

LIGUE SCOLAIRE DE FOOTBALL JUVÉNILE AA 2^E DIV. DE LA MAURICIE

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

=====

MISE À JOUR : **26 mai 2011**

=====

1. CATÉGORIE D'ÂGE :

Est admissible, tout joueur né entre le 1er octobre 1993 et le 30 septembre 1997.

2. ADMISSIBILITÉ

- 2.1 Toute équipe doit respecter le principe d'entité école ou de regroupement d'écoles accepté préalablement par la table des responsables des sports et la RSEQ.
- 2.2 Au moins trois entraîneurs par équipes devront posséder un certificat du programme d'éthique sportive les «3R». Dans le cas du non respect de cette règle l'équipe ne pourra participer aux séries éliminatoires de la ligue.

3. LES RÈGLEMENTS

- 3.1 Les règlements administratifs des manifestations sportives de le RSEQ Mauricie ont préséance sur les règlements spécifiques de la ligue.
- 3.2 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.

4. LES PARTIES

- 4.1 Tout joueur est considéré comme ayant participé à un match lorsque son nom apparaît sur la feuille officielle d'alignement.
- 4.2 Chaque équipe utilise les **ballons** de son choix, **soit un ballon normal** accepté par l'arbitre en chef, quelles que soient les conditions climatiques
- 4.3 Toute irrégularité ou plainte doit être signalée sur le formulaire de rapport et par la suite, être acheminée à la ligue dans les cinq jours suivant le match par télécopieur.
- 4.4 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.

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 demie est possible dans le but d'avoir une explication de règlement.

4.5 Toute manifestation de victoire, à l'exception du cri d'équipe, **peut se faire n'importe où sur le terrain mais doit obligatoirement se faire après la poignée de main.**

4.6 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, sauf dans les cas d'exception.

4.7 La durée de la pause de la demie est de 20 minutes maximum s'il y a entente entre les entraîneurs-chefs.

4.8 En temps réglementaire pendant la saison régulière, on applique le principe de la fusillade avec les mêmes règles qu'au Bol d'Or ; un point est alors accordé pour une défaite en prolongation et deux points pour l'équipe gagnante.

5. RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE LOCALE

5.1 Le terrain réglementaire a 110 verges de longueur, 65 verges de largeur et la zone des buts est de 20 verges. De plus le terrain doit être ligné aux 5 verges.

5.2 Elle doit fournir, les chaînes et marqueurs d'essais, les chronomètres, la feuille de pointage, le drapeau rouge, les bancs pour chaque équipe, les serviettes pour essuyer le ballon ; de plus, les poteaux de buts doivent être entourés complètement de tapis protecteurs.

5.3 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.

5.4 Elle doit assurer la présence des chaînes, marqueurs et chronométrateurs ayant les connaissances suffisantes pour un tel rôle ; le non-respect de cette règle entraîne une amende de 10.00\$ dollars par officiel mineur absent.

5.5 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.

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

5.7 L'équipe hôte doit transmettre les résultats avant minuit le même jour du match dans STATS EN LIGNE et expédier par télécopieur la feuille de pointage et les feuilles d'alignement des joueurs des deux équipes au bureau du RSEQ Mauricie.

6. RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE VISITEUSE

6.1 L'équipe visiteuse doit se présenter au site de compétition au moins trente minutes avant l'heure prévue pour le début du match.

6.2 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). À cette table, outre le vérificateur de l'équipe visiteuse, on n'y trouvera que le marqueur et le chronométrateur.

6.3 Elle a la responsabilité de l'encadrement et du comportement des spectateurs partisans de son équipe.

7. 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.

8. FORFAIT ET ABANDON

8.1 Une équipe se retirant d'une ligue se verra imposer une amende de **150.00 \$** par la ligue et sera retirée complètement du classement

8.2 Une équipe qui ne se présentera pas pour jouer une partie prévue au calendrier régulier sera mise à l'amende pour un montant **minimum de 150\$ ou le plus élevé des montants entre l'amende et les frais de transport de l'équipe. De plus, l'équipe perdra ses points d'éthique sportive et ne pourra participer aux éliminatoires.** L'amende sera fixée à 25\$ pour l'équipe qui se présentera sans le nombre minimum de joueurs requis.

8.3 Une équipe qui se présentera, lors d'une partie, sans son instructeur ou un encadrement satisfaisant sera mise à l'amende pour un montant de 50.00 \$.

8.4 Pour un match perdu par forfait, la marque de 21-0 sera inscrite.

9. INTERPRÉTATION ET CAS SPÉCIAUX

Tout cas litigieux ou non spécifiquement prévu dans les présents règlements est réglé par le coordonnateur de la ligue.

10. AFFILIATION À LA F.F.A.Q.

Le RSEQ Mauricie voit à acheminer les feuilles d'enregistrement de la ligue à la F.F.A.Q. dans le délai prévu et verra à payer l'affiliation à la F.F.A.Q. s'il y a eu signature d'un protocole à cet effet entre le RSEQ Provincial et la F.F.A.Q.

11. NOMBRE DE JOUEURS :

- Nombre de joueurs inscrits sur la feuille d'alignement : illimité
- Nombre de joueurs Habillé par joute : illimité
- Nombre de joueurs minimum : 23
- Nombre de joueurs sur l'inscription et **admissibilité en ligne** : illimité
- Si, pour une raison majeure, une équipe ne peut habiller 23 joueurs, la joute pourrait avoir lieu, mais l'équipe fautive perd par défaut.

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. ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE :

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

Sur les terrains naturels, le port de souliers à crampons ayant un minimum de 7 crampons est obligatoire. Pas de crampons de métal ou de baseball.

Tous les joueurs doivent porter l'équipement réglementaire.

15. 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 chaînesurs.

16. ÉCART DE POINT :

Après un écart de **35 points** et à la demande de l'entraîneur de l'équipe perdante le temps continu sera permis et ce, jusqu'à la fin du match.

17. DURÉE DE JEU :

La durée d'une partie sera de quatre (4) quarts de quinze (15) minutes chronométrées.

18. PARTICIPATION AUX ÉLIMINATOIRES :

18.1 Joueur : Pour avoir droit de prendre part aux éliminatoires, un joueur doit être inscrit avant le 14 octobre 2011, s'il est inscrit après cette date, il ne pourra pas prendre part aux séries éliminatoires.

18.2 Équipe : Pour avoir droit de prendre part aux éliminatoires, une équipe doit participer à toutes les joutes prévues au calendrier régulier.

NOTE: Cette règle pourra être levée dans certains cas particuliers (déménagement, programme d'échange...) qui auront été approuvés par le directeur de l'association.

19. PROLONGATION :

Si le pointage à la fin du 4^{ème} quart est égal, il y aura prolongation **d'après les règlements de la FFAQ**, selon le processus suivant :

19.1 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.

19.2 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.

19.3 Le ballon sera placé sur la ligne de 35 verges de l'équipe défensive (toujours du même côté).

19.4 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.

N.B. : 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.

19.5 Si l'équipe " A " met le ballon au jeu la première 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.

19.6 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 le point de mise au jeu au 35 verges pour des séries de premiers essais consécutifs.

N.B. : 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.

19.7 Chaque équipe aura un nombre égal de possession de ballon sur la ligne de 35 verges. Tous les jeux des deux équipes sont exécutés du même côté du terrain.

19.8 Il ne sera pas permis de compter des points par le simple.

19.9 Il n'y a pas de temps mort.

20. POINTS AU CLASSEMENT :

Points reliés à la performance :

- 2 points : victoire
- 1 point : défaite en prolongation

Points reliés à l'éthique sportive :

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

21. 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 :

- 21.1 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.
- 21.2 Le moins de **points contre** dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées.
- 21.3 Le moins de **points contre** dans tous les matchs disputés durant la saison.
- 21.4 Les **points contre** déduits des **points pour** dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées
- 21.5 Les **points pour** divisés par les **points contre** dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées.
- 21.6 Les **points contre** déduits des **points pour** dans tous les matchs disputés durant la saison
- 21.7 Les **points pour** divisés par les **points contre** dans tous les matchs disputés durant la saison.

22. ÉQUIPES ET COULEURS :

<u>ÉQUIPES</u>	<u>COULEUR chandails</u>
Des Pionniers	BLANC (ext.) ROUGE (loc.)
Paul-Le Jeune – Du Rocher	ROUGE (ext.) NOIR (loc.)
Riveraine (ESLD et ESJN)	OR (ext.) BLEU (loc.)
Des Chutes- Val-Mauricie	BLANC (ext.) NOIR (loc.)
Champagnat – LTHS	BLANC (ext.) ROUGE (loc.)
Chavigny	BLANC (ext.) GRIS (loc.)
Séminaire Ste-Marie	BLANC

*** 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.**