



RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES CHAMPIONNAT SCOLAIRE PROVINCIAL DE FOOTBALL 2007

Article 1	Identification des catégories	2
Article 2	Règlements officiels employés	2
Article 3	Surclassement	2
Article 4	Composition de la délégation.....	2
Article 5	Événements du Bol d'or.....	3
Article 6	Échéancier d'identification des matchs et des équipes selon les niveaux de 1^{re} et 2^e division.....	4
Article 7	Durée des parties.....	5
Article 8	Fusillade	5
Article 9	Bloc en bas de la ceinture	6
Article 10	Ballon officiel	6
Article 11	Costumes	6
Article 12	Devoirs de l'équipe hôte	7
Article 13	Devoirs de l'équipe visiteuse	9
Article 14	Film ou vidéo	9
Article 15	Système de communication	9
Article 16	Annonces officiel	9
Article 17	Règlements officiels employés	10

FOOTBALL 2007

Article 1 Identification des catégories

*1.1

Catégorie	Âge pour la saison - 2007
Cadet	<i>du 1^{er} octobre 1992 et après</i>
Juvenile	<i>du 1^{er} octobre 1989 au 30 septembre 1993</i>
Juvenile AAA	<i>du 1^{er} octobre 1989 au 30 septembre 1993</i>

Article 2 Règlements officiels employés

2.1 Le livre des règlements du football amateur canadien, reconnu par la Fédération de football amateur du Québec est appliqué.

2.2 **Nombre d'essais**

Les parties se jouent à quatre (4) essais.

Il n'y a plus de distance obligatoire entre les deux (2) équipes lors de la mise en jeu du ballon.

Les pénalités prévues anciennement au 3^e essai s'appliquent au 4^e essai. Le 3^e essai est inclus dans les pénalités du 1^{er} et 2^e essai.

2.3 Les règlements administratifs des événements scolaires provinciaux de la FQSE doivent être respectés.

Article 3 Surclassement

La définition des catégories d'âge de l'article 1.1 précise les limites d'âge et tient compte des facteurs de surclassement acceptés spécifiquement en football. Aucune dérogation à ces limites n'est acceptée.

Article 4 Composition de la délégation

Les équipes représentant chacune des régions à ce championnat scolaire provincial sont formées ainsi:

Joueur:	50 (maximum)
Entraîneur / Accompagnateur	10
Délégation maximale:	60 personnes

Article 5

*

Événements du Bol d'or

Le nombre d'équipes ayant accès aux finales provinciales est en proportion du nombre d'équipes participantes dans une catégorie d'âge offert par une association régionale du sport étudiant (ARSE) (ensemble des ligues régionales ou interrégionales opéré par une même association régionale).

Nombre d'équipes participantes	Nombre d'équipes ayant accès
4 à 9	1
10 à 16	2
17 et plus	3

***Niveaux de jeux**

*Un réseau peut reconnaître un niveau de jeu en y accordant un mérite de champion et impliquant un minimum de quatre (4) équipes.

5.1 **Niveau 1^{ère} division**

5.1.1 **Accès**

Sont admissibles à ces finales, l'équipe championne du meilleur niveau de jeu d'un réseau qui administre plusieurs niveaux de jeux dans une catégorie d'âge.

5.1.2 **Type de finales**

Finales centralisées, regroupant toutes les régions qui répondent aux conditions d'accès. Ces finales sont organisées par une ARSE sous la juridiction et la supervision de la FQSE

5.1.3 **Récompenses individuelles**

Des médailles d'or et d'argent sont remises à chacun des joueurs des équipes finalistes.

Le comité organisateur désignera un joueur MVP par excellence. Un joueur par équipe doit être nommé.

5.1.4 **Récompenses d'équipes**

Bannière provincial (36 x 72), identifiée champion provincial Juvénile et cadet 1^{ère} division et Logo Bol d'or, plus un Trophée (Coupe d'or).

5.2 **Niveau 2^e division**

*

5.2.1 **Accès**

Sont admissibles à ces finales, toute équipe championne d'un niveau reconnu et non admissible en première division d'une catégorie d'âge.

5.2.2 **Type de finales**

Décentralisé organisé par une région hôte sous la juridiction et supervision de la FQSE.

5.2.3 **Récompenses individuelles**

Des médailles d'or et d'argent sont remises à chacun des joueurs des équipes finalistes.

Le comité organisateur désignera un joueur MVP par excellence. Un joueur par équipe doit être nommé.

5.2.4 **Récompenses d'équipes**

Bannière inter régionale (30 x 60) Identifiée Champion juvénile, 2^e division et Logo du Bol d'or.

Article 6 **Échéancier d'identification des matchs et des équipes selon les niveaux de 1^{re} et 2^e division**

**

TCC MAI : Consultation sur le cadre général de fonctionnement des finales provinciales (règlements spécifiques, nombre de matchs, lieu des matchs, etc).

CSS JUIN : Acceptation des règlements spécifiques et du cadre de fonctionnement. Pairage des équipes AA 1^{re} et 2^e division (nombre de finales, opposants et lieu des matchs de 1^e division, budgets, devis d'organisation).

TCC AOÛT : Concertation, évaluation de la force relative de chaque ligue, déterminer les opposants et lieux des matchs de 2^e division et information sur les modalités d'organisation.

Article 7 **Durée des parties**

- 7.1 Chaque partie du championnat scolaire provincial est de quatre (4) quarts de quinze (15) minutes chronométrées.
- 7.2 Il y a une pause de quinze (15) minutes à la demie.
- 7.3 Le règlement de la Fédération de football amateur du Québec s'applique.

Article 8 **Fusillade**

*

S'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, on disputera des périodes supplémentaires complètes jusqu'à ce que l'égalité soit rompue :

Définition : Période supplémentaire complète

Une période supplémentaire complète consiste en deux séries offensives; une série pour l'équipe A et une pour l'équipe B, qui débutent chacune avec une mise en jeu à la ligne de 35 verges de la défensive, du côté du terrain choisi. Le ballon peut être placé au centre du terrain ou n'importe où entre les traits de remise en jeu si précisé avant le début des périodes supplémentaires.

- 8.1 Immédiatement après la fin du quatrième quart, les arbitres vont demander aux membres de chaque équipe de se rendre à leur banc respectif. Il y aura un caucus des officiels au centre du terrain pour réviser les différentes procédures du bris d'égalité.
- 8.2 Les arbitres inviteront les capitaines au centre du terrain pour le tirage au sort.
- A) Le gagnant du tirage au sort devra choisir une des 2 options suivantes, l'équipe ayant perdue le tirage au sort fera son choix sur l'option restante.
- Attaque ou défensive ;
 - Choisir le coté du terrain utilisé (même pour les 2 équipes) pour cette période supplémentaire ;
- B) Si l'égalité persiste après une période de prolongation (nombre impair), on répétera l'étape A en accordant le premier choix à l'équipe ayant perdue le tirage au sort à la période précédente.
- C) On procède à un nouveau tirage au sort (article 1.2), pour chaque séquence de 2 périodes supplémentaires.

- 8.3 Chaque équipe garde la possession du ballon lors d'une série jusqu'à ce qu'elle marque (touché ou placement), qu'elle ne puisse gagner un premier essai ou qu'elle perde la possession du ballon (même si repris lors de la même séquence de jeu). Le ballon demeure en jeu après un changement de possession aussi longtemps que le jeu ne soit pas sifflé mort. L'équipe défensive peut donc aller marquer un touché (et remporter la rencontre) suite à un changement de possession.
- 8.4 En plus des situations de jeu normales, le jeu doit être sifflé mort à la suite d'une tentative de placement ratée et aucun point n'est marqué. Une équipe ne peut remporter une partie sur un simple (ballon mort dans la zone de but suite à un botté manqué).
- 8.5 Après 3 périodes supplémentaires, la transformation d'après touché doit obligatoirement être celle de 2 points.
- 8.6 Il n'y a aucun temps d'arrêt durant les périodes supplémentaires.

Article 9 **Bloc en bas de la ceinture**

Au moment de la mise au jeu, aucun joueur offensif situé à l'extérieur de la boîte (la boîte étant déterminée par une zone de trois (3) verges à l'extérieur des deux bloqueurs) ne peut effectuer un bloc avec contact initial vers les membres inférieurs et ce, à l'extérieur de la zone de mêlé (la zone de mêlé étant deux (2) verges en avant du ballon et cinq (5) verges en arrière du ballon).

Article 10 **Ballon officiel**

L'équipe à l'offensive a le choix du ballon. Le ballon utilisé doit être conforme aux dimensions prévues dans les règlements de jeu. Le ballon doit être en cuir et approuvé par les arbitres.

Article 11 **Costumes**

- 11.1 Chaque équipe prévoit deux (2) séries de gilets, une série foncée et une série pâle. En cas de conflit de couleurs, un tirage au sort déterminera les couleurs de chandails.
- 11.2 Les joueurs peuvent porter tout l'équipement protecteur qu'ils désirent, en autant que celui-ci ne soit pas source de blessures pour eux et pour les adversaires.
- 11.3 Le numéro de chacun des joueurs doit se retrouver sur le devant et dans le dos du chandail. En plus, ce numéro doit avoir dix (10) pouces de hauteur et être d'une couleur contrastant celle du chandail.
- 11.4 Les souliers avec crampons sont permis, en autant qu'ils respectent les spécifications de la F.F.A.Q. :
- « Au moins sept (7) crampons sur chacune des semelles et interdiction des crampons de métal. »*
- 11.5 Les joueurs doivent obligatoirement porter un protecteur buccal.

Article 12 **Devoirs de l'équipe hôte**

12.1 **Terrain**

Les rencontres se jouent sur le terrain de l'équipe hôte même si celui-ci n'est pas exactement conforme aux normes réglementaires selon la F.F.A.Q.

Le terrain doit être ligné au complet et plus particulièrement, des indicateurs fixes et sécuritaires doivent être placés aux dix (10) verges de chaque côtés du terrain (bornes placées sur les marques de peinture).

L'équipe hôte doit voir à ce que le terrain soit libre et prêt environ quarante-cinq (45) minutes avant le début de la rencontre. Elle doit voir à ce que le terrain soit « sécuritaire » en tout point.

12.2 **Équipement de terrain**

L'équipe hôte doit fournir l'équipement nécessaire à la bonne conduite du jeu, soit: banc des joueurs, table et chaises pour officiels mineurs, protecteurs aux buts, chaîne de mesurage réglementaire, marqueur d'essais réglementaires, un appui ballon pour le botté d'envol, un drapeau rouge, un chronomètre et des bornes aux quatre (4) coins du terrain.

12.3 **Officiel mineur**

L'équipe hôte doit fournir les officiels mineurs suivants: un (1) marqueur-chronométrateur, deux (2) chaînes, un (1) préposé au marqueur d'essais et un (1) préposé au ballon et serviettes.

12.4 **Alignement**

L'équipe hôte doit remettre au marqueur avant le début du match l'alignement complet de ses joueurs.

12.5 **Vestiaire**

L'équipe hôte doit fournir un vestiaire convenable avec des douches à proximité. Elle doit permettre l'accès au vestiaire 1h30 avant le match.

12.6 **Feuille de pointage**

L'équipe hôte doit fournir les feuilles de pointage officielles, un chronomètre et veiller à ce que le pointage soit lisible. Elle doit tenir le pointage du match sur les feuilles de pointage fournies à cet effet par le réseau. L'entraîneur ou le responsable de l'équipe doit voir lui-même à ce que le nom et le numéro des étudiants-athlètes de son équipe soient inscrits sur les feuilles de pointage.

12.7 **Transmission des résultats**

L'équipe hôte doit transmettre les résultats du match par téléphone immédiatement après la rencontre au responsable de son réseau.

12.8 **Sécurité**

L'équipe hôte doit assurer la sécurité du vestiaire fourni à l'équipe visiteuse. Toutefois, chaque joueur est responsable de la sécurité de ses biens. Elle est responsable de la protection des officiels ainsi que du contrôle de la foule.

12.9 **Contrôle du bruit**

*

L'utilisation de sifflets et d'engins bruyants alimentés mécaniquement (à gaz, air comprimé, électrique, piles, pétards, feux d'artifice, etc.) n'est pas tolérée à moins de 50 mètres de l'aire de jeu, des estrades et espaces réservés aux spectateurs délimités par la sécurité du comité organisateur. De plus, l'utilisation est restreinte, au même titre que l'annonceur et/ou troupe d'animation (cheerleaders, fanfare, musique), qui doivent cesser l'animation au signal de l'arbitre (début des 20 secondes). Dans le cas où il n'y aurait pas de caucus, ce règlement s'applique avant l'alignement des joueurs et jusqu'à la fin de la séquence de jeu.

Après avis aux contrevenants, la sécurité ou officiels peuvent prendre les sanctions suivantes :

1^{re} offense : Avertissement à l'entraîneur-chef de l'équipe concernée qui doit aviser immédiatement les spectateurs ou le personnel concerné.

2^e offense : Pénalité de 10 verges à l'équipe concernée ou de la moitié de la distance si moins de 20 verges des buts.

Confiscation du matériel et expulsion des fautifs par la sécurité et/ou police.

12.10 **Arbitre**

L'équipe hôte doit s'assurer que les arbitres ont un local privé, de préférence avec douche.

Article 13 **Devoirs de l'équipe visiteuse**

13.1 **Local**

L'équipe visiteuse voit à garder propre le local qui lui est prêté, à observer les règlements internes de l'institution hôte ou les règlements du lieu où se déroule le match. En cas de bris ou de vol, vandalisme et/ou malpropreté abusive, l'école de l'équipe trouvée fautive, est facturée pour les dommages causés.

13.2 **Encadrement des joueurs**

L'entraîneur ou l'accompagnateur de l'équipe visiteuse doit rester en présence de ses étudiants avant, pendant et après la compétition afin de s'assurer du bon comportement de ceux-ci.

13.3 **Feuille de pointage/alignement**

L'entraîneur ou le responsable de l'équipe doit voir à ce que le nom et le numéro des étudiants-athlètes de son équipe soient inscrits sur les feuilles de pointage et de l'alignement.

Article 14 **Film ou vidéo**

L'équipe hôte a le devoir et l'éthique de collaborer avec l'équipe visiteuse pour lui permettre de filmer le match. Toute autre équipe désireuse de filmer le match est autorisée à le faire, **sans accès à des aires privilégiées ou restreintes**.

Article 15 **Système de communication**

15.1 Le comité organisateur ou l'équipe hôte n'a pas d'obligation de fournir un système de communication. Cette responsabilité appartient à chaque équipe. Toutefois, le comité organisateur ou l'équipe hôte doit collaborer pour faciliter le branchement du système de communication appartenant à l'équipe visiteuse.

15.2 Le casque d'écoute n'est pas accepté entre un entraîneur et le quart-arrière.

Article 16 **Annonceur officiel**

L'annonceur officiel doit être neutre. Aucune animation partisane ne doit être effectuée par l'annonceur de l'équipe hôte.

Article 17 **Règlements officiels employés**

- 17.1 Les règlements officiels en vigueur sont ceux en vigueur à Football Québec et ceux de la Fédération québécoise du sport étudiant.
- 17.2 Toutefois, les règlements spécifiques de la FQSE ont préséance sur les règlements officiels.
- 17.3 Les règlements administratifs des événements scolaires provinciaux doivent être respectés.