

**Règlements spécifiques 2020-2021**

**FOOTBALL**

**Cadet**

Dernière mise à jour : 17 juin 2020

DÉROULEMENT DE L’ACTIVITÉ

ARTICLE 1 Règlements officiels

* 1. Règles de jeu
     1. Les règles de jeu sont celles approuvées par la Fédération de Football amateur du Québec (F.F.A.Q.). De plus, il y a utilisation de quatre essais pour 10 verges mais il n’y a plus d’obligation d’une verge entre les lignes offensives et défensives.
     2. Tout joueur ayant signé un contrat avec une équipe civile ou tout joueur participant à une rencontre officielle avec une équipe collégiale à partir du 1er août, perd son admissibilité pour le réseau scolaire y incluant l’accès aux séries éliminatoires et aux finales provinciales.
     3. Les règlements spécifiques ont préséance sur les règles de jeu de la Fédération sportive

ARTICLE 2 Les parties

* 1. Ballon

L’équipe locale fourni des ballons Wilson F-3000 ou TDY ou Baden SE-FX500Y (grosseur intermédiaire) en cuir ou composite selon les conditions météo.

* 1. Durée de jeu

La durée d’une partie sera de quatre (4) quarts de douze (12) minutes chronométrées.

Nombre de joueur

* + 1. Le nombre de joueurs inscrit sur la feuille d’alignement est illimité.
    2. Le nombre de joueurs habillés par joute est illimité avec un minimum de 24 joueurs.
  1. Irrégularité

Toute irrégularité doit être signalée sur la feuille prévue à cet effet et attachée à chaque feuille de match ; elle doit être signée par l’entraîneur et contre signée par l’arbitre en chef ; elle doit, par la suite, être acheminée à la ligue dans les cinq jours suivant le match pour être retenue.

* 1. Temps mort

Chaque équipe a droit à deux (2) temps-morts par demie d’une durée d’une minute et il y a un temps-mort automatique à trois minutes de la fin si une ou les deux équipes en font la demande. Un temps-mort technique par demi est possible dans le but d’avoir une explication de règlement.

* 1. Temps mort technique

L’entraîneur chef peut demander un temps mort technique pour explication d’un règlement mais toute demande jugée comme interprétation de règlement sera refusée par l’arbitre en chef et le temps mort technique sera utilisé.

* 1. Entraîneur en communication avec le banc

Toute personne agissant comme aide-entraîneur ou entraîneur, en communication avec le banc de son équipe, doit être sur un échafaud (lorsqu’il y en a).

* 1. Manifestation d’équipe interdite

Toute manifestation de victoire, à l’exception du cri d’équipe, est interdite au centre du terrain mais peut se faire dans la zone de but du côté du banc de son équipe.

* 1. Uniformes
     1. Lorsque l’équipe dispose d’un costume foncé et d’un costume pâle, le costume pâle sera endossé par l’équipe visiteuse et le foncé sera endossé par l’équipe locale
     2. Les équipes ayant qu’un seul set de gilet, il doit y avoir entente entre les équipes.
  2. Durée de la pause à la mi-temps

La durée de la pause de la demie est de 25 minutes. Sauf s’il y a entente entre les entraîneurs-chefs.

* 1. Temps continu

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. De plus, à tout moment en deuxième demie, un entraîneur dont l’équipe tire de l’arrière pourra demander le temps continu. La décision de jouer en temps continu est irréversible.

* 1. Partie non complétée

Dans le cas d’un match déjà engagé mais non terminé, et qui doit être repris, les coûts seront partagés moitié-moitié entre les deux équipes impliquées.

* 1. Participation à une partie

Tout joueur est considéré comme ayant participé à un match lorsque son nom apparaît sur la feuille officielle d’alignement.

* 1. Responsabilité de l’équipe locale
     1. Salle de changement pour équipes et officiels

Elle doit mettre à la disposition de l’équipe adverse et des officiels une salle d’habillage convenable et un local barré pour permettre d’y déposer des objets personnels, ceci au moins une heure avant l’heure prévue pour le match.

* + 1. Présences des officiels mineurs

Elle doit assurer la présence des ressources suivantes. Le non-respect de cette règle entraîne une amende de 10.00$ dollars par officiel mineur absent :

* + - * Chaîneurs
      * Marqueurs
      * Chronométreurs
    1. Matériel à fournir *:*
       - Chronomètre
       - Table pour officiels mineurs
       - Feuille de pointage
       - Feuille d’éthique sportive
       - Serviettes pour essuyer le ballon
       - Marqueurs d’essai
       - Les bancs pour chaque équipe
       - Protecteurs pour les poteaux de buts
       - Drapeau rouge
       - Glace
    2. Encadrement des spectateurs

Elle a la responsabilité de l’encadrement et du comportement des spectateurs partisans de son équipe. De plus elle délimite à cinq (5) verges de la ligne de côté par une corde ou par une ligne faite sur le terrain à la distance mentionnée.

* + 1. Copie des règlements spécifiques

Elle doit placer à la disposition des arbitres une copie des règlements spécifiques de notre ligue dans leur vestiaire.

* + 1. Échafaud

Si l’équipe locale bénéficie d’un échafaud, l’équipe visiteuse doit bénéficier du même avantage.

* 1. Responsabilité de l’équipe visiteuse
     1. Dans la mesure du possible, l’équipe visiteuse doit se présenter au site de compétition au moins trente minutes avant l’heure prévue pour le début du match.
     2. Elle a la possibilité d’avoir un vérificateur, présenté au début du match à l’arbitre, à la table des officiels mineurs durant le match mais doit s’assurer qu’aucune personne non autorisée ne sera proche des officiels mineurs (table des marqueurs et marqueurs d’essais). A cette table, outre le vérificateur de l’équipe visiteuse, on n’y trouvera que le marqueur et le chronométreur.
     3. Elle a la responsabilité de l’encadrement et du comportement des spectateurs partisans de son équipe.
  2. Film ou vidéo
     1. L’équipe hôtesse du match doit filmer celui-ci avec une caméra numérique haute définition (HD) en gros plan.
     2. Dans le cas d’un calendrier avec le nombre d’équipes impaires, l’équipe qui détient le premier bye n’est pas tenue d’envoyer de vidéo.
     3. En éliminatoires, toutes les équipes impliquées doivent échanger leurs enregistrements du dernier match dès que les adversaires sont connus.
     4. Il est interdit de filmer un match dans lequel votre équipe n’est pas impliquée.
     5. L’équipe hôtesse est tenue de filmer la partie et de rendre le film disponible sur le serveur identifié avant dimanche 20 h ou lundi midi (pourles matchs du dimanche). Une amende sera envoyée aux équipes ne respectant pas cet échéancier. Le montant de l’amende pourra varier entre 50 % et 400 % en lien avec le nombre de jours de retard selon l’échelle suivante :
        + Pour le 1er jour de retard, 50 $ d’amende ;
        + Pour le 2e jour de retard, 100 $ d’amende ;
        + Pour le 3e jour de retard, 200 $ d’amende ;
        + Pour le 4e jour de retard (amende maximale), 400 $.
     6. L’entraîneur-chef est le premier responsable du respect des directives sur les enregistrements vidéo.
     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 du match est modifié. Tous les enregistrements doivent débuter au moins deux secondes avant la mise en jeux et se terminer deux secondes après le sifflet de l’arbitre.
     8. Qualité des vidéos :
        + Toutes les vidéos devront être visibles et utilisables.
        + Tous les fichiers déposés sur le serveur identifié devront être des fichiers haute définitions (HD)
        + Une amende de 100 $ sera imposée à l’équipe dont la vidéo fait l’objet d’une plainte de la part d’une équipe directement touchée par le match en cause. La plainte pourra porter sur le non-respect des articles 2.15.1, 2.15.7, 2.15.8.
        + Ces amendes seront émises par le RSEQ-Mauricie après vérification, par le commissaire de la ligue, de la vidéo faisant l’objet de la plainte.
        + Les équipes écopant d’une amende devront assumer les frais au plus tard 30 jours suivant l’avis de sanction.
        + Aucun recours n’est possible contre ces avis de sanction.
     9. **L’enregistrement du plan d’ensemble (WIDE)** doit saisir tous les joueurs sur le terrain lors de chaque jeu. L’opérateur qui enregistre le match ne doit pas modifier le zoom en cours de jeu.
  3. 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 FFAQ. Les bancs des deux équipes doivent être placés du même côté du terrain, afin de faciliter le travail des chaîneurs.

* 1. Prolongation

Si le pointage à la fin du 4e quart est égal, il y aura prolongation selon le processus suivant :

* 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.
* 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.
* Le ballon sera placé sur la ligne de 35 verges de l’équipe défensive (toujours du même côté).
* 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.
* S’il se produit un revirement de situation ou l’équipe " B " retourne le ballon pour un touché, 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. 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 ii 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.
* Chaque équipe aura un nombre égal de possession de ballon sur la ligne de 35 verges. Il ne sera pas permis de compter des points par le simple.
* Il n’y a pas de temps-mort.
  1. « Knee down »

Sur un "knee down" protégé, les officiels vont s'approcher des lignes offensives et défensives, vont demander à la défensive de ne pas traverser la ligne de mêlée et vont arrêter le jeu immédiatement, même s'il y a mauvaise remise ou échappée. Il n'y aura pas de jeu; cela ne sert qu'à écouler le temps. Le "knee down" sera protégé sous cette condition: la différence de pointage sera supérieure à 8 points.

* 1. Protêt dans le cadre du calendrier régulier
     1. L’arbitre du match doit être avisé durant le match qu’il va se terminer, mais sous protêt. L’avis du protêt devra être inscrit sur la feuille de match.
     2. Un protêt peut être logé lorsqu’une ou plusieurs écoles croient avoir été victime d’un préjudice au cours d’une compétition sportive.
     3. Le préjudice doit être causé par une infraction aux règlements du RSEQ-Mauricie ou de la compétition, ou aux règles de jeu, ou par une irrégularité dans l’organisation d’une compétition.
     4. Un protêt doit être écrit en trois (3) copies, la première pour le commissaire, la deuxième pour le responsable de rencontre et la troisième pour le représentant de l’autre école en cause.

S’il y a plus de deux (2) écoles en cause, on doit faire parvenir une copie au représentant des autres écoles.

* + 1. Le protêt doit être déposé par écrit au responsable de la rencontre dans les deux (2) heures suivant la fin de la joute. Une facture de cinquante (50.00$) dollars sera envoyé par le RSEQ-Mauricie si le protêt est perdu, cette somme est non remboursable.
    2. La décision sera rendue par écrit par le ou la commissaire dans les plus brefs délais et sera transmise directement aux intéressées et à toutes les écoles impliquées.
  1. Protêt dans le cadre des éliminatoires

Un comité de protêt sera mis sur pied par l’école qui organise la ou les rencontres et devra comprendre trois des quatre personnes suivantes :

1. le ou la responsable de la rencontre,
2. l’assignateur ou son représentant,
3. l’arbitre le plus expérimenté,
4. le ou la commissaire.
   1. Forfaits
      1. Dans toute épreuve individuelle, l’athlète qui ne répond pas à l’appel sera déclaré forfait (sauf cas prévus aux règlements spécifiques).
      2. Toute équipe qui ne se présente pas sur le terrain en tenue et/ou en nombre au moins quinze (15) minutes après l’heure fixée sera déclarée forfait. Une partie hors-concours ne pourra être jouée si la réglementation de sécurité de football Québec n’est pas respectée.
   2. Récompenses
      * Une bannière de champion de la saison
      * Une bannière de champion des séries
      * Une bannière d’éthique sportive sera remise à l’équipe méritoire
      * Médailles or et argent aux finalistes

FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE

ARTICLE 3 Calendrier

* 1. Confection du calendrier

La confection du calendrier sera réalisée par le commissaire et deux représentants des écoles participantes en football. Ces deux représentants seront désignés par la commission sectorielle secondaire au mois de janvier.

* 1. Confirmation des horaires

La réunion de planification servira à confirmer les horaires. Les changements mineurs (changement d’heure, d’endroit ou de jour sans incidence sur le reste des autres matchs) seront les seuls changements autorisés sur place. Au sortir de la réunion, l’horaire du calendrier sera donc officiel et tout changement demandé par la suite seront sanctionnés.

ARTICLE 4 Format

* 1. Le format sera déterminé par les membres de la ligue avec le commissaire de la ligue.

ARTICLE 5 Classement

* 1. Points au classement

|  |
| --- |
| **Nombre de points** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Victoire** | **Défaite** |
| **3** | **0** |

* 1. Bris d’égalité

Advenant une égalité entre deux ou plusieurs équipes, le départage des équipes à la fin de la saison régulière se fait comme suit jusqu’à ce que l’égalité soit brisée :

* + 1. Matchs gagnés entre les équipes impliquées, en considérant que dès qu’il y a un forfait les points rattachés à cette équipe et à ses adversaires sont éliminés.
    2. Le moins de points contre dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées.
    3. Le moins de points contre dans tous les matchs disputés durant la saison.
    4. Les points contre déduits des points pour dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées
    5. Les points pour divisés par les points contre dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées.
    6. Les points contre déduits des points pour dans tous les matchs disputés durant la saison
    7. Les points pour divisés par les points contre dans tous les matchs disputés durant la saison.

FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

ARTICLE 7 Format des séries éliminatoires

* 1. Le format des séries sera déterminé par les membres de la ligue avec le commissaire de la ligue.

ÉTHIQUE SPORTIVE

ARTICLE 8 Point au classement

Le pointage de la feuille d’éthique rempli par les officiels est sur 20 points. Les points d’éthique n’ont pas d’influence sur le classement de la ligue. Les équipes de la ligue pourront décider d’attribuer une bannière d’éthique à l’équipe ayant cumulé le meilleur pointage d’éthique à la fin de la saison régulière.