

LIGUE SCOLAIRE DE FOOTBALL DE L'ÎLE DE MONTRÉAL

Catégorie Benjamine



RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE 2010

SITE WEB : www.arselsl.qc.ca

29 mars 2010

TABLE DES MATIÈRES

1. RÈGLEMENTS	4
2. INSCRIPTION DES ÉQUIPES	4
3. RÉUNION PRÉ-SAISON	4
4. ADMISSIBILITÉ	4
5. CATÉGORIES D'ÂGES	5
6. INSCRIPTION DES JOUEURS	6
7. IDENTIFICATION DES CAPITAINES	6
8. ENTRAÎNEURS	7
9. AJOUT DE JOUEURS (Annexe "B")	6
10. SURCLASSEMENT	7
11. CHOIX DU BALLON	7
12. NOMBRE DE JOUEURS	6
13. NUMÉROS	6
14. DURÉE DES PARTIES	6
15. FUSILLADE	7
16. ÉGALITÉS DE FIN DE SAISON	8
17. TRANSMISSION DES RÉSULTATS	8
18. CHANGEMENTS AU CALENDRIER	8
19. CHANGEMENT ET AJOUT D'ENTRAÎNEUR	9
20. ABSENCE DES ARBITRES	9
21. ÉQUIPE QUITTANT UNE LIGUE EN ACTIVITÉ	9
22. DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE	10
23. FORFAITS	10
24. PROTÊT	11
25. SUSPENSIONS ET EXPULSIONS	11
26. OFFICIELS MINEURS	11
27. TERRAIN UTILISÉ	12
28. SPECTATEURS	12
29. VIDÉO	12
30. RÉCOMPENSES	13
31. COMITÉS DES ENTRAÎNEURS	13

32. PARTICIPATION AU BOLD'OR (Annexe "G")	13
33. SYSTÈME DE COMMUNICATION	14
34. ANNONCEUR OFFICIEL	14

<i>Annexe "A</i>	<i>Engagement de l'entraîneur et Code d'éthique</i>
<i>Annexe "B"</i>	<i>Ajout de joueurs</i>
<i>Annexe "E"</i>	<i>Formulaire d'alignement BENJAMIN (Non incorporé au document)Site</i>
<i>Annexe "F"</i>	<i>Répartition des divisions (en application en 2008)</i>
<i>Annexe «G»</i>	<i>Réglementation de poids en Benjamin '</i>

LIGUE SCOLAIRE DE FOOTBALL DE L'ÎLE DE MONTRÉAL

Réglementation spécifique 2010

1. RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS

Seront en application en 2010 les présents règlements spécifiques, la réglementation générale de l'Association régionale du sport étudiant du Lac-Saint-Louis, et les règlements du football amateur canadien, reconnu par la Fédération de Football Amateur du Québec.

2. INSCRIPTION DES ÉQUIPES

L'inscription des équipes doit se faire avant le 1 mai.

La préparation des cédules se fera lors de la réunion pré-saison qui se tiendra en mai.

Un montant de 800 \$ sera facturé à chaque équipe, lors de la réunion pré-saison. Cette facture devra être acquittée avant le 1^{er} septembre. La balance des coûts d'opération sera facturée à la mi-septembre et devra être acquittée avant le 1^{er} octobre.

3. RÉUNION PRÉ-SAISON

Toutes les équipes devront être représentées par une personne ayant en main toutes les données pour finaliser les calendriers et les derniers détails d'opération.

Une équipe non représentée à cette réunion peut se voir retirer le droit de participer aux activités de la ligue pour la saison.

Le directeur de l'Association, avec le Comité des entraîneurs, se réserve le droit d'accepter l'inscription tardive d'une équipe s'ils y voient des avantages pour le fonctionnement de la ligue.

4. ADMISSIBILITÉ

Tout joueur participant aux activités de la ligue doit obligatoirement fréquenter à temps plein une école secondaire dûment affiliée à une des associations régionales de sport étudiant.

Un joueur doit être déclaré physiquement apte à participer à la ligue. ***Cependant, ce contrôle est sous la responsabilité de l'école.***

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 1^{er} avril et le 30 juin de la même année.

5. CATÉGORIES D'ÂGES

5.1 Juvénile : 1^{er} octobre 1992 au 30 septembre 1996

5.2 Cadette* : 1^{er} octobre 1995 et après

5.3 Benjamine : 1^{er} octobre 1997 au 30 septembre 1998
1^{er} octobre 1996 au 30 septembre 1997 n'excédant pas 125 lbs

* Les joueurs benjamins sont soumis à un règlement de poids (ANNEXE «G»)

6. UNITÉS SPÉCIALES ET AUTRES RÈGLES

6.1 Converti

Il n'y a pas de botté. Le converti se fait par un jeu au sol ou aérien.
1 point est accordé pour un jeu au sol.
2 points sont accordés pour un jeu aérien

6.2 Dégagement

Le botté de dégagement est remplacé par un déplacement du ballon de 25 verges; l'équipe en possession décide de tenter l'essai ou de demander un déplacement du ballon, saut à l'intérieur des 30 verges de la zone de but adverse. À l'intérieur des 30 verges de la zone de but adverse, le ballon sera déplacé à la ligne de 5 verges.

6.3 Botté d'envoi

Aucun joueur de 145 lbs et plus (portant un X) ne pourra participer au d'envoi et au retour de botté d'envoi. Pour le choix d'option, se référer aux règlements de la FFAQ.

6.4 Placement

Botté de placement sans pression. Si le botté est manqué, le ballon sera repris à la ligne de mêlée initiale. La distance entre le centre et le teneur est de 5 verges. Si le botté est réussi, le ballon sera repris à la ligne de 45 verges. Aucun simple ne peut être accordé.

6.5 Blitz

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.

6.6 Joueurs avec «X»

Maximum de 5 joueurs offensifs avec un «X»
Maximum de 4 joueurs défensifs avec un «X»

6.7 Double emploi

A l'exception des joueurs de ligne qui peuvent jouer en offensive et défensive, les autres joueurs ne peuvent faire «DOUBLE EMPLOI» lors d'une demi.

6.8 Passe obligatoire

La partie se jouera à 4 essais avec une passe obligatoire ou un placement dans les 3 premiers essais. Si la passe n'est pas tentée, il y aura une pénalité pour procédure illégale donc perte d'essai et de 5 verges au point de dernière remise et l'obligation d'effectuer un botté de dégagement. Si le botté n'a pas été effectué, alors l'équipe adverse prend automatiquement possession du ballon à la ligne de mêlée.

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 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 n'est pas conditionnelle au premier jeu.

Un RED zone de 15 verges est fixé pour chaque zone à partir de la ligne de but, valable en offensive et défensive.

7. INSCRIPTION DES JOUEURS

7.1 L'inscription des joueurs devra être faite sur le formulaire d'alignement. Il doit parvenir à l'Association par courrier électronique avant la première partie. Les noms en place de l'entraîneur et directeur seront considérés comme signatures

officielles (Conservez cependant une copie à l'école avec les signatures authentiques.

- 7.2 Toute équipe qui joue sans s'être assuré d'avoir fait parvenir le formulaire d'alignement à l'Association, avant la première partie, sera déclarée forfait. **Tout formulaire incomplet sera considéré comme n'ayant pas été reçu.**

8. ENTRAÎNEURS

8.1 Identification

L'identification des entraîneurs se fait sur le formulaire d'alignement.

8.2 Code d'éthique (Annexe "A")

L'entraîneur chef est tenu de compléter le " Formulaire d'engagement de l'entraîneur " pour lui-même et au nom de ses adjoints.

- 8.3 Au moins un (1) entraîneur devra, obligatoirement, détenir la certification P.N.C.E. Son numéro de certification devra être inscrit sur le formulaire d'alignement.

9. AJOUT DE JOUEURS (Annexe "B")

Tout ajout de joueurs doit se faire sur le formulaire à cet effet et être transmis à l'association par courrier électronique 48 heures avant la partie. Le nouveau joueur sera ajouté au formulaire d'alignement par l'association. L'école devra garder en filière les copies originales avec les signatures requises.

AUCUN AJOUT N'EST AUTORISÉ APRÈS LE 8 OCTOBRE .

10. SURCLASSEMENT

La définition de la catégorie d'âge se retrouve à l'article 5 qui précise les limites d'âge.

11. BALLON OFFICIEL

11.1 Le ballon officiel sera le TDY

- 11.2 **Chaque équipe doit faire approuver et soumettre aux officiels ses 2 ballons réglementaires identiques qu'elles souhaitent utiliser pour la rencontre. (Le ballon synthétique est autorisé).**

- 11.3 **A défaut de ballons fournis par les visiteurs, les deux ballons soumis par l'équipe locale seront les seuls utilisés pour la rencontre.**

12. NOMBRE DE JOUEURS ET ENTRAÎNEURS

La liste de joueurs devra comprendre un maximum de 60 joueurs et 10 entraîneurs. Une équipe devra cependant compter un minimum de vingt joueurs en uniforme pour débiter une partie.

13. NUMÉROS

Les numéros accordés aux joueurs doivent être conformes aux spécifications de la Fédération de Football Amateur du Québec.

14. DURÉE DES PARTIES

14.1 Saison régulière

4 x 12 minutes chronométrées

14.2 Finales

4 x 12 minutes chronométrées.

14.3 Dix minutes entre les demis.

14.4 Deux “ temps mort ” par demi, non cumulatif. L’entraîneur est autorisé à appeler un temps mort à partir de la ligne de touche. re : collégial

14.5 Lorsqu’il y a plus de 21 points d’écart entre les deux équipes, l’entraîneur de l’équipe en déficit a la possibilité de demander aux officiels que la partie se poursuive à temps continu. Lorsqu’une équipe demande le temps continu, par le fait même, elle déclare forfait et ne peut donc par remonter le pointage pour gagner la partie.

15. FUSILLADE

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 :

15.1 On procédera par un tirage au sort pour déterminer qui a le choix d’aller le premier ou le deuxième à l’offensive. Ce choix sera fait par l’équipe visiteuse.

15.2 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.

15.3 Le ballon sera placé sur la ligne de 35 verges de l’équipe défensive.

15.4 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.

N.B. 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.

15.5 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.

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.

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.

15.6 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 c

15.7 Il ne sera pas permis de compter des points par le simple ou le rouge.

15.8 Il n'y a pas de temps mort.

16. ÉGALITÉS DE FIN DE SAISON

S'il y a égalité dans le classement final, les points suivants seront considérés:

- 1- Forfait ; **le règlement 14.5 n'étant pas considéré** ;
- 2- Résultats entre les équipes impliquées ;
- 3- Points contre entre les équipes impliquées ;
- 4- Points pour entre les équipes impliquées ;
- 5- Points contre pour la saison.

17. TRANSMISSION DES RÉSULTATS

- 17.1 L'équipe hôte est responsable de la communication des résultats (Feuille de partie, formulaires d'alignement, évaluation des arbitres et formulaire d'éthique). L'envoi se fait par télécopieur au bureau de l'association avant 12h00 le lendemain de la partie. Le non-respect de ce délai entraîne une amende de 25\$.
Télécopieur : 514 685-4643
- 17.2 Le rapport de partie (Annexe «D») doit être expédié, par les entraîneurs des deux équipes, par courrier électronique. sbelanger@arselsl.qc.ca . Ces rapports doivent parvenir avant 12h00 (midi) le lendemain de la rencontre, fin de semaine comprise. Le non respect de ce délai entraîne une amende de 25\$. De plus aucune comptabilisation des joueurs de la partie ne sera faites pour l'équipe en faute.

18. CHANGEMENTS AU CALENDRIER

- 18.1 Les seuls changements au calendrier doivent être autorisés par le directeur et ce, pour des raisons majeures. Ces raisons majeures devront faire l'objet d'une attestation écrite de la direction dans les dix jours suivant la demande. Après avoir obtenu l'autorisation, l'entraîneur de l'équipe, demandant le changement, a la responsabilité de contacter l'autre équipe impliquée, de s'entendre sur les modalités de reprise et confirmer les coordonnées au directeur de l'Association.

Seul le directeur est mandaté pour confirmer les nouvelles coordonnées.

- 18.2 Toute demande faite à l'intérieur des dix jours pourra être rejetée si le match ne peut être reporté. L'équipe demanderesse sera alors déclarée forfaitaire si la partie n'a pas lieu et ne comptera aucun point au classement. De plus, une amende de 100 \$ sera infligée à l'équipe forfaitaire.
- 18.3 Des frais de 50\$ seront chargés à l'équipe demanderesse pour tout changement au calendrier après le 1 juin.

19. CHANGEMENT ET AJOUT D'ENTRAÎNEUR

L'école qui, en cours de saison, change d'entraîneur ou ajoute un entraîneur, doit en aviser l'Association qui fera la correction sur le formulaire d'alignement (Annexe "E")

20. 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 grâces), 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.

À défaut d'un tel consentement, chaque équipe devra déléguer un de ses entraîneurs pour officier. En cas de refus des deux entraîneurs d'officier, la partie sera remise, mais

les frais de transport encourus pour le match annulé seront défrayés par les deux équipes.

21. ÉQUIPE QUITTANT UNE LIGUE EN ACTIVITÉ

- 21.1 Une équipe quittant une ligue en activité devra verser à l'Association une amende de **100 \$**, le montant de l'arbitrage et les frais d'administration encourus.
- 21.2 Le montant de l'amende n'est, en aucun cas, remboursable et devra être défrayé dans les quinze jours suivant le retrait de l'équipe.
- 21.3 Le cas d'une équipe quittant une ligue sera porté à l'attention de la direction de l'école concernée et devant le Comité des entraîneurs.

2. DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE

22.1 *Participants*

Les équipes et/ou athlètes participant à une rencontre de ligue doivent s'assurer d'être sur les lieux de la rencontre dans un délai raisonnable avant l'heure fixée pour la compétition.

Les équipes doivent arriver en uniforme et prêtes à jouer à l'heure prévue.

22.2 *Équipe hôte*

Chaque équipe devra fournir en début de saison une liste des facilités disponibles sur le site où auront lieu les parties locales.

22.3 *Entraîneurs*

Dès leur arrivée, les entraîneurs devront remettre copie du formulaire d'alignement aux officiels de la rencontre et une copie à l'entraîneur de l'équipe adverse.

Tout changement à cette liste devra être en concordance avec la réglementation spécifique.

23. FORFAITS

- 23.1 Toute équipe ne se présentant pas sur le terrain en tenue et /ou en nombre minimum (20) une demi-heure après l'heure fixée, sera déclarée "forfait".
- 23.2 Le cas d'une équipe "forfait" sera référé au Comité des entraîneurs qui analysera les causes du retard ou de l'absence de l'équipe "forfait". Si les causes du retard

sont jugées majeures, la partie sera rejouée aux frais de l'équipe demanderesse (arbitrage et transport).

23.3 L'équipe déclarée "forfait" ne compte aucun point au classement.

23.4 Une équipe prévoyant être en retard devra téléphoner à l'équipe hôte pour l'en avertir.

23.5 Une équipe déclarée "forfait" à un match sera pénalisée d'une amende de 100\$.

24. PROTÊT

Tout protêt doit être signifié au moment même de l'incident faisant l'objet d'une contestation. Aucun protêt ne peut être logé sur une décision de l'arbitre.

La/les raisons du protêt doivent être inscrites sur la feuille de match, dès que l'infraction est signifiée. Le commentaire devra être signé par les deux entraîneurs, le marqueur et le chef-arbitre. Dès lors, la partie se déroulera sous protêt.

L'entraîneur qui a logé un protêt devra communiquer avec le directeur de l'Association, dès le lendemain de la partie, pour l'aviser de la situation. Il devra, dans les quarante-huit heures, faire parvenir un rapport écrit et complet (documentation pertinente) à l'Association, accompagné d'un montant de 50 \$.

Le protêt sera soumis au Comité des entraîneurs qui pourra exiger, s'il le juge à propos, la présence des parties en cause.

La décision du Comité des entraîneurs est sans appel.

25. SUSPENSIONS ET EXPULSIONS

Tout élève ou entraîneur expulsé d'une rencontre par un officiel, pour une faute disciplinaire, est automatiquement suspendu indéfiniment. La direction de l'école, après rencontre avec l'élève-joueur ou l'entraîneur, devra faire connaître, par écrit, sa décision à l'Association, de lever ou poursuivre la suspension. Une suspension minimum d'une (1) partie sera cependant appliquée

Les cas susceptibles de mériter des sanctions majeures seront portés à l'attention du Comité des entraîneurs. Celui-ci fera rapport de ses recommandations à la commission de secteur de l'association

26. OFFICIELS MINEURS

L'équipe hôte est responsable du matériel et du personnel requis pour le bon déroulement de la partie. Ceci s'applique durant la saison régulière et les finales.

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

"L'espace" du chronométrateur devra être délimité par une corde. Cet espace sera compris entre les lignes de 45 verges et devra avoir 5 verges de profondeur.

Personne ne sera admis dans cet espace, sauf le chronométrateur et son assistant provenant de l'équipe visiteuse.

L'équipe hôte est responsable de l'organisation et de l'ordre dans cet espace.

- a) Si cet espace n'est pas délimité, un avertissement sera fait au capitaine de l'équipe hôte par l'arbitre.
- b) 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.
- c) VOIR ÉTHIQUE SPORTIVE

27. TERRAIN UTILISÉ

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

27.2 Si, pour une raison majeure, il devait y avoir changement de terrain, l'équipe hôte devra faire connaître le nouveau terrain dix jours avant la partie.

27.3 Si le nouveau terrain n'est pas connu dix jours avant la partie, l'équipe visiteuse aura la priorité sur l'utilisation de son propre terrain.

27.4 S'il est impossible pour l'équipe visiteuse de recevoir, l'équipe hôte aura un délai de trois jours pour trouver un nouveau terrain.

27.5 Suivant ce délai de trois jours, si aucun terrain n'est connu, l'équipe hôte perdra la partie par forfait.

28. SPECTATEURS

La direction, ou son délégué, de l'équipe visiteuse est requise d'avertir la direction de l'équipe hôte si des spectateurs accompagnent l'équipe. Dans ce cas, l'équipe visiteuse devra prévoir un encadrement adulte, responsable et suffisant de ses spectateurs.

Les équipes devront prévoir l'encadrement nécessaire aux parties jouées sur un terrain neutre.

29. VIDÉO

29.1 Niveau régional

Il est permis de filmer une partie où votre équipe n'est pas impliquée.

29.2 Niveau provincial (N/A)

- Article 5 - 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.

30. RÉCOMPENSES

Série de fin de saison :

- L'équipe gagnante de la finale recevra la bannière du championnat.
- Les équipes finalistes recevront des médailles d'or et d'argent.

- Un match finale consolation aura lieu pour la médaille de bronze

31. COMITÉS DES ENTRAÎNEURS

Il sera composé des personnes suivantes :

1. Le responsable du programme football
2. Un représentant des arbitres
3. **Deux entraîneurs (Mario D'Amico et Dominique Ménard pour 2010)**

Le directeur de l'Association, avec le Comité des entraîneurs, a le pouvoir de prendre des décisions sur tous les points spécifiés ou non dans les présents règlements.

32. PARTICIPATION AUX ÉVÈNEMENTS DU BOL D'OR (N/A)

32.1 Les équipes ayant accès AUX COUPE D'OR seront déterminées en début de saison selon l'article 5 des règlements spécifiques de la FQSE. Le nombre d'accès aux Coupe d'Or est déterminé par le nombre d'équipes participantes dans une catégorie d'âge.

32.2 Si une ou plusieurs équipes signifient, au moyen du formulaire prévu, leur intention de ne pas participer au Championnat provincial, l'équipe représentante de la ligue sera déterminée de la façon suivante :

32.2.1 L'équipe se rendant le plus loin dans les séries de fin de saison ;

32.2.2 Application du règlement 12. ÉGALITÉ EN FIN DE SAISON.

33. Système de communication

33.1 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.

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

33.3 La tours/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 entraîneurs inscrits sur la feuille d'alignement de la partie.

34. Annonceur officiel

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



ÉTHIQUE SPORTIVE DU SPORT ÉTUDIANT

FORMULE D'ENGAGEMENT DE L'ENTRAÎNEUR

Je, _____, entraîneur de l'équipe de **football**
catégorie _____, à l'école _____
m'engage, ainsi que mes adjoints, à faire respecter le code d'éthique du participant par mes
joueurs et également prioriser le code d'éthique de l'entraîneur et m'en inspirer
quotidiennement.

Signature de la direction

Signature de l'entraîneur-chef

Date _____

L'ÉTHIQUE SPORTIVE DU SPORT ÉTUDIANT

LE RESPECT DES ATHLÈTES C'EST :

- ◆ Considérer chaque athlète avec **respect et équité** dans le contexte des activités sportives, sans égard au sexe, à la race, au pays d'origine, au potentiel physique, au statut socio-économique, ou à toute autre condition.
- ◆ Agir dans le meilleur intérêt des athlètes du point de vue de leur **épanouissement total**.
- ◆ Tenir compte que le **développement de la personne** prime sur le développement du sport.
- ◆ Privilégier la **réussite scolaire** des athlètes dans votre poursuite d'objectifs sportifs.
- ◆ Prendre des décisions raisonnées face à la **participation** d'un athlète lorsqu'il est blessé ou dans toute autre situation où sa participation pourrait nuire à son développement.
- ◆ Être conscient de la **pression** qui pèse constamment sur les athlètes (sport, école, famille...)

LA RESPONSABILITÉ C'EST :

- ◆ Contribuer à l'**avancement de la profession** par l'échange de ses connaissances et de son expérience avec ses collègues et les étudiants.
- ◆ Faire preuve de courtoisie, de franchise et de respect envers ses **collègues**.
- ◆ S'assurer que l'**équipement** et les installations sportives respectent le niveau de développement des athlètes et les **principes de sécurité**.
- ◆ Informer les athlètes des **dangers inhérents** à la pratique de votre sport.
- ◆ Informer les athlètes des dangers inhérents à la consommation de **boissons alcooliques ou de drogues**.

L'INTÉGRITÉ C'EST :

- ◆ Faire preuve d'**honnêteté** envers les athlètes, le sport, les autres membres de votre profession et la population.
- ◆ Honorer vos **engagements** écrits et verbaux face aux athlètes et à l'établissement.
- ◆ Refuser de gagner par des moyens illégaux ou par tricherie.
- ◆ Éviter toute fausse représentation quant à votre niveau de **compétence**.
- ◆ Encourager vos athlètes à développer et maintenir l'**honnêteté** dans leurs relations avec les autres.

L'ESPRIT SPORTIF C'EST :

- ◆ Connaître et respecter les **règles** écrites et non-écrites de votre sport.
- ◆ **Respecter** toutes les décisions des **arbitres** sans jamais mettre en doute leur intégrité.
- ◆ Considérer la victoire et la défaite comme une conséquence du **plaisir de jouer**.
- ◆ **Respecter** les athlètes, entraîneurs et partisans des autres équipes et exiger un comportement identique de vos athlètes.
- ◆ Reconnaître dignement la performance de l'adversaire dans la **défaite**.
- ◆ Accepter la **victoire** avec modestie sans ridiculiser l'adversaire.

LA CONDUITE PERSONNELLE C'EST :

- ◆ Utiliser un **langage** précis sans injure, ni expression vulgaire.
- ◆ Prendre conscience du **pouvoir** que détient l'entraîneur afin de respecter en totalité l'intégrité physique et mentale des athlètes.
- ◆ Véhiculer l'importance d'une **bonne condition physique**, en encourageant les athlètes à être en bonne forme physique tout au long de l'année.
- ◆ Projeter une image qui reflète les **valeurs positives** de votre sport et de l'entraîneur.

ANNEXE «G»



**CATÉGORIE BENJAMINE
RÈGLEMENT SUR LE POIDS**

1. Il n'y a aucune limite concernant le poids, exception faites des joueurs nés entre le 1 octobre 96 et le 30 septembre 97, dont le poids ne peut excéder 125 lbs.

Cependant :

1.1 Tous les joueurs excédant **145 lbs**, devront jouer, obligatoirement, sur la première ligne comme centre offensif, garde ou bloqueur offensif et défensif; ou ailier défensif. Ils ne pourront en aucun temps évoluer à toute autre position ou devenir porteur de ballon ou receveur suite à un jeu spécial ou sur les unités spéciales, sauf en cas de revirement. En résumé, ils ne peuvent jouer à d'autres positions que sur la ligne.

1.2 Tous les joueurs excédant **145 lbs**, devront porter, obligatoirement, un numéro de joueur de ligne et devront être clairement **identifiés par un «X» à l'arrière du casque.**

2. Le poids officiel du joueur devra apparaître sur le formulaire d'alignement de l'équipe signé par le directeur de l'école et le responsable des sports
3. Tous les joueurs, inscrits sur le formulaire d'alignement, devront être pesé officiellement (blessés ou non) avant de jouer un premier match. **En tout temps le poids officiel des joueurs est sous la responsabilité de l'équipe. Elle devra s'assurer de procéder à l'identification («X») si un joueur devait, dans le courant de la saison, passé dans la catégorie des 145 lbs.**
4. L'équipe hôte devra, **obligatoirement**, prévoir à proximité du terrain une balance dans l'éventualité d'une demande de vérification de poids par l'une ou l'autre des équipes. Toute équipe ne se conformant pas à cette pratique se verra décernée, lors de sa première possession du ballon d'une punition de conduite anti-sportive



**CATÉGORIE BENJAMINE
RÈGLEMENT SUR LE POIDS**

5. Une demande de vérification de poids devra se faire durant la période de réchauffement et au plus tard avant le début du troisième quart. **Aucune vérification ne pourra être demandée dès que le troisième quart aura débuté.**

6. En cas d'infraction, l'équipe sera sanctionnée ainsi :
 - 2.1 Une punition de 15 verges sera appliquée à la reprise de l'essai.
 - 2.2 Une amende de 50\$ par athlète, jusqu'à un maximum de 100\$.
 - 2.3 Le joueur inadmissible doit être retiré de l'alignement de la partie courante.
 - 2.4 Perte des parties antérieures par forfait ou le/les joueurs ont été inscrits à l'alignement.
 - 2.4 Le cas du ou des responsables, joueurs, entraîneurs ou responsables des sports sera porté à l'attention du comité des entraîneurs et de la commission de secteur de l'association et référé à son association d'appartenance, s'il y a lieu.
 - 2.6 Une équipe ou école qui récidive, lors d'une même saison, se voit automatiquement suspendue de la ligue pour le reste de la saison. Son cas sera porté à l'attention de son association d'appartenance. L'école demeure également en probation pour la saison suivante.

NOTE : LE RESPECT DE CE RÈGLEMENT REPOSE ENTIÈREMENT SUR LES ENTRAÎNEURS. QUOIQUE LES ARBITRES SONT AU COURANT DE LA RÈGLEMENTATION, LA PLUSPART REFUSERONT PEUT-ÊTRE D'ARBITRER UN TEL DIFFÉRENT. IL FAUDRA DONC APPORTER UNE ATTENTION SPÉCIALE SUR LE SUIVI DES POIDS DE VOS JOUEURS.