

LIGUE SCOLAIRE DE FOOTBALL DE DÉVELOPPEMENT BENJAMINE DE LA MAURICIE

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

=====

MISE À JOUR : février 2012

=====

OFFICIEL

1. CATÉGORIE D'ÂGE :

1.1 **Benjamin :** né entre le 1^{er} octobre 1997 et le 30 septembre 1999

1.2 Tous les cas particuliers, non prévus aux présents règlements seront étudiés par la ligue.

2. ADMISSIBILITÉ :

Tous les membres d'une équipe doivent être inscrits à l'école qu'ils représentent.

Tous les joueurs ayant évolués dans une ligue cadette à l'automne ne peuvent jouer au niveau benjamin au printemps de la même année scolaire.

3. REGROUPEMENT D'ÉCOLES :

Les regroupements d'école acceptés par la RSEQ.

4. NOMBRE DE JOUEURS :

* Nombre de joueurs inscrits sur la feuille d'alignement: illimité

* Habillés par joute : illimité **22** minimum

* Nombre de joueurs sur l'inscription et engagement des athlètes : illimité

Si, pour une raison majeure, une équipe ne peut habiller 22 joueurs, la joute aura lieu et l'équipe fautive perd par défaut.

5. LIMITE DE POIDS :

Benjamin : 150 livres ou 68.2 kilos.

Tout joueur qui excède 150 livres doit obligatoirement jouer sur la ligne. Il n'a pas le droit de retourner le ballon sur les unités spéciales. Les joueurs devront porter un X bien en vue sur le casque.

Tous les joueurs devront être pesés, blessés ou non, avant la première partie de l'équipe. Dans le cas d'un ajout de joueur, celui-ci devra se présenter au bureau du sport étudiant pour la pesée.

La carte d'étudiant ou la carte d'assurance-santé avec photo sera exigée lors de la pesée. Le code permanent doit être inscrit sur le formulaire d'inscription et engagement des athlètes.

Une copie du formulaire d'inscription des athlètes comportant le code permanent du joueur ainsi que son poids sera expédiée à toutes les équipes de la ligue 3 jours avant le début de saison.

6. BALLON OFFICIEL :

- * Tout ballon junior
- * L'équipe à l'attaque fournit son propre ballon

7. INSCRIPTION DES JOUEURS :

Le formulaire d'inscription des athlètes devra parvenir au responsable de la ligue cinq jours avant la première partie de la saison ou apparaître sur « **Admissibilité en ligne** »

8. RÉUNION :

Une équipe non représentée lors des réunions de ligue devra accepter toutes les décisions prises lors de ces réunions.

9. DÉSISTEMENT :

Une équipe qui se désiste de la ligue après s'être inscrite, devra payer une amende de 150.00\$ en plus des frais de ligue

10. INADMISSIBILITÉ D'UN JOUEUR :

Une équipe qui sera reconnue coupable d'avoir présenté des joueurs inadmissibles sera sujette aux sanctions suivantes.

- * Amende de 50.00\$
- * Perte des parties ou le joueur a été inscrit à la compétition.

11. RÈGLEMENTS PARTICULIERS :

Aucun joueur ne pourra jouer à l'offensive et à la défensive au cours d'une même joute. Serait accepté une 1/2 à l'offensive et une 1/2 à la défensive.

Exception : Pour les équipes ayant 25 joueurs et moins habillés au début de la joute, tous les joueurs pourront jouer à l'offensive et à la défensive pour toute la durée du match. L'entraîneur devra en aviser l'équipe adverse avant le début de la joute et/ou à la demi.

12. EXPULSION :

Un joueur ou un entraîneur expulsé d'une partie se voit automatiquement suspendu pour la prochaine partie.

13. PROTÊT :

L'arbitre doit être avisé durant la partie que celle-ci se joue sous protêt.

L'avis de protêt devra être inscrit au verso de la feuille de pointage.

Le protêt peut être logé seulement sur la non éligibilité d'un ou de plusieurs joueurs et doit être accompagné d'une somme de 10.00\$. Il doit parvenir au responsable de la ligue dans les 2 jours ouvrables suivant la partie (48 heures). La somme est remise si le protêt est recevable.

Aucun protêt suite à une décision ou au jugement de l'arbitre.

14. L'ARBITRAGE

La ligue signe les ententes avec les cellules d'arbitrage concernées et s'assure de la présence de quatre arbitres qualifiés à chacun des matchs.

Les arbitres doivent demeurer sur le terrain jusqu'à la fin de la joute ; après la poignée de main.

15. ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE :

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

Le port de souliers à crampons est fortement recommandé. Pas de crampons de métal ou de baseball.

Tous les joueurs doivent porter l'équipement réglementaire pour le niveau benjamin.

16. 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.

Les bancs des deux équipes doivent être placés du même côté du terrain, afin de faciliter le travail des entraîneurs.

17. NOMBRE D'ESSAIS :

17.1 La formule à quatre (4) essais est en vigueur. L'équipe à l'attaque doit réaliser au moins une passe avant, **passe par-dessus l'épaule** au cours des trois premiers essais. (Une latérale ou une passe «à la pelle» «shovel pass» ne compte pas. **La «swing pass» et la passe voilée sont également acceptés.**

17.2 Ce règlement s'applique sur tout le terrain. Une passe lancée volontairement au sol ou dans un endroit où il n'y a aucun receveur (se débarrasser du ballon), selon le jugement de l'arbitre, ne comptera pas comme une passe tentée.

17.3 Si la passe n'est pas tentée, il en résultera **une perte d'essai, perte de 5 verges et l'obligation de faire une passe ou un botté.**

18. DURÉE DE JEU :

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

Chaque équipe a droit à deux (2) temps-morts par demie d'une durée d'une minute. Il y a une pause optionnelle à trois minutes de la fin de chaque demie.

19. PARTICIPATION AUX ÉLIMINATOIRES :

Pour participer aux éliminatoires, un joueur doit être inscrit avant le 3^e vendredi de mai sur admissibilité en ligne ou par écrit au bureau de l'association.

20. PROLONGATION :

20.1 EN SAISON RÉGULIÈRE :

Pas de prolongation.

20.2 EN SÉRIES ÉLIMINATOIRES :

Lors des séries éliminatoires, si le pointage à la fin du 4^{ème} quart est égal, il y aura prolongation selon le processus indiqué à l'annexe 1.

21. POINTS AU CLASSEMENT :

Points reliés à la performance :

2 points	:	victoire
1 points	:	nul
0 point	:	défaite
0 point	:	forfait

Points reliés à l'éthique sportive :

2 points	:	aucun comportement anti-sportif
1 point	:	un comportement anti-sportif ou personnel de soutien incomplet (officiel mineur)
0 point	:	deux comportements anti-sportif et plus ou forfait.

22. 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 :

22.1 Matches 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.

22.2 Le moins de **points contre** dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées.

22.3 Le moins de **points contre** dans tous les matchs disputés durant la saison.

22.4 Les **points contre** déduits des **points pour** dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées

22.5 Les **points pour** divisés par les **points contre** dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées.

22.6 Les **points contre** déduits des **points pour** dans tous les matchs disputés durant la saison

22.7 Les **points pour** divisés par les **points contre** dans tous les matchs disputés durant la saison.

23. ÉCART DE POINTAGE :

Dès qu'il se produit un écart trop grand (35 points ou plus), en tout temps la partie se continuera en temps continu avec le consentement de l'entraîneur de l'équipe perdante et le pointage indiqué au tableau restera tel quel à moins que l'écart ne diminue.

24. TRANSFORMATION :

*	JEU	-	1 POINT
*	BOTTÉ	-	2 POINTS

25. TRANSMISSION DES RÉSULTATS :

L'équipe hôte doit inscrire les résultats sur stats en ligne avant minuit le soir du match et expédier la feuille de pointage et les feuilles d'alignement de joueurs des deux équipes dans les 48 heures.

Sanction : amende de 5 \$ / par jour de retard pour la feuille de pointage

26. MATÉRIEL À FOURNIR PAR L'ÉQUIPE HÔTESSE :

- * Chronomètre (table)
- * Feuille de pointage
- * Serviettes pour essuyer le ballon
- * Chaînes et instruments de mesure adéquats
- * Les bancs pour chaque équipe

27. PERSONNEL À FOURNIR PAR LES ÉQUIPES :

- * **2 chaînes** et 1 marqueur d'essai (**l'équipe visiteuse peut fournir 1 chaîneur**)
- * 1 marqueur
- * 1 chronométrateur

Si une équipe veut un représentant à la table des chronométrateurs, elle doit en aviser l'arbitre avant le début de la partie.

28. PLAINTES :

Toute plainte concernant l'arbitrage, l'attitude des entraîneurs ou des joueurs devra être adressée par écrit au responsable de la ligue.

29. RÈGLEMENTS PARTICULIER :

29.1 À la fin de la joute, les équipes doivent échanger une poignée de main avant que les entraîneurs ne fassent leur «pep talk»

29.2 Unités spéciales :

Dans la première semaine de la saison, seulement le botté d'envoi, le retour de botté et le placement converti seront d'usage. Si on doit dégager le ballon sera avancé de 25 verges.

À partir de la deuxième semaine, le botté de dégagement et le retour de dégagement seront intégrés au jeu.

30. ÉQUIPES ET COULEURS :

ÉQUIPES	COULEUR chandails
Des Pionniers	BLANC (ext.) ROUGE (loc.)
Paul-Le Jeune – Du Rocher	ROUGE (ext.) NOIR (loc.)
Riveraine (ESLD et ESJN)	MARINE
Tandem-Leboisé	BLANC (ext.) & ROUGE (loc.)
Des Chutes- Val-Mauricie	BLANC (ext.) & NOIR (loc.)
Champagnat – LTHS	BLANC (ext.) & ROUGE (loc.)
Chavigny	BLANC (ext.) & ROYALE (loc.)
Séminaire Ste-Marie	BLANC (ext.) & MARINE (loc.)

*** le local décide de la couleur des chandails, lors d'une joute locale, l'équipe ayant deux ensembles de chandail doit porter le chandail foncé.**

PROCESSUS DE PROLONGATION

Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire lors des séries éliminatoires de fin de saison, l'on poursuivra de la façon suivante :

1. 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.
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.
3. Le ballon sera placé sur la ligne de 25 verges de l'équipe défensive.
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 mettra le ballon au jeu sur la ligne de 25 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.

N.B. : S'il se produit un revirement de situation ou l'équipe retourne le ballon pour un touché, l'équipe a gagné le match. Si l'équipe ne compte pas sur le revirement, l'équipe mettra le ballon au jeu sur la ligne de 25 verges et elle aura des séries de jeux offensifs consécutifs pour traverser la ligne des buts.

5. 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 par la suite aura des séries de premiers essais consécutifs pour traverser la ligne des buts ou réussir un placement.

Si l'équipe compte un touché ou réussit un placement, le match est terminé et il n'y aura pas de tentative de transformation. Si l'équipe ne compte pas, l'équipe <A> prend possession du ballon et celui-ci est placé sur la ligne de 25 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 aura la possibilité de compter. Ce processus continuera jusqu'à ce que l'on trouve un gagnant.

6. Chaque équipe aura un nombre égal de possession de ballon sur la ligne de 25 verges.
7. Il ne sera pas permis de compter des points par le simple ou le rouge.
8. Il n'y a pas de temps mort.