.2.3 L'équipe hôte est responsable de veiller au respect de l'ordre dans cet espace.

Si cet espace n'est pas délimité, un avertissement sera fait au capitaine de l'équipe hôte par l'arbitre.

Après un premier avertissement, si l'organisation de l'espace n'est pas respectée, une punition de conduite antisportive sera donnée à l'équipe hôte.

8.3 Absence des arbitres

Si, à l'heure fixée pour le début de la rencontre, un arbitre au moins est présent (compte tenu des 30 minutes de grâce), les deux entraîneurs pourront s'entendre sur une modalité de dépannage et tenir officiellement le match. Dans ce cas, ils devront signer la feuille de match avant la rencontre pour certifier leur consentement. Dans l'éventualité où aucune modalité de dépannage n'est convenue, la partie sera annulée et retiré du classement

ARTICLE 9 FINALES

- 9.1 Lorsque prévue, la finale régionale sera disputée sur le terrain de l'équipe ayant eu le meilleur classement en saison régulière.
- 9.2 La finale doit se dérouler sur un terrain synthétique.
- 9.3 L'équipe hôte a le choix d'exercer ou de recevoir le botté d'envoi au début du match.
- 9.4 **ATOME** : aucune finalité
- 9.5 **Benjamin** : aucune finalité

ARTICLE 10 RÉCOMPENSES

- 10.1 Une bannière est remise à l'équipe qui remporte la finale régionale.
- 10.2 Des médailles sont remises à chacun des membres des équipes qui se sont respectivement classées :
 - Première : médailles d'or
 - Deuxième : médailles d'argent
- 10.3 Lors de la finale régionale, un fanion identifié comme joueur par excellence est remis à l'équipe championne ainsi qu'un à l'équipe finaliste.

Chaque équipe peut remettre le fanion à l'élève-athlète de son choix, que ce soient ses efforts durant la saison ou pendant la finale.

ARTICLE 11 SPECTATEURS ET MANIFESTATION D'AVANT-MATCH

- 11.1 L'équipe hôte est responsable de prévoir un espace réservé aux spectateurs : cet espace doit être localisé du côté opposé aux bancs des joueurs.
- 11.2 L'équipe visiteuse qui prévoit amener des spectateurs doit informer l'équipe hôte avant la partie. Elle est également responsable d'en assurer l'encadrement.
- 11.3 L'échauffement et toute activité de motivation (cris de ralliement, utilisation de drapeau, mascottes, etc.) doivent se faire à l'intérieur de la ligne des 45 verges de chacune des équipes.

ARTICLE 12 VIDÉO

	Atome	Benjamin	Cadet	Juvenile
Vidéo	Non requis	Non requis	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE
Plan	Au choix des équipes	Au choix des équipes	Caméra numérique haute définition (HD) en gros plan et en plan rapproché de la zone des buts.	Caméra numérique haute définition (HD) en gros plan et en plan rapproché de la zone des buts.
Partage	Facultatif	Facultatif	Plan WIDE League pool identifié dans HUDL	Plan WIDE League pool identifié dans HUDL
Responsable	n/a	n/a	Équipe hôte	Équipe hôte
Délais	n/a	n/a	Avant midi le dimanche suivant la partie (ou lundi midi pour les parties qui se déroulent le dimanche)	Avant midi le dimanche suivant la partie (ou lundi midi pour les parties qui se déroulent le dimanche)
Sanction – première offense	n/a	n/a	Avertissement	Avertissement
Sanctions – offense subséquente	n/a	n/a	Suspension de l'accès au league pool pour une partie; Amende de 100\$ par jour de retard, jusqu'à concurrence de 400\$	Suspension de l'accès au league pool pour une partie; Amende de 100\$ par jour de retard, jusqu'à concurrence de 400\$

12.1 **Atome** et **Benjamin** : toute équipe désireuse de filmer la partie pourrait le faire, sans toutefois avoir accès à des aires privilégiées ou restreintes.

12.2 Modalités lorsqu'obligatoire

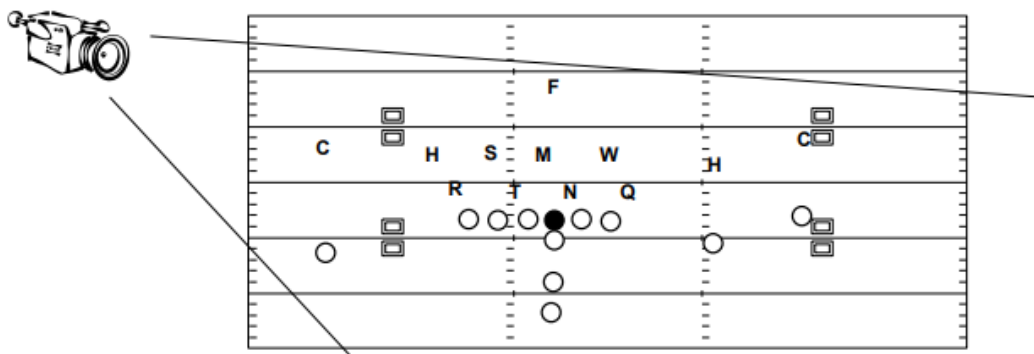
- a) Dans le cas d'un calendrier avec un nombre d'équipes impaires, l'équipe qui détient le premier « bye » n'est pas tenue d'envoyer de vidéo.
- b) En éliminatoires, toutes les équipes impliquées doivent échanger leurs enregistrements de la dernière partie dès que les adversaires sont connus.
- c) Il est interdit de filmer une partie dans laquelle votre équipe n'est pas impliquée.
- d) L'entraîneur-chef est le premier responsable du respect des directives sur les enregistrements vidéo.
- e) Tous les jeux doivent être enregistrés : offensive, défensive 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.

- f) Qualité des vidéos :
1. Toutes les vidéos devront être visibles et utilisables.
 2. Tous les fichiers déposés sur le serveur identifié 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.

- g) Plans des vidéos :

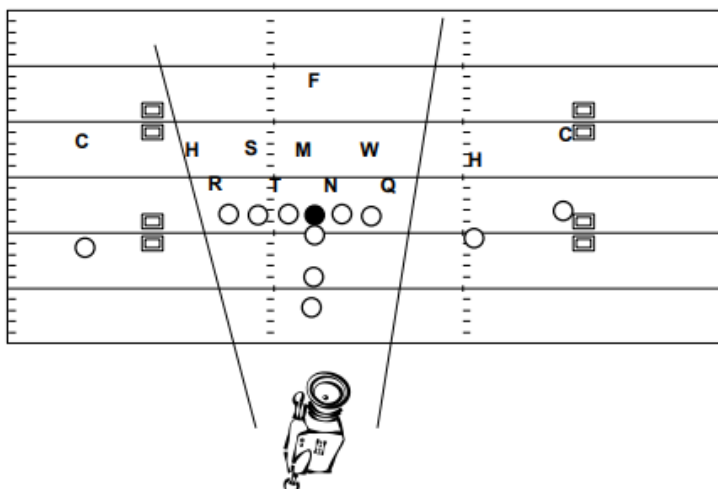
1. Plan d'ensemble (**WIDE**)

Ce plan 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. Plan rapproché de la zone des buts (**TIGHT O-D-K**)

Ce plan 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).



ARTICLE 13 CASQUE D'ÉCOUTE / SYSTÈME DE COMMUNICATION

- 13.1 L'équipe hôte n'a pas d'obligation de fournir un système de communication. Cette responsabilité appartient à chaque équipe. Toutefois, l'équipe hôte doit collaborer pour faciliter le branchement du système de communication appartenant à l'équipe visiteuse.
- 13.2 La tour/s et/ou échafaud/s pour les éclaireurs doit être accessible aux deux équipes et être partagé par les deux équipes. Les seules personnes pouvant accéder à cette facilité sont les membres du personnel d'encadrement officiellement inscrits.
- 13.3 Le port du casque d'écoute sur la **surface de jeu est interdite** : aucun joueur ne peut utiliser un casque d'écoute, une oreillette ou tout autre appareil électronique dans le but de recevoir des communications.
- 13.4 Le port du casque d'écoute (ou tout autre système de communication) est permis lorsqu'utilisation est limitée à l'aire du banc des joueurs dans le but de communiquer avec le personnel d'entraîneurs postés en retrait du terrain (entraîneurs ou joueurs qui ne sont pas sur la surface de jeu).
- 13.5 Un officiel pourra intervenir à tout moment lors d'un match s'il juge qu'une équipe enfreint ce règlement.
Une équipe qui ne respecte pas ce règlement sera soumise aux sanctions suivantes :
 - 1. Perdre automatiquement le match.
 - 2. L'entraîneur reconnu coupable sera suspendu de la ligue jusqu'à la convocation en audience avec le comité de discipline de la ligue;
 - 3. Une amende de 250.00\$ sera imposée à l'équipe et celle-ci devra payer les frais d'arbitrage, les frais de location et les frais encourus par l'équipe adverse.

ANNEXE 1 PLAN DU TERRAIN

ANNEXE 1

LE PLAN DU TERRAIN

