

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ®

OUTAOUAIS

Football 2017-2018

Révisée en date du 3 octobre 2017

Table des matières

Article 1	Catégories d'âges	3
Article 2	Composition d'une équipe	3
Article 3	Inscription des joueurs	4
Article 4	Ajouts de joueurs (nouveaux joueurs)	4
Article 5	Formation de la ligue régionale	4
Article 6	Saison régulière	4
Article 7	Ballons officiels	5
Article 8	Déroulement des parties	6
Article 9	Terrain	7
Article 10	Équipement et personnel	8
Article 11	Secouriste	9
Article 12	Temps mort	9
Article 13	Écart	9
Article 14	Éthique sportive	9
Article 15	Classement des équipes	10
Article 16	Championnat régional	10
Article 17	Fusillade	11
Article 18	Récompenses	12
Article 19	Championnat provincial	12
Article 20	Règlements	12

Document complémentaire important à lire: réglementation administrative 2017-2018

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGES

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

Benjamin - du 1^{er} octobre 2003 au 30 septembre 2005

Cadet - du 1^{er} octobre 2002 au 30 septembre 2005

Juvenile - du 1^{er} octobre 1999 au 30 septembre 2002

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 nés entre le 1^{er} octobre 1999 et le 30 septembre 2000 (J6) est illimité sur le formulaire d'inscription d'équipe remis au commissaire de ligue.

1.4 Le nombre d'élèves-athlètes nés entre le 1^{er} octobre 1999 et le 30 septembre 2000 (J6) sur le terrain en même temps est limité à quatre (4). 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	Mini-mum	Maxi-mum
Benjamin, cadet et juvenile	18	60

Pour débiter la partie, un minimum de 18 joueurs doit être apte à jouer.

2.2 Participation hors réseau

Tout contrat, que ce soit dans le réseau scolaire ou le réseau civil, signé le 1^{er} août ou postérieurement à cette date, doit être respecté. Conséquemment, tout joueur ayant signé un contrat du réseau civil (collégial, junior, midget, bantam, pee-wee, atome, etc.) à cette date ou postérieurement à cette date ne pourra évoluer dans les ligues scolaires pour l'année en cours.

Cette règle ne s'applique pas aux élèves/athlètes évoluant dans toute ligue de printemps entre le 1er avril et le 30 juin de la même année.

ARTICLE 3 INSCRIPTION DES JOUEURS

- 3.1 Référez-vous à l'article 15 **ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS** de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

ARTICLE 4 AJOUTS DE JOUEURS (NOUVEAUX JOUEURS)

- 4.1 Date limite: **Le 30 septembre 2017 pour l'automne 2017**. Les articles 2, 6, 7 et 16 de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais s'appliquent.

ARTICLE 5 FORMATION DE LA LIGUE RÉGIONALE

- 5.1 Référez-vous à l'article 11 de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.
- 5.2 Lors de l'inscription, les institutions doivent indiquer à la ligue si elle désire évoluer en division 2 ou 3.
- 5.3 Pour avoir deux divisions, un minimum de cinq (5) équipes devra être atteint pour une ou l'autre des divisions. Dans le cas contraire, la grille d'évaluation sera utilisée pour atteindre cinq (5) équipes dans une division. La décision sera finale et sans appel.

ARTICLE 6 SAISON RÉGULIÈRE

- 6.1 Référez-vous à l'article 11 **FORMATION DES LIGUES RÉGIONALES** de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.
- 6.2 La structure de la ligue régionale dépendra du nombre d'équipes inscrit dans une division précise. Ainsi:
- ≈ 4 équipes - Rotation double - 6 parties au total;
 - ≈ 5 équipes - Rotation double - 8 parties au total;
 - ≈ 6 équipes - Rotation simple et tirage au sort pour déterminer les adversaires des deux dernières parties - 7 parties au total;
 - ≈ 7 équipes - Rotation simple et tirage au sort pour déterminer les adversaires des deux dernières parties - 8 parties au total;
 - ≈ 8 équipes - Rotation simple - 8 parties au total et tirage au sort pour déterminer les adversaires de la dernière partie.
 - ≈ 9 équipes - Rotation simple - 8 parties au total;

≈ 10 équipes et plus - Rotation simple et tirage au sort pour déterminer les adversaires pour toutes les parties - 8 parties;

N.B : Pour les benjamins, un maximum de 7 parties sera joué en saison régulière.

- 6.3 Le nombre de parties pourra être modifié pour pouvoir se conformer au championnat provincial scolaire de football - division 2 et de l'inter régional - division 2b.
- 6.4 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.

ARTICLE 7 BALLONS OFFICIELS

Catégories	Grosueur
Benjamin et Cadet	TDY
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 2017-2018, toute équipe doit avoir une deuxième couleur de chandail. Donc au total deux (2) uniformes.

Équipe receveuse : Chandail foncé
 Équipe visiteuse: Chandail pâle

Article 8 DÉROULEMENT DES PARTIES

8.1 Durée des parties

Benjamin	4 quarts de 12 minutes chronométrées
Cadet et juvenile	4 quarts de 12 minutes chronométrées
10 minutes de repos à la demie.	

8.2 Alignement

Les équipes doivent remettre au marqueur avant le début du match une copie de l'alignement officiel tiré du site internet du RSEQ avec les informations suivantes : noms, numéros de joueurs, poids (benjamin seulement) et indication si J6. La feuille doit être signée par l'entraîneur.

Les alignements devront être envoyés au RSEQ en même temps que la feuille de match. Il est de la responsabilité de l'équipe qui reçoit d'envoyer l'alignement des deux équipes.

8.3 Réglementation spécifique à la catégorie benjamin.

8.3.1 4 arbitres à toutes les parties;

8.3.2 Les équipes benjamines devront soumettre leur horaire de pratique au RSEQ Outaouais avant le début de la saison;

8.3.3 Un joueur de plus de 155 lbs ou 70.3 kg (début saison) devra jouer sur la ligne. Un représentant du RSEQ, un représentant du CA ou du comité football pèseront tous les athlètes en début de saison, une semaine avant le premier match. Les joueurs seront identifiés sur leur casque;

8.3.4 Le botté d'envoi est enlevé (unité spéciale). L'équipe reprendra le ballon à la ligne de 35 verges. Aussi concernant le botté de dégagement au niveau benjamin, l'équipe offensive a le choix de tenter un jeu sur le 4e essai ou demander le « botté » et d'avancer le ballon de 25 verges.

8.3.5 En benjamin, la transformation de botté sera de deux (2) points et la transformation par la passe ou par la course d'un (1) point. La transformation sera faite à partir de la ligne de cinq (5) verges de l'équipe adverse.

8.3.6 Chaque équipe a le droit d'avoir un entraîneur sur le terrain.

L'entraîneur défensif sur le terrain peut appeler des jeux tant que le caucus offensif adverse n'est pas dissout.

8.3.7 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 cinq (5) verges au point de la dernière remise). L'équipe en défensive aura l'option d'accepter la punition ou bien le

nouveau point mort du ballon sur le jeu. Une passe avant sera définie par une motion au-dessus de l'épaule, à la hauteur de la tête et par son point d'origine (passeur). Une passe rabattue volontairement au sol par l'équipe offensive ou dans un endroit où il n'y a aucun receveur (se débarrasser du ballon), selon le jugement de l'arbitre, ne comptera pas comme une tentative de passe. La passe doit être lancée à l'extérieur de la boîte offensive du quart-arrière ou par-dessus un joueur défensif (passe voilée) doit être réussie. Ou si le quart-arrière sort de sa boîte, la passe doit être vers l'avant au-delà de la ligne de mêlée ou par-dessus un joueur défensif (passe voilée). Le « shovel pass » n'est pas considéré comme un jeu de passe. Lorsque les 10 verges pour un premier jeu ont été gagnées lors des essais 1 et 2, les pertes de terrain incluant les pénalités, n'affecteront pas la possibilité d'avoir son premier jeu lorsqu'il la passe n'as pas encore été tentée.

- 8.4** **Réglementation spécifique à la catégorie cadette**
L'article 8.3.7 s'applique aussi à la catégorie cadette.

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 sera ligné par le RSEQ et facturé à l'école fautive + frais de 25\$.
- 4e infraction : l'équipe perdra par forfait.

Exception : UQO

ARTICLE 10 ÉQUIPEMENT ET PERSONNEL

- 10.1** L'équipe qui reçoit devra s'assurer de fournir l'équipement nécessaire à la bonne conduite du jeu, soit: serviettes pour essuyer les ballons, chaînes de mesure réglementaire (10 verges), marqueurs d'essais, appui-ballon pour bottés d'envol, ballons (2) conformes à la réglementation de la ligue, drapeau rouge, chronomètre, table des officiels, civière et numéro de téléphone des ambulanciers. Les buts devront être munis de coussins protecteurs. L'équipe qui reçoit doit également fournir une quantité de glace suffisante pour subvenir aux besoins de l'équipe visiteuse.
- 10.2** L'équipe qui reçoit devra prévoir un local pour l'équipe visiteuse (si non informé).
- 10.3** L'équipe qui reçoit devra prévoir de fournir un dossard visible et le nombre de chaîneurs requis.

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 SECOURISTE

- 11.1** Chaque équipe doit compter sur la présence d'un secouriste durant une partie. Les noms des 2 secouristes devront apparaître sur la feuille de pointage officielle. Lors d'une partie, la fonction de secouriste ne peut être occupée par un entraîneur de l'une ou de l'autre des équipes impliquées.

Dans le cas où aucun secouriste n'est sur place, le match ne peut être joué.

Si un seul secouriste est sur place, le match peut débiter. Si le 2^e secouriste se présente sur place à l'intérieur des 15 premières minutes de jeu, sa présence sera signalée à l'arbitre. Aucune sanction ne sera émise.

Dès qu'un secouriste est absent, l'arbitre en charge le signalera sur la feuille de résultat.

Si un seul secouriste est sur place, le match peut être disputé. Le secouriste n'a pas à consentir de superviser les 2 équipes. Toutefois l'équipe n'ayant pas de secouriste se verra attribuer une sanction. Les sanctions seront progressives dans le cas d'une équipe récidiviste.

- 11.2** Échelle de sanction:

- 1e infraction : Si une équipe n'a pas de secouriste attitré, cette dernière devra payer une amende de 100\$ au RSEQ Outaouais. Le RSEQ versera ce montant à l'équipe ayant fourni le secouriste ou déduira les frais à payer par cette équipe.
- 2e infraction : même que 1e infraction + 100\$ et l'entraîneur en chef recevra un avis de suspension lors de la prochaine offense.
- 3e infraction : 100\$ (ref 1e infraction) + suspension de l'entraîneur-chef sur le champ.

- 11.3 Les équipes devront respecter un protocole de retour au jeu fourni par le RSEQ.

ARTICLE 12 TEMPS MORT

- 12.1 Deux " 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 en déficit, avec l'accord de l'entraîneur de l'équipe adverse, a la possibilité de demander aux officiels que la partie se poursuive à temps continu.
- 13.2 En benjamin, une équipe tirant de l'arrière de plus de 21 points peut exiger sans l'accord de l'entraîneur adverse à ce que le temps devienne continu au quatrième quart sans aucun arrêt de temps.

ARTICLE 14 ÉTHIQUE SPORTIVE

- 14.1 À chaque partie, on ajoute au classement un maximum de deux points de valorisation pour le respect de l'éthique sportive à chaque équipe.
- 14.2 L'équipe pourrait perdre un point pour le comportement des joueurs dans les situations suivantes:
 - 14.2.1 L'équipe perd le match par forfait en cas d'absence complète de l'équipe;
 - 14.2.2 Un joueur est expulsé du terrain;
 - 14.2.3 Un joueur commet une faute antisportive de nature haineuse (gestes ou paroles à caractère raciste ou violente)
 - 14.2.4 Un joueur commet tous autres faits et gestes jugés antisportifs par le RSEQ Outaouais et/ou l'officiel.

- 14.3** L'équipe pourrait perdre deux (2) points pour le comportement de l'entraîneur dans les situations suivantes:
- 14.3.1** L'équipe perd le match par forfait en cas d'absence complète de l'équipe;
 - 14.3.2** Un entraîneur est expulsé du terrain;
 - 14.3.3** Un entraîneur commet tout autre fait et geste jugé antisportif par le RSEQ Outaouais et/ou l'officiel.
- 14.4** 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 7.
- 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.

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.**
- 15.3 Les 1/2 finales se dérouleront au site de l'équipe étant classé la plus haute au classement.
- 15.4 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 comp-

ter. 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 RÉCOMPENSES

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

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

ARTICLE 19 CHAMPIONNAT PROVINCIAL

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

19.2 L'équipe remportant le championnat régional a le devoir de représenter la région dans le cadre du championnat provincial et/ou l'interrégional.

19.3 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 20 RÈGLEMENTS

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

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

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