



60, Évêché Ouest, bureau J-202, Rimouski (Québec) G5L 4H6

Revu et corrigé
Juin 2018

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2018

SECTEUR SCOLAIRE

Réglementation ligue football benjamin

Section administrative

ARTICLE **AB-1** CATÉGORIES

- Joueur d'âge benjamin (sec. 1) (**Né après le 30 septembre 2005**)
- Joueur d'âge benjamin (sec.2) (**Né entre le 30 septembre 2004 et le 1^{er} octobre 2005**)... limite de 145 lbs ... sinon sur la ligne
- **Joueur d'âge mini (Né entre le 30 septembre 2006 et le 1^{er} octobre 2007) ...**

ARTICLE **AB-2** CONTRAINTES DE POIDS

- Pesée officielle : Lors **du jamboree de début** de saison, tous les joueurs devront passer à la pesée officielle, organiser par l'équipe qui reçoit. Le poids inscrit, fera office de poids officiel pour la saison **OU AU PREMIER MATCH DE SAISON S'IL N'Y A PAS DE JAMBOREE.**

- Tout joueur de plus de 160 lbs doit obligatoirement avoir un « X » derrière le casque et doit obligatoirement évoluer sur les lignes (en trois points d'appui).
- Joueur d'âge benjamin (sec.2) (Né entre le 30 septembre 2003 et le 1^{er} octobre 2004)... limite de 145 lbs ... sinon sur la ligne et identifié par X sur le casque.

ARTICLE AB-3 PROCÉDURES PESÉE OFFICIELLE

- Chaque entraîneur est responsable de confirmer aux trois autres équipes en début d'année (avant la 1^{ère} activité de ligue) l'alignement de ses joueurs **avec les numéros de chandail**, les poids et les dates de naissance de chaque joueur. **La date d'inscription des alignements sur le site S-1 du RSEQ-EQ est le mercredi 5 septembre 2018.**
- Chaque entraîneur est responsable d'identifier les joueurs devant se soumettre à l'article A-2 par un « X ».
- S'il s'ajoute un nouveau joueur en cours de saison, et qui n'est pas sur la liste, il faut **l'inscrire sur le site S-1 du RSEQ-EQ, 48 heures** avant le début du match.

ARTICLE AB-4 ADMISSIBILITÉ D'UN JOUEUR

- Tout joueur qui participe à une rencontre officielle après le 1^{er} septembre, avec une équipe dans un circuit autre et/ou une catégorie différente, EX : (RSEQ-QCA) perd son admissibilité pour toute équipe du réseau du RSQ-EQ la même saison.

ARTICLE **AB-5** PARTICIPATION AUX SÉRIES ÉLIMINATOIRES

- Pour être éligible à participer aux séries éliminatoires de fin de saison, un joueur, doit avoir été inscrit et participer à un moins un (1) match de la saison dans le cadre du calendrier régulier.

Section football

ARTICLE **FB-1** RÈGLEMENTS

- Les règlements de F.F.A.Q. s'appliquent sauf les modifications qui suivent.

ARTICLE **FB-2** NOMBRE DE JOUEURS

- Le minimum de joueurs en équipement et apte à jouer pour un match est de 20 joueurs. Si le minimum de joueurs n'est pas respecté, l'équipe en faute perd automatiquement par forfait (0-7), perd son point d'éthique et la partie n'est pas jouée.

Note : POSSIBILITÉ DE JOUER TOUT DE MÊME LA PARTIE AVEC L'ACCORD DES DEUX ENTRAINEURS en CHEF et l'arbitre en chef MAIS L'ÉQUIPE FAUTIVE PERD TOUT DE MÊME LE MATCH AINSI QUE SON POINT D'ÉTHIQUE.

ARTICLE **FB-3** BALLON OFFICIEL

- Les ballons utilisés pour la ligue seront équivalent à Wilson F-3000 ou TDY ou BADEN SE-FX500Y
- Les ballons doivent être approuvés en début de partie **PAR LES ENTRAINEURS-CHEFS**, l'équipe hôte fournira les ballons.

ARTICLE **FB-4** ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE

- Les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail de couleur uniforme selon les règlements de la F.F.A.Q.

- Le port de souliers à crampons ayant un minimum de 12 crampons prémoulés à même la semelle est fortement recommandé. Voir la règle de la F.F.A.Q. qui s'applique

ARTICLE FB-5 COULEUR DE GILETS

Couleur de gilets : LOCAL en foncé et VISITEUR en pâle.

Note : sujet à changement avec l'accord des deux équipes.

ARTICLE FB-6 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. (voir dimensions minimales)
- Le terrain doit être ligné au complet et plus particulièrement, des indicateurs fixes et sécuritaires doivent être placés aux dix verges de chaque côté du terrain.

ARTICLE FB-7 NOMBRE D'ESSAIS

- La formule à quatre essais est en vigueur pour tous les niveaux.

ARTICLE FB-8 DURÉE DE JEU

- Les quarts sont de 12 minutes et la durée maximale en temps continu est fixée à 30 minutes par quart.
- Une pause automatique (temps d'arrêt) de 1 minute est accordée lorsqu'il ne reste que 3 minutes à jouer à chaque demie (2^e et 4^e quart).
- **LA MI-TEMPS EST DE 15 MINUTES PAR DÉFAUT.
ELLE PEUT ÊTRE MOINDRE SI LES 2 ENTRAINEURS SONT D'ACCORD.**

ARTICLE FB-9 **Prolongation :**

En saison régulière, une prolongation limitée à un maximum de 2 périodes supplémentaires pourra être disputé avant d'enregistrer un verdict nul.

Cependant, lors des séries éliminatoires de fin de saison (toutes catégories), on disputera des périodes supplémentaires complètes jusqu'à ce l'égalité soit rompue :

F-9.1 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.

F-9.2 Éliminatoires :

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire (toutes catégories), nous disputerons des périodes supplémentaires complètes jusqu'à ce que l'égalité soit rompue. La prolongation se déroule selon la réglementation intégrale du football canadien (tel qu'utilisé également au niveau universitaire) soit :

- A - Les arbitres inviteront les capitaines au centre du terrain pour le tirage au sort :
(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, sans tirage au sort, mais 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 (étape A), pour chaque séquence de 2 périodes supplémentaires.
- D - 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).
Note : 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.
- E - 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).

Après 3 périodes supplémentaires, la transformation d'après touché doit obligatoirement être celle de 2 points.

Il n'y a aucun temps d'arrêt durant les périodes supplémentaires.

ARTICLE FB-10 OBLIGATIONS ET DEVOIRS DES ÉQUIPES

- Fournir un alignement au RSEQ-EQ en début d'année avec les poids et numéro à partir de S-1
- Lors de modifications, fournir un nouvel alignement avec les correctifs apportés
- Identifier les « X » sur les casques des joueurs nécessitant un « X » (voir article A-2).
- Fournir une fiche d'évaluation – rapport d'éthique aux arbitres

- Matériel à fournir aux officiels par l'équipe hôte :
 - 1 chrono
 - Alignement
 - 2 ballons
 - Chaînes et chaîneurs
 - Bornes indicatrices de 10 vgs
 - 1 vestiaire
 - Fiche médicale
 - Pompe à ballon
 - Serviettes et sac étanche en cas de pluie
 - Réglementation spécifique (à transmettre aux arbitres)

- Matériel à fournir par l'équipe visiteuse :
 - Alignement

ARTICLE FB-11 PREMIERS SOINS - SÉCURITÉ

- Avoir sur place durant toute la durée de l'activité, **chaque équipe doit avoir sur place** un adulte formé et responsable des premiers soins (physiothérapeute, thérapeute sportif, paramédicaux, ...), **qui aura à signer la fiche médicale avant chaque match ET QUI NE FAIT PAS PARTIE DE L'ÉQUIPE D'ENTRAÎNEURS .**

ARTICLE FB-12 ASSIGNATION OFFICIELS MINEURS

- 3 chaîneurs (obligatoirement 1 de plus de 18 ans)
- 1 chronométrateur
- 1 marqueur
- 1 préposé au ballon

ARTICLE FB-13 ANNONCEUR (non obligatoire)

- Il doit cesser l'animation au signal de l'arbitre
- Il doit respecter le code d'éthique du sport étudiant

ARTICLE **FB-14** Film (vidéo) de match
Aucune règle spécifique ne s'applique.

ARTICLE **FB-15** ARBITRAGE

- 3 officiels (4 si disponible)

ARTICLE **FB-16** Pénurie d'officiels (extrait de la réunion de ligue du 21 mars 2018)

- En cas de pénurie d'officiels, il y aura un membre de l'équipe d'entraîneurs de chaque équipe (préalablement désigné et formé) pour assurer le bon déroulement du match.
- Ceux-ci devront être disponible une heure avant la partie afin d'assister à la conférence d'avant-match dans la chambre des officiels.
- Habillement minimum : gilet d'arbitre, pantalon ou bermuda noir, sifflet, « flag».

ARTICLE **FB-17** AFFICHAGE DU POINTAGE

À n'importe quel moment en deuxième demie, si l'écart de pointage est de 35 ou plus, le chronomètre ne sera plus arrêté sauf : blessure, une marque, un temps mort ou toute situation jugée nécessaire par l'arbitre en chef. Quand le chronomètre a été arrêté, il sera remis en marche selon la règle 1-5-1.

Une équipe qui ne termine pas la partie pour des raisons d'écart de pointage, de blessures ou pour toute autre raison est considérée forfait avec perte du point ES. Aucun cas d'exception. **Note : LE POINTAGE EN COURS LORS DE L'APPLICATION DU FORFAIT EST OFFICIEL POUR LE CLASSEMENT.**

ARTICLE **FB-18** Points au classement & classement éthique

- Partie gagnée : 2 points
- Partie nulle : 1 point
- Partie perdue : 0 point
- Point ES : 1 point / partie / équipe

- À chaque partie, incluant les éliminatoires, les officiels et le RSEQ-EQ, évalueront le comportement éthique et administratif de chaque équipe. L'équipe qui n'atteint pas le standard minimum requis au niveau éthique pour une rencontre peut perdre le point d'éthique de cette rencontre en plus de s'exposer à d'autres mesures disciplinaires (voir sanctions).

Lors de l'expulsions d'un membre d'une équipe (joueur ou entraîneur), il y a automatiquement perte du point ES au classement.

De plus, tout comportement anti-sportif avant, pendant ou après la rencontre, peut entraîner des sanctions (incluant la perte du point d'éthique). La décision à ce sujet, est prise par le comité de vigilance après étude du cas et recommandations du comité éthique football.

LORSQU'IL Y A DEUX GESTES ANTI-SPORTIF DANS LA MÊME RENCONTRE PAR LA MÊME PERSONNE (JOUEUR OU ENTRAÎNEUR) CELA ÉGALE EXPULSION AUTOMATIQUE ET PERTE DU POINT D'ÉTHIQUE.

Lors des éliminatoires, la sanction éthique sera applicable directement à la rencontre suivante et/ou **EST ÉGALEMENT TRANSPOSABLE DANS LE PROCHAIN NIVEAU (JUVÉNILE) LA SAISON SUIVANTE**

- **Rudesse pour coup à la tête**

Lorsqu'un joueur effectue 2 rudesses de coup à la tête dans une même partie, ce joueur est automatiquement expulsé de la rencontre et l'équipe perd son point d'ES. Ce même joueur devra purger une suspension lors de la prochaine rencontre de son équipe.

Tout coup à la tête considéré comme rudesse excessive entraînera l'expulsion du joueur, perte du point d'ES ainsi que **2 parties** de suspensions pour le joueur fautif.

- **Rudesse excessive**

1 partie d'expulsion pour un premier match où il y a faute, ensuite, chaque rudesse pour coup à la tête supplémentaire = 1 partie de suspension supplémentaire.

Tout au long de la saison, les rudesses pour coups à la tête seront comptabilisées de cette façon :

ARTICLE FB-19 RÈGLES DE JEU SPÉCIFIQUES

Objectif sécurité : Réduire les occasions de contact DANGEREUX (avec élan). Éviter les contacts latéraux et/ou sur un joueur ne pouvant se protéger et/ou ne pouvant voir venir l'adversaire.

UNITÉS SPÉCIALES

Bottés d'envoi :

Comme en football juvénile, le botté d'envoi sera mise en place. Cependant, lors de ce jeu, seulement 3 joueurs seront présents sur le terrain soit le botteur et les deux retourneurs.

Il existe deux résultats possibles à ce jeu. :

- 1- Un botté qui touche au sol sera repris par l'équipe au point où le ballon a touché le sol.
- 2- Un botté d'envoi qui est attrapé au vol par un retourneur sera avancé de 10 verges par rapport à l'endroit où le ballon a été attrapé.

Bottés de dégagements :

Si une équipe décide de faire un botté de dégagement, elle peut le faire en avisant les arbitres et l'équipe adverse. À ce moment, l'unité de dégagement (botteur et spécialiste des longues remises) et l'unité de dégagement (deux retourneurs) prennent place sur le terrain.

Si le retourneur attrape le ballon dans les airs, le ballon sera avancé de 10 verges.

Dans toutes situations où le ballon se rend derrière la ligne de 10 verges, même s'il sort du terrain, il doit minimalement être positionné à la ligne de 10 verges. Si attrapé par le retourneur à l'intérieur de la ligne de 10 verges ou dans la zone de but, il sera placé à la ligne de 15 verges.

OFFENSIVE

RÉGLEMENTATION AVANT LE DÉBUT DU JEU « SNAP »

1. Un maximum de 8 joueurs peuvent-être présent dans la boîte offensive. La boîte offensive comprend 5 joueurs de ligne offensive, 2 porteurs de ballon, le quart-arrière.
2. À aucun moment avant le début du jeu « SNAP », un joueur ne peut faire une action vers l'avant, seuls les receveurs ont le droit de bouger **latéralement** pour un changement de formation ou une action de jeu (ex : « Fly » ou « reverse »)
MOUVEMENT AVANT DES RECEVEURS, COMME JUVÉNILE.
3. Lors d'un quatrième essai offensif, les règles de l'offensive restent les mêmes. Si l'équipe désire faire un botté (placement ou dégagement), la stratégie doit être communiquée à l'autre équipe. (Voir les règles des unités spéciales)

RÉGLEMENTATION DE JEU

1. Tous les joueurs peuvent porter le ballon peu importe leur alignement sauf les joueurs de ligne offensive.
 - a. Le jeu truqué « FUMBLE RUSKY » est interdit.
 - b. La fauilade du quart « QB sneak » est autorisé en tout temps
2. En aucun temps un joueur aligné à l'extérieur du front offensif ne peut venir bloquer un joueur aligné sur la ligne de mêlée. Le « Crack block » est illégal.

DÉFENSIVE :

La « boîte défensive » comprend l'addition des joueurs de lignes + les secondeurs

Défensive acceptée : 43

- **Le dernier joueur sur la ligne défensive doit être aligné sur l'épaule extérieur du dernier Oline, les secondeurs doivent être à 5 verges de la ligne de mêlée.**

-

Objectifs, pénalités et schéma de la défensive 43 (voir annexe)
--

1- Sept (7) joueurs, au maximum, PEUVENT être présent dans la « boîte défensive », sauf particularités suivantes :

2- La ligne défensive doit être composée d'un maximum de 4 joueurs qui sont les seuls qui peuvent appliquer de la pression. **Voir la 43**

3- Au moins, un maraudeur (safety) est obligatoire pour toutes les équipes et il doit être aligné à un minimum de 10 verges de la ligne de mêlée. Ce dernier ne fait pas partie de la boîte défensive.

4- Tous les autres joueurs dans la boîte défensive doivent être à un minimum de 5 verges de la ligne de mêlée lors de la remise du ballon (début du jeu). Aucun ne peut mettre de la pression.

5- Tous les autres joueurs défensifs doivent être à un minimum de 5 verges de la « boîte offensive ».

6- Lorsque le ballon est à moins de 10 verges de sa zone des buts, le maraudeur (safety) peut s'aligner à la ligne des buts. Lorsque le ballon est à moins de 4 verges de sa zone des buts, les autres joueurs de la boîte défensive peuvent s'aligner à la ligne des buts.

Plainte : En cas d'omission par les officiels d'appeler une infraction, l'entraîneur d'une équipe peut signaler **poliment** et rappeler adéquatement la réglementation à faire respecter.

Annexe

Les objectifs:

- Simplification de la "surveillance" par les officiels dans une optique de sécurité des joueurs.
- Permettre l'apprentissage de bases réels par les jeunes joueurs.
- Limiter le "poids" dans la boîte, autant offensivement que défensivement (5 X offensifs contre 4 X défensifs)
- Aucun blitz avec des secondeurs et demis-défensifs facilement identifiable sur le terrain par les officiels "pré-snap"
- Pression maximum de 4 joueurs de ligne défensive en cas de passe.
- Limitation de l'espacement de la ligne défensive pour permettre une confrontation balancé entre la OL et la DL.
- Lorsque l'attaque utilise le "play-action" ou la feinte de course/passe, elle comprend qu'elle se met à risque d'induire la défensive en erreur et d'attirer les 12 joueurs défensifs à réagir à une course et donc à potentiellement faire pression/frapper le QB. L'utilisation de cette stratégie offensive est la responsabilité de l'entraîneur offensif envers ses propres joueurs qu'il est responsable de protéger par ses décisions, autant que les officiels le sont.

Les pénalités :

Un blitz illégal sera pénalisé (pression autre que DL lors d'un jeu de passe flagrant / sans feinte play-action) - Un flag pour blitz en situation de passe (5 verges) peut être refusé par l'attaque si le résultat de son jeu est plus avantageux que la pénalité.

Un mauvais positionnement "pré-snap" sera rectifié par l'officiel dans un but d'apprentissage pour les jeunes afin de limiter les flags en cours de jeu et pour garder le rythme.

Schéma de la défensive 43 :

Défensive valide = 4 ligne défensive + 3 secondeurs + 5 demis-défensifs (43)
Positions à vérifier avant le « snap » par l'arbitre.

- Ailiers défensifs (2) = Aligner épaule intérieur de l'ailier sur l'épaule extérieur du bloqueur en tout temps (pointillé jaune).
- Plaqueurs défensifs (2) = Peuvent s'aligner au choix entre les 2 ailiers (qui sont fixes)
- Secondeurs (3) = Profondeur de 5 verges du ballon. Aucune limite d'espacement latérale entre eux. Peuvent s'ajuster sur un receveur supplémentaire (5R).
- Maraudeur (1) = Profondeur de 10 verges du ballon. Peut s'ajuster sur un receveur supplémentaire (5R).
- Pression à 4 (DL seulement) maximum. Aucun blitz.

Obligations offensives:

- 5 joueurs de ligne offensive en tout temps. Aucun Thight End.
- 2 porteurs maximum. Boîte de 8 (qb inclus) maximum.
- Formation 5 receveurs permise (5R)
- Mouvements des RB et WR permis sans ajout de bloqueur sur la ligne de mêler.