

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ®

OUTAOUAIS

Football 2018

Document complémentaire important à lire: réglementation administrative 2018-2019

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGES

- 1.1 Les catégories d'âges sont celles décrétées par le RSEQ provincial pour l'année en cours.

CADET	du 1 ^{er} octobre 2003 au 30 septembre 2006
JUVÉNILE	du 1 ^{er} octobre 2000 au 30 septembre 2003
	« J6 » : du 1 ^{er} octobre 2000 au 30 septembre 2001

- 1.2 La définition de la catégorie d'âge précise les limites d'âge et tient compte des facteurs de surclassement acceptés spécifiquement en football. Aucune dérogation à ces limites n'est acceptée.
- 1.3 Le nombre d'élèves-athlètes « J6 », nés entre le **1er octobre 2000 et le 30 septembre 2001** et enregistré à la ligue est illimité.
- 1.4 Le nombre d'élèves-athlètes « J6 », nés entre le **1er octobre 2000 et le 30 septembre 2001** est limité à quatre (4) sur le terrain en même temps. Les athlètes « J6 » seront identifiés par un autocollant sur leur casque.
- 1.5 Tous les joueurs « J6 » devront se présenter à la table des marqueurs avant le début du match pour identification.

ARTICLE 2 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

- 2.1 Les équipes de chaque établissement d'enseignement seront formées ainsi :

Catégories	Min.	Max	Pour débiter une partie
Cadet D2	21	60	21
Cadet D3	18	60	18
Juvenile D2	21	60	21
Juvenile D3	18	60	18

- 2.1.1 Pour débiter la partie, le minimum de joueurs en uniforme et aptes à jouer est requis pour débiter tous les matchs sans quoi l'équipe perd ses matchs par défaut.

2.2 Participation hors réseau

Tout contrat, que ce soit dans le réseau scolaire ou le réseau civil, signé le 1er août ou postérieurement à cette date, doit être respecté. Conséquemment, tout joueur ayant signé un contrat du réseau civil (collégial, junior, midget, bantam, pee-wee, atome, etc.) à cette date ou postérieurement à cette date ne pourra évoluer dans les ligues scolaires pour l'année en cours.

Cette règle ne s'applique pas aux élèves/athlètes évoluant dans toute ligue de printemps entre le 1er avril et le 30 juin de la même année.

ARTICLE 3 ENREGISTREMENT DES JOUEURS DE L'ÉQUIPE À LA LIGUE

3.1 Référez-vous à l'article 15 ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

Selon l'article 2.1, le nombre minimal de joueurs de l'équipe doit être enregistré 48 heures et plus avant la première partie de la saison régulière sur le site de S1 (amende administrative). Les no de chandails doivent être également enregistrés aux bons joueurs.

ARTICLE 4 AJOUTS DE JOUEURS (NOUVEAUX JOUEURS)

4.1 Saison d'automne :

Date limite: **Le 30 septembre de chaque année pour l'automne.** Les articles 2, 6, 7 et 16 de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais s'appliquent.

Pour les ajouts de joueurs en cours de saison, l'enregistrement des joueurs à la ligue doit se faire avant la partie de leur calendrier de la saison régulière (le joueur peut jouer et doit être identifié avec sa date de naissance sur la feuille d'alignement : amende administrative).

4.2 Saison de printemps (atome)

Date limite: **Le 11 mai de chaque année pour le printemps.** Les articles 2, 6, 7 et 16 de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais s'appliquent.

ARTICLE 5 FORMATION DE LA LIGUE RÉGIONALE – CADET ET JUVÉNILE

5.1 Lors de l'inscription des équipes sur S1, les institutions devront inscrire leur équipe en division 2 ou en division 3.

5.2. Le nombre de division par catégorie sera décidé dans l'objectif d'obtenir la meilleure parité de calibre possible entre les équipes.

5.3 Le choix du nombre d'équipes par division sera déterminé par le RSEQ, en collaboration avec les délégués sportifs des institutions. La décision finale revient au RSEQ.

ARTICLE 6 SAISON RÉGULIÈRE – SAISON D'AUTOMNE

6.1 La STRUCTURE DE LA LIGUE régionale dépendra :

6.1.1 Du nombre d'équipes dans chaque division;

- 6.1.2 Du nombre de semaines disponibles pour les matchs de saison incluant les matchs éliminatoires et championnat régional ou pour tout autre raison justifiée.
- 6.1.3 Chaque équipe doit avoir un minimum de 4 jours de repos entre les parties, peu importe la catégorie. Si ce n'est pas le cas, les animateurs sportifs et la direction de l'école doivent signer et donner leur accord.
- 6.1.4 La date du championnat régional scolaire D2 sera déterminée indépendamment du Championnat Interrégional.

6.2 DIVISIONS

6.2.1 Division 2

6.2.1.1 En division 2, le nombre de matchs en saison régulière est d'un minimum de 7 et d'un maximum de 8.

6.2.1.2 Le début de la saison régulière sera en fonction de la structure de la ligue et elle pourra débuter dès le premier le vendredi après le début de l'année scolaire.

6.2.2 Division 3

6.2.2.1 En division 3, le nombre matchs en saison régulière est d'un minimum de 6 et d'un maximum de 8.

6.2.2.2 Le début de la saison régulière sera en fonction de la structure de la ligue et pourra débuter dès le 2e vendredi après le début de l'année scolaire.

ARTICLE 7 BALLONS OFFICIELS ET UNIFORME

Catégories	Grosueur
Atome	TDJ (6) ou TDY (7)
Cadet	TDY (7)
Juvenile	9

- 7.1 Chaque équipe doit faire approuver et soumettre aux officiels ses 2 ballons réglementaires identiques qu'il souhaite utiliser pour la rencontre. À défaut de ballons fournis par les visiteurs, les deux ballons soumis par l'équipe locale seront les seuls utilisés pour la rencontre.

7.1.1 Le botté se fait en utilisant le ballon de l'équipe qui le recevra.

- 7.2 Pour la saison, toute équipe doit avoir une deuxième couleur de chandail. Donc au total deux (2) uniformes.

Équipe receveuse : Chandail foncé
 Équipe visiteuse: Chandail pâle

ARTICLE 8 DÉROULEMENT DES PARTIES

8.1 Durée des parties

Benjamin	4 quarts de 12 minutes chronométrées	★
Cadet et juvénile	4 quarts de 12 minutes chronométrées	
Entre 5 et 10 minutes de repos à la demie à la discrétion des entraîneurs et de l'arbitre en chef		

8.2 ALIGNEMENT (Atome, cadet et juvénile)

8.2.1 *Le formulaire d'alignement pour spectateurs de S1 est le document officiel d'alignement de l'équipe (joueurs et entraîneurs).*

Informations obligatoires additionnelles:

- Le no de chandail des joueurs doit être inscrit sur S1.
- Les noms de tous les entraîneurs de l'équipe.

8.2.1.1 **CARTABLE** : conserver une copie à jour

8.2.1.2 **POUR CHAQUE MATCH** :

Remettre au marqueur avant le début du match, une copie de l'alignement à jour, signée par l'entraîneur-chef.

8.2.2 Sur l'alignement remis au marqueur, l'entraîneur devra :

- rayer les joueurs absents;
- inscrire « blessés » tous les joueurs déjà blessés et présents au banc de l'équipe;
- inscrire « J6 » pour tous les J6 présents.

8.2.3 Le nom des entraîneurs doivent être inscrits sur S1 et apparaîtront automatiquement sur le *Formulaire d'alignement pour spectateurs*.

8.2.4 L'alignement doit être signé par l'entraîneur et le marqueur.

Sanction : Toute information fausse ou manquante sur la feuille d'alignement entraînera une amende de 10\$.

8.2.5 **RAPPORT DE MATCH** –spécifique au football – responsabilités de l'équipe LOCALE.

8.2.5.1 Au même titre que la feuille de match, L'ALIGNEMENT DES 2 ÉQUIPES devront être :

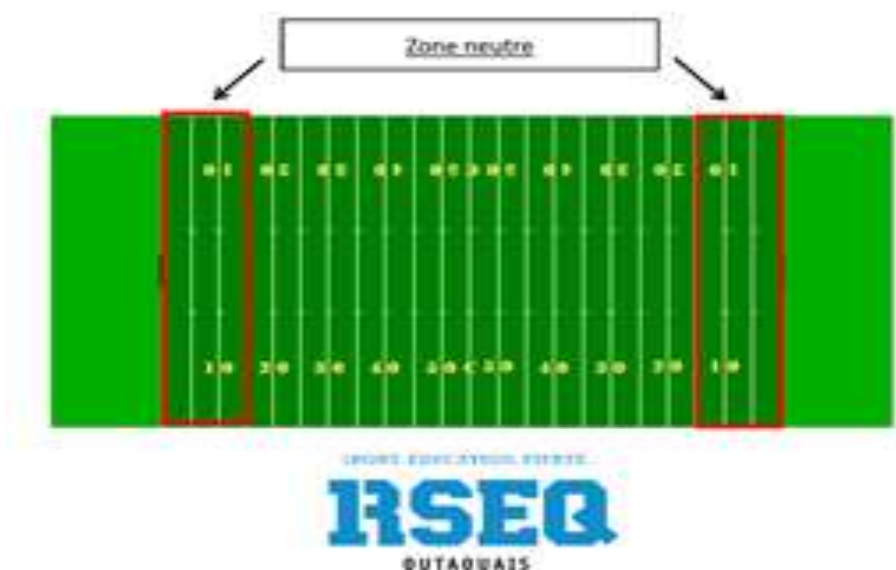
- Récupérés en fin de match à la table des marqueurs
- Numérisés et chargés au rapport de match en ligne dans les délais prescrits.

8.2.5.2 **PÉNALITÉS** : L'institution scolaire de l'équipe LOCALE a la responsabilité de communiquer au RSEQ Outaouais, les pénalités inscrites sur la feuille de match.

8.4 Réglementation spécifique à la catégorie cadette

8.4.1 La partie se jouera à quatre (4) essais avec une passe obligatoire dans les trois (3) premiers essais. Si la passe n'est pas tentée, il en résultera une punition pour procédure illégale (perte d'essai et de cinq (5) verges au point de la dernière remise.) Une zone neutre existe entre la ligne de 15 et la zone des buts autant en zone défensive et offensive. Dans la zone neutre, il n'y a pas d'obligation de passe.

Une passe avant est définie par l'action du Passeur qui lance le ballon avec une motion au-dessus de l'épaule. La passe doit être une passe avant (passe qui termine à l'avant du Passeur).



8.5 ARBITRES

Catégorie	Nombre d'arbitres sur le terrain
Cadet D2-D3 et juvénile D3	4 arbitres
Juveniles D2	5 arbitres

ARTICLE 9 TERRAIN

- 9.1 Les rencontres se jouent sur le terrain de l'équipe hôte même si celui-ci n'est pas complètement conforme aux normes réglementaires selon la Fédération de football du Québec.
- 9.2 Toute équipe dont le terrain n'est pas réglementaire devra en aviser l'arbitre en chef le plus rapidement possible avant l'heure prévue pour le début du match. Un point sera automatiquement accordé pour tout ballon botté au-delà de la ligne de fond.
- 9.3 Tout terrain utilisé devra être clairement marqué à la poussière de marbre ou à la peinture et non pas à la chaux à cause du danger de brûlures. Le règlement concernant la délimitation du banc des joueurs sera appliqué. Il devra y avoir une ligne corridor pour les chaînes. Le terrain sera ligné aux cinq verges et les "hash marks" devront être tracés à 24 et 12 verges de chacune des lignes de touche.
- 9.4 Dans le cas où le terrain n'est pas ligné de façon réglementaire, un avertissement sera servi pour une première infraction.
- 2e infraction : amende de 25\$
- 3e infraction : le terrain sera ligné par le RSEQ et facturé à l'école fautive + frais de 25\$.
- 4e infraction : l'équipe perdra par forfait.
- Exception : UQO

ARTICLE 10 RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE HÔTESSE

- 10.1 L'équipe qui reçoit devra prévoir un local pour l'équipe visiteuse (sinon, les informer).
- 10.2 L'équipe qui reçoit devra s'assurer de fournir l'équipement nécessaire à la bonne conduite du jeu, soit:
- 10.2.1 Serviettes pour essuyer les ballons;
 - 10.2.2 Chaînes de mesure réglementaire (10 verges);
 - 10.2.3 Marqueurs d'essais;
 - 10.2.4 Appui-ballon pour bottés d'envol;
 - 10.2.5 Ballons (2) conformes à la réglementation de la ligue;
 - 10.2.6 Drapeau rouge;
 - 10.2.7 Feuille de match, Chronomètre, table des officiels;

- 10.2.8 L'équipe qui reçoit doit également fournir une quantité de glace suffisante pour subvenir aux besoins de l'équipe visiteuse;
- 10.2.9 Les buts devront être munis de coussins protecteurs;
- 10.2.10 Civière et numéro de téléphone des ambulanciers;
- 10.3 Chaîneurs
 - 10.3.1 L'équipe qui reçoit devra prévoir de fournir un dossard visible et le nombre de chaîneurs requis.
 - 10.3.2 Les chaîneurs devront se rapporter à l'arbitre en charge du match 15 minutes avant le début de la partie.

Dans le non-respect de cet article, l'équipe qui reçoit pourrait recevoir une pénalité pour retarder le jeu.

ARTICLE 11 SECOURISTE

- 11.1 Chaque équipe doit compter sur la présence d'un secouriste durant une partie.
 - 11.1.1 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.
 - 11.1.2 Dans le cas où aucun secouriste n'est sur place, le match ne peut être joué.
 - 11.1.3 Si un seul secouriste est sur place, le match peut débiter. Si le 2^e secouriste se présente sur place à l'intérieur des 15 premières minutes de jeu, sa présence sera signalée à l'arbitre. Aucune sanction ne sera émise.
 - 11.1.4 Dès qu'un secouriste est absent, l'arbitre en charge le signalera sur la feuille de résultat.
 - 11.1.5 Si un seul secouriste est sur place, le match peut être joué. Le secouriste n'a pas à consentir de superviser les 2 équipes.

11.2 SANCTION

11.2.1 L'équipe n'ayant pas de secouriste se verra attribuer une sanction. Les sanctions seront progressives dans le cas d'une équipe récidiviste.

11.2.1 1^{ère} infraction

Si une équipe n'a pas de secouriste attribué, cette dernière devra payer une amende de 100\$.

11.2.2 2^e infraction

200\$ et l'entraîneur en chef recevra un avis de suspension lors de la prochaine offense.

11.2.3 3^e infraction

300\$ et suspension de l'entraîneur-chef sur le champ.

11.3 Remboursement des frais de secourisme

11.3.1 Les frais de secourisme devront être réclamés, avant le mois de décembre, par l'institution ayant fourni le secourisme, en utilisant le formulaire :

Formulaire_Sec_Remb_frais_secouriste disponible sur demande ou sur le site internet.

11.4 Gestion des commotions cérébrales

La responsabilité de la gestion des commotions cérébrales et du retour au jeu revient aux institutions scolaires.

Les institutions scolaires n'ayant pas de protocole de gestion des commotions cérébrales et de retour au jeu, devra se conformer à un document d'un organisme sportif provincial, national ou du ministère du Québec ou du Canada et l'appliquer rigoureusement.

Recommandations :

- [Football Canada](#)
- [Football Québec](#)
- [RSEQ](#)

ARTICLE 12 TEMPS MORT

12.1 Deux " temps mort " par demi, non cumulatif pour l'ensemble des catégories.

12.2 En cadet et juvénile, un (1) temps mort est donné automatiquement lorsqu'il reste trois minutes à chaque demie.

ARTICLE 13 ÉCART

- 13.1 Lorsqu'il y a plus de 21 points d'écart entre les deux équipes, l'entraîneur de l'équipe tirant de l'arrière a la possibilité de demander aux officiels que la partie se poursuive à temps continu **sans obtenir l'accord de l'équipe adverse.**

ARTICLE 14 ÉTHIQUE SPORTIVE

- 14.1 À chaque partie, un maximum de 2 points de valorisation pour le respect de l'éthique sportive à chaque équipe.

14.2 UNE PÉNALITÉ ANTISPORTIVE

Une pénalité antisportive sera appelée si le langage est jugé inapproprié (injures, sacres), s'il y a un manque de courtoisie, de franchise, de respect et d'intégrité ou tout autre geste qui dénature l'esprit du sport.

Les PÉNALITÉS ANTISPORTIVES sont cumulables tout au long de la saison. La responsabilité incombe à l'entraîneur de tenir le compte et de faire appliquer les sanctions appropriées.

- 14.2.1 Pénalités commises par UN JOUEUR sur le terrain pendant un match et cumulables durant la saison :

- 14.2.1.1 1^{ère} pénalité
- 3 jeux au banc.

- 14.2.1.2 2^e pénalité
- 3 jeux au banc ;
 - Perte d'un point d'éthique.

- 14.2.1.3 3^e pénalité
- Suspension du joueur au prochain match ;
 - Si la 3^e faute survient au dernier match de la saison ou lors des parties éliminatoires, son cas sera étudié par comité de vigilance.

- 14.2.2 Pénalités commises par l'ENTRAÎNEUR, le PERSONNEL et les JOUEURS AU BANC :

- 14.2.2.1 1^{ère} pénalité
- Perte de 1 point d'éthique;

- 14.2.2.2 2^e pénalité
- Perte de 2 points d'éthique ;
 - Expulsion du match de l'entraîneur-chef et suspension au match suivant.

14.2.3 SORTIE DE LA ZONE DU BANC accompagné d'un comportement ou langage antisportif :

- Expulsion de la personne fautive et une suspension au match suivant.

14.3 PERTE DE POINT D'ÉTHIQUE SPORTIVE DANS LES SITUATIONS SUIVANTES :

- 14.3.1** Expulsion d'un joueur – perte de 1 point
- 14.3.2** Célébration sur le terrain – perte de 1 point
- 14.3.3** Expulsion de l'entraîneur – perte de 2 points
- 14.3.6** Forfait – perte de 2 points à l'équipe fautive

14.4 CÉLÉBRATION

Sur le terrain, aucun éclat de célébration ou de célébration orchestrée ne sera toléré.

14.6 SÉCURITÉ

Les pénalités sont cumulables tout au long de la saison.

La responsabilité incombe à l'entraîneur de tenir le compte et de faire appliquer les sanctions appropriées.

14.6.1 TARGETING (Cibler la tête) –

14.6.1.1 1^{ère} pénalité

- Expulsion automatique;
- 1 match de suspension.

14.6.1.2 2^e pénalité en cours de saison

- Expulsion automatique;
- 2 matchs de suspension;
- Perte de 1 point d'éthique pour l'équipe.

14.6.2 SPEARING (contact à la tête)

14.6.2.1 1^{ère} pénalité

- 15 verges ;
- 3 jeux sur le banc.

14.6.2.2 2^e pénalité durant la même partie :

- Expulsion du joueur;
- Perte d'un point d'éthique pour l'équipe.

14.6.2.3 3^e pénalité en cours de saison :

- Expulsion du joueur;
- 1 match de suspension;
- Perte d'un point d'éthique pour l'équipe.

- 14.7 Le délégué du sport étudiant dûment autorisé par l'institution peut demander uniquement par écrit l'ajout ou le retrait du/des points d'éthique sportive dans les cinq jours ouvrables suivants. La demande sera analysée par le RSEQ Outaouais. La décision sera finale et sans appel.

ARTICLE 15 CLASSEMENT DES ÉQUIPES

- 15.1 Partie gagnée : 3 points
Partie nulle : 1 point
Partie perdue : 0 point
Partie forfait : 0 point et l'équipe perd 0 à **21**.
- 15.2 Une équipe perd la rencontre par forfait si 15 minutes après l'heure du début de la rencontre, elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter le nombre minimum de joueurs. Référez-vous à l'article 18 DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.
- 15.3 Si l'égalité persiste entre deux ou plusieurs équipes :
- 15.3.1 Qui a défait qui ;
 - 15.3.2 Équipe ayant la meilleure fiche défensive dans les parties entre les équipes à égalité;
 - 15.3.3 Équipe ayant la meilleure fiche offensive dans les parties entre les équipes à égalité;
 - 15.3.4 Équipe ayant la meilleure fiche défensive au classement général;
 - 15.3.5 Équipe ayant la meilleure fiche offensive au classement général;
 - 15.3.6 Différentiel des points pour et des points contre au classement général.
- 15.4 L'équipe ayant perdu le match par forfait, recevra une amende de 200\$.

Note : article 8.2.5.2 PÉNALITÉS : L'institution scolaire de l'équipe LOCALE a la responsabilité de communiquer au RSEQ Outaouais, les pénalités inscrites sur la feuille de match.

ARTICLE 16 CHAMPIONNAT RÉGIONAL

- 16.1 La liste de joueurs au 30 septembre de l'année en cours sera valide pour le championnat régional.
- 16.2 Le format du Championnat régionale sera déterminé lors de la réunion des animateurs.
- 16.3 La date du championnat régional scolaire D2 sera déterminée indépendamment du Championnat Interrégional.

- 16.4 Les 1/2 finales se dérouleront au site de l'équipe étant classé la plus haute au classement **ou préalablement déterminé par le RSEQ Outaouais.**
- 16.5 Les finales seront disputées au site préalablement déterminé par le RSEQ Outaouais.

ARTICLE 17 FUSILLADE

- 17.1 Advenant qu'il y a égalité à la fin du temps réglementaire lors des séries éliminatoires de fin de saison, l'on poursuivra de la façon suivante :
- 17.1.1 On procédera par un tirage au sort pour déterminer qui a le choix d'aller le premier ou le deuxième à l'offensive;
- 17.1.2 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;
- 17.1.3 Le ballon sera placé sur la ligne de 35 verges de l'équipe défensive;
- 17.1.4 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;
- 17.1.5 S'il y avait un revirement de situation ou 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.
- 17.1.6 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.
- 17.1.7 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.
- 17.1.8 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.
- 17.1.9 Chaque équipe aura un nombre égal de possessions de ballon sur la ligne de 35 verges.
- 17.1.10 Il ne sera pas permis de compter des points par le simple ou le rouge.
- 17.1.11 Il n'y a pas de temps mort.

ARTICLE 18 RÉCOMPENSES – CADET ET JUVÉNILE

- 18.1 Une bannière permanente est remise à l'équipe qui remportera le championnat régional, et ce, pour chacune des catégories.
- 18.2 Des médailles d'or et d'argent sont remises à chacun des membres des équipes championnes et finalistes du championnat régional.

ARTICLE 19 CHAMPIONNAT PROVINCIAL

- 19.1 Référez-vous à l'article 24 CHAMPIONNATS PROVINCIAUX SCOLAIRES de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.
- 19.2 L'équipe remportant le championnat régional **pourra représenter** la région dans le cadre du championnat provincial et/ou l'interrégional.
- 19.3 *Si une ou plusieurs équipes signifient avant le début de saison, au moyen du formulaire prévu, leur intention de ne pas participer au Championnat provincial, l'équipe représentante la région sera déterminée ainsi :*
 - 1. Finaliste du championnat régional;
 - 2. Équipe ayant terminé la plus haute au classement.

ARTICLE 20 RÈGLEMENTS

- 20.1 Les règlements officiels de football sont ceux de Football Québec.
- 20.2 Les règlements spécifiques du RSEQ Outaouais et du RSEQ provincial ont préséance sur les règlements officiels.
- 20.3 Les règlements administratifs du RSEQ Outaouais se doivent d'être respectés.