



FOOTBALL

Règlementation spécifique

08/02/2018

Table des matières

Article 1 Règlement officiel.....	3
Article 2 Catégorie d'âge	3
Article 3 Composition de l'équipe	3
Article 4 Admissibilité	3
Article 5 Transmission des résultats.....	5
Article 6 Récompenses	5
Article 7 Formules de compétition.....	5
Article 8 Éliminatoires et championnats	5
Article 9 Durée des parties.....	5
Article 10 Installation et équipement	6
Article 11 Arbitrage	7
Article 12 Classement.....	8
Article 13 Responsabilités des équipes.....	8
Article 14 Sanctions.....	10
Article 15 Formations des entraîneurs	11
Article 16 Nombre d'essais	11
Article 17 « Knee-Down ».....	12
Article 18 Temps morts.....	12
Article 19 Prolongation et fusillade.....	12
Article 20 Utilisation du vidéo	13
Article 21 Utilisation de HUDL pour les équipes juvéniles division 2 (Nouveau).....	14
Article 22 Système de communication.....	15
Article 23 Contrôle du bruit.....	15
Article 24 Échauffement d'avant-match	15
Article 25 Limite de poids	16
Article 26 Unités spéciales	16
Article 27 Autres règlements	17

Article 1 Règlement officiel

- 1.1. Les règlements officiels de football sont Football Canada (Livre des règlements du football amateur canadien), édition la plus récente.
- 1.2. Les règlements spécifiques du RSEQ Montérégie ont préséance sur les règlements officiels.
- 1.3. Les règlements administratifs du RSEQ Montérégie se doivent d'être respectés.
- 1.4. Le règlement de sécurité de Football Québec est applicable

Article 2 Catégorie d'âge

Juvenile	1 ^{er} octobre 2000 au 30 septembre 2003
Cadet	1 ^{er} octobre 2003 au 30 septembre 2006
Benjamin	1 ^{er} octobre 2004 au 30 septembre 2007

Article 3 Composition de l'équipe

Maximum d'inscription S1 : Illimité

Maximum de joueurs habillés : Illimité

Minimum de joueurs habillés : 20

Nombre d'entraîneurs : Illimité

Les équipes devront avoir un thérapeute du sport ou un entraîneur ayant suivi la formation secourisme football pour chaque partie et chaque pratique avec contact.

L'équipe qui ne peut habiller le minimum de joueurs dans les délais prévus perd le match par forfait.

Article 4 Admissibilité

4.1. Modalité d'inscription

- 4.1.1. Chaque équipe doit inscrire ses joueurs et ses entraîneurs sur le site S1 72h avant le début du premier match au calendrier. **Le numéro du joueur doit être OBLIGATOIREMENT inscrit dans S1 avant le premier match du joueur. (Nouveau)** Pour les équipes benjamines, le RSEQ Montérégie inscrira le poids des athlètes dans le S1.
- 4.1.2. Tout ajout de joueur doit se faire **48h (Nouveau)** avant le premier match du joueur. L'équipe qui aligne un joueur non-inscrit perdra la partie par forfait si l'athlète est déclaré inadmissible.
- 4.1.3. Une amende de 50\$ sera décernée si une équipe n'a pas entré toutes les informations requises.
- 4.1.4. **Chaque équipe peut ajouter des joueurs sur S1 avant les deux derniers matchs de sa saison. (Nouveau)**

4.2. Surclassement

4.2.1. Le surclassement de benjamin à cadet est permis si la règle de sécurité de Football Québec est respectée (36 mois).

4.2.2. Le surclassement de cadet à juvénile n'est pas permis

4.3. Réserviste

Tout joueur ayant été en uniforme pour deux parties avec une équipe d'une catégorie supérieure devient inéligible pour la catégorie inférieure.

4.4. Joueurs civils

Tout joueur ayant signé un contrat avec une équipe civile ou tout joueur participant à une rencontre officielle avec une équipe collégiale à partir du 1er août perd son admissibilité pour le réseau scolaire y incluant l'accès aux séries éliminatoires et aux finales provinciales.

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.

Cette règle ne s'applique pas aux élèves/athlètes du niveau primaire et benjamin 1re année.

4.5. Autres conditions

4.5.1. Est admissible tout élève qui n'a pas complété un DES et qui est inscrit dans le secteur jeunesse et/ou adulte et fréquente à temps plein soit 50% du programme régulier de l'élève concerné, dans une seule institution scolaire de niveau primaire et/ou secondaire membre du RSEQ Montérégie. Toutefois, l'élève doit fréquenter cette école depuis au moins deux (2) mois avant le déroulement de l'événement provincial. Cependant, pour les événements devant se tenir à l'automne, l'élève devra être inscrit un (1) mois avant leur déroulement.

4.5.2. Exceptionnellement le RSEQ Montérégie pourra admettre un élève inscrit à une école, mais qui étudie à la maison en raison de maladie, de ses croyances religieuses ou toutes autres raisons jugées pertinentes. Ces cas d'exception devront être approuvés régionalement.

4.5.3. L'élève raccrocheur, l'élève de 5e secondaire complémentaire ou tout élève fréquentant une école spécialisée, un centre de formation professionnelle et d'éducation aux adultes peut évoluer avec son école de provenance, sauf s'il y a un programme dans l'école d'appartenance. L'école de provenance est l'école où l'étudiant était inscrit et/ou a évolué l'année précédente.

Note : depuis 2011, seuls les joueurs inscrits dans un programme annuel se terminant en mai / juin seront admissibles.

4.5.4. Les élèves de 2e secondaire d'âge cadet, dans les écoles offrant seulement les 1re et 2e secondaires, peuvent sans demander de regroupement évoluer pour l'école accueillant des élèves de 3e secondaire sur leur territoire d'appartenance c.-à-d. le lieu de cheminement académique ou aire de desserte.

Article 5 Transmission des résultats

- 5.1. **L'équipe** hôte doit entrer le pointage sur le site S1 au plus tard à minuit la journée de la partie. **Une amende de 25\$ sera décernée si une équipe n'a pas entré le pointage sur S1.**
- 5.2. La feuille de pointage et les alignements officiels utilisés pour les matchs sont ceux générés par le système S1. La feuille de match, les deux alignements et la feuille d'éthique sportive doivent être numérisés et envoyés par courriel au coordonnateur avant 11h00 la journée ouvrable suivant le match. **Une amende de 5 \$ par feuille manquante sera décernée à l'équipe qui n'a pas acheminé les 4 feuilles.**

Article 6 Récompenses

- 6.1. **Saison régulière**
Une bannière locale est remise au champion de chaque section.
- 6.2. **Championnat régional**
Des médailles d'or et d'argent seront remises lors du championnat régional.
Une bannière régionale sera remise au gagnant du championnat.

Article 7 Formules de compétition

La saison se déroule sous forme de match aller-retour dans toutes les catégories et niveaux. Les équipes peuvent jouer un maximum d'un match par semaine.

Article 8 Éliminatoires et championnats

- 8.1. **Éliminatoires**
Le processus éliminatoire est déterminé par le comité technique en fonction du nombre d'équipe dans chacune des catégories et niveaux.
 - 8.1.1. **Choix au début du match**
L'équipe receveuse a le premier choix au début de la partie. Elle pourra reporter son choix en 2e demie.
- 8.2. **Championnat régional et accès au provincial**
Le dernier match du processus éliminatoire est le championnat régional pour chacune des ligues. En juvénile division 2, le champion de la finale régional sera le représentant de la Montérégie-Cantons de l'est au championnat provincial D2.

Article 9 Durée des parties

- 9.1. Les parties sont composées de quatre quarts de 12 minutes (4 X 12 minutes)
- 9.2. Égalité à la fin du temps réglementaire (cadet et juvénile seulement)
- 9.3. En cadet et juvénile seulement, advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire lors de la saison régulière, il y aura un maximum de deux séries de jeux en fusillade, selon la procédure décrite à l'article 19. S'il y a encore égalité après ces deux (2) séries de jeux, le match sera déclaré nul.

9.4. Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire lors des éliminatoires, le match se poursuivra en fusillade selon la procédure établie à l'article 19.

9.5. Écart de pointage / Temps continu

À n'importe quel moment en deuxième demi, si l'écart de pointage est de 35 points et plus, le chronométrage se fera en temps continu sauf pour les cas suivants : blessure, une marque, un temps mort ou toute autre situation jugée nécessaire par l'arbitre. **Le pointage officiel et final sera celui affiché à la fin de la partie.**

De plus, à tout moment en deuxième demie, un entraîneur, dont l'équipe tire de l'arrière, pourra demander le temps continu. La décision de jouer en temps continu est irréversible et celle-ci implique que l'équipe concède la victoire. **Dans la situation exceptionnelle où l'équipe qui a concédé le match obtiendrait plus de points à la fin de la partie que l'autre équipe, le pointage officiel et final sera celui affiché lors de l'application du temps continu. (Nouveau)**

Article 10 Installation et équipement

10.1. Ballons

10.1.1. Benjamin/Cadet : Le ballon officiel est le TDY composite ou cuir

Chaque équipe doit faire approuver et soumettre aux officiels ses 2 ballons réglementaires identiques qu'elle souhaite utiliser pour la rencontre.

À défaut de ballons fournis par les visiteurs, les deux ballons fournis par l'équipe locale seront les seuls utilisés pour la rencontre.

10.1.2. Juvénile : Le ballon officiel est Wilson F2000

Tel que mentionné à l'article 8.1, l'équipe hôte devra fournir à chaque partie deux (2) ballons Wilson F2000 en excellent état. De plus, l'équipe hôte devra prévoir les serviettes pour essuyer le ballon en cas de pluie.

10.2. Terrain

10.2.1. Terrain non réglementaire

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.

10.2.2. Lignage du terrain

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. Sur le côté des chaînes, un corridor de sécurité doit être délimité à au moins cinq (5) verges de la ligne de touche par une corde ou une ligne tracée au sol.

Aucun spectateur ne sera accepté à l'intérieur de cette zone de sécurité.

Pour le juvénile, le terrain sera ligné aux cinq verges et des traits de mise en jeu ("hash marks") devront être tracés à 24 et 12 verges de chacune des lignes de côté.

10.2.3. Position des bancs

Afin d'éviter toute situation conflictuelle, les bancs des joueurs seront éloignés d'au moins vingt (20) verges.

10.2.4. Personnes autorisées au banc des joueurs

Il ne sera toléré aucune personne non autorisée près du banc des joueurs d'une équipe.

L'équipe en cause sera responsable d'éloigner les personnes non désirées. Un avertissement sera d'abord servi à l'équipe fautive. En cas de récidive, une punition de 10 verges sera imposée à l'équipe fautive. Une troisième offense dans la même partie pourra amener la disqualification de l'équipe fautive.

10.3. Uniformes

Équipe locale : Foncé

Équipe visiteuse : Pâle

Que toute équipe (nouvelle ou ancienne) fasse approuver au préalable les nouvelles couleurs de leurs chandails par la ligue.

Toutes nouvelles équipes à 2 saisons pour se procurer un deuxième lot de chandail dans la couleur manquante.

Article 11 Arbitrage

11.1. Nombre d'officiels

Benjamin : Pour toutes les parties régulières de la ligue en benjamin, il y aura 4 arbitres fédérés sur le terrain.

Cadet et juvénile : Pour toutes les parties régulières des ligues cadettes et juvéniles, il y aura quatre (4) arbitres de service.

Pour les finales régionales cadettes, il y aura cinq (5) arbitres de service.

Pour les éliminatoires juvéniles, il y aura cinq (5) arbitres de service.

11.2. Retard

Advenant le cas du retard ou de l'absence de la part d'un arbitre ou d'un officiel à une joute, l'équipe hôte devra en aviser la ligue et la partie devra se jouer avec les officiels disponibles.

11.3. Responsabilité de l'arbitre-en-chef

L'arbitre-en-chef de chaque partie devra voir à la bonne conduite du jeu et des joueurs. Si un match a présenté des irrégularités, il devra indiquer sur la feuille de pointage qu'un rapport suivra et faire parvenir ledit rapport à son association des arbitres dans les quarante-huit (48) heures après la joute.

11.4. Rencontre avant-partie

Une rencontre avant la partie sera prévue entre les entraîneurs des deux équipes et les arbitres. Dans cette rencontre, il y aura identification des responsabilités et échange de cartes prévues à cet effet. Lors de cette rencontre, l'entraîneur-chef doit présenter son soigneur à l'entraîneur adverse ainsi qu'à l'arbitre en chef pour permettre une meilleure communication en cas d'urgence. Par la suite les soigneurs doivent se rendre à la table des marqueurs pour signer la feuille de match à l'endroit prévue à cet effet.

11.5. Local

L'équipe receveuse devra prévoir un local, si possible avec douche, pour les arbitres, il est préférable que ce local soit verrouillable.

Article 12 Classement

12.1. Points au classement

Victoire : 2 points

Nul : 1 points

Défaites : 0 points

Un score de 1-0 sera inscrit pour une victoire par forfait.

12.2. Points d'éthique

La feuille d'éthique doit être dûment remplie par les officiels à la fin de chacune des parties

12.3. Bris d'égalité

Advenant une égalité entre deux ou plusieurs équipes, le départage des équipes à la fin de la saison régulière se fera comme suit, dans l'ordre, jusqu'à ce que l'égalité soit brisée:

N.B. : Si une des équipes à égalité a perdu un match par « forfait », cette équipe sera éliminée du processus de bris d'égalité et le résultat des parties de cette équipe ne sera pas considéré dans le calcul du bris d'égalité.

1. Points au classement
2. Matches gagnés entre les équipes impliquées;
3. Le moins de points contre dans le ou les matches disputés entre les équipes impliquées;
4. Le moins de points contre dans tous les matches disputés durant la saison;
5. Les points contre déduits des points pour dans le ou les matches disputés entre les équipes impliquées;
6. Les points pour divisés par les points contre dans le ou les matches disputés entre les équipes impliquées;
7. Les points contre déduits des points pour dans tous les matches disputés durant la saison;
8. Les points pour divisés par les points contre dans tous les matches disputés durant la saison.

Article 13 Responsabilités des équipes

13.1. Équipe receveuse

13.1.1. Matériel à fournir

L'équipe receveuse devra fournir l'équipement nécessaire à la bonne conduite du jeu soit: chaîne de mesure réglementaire (10 verges), marqueur d'essais, appui-ballon pour bottés d'envoi, drapeau rouge, bancs des joueurs, chronomètres, deux ballons réglementaires (cadet et juvénile) acceptés par les arbitres, serviettes pour ballons, une copie des règlements spécifiques aux arbitres, table des officiels, civière et numéro de téléphone des ambulanciers.

Les buts devront être munis de coussins protecteurs. L'équipe hôte doit également fournir une quantité de glace suffisante pour subvenir aux besoins de l'équipe visiteuse.

Comme mesure de sécurité, prévoir un chronomètre manuel pour un terrain avec tableau indicateur électronique; prévoir deux chronomètres manuels pour un terrain où il n'y a pas de tableau indicateur électronique.

13.1.2. Officiels mineurs

L'équipe hôte doit fournir les officiels mineurs suivants: un (1) marqueur-chronométreur, deux (2) chaînes, un (1) préposé au marqueur d'essais et un (1) préposé aux ballons.

Les officiels mineurs devront être distinctement identifiés. Ils devront rencontrer les arbitres 15 minutes avant la partie sur le terrain.

13.1.3. Vestiaires

- Tous ces vestiaires doivent être disponibles 90 minutes avant le match.
- Fournir à l'équipe visiteuse un vestiaire convenable avec des douches à proximité.
- S'assurer que les arbitres ont un local privé, de préférence avec douche.
- **À la demande de l'équipe visiteuse, l'équipe receveuse doit prévoir un local pour leurs joueuses. (Nouveau)**

13.1.4. Contrôle des spectateurs

L'équipe hôte sera responsable de prévoir les places assises ou debout du côté opposé aux bancs des joueurs. L'équipe hôte devra prévoir la présence d'un service d'ordre lors des parties locales.

13.1.5. Feuilles d'alignement

Avant le début du match, l'équipe receveuse doit remettre au marqueur trois copies de l'alignement officiel **S1 nommé *formulaire d'alignement pour spectateurs (Nouveau)***, avec noms et numéros des joueurs en ordre croissant, signées par l'entraîneur-chef (copies pour le marqueur et l'annonceur).

13.1.6. Feuille de pointage et d'éthique sportive

L'équipe hôte doit fournir les feuilles officielles de pointage S1. Elle doit veiller à ce que les écritures soient lisibles.

13.2. Équipe visiteuse

13.2.1. Local

L'équipe visiteuse doit à garder propre le local qui lui est prêté, à observer les règlements internes de l'institution hôte ou les règlements du lieu où se déroule le match. En cas de bris ou de vol, vandalisme et/ou malpropreté abusive, l'école de l'équipe trouvée fautive est facturée pour les dommages causés.

Aviser préalablement l'école receveuse si des meneuses de claques accompagnent l'équipe.

13.2.2. Encadrement des joueurs

L'entraîneur ou l'accompagnateur de l'équipe visiteuse doit rester en présence de ses étudiants avant, pendant et après la compétition afin de s'assurer du bon comportement de ceux-ci.

13.2.3. Contrôle des spectateurs

L'équipe visiteuse devra prévoir un encadrement adulte et responsable pour assurer le contrôle de ses propres spectateurs.

13.3. Formulaire d'évaluation des officiels (nouveau)

Chaque équipe est responsable de remplir le formulaire d'évaluation des officiels après chaque match. Ce n'est pas un formulaire obligatoire à remplir, mais il doit être envoyé le jour ouvrable suivant le match.

Article 14 Sanctions

14.1. Expulsions et suspensions

14.1.1. Première expulsion

Tout joueur ou entraîneur expulsé d'un match est automatiquement suspendu pour la joute suivante à moins d'avis contraire de la direction de la ligue, et ce, peu importe l'importance du match suivant.

N.B.: Un avis téléphonique de suspension du joueur sera signifié à l'équipe du joueur fautif si les délais le permettent.

L'équipe du joueur fautif est entièrement responsable de la présence sur le terrain du joueur lors du match suivant l'expulsion, peu importe qu'un avis lui ait été signifié ou pas.

L'équipe alignant un joueur suspendu perdra automatiquement le match par défaut et la suspension s'appliquera alors au match suivant.

Le cas d'un joueur expulsé à son dernier match scolaire sera soumis au comité de vigilance qui pourra prendre des mesures contre l'école (amendes, retenues de dépôt, etc.) Un joueur expulsé de la ligue dans sa dernière année du secondaire verra sa sanction être poursuivie au niveau supérieur.

Tout joueur expulsé d'un match hors saison entre des équipes de RSEQ Montérégie sera automatiquement suspendu pour le premier match de la saison régulière suivante.

14.1.2. Deuxième expulsion

Tout joueur, entraîneur ou officiel d'une équipe, expulsé par deux fois au cours d'une même saison est expulsé automatiquement de la ligue pour le reste de la saison en cours.

14.1.3. Tentative de blessure

Tout joueur, entraîneur ou officiel d'une équipe blessant délibérément quelqu'un lors d'une joute régulière ou éliminatoire, sera passible d'être expulsé de la ligue.

14.1.4. Respect de l'arbitre

Tout joueur, entraîneur ou officiel d'une équipe s'attaquant verbalement ou physiquement à un arbitre sur ou hors du terrain de jeu sera passible de suspension et d'expulsion de la ligue.

14.1.5. Cas de discipline lors des derniers matchs de la saison

Tout cas d'expulsion de joueurs ou d'instructeurs au 4e quart ou d'arrêt de partie pour cause d'indiscipline lors du dernier match de la saison obligera l'équipe fautive à déposer un montant de 200,00 \$ comme "garantie de bonne conduite" avant le début de la saison suivante.

Par ailleurs, le dépôt original de 100,00 \$ sera automatiquement retiré à l'équipe fautive et devra être renouvelé avant le début de la prochaine saison.

14.1.6. Respect de l'entraîneur

S'il y a abus verbal envers un entraîneur de l'équipe adverse, l'arbitre pourra sévir et suspendre ce dernier.

14.1.7. Comité de vigilance

Tout acte grave sera soumis au comité de vigilance du RSEQ Montérégie.

14.2. Amendes spéciales

14.2.1. Abandon ou retrait

Abandon au cours de la saison : Si une équipe abandonne en cours de saison, elle perd automatiquement son dépôt de 100,00 \$ Elle devra payer une compensation de 500,00\$ pour y réintégrer la ligue l'année suivante. Toutefois, un crédit de 300,00\$ sera appliqué à ses frais de ligue lors de la saison suivante.

Période d'abandon : Une équipe sera considérée comme abandonnant en cours de saison si elle abandonne durant les mois de mai à novembre.

14.2.2. Nouvelle demande

Toute école se retirant devra faire une nouvelle demande d'admission tel que stipulé dans la réglementation administrative du RSEQ Montérégie.

14.2.3. Utilisation de joueur non éligible

Toute équipe utilisant un joueur non éligible perdra automatiquement les points au classement acquis dans la ou les joutes auxquelles le ou les joueurs non éligibles auront participé, et une amende de 100,00 \$ sera infligée à l'équipe fautive. De plus, le cas sera porté devant le comité de vigilance du RSEQ Montérégie. Si l'enquête du comité de vigilance dévoilait qu'un ou que des joueurs non éligibles ont participé à une ou plusieurs parties, alors que l'inéligibilité était connue de la direction de l'équipe, l'équipe sera passible d'expulsion de la ligue.

14.2.4. Refus de jouer un match (Nouveau)

- Amende de 500\$
- Exclusion des séries éliminatoires
- Étude du dossier pour l'année suivante

N.B. Le responsable des sports de cette équipe devra faire parvenir par écrit à RSEQ Montérégie ainsi qu'à l'équipe adverse les raisons de l'absence de son équipe.

14.2.5. Retard à une joute

Aucun retard ne sera toléré sauf dans le cas de raison valable. Dans le cas contraire, une telle infraction sera passible d'une amende de vingt-cinq (25,00 \$) dollars à être versée à RSEQ Montérégie.

Article 15 Formations des entraîneurs

Tous les entraîneurs de l'équipe devront avoir suivis la formation contact sécuritaire. (Depuis 2017).

Tous les entraîneurs devront avoir suivi la formation « prendre une tête d'avance »

Au moins trois entraîneurs par équipe incluant l'entraîneur-chef devront avoir suivi la formation des 3R.

L'entraîneur-chef et un (1) coordonnateur doivent avoir suivi le cours PNCE introduction à la compétition.

Un (1) entraîneur de position doit avoir suivi le volet position du cours PNCE introduction à la compétition.

Article 16 Nombre d'essais

Il y a utilisation de quatre (4) essais pour 10 verges.

Article 17 « Knee-Down »

Sur un « knee down » protégé, les officiels vont s'approcher des lignes offensive et défensive, demander à la défensive de ne pas traverser la ligne de mêlée et arrêter le jeu immédiatement, même s'il y a une mauvaise remise ou un échappé. Il n'y aura pas de jeu. Cette procédure ne sert qu'à écouler le temps.

Le « knee down » sera protégé **en fin de match (Nouveau)** seulement s'il y a une différence de pointage supérieure à 8 points.

Article 18 Temps morts

18.1. Temps morts réguliers

Deux temps morts par demie sont autorisés pour chaque équipe. Chaque temps mort dure 60 secondes. Les temps morts ne peuvent être accumulés d'une demie à l'autre. L'article 1.5.4 des Règlements du football amateur canadien n'empêche pas de prendre des temps morts de façon consécutive.

La durée des temps morts est allongée à 90 secondes lors du premier match de la saison des benjamins.

18.2. Temps morts automatiques

À l'annonce des 3 dernières minutes de la fin de chacune des demies, il y aura temps mort de l'arbitre d'une minute.

18.3. Temps morts techniques

Un temps mort technique non cumulatif sera accordé par demie à chaque équipe pour une explication de règlement.

Toute demande jugée comme interprétation de règlement sera refusée par l'arbitre en chef; dans ce cas, le temps mort technique sera utilisé.

18.4. Nombre de personnes au banc ou sur le terrain durant les temps morts

Les règles 1.5.4 et 1.13.3 du Livre des règlements du football amateur canadien de Football Canada seront appliquées.

Ainsi, durant un temps mort, les entraîneurs et les joueurs de chaque équipe peuvent s'entretenir sur les lignes de côté du terrain. Après ce temps mort, tous les joueurs doivent rejoindre leur caucus et ne pas rester à proximité de leur banc ou, s'ils ne tiennent pas de caucus, s'éloigner clairement de leur banc sous peine d'être pénalisés pour procédure illégale.

Il n'y a pas de restriction quant au nombre de personnes se rendant sur le terrain durant un temps mort.

Article 19 Prolongation et fusillade

La procédure établie est celle du règlement 1.3.6 du Livre des règlements du football amateur canadien, édition 2010-2011, avec des modifications spécifiques indiquées en italique.

a) Immédiatement après la fin du quatrième quart, les arbitres vont demander à chaque équipe de se rendre à leur banc respectif. Ils se réuniront au centre du terrain pour réviser les différentes procédures du bris d'égalité.

b) Les arbitres amèneront les entraîneurs-chefs et les capitaines au centre du terrain pour réviser à leur tour la procédure et procéder au tirage au sort. Le gagnant du tirage au sort devra choisir parmi les options suivantes :

- 1) Attaque ou défensive, l'attaque débutant à la ligne de 35 verges de l'équipe adverse pour la première série.
 - 2) Le côté de terrain utilisé pour chacune des deux séries de cette période de temps supplémentaire.
- c) L'équipe ayant perdu le tirage au sort devra choisir l'option restante pour la première période supplémentaire.
- On procède à un nouveau tirage au sort pour chaque séquence de 2 périodes supplémentaires. Ainsi, il y a tirage au sort avant chaque période impaire. L'appel pour le tirage au sort se fait en alternance en débutant par l'équipe visiteuse pour le premier tirage. En conséquence, l'équipe visiteuse fait l'appel pour les tirages impairs et l'équipe locale pour les tirages pairs.
- d) Période supplémentaire : une période supplémentaire consiste en deux séries, une pour chacune des équipes, qui remettront chacune le ballon en jeu au moyen d'une remise à la ligne de 35 verges du côté du terrain choisi qui deviendra ainsi la ligne de 35 verges de l'adversaire. Sur cette ligne de 35 verges, le ballon peut être placé au centre du terrain ou n'importe où entre les traits de remise en jeu tel que demandé avant le début de la série.
- e) Série : chaque équipe gardera possession du ballon lors d'une série jusqu'à ce qu'elle marque, qu'elle ne puisse gagner un premier essai ou qu'elle perde possession du ballon. Le ballon demeure en jeu après un changement de possession aussi longtemps que le jeu n'a pas été sifflé mort.
- f) Pointage : l'équipe qui marquera le plus grand nombre de points durant la partie et les périodes supplémentaires sera déclarée gagnante. Chaque équipe aura droit à un nombre égal de séries, tel que défini ci-dessus, pour chacune des périodes supplémentaires, sauf si l'équipe B marque durant une série où il y a eu un changement de possession. Exemple : lors de la première série de l'équipe A, l'équipe B prend possession et marque; la partie est terminée. Si le pointage est toujours égal après que chacune des équipes ait eu droit à trois séries, toutes les transformations suivant les touchés devront être de deux points.
- g) Il n'y a pas de temps d'arrêt durant les périodes supplémentaires.
- h) Il n'est pas permis d'enregistrer un point par le simple.
- i) Sur une tentative de placement, le jeu est déclaré mort après que le ballon ait traversé la ligne de mêlée. Après cet arrêt du jeu, trois (3) points sont accordés si le placement est réussi. Si le botté est bloqué et ne traverse pas la ligne de mêlée, le jeu se poursuit.

Article 20 Utilisation du vidéo

20.1. L'équipe hôte a le devoir et l'éthique de collaborer avec l'équipe visiteuse pour lui permettre de filmer le match. Une équipe hôte qui dispose d'une tour doit offrir une place à l'équipe adverse sinon elle ne pourra pas utiliser sa tour.

Il est permis de filmer le match à l'extérieur de la zone des buts pour les deux équipes en présence tout en respectant une zone de sécurité de 5 verges.

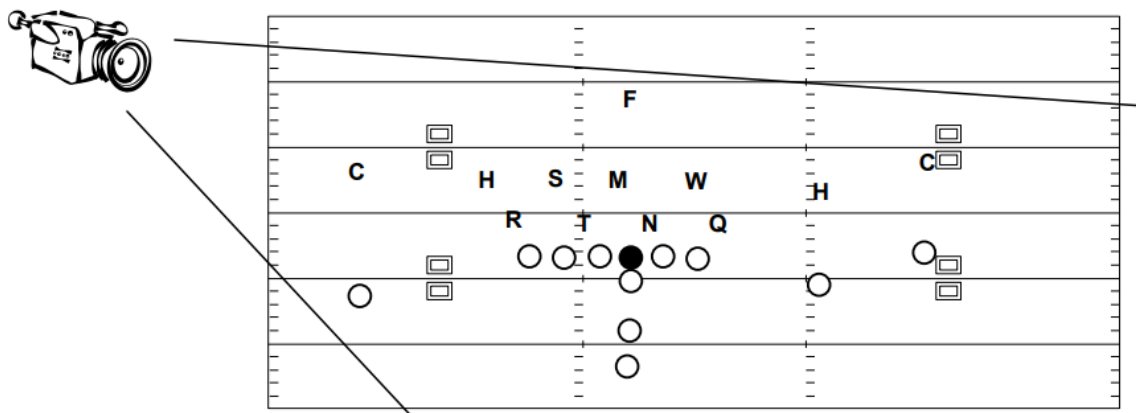
Toute autre équipe désireuse de filmer le match est autorisée à le faire, sans accès à des aires privilégiées ou restreintes; par conséquent, elle devra le faire dans les estrades.

20.2. Aucun drone ne sera permis dans un rayon de 150m autour du terrain lors des parties.

Article 21 Utilisation de HUDL pour les équipes juvéniles division 2 (Nouveau)

Ce nouveau processus n'est pas obligatoire. Toutefois, pour les équipes qui choisiront de ne pas utiliser HUDL, ils ne pourront pas avoir d'accès au site et aux vidéos des équipes adverses.

- 21.1. L'équipe hôte du match doit filmer celui-ci d'une hauteur de 10 pieds avec une caméra numérique haute définition (HD) en gros plan *Wide*.
- 21.2. Dans le cas d'un calendrier avec un nombre d'équipes impaires, l'équipe qui détient le premier bye n'est pas tenue d'envoyer de vidéo.
- 21.3. En éliminatoires, toutes les équipes impliquées doivent échanger leurs enregistrements du dernier match dès que les adversaires sont connus.
- 21.4. Il est interdit de filmer un match dans lequel votre équipe n'est pas impliquée.
- 21.5. L'équipe hôte est tenue de filmer la partie et de rendre le film disponible sur le serveur identifié **24 heures après le match**.
- 21.6. L'entraîneur-chef est le premier responsable du respect des directives sur les enregistrements vidéo.
- 21.7. Tous les jeux doivent être enregistrés; offensive, défensive et unités spéciales. Si possible, une prise de vue du tableau indicateur doit être filmée au début de chaque séquence et après chaque jeu où le pointage du match est modifié. Tous les enregistrements doivent débuter au moins deux secondes avant la mise en jeu et se terminer deux secondes après le sifflet de l'arbitre.
- 21.8. Qualité des vidéos :
 - Toutes les vidéos devront être visibles et utilisables.
 - Tous les fichiers déposés sur le serveur identifié devront respecter les consignes suivantes : - Fichiers en haute définition (HD) - Indiquer les O, D, K pour tous les jeux - Indiquer l'essai et le nombre de verges à faire pour tous les jeux
- 21.9. L'enregistrement en plan d'ensemble (WIDE) doit saisir tous les joueurs sur le terrain lors de chaque jeu. L'opérateur qui enregistre le match ne doit pas modifier le zoom en cours de jeu.



Article 22 Système de communication

22.1. L'équipe hôte n'a pas d'obligation de fournir un système de communication. Cette responsabilité appartient à chaque équipe. Toutefois, l'équipe hôte doit collaborer pour faciliter le branchement du système de communication appartenant à l'équipe visiteuse.

22.2 Un système de communication entre une tour et le banc sera autorisé pourvu que les deux équipes aient accès à une tour. À défaut d'une tour, une section pour chaque équipe devra être réservée dans les estrades entre les lignes des 40 et 55 verges face au banc de leur équipe respective.

22.3. Les entraîneurs doivent regarder le match soit de leur banc, d'une tour ou d'une section réservée des estrades, mais ne seront pas autorisés à suivre le jeu en se déplaçant le long de la ligne de côté opposée aux bancs ou derrière une zone des buts. Le casque d'écoute n'est pas accepté entre un entraîneur et n'importe quel joueur sur le terrain.

Article 23 Contrôle du bruit

L'utilisation de sifflets et d'engins bruyants alimentés mécaniquement (à gaz, air comprimé, électrique, piles, pétards, feux d'artifice, etc.) n'est pas tolérée à moins de 50 mètres de l'aire de jeu, des estrades et espaces réservés aux spectateurs limités par la sécurité du comité organisateur. De plus, l'utilisation est restreinte, au même titre que l'annonceur et/ou troupe d'animation (cheerleaders, fanfare, musique), qui doit cesser l'animation au signal de l'arbitre (début des 20 secondes) jusqu'à la fin de la séquence de jeu. Dans le cas où il n'y aurait pas de caucus, ce règlement s'applique avant l'alignement des joueurs sur la ligne de mêlée.

1^{re} offense : avertissement par l'arbitre responsable du match à l'entraîneur-chef de l'équipe concernée qui doit aviser immédiatement les spectateurs ou la personne concernée.

2^e offense : pénalité de 10 verges à l'équipe concernée (moitié de la distance si moins de 20 verges des buts).

Le volume de la musique doit être gardé à un niveau respectable pour les équipes lors de l'échauffement d'avant-partie.

Article 24 Échauffement d'avant-match

L'échauffement et toute activité de motivation (cris de ralliement, utilisation de son drapeau, mascotte, etc.) se font à l'intérieur de la propre ligne des 45 verges de chacune des équipes.

Règlement spécifique au benjamin

Article 25 Limite de poids

Tous les joueurs sont soumis à la limite de poids.

25.1. Permission pour joueur cadet de faible poids

Les joueurs nés entre le 1er octobre 2004 au 30 septembre 2005 ne doivent pas excéder 120 livres.

25.2. Joueurs de 150 livres et plus

Les joueurs de 150 livres doivent jouer sur les lignes (identifier les joueurs / mettre un X sur le casque) ou autre identification visuelle claire (casque de couleur différente, collant, etc.) Les joueurs de lignes doivent être identifiés par des numéros de 50 à 79 et ne sont pas admis sur les bottés d'envois et de réception.

25.3. Pesée

Une pesée en début de saison sera effectuée par les représentants du RSEQ Montérégie. Un joueur doit avoir été pesé à 120lbs et moins (joueur d'âge cadet) ou 149 lbs et moins (pour jouer en dehors des lignes), pour pouvoir jouer.

Lors de la pesée, l'équipe devra fournir une liste avec le nom et date de naissance des joueurs pour pouvoir valider l'admissibilité de ces derniers.

Si un joueur n'a pas réussi, il peut tenter sa chance lors d'une autre partie. Les entraîneurs authentifieront les alignements de l'autre équipe.

Un joueur n'ayant pas été pesé par les représentants du RSEQ Montérégie devra être pesé lors de sa première partie. La pesée se fera alors en présence des entraîneurs des deux équipes qui signeront la feuille d'alignement où le poids du joueur a été inscrit. Cette feuille d'alignement sera celle envoyée au RSEQ Montérégie après la partie.

Une deuxième pesée sera effectuée par les représentants du RSEQ Montérégie la semaine précédant le début des éliminatoires pour les équipes qui se sont qualifiées. **La 2e pesée de déroulera selon les mêmes procédures que la pesée de début de saison.**

25.4. Limite des joueurs de 150 livres

22. Maximum de 5 joueurs offensifs de plus de 150 livres

23. Maximum de 4 joueurs défensifs de plus de 150 livres

24. Aucun joueur de 150 livres et plus n'est autorisé sur les bottés d'envoi et sur les réceptions de botté d'envoi.

Article 26 Unités spéciales

26.1. Points

Un converti botté vaut 2 points

Un converti avec jeu régulier vaut 1 point

26.2. Botté d'envoi

Aucun botté d'envoi; le jeu débute à la ligne des 35 verges de l'équipe qui doit avoir la possession du ballon.

26.3. Dégagement

- Le botté de dégagement se fait à 12 contre 12, l'équipe qui reçoit doit s'aligner de la même façon (« matcher ») que l'équipe qui dégage.
- 4 joueurs peuvent sortir de la boîte
- L'équipe en défensive envoie 1 ou 2 retourneur, le rôle du joueur est d'assurer la meilleure position possible à son équipe en récupérant le ballon. Un gain de 10 verges est accordé si le ballon est attrapé.
- Le jeu est mort lorsque :
 - 24.1.** Le joueur défensif attrape le ballon. (Aucun retour)
 - 24.2.** Le ballon s'est immobilisé après le botté.
 - 24.3.** Le ballon rebondit en direction de l'équipe qui vient de dégager (mauvais bond du ballon ou après un contact avec le joueur défensif)
 - 24.4.** Le ballon sort du terrain
 - 24.5.** Le ballon est bloqué
- Aucun jeu truqué n'est permis lors de la séquence de dégagement

26.4. Touché de sureté

Lorsqu'un touché de sureté survient, l'équipe marquante reprend le ballon à sa ligne de 35.

26.5. Placement

Le placement se fait à trois (3) joueurs seulement devant un (1) retourneur. Les trois (3) joueurs devront être identifiés clairement ; celui qui fait la remise, celui qui reçoit la remise et qui se place à au moins quatre (4) verges de la ligne de mêlée, et le botteur. Les trois (3) joueurs qui tentent le converti (botté) iront sur le terrain et les autres joueurs se retireront du terrain. Celui qui reçoit la remise doit conserver son genou à terre pour la durée complète de la tentative de placement.

Lorsqu'un placement est tenté sans succès, les règlements benjamin du botté de dégagement s'applique (aucun retour). Si le ballon meurt dans la zone des buts ou sort de celle-ci, un simple est accordé. L'équipe adverse reprend à sa ligne de 35.

26.6. Converti

Le converti se joue à 12 contre 12 avec pénétration défensive.

Article 27 Autres règlements

27.1. Pénétration défensive

En défensive, 4 joueurs (en trois points d'appui) seulement sont autorisés à pénétrer dans la zone offensive. Ces joueurs seront placés à l'intérieur de la zone de mêlée (définie par Football Québec) et seront considérés comme joueurs de ligne défensive.

Les secondeurs doivent partir à 5 verges de la ligne de mêlée

La progression avant par les secondeurs est permise dès qu'un jeu au sol est fait.

Dans la red zone défensive (15 vgs à partir de sa zone des buts) il y aura possibilité d'avoir un 5e joueur dans la pénétration en trois points d'appui.

Une punition de procédure illégale sera donnée si non-respect de la règle.

27.2. Double emploi

Le double-emploi est permis.

27.3. Conditions pour obtenir un premier essai

La partie se jouera à quatre (4) essais avec une passe obligatoire ou un placement dans les trois (3) premiers essais. Si la passe n'est pas tentée, il y aura une pénalité pour procédure illégale donc perte d'essai et de 5 verges au point de dernière remise et l'obligation d'effectuer un botté de dégagement.

Une passe avant sera définie par une motion au-dessus de l'épaule, à la hauteur de la tête et par son point d'origine (passeur).

Une passe doit être tentée dans un des trois (3) premiers essais. Une passe rabattue 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 tentative de passe. La passe n'est pas conditionnelle au gain du premier essai.

Un RED zone de 15 verges est fixé pour chaque zone à partir de la ligne de but, valable en offensive et en défensive.

27.4. Distance du crack-block (bloc-surprise)

Le point de départ d'un bloc surprise (crack-block) effectué sur un joueur défensif (même en haut des genoux) doit être à l'intérieur de la zone de mêlée (3 verges de recul maximum).