



RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES CHAMPIONNAT SCOLAIRE PROVINCIAL DE FOOTBALL 2010

*Article 1	Identification des catégories	2
*Article 2	Règlements officiels employés	2
Article 3	Surclassement	3
*Article 4	Composition de la délégation.....	3
*Article 5	Événements du Bol d'or.....	3
Article 6	Échéancier d'identification des matchs et des équipes selon les niveaux de Division 1 et 2	4
Article 7	Durée des parties.....	5
*Article 8	Ballon officiel	5
Article 9	Costumes	5
Article 10	Devoirs de l'équipe hôte	5
Article 11	Devoirs de l'équipe visiteuse	7
Article 12	Film ou vidéo	8
Article 13	Système de communication	8
Article 14	Annonces officiel	8

FOOTBALL 2010

*Article 1 Identification des catégories

* 1.1

Catégorie	Âge pour la saison – 2010
-----------	---------------------------

Sec. 2 – 3	Cadet	<i>du 1^{er} octobre 1995 et après</i>
Sec. 4 – 5	Juvénile	<i>du 1^{er} octobre 1992 au 30 septembre 1996</i>

Note : Cet article inclus le surclassement. (Voir article 3)

*Article 2 Règlements officiels employés

*2.1 Les règlements administratifs des événements scolaires provinciaux doivent être respectés.

Toutefois, les règlements spécifiques de la FQSE ont préséance sur les règlements officiels de Football Québec.

Les règlements officiels en vigueur sont ceux en vigueur à Football Québec et ceux de la Fédération québécoise du sport étudiant.

****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 du niveau primaire et benjamin 1^{re} année.

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

2.3 Nombre d'essais

Les parties se jouent à quatre (4) essais.

Lors de la mise en jeu, il n'existe pas de zone neutre (distance minimale entre les deux (2) équipes).

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.

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 participantes à une finale provinciale sont formées ainsi:

Joueur:	60 (maximum)
Entraîneur / Accompagnateur	10
Délégation maximale:	70 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.

Pour obtenir une 2^e équipe dans une même catégorie, une ARSE doit avoir deux ligues et divisions distinctes (qui ne partagent pas de matchs communs).

Calcul du nombre d'équipes participantes

Dans le calcul du nombre d'équipes participantes, les équipes ayant évolué au printemps l'année précédente et n'ayant évolué dans aucun réseau à l'automne seront incluses dans le calcul du nombre d'équipes participantes pour déterminer l'accès aux finales provinciales. Cette même règle s'applique pour les athlètes qui sur le plan individuel, ont participé au printemps.

5.1 **Niveau Division 1**

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 reconnus officiellement à l'automne 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 provinciale (36 x 72), identifiée champion provincial Juvénile et cadet 1re division et Logo Bol d'or, plus un Trophée (Coupe d'or).

5.2 Niveau Division 2

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 Division 1 et 2

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 Division 1 et 2 (nombre de finales, opposants et lieu des matchs de Division 1, budgets, devis d'organisation).

TCC AOÛT : Concertation, évaluation de la force relative de chaque ligue, déterminer les opposants et lieux des matchs de Division 2 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.

***Article 8** **Ballon officiel**

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.

Article 9 **Costumes**

- 9.1 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.
- 9.2 Les joueurs peuvent porter tout l'équipement protecteur qu'ils désirent, pourvu que celui-ci ne soit pas source de blessures pour eux et pour les adversaires.
- 9.3 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.
- 9.4 Les souliers avec crampons sont permis, pourvu 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. »
- 9.5 Les joueurs doivent porter un protecteur buccal.

Article 10 **Devoirs de l'équipe hôte**

10.1 **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 côté 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 tous points.

10.2 **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, deux ballons réglementaires, un drapeau rouge, un chronomètre et des bornes aux quatre (4) coins du terrain.

10.3 **Officiels mineurs**

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

10.4 **Alignement**

L'équipe hôte doit remettre au marqueur avant le début du match deux copies de l'alignement officiel (noms + numéros de joueurs) contre signé par l'entraîneur (marqueur + annonceur).

10.5 **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.

10.6 **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.

10.7 **Transmission des résultats**

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

10.8 **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.

10.9 **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 doit 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.

10.10 **Arbitre**

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

Article 11 **Devoirs de l'équipe visiteuse**

11.1 **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.

11.2 **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.

11.3 **Feuille de pointage/alignement**

L'équipe visiteuse doit remettre au marqueur avant le début du match deux copies de l'alignement officiel (noms + numéros de joueurs) contre signé par l'entraîneur (marqueur + annonceur).

Article 12 **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 13 **Système de communication**

- 13.1 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.
- 13.2 Le casque d'écoute n'est pas accepté entre un entraîneur et le quart-arrière.

Article 14 **Annonceur officiel**

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