

Lorsque les deux équipes sont sur place et que l'une d'entre elle manque de joueurs pour débiter la partie, la joute sera perdue par défaut par l'équipe qui n'aligne pas assez de joueurs mais le match pourra se dérouler de toute manière. Les officiels devront arbitrer le match.

5. TRANSMISSION DES FEUILLES DE POINTAGE

Les feuilles de joutes devront être télécopiées le lundi matin suivant les joutes, par les responsables de plateaux.

6. ÉCART DE POINTS

Aussitôt qu'un écart de 30 points est atteint entre deux équipes, le marqueur cessera d'inscrire le pointage au tableau, mais continuera de l'inscrire sur la feuille de match. Le tableau restera au même pointage jusqu'à la fin de la partie.

Lorsque la différence atteint 30 points, l'équipe en avance doit jouer demi-terrain. Ces mesures s'appliquent au premier arrêt du jeu après que l'écart aura atteint 30 points. **Il n'y a pas de « running time » temps continu.**

Les joueurs défensifs ne devront pas se placer pour faire un mur sur la ligne du centre, mais plutôt se placer dans la terrain arrière pour attendre leur joueur.

Cette décision sera sans retour et les mesures prises seront en vigueur jusqu'à la fin de la joute.

Si une équipe ne respecte pas ces mesures, l'entraîneur et l'équipe aura un avertissement des arbitres accompagné d'explication à la première offense. À la seconde offense, l'entraîneur aura une faute technique et si la situation persiste l'entraîneurs sera suspendu pour une joute.

À noter que ce règlement a pour but premier d'éviter qu'une équipe forte ne cherche à humilier un adversaire plus faible.

7. FORFAIT ET DÉFAUT

Une équipe absente à une joute perd par forfait par le pointage de 20-0.

Une équipe qui ne se présente pas à une joute sans aviser se verra infliger une amende de 25\$

Une équipe qui n'a plus assez de joueur pendant une joute ou qui ne peut respecter le règlement de participation perd par défaut par le pointage de 2-0.

8. EN CAS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité à la fin de la joute, il y aura une seule période de prolongation de trois minutes, précédé d'un temps de repos de deux minutes.

9. PARTICIPATION AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL SCOLAIRE

Championnat provincial :

Éligibilité des équipes :

1. Joueurs doivent obligatoirement provenir de la même école, regroupement de deux écoles maximum sera accepté.
2. Aucune équipe mixte ne sera acceptée.
3. Les âges du sport scolaire s'appliquent voir au point 1.
4. Seulement les joueurs de 4^e, 5^e et 6^e année seront acceptés.
5. Une équipe par région sera acceptée, par contre si des régions sont absentes il pourrait y avoir deux équipes d'une même région.

10. AJOUT DE JOUEURS DURANT LA SAISON

Pour tout ajout de joueurs après le début de la saison, vous devez faire parvenir par télécopieur une copie du formulaire d'ajout de joueurs à l'ARSEM : 693-1189

Le formulaire doit être signé par le responsable du sport de votre organisation.

12. INSCRIPTION DES JOUEURS SUR LES FEUILLES DE POINTAGE

Inscription des joueurs doit se faire toujours de la même manière sur la feuille de pointage. (surtout pour les joueurs qui portent deux noms de famille)

Une feuille d'alignement avec les numéros de chandail devra être remise au marqueur avant chaque joute.

13. SUSPENSION

13.1 Toute bagarre entre deux ou plusieurs joueurs et/ou entraîneurs entraînera automatiquement l'exclusion des joueurs et/ou entraîneurs concernés pour la joute en cours jusqu'à concurrence de trois joutes, selon analyse de l'incident par les responsables de ligue.

13.2 Tout sacre, parole ou geste injurieux envers un adversaire, un partenaire, un entraîneur ou un arbitre entraînera, pour le joueur et /ou l'entraîneur concerné, l'exclusion de la joute en cours.

13.3 Toute menace directe à l'arbitre entraînera l'exclusion du joueur et/ou de l'entraîneur fautif pour une durée de une à trois joutes, selon analyse de l'incident par les responsables de ligue.

13.4 Un joueur et/ou un entraîneur qui frappe un arbitre sera exclu de la ligue pour la saison. Le joueur et/ou l'entraîneur concerné devra demander et obtenir l'autorisation du comité de la ligue pour revenir au jeu la saison suivante.

13.5 Toute bagarre reliée à une joute ou tournoi entraînera l'exclusion des joueurs et/ou entraîneurs concernés pour le reste de la saison. Les joueurs et/ou entraîneurs devront demander et obtenir l'autorisation du comité de la ligue pour revenir au jeu l'année suivante.

14. RÈGLE DE POSSESSION : (Système de flèche)

Il y aura un entre-deux seulement au début du match et en début de prolongation. L'équipe qui ne prend pas le contrôle du ballon lors de l'entre-deux initial débutera l'alternance en se voyant octroyer le ballon dès que la première situation d'entre-deux se produira. Le ballon sera remis au jeu, en touche, à l'endroit désigné par l'officiel; cet endroit devrait être le plus près possible là où la situation d'entre-deux s'est produite. Il y aura rotation de la flèche après chaque entre-deux, celle-ci indique l'équipe qui prend possession en touche.