

**FOOTBALL SCOLAIRE
DIVISION 4
RESEAU DU SPORT ÉTUDIANT
DU SAGUENAY—LAC-ST-JEAN**

Règlements spécifiques 2026-2027

ARTICLE 1 RÈGLEMENTS

1.1 Règlements

Seront en application les règlements de la F.F.A.Q. et du RSEQ sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique.

1.2 Juridiction

La ligue est sanctionnée et régie par le RSEQ Saguenay—Lac-St-Jean.

1.3 Nom

La ligue se nommera comme suit :
Football scolaire Benjamin DIVISION 4 RSEQ Saguenay—Lac-St-Jean
Football scolaire Juvénile DIVISION 4 RSEQ Saguenay—Lac-St-Jean

1.4 Commissariat

Le commissariat sera assumé par le RSEQ

ARTICLE 2 ÉLIGIBILITÉ

2.1 Catégorie benjamine

Sont éligibles les élèves nés entre le 1^{er} octobre 2012 et le 30 septembre 2014.

2.2 Catégorie juvénile

Sont éligibles les élèves nés entre le 1^{er} octobre 2009 et le 30 septembre 2012.

Être inscrit à l'école au secteur jeunesse et fréquenter à temps plein une institution scolaire de niveau secondaire membre du RSEQ Saguenay-Lac-St-Jean

- 2.3** Respecter le principe d'entité-école ou avoir obtenu l'autorisation d'un regroupement d'écoles selon les délais prévus à la réglementation générale.
- 2.4** Accepter les règlements de la F.F.A.Q., les règlements spécifiques de la ligue scolaire régionale de football et respecter le code d'éthique sportif du RSEQ. (Voir formulaire en annexe).
- 2.5** Le coût des frais généraux est fixé annuellement par le responsable du RSEQ. Le coût comprend une participation aux activités régulières de la ligue.
- 2.6** **Sur classement :** Tout élève surclasser évoluant dans une équipe scolaire après trois parties perd son admissibilité pour la catégorie inférieure pour la saison en cours.

ARTICLE 3 NOMBRE DE JOUEURS – FOOTBALL À 9

- 3.1** Chaque équipe peut inscrire un nombre maximum de 50 joueurs, pourvu qu'elle respecte la procédure. **Un minimum de 20 joueurs doit être inscrit sur la plateforme S1.**
- 3.2** Les équipes doivent aligner un minimum de **seize (16) joueurs** en uniforme et habilités à jouer en début de partie. Si le minimum de **seize (16) joueurs** n'est pas respecté, l'équipe en faute perd automatiquement la partie par forfait **(0-30)**.

ARTICLE 4 PROCÉDURE D'INSCRIPTION

4.1 Formulaire d'inscription des athlètes

1. Vous devrez inscrire vos athlètes sur « **S1** » avant le début de la saison. Si le joueur n'est pas inscrit, l'équipe perdra la partie par défaut en plus des points d'éthique.
2. En cas d'ajout, effectuer la même procédure avant le premier match du joueur.
3. Le poids des athlètes ainsi que le **numéro de chandail** doivent être inscrit sur « S1 ».
4. **Aucun athlète ne pourra être ajouté après le dernier match de l'équipe en saison régulière.**

5. Les résultats doivent être entrés sur « **S1** » avant midi (12h), la journée ouvrable suivant la partie. Il y aura 25\$ de frais par jour.

4.2 Feuille d'alignement

L'entraîneur ou le gérant devra remettre au marqueur, avant le début de la partie, la feuille d'alignement de son équipe. Seul l'alignement provenant de « **S1** » sera accepté. Les entraîneurs des deux équipes devront signer l'alignement de l'équipe adverse avant le début de la partie. Les soigneurs de chaque équipe devront également signer l'alignement de l'équipe adverse.

4.3 Inscription des équipes

- 4.3.1.** Les responsables des écoles devront faire parvenir le montant couvrant les frais d'opération de la ligue.
- 4.3.2** Tous les matchs de la saison régulière doivent se jouer sur les terrains des équipes respectives. Les matchs éliminatoires seront joués sur le terrain de l'équipe ayant terminé la plus haute au classement.
- 4.3.3** Le coût d'inscription est uniforme pour toutes les équipes et en cas de déficit, il serait absorbé par toutes les équipes.
- 4.3.4** Chaque équipe assume la présence et le paiement de son personnel de soutien lors des parties locales.

Le personnel de soutien obligatoire comprend :

2 entraîneurs;

1 indicateur d'essai et préposé au ballon;

1 chronométreur équipe locale,

1 chronométreur équipe visiteuse (facultatif);

1 marqueur;

1 annonceur;

1 soigneur qualifié par un organisme reconnu, certification valide

ARTICLE 5 RÈGLEMENT SUR LE POIDS – CATÉGORIE BENJAMINE

5.1 Il n'y a aucune limite concernant le poids, peu importe l'année de naissance du joueur.

Cependant, tous les joueurs excédant 145 livres, devront obligatoirement jouer 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 à la suite d'un jeu spécial, sauf en cas de revirement. *En résumé, ils peuvent jouer comme joueur de ligne offensive ou défensive et comme botteur* (kick off, punt, field goal). Tant et aussi longtemps qu'il n'y aura pas de confrontation sur les unités spéciales.

5.1.1 Tous les joueurs, pesant plus de 145 livres, devront obligatoirement porter un numéro de joueur de ligne et devront être clairement identifiés par un « X » de couleur contrastante derrière leur casque protecteur.

5.1.2 Avant la rencontre des capitaines, les arbitres devront faire venir les entraîneurs-chef de chaque équipe AVEC les joueurs faisant l'objet d'une restriction de poids pour fin d'identification et de validation du règlement 5.1.2

5.1.3 En cas d'infraction au règlement 5.1 signalée sur la feuille de match :

- 1^{ère} offense : Perte du point d'éthique
- 2^e offense : Partie perdue par forfait / entraîneur et joueur fautif expulsés du match, l'entraîneur devra purger une sanction d'un match de suspension.
- 3^e offense : Partie perdue par forfait / entraîneur et joueur fautif expulsés du match, l'entraîneur sera suspendu et son cas sera soumis au comité de discipline du RSEQ.

5.2 Le poids officiel du joueur devra apparaître sur « **S1** » **avant son PREMIER match.**

5.3 Une pesée officielle avec vérification des pièces d'identité et de la liste d'admissibilité en ligne sera effectuée pour CHACUN des matchs dans toutes les catégories ayant une limite de poids. Un « X » devra être inscrit près du nom du joueur dépassant la limite de poids sur l'alignement officiel signé par les deux entraîneurs. Une copie de cet alignement devra être envoyé au RSEQ avec la feuille de match.

ARTICLE 6 UNITÉS SPÉCIALES BENJAMIN

6.1 Bottés d'envoi :

Le botté d'envoi sera exécuté par le botteur, 2 retourneurs seront en place et l'équipe reprend le ballon où celui-ci a touché le sol ou touché par les retourneurs. Si le ballon est attrapé au vol on ajoute 5 verges additionnelles.
Un joueur de plus de 145 livres peut faire les bottés.

6.2 Bottés de dégagements :

Lorsqu'une équipe décide de faire un botté de dégagement, elle doit avertir l'adversaire et les officiels.

6.2.1 Le botté doit s'exécuter selon la procédure suivante :

6.2.2 Tous les joueurs offensifs et défensifs doivent quitter le terrain pour laisser place à l'équipe de botté (Centre, botteur) et de retour de botté (2 Retourneurs).

6.2.3 Avant la mise en jeu, le botteur doit se positionner à une distance minimale de 10 verges et dispose de 5 secondes pour s'exécuter. Le botteur est alors obligé de botter le ballon. *** Le botteur peut prendre jusqu'à trois pas par en avant pour botter. Plus de trois pas, il y aura une pénalité même s'il y a une mauvaise remise**.*

6.2.4 Aucun règlement sur la mise en jeu (snap), peu importe qu'il touche au sol ou passe par-dessus le botteur, celui-ci doit le récupérer et le botter.

6.2.5 L'adversaire reprend le ballon où celui-ci touche le sol ou à l'endroit où il est touché par un retourneur, à moins que le retourneur attrape le ballon dans les airs, le ballon sera alors avancé de 5 verges.

6.2.6 Dans toutes situations, le ballon qui se rend au-delà de la ligne de 10 vgs, même s'il sort du terrain, doit minimalement être positionné à la ligne de 10 vgs. Si attrapé par le retourneur, il sera avancé à la ligne de 15 vgs.

6.2.7 Lorsqu'une équipe accorde un touché de sûreté (2 points), l'équipe adverse reprend le ballon à sa ligne de 45 verges. Aucun écoulement de temps n'est permis.

6.3 Bottés de placement* et de converti : (Aucune défensive autorisée sur le terrain)

Lorsqu'une équipe décide de faire un botté de placement ou de converti, elle doit avertir l'adversaire. Tous les joueurs offensifs et défensifs doivent quitter le terrain pour faire place à l'équipe de botté (Centre, teneur & botteur). Pour que le botté soit bon, voici les conditions d'exécution :

6.3.1 Longue remise effectuée dans les mains du teneur (le ballon ne doit pas toucher au sol).

6.3.2 Le ballon tenu doit être à une distance minimale de 5 verges de la ligne de mêlée.

6.3.3 Le botté doit passer entre les poteaux.

6.3.4 Deux choix de converti d'après touché:

Option A : Le ballon est placé à la ligne de 5 verges. Le teneur (holder) quant à lui, doit être minimalement à la ligne de 10 verges. Réussi = 1 pt.

Option B : Le ballon est placé à la ligne de 15 verges. Le teneur (holder) quant à lui doit être minimalement à la ligne de 20 verges. Réussi = 2 pts.

6.3.5 Les placements sont interdits dans les périodes de prolongations.

N.B. : * Dans le cas d'un placement raté le ballon est repris par l'adversaire à la ligne de mêlée.

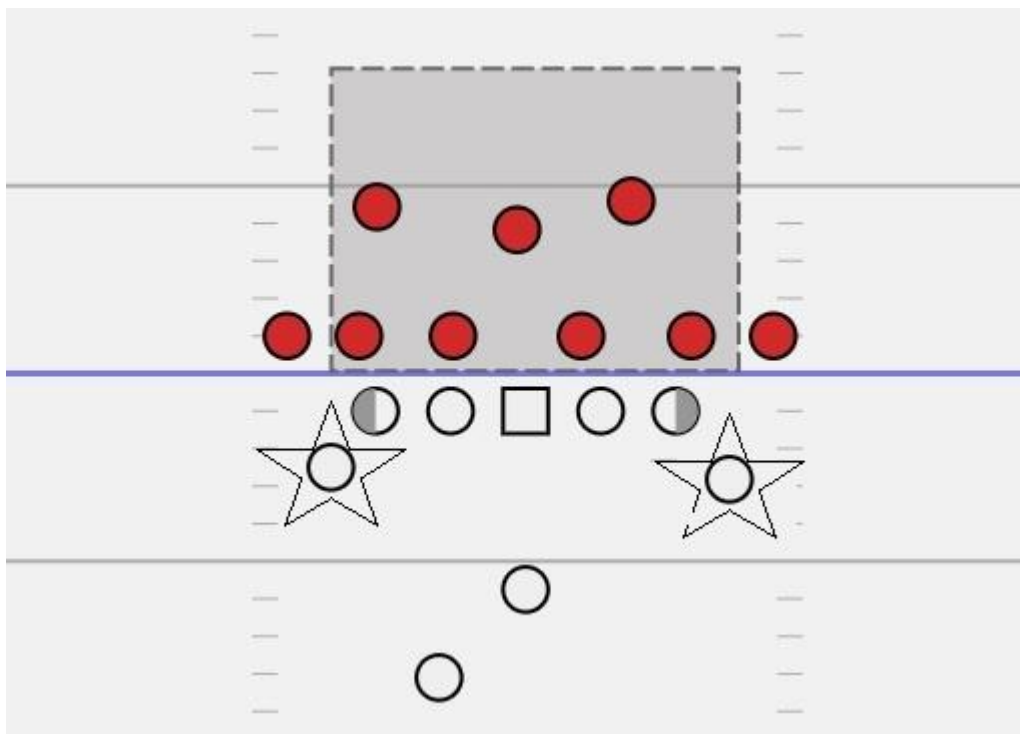
ARTICLE 7 UNITÉS SPÉCIALES JUVÉNILE

7.1 Bottés de placement et converti d'après touché

Lors d'un botté de placement ou lors d'un botté pour un converti d'après touché, des contraintes spéciales seront imposées à la défensive, afin de favoriser le développement des botteurs.

Seulement pour cette phase de jeu, une zone neutre de 1 verge devra être respecté par la défensive (la défensive ne peut pas s'aligner à moins d'une verge du ballon). De plus, les joueurs qui exercent de la pression pour tenter de bloquer le botté ne pourront pas être aligné plus large que l'épaule extérieur du dernier joueur sur la ligne. Le joueur défensif pourra aligner son épaule intérieure dans l'épaule extérieure du dernier joueur sur la ligne de mêlée. Les joueurs défensifs pourront être alignés plus large, mais ne pourront pas exercer de pression. (Voir schéma)

Schéma 7.1



Les 6 joueurs à l'intérieur du carré peuvent exercer de la pression, car ils sont alignés à l'intérieur du dernier joueur offensif sur la ligne de mêlée. Les 2 aux extrémités peuvent se positionner à cet endroit, mais ne peuvent pas exercer de pression. Les joueurs dans l'étoile ne sont pas sur la ligne de mêlée, nous ne pouvons donc pas les compter comme étant le dernier joueur offensif sur la ligne de mêlée. Une pénalité pour procédure illégale sera décernée à la l'équipe défensive qui ne respecte pas cette règle. Si le botté est réussi, la pénalité est annulée. Si le botté est manqué, reprise du botté sans application de verges.

ARTICLE 8 OFFENSIVE BENJAMIN

APRÈS LE CAUCUS / AVANT LE DÉBUT DU JEU <<SNAP>>

- 8.1 Un minimum de 4 joueurs et un maximum de 6 joueurs peuvent être présents dans la boîte offensive. La boîte offensive comprend l'addition des joueurs de ligne offensive, les porteurs de ballon (maximum 2) et le quart-arrière. Tous les receveurs doivent être à plus de 4 verges à l'extérieur du dernier joueur de ligne.

- 8.2 La boîte offensive doit être révélée dès la sortie du caucus. Un seul porteur est autorisé à moins de 4 verges de la ligne de mêlée. Tous les autres porteurs doivent se trouver à 4 verges et plus. Aucun changement ou mouvement « motion » dans la boîte offensive n'est permis. (Ex: motion sing to wing, King to sing, RB qui sort receveur durant la cadence, un receveur qui revient s'installer comme porteur dans le front offensif).
- 8.3 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 »)
- 8.4 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)

PENDANT LE JEU

- 8.5 Tous les joueurs peuvent porter le ballon peu importe leur alignement sauf les joueurs de ligne offensive.
- 8.6 Le jeu truqué « FUMBLE RUSKY » est interdit.
- 8.7 La faulade du quart « QB sneak » est interdite en tout temps
- 8.8 Aucune ligne débalancée n'est permise.
- 8.9 En aucun temps un joueur aligné à l'extérieur de la boîte offensive ne peut venir bloquer un joueur aligné sur la ligne de mêlée. Le « Crack block » est illégal.
- 8.10 Le Trap et le pull sont interdits.

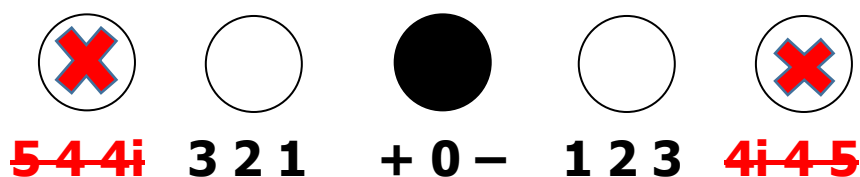
ARTICLE 9 DÉFENSIVE BENJAMIN

- 9.1 La « boîte défensive » comprend l'addition des joueurs de lignes et des secondeurs.
- 9.2 Défensives acceptées : 22-31 (voir plus bas)
- 9.2.1 4 joueurs au maximum, PEUVENT être présent dans la « boîte défensive », sauf si une offensive utilise la présence d'un deuxième porteur, on permet l'ajout d'un 5e. Ce joueur doit être à 4 verges de profond, comme les secondeurs sauf si le 2^e porteur est en sing ou en wing, l'équipe défensive peut aligner à un joueur à moins de 4 verges au maximum sur l'épaule extérieur du dernier joueur offensif.
- 9.2.2 La ligne défensive doit être composée d'un maximum de 3 joueurs qui sont les seuls qui peuvent appliquer de la pression. Tous les joueurs de ligne défensive doivent être sur la ligne de mêlées et avoir un alignement sur un joueur de ligne offensive. L'épaule intérieure du joueur de ligne défensive extérieur (DE) doit être alignée au maximum dans l'épaule extérieure du dernier joueur de ligne offensif. Tous les joueurs de lignes doivent avoir obligatoirement la main au sol au départ du jeu. Il est donc interdit d'avoir un joueur de ligne debout en 2 points d'appuis.
- 9.2.3 Les joueurs de ligne défensive extérieur (DE) **ont le droit de se placer;** **(voir le schéma 9.3)**
1. Être en position 3 Tech.
 2. Son épaule intérieure dans l'épaule extérieure du Garde.
 3. En 3 points d'appuis seulement
- 9.2.4 Les joueurs de ligne défensive extérieur (DE) **n'ont pas le droit de se placer;** **(voir le schéma 9.3)**
1. En position 4 ou 4i Tech.
 2. En position 5 Tech.
 3. En position 2 points d'appuis
- 9.2.5 Les « *stunts* » sur la ligne défensive sont interdits.
- 9.2.6 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.

9.2.7 Tous les joueurs défensifs, autre que les joueurs de lignes, doivent se positionner à une profondeur minimale de 4 verges de la ligne de mêlée, sauf lorsqu'une équipe utilise le sing ou le wing, le secondeur peut s'aligner à moins de 4 verges. Les secondeurs peuvent se positionner à l'extérieur du dernier joueur de ligne offensive ou du porteur en sing/wing, tout en gardant la profondeur minimale de 4 verges de la ligne de mêlée. Les secondeurs ne peuvent pas mettre de pression sur le quart-arrière.

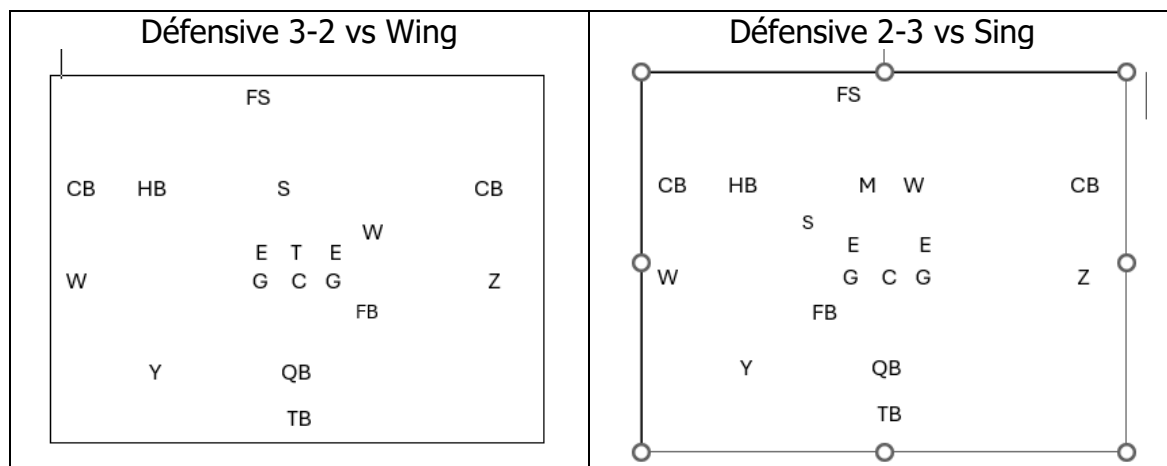
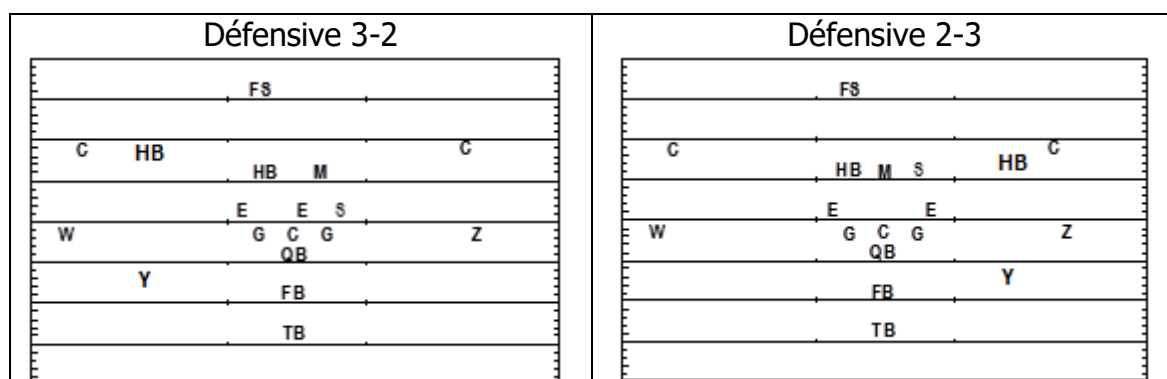
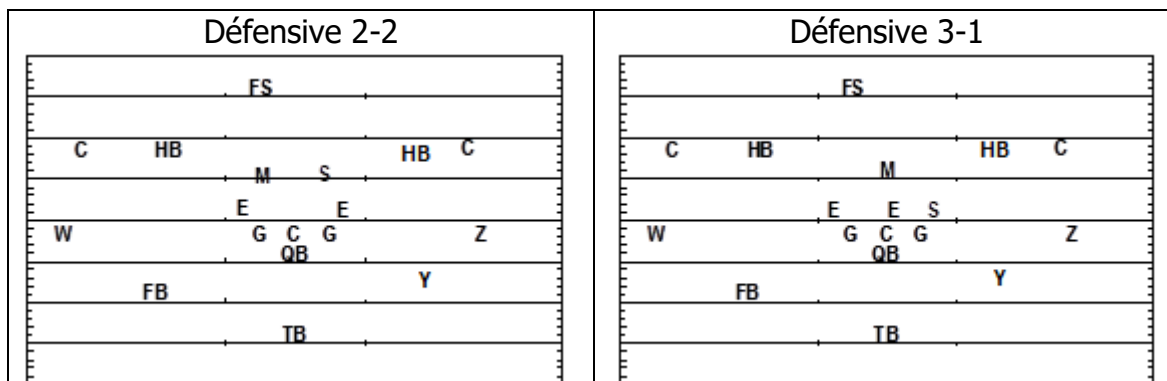
9.2.8 Lorsque le ballon est à moins de 10 verges de sa zone des buts, le maraudeur (safety) peut s'aligner à la ligne des buts. Lorsque le ballon est à moins de 4 verges de sa zone des buts, les autres joueurs de la boîte défensive peuvent s'aligner à la ligne des buts.

Alignements défensifs sans goal line



Alignement	Description
0	<i>Nose on</i> sur le Centre
+	Sur l'épaule forte du Centre avec le pied intérieur sur son nez
-	Sur l'épaule faible du Centre avec le pied intérieur sur son nez
1	Épaule extérieure sur l'épaule intérieur du Garde
2	<i>Nose on</i> sur le Garde
3	Épaule intérieure sur l'épaule extérieur du Garde
4i	Épaule extérieure sur l'épaule intérieur du Bloqueur ou de l'ailier rapproché
4	<i>Nose on</i> sur le Bloqueur ou de l'ailier rapproché
5	Épaule intérieure sur l'épaule extérieur du Bloqueur ou de l'ailier rapproché

9.3 FORMATION DÉFENSIVE BENJAMINE



ARTICLE 10 BALLON OFFICIEL

Chaque équipe doit fournir 2 ballons et les faire approuver 30 minutes avant le match par l'officiel. Les ballons officiels autorisés pour les rencontres doivent être en cuir. Voici les ballons autorisés ou l'équivalent :

Benjamin : grosseur 6, équivalent Wilson F-3000 ou TDY ou Baden SE-FX500Y pour le benjamin et

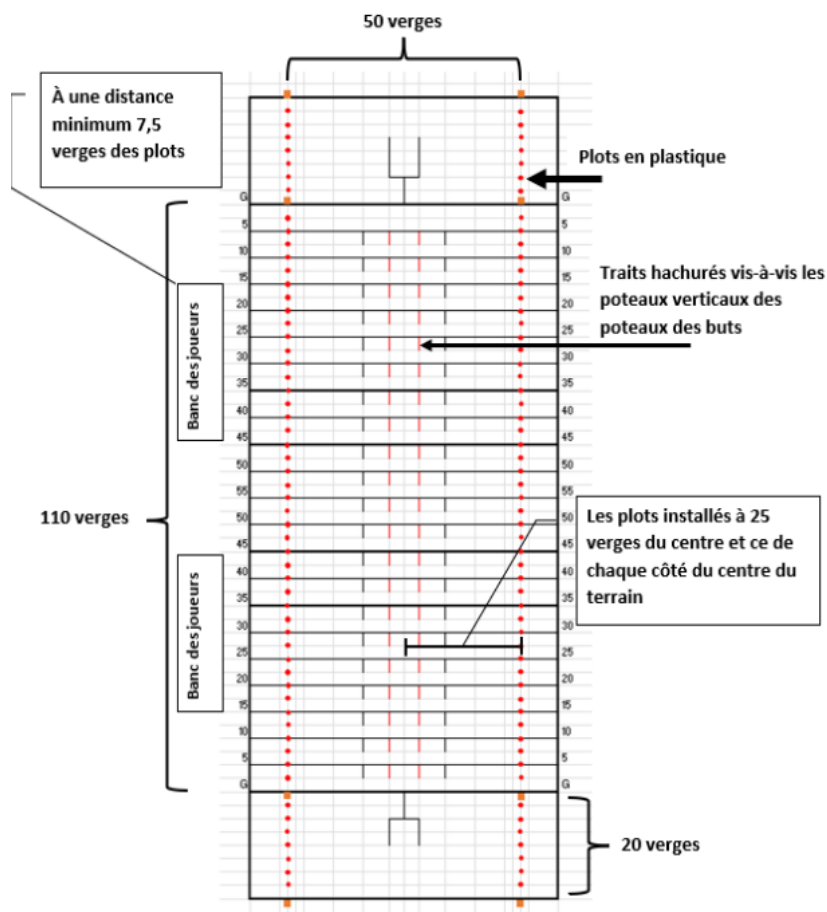
Juvenile : grosseur 9, équivalent Baden SE-F 700M ou Wilson F-2000 pour le juvenile.

ARTICLE 11 ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE

- 11.1** Les joueurs d'une même équipe devront porter un chandail de couleur uniforme selon les règlements de la F.F.A.Q.
- 11.2** Le port de souliers à crampons ayant un minimum de 12 crampons pré moulés à même la semelle est fortement recommandée.
- 11.3** Le port du protecteur buccal est obligatoire pour tous les joueurs incluant le quart arrière, aussi bien lors des entraînements que lors des matchs.

ARTICLE 12 TERRAIN

- 12.1** 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.
- 12.2** Les deux équipes doivent placer leur banc d'équipe du même côté du terrain et à l'opposé des spectateurs, cela facilitant le travail des chaînes.
- 12.3** La dimension du terrain sera de 110 verges de long sur 50 verges de largeur. Les poteaux des buts au centre de la surface de jeu et les tiges verticales de ces poteaux sont utilisés comme repères pour déterminer l'emplacement des traits de remise en jeu (Hash Mark). Des cônes seront déposés sur chacun des traits de remise en jeu, et ce, à toutes les 5 verges. Prévoir une centaine de cônes pour le montage du terrain.



ARTICLE 13 LIGNE DE MÊLÉE

- 13.1** Au moment où le ballon est mis en jeu, **un minimum de 3 joueurs de l'équipe offensive doivent se trouver sur la ligne de mêlée.** Ces 3 joueurs sont le centre, le premier joueur à sa gauche (garde gauche) et le premier joueur à sa droite (garde droite). Un manquement à cette règle implique une pénalité de procédure illégale.
- 13.2** Au moment où le ballon est mis en jeu, **il est nécessaire d'avoir un joueur de chaque côté** portant un numéro de receveur de passe autorisé qui ferme la ligne de mêlée.

ARTICLE 14 NOMBRE D'ESSAIS

La formule de quatre (4) essais est en vigueur.

ARTICLE 15 DURÉE DE LA PARTIE

- 15.1** La durée d'une partie sera de quatre (4) quarts **de douze (12) minutes** chronométrées. Pour les 1 et 3e quart : durée maximale de 30 minutes en temps continu. 2e et 4e quart : durée maximale de 30 minutes en temps continu avant les 3 minutes chronométrées.
- 15.2** Les trois (3) dernières minutes des 2^e et 4^e quarts seront chronométrées selon les règlements de Football Canada.
- 15.3** Temps mort. Une pause (temps mort) d'une (1) minute sera accordée lorsqu'il ne restera que trois (3) minutes à jouer à la fin de chaque demie.
- 15.4** Chaque équipe possède deux (2) temps morts par demie.
- 15.5** Il y a un arrêt (temps morts) de dix (10) minutes entre les demies. Supplémentaire exclue.

ARTICLE 16 TEMPS SUPPLÉMENTAIRE

- 16.1** Calendrier régulier
En saison régulière, aucun temps supplémentaire n'est joué.
- 16.2** Ronde éliminatoire
Advenant qu'il y ait une égalité à la fin du temps réglementaire lors des séries éliminatoires de fins de saison, l'on poursuivra de la façon suivante :
- 16.3** 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.
- 16.4** 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.
- 16.5** Le ballon sera placé sur la ligne de 35 verges de l'équipe défensive.

16.6

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, *sauf en benjamin les placements sont interdits.*

N.B. : S'il y avait un revirement de situation ou si 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.

16.7

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. Sauf en benjamin

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.

16.8

En cas d'orage électrique : arrêt du jeu immédiatement. Respect de l'article 11 pour la durée des quarts. Reprise du jeu possible 30 minutes après le dernier éclair, attente maximale de 1 heure. Si possible, reprise de la partie pour les 3 dernières minutes de jeu. Si en première demie, la partie peut se poursuivre normalement. Si arrêt de la partie, le pointage sur la feuille de marque est considéré comme le pointage final.

ARTICLE 17 POINTS AU CLASSEMENT

Les points au classement seront déterminés selon un principe de pointage combiné performance sportive et éthique sportive. La répartition se fera comme suit :

FOOTBALL SCOLAIRE	
PTS RELIÉ POUR LA PERFORMANCE	PTS RELIÉE AU CODE D'ÉTHIQUE
2 pts = Victoire	1 pts = Aucune infraction reliée à des gestes antisportifs.
	0 pts = Perte du point d'éthique : rudesse excessive, antisportif, expulsion d'un joueur ou d'un entraîneur, situation selon les règlements administratifs
1 pts = Nulle	
0 pt = Défaite	
0 pt = Forfait	

- Éthique : Utiliser l'évaluation de l'arbitre sur la feuille de match

ARTICLE 18 EXPULSION

18.1 L'individu qui obtient deux (2) comportements antisportifs dans la même partie est automatiquement expulsé du terrain pour le reste du match.

18.2 À partir du troisième comportement antisportif de leur équipe, le ou les individus impliqués (entraîneur ou joueur) seront automatiquement expulsés du terrain pour le reste du match.

ARTICLE 19 FORFAIT

L'équipe qui remporte un match par forfait, avant ou pendant le match, obtiendra la marque de 30-0. L'équipe fautive perdra tous ses points performances et éthique.

ARTICLE 20 ÉCART DE POINTAGE

20.1 Calendrier régulier :

20.1.1 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.

ARTICLE 21 TRANSFORMATION

Les points suivants seront accordés pour une transformation réussie par:

Juvenile	<u>Botté</u> 1	<u>Jeu</u> 2
Benjamin	<u>Botté à 5 vgs</u> 1	<u>Botté à 15 vgs</u> 2

ARTICLE 22 BRIS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité à la fin du calendrier régulier, les positions seront déterminées en suivant les étapes jusqu'à ce qu'une étape détermine la position des équipes concernées.

1. Fiche des deux équipes entre elles, en termes de victoires au cours de la saison.
2. Nombre de victoires au total des rencontres.
3. Différence des points pour et des points contre entre les 2 équipes.
4. Plus faible total des points contre sur l'ensemble de la saison.
5. Différence entre les points pour et les points contre au classement final.

ARTICLE 23 MATÉRIEL À FOURNIR PAR L'ÉQUIPE HÔTESSE

Chronomètre (deux, si possible)
Feuilles de pointage (copies aux équipes)
Serviettes pour essuyer le ballon (à remettre aux chaînesurs)
Chaînes et indicateurs d'essais (4 essais)
Bancs pour les joueurs, situés du même côté du terrain afin de faciliter le travail des chaînesurs
Cordes pour limiter l'accès aux spectateurs aux bancs des équipes et à cinq verges des lignes de côté (non obligatoire, mais souhaitable).
Indicateurs de verges
Système de son obligatoire
8 poteaux de coin (poteaux en caoutchouc mousse conçus pour le football)
Matelas de sécurité autour des poteaux des buts.
Un tee pour botter (à remettre aux chaînesurs)
De la Glace
Matelas sur endroits non sécuritaires
Lignage du terrain adéquat.
Aire de jeu sécuritaire et approprié. Vestiaire avec douches
Une balance pour les matchs benjamin (pesée à chaque match)

ARTICLE 24 ARBITRAGE

Tous les arbitres seront assignés par le responsable des officiels à chacune des parties.

L'arbitre en charge devra acheminer à la ligue un rapport écrit de chaque match ainsi qu'une évaluation sur l'acquittement des responsabilités de l'équipe hôte, concernant les articles 19 et 4.3.5 sur la fiche prévue à cette fin.

ARTICLE 25 PLAINTES ET PROTÊT

Toute plainte concernant l'arbitrage, l'attitude des joueurs ou d'entraîneurs devra être adressée par écrit au réseau du sport étudiant du Saguenay Lac St-Jean et signée par la direction de l'école et le responsable du sport étudiant 48 heures ouvrables après la rencontre.

Toute équipe peut porter un protêt à la ligue pour violation aux règlements, en respectant le processus en vigueur au RSEQ Saguenay-Lac-St-Jean.

ARTICLE 26 BOTTIN

Un formulaire sera envoyé à chacune des équipes pour recevoir le numéro de téléphone des personnes responsables des terrains. Ces numéros seront à l'usage exclusif du Réseau du sport étudiant Saguenay—Lac-St-Jean.

ARTICLE 27 ACCÈS AUX SÉRIES ÉLIMINATOIRES

27.1 Les formules des séries sont déterminées en fonction du nombre d'équipe selon les formules de compétition.

27.2 Demi-finales

Pour chacune des catégories, les deux matchs de demi-finales auront lieu au domicile de l'équipe qui a terminé le plus haut au classement de la saison régulière. Les matchs d'une même catégorie auront lieu la même journée.

Si, dans la formule de compétition de la ligue, l'équipe qui termine au premier rang obtient un laisser-passer pour la finale, la demi-finale aura lieu au domicile de l'équipe ayant terminé au 2^e rang.

*Si l'équipe terminant le plus haut au classement de la saison régulière est une équipe Hors-région, les matchs de demi-finales auront lieu au domicile de l'équipe régionale la mieux classée.

27.3 Finales

Pour chacune des ligues, la finale aura lieu au domicile de l'équipe ayant fini le plus haut au classement. * Si l'équipe de la ligue recevant la finale est une équipe hors-région, la finale aura lieu au domicile de la 2^e équipe au classement.

Les 2 matchs de championnat doivent se dérouler la même journée sur le même terrain pour une question logistique. La sélection de l'endroit des finales se fera selon le format suivant :

2027 : Juvénile
2028 : Benjamin
2029 : Juvénile

L'école organisatrice recevra un montant de 500\$ pour l'organisation des 2 finales. Le montant servira à rémunérer les officiels mineurs : chaîneurs, marqueur, annonceur, responsable de plateau. Le coordonnateur du RSEQ sera présent pour la procédure d'avant match et d'après match. Le coût total des frais pour le terrain seront divisés entre les 6 écoles constituant nos ligues de football.

ARTICLE 28 RÉCOMPENSES

Une bannière à l'effigie du réseau du sport étudiant à l'équipe championne des séries éliminatoires. Des médailles or et argent seront remises. La coupe André Bolduc sera remise à l'équipe championne des séries éliminatoires en benjamin. La coupe Sylvain Girard sera remise à l'équipe championne des séries éliminatoires en juvénile. Des trophées de champion de saison ont été ajoutés dans les 2 catégories, en benjamin, le trophée Shayne Gauthier et en juvénile, le trophée David Ménard.

ARTICLE 29 NUMÉROTATION DES CHANDAILS

29.1 Receveurs de passe non autorisés :

Numéro 50 à 79

29.2 Receveurs de passe autorisés :

Numéro 1 à 49 et 80 à 99

29.3 Receveurs autorisés

Sur n'importe quel jeu à la ligne de mêlée, un nombre illimité de positions peuvent être occupées par des joueurs portant des numéros inappropriés à leur position à condition qu'ils se soient identifiés auprès de l'arbitre en chef comme receveurs de passe autorisés ou non autorisés.

Note : Afin d'améliorer le déroulement de la partie, un joueur portant un numéro inéligible pourra se rapporter pour un jeu, une série ou pour toute la partie. Si un joueur s'identifie pour une série ou pour la partie, il devra s'identifier à nouveau si sa situation change.

ARTICLE 30 BLESSURES

Tous les cas de blessures doivent être rapportés à votre école. Vous devez rédiger un rapport d'accident pour toute blessure, si minime soit-elle. Le rapport d'accident se retrouve à la fin du présent document.

ARTICLE 31 SAISON

- 31.1** Aucune modification au calendrier n'est possible sans l'assentiment du commissaire. La procédure à suivre est la suivante :
- Aviser le RSEQ par écrit au minimum 10 jours avant le match
 - À partir de la réception de ce courriel, vous devez contacter l'équipe adverse et vous entendre dans les 48 heures suivantes.
 - Passé ces délais, AUCUN changement ne sera accepté.
 - Le RSEQ validera votre changement avec l'arbitrage et le rendra alors officiel.
- 31.2** L'équipe hôte a la responsabilité de transmettre la feuille de match sur « **S1** » avant le lundi 16h suivant le match. En cas de match sur semaine, transmettre la feuille au plus tard 48 heures après la partie.

ARTICLE 32 SANCTIONS

- 32.1** Tout joueur, équipe ou entraîneur ne se conformant pas aux règlements de la ligue, en démontrant une attitude, un comportement ou une tenue vestimentaire jugée incorrecte, se verra attribuer une sanction par celle-ci.
- 32.2** Le commissaire de la ligue expédiera un avis de sanction aux personnes fautives au responsable du sport étudiant de l'école.

ARTICLE 33 PREMIERS SOINS – SÉCURITÉ

- 34.1** S'assurer de la présence et intervention rapide d'un spécialiste médical certifié pour administrer les premiers soins. Il doit disposer d'une trousse d'intervention adéquate et accessible rapidement sur le terrain.
- 34.2** Chaque équipe doit compter sur la présence d'un secouriste durant une partie. Les noms des 2 secouristes devront apparaître sur la feuille de pointage officielle. Lors d'une partie, la fonction de secouriste ne peut être occupée par un entraîneur de l'une ou de l'autre des équipes impliquées.

CODE D'ÉTHIQUE DU RÉSEAU DU SPORT ÉTUDIANT

LA DIGNITÉ ...

MOI, J'Y CROIS !!!

- Je conserve en tout temps mon **sang-froid** et la maîtrise de mes gestes face aux autres participants.
- J'accepte la victoire avec **modestie** sans ridiculiser l'adversaire.
- J'accepte la défaite en étant satisfait de l'**effort** accompli dans les limites de mes capacités.
- J'accepte la défaite en reconnaissant également le **bon travail** accompli par l'adversaire.

LE PLAISIR ...

MOI, J'Y CROIS !!!

- Je joue pour m'**amuser**.
- Je considère la victoire et la défaite comme une **conséquence** du plaisir de jouer.
- Je considère le **dépassement personnel** plus important que l'obtention d'une médaille ou d'un trophée.

L'HONNEUR ...

MOI, J'Y CROIS !!!

- Je me représente d'abord en tant qu'**être humain**.
- Je représente aussi mon **équipe**, mon **institution** et mon **association régionale de sport étudiant**.
- Je véhicule les **valeurs de mon sport** par chacun de mes comportements.
- Je suis l'**ambassadeur des valeurs du sport étudiant**.
- Je suis le **sport étudiant**.

L'ESPRIT SPORTIF ...

MOI, J'Y CROIS !!!

- Je respecte les **règles du jeu**.
- J'accepte toutes les **décisions de l'arbitre** sans jamais mettre en doute son intégrité.
- Je démontre un **esprit d'équipe** par une collaboration franche avec les coéquipiers et les entraîneurs.
- **J'aide les coéquipiers** qui présentent plus de difficultés.
- Je me mesure à un adversaire dans l'**équité**. Je compte sur mon talent et mes habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.
- **Je refuse** de gagner par des moyens illégaux et par tricherie.
- **J'accepte** les erreurs de mes coéquipiers.

LE RESPECT ...

MOI, J'Y CROIS !!!

- Je considère un **adversaire sportif** comme **indispensable** pour jouer et non comme un ennemi.
- J'agis en tout temps avec **courtoisie** envers les entraîneurs, les officiels, les coéquipiers, les adversaires et les spectateurs.
- J'utilise un **langage** précis sans injure.
- Je poursuis mon **engagement** envers mes coéquipiers, mon entraîneur et mon équipe jusqu'au bout.

CODE D'ÉTHIQUE DU RÉSEAU DU SPORT ÉTUDIANT

PERSONNEL DE SOUTIEN

Toutes les personnes suivantes: les membres du bureau de direction, annonceur, cheerleader, cameraman, chaîneur, chronométreur de même que toutes autres personnes au banc de l'équipe sont considérées comme membres du personnel de l'équipe et font partie intégrante de l'équipe.

Nous nous attendons donc à ce que le personnel respecte les règles suivantes :

- Annonceur : . Aucun commentaire envers l'équipe adverse et les officiels;
 . Aucune description durant le jeu;
 . Arrêt de l'animation au signal de l'arbitre (début du 20 sec.).

- Cameraman : . Aucun commentaire sur l'action du jeu, envers l'équipe adverse ou les officiels.

La présente étant pour clarifier le rôle de chacun sur le terrain et ainsi éviter la controverse qui pourrait survenir lors d'une partie à propos de chacun de ces intervenants.

POLITIQUE POUR LES FEUILLES D'ALIGNEMENT

Les feuilles utilisées seront celles de la plateforme S1.

Lorsque vous recevez des matchs à domicile, vous devez faire imprimer les feuilles de parties à partir de S1. Voir Guide feuille de match

Les informations seront déjà inscrites : Catégorie, #de partie, date, heure, équipes ainsi que le nom de tous les athlètes et entraîneurs qui figurent sur S1.

Joueur absent au match : Ceux-ci doivent être rayés sur la feuille de match

Tous les entraîneurs devront signer leurs feuilles d'alignement (line-up) au marqueur, 30 minutes avant le début de chaque rencontre.

RÉCUPÉRATION DES RÉSULTATS

L'équipe hôte de la partie ramassera les feuilles de pointage et d'alignements et s'assurera de les ajouter sur S1 avant midi (12h00) la journée ouvrable suivant la partie. Il y aura perte de point d'éthique pour l'équipe fautive (locale). www.s1.rseq.ca

INFORMATION DES RÉSULTATS - STATISTIQUES ET CLASSEMENT

Tous les résultats des parties, statistiques et classement seront sur <http://diffusion.s1.rseq.ca/>

POLITIQUE D'ANNULATION DE COMPÉTITION

Compétition sur semaine:

Dans le doute de l'annulation, le responsable communique avec le responsable du RSEQ Saguenay-Lac-St-Jean au (418) 690-9901. Après 16h30, communiquer avec le commissaire de la ligue. Une fois la décision prise d'annuler la compétition, le responsable du RSEQ Saguenay-Lac-St-Jean communique avec les responsables et/ou les entraîneurs et l'assignateur des arbitres.

Tournoi ou rencontre de fin de semaine:

Le responsable d'un événement doit communiquer avec le responsable du RSEQ Saguenay—Lac-St-Jean, et la décision d'annuler le tournoi ou la rencontre sera prise par ces deux personnes. La décision doit être prise au moins quatre heures avant le début de ce dernier.

Lorsqu'il décide d'annuler, il doit avertir le responsable du RSEQ au numéro d'urgence du réseau du sport étudiant.

Football: Nicolas Ménachi 418-590-7760

S'il y a annulation le site Internet (www.saglac.rseq.ca) et la page FACEBOOK en feront mention.

Dans le doute, l'équipe ou les équipes visiteuses peuvent communiquer avec le numéro d'urgence du RSEQ SLSJ avant le début de la compétition.

Les entraîneurs de l'école qui visite ont la responsabilité de s'assurer que son ou ses matchs ne sont pas annulés.

RAPPORT D'ÉVÉNEMENT

Présenté par : _____

École : _____

ÉVÉNEMENT			
Date		Discipline	
Lieu			
Personne(s) IMPLIQUÉ (es)			
Description de l'événement			

Témoïn _____ Tél: _____

Témoïn _____ Tél: _____

Responsable _____ Date _____

Si vous êtes témoin d'un événement que vous jugez déplorable dans le cadre d'une activité du sport étudiant, veuillez remplir ce formulaire et le retourner **via le responsable des sports de votre école.**

Les rapports seront étudiés par le commissaire de la ligue et référés au comité éthique.

RAPPORT D'ACCIDENT

IDENTIFICATION

Nom		Prénom	
Date de nais.		Adresse	
Ville		Code postal	
Téléphone			
Région du RSEQ		Institution	

INFORMATION SUR L'ACCIDENT

Lieu de l'accident	
Genre de blessure	
Détails de l'accident	
Cause de l'accident	

SOINS APPORTÉS

Soins apportés sur place						
Acheminé par ambulance	Oui		Non		Hôpital	
Acheminé à la clinique médicale	Oui		Non		Clinique	
Acheminé au domicile familial	Oui		Non			
Accompagnateur						
Recommandation de se rendre à l'hôpital	Oui		Non			
À la clinique médicale	Oui		Non			
Refusée par la victime	Oui		Non			

URGENCE SANTÉ (s'il y a lieu)

Contacté à	Heure	Minutes	
Arrivé à	Heure	Minutes	
Contacté par			

RAPPORT COMPLÉTÉ PAR :

Nom / Prénom (Écrire en lettres moulées)			
Fonction			
Signature			Date :

Le RSEQ vous encourage à compléter ce rapport d'accident pour tout incident survenu lors de vos activités. Veuillez le faire parvenir au RSEQ et le conserver celui-ci afin de pouvoir éventuellement répondre à toute demande ultérieure relative à l'accident (ex. : assurances).