



## **Règlementations spécifiques**

**Football à 9**

**Saison 2025**

# **Table des matières**

- 1. Règlements en vigueur**
- 2. Catégories**
- 3. Alignement officiel**
- 4. Point au classement et éthique sportive**
- 5. Déroulement de la partie**
- 6. Arrêt d'une partie et écart de pointage**
- 7. Ballons officiels**
- 8. Échange vidéo**
- 9. Plateau**
- 10. Obligations et devoirs de l'équipe hôte**
- 11. Officiels mineurs**
- 12. Présence et forfait**

## Règlementations spécifiques Football Est-du-Québec

### 1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Les établissements membres de toute ligue de football du RSEQ-EQ s'engagent à respecter l'entente provinciale entre Football Québec et toutes les instances du RSEQ.

### 2. CATÉGORIES

**ATOME** Nés après le 30 septembre 2012 et avant 1<sup>er</sup> octobre 2015

**CADET** Nés après le 30 septembre 2010 et avant le 1<sup>er</sup> octobre 2013

**JUVÉNILE (majeur)\*** Nés après le 30 septembre 2007 et avant le 1<sup>er</sup> octobre 2010

Pas de limite de poids pour admissibilité, mais voir la contrainte « X »

Toutes les catégories respectent l'écart de 36 mois comme prescrit par Football Québec.

\*Voir admissibilité pour les étudiants-athlètes d'âge J6

#### 2.1 Limites de poids

##### **Atome\***

Les joueurs d'âge Atome de 125 lbs et plus doivent être identifiés d'un « X » au début de chaque rencontre, ils doivent évoluer sur les lignes (OL-DL) et peuvent être spécialiste.

##### **Cadet\***

Les joueurs d'âge Cadet de 175 lbs et plus doivent être identifiés d'un « X » au début de chaque rencontre, ils doivent évoluer sur les lignes (OL-DL).

##### **Juvenile**

Aucune restriction de poids ne s'applique pour cette catégorie.

\*Un joueur identifié avec un « X » à la 1<sup>ère</sup> partie de l'année, conservera son « X » pour toute la saison. Un joueur sous la barre de 125lbs/175lbs à la 1<sup>ère</sup> partie de la saison pourra porter le ballon durant la saison. Cependant, l'entraîneur en chef de l'équipe adverse a le droit de faire une vérification pour le poids avant la partie, si le poids excède ladite limite de poids, le joueur sera identifié d'un « X ». La même règle s'applique pour les séries.

#### 2.2 Demande de vérification du poids

La vérification du poids d'un joueur peut être exigée durant la saison par l'équipe adverse avant le début d'une rencontre. **À ce compte, l'entraîneur en chef doit aviser l'autre entraîneur en chef à l'avance pour que la pesée se fasse dans des conditions respectables.**

Lorsqu'un joueur se voit assigner un « X », il conservera ce statut pour le reste de la saison. Les « X » doivent paraître sur votre alignement.

## 2.3 Conditions d'admissibilité d'un athlète J6

- Il n'y a aucune limite de joueurs J6 dans votre alignement.
- Un étudiant-athlète J6 doit fréquenter l'école secondaire ou un établissement d'enseignement aux adultes à temps plein et être en voie d'obtenir son DES pour être éligible (L'étudiant de doit pas avoir complété son DES).
- Un étudiant-athlète J6 doit avoir fréquenté votre institution scolaire lors de l'année scolaire précédente pour pouvoir jouer en étant dans un établissement d'enseignement aux adultes.

## 3. ALIGNEMENT OFFICIEL

### 3.1 Nombres de joueurs

#### Nombres minimums

Football à 9, Atome, Cadet et Juvénile : 16 joueurs habillés et aptes à jouer.

#### Nombre maximal

Aucun maximum.

### 3.2 Nombre de joueurs insuffisant pour débiter une partie (Défaut)

Si le nombre minimum de joueurs pour débiter une partie n'est pas atteint, un délai de 15 minutes sera accordé pour régulariser la situation. Tout joueur ajouté pour régulariser le nombre minimum de joueurs doit être préalablement inscrit dans S1. L'équipe en faute après le délai perd automatiquement par défaut (0-7).

Si une équipe n'est pas prête à jouer à l'heure prévue du début du match, une pénalité pour avoir retardé la partie sera appelée.

### 3.3 Alignement sur S1

Tous les joueurs doivent être inscrits dans votre alignement sur S1 avant le vendredi 12h précédant une partie. **En ce qui a trait au début de la saison, la date limite est le 2 septembre à 16h00 pour l'inscription de tous les joueurs.**

Les joueurs sur S1 doivent être inscrits avec leur numéro, poids, grandeur et position. Les joueurs qui doivent porter un « X » sur leur casque doivent également être indiqués sur S1.

## 4. POINTS AU CLASSEMENT ET ÉTHIQUE SPORTIVE

### 4.1 Points de classement

Partie gagnée : 2 points  
Partie nulle : 1 point  
Partie perdue : 0 point  
Point d'éthique sportive : 1 point / partie / équipe  
Aucun classement ne sera affiché pour la catégorie Atome.

### 4.2 Éthique sportive

#### Expulsion

Pour tous cas d'expulsion d'un membre d'une équipe (joueur, entraîneur, membre du personnel), le point d'éthique sportive est automatiquement perdu.

### Situation particulière

Tout comportement antisportif avant, pendant ou après la rencontre, peut entraîner des sanctions incluant la perte du point d'éthique sportive.

### **4.3 Bris d'égalité**

1. Fiche victoires/défaites des parties impliquant les équipes à égalité;
2. Différence des points pour et des points contre des parties impliquant les équipes à égalité;
3. Plus faible total de points contre, sur l'ensemble des rencontres;
4. Différence des points pour et des points contre des parties sur l'ensemble de la saison.

### **4.4 Cas d'égalité à 2 équipes et plus**

Si plus de deux (2) équipes sont en égalité, la même procédure est employée jusqu'à ce que toutes les équipes en égalité aient été départagées.

## **5. DÉROULEMENT DE LA PARTIE**

### **5.1 Durée des parties**

#### Cadet et juvénile

La partie se joue en 4 quarts de 12 minutes chronométrées.

### **5.2 Prolongation**

#### Saison régulière :

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, un verdict nul sera enregistré.

#### Éliminatoires :

Pour toutes les ligues régionales, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, une prolongation se joue en respect de la réglementation de Football Canada.

## **6. ARRÊT D'UNE PARTIE ET ÉCART DE POINTAGE**

### Arrêt d'une partie

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 », le point d'éthique sportive est perdu. Aucun cas d'exception ne sera considéré.

### Écart de pointage 35 pts et plus

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, toute marque, un temps mort ou toute situation jugée nécessaire par l'arbitre en chef. *(Tiré du livre des règlements de Football Canada qui correspond à la réglementation de Football Québec)*

De plus, à tout moment en 2<sup>e</sup> demie, un entraîneur, dont l'équipe tire de l'arrière, pourra demander le temps continu. La décision de jouer en temps continu est irréversible et celle-ci implique que l'équipe concède la victoire et le pointage final du match pour l'équipe gagnante correspondra au pointage de l'équipe perdante auquel seront additionnés 35 points.

## **7. BALLONS OFFICIELS**

L'équipe hôte doit fournir et faire approuver les 2 ballons de partie par les officiels. Les ballons doivent obligatoirement être en cuir et de dimension équivalente aux ballons suivants :

- Juvénile : Wilson F-2000, Wilson GST Official, Nike Vapor One ou équivalent (gros 9)
- Cadet : Wilson TDY, Wilson GST Youth ou Nike Vapor One Youth (Gros 8)
- Atome : À la discrétion de chaque équipe pour la catégorie Atome

## **8. ÉCHANGES VIDÉO**

Les échanges vidéos entre les équipes sont obligatoires pour les équipes en cadet et en Juvénile.

**8.1** L'équipe hôte de la partie doit filmer celui-ci avec une caméra numérique haute définition (HD) en gros plan.

**8.2** Dans le cas d'un calendrier avec un nombre d'équipes impaires, l'équipe qui détient le premier « bye » n'est pas tenue d'envoyer de vidéo.

**8.3** En éliminatoires, toutes les équipes impliquées doivent échanger leurs enregistrements de la dernière partie dès que les adversaires sont connus.

**8.4** Il est interdit de filmer une partie dans laquelle votre équipe n'est pas impliquée.

**8.5** L'équipe hôte est tenue de filmer la partie et de rendre le film disponible sur le serveur identifié avant dimanche midi (12h00) ou lundi midi (12h00) pour les parties du dimanche.

Une amende sera donnée aux équipes ne respectant pas cet échéancier. Le montant de l'amende pourra varier entre 50 \$ et 200 \$ en lien avec le nombre de jours de retard selon l'échelle suivante :

Pour le retard : amende de 50\$;

Pour le 1<sup>er</sup> jour de retard : amende de 100\$;

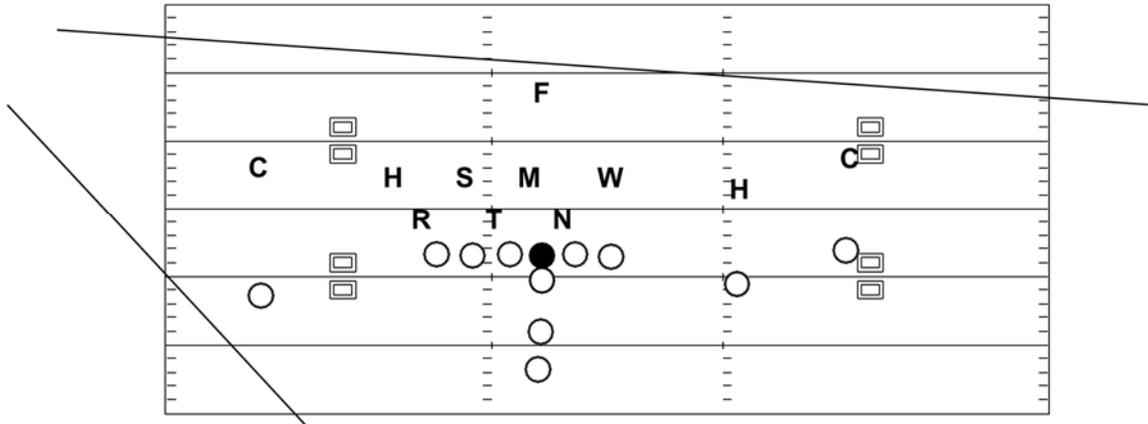
Pour le 2<sup>ème</sup> jour de retard : amende de 200\$;

**8.6** L'entraîneur-chef est le premier responsable du respect des directives sur les enregistrements vidéo.

**8.7** Tous les jeux doivent être enregistrés : offensive, défensive et unités spéciales. Si possible, une prise de vue du tableau indicateur doit être filmée au début de chaque séquence et après chaque jeu où le pointage de la partie est modifié. Tous les enregistrements doivent débuter au moins deux secondes avant la mise en jeu et se terminer deux secondes après le sifflet de l'arbitre.

**8.8** Toutes les vidéos devront être visibles et utilisables.

**8.9 L'enregistrement en plan d'ensemble (WIDE)** doit être pris en hauteur et saisir tous les élèves athlètes sur le terrain lors de chaque jeu. L'opérateur qui enregistre la partie ne doit pas modifier le zoom en cours de jeu.



## 9. PLATEAU

### Standards Football Québec

Toute partie doit se jouer sur un plateau respectant les standards établis par Football Québec.

### Football à 9

Dimensions du terrain

Longueur : 110 verges

Largeur : 50 verges maximum et 45 verges minimum

Les poteaux des buts servent de point de remise en jeu (H-Mark)

## 10. OBLIGATIONS ET DEVOIRS DE L'ÉQUIPE HÔTESSE

### Responsabilités de l'équipe hôte

#### Matériel requis

En sus des installations de base du plateau, toute équipe hôte doit prévoir :

- Chronomètres (2 si possible);
- Feuille de pointage (1 par partie) + alignements;
- 2 ballons de match réglementaires;
- Serviettes pour essuyer les ballons;
- Chaînes et instruments de mesure adéquats (4 essais);
- Les bancs de joueurs pour chaque équipe positionnée du même côté du terrain;
- Cordes pour délimiter la zone de sécurité et d'accès des spectateurs entre les 2 bancs d'équipe / table des officiels ;
- Cordes pour garder les spectateurs à 5 verges des lignes de côté ;
- Bornes ou indicateurs de 10 verges de chaque côté du terrain;

### Alignements (2 équipes) :

- Tout établissement hôte doit fournir au marqueur l'alignement des 2 équipes tiré de S1 en 2 copies (A+B). À défaut d'alignement électronique disponible sur le web, il doit signaler l'irrégularité à la ligue (RSEQ-EQ).
- Le marqueur conserve les copies A qui doit être acheminé au RSEQ-EQ avec la feuille de pointage. Les copies B sont remises à l'annonceur de la rencontre.
- Toute équipe hôte doit saisir le résultat dans S1 immédiatement après la rencontre.
- Les documents officiels doivent être téléversés dans S1 dans les 24 h ouvrables suivant la rencontre.

Chaque équipe est responsable d'apporter son propre matériel de confort pour son banc. Une entente peut être faite entre les établissements pour le partage d'équipement.

## **11. OFFICIELS MINEURS**

### **11.1 Personnel requis**

Toute équipe hôte doit obligatoirement fournir le personnel suivant :

- 3 chaînesurs
- 1 marqueur
- 1 chronométreur, personne formée (sous la responsabilité des arbitres)
- 1 porteur de ballon (essuyeur)

Vous devez également fournir une personne qui accompagnera les arbitres à leur entrée et à leur sortie du terrain pour assurer leur sécurité jusqu'à leurs vestiaires.

La feuille de match devra également être apportée au vestiaire des arbitres pour la signature.

### **11.2 Protocole du personnel**

Tous les officiels mineurs ainsi que les annonceurs et « caméramans » sont tenus de respecter les mêmes règles que le personnel d'entraîneurs et d'accompagnateurs de leur équipe soit : aucun commentaire désobligeant envers l'équipe adverse ou les officiels ne doit être fait.

## **12. PRÉSENCE ET FORFAIT**

Toute équipe qui refuse de se présenter à une partie devra déboursier une amende de **1500\$\*** et perdra la partie par forfait.

\*L'équipe locale recevra 1000\$ et 500\$ seront mis de côté pour la ligue de Football du RSEQ Est-du-Québec (Frais de ligues, frais interrégionaux, bannières, etc.)

Une équipe qui n'a pas le nombre suffisant de joueurs, mais qui est présente sur place ne se verra pas décerner d'amende, mais perdra la partie par forfait. Les deux équipes pourront s'entendre sur la possibilité de faire une pratique ou partie hors-concours.