

IRSEQ®

CANTONS-DE-L'EST

Règlements spécifiques 2018-2019

FOOTBALL

Dernière mise à jour : 16 août 2018

TABLE DES MATIÈRES

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ	5
ARTICLE 1 Règlements officiels	5
1.1 Règles de jeu	5
ARTICLE 2 Les parties	5
GÉNÉRALE	5
2.1 Irrégularité	5
2.2 Temps mort.....	6
2.3 Temps mort technique.....	6
2.4 Entraîneur en communication avec le banc.....	6
2.5 Manifestation d'équipe interdite	6
2.6 Uniformes.....	6
2.7 Durée de la pause à la mi-temps.....	6
2.8 Temps continu	7
2.9 Partie non complétée	7
2.10 Participation à une partie	7
2.11 Responsabilité de l'équipe locale	7
2.12 Responsabilité de l'équipe visiteuse	8
2.13 Terrain.....	9
2.14 Prolongation	9
2.15 « Knee down »	10
2.16 Protêt dans le cadre du calendrier régulier	10
2.17 Protêt dans le cadre des éliminatoires	11
2.18 Forfaits	11
FOOTBALL 12 JOUEURS	11
SPÉCIFIQUES BENJAMIN	11
2.19 Ballon	11
2.20 Durée	12
2.21 Nombre de joueurs.....	12
2.22 Unités spéciales	12
2.23 Entraîneurs.....	13
2.24 Limitations défensives	14
2.25 Limitations offensives	15



**CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL**

2.26	Passe obligatoire	16
	SPÉCIFIQUES BENJAMIN SANS PLAQUAGE	17
2.27	Règles de jeu supplémentaire pour le Football sans plaquage	17
	SPÉCIFIQUES CADET	19
2.28	Ballon	19
2.29	Durée de jeu	19
2.30	Nombre de joueurs	19
	SPÉCIFIQUES JUVÉNILE	19
2.31	Ballon	19
2.32	Durée de jeu	19
2.33	Nombre de joueurs	19
	FOOTBALL À 8 JOUEURS	20
	GÉNÉRALE	20
2.34	Dimension du terrain	20
2.35	Nombre de joueurs	20
	SPÉCIFIQUE BENJAMIN	21
2.37	Ballon	21
2.38	Unités spéciales	21
2.39	Entraîneurs	22
2.40	Limitations défensives	23
2.41	Limitations offensives	24
2.42	Passe obligatoire	25
	SPÉCIFIQUE BENJAMIN SANS PLAQUAGE	26
2.43	Règles de jeu supplémentaire pour le Football sans plaquage	26
2.44	Nombre de joueurs	27
	SPÉCIFIQUE CADET	28
2.45	Ballon	28
2.46	Durée de jeu	28
	SPÉCIFIQUE JUVÉNILE	28
2.47	Ballon	28
2.48	Durée de jeu	28
	ARTICLE 3 Récompenses	29
3.1	Benjamin, Cadet & Juvénile	29
	FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE	29
	ARTICLE 4 Calendrier	29

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL

4.1	Confection du calendrier.....	29
4.2	Confirmation des horaires	29
ARTICLE 5	Format	29
5.1	DIVISION 2	29
5.2	DIVISION 2-b	31
5.3	DIVISION 3	32
ARTICLE 6	Classement.....	33
6.1	Points au classement	33
6.2	Bris d'égalité	34
FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES	34
ARTICLE 7	Format des séries éliminatoires.....	34
7.1	DIVISION 2	34
7.2	DIVISION 2-b	36
7.3	DIVISION 3	38
ÉTHIQUE SPORTIVE.....	39
ARTICLE 8	Point au classement	39
ARTICLE 9	Processus d'attribution des récompenses	40
9.1	Bris d'égalité	40

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

ARTICLE 1 Règlements officiels

1.1 Règles de jeu

1.1.1 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.

1.1.2 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 1^{er} août, perd son admissibilité pour le réseau scolaire y incluant l'accès aux séries éliminatoires et aux finales provinciales.

1.1.3 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règles de jeu de la Fédération sportive

ARTICLE 2 Les parties

GÉNÉRALE

2.1 Irrégularité

Toute irrégularité doit être signalée sur la feuille prévue à cet effet et attachée à chaque feuille de match ; elle doit être signée par l'entraîneur et contre signée par l'arbitre en chef ; elle doit, par la suite, être acheminée à la ligue dans les cinq jours suivant le match pour être retenue.

2.2 Temps mort

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

2.3 Temps mort technique

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.

2.4 Entraîneur en communication avec le banc

Toute personne agissant comme aide-entraîneur ou entraîneur, en communication avec le banc de son équipe, doit être sur un échafaud (lorsqu'il y en a).

2.5 Manifestation d'équipe interdite

Toute manifestation de victoire, à l'exception du cri d'équipe, est interdite au centre du terrain mais peut se faire dans la zone de but du côté du banc de son équipe.

2.6 Uniformes

2.6.1 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

2.6.2 Les équipes ayant qu'un seul set de gilet, il doit y avoir entente entre les équipes. En ce sens, le RSEQ Cantons-de-l'Est enverra un formulaire aux équipes au mois de juin pour qu'elle indique les couleurs.

2.7 Durée de la pause à la mi-temps

La durée de la pause de la demie est de 25 minutes. Sauf s'il y a entente entre les entraîneurs-chefs.

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL

2.8 Temps continu

À n'importe quel moment en deuxième demie, si l'écart de pointage est de 35 ou plus, le chronomètre ne sera plus arrêté sauf : blessure, une marque, un temps mort ou toute situation jugée nécessaire par l'arbitre en chef. 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.

2.9 Partie non complétée

Dans le cas d'un match déjà engagé mais non terminé, et qui doit être repris, les coûts seront partagés moitié-moitié entre les deux équipes impliquées.

2.10 Participation à une partie

Tout joueur est considéré comme ayant participé à un match lorsque son nom apparaît sur la feuille officielle d'alignement.

2.11 Responsabilité de l'équipe locale

2.11.1 Salle de changement pour équipes et officiels

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.

2.11.2 Présences des officiels mineurs

Elle doit assurer la présence des ressources suivantes. Le non-respect de cette règle entraîne une amende de 10.00\$ dollars par officiel mineur absent :

- Chaîneurs
- Marqueurs
- Chronomètres

2.11.3 Matériel à fournir :

- Chronomètre
- Table pour officiels mineurs
- Feuille de pointage
- Feuille d'éthique sportive

- Serviettes pour essuyer le ballon
- Marqueurs d'essai
- Les bancs pour chaque équipe
- Protectors pour les poteaux de buts
- Drapeau rouge
- Glace

2.11.4 Encadrement des spectateurs

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.

2.11.5 Copie des règlements spécifiques

Elle doit placer à la disposition des arbitres une copie des règlements spécifiques de notre ligue dans leur vestiaire.

2.11.6 Échafaud

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

2.12 Responsabilité de l'équipe visiteuse

2.12.1 Dans la mesure du possible, l'équipe visiteuse doit se présenter au site de compétition au moins trente minutes avant l'heure prévue pour le début du match.

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

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

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

2.14 Prolongation

Si le pointage à la fin du 4^e quart est égal, il y aura prolongation pour les catégories cadettes et juvéniles. En benjamin, en saison régulière, il n'y a pas de prolongation, la partie se termine nulle. Durant les séries éliminatoires, il y aura prolongation en benjamin. Pour une prolongation, le processus sera le suivant :

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

- Chaque équipe aura un nombre égal de possession de ballon sur la ligne de 35 verges.
- Il ne sera pas permis de compter des points par le simple.
- Il n'y a pas de temps-mort.

2.15 « Knee down »

Sur un "knee down" protégé, les officiels vont s'approcher des lignes offensives et défensives, vont demander à la défensive de ne pas traverser la ligne de mêlée et vont arrêter le jeu immédiatement, même s'il y a mauvaise remise ou échappée. Il n'y aura pas de jeu; cela ne sert qu'à écouler le temps. Le "knee down" sera protégé sous cette condition: la différence de pointage sera supérieure à 8 points.

2.16 Protêt dans le cadre du calendrier régulier

2.16.1 L'arbitre du match doit être avisé durant le match qu'il va se terminer, mais sous protêt.

L'avis du protêt devra être inscrit sur la feuille de match.

2.16.2 Un protêt peut être logé lorsqu'une ou plusieurs écoles croient avoir été victime d'un préjudice au cours d'une compétition sportive.

2.16.3 Le préjudice doit être causé par une infraction aux règlements du RSEQ-CE ou de la compétition, ou aux règles de jeu, ou par une irrégularité dans l'organisation d'une compétition.

2.16.4 Un protêt doit être écrit en trois (3) copies, la première pour le commissaire, la deuxième pour le responsable de rencontre et la troisième pour le représentant de l'autre école en cause.

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL

S'il y a plus de deux (2) écoles en cause, on doit faire parvenir une copie au représentant des autres écoles.

2.16.5 Le protêt doit être déposé par écrit au responsable de la rencontre dans les deux (2) heures suivant la fin de la joute. Une facture de cinquante (50.00\$) dollars sera envoyé par le RSEQ-CE si le protêt est perdu cette somme est non remboursable.

2.16.6 La décision sera rendue par écrit par le ou la commissaire dans les plus brefs délais et sera transmise directement aux intéressées et à toutes les écoles impliquées dans cette discipline.

2.17 Protêt dans le cadre des éliminatoires

Un comité de protêt sera mis sur pied par l'école qui organise la ou les rencontres et devra comprendre trois des quatre personnes suivantes :

- a) le ou la responsable de la rencontre,
- b) l'assignateur ou son représentant,
- c) l'arbitre le plus expérimenté,
- d) le ou la commissaire.

2.18 Forfaits

2.18.1 Dans toute épreuve individuelle, l'athlète qui ne répond pas à l'appel sera déclaré forfait (sauf cas prévus aux règlements spécifiques).

2.18.2 Toute équipe qui ne se présente pas sur le terrain en tenue et/ou en nombre au moins quinze (15) minutes après l'heure fixée sera déclarée forfait. Une partie hors-concours ne pourra être jouée si la réglementation de sécurité de football Québec et la réglementation sur le nombre minimum de joueurs du RSEQ-CE n'est pas respectée.

FOOTBALL 12 JOUEURS

SPÉCIFIQUES BENJAMIN

2.19 Ballon

2.19.1 Le ballon de format junior en caoutchouc ou en cuir au gré de chaque unité offensive

accepté par l'officiel de la partie

2.19.2 Chaque équipe utilise les (de 2 à 4 types), ballons de son choix, accepté par l'arbitre en chef, quelles que soient les conditions climatiques. Les ballons de parties doivent être déposés quinze minutes avant la partie sur la table des marqueurs. L'offensive rentre sur le jeu avec son ballon et doit sortir avec son ballon. Les bottés sont faits avec le ballon de l'équipe du botteur.

2.19.2.1 Toute équipe qui oublie de rentrer ou de sortir son ballon se voit appliquer une punition de cinq (5) verges pour avoir retardé la partie après un avertissement formel de l'arbitre.

2.19.2.2 L'équipe qui omet de déposer ses ballons sur la table des marqueurs se voit pénaliser de la façon suivante : 10 verges de pénalité sur le botté d'envol pour avoir retardé la partie ou de jouer avec les ballons de l'adversaire acceptés par les arbitres.

2.20 Durée

La durée des matchs est de 4 x 12 minutes en temps chronométré.

2.21 Nombre de joueurs

2.21.1 Le nombre de joueurs inscrit sur la feuille d'alignement est illimité.

Sur la feuille d'alignement, il doit y apparaître : le nom du joueur, son numéro, sa position ainsi sa date de naissance.

2.21.2 Le nombre de joueurs habillés par joute est illimité avec un minimum de 24 joueurs.

2.22 Unités spéciales

2.22.1 Botté d'envoi

Aucun botté d'envoi; le jeu débute à la ligne des 45 verges de l'équipe qui doit avoir la possession du ballon.

2.22.2 Dégagement

Le dégagement est remplacé par un déplacement du ballon de 25 verges; l'équipe en possession décide de tenter l'essai ou de demander un déplacement du ballon; ce déplacement ne doit pas amener le ballon à l'intérieur de la ligne de 10 verges de l'équipe adverse. Ainsi à proximité des buts adverses, il pourrait y avoir un déplacement inférieur à 25 verges. Si telle est le choix de l'équipe offensive, sans aucune obligation de tenter l'essai.

2.22.3 Converti

1 point : Converti à 3 joueurs, sans pression après un touché; exécution d'une durée de 5 secondes sans que le teneur quitte sa position. Botté à la ligne de mêlée (LDM) à 5 verges.

2 points : 12 joueurs de chaque côté, l'équipe à l'offensive doit tenter un touché. Ligne de mêlée (LDM) à 10 verges

2.22.4 Placement

Les bottées de placement sont sans pression. Si le botté est manqué, le ballon sera repris à la ligne de mêlée initiale. La distance entre le centre et le teneur est de 5 verges. Si le botté est réussi par l'équipe A, le ballon sera repris par l'équipe B à sa ligne de 45

2.23 Entraîneurs

2.23.1 Nombre d'entraîneurs autorisés sur le terrain

Il est autorisé 2 entraîneurs maximum par équipe sur le terrain. Si un troisième entraîneur est sur le terrain, il reçoit un avertissement à la deuxième fois il y a une punition de 10 verges pour avoir retardé le match.

2.23.2 Rôle des entraîneurs sur le terrain

Les entraîneurs ont le « privilège » d'avoir accès aux joueurs sur le terrain pour accélérer le jeu et corrigé si nécessaire. Ils doivent se situer à l'opposé de l'officiel (30 verges défensives et 15 verges offensives de la ligne de mêlée) et n'ont pas à émettre

de commentaire sur les appels des officiels. Ils ne peuvent plus parler lors de la cadence du Quart-arrière. Advenant le cas :

- 1^{ère} offense : Perte du privilège de l'entraîneur pour la série.
- 2^{ième} offense : 10 verges de pénalité et perte du privilège de l'entraîneur pour la série.
- 3^{ième} offense : 10 verges de pénalité et perte du privilège (offensif et défensif) de l'entraîneur pour la partie.
- 4^{ième} offense : 10 verges de pénalité et perte du privilège (offensif et défensif) de l'équipe pour la partie.

2.23.3 Il est à noter que l'officiel peut, selon la gravité des paroles de l'entraîneur, expulsé un entraîneur sans aucun avertissement.

2.24 Limitations défensives

2.24.1 Appliqués par les entraîneurs (accord à l'amiable)

Les entraîneurs disposent d'un mouchoir pour appeler les manquements à la réglementation

2.24.1.1 à 2.24.1.4 :

- 2.24.1.1 Aucun blitz n'est permis. De plus, aucune feinte de blitz n'est permise
- 2.24.1.2 Un maximum de 7 joueurs doit être présent dans la boîte défensive. La boîte défensive comprend l'addition des joueurs de lignes et des secondeurs.
- 2.24.1.3 Un maximum de 4 joueurs sur la ligne, statique avant et lors de la remise en jeu. Les derniers joueurs de la ligne défensive (secondeurs extérieurs en formation « 34 » ou ailiers défensifs en formation « 43 ») doivent être alignés, au maximum, avec l'épaule extérieure du dernier joueur offensif (bloqueur ou TE).
- 2.24.1.4 Les secondeurs intérieurs doivent être à un minimum de 5 verges de la ligne de mêlée à la remise en jeu (aucun mouvement vers l'avant).

2.24.2 Appliqués par les entraîneurs (Accord à l'amiable)

Les entraîneurs disposent d'un mouchoir pour appeler les manquements à la réglementation 2.24.2.1 à 2.24.2.5 :

- 2.24.2.1 Le maraudeur (safety) est obligatoire pour toutes les équipes et doit être aligné à un minimum de 10 verges de la ligne de mêlée (aucun mouvement vers l'avant). Ce dernier ne fait pas partie de la boîte défensive. Du même coup, présence obligatoire de 5 demis-défensifs (maraudeur inclus).
- 2.24.2.2 Pression maximum à 4 joueurs. La pression doit venir des joueurs de la « ligne défensive ».
- 2.24.2.3 Aucune pression ne doit venir des secondeurs intérieurs, des demis-défensifs et du maraudeur.
- 2.24.2.4 Si une offensive utilise la présence d'un ailier rapproché (TE), cela peut signifier au choix de l'équipe en défensive, l'ajout d'un huitième (8^e) joueur dans la boîte défensive
- 2.24.2.5 Si la ligne des buts est à moindre distance que celle identifiée à l'article 2.25.1.5, les secondeurs et le maraudeur (safety) pourront s'aligner au minimum à la ligne des buts.

2.25 Limitations offensives

2.25.1 Appliqués par les entraîneurs (Accord à l'amiable)

Les entraîneurs disposent d'un mouchoir pour appeler les manquements à la réglementation 2.25.1.1 à 2.25.1.5 :

- 2.25.1.1. L'équipe peut préconiser l'attaque désirée, mais devra vivre avec les contraintes reliées avec l'utilisation des ailiers rapprochés (TE).
- 2.25.1.2 Un maximum de 8 joueurs, excluant le quart-arrière, peut être présent dans la boîte offensive. La boîte offensive comprend l'addition des joueurs de lignes, les porteurs de ballon et les ailiers rapprochés.

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL

- 2.25.1.3 L'équipe doit utiliser un maximum de deux porteurs de ballon. Par conséquent, les jeux aux sols sont limités aux porteurs de ballons, au quart- arrière ainsi qu'aux receveurs étant à l'extérieur des bloqueurs offensifs lors de la remise en jeu du ballon.
- 2.25.1.4 Aucune contrainte au niveau du nombre de « motions » des receveurs avant la remise en jeu.
- 2.25.1.5 Un maximum de 8 joueurs, excluant le quart-arrière, peut être présent dans la boîte offensive lorsque l'offensive est à 10 verges et moins de sa zone des buts. Il est également possible d'ajouter un troisième porteur de ballon.

2.26 Passé obligatoire

- Il doit y avoir une « passe avant » dans les 3 premiers jeux d'une série, sauf après l'avertissement des trois minutes à la fin de chaque demie. Cette règle est renouvelée à chacun des premiers essais réussis. L'offensive n'est pas obligée de tenter une passe lorsque qu'elle gagne son premier essai lors des 2 premiers jeux de la série. Cette règle ne s'applique pas lorsque la série d'essais débute à l'intérieur de la ligne de 20 verges (« redzone », entrant ou sortant).
- Pénalité : PDR, 5 verges, essais continus ou option de décliner l'infraction.
- Quatrième essai : S'il n'y a pas eu de passe tentée dans les 3 premiers jeux et, que l'équipe tente de gagner le premier jeu, elle doit le faire par la passe.
- Passeur : La motion de la passe doit être faite au-dessus de son épaule. Le « shovel pass » n'est pas considéré comme un jeu de passe.
- Remarque : Il doit y avoir une passe avant, complétée ou non, pour considérer un jeu de passe. Ex. : Le « sack du quart » n'est pas considéré comme un jeu de passe.

SPÉCIFIQUES BENJAMIN SANS PLAQUAGE

2.27 Règles de jeu supplémentaire pour le Football sans plaquage

2.27.1 Équipement

2.27.1.1 Chaque équipe doit avoir un drapeau en tissu mesurant 2 " X 14 " de la même couleur, différente de la couleur du chandail et porté à l'extérieur de la culotte.

2.27.1.2 La ceinture doit être portée par-dessus le chandail à la hauteur de la taille et comporter trois (3) drapeaux : un sur chaque hanche et un derrière.

2.27.1.3 Chaque joueur doit porter les trois (3) drapeaux qu'il soit en offensive ou défensive.

2.27.1.4 Un manquement aux règles 2.27.1.1 à 2.27.1.3 n'implique aucune sanction en verge de pénalité mais le joueur doit quitter pour au moins un jeu et revenir lorsqu'il sera conforme aux règles.

2.27.2 Le porteur de ballon

2.27.2.1 Sera considéré plaqué s'il perd sa ceinture ou un de ses drapeaux

2.27.2.2 Il lui est interdit de protéger son fanion. Le jeu sera sifflé mort comme si l'adversaire avait réussi à lui enlever son foulard et ce, sans aucune infraction.

2.27.2.3 Il lui est interdit de charger un opposant. Pénalité de 15 verges pour rudesse.

2.27.3 Utilisation des drapeaux

2.27.3.1 Lorsqu'un joueur réussit à saisir un drapeau au porteur de ballon, il doit s'arrêter immédiatement et lever le drapeau à bout de bras.

2.27.3.2 S'il saisit le drapeau d'un autre joueur ou fait un geste pour tromper les officiels, il sera pénalisé d'une conduite anti-sportive appliquée au point du ballon mort ou au point du ballon tenu si le jeu a été sifflé.

2.27.3.3 Le joueur qui retire un drapeau doit le redonner à l'officiel. Le joueur qui s'est fait retirer le drapeau doit aller le récupérer auprès de l'officiel.

2.27.4 Bloc et contact physique

2.27.4.1 Aucun plaquage n'est permis. Pénalité de 15 verges pour rudesse.

2.27.4.2 Un joueur, dans une tentative évidente de retirer un drapeau au porteur de ballon, pourra entrer légèrement en contact avec le porteur, dans la seule région de la taille. Tout autre contact sera pénalisé de 15 verges comme une rudesse.

2.27.4.3 Seuls les blocs avec mains seront tolérés, autant pour les joueurs de ligne que pour les autres joueurs à terrain ouvert, pour protéger le porteur de ballon. Une poussée violente (charge) sera pénalisée de 15 verges comme une rudesse. La poussée hors-limite du terrain est autorisée.

2.27.5 Passe obligatoire

- Il doit y avoir une « passe avant » dans les 3 premiers jeux d'une série, sauf après l'avertissement des trois minutes à la fin de chaque demie. Cette règle est renouvelée à chacun des premiers essais réussis. L'offensive n'est pas obligée de tenter une passe lorsque qu'elle gagne son premier essai lors des 2 premiers jeux de la série. Cette règle ne s'applique pas lorsque la série d'essais débute à l'intérieur de la ligne de 20 verges (« redzone », entrant ou sortant).
- Pénalité : PDR, 5 verges, essais continus ou option de décliner l'infraction.
- Quatrième essai : S'il n'y a pas eu de passe tentée dans les 3 premiers jeux et, que l'équipe tente de gagner le premier jeu, elle doit le faire par la passe.
- Passeur : La motion de la passe doit être faite au-dessus de son épaule. Le « shovel pass » n'est pas considéré comme un jeu de passe.
- Remarque : Il doit y avoir une passe avant, complétée ou non, pour considérer un jeu de passe. Ex. : Le « sack du quart » n'est pas considéré comme un jeu de passe.

SPÉCIFIQUES CADET

2.28 Ballon

L'équipe locale fourni des ballons Wilson F-3000 ou TDY ou Baden SE-FX500Y (grosseur intermédiaire) en cuir ou composite selon les conditions météo.

2.29 Durée de jeu

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

2.30 Nombre de joueurs

2.30.1 Le nombre de joueurs inscrit sur la feuille d'alignement est illimité.

2.30.2 Le nombre de joueurs habillés par joute est illimité avec un minimum de 24 joueurs.

SPÉCIFIQUES JUVÉNILE

2.31 Ballon

L'équipe locale fourni des ballons f-2000 ou Wilson CFL composite selon les conditions météo.

2.32 Durée de jeu

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

2.33 Nombre de joueurs

2.33.1 Le nombre de joueurs inscrit sur la feuille d'alignement est illimité.

2.33.2 Le nombre de joueurs habillés par joute est illimité avec un minimum de 24 joueurs.

FOOTBALL À 8 JOUEURS

GÉNÉRALE

2.34 Dimension du terrain

La dimension du terrain sera réduite à 41 verges de largeur. C'est-à-dire de la ligne de côté de terrain original jusqu'au trait de remise en jeu opposé. Des traits de remise en jeu devront être identifiés. Des plots seront déposés sur chacun des traits de remise en jeu et ce à toutes les 5 verges.

2.34.1 *Position du ballon*

Le ballon sera déposé au centre du terrain en tout temps sauf converti. Le centre du terrain étant 3.5 verges à l'extérieur du trait de remise en jeu.

2.35 Nombre de joueurs

2.35.1 Le nombre de joueurs inscrit sur la feuille d'alignement est illimité.

Sur la feuille d'alignement, il doit y apparaître : le nom du joueur, son numéro, sa position ainsi sa date de naissance.

2.35.2 Le nombre de joueurs habillés par joute est illimité avec un minimum de 16 joueurs.

Au moment où le ballon est mis en jeu, au moins 3 joueurs de l'équipe offensive doivent se trouver sur la ligne de mêlée. Ces 3 joueurs seront le centre, le premier joueur à sa gauche (garde de gauche) et le premier joueur à sa droite (garde de droite).

Un manquement à cette règle implique une pénalité de procédure illégale.

2.35.3 Au moment où le ballon est mis en jeu, il est nécessaire d'avoir un joueur portant un numéro de receveur de passe autorisé qui ferme la ligne de mêlée de chaque côté.

2.36 Unités spéciales

2.36.1 *Converti*

Le ballon sera placé au centre des poteaux sur toutes les tentatives de convertis de 1 point et au centre du terrain pour le converti de 2 points

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL

2.36.2 *Placement de 3 points*

Dans le cas d'un terrain non centré, le ballon pour un placement sera placé à environ 3 verges à l'intérieur du h-mark.

SPÉCIFIQUE BENJAMIN

2.37 Ballon

2.37.1 Le ballon de format junior en caoutchouc ou en cuir au gré de chaque unité offensive accepté par l'officiel de la partie

2.37.2 Chaque équipe utilise les (de 2 à 4 types), ballons de son choix, accepté par l'arbitre en chef, quelles que soient les conditions climatiques. Les ballons de parties doivent être déposés quinze minutes avant la partie sur la table des marqueurs. L'offensive rentre sur le jeu avec son ballon et doit sortir avec son ballon. Les bottés sont faits avec le ballon de l'équipe du botteur.

2.37.2.1 Toute équipe qui oublie de rentrer ou de sortir son ballon se voit appliquer une punition de cinq (5) verges pour avoir retardé la partie après un avertissement formel de l'arbitre.

2.37.2.2 L'équipe qui omet de déposer ses ballons sur la table des marqueurs se voit pénaliser de la façon suivante : 10 verges de pénalité sur le botté d'envol pour avoir retardé la partie ou de jouer avec les ballons de l'adversaire acceptés par les arbitres.

2.38 Unités spéciales

2.38.1 Botté d'envoi

Aucun botté d'envoi; le jeu débute à la ligne des 45 verges de l'équipe qui doit avoir la possession du ballon.

2.38.2 Dégagement

Le dégagement est remplacé par un déplacement du ballon de 25 verges; l'équipe en possession décide de tenter l'essai ou de demander un déplacement du ballon; ce déplacement ne doit pas amener le ballon à l'intérieur de la ligne de 10 verges de l'équipe adverse. Ainsi à proximité des buts adverses, il pourrait y avoir un déplacement inférieur à 25 verges. Si telle est le choix de l'équipe offensive, sans aucune obligation de tenter l'essai.

2.38.3 Converti

1 point : Converti à 3 joueurs, sans pression après un touché; exécution d'une durée de 5 secondes sans que le teneur quitte sa position. Botté à la ligne de mêlée (LDM) à 5 verges.

2 points : 8 joueurs de chaque côté, l'équipe à l'offensive doit tenter un touché.

Ligne de mêlée (LDM) à 10 verges

2.38.4 Placement

Les bottées de placement sont sans pression. Si le botté est manqué, le ballon sera repris à la ligne de mêlée initiale. La distance entre le centre et le teneur est de 5 verges. Si le botté est réussi par l'équipe A, le ballon sera repris par l'équipe B à sa ligne de 45

2.39 Entraîneurs

2.39.1 Nombre d'entraîneurs autorisés sur le terrain

Il est autorisé 2 entraîneurs maximum par équipe sur le terrain. Si un troisième entraîneur est sur le terrain, il reçoit un avertissement à la deuxième fois il y a une punition de 10 verges pour avoir retardé le match.

2.39.2 Rôle des entraîneurs sur le terrain

Les entraîneurs ont le « privilège » d'avoir accès aux joueurs sur le terrain pour accélérer le jeu et corriger si nécessaire. Ils doivent se situer à l'opposé de l'officiel (30 verges défensives et 15 verges offensives de la ligne de mêlée) et n'ont pas à émettre

de commentaire sur les appels des officiels. Ils ne peuvent plus parler lors de la cadence du Quart-arrière. Advenant le cas :

- 1^{ère} offense : Perte du privilège de l'entraîneur pour la série.
- 2^{ème} offense : 10 verges de pénalité et perte du privilège de l'entraîneur pour la série.
- 3^{ème} offense : 10 verges de pénalité et perte du privilège (offensif et défensif) de l'entraîneur pour la partie.
- 4^{ème} offense : 10 verges de pénalité et perte du privilège (offensif et défensif) de l'équipe pour la partie.

2.39.3 Il est à noter que l'officiel peut, selon la gravité des paroles de l'entraîneur, expulsé un entraîneur sans aucun avertissement.

2.40 Limitations défensives

2.40.1 *Appliqués par les entraîneurs (accord à l'amiable)*

Les entraîneurs disposent d'un mouchoir pour appeler les manquements à la réglementation 2.39.1.1 à 2.39.1.4 :

- 2.40.1.1 Aucun blitz n'est permis. De plus, aucune feinte de blitz n'est permise
- 2.40.1.2 Un maximum de 5 joueurs doit être présent dans la boîte défensive. La boîte défensive comprend l'addition des joueurs de lignes et des secondeurs.
- 2.40.1.3 Un maximum de 2 joueurs sur la ligne, statique avant et lors de la remise en jeu. Les derniers joueurs de la ligne défensive (secondeurs extérieurs en formation « 23 ») doivent être alignés, au maximum, avec l'épaule extérieure du dernier joueur offensif (bloqueur ou TE).
- 2.40.1.4 Les secondeurs intérieurs doivent être à un minimum de 5 verges de la ligne de mêlée à la remise en jeu (aucun mouvement vers l'avant).

2.40.2 *Appliqués par les entraîneurs (Accord à l'amiable)*

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL

Les entraîneurs disposent d'un mouchoir pour appeler les manquements à la réglementation 2.39.2.1 à 2.39.2.5 :

- 2.40.2.1 Le maraudeur (safety) est obligatoire pour toutes les équipes et doit être aligné à un minimum de 10 verges de la ligne de mêlée (aucun mouvement vers l'avant). Ce dernier ne fait pas partie de la boîte défensive. Du même coup, présence obligatoire de 3 demis-défensifs (maraudeur inclus).
- 2.40.2.2 Pression maximum à 2 joueurs. La pression doit venir des joueurs de la « ligne défensive ».
- 2.40.2.3 Aucune pression ne doit venir des secondeurs intérieurs, des demis-défensifs et du maraudeur.
- 2.40.2.4 Si une offensive utilise la présence d'un ailier rapproché (TE), cela peut signifier, au choix de l'équipe en défensive, l'ajout d'un 6ième joueur dans la boîte défensive. Ce 6ième joueur devient un seconneur et doit se placer à 5 verges de la ligne de mêlée à la remise en jeu.
- 2.40.2.5 Si la ligne des buts est à moindre distance que celle identifiée à l'article 2.40.1.5, les secondeurs et le maraudeur (safety) pourront s'aligner au minimum à la ligne des buts.

2.41 Limitations offensives

2.41.1 *Appliqués par les entraîneurs (Accord à l'amiable)*

Les entraîneurs disposent d'un mouchoir pour appeler les manquements à la réglementation 2.41.1.1 à 2.41.1.5 :

- 2.41.1.1 L'équipe peut préconiser l'attaque désirée, mais devra vivre avec les contraintes reliées avec l'utilisation des ailiers rapprochés (TE).
- 2.41.1.2 Un maximum de 6 joueurs, excluant le quart-arrière, peut être présent dans la boîte offensive. La boîte offensive comprend l'addition des joueurs de lignes, les porteurs de ballon et les ailiers rapprochés.

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL

- 2.41.1.3 L'équipe doit utiliser un maximum de deux porteurs de ballon. Par conséquent, les jeux aux sols sont limités aux porteurs de ballons, au quart- arrière ainsi qu'aux receveurs étant à l'extérieur des bloqueurs offensifs lors de la remise en jeu du ballon.
- 2.41.1.4 Aucune contrainte au niveau du nombre de « motions » des receveurs avant la remise en jeu.
- 2.41.1.5 Un maximum de 6 joueurs, excluant le quart-arrière, peut être présent dans la boîte offensive lorsque l'offensive est à 10 verges et moins de sa zone des buts. Il est également possible d'ajouter un troisième porteur de ballon.

2.42 Passé obligatoire

- Il doit y avoir une « passe avant » dans les 3 premiers jeux d'une série, sauf après l'avertissement des trois minutes à la fin de chaque demie. Cette règle est renouvelée à chacun des premiers essais réussis. L'offensive n'est pas obligée de tenter une passe lorsque qu'elle gagne son premier essai lors des 2 premiers jeux de la série. Cette règle ne s'applique pas lorsque la série d'essais débute à l'intérieur de la ligne de 20 verges (« redzone », entrant ou sortant).
- Pénalité : PDR, 5 verges, essais continus ou option de décliner l'infraction.
- Quatrième essai : S'il n'y a pas eu de passe tentée dans les 3 premiers jeux et, que l'équipe tente de gagner le premier jeu, elle doit le faire par la passe.
- Passeur : La motion de la passe doit être faite au-dessus de son épaule. Le « shovel pass » n'est pas considéré comme un jeu de passe.
- Remarque : Il doit y avoir une passe avant, complétée ou non, pour considérer un jeu de passe. Ex. : Le « sack du quart » n'est pas considéré comme un jeu de passe.

SPÉCIFIQUE BENJAMIN SANS PLAQUAGE

2.43 Règles de jeu supplémentaire pour le Football sans plaquage

2.43.1 Équipement

2.43.1.1 Chaque équipe doit avoir un drapeau en tissu mesurant 2 " X 14 " de la même couleur, différente de la couleur du chandail et porté à l'extérieur de la culotte.

2.43.1.2 La ceinture doit être portée par-dessus le chandail à la hauteur de la taille et comporter trois (3) drapeaux : un sur chaque hanche et un derrière.

2.43.1.3 Chaque joueur doit porter les trois (3) drapeaux qu'il soit en offensive ou défensive.

2.43.1.4 Un manquement aux règles 2.43.1.1 à 2.43.1.3 n'implique aucune sanction en verge de pénalité mais le joueur doit quitter pour au moins un jeu et revenir lorsqu'il sera conforme aux règles.

2.43.2 Le porteur de ballon

2.43.2.1 Sera considéré plaqué s'il perd sa ceinture ou un de ses drapeaux

2.43.2.2 Il lui est interdit de protéger son fanion. Le jeu sera sifflé mort comme si l'adversaire avait réussi à lui enlever son foulard et ce, sans aucune infraction.

2.43.2.3 Il lui est interdit de charger un opposant. Pénalité de 15 verges pour rudesse

2.43.3 Utilisation des drapeaux

2.43.3.1 Lorsqu'un joueur réussit à saisir un drapeau au porteur de ballon, il doit s'arrêter immédiatement et lever le drapeau à bout de bras.

2.43.3.2 S'il saisit le drapeau d'un autre joueur ou fait un geste pour tromper les officiels, il sera pénalisé d'une conduite anti-sportive appliquée au point du ballon mort ou au point du ballon tenu si le jeu a été sifflé.

2.43.3.3 Le joueur qui retire un drapeau doit le redonner à l'officiel. Le joueur qui s'est fait retirer le drapeau doit aller le récupérer auprès de l'officiel.

2.43.4 Bloc et contact physique

2.43.4.1 Aucun plaquage n'est permis. Pénalité de 15 verges pour rudesse.

2.43.4.2 Un joueur, dans une tentative évidente de retirer un drapeau au porteur de ballon, pourra entrer légèrement en contact avec le porteur, dans la seule région de la taille. Tout autre contact sera pénalisé de 15 verges comme une rudesse.

2.43.4.3 Seuls les blocs avec mains seront tolérés, autant pour les joueurs de ligne que pour les autres joueurs à terrain ouvert, pour protéger le porteur de ballon. Une poussée violente (charge) sera pénalisée de 15 verges comme une rudesse. La poussée hors-limite du terrain est autorisée.

2.43.5 Passe obligatoire

- Il doit y avoir une « passe avant » dans les 3 premiers jeux d'une série, sauf après l'avertissement des trois minutes à la fin de chaque demie. Cette règle est renouvelée à chacun des premiers essais réussis. L'offensive n'est pas obligée de tenter une passe lorsque qu'elle gagne son premier essai lors des 2 premiers jeux de la série. Cette règle ne s'applique pas lorsque la série d'essais débute à l'intérieur de la ligne de 20 verges (« redzone », entrant ou sortant).
- Pénalité : PDR, 5 verges, essais continus ou option de décliner l'infraction.
- Quatrième essai : S'il n'y a pas eu de passe tentée dans les 3 premiers jeux et, que l'équipe tente de gagner le premier jeu, elle doit le faire par la passe.
- Passeur : La motion de la passe doit être faite au-dessus de son épaule. Le « shovel pass » n'est pas considéré comme un jeu de passe.
- Remarque : Il doit y avoir une passe avant, complétée ou non, pour considérer un jeu de passe. Ex. : Le « sack du quart » n'est pas considéré comme un jeu de passe.

2.44 Nombre de joueurs

Le nombre de joueurs habillés par joute est illimité avec un minimum de 12 joueurs. Si une équipe ne peut habiller 12 joueurs au début de la partie, la joute a lieu et l'équipe fautive perd

par défaut. Au moment où le ballon est mis en jeu, au moins 3 joueurs de l'équipe offensive doivent se trouver sur la ligne de mêlée. Ces 3 joueurs seront le centre, le premier joueur à sa gauche (garde de gauche) et le premier joueur à sa droite (garde de droite). Un manquement à cette règle implique une pénalité de procédure illégale. Au moment où le ballon est mis en jeu, il est nécessaire d'avoir un joueur portant un numéro de receveur de passe autorisé qui ferme la ligne de mêlée de chaque côté.

SPÉCIFIQUE CADET

2.45 Ballon

L'équipe locale fournira des ballons Wilson F-3000 ou TDY ou Baden SE-FX500Y (gros diamètre intermédiaire) en cuir ou composite selon les conditions météo.

2.46 Durée de jeu

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

SPÉCIFIQUE JUVÉNILE

2.47 Ballon

L'équipe locale fournira des ballons f-2000 ou Wilson CFL composite selon les conditions météo.

2.48 Durée de jeu

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

ARTICLE 3 Récompenses

3.1 Benjamin, Cadet & Juvénile

- Une bannière de champion de la saison
- Une bannière de champion des séries
- Une bannière d'éthique sportive sera remise à l'équipe méritoire
- Médailles or et argent aux finalistes

FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE

ARTICLE 4 Calendrier

4.1 Confection du calendrier

La confection du calendrier sera réalisée par le commissaire et deux représentants des écoles participantes en football. Ces deux représentants seront désignés par la commission sectorielle secondaire au mois de janvier.

4.2 Confirmation des horaires

La réunion de planification servira à confirmer les horaires. Les changements mineurs (changement d'heure, d'endroit ou de jour sans incidence sur le reste des autres matchs) seront les seuls changements autorisés sur place. Au sortir de la réunion, l'horaire du calendrier sera donc officiel et tout changement demandé par la suite seront sanctionnés.

ARTICLE 5 Format

5.1 DIVISION 2

À noter que les sections seront réalisées de la façon suivante :

- Le classement sera prédéterminé par l'évaluation des équipes
- Les équipes seront placées en serpent :



**CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL**

2 sections	
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	

4 sections			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

Nombre d'équipes	Canevas	Nombre de matchs
4	Une section, Home and home	6
5	Une section, un match contre chaque équipe + deux matchs aléatoires	6
6	Deux sections, home and home dans la section + un match contre les équipes de l'autre section	7
7	Une section, un match contre chaque équipe	6
8	Une section, un match contre chaque équipe	7
9	Une section, un match contre chaque équipe sauf deux équipes	6
10	Une section, un match contre chaque équipe sauf une équipe	8
11	Deux sections <ul style="list-style-type: none">○ Section 1 : 5 équipes, un match contre chaque équipe + 2 matchs aléatoires○ Section 2 : 6 équipes, un match contre chaque équipe + 2 matchs aléatoires	Section 1 = 6 (4+2) Section 2 = 7 (5+2)
12	4 sections (2 conférences), home and home dans la section + un match contre les équipes d'une autre section	7
13	Deux sections <ul style="list-style-type: none">○ Section 1 : 6 équipes, un match contre chaque équipe + 1 matchs aléatoires○ Section 2 : 7 équipes, un match contre chaque équipe	Section 1 = 6 (5+1) Section 2 = 6
14	Deux sections, un match contre chaque équipe dans sa section	6
15	Deux sections	

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST FOOTBALL

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Section 1 : 7 équipes, un match contre chaque équipe ○ Section 2 : 8 équipes, un match contre chaque équipe 	Section 1 = 6 Section 2 = 7
--	--	------------------------------------

5.2 DIVISION 2-b

À noter que les sections seront réalisées de la façon suivante :

- Le classement sera prédéterminé par l'évaluation des équipes
- Les équipes seront placées en serpent

2 sections	
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	

4 sections			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

Nombre d'équipes	Canevas	Nombre de matchs
4	Une section, Home and home	6
5	Une section, un match contre chaque équipe + deux matchs aléatoires	6
6	Deux sections, home and home dans la section + un match contre les équipes de l'autre section	7
7	Une section, un match contre chaque équipe	6
8	Une section, un match contre chaque équipe	7
9	Une section, un match contre chaque équipe sauf deux équipes	6
10	Une section, un match contre chaque équipe sauf une	8
11	Deux sections <ul style="list-style-type: none"> ○ Section 1 : 5 équipes, un match contre chaque équipe + 2 matchs aléatoires ○ Section 2 : 6 équipes, un match contre chaque équipe + 2 matchs aléatoires 	Section 1 = 6 (4+2) Section 2 = 7

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST FOOTBALL

		(5+2)
12	4 sections, home and home dans la section + un match contre les équipes d'une autre section	7
13	Deux sections <ul style="list-style-type: none"> ○ Section 1 : 6 équipes, un match contre chaque équipe + 2 matchs aléatoires ○ Section 2 : 7 équipes, un match contre chaque équipe 	Section 1 = 6 (5+1) Section 2 = 6
14	Deux sections, un match contre chaque équipe dans sa section	6
15	Deux sections <ul style="list-style-type: none"> ○ Section 1 : 7 équipes, un match contre chaque équipe ○ Section 2 : 8 équipes, un match contre chaque équipe 	Section 1 = 6 Section 2 = 7

5.3 DIVISION 3

À noter que les sections seront réalisées de la façon suivante :

- Le classement sera prédéterminé par le classement de l'année précédente, les nouvelles équipes seront placées au bas du classement au hasard
- Les équipes seront placées en serpent

2 sections	
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	

4 sections			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

Nombre d'équipes	Canevas	Nombre de matchs
4	Une section, Home and home	6
5	Une section, un match contre chaque équipe	4
6	Une section, un match contre chaque équipe	5
7	Une section, un match contre chaque équipe	6
8	Une section, un match contre chaque équipe	7



**CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL**

9	Une section, un match contre chaque équipe sauf deux équipes	6
10	Deux sections, un match contre chaque équipe de sa section + un match aléatoire contre l'autre section	5
11	Deux sections <ul style="list-style-type: none">○ Section 1 : 5 équipes, un match contre chaque équipe○ Section 2 : 6 équipes, un match contre chaque équipe	Section 1 = 4 Section 2 = 5
12	Deux sections <ul style="list-style-type: none">○ Section 1 : un match contre chaque équipe○ Section 2 : un match contre chaque équipe	5
13	Deux sections <ul style="list-style-type: none">○ Section 1 : 6 équipes, un match contre chaque équipe + 1 match aléatoire○ Section 2 : 7 équipes, un match contre chaque équipe	Section 1 = 6 (5+1) Section 2 = 6
14	Deux sections, un match contre chaque équipe dans sa section	6
15	Deux sections <ul style="list-style-type: none">○ Section 1 : 7 équipes, un match contre chaque équipe○ Section 2 : 8 équipes, un match contre chaque équipe	Section 1 = 6 Section 2 = 7

ARTICLE 6 Classement

6.1 Points au classement

Sports	Nombre de points			
	Victoire	Défaite	Nulle	Éthique sportive
Football	3	0	1 (en benjamin)	2

6.2 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 :

- a. 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.
- b. Le moins de points contre dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées.
- c. Le moins de points contre dans tous les matchs disputés durant la saison.
- d. Les points contre déduits des points pour dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées
- e. Les points pour divisés par les points contre dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées.
- f. Les points contre déduits des points pour dans tous les matchs disputés durant la saison
- g. Les points pour divisés par les points contre dans tous les matchs disputés durant la saison.

FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

ARTICLE 7 Format des séries éliminatoires

7.1 DIVISION 2

Nombre d'équipes	Canevas
4	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none"> ○ 4 vs 1 ○ 3 vs 2 Finale



**CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL**

5	Finale
6	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ 2^e section B vs 1^{er} section A○ 2^e section A vs 1^{er} section B Finale
7	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ G1 vs 2○ G2 vs 1 Finale
8	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ G1 vs 2○ G2 vs 1 Finale
9	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ G1 vs 2○ G2 vs 1 Finale
10	Finale
11	Finale
12	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ 1^{er} section A vs 1^{er} section B○ 1^{er} section C vs 1^{er} section D Finale
13	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ G3 vs G1○ G2 vs G4 Finale
14	Quart de finales : <ul style="list-style-type: none">○ (1) 3^e section B vs 2^e section A○ (2) 3^e section A vs 2^e section B Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ G1 vs 1^{er} section B○ G2 vs 1^{er} section A Finale
15	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ G3 vs G1○ G2 vs G4



**CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL**

	Finale
--	--------

7.2 DIVISION 2-b

Nombre d'équipes	Canevas
4	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ 4 vs 1○ 3 vs 2 Finale
5	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ 4 vs 1○ 3 vs 2 Finale
6	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ 2^e section B vs 1^{er} section A○ 2^e section A vs 1^{er} section B Finale
7	Quart de finales : <ul style="list-style-type: none">○ (1) 6 vs 3○ (2) 5 vs 4 Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ G1 vs 2○ G2 vs 1 Finale
8	Quart de finales : <ul style="list-style-type: none">○ (1) 6 vs 3○ (2) 5 vs 4 Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ G1 vs 2○ G2 vs 1 Finale
9	Quart de finales : <ul style="list-style-type: none">○ (1) 6 vs 3○ (2) 5 vs 4 Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ G1 vs 2○ G2 vs 1 Finale
10	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ 4 vs 1○ 3 vs 2 Finale



**CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL**

11	<p>Demi-finales :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2^e section B vs 1^{er} section A ○ 2^e section A vs 1^{er} section B <p>Finale</p>
12	<p>Quart de Finale; à noter que les sections qui se rencontrent en demi-finale n'ont pas joué une contre l'autre au courant de la saison) :</p> <p>1/4 Finale 1/2 Finale Finale</p>
13	<p>Quart de finales :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ (1) 4^e section B vs 1^{er} section A ○ (2) 3^e section B vs 2^e section A ○ (3) 3^e section A vs 2^e section B ○ (4) 4^e section A vs 1^{er} section B <p>Demi-finales :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ G3 vs G1 ○ G2 vs G4 <p>Finale</p>
14	<p>Quart de finales :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ (1) 3^e section B vs 2^e section A ○ (2) 3^e section A vs 2^e section B <p>Demi-finales :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ G1 vs 1^{er} section B ○ G2 vs 1^{er} section A



**CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL**

	Finale
15	Quart de finales : <ul style="list-style-type: none">○ (1) 4^e section B vs 1^{er} section A○ (2) 3^e section B vs 2^e section A○ (3) 3^e section A vs 2^e section B○ (4) 4^e section A vs 1^{er} section B Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ G3 vs G1○ G2 vs G4 Finale

7.3 DIVISION 3

Nombre d'équipes	Canevas
4	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ 4 vs 1○ 3 vs 2 Finale
5	Quart de finale : <ul style="list-style-type: none">○ (1) 5 vs 4 Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ G1 vs 1○ 3 vs 2 Finale
6	Quart de finales : <ul style="list-style-type: none">○ 6 vs 3○ 5 vs 4 Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ G1 vs 2○ G2 vs 1 Finale
7	Finale
8	Finale
9	Finale
10	Quart de finales : <ul style="list-style-type: none">○ 8 vs 1○ 7 vs 2○ 6 vs 3○ 5 vs 4 Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ G4 vs G1○ G3 vs G2



**CANTONS-DE-L'EST
FOOTBALL**

	Finale
11	Quart de finales : <ul style="list-style-type: none">○ (1) 4^e section B vs 1^{er} section A○ (2) 3^e section B vs 2^e section A○ (3) 3^e section A vs 2^e section B○ (4) 4^e section A vs 1^{er} section B Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ G3 vs G1○ G2 vs G4 Finale
12	Quart de finales : <ul style="list-style-type: none">○ (1) 4^e section B vs 1^{er} section A○ (2) 3^e section B vs 2^e section A○ (3) 3^e section A vs 2^e section B○ (4) 4^e section A vs 1^{er} section B Demi-finales : <ul style="list-style-type: none">○ G3 vs G1○ G2 vs G4 Finale
13	Finale
14	Finale
15	Finale

ÉTHIQUE SPORTIVE

ARTICLE 8 Point au classement

Le pointage actuel de la feuille d'éthique rempli par les officiels est sur 20 points. Voici la grille de gradation pour les points d'éthique ajouté au classement officiel.

Points éthique retiré par les officiels		0 à 2	3 à 5	6 à 20
Points éthique ajouté au classement		+2	+1	0

Évènement majeur qui entraîne directement la perte d'un (1) point d'éthique ajouté au classement :

- Rudesse excessive d'un joueur

- 5 rudesses cumulées
- Conduite antisportive de l'entraîneur
- 2^{ième} conduite antisportive du joueur
- Expulsion (joueur et entraîneur)

ARTICLE 9 Processus d'attribution des récompenses

9.1 Bris d'égalité

- 9.1.1 Pour fin de bris d'égalité en points d'éthique sportive, le commissaire donnera un point fictif pour chaque feuille de partie remis selon la procédure dans les directives administratives Article 4. L'équipe qui a le plus de points fictifs, emporte la récompense.
- 9.1.2 Si l'égalité persiste après l'application du règlement spécifique 9.1.1, toutes les organisations seront appelées à voter par courriel quelques jours avant la réunion d'évaluation. Une école ne peut pas voter pour elle-même.