

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ®

LAC-SAINT-LOUIS

FOOTBALL ATOME

PRINTEMPS 2018

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE IMPORTANT À LIRE :

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

Révisée le 10 AVRIL 2018

Règles particulières au printemps

Changement ou ajouts aux règles de l'an passé

TABLES DES MATIÈRES

Article 1	RÈGLEMENTS OFFICIELS	3
Article 2	IDENTIFICATION DES CATÉGORIES	3
Article 3	ADMISSIBILITÉ	3
Article 4	LIMITE DE POIDS	3
Article 5	INSCRIPTIONS	4
Article 6	NOMBRE DE JOUEURS ET ENTRAÎNEURS.....	4
Article 7	Durée des PARTIES (saison régulière et CRS).....	4
Article 8	BALLON OFFICIEL	5
Article 9	ARBITRAGE	5
Article 10	TRANSMISSION DES RÉSULTATS.....	5
Article 11	CLASSEMENT	6
Article 12	PROTÊT.....	6
Article 13	Modification des parties	6
Article 14	Officiels mineurs	6
Article 15	Expulsion de partie et suspension.....	6
Article 16	PROCESSUS DE PROLONGATION (lors des parties finales)	6
Article 17	Unités spéciales.....	7
Article 18	AUTRES RÈGLES	8
Article 20	ABSENCE DES ARBITRES.....	9
Article 21	ÉQUIPE QUITTANT UNE LIGUE EN ACTIVITÉ	9
Article 22	DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE.....	9
Article 23	FORFAIT	10
Article 25	SUSPENSIONS ET EXPULSIONS.....	10
Article 26	TERRAIN UTILISÉ.....	10
Article 27	SPECTATEURS	10
Article 28	VIDÉO	10
Article 29	Système de communication.....	11
Article 30	RÉCOMPENSES	11
Article 31	CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE	11

RA : RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS**RS : RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES****ARTICLE 1 RÈGLEMENTS OFFICIELS**

- 1.1 Les règlements officiels employés sont ceux du football amateur canadien reconnu par la Fédération de Football Amateur du Québec.
- 1.2 Les règlements spécifiques et administratifs du RSEQ Lac-Saint-Louis auront préséances sur les règlements officiels.

ARTICLE 2 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

- 2.1 Les catégories d'âges sont celles définies à l'annexe 1 de la réglementation régionale administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis.
- 2.2 **Aucun élève du primaire ne sera accepté pour la ligue d'automne.**

ARTICLE 3 ADMISSIBILITÉ

- 3.1 Admissibilité d'un élève : voir l'article 2 des RALSL
- 3.2 Admissibilité d'une équipe : voir l'article 4 des RALSL
- 3.3 Participation hors réseau scolaire

ARTICLE 4 LIMITE DE POIDS

- 4.1 Tous les joueurs inscrits devront être pesés officiellement (blessés ou non). Chaque équipe devra envoyer, par courriel ou par la poste au responsable de la ligue, la copie d'alignement de l'adversaire signée par les deux entraîneurs-chef notant le poids de chacun des joueurs et ce pour chaque pesée.
- 4.2 Une première pesée obligatoire aura lieu avant le premier match de la saison sous la surveillance des deux entraîneurs-chef. Puis une deuxième pesée obligatoire est exigée pour les équipes qui participeront aux demi-finales sous la surveillance des deux entraîneurs-chef.
- 4.3 Après la pesée, tous les joueurs de 150 livres et plus doivent jouer sur la ligne offensive ou défensive.
(Identifier les joueurs / mettre un X sur le casque) ou autre identification visuelle claire (casque de couleur différente, collant, etc.). **Cette identification doit apparaître sur la feuille d'alignement.**
- 4.4 Un entraîneur-chef peut demander de faire peser un joueur en tout temps durant la saison. L'équipe hôte doit donc mettre une balance à la disposition des équipes. Cette pesée doit obligatoirement se faire avant le début de la partie.
- 4.5 En cas d'infraction au règlement 4.3, **une punition de 15 verges sera appliquée à la reprise de l'essai**, expulsion du joueur fautif. En cas de récidive, la même punition sera imposée et ce cas sera soumis au comité de vigilance. **Une amende de 50\$ par athlète, jusqu'à un maximum de 100\$.**
- 4.6 En tout temps le poids officiel des joueurs est sous la responsabilité des équipes. Elles devront s'assurer de procéder à une pesée pour tout ajout de joueurs et à bien identifier si un joueur devait, dans le courant de la saison, passer dans la catégorie des 150 livres et plus.

- 4.7 L'équipe hôte devra **obligatoirement** prévoir à proximité du terrain une balance de type médical. Une amende de 50 \$ sera appliquée à toute équipe n'ayant pas ne s'étant pas soumis à cette réglementation.

ARTICLE 5 INSCRIPTIONS

- 5.1 L'inscription des équipes se fait sur S1
- 5.2 L'inscription des joueurs se fait sur S1
- 5.3 L'inscription des entraîneurs se fait sur S1 et ces derniers devront satisfaire aux exigences de formation règlementées par la Fédération de Football du Québec. L'institution des responsables des qualifications requises des entraîneurs.
- 5.4 Participation d'un entraîneur à un atelier 3R : voir l'article 3.5 des RSEQ LSL
- 5.5 Participation aux CRS et éligibilité : voir l'article 25 des RALS

ARTICLE 6 NOMBRE DE JOUEURS ET ENTRAÎNEURS

- 6.1 La liste de joueurs devra comprendre un maximum de 60 joueurs et 10 entraîneurs. Une équipe devra cependant compter un minimum de (18) joueurs en uniforme pour débiter une partie.
- 6.2 Personnes autorisées au banc des joueurs
Seulement les personnes dont le nom apparaît sur le bottin des entraîneurs S1.
L'équipe en cause sera responsable d'éloigner les personnes non inscrites sur S1. Un avertissement sera d'abord servi à l'équipe fautive. En cas de récidive, une punition de 10 verges sera imposée à l'équipe fautive. Une troisième offense dans la même partie pourra amener la disqualification de l'équipe fautive.
Contrôle des spectateurs
L'équipe hôte sera responsable de prévoir les places assises ou debout du côté opposé aux bancs des joueurs. L'équipe hôte devrait prévoir la présence d'un service d'ordre lors des parties locales.
- 6.3 Si le minimum de joueurs n'est pas respecté, l'équipe fautive perd automatiquement par forfait (0 - 7).
- 6.4 Tous les joueurs devront être numérotés selon la position.
- 6.5 12 joueurs sur le terrain. Aucun entraîneur ne sera permis sur le terrain.

ARTICLE 7 DUREE DES PARTIES (SAISON REGULIERE ET CRS)

- 7.1 La durée d'une partie sera de 4 x 12 minutes (temps chronométré) avec un maximum de 30 minutes par quart.
- 7.2 Deux temps morts par demie d'une minute (60 secondes), non cumulatifs et non consécutifs.
- 7.3 Lorsqu'il y a plus de 28 points d'écart entre les deux équipes après la première demie, la deuxième demi se poursuit à temps continu.

ARTICLE 8 BALLON OFFICIEL

- 8.1 Le ballon doit respecter la grosseur proposée par Football Québec.
- 8.2 Chaque équipe doit faire approuver et soumettre aux officiels ses 2 ballons réglementaires identiques qu'il souhaite utiliser pour la rencontre.
- 8.3 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 ARBITRAGE

- 9.1 Pour toutes les parties, il y aura 4 arbitres fédérés sur le terrain.
- 9.2 L'équipe receveuse devra prévoir un local, si possible avec douche, pour les arbitres.
- 9.3 Advenant l'absence d'un officiel, la partie devra être jouée avec les officiels disponibles.
- 9.4 Une rencontre avant la partie sera prévue entre les entraîneurs des deux équipes et les arbitres.

ARTICLE 10 TRANSMISSION DES RÉSULTATS

L'équipe hôte est responsable des points suivants :

1. Inscrire le pointage sur S1. Cette inscription doit se faire **immédiatement** après la partie. Le non-respect de ce délai entraîne une amende de 5\$ par jour ;
2. Placer sur S1 la feuille de pointage ;
3. Placer sur S1 la liste des joueurs de chaque équipe, les joueurs absents ayant été raturés et signés par les entraîneurs des deux équipes ;
4. Faire parvenir le formulaire d'évaluation des arbitres, sur copie numérisée, par courriel.

Tous des documents ou formulaires sont disponibles sur le site du RSEQ Lac-Saint-Louis.

L'insertion sur S1 ou copie numérisée des documents requis doit se faire avant 12h00 le lendemain de la partie. Le non-respect de ce délai entraîne une amende de 10\$ par jour de retard. L'absence d'un des documents exigés sera considérée comme un retard.

- **RAPPORT D'ACCIDENT** Le rapport d'accident est sous le contrôle de l'école et de son thérapeute ou secouriste attitré, selon les règles en vigueur à Football Québec. Le rapport d'accident n'est pas exigé par le RSEQ Lac-Saint-Louis. Cependant il est conseillé fortement de garder un log des blessures, tel que proposé sur le site du RSEQ Lac-Saint-Louis. Re : <http://www.arselsl.qc.ca/sports/sec/football.html> formulaire # 8 et de pouvoir en tout temps présenter un rapport des blessures qui vous serait exigé.

Le log présenté par le RSEQ Lac-Saint-Louis sur son site, n'est qu'un exemple.

ARTICLE 11 CLASSEMENT

- 11.1 2 points sont accordés à l'équipe gagnante (1 point si nulle)
0 point est accordé à l'équipe perdante (forfait 0-7)
- 11.2 S'il y a égalité au classement final, les points suivants seront considérés
 - 1- Équipe ayant eu un forfait
 - 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 au classement général

ARTICLE 12 PROTET

- 12.1 Voir l'article 20 des RALSL

ARTICLE 13 MODIFICATION DES PARTIES

- 13.1 Voir l'article 14 des RALSL

ARTICLE 14 OFFICIELS MINEURS

- 14.1 Responsabilité de l'équipe qui reçoit
L'équipe qui reçoit devra fournir : deux chaînes, un marqueur d'essais, un chronométrateur et un marqueur officiel. Ils devront se présenter aux arbitres avant le début du match.
- 14.2 Responsabilité de l'équipe qui visite
L'équipe qui visite pourra fournir : un chaîne adjoint, un chronométrateur adjoint et devra fournir une liste de son alignement.
- 14.3 Identification
Les officiels mineurs devront être distinctement identifiés.

ARTICLE 15 EXPULSION DE PARTIE ET SUSPENSION

- 15.1 Voir l'article 21 des RA LSL

ARTICLE 16 PROCESSUS DE PROLONGATION (LORS DES PARTIES FINALES)

- 16.1 Il n'y a pas de prolongation en saison régulière
- 16.2 S'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, la procédure suivante sera appliquée :
 - A) On procédera à un tirage au sort pour déterminer qui a le choix d'aller le premier ou le deuxième à l'offensive. La première équipe à parler pour le tirage au sort sera fait par l'équipe visiteuse.
 - B) Chaque équipe aura la possibilité de réaliser des séries de jeux offensifs consécutifs et de compter en réussissant un touché ou un placement.
 - C) Le ballon sera placé à la ligne de 35 verges de l'équipe défensive.
 - D) 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.

- E) S'il y avait un revirement de situation où l'équipe défensive retourne le ballon pour le touché, si ce cas se présente, l'équipe ayant marqué a gagné le match. Si l'équipe ne compte pas sur le revirement, elle 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.
- F) Après 3 séries de jeu, la transformation d'après touché devra obligatoirement être celle des 2 pts.
- G) Il ne sera pas permis de compter des points par le simple ou le rouge.
- H) Le vainqueur est l'équipe qui, après un nombre égal de possession de ballon entre les 2 équipes, a le plus haut pointage.
- I) Il n'y a pas de temps mort.

ARTICLE 17 UNITES SPECIALES

Pour la ligue de printemps, il n'y a aucun botté

Division 2 :

17.1. Converti

Jeux régulier. 1 point est accordé pour une course et 2 points sont accordés pour une passe.

Converti d'après touché à 12 contre 12, avec pression. Sauf exception, aucun contact avec le centre offensif sous peine de pénalité.

Botté pour un (1) point.

Jeu sol ou aérien pour deux (2) point.

La reprise du jeu selon l'option choisie.

17.2 Dégagement

Une distance de botté automatique de 25 verges est accordé à l'équipe devant dégager.

Dégagement à 12 contre 12 avec pression. Sauf exception, aucun contact avec le centre offensif (remise du ballon) sous peine de pénalité.

Suite au dégagement, le jeu continue avec la possibilité d'un retour de botté.

17.3 Botté d'envoi

Le ballon est placé à la ligue de 45 verges.

Botté d'envoi à 12 contre 12. Aucun joueur de 150 livres et plus (portant un X) ne pourra participer au botté d'envoi et au retour de botté d'envoi. Pour le choix de l'option lors d'un botté d'envoi se référer au livre de règlement de la F.F.A.Q.

17.4 Placement

Il n'y a pas de botté de placement, c'est un jeu régulier.

Botté de placement à 12 contre 12 avec pression. Sauf exception, aucun contact avec le centre offensif ne sera permis, sous peine d'une pénalité.

Si le botté est manqué, le jeu continue avec la possibilité d'un retour de botté.

Si le botté est réussi, le jeu sera repris selon l'option choisie.

ARTICLE 18 AUTRES RÈGLES

- 18.1 Blitz (EN ESSAI UNE PÉNÉTRATION À 5 MAX EST AUTORISÉE)
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.
- 18.2 Un maximum de cinq joueurs sur la ligne défensive en tout temps
- 18.3 Joueurs avec un « X » Division 2 et Division 3
- Maximum de 5 joueurs offensif avec un X
 - Maximum de 4 joueurs défensif avec un X
- 18.4 **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 sommes d'avis que ces balises ne seront pas vérifiées par les arbitres.
1. Les porteurs de ballon (« fullback, tailback »), les quarts arrières et les secondeurs ne peuvent pas jouer à l'attaque et en défensive en double emploi lors d'une demie.
 2. Le double emploi est autorisé pour les receveurs, les demis défensifs et les joueurs de ligne pour l'ensemble de la partie.
 3. Le quart arrière partant peut jouer à une autre position. Cependant il ne peut revenir à la position de quart lors de la partie.
 4. 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 la règle 3.
- 18.5 Conditions pour obtenir un premier essai :
Division 2
La partie se jouera à quatre (4) essais.
Une passe doit être tenté dans un des trois (3) premiers essais.
- a) Si la passe n'est pas tentée, il en résultera une punition pour procédure illégale (perte d'essai et de cinq (5) verges).
 - b) L'équipe en défensive aura l'option d'accepter la punition ou bien le nouveau point mort du ballon sur le jeu.
- 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.
Aucune verge de séparation à la ligne de mêlée
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 du Livre vert de Football Québec

ARTICLE 20 ABSENCE DES ARBITRES

- 20.1 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.
- 20.2 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 à une date ultérieure, (si la saison le permet).
- 20.3 À défaut de pouvoir remettre la partie, celle-ci sera déclarée officiellement nulle (7-7). Le règlement 16 s'appliquant, s'il y a égalité en fin de saison.

ARTICLE 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 encouru, les frais d'administration et les frais d'affiliation à la fédération sportive unisport. S'il y a lieu l'association effectuera un remboursement.
- 21.2 Le montant total devra être versé dans les 15 jours à l'association. L'association devra aussi satisfaire à cette exigence, si elle doit rembourser un montant.
- 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.

ARTICLE 22 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.
- 22.2 Les équipes doivent arriver en uniforme et prêtes à jouer à l'heure prévue.
- 22.3 Dès leur arrivée, les entraîneurs devront remettre une (1) copie de leur alignement aux officiels de la rencontre et une (1) copie à l'entraîneur de l'équipe adverse. Cette copie devra provenir de S1.
Chaque entraîneur-chef devra rayer sur place les joueurs absents et devra, après vérification, signer les alignements des deux équipes. Après signature, aucune demande de vérification de poids, identité ou autres ne pourra être demandée.
- 22.4 Voir article 10, concernant l'insertion de ces documents sur S1

ARTICLE 23 FORFAIT

- 23.1 Toute équipe ne se présentant pas sur le terrain en tenue et /ou en nombre minimum (18) 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 **pourra être rejouée aux frais de l'équipe forfait (arbitrage et transport). Pour rejouer une partie, une entente devra être prise sur le champ par les deux entraîneurs. A défaut d'une entente le forfait demeure.**
- 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\$.

ARTICLE 25 SUSPENSIONS ET EXPULSIONS

- 25.1 Tout élève ou entraîneur expulsé d'une rencontre par un officiel, pour une faute disciplinaire, est automatiquement suspendu indéfiniment. **La réglementation générale 22 s'appliquant.** Une suspension minimum d'une (1) partie sera cependant appliquée
- 25.2 Les cas susceptibles de mériter des sanctions majeures seront portés à l'attention du Comité technique. Celui-ci fera rapport au coordonnateur qui appliquera les recommandations.

ARTICLE 26 TERRAIN UTILISÉ

- 26.1 Le terrain utilisé par les équipes devra être connu par toutes les équipes dès le début de la saison.
- 26.2 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.
- 26.3 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.
- 26.4 S'il est impossible pour l'équipe visiteuse de recevoir, l'équipe hôte aura un délai de trois jours pour trouver un nouveau terrain.
- 26.5 Suivant ce délai de trois jours, si aucun terrain n'est connu, l'équipe hôte perdra la partie par forfait.

ARTICLE 27 SPECTATEURS

- 27.1 La direction, ou son délégué, de l'équipe visiteuse est requise d'avertir la direction de l'équipe hôte si des spectateurs (Élèves) accompagnent l'équipe. Dans ce cas, l'équipe visiteuse devra prévoir un encadrement adulte, responsable et suffisant de ses spectateurs.
- 27.2 **Aucun spectateur n'est admis près du banc des joueurs. Les seules personnes autorisées à être au banc des joueurs sont les personnes apparaissant sur S1.**

ARTICLE 28 VIDÉO

Toute équipe désireuse de filmer le match est autorisée à le faire, sans accès à des aires privilégiées ou restreintes.

ARTICLE 29 SYSTÈME DE COMMUNICATION

- 29.1 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.
- 29.2 Le casque d'écoute est interdit.
- Aucun joueur ne peut utiliser un casque d'écoute, une oreillette ou tout autre appareil électronique sur la surface de jeu dans le but de recevoir des communications. Or, la règle n'interdit pas aux entraîneurs, voire même aux joueurs le port du casque d'écoute lorsque l'utilisation est limitée à l'aire des bancs des joueurs dans le but de communiquer avec le personnel d'entraîneurs postés en retrait du terrain. Un officiel pourra intervenir à tout moment lors d'un match, s'il juge qu'une équipe enfreint ce règlement.
- Une équipe qui contrevient à ce règlement sera assujettie à la sanction suivante :
- L'équipe reconnue coupable perdra automatiquement le match.
 - L'entraîneur reconnu coupable sera suspendu pour une durée indéterminée.
 - L'entraîneur devra se présenter devant le comité technique qui déterminera la sanction.
 - 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.
 - Tout entraîneur qui retarde le match suite à une requête non justifiée auprès des officiels se verra décerner une pénalité de 10 verges
- 29.3 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 entraîneurs inscrits sur la feuille d'alignement de la partie.

ARTICLE 30 RÉCOMPENSES

- 30.1 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.
- 30.2 Une bannière d'éthique sportive sera aussi à l'équipe ayant gardé la meilleure moyenne au cours de la saison, y compris les éliminatoires.

ARTICLE 31 CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE

- 31.1 L'équipe qui reçoit a le premier choix au début de la partie.
- 31.2 Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire lors des séries éliminatoires de fin de saison, le processus de prolongation de l'article 16 s'applique.
- 31.3 Un élève qui représente son école lors des éliminatoires devra avoir été présent pour un minimum de 1 partie (voir règle 5.2) et avoir participé au jeu.
- 31.4 La finale sera disputée sur le terrain de l'équipe finaliste ayant eu le meilleur classement en saison régulière, ou voir reg administratifs 24.1.5.
- 31.5 L'équipe hôte de la finale doit obligatoirement offrir un terrain synthétique.