

ANNEXE 1- Règlement spécifique de la ligue benjamine à 9 joueurs

Article 1 Largeur du terrain (Nouveau)

- Minimum 40 verges
- Maximum 45 verges
- Il est important de délimiter le terrain avec des cônes plats.

Article 2 Limite de poids (Nouveau)

Tous les joueurs sont soumis à la limite de poids.

2.1 Permission pour joueur cadet de faible poids

Les joueurs nés entre le **1er octobre 2005 au 30 septembre 2006** ne doivent pas excéder **110 livres**.

2.2 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 autres identifications visuelles claires (casque de couleur différente, collant, etc.) Les joueurs de lignes doivent être identifiés par des numéros de 50 à 79.

2.3 Pesée

Une pesée en début de saison sera effectuée par les représentants du RSEQ Montérégie. Un joueur doit avoir été pesé à **110lb et moins** (joueur d'âge cadet) ou 149 lb 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.

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.

2.4 Limite des joueurs de 150 livres

- Maximum de **3** joueurs offensifs de plus de 150 livres
- Maximum de **3** joueurs défensifs de plus de 150 livres

Article 3 Unités spéciales

3.1. Points

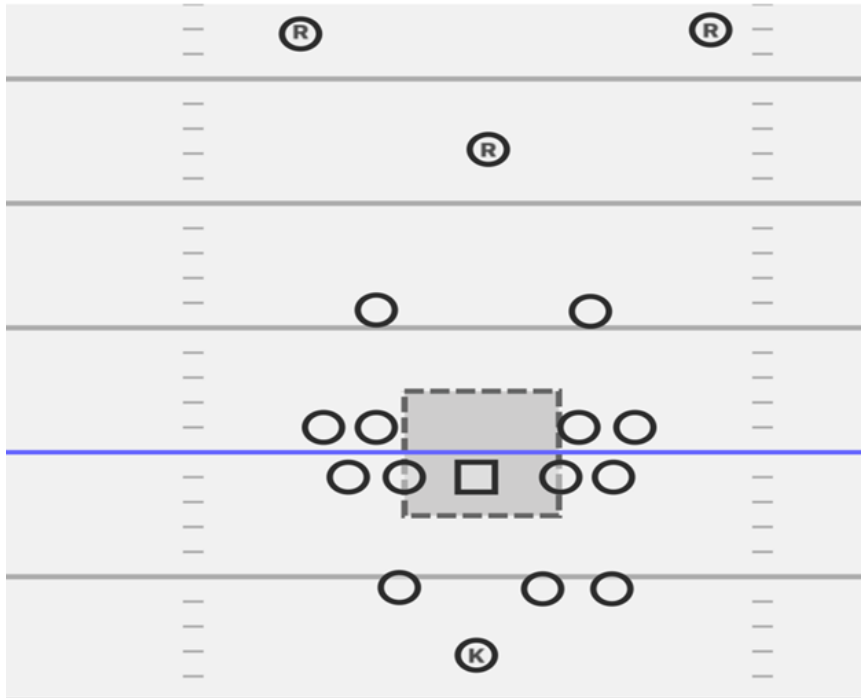
- Un converti botté vaut 2 points
- Un converti avec jeu régulier vaut 1 point

3.2. 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.

3.3. Botté de dégagement (Nouveau)

Lorsqu'une équipe décide de faire un botté de dégagement, elle doit avertir l'adversaire et les officiels. Voici la formation acceptée pour le botté de dégagement et pour le retour du botté de dégagement :



Le botté doit s'exécuter selon la procédure suivante :

1. Le botté de dégagement est un jeu chronométré selon les règles, s'il y a lieu l'arbitre va repartir le temps lorsque l'équipe de botté sera prête à s'exécuter.
2. Avant la mise en jeu, le botteur doit se positionner à une distance minimale de 10 verges.
3. Longue remise effectuée dans les mains du botteur.
4. Le botteur ne peut pas effectuer son botté à moins de 5 verges du point de mise en jeu.
5. Irrégularité : S'il y a irrégularité, l'équipe doit reprendre le botté avec 5 verges de pénalité. En aucun temps l'équipe ne peut perdre le ballon à l'endroit de la mêlée.
6. L'adversaire reprend le ballon où celui-ci arrête de rouler ou à l'endroit où le retourneur l'arrête.
7. Si le retourneur attrape le ballon dans les airs, le ballon sera avancé de 5 verges.
8. Dans toutes situations où le ballon se rend derrière la ligne de 10 verges, même s'il sort du terrain, il doit minimalement être positionné à la ligne de 10 verges. Si attrapé par le retourneur à l'intérieur de la ligne de 10 verges ou dans la zone de but, il sera placé à la ligne de 15 verges.
9. Aucun jeu truqué n'est permis lors de la séquence de dégagement.

Le jeu est mort lorsque :

- Le joueur défensif attrape le ballon (aucun retour);
- Le ballon s'est immobilisé après le botté;
- Le ballon rebondit en direction de l'équipe qui vient de dégager (mauvais bond du ballon ou après un contact avec le joueur défensif);
- Le ballon sort du terrain.

Lorsque le ballon est mort dans la zone de but, 1 point est donné à l'équipe adverse. Le jeu recommence au premier essai aux 35 verges.

3.4. Touché de sureté

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

3.5. Botté de placement et de converti (*aucune défensive autorisée sur le terrain*)

Lorsqu'une équipe décide de faire un botté de placement ou de converti, elle doit avertir l'adversaire. Tous les joueurs offensifs et défensifs doivent quitter le terrain pour faire place à l'équipe de botté (Centre, teneur & botteur). Aucun retourneur

Pour que le botté soit bon, voici les conditions d'exécution :

1. Longue remise effectuée dans les mains du teneur (le ballon ne doit pas toucher au sol).
2. Le ballon tenu doit être à une distance minimale de 7 verges de la ligne de mêlée.
3. Le botté doit passer entre les poteaux.

Choix de converti :

1. Jeu offensif normal. Ballon placé à la ligne de 10 verges. Réussi = 1 point.
2. Botté de conversion. Ballon placé à la ligne de 10 verges. Réussi = 2 points.

Botté de placement :

- Dans le cas d'un botté de placement manqué **et que le ballon meurt sur le terrain (aucun point)**, le ballon est repris par l'adversaire **au point de dernière remise**.
- Dans le cas d'un botté de placement manqué et que le ballon meurt dans la zone des buts, un simple sera appelé. **Le ballon est repris par l'adversaire pour un premier essai à sa ligne de 35 verges ou au point de dernière remise si le point de dernière remise se trouvait au-delà de la ligne de 35 verges.**
- Dans le cas d'un botté de placement réussi, **3 points** est accordé à l'équipe qui marque. Le ballon jeu recommence au premier essai aux 35 verges.

Article 4 Autres règlements

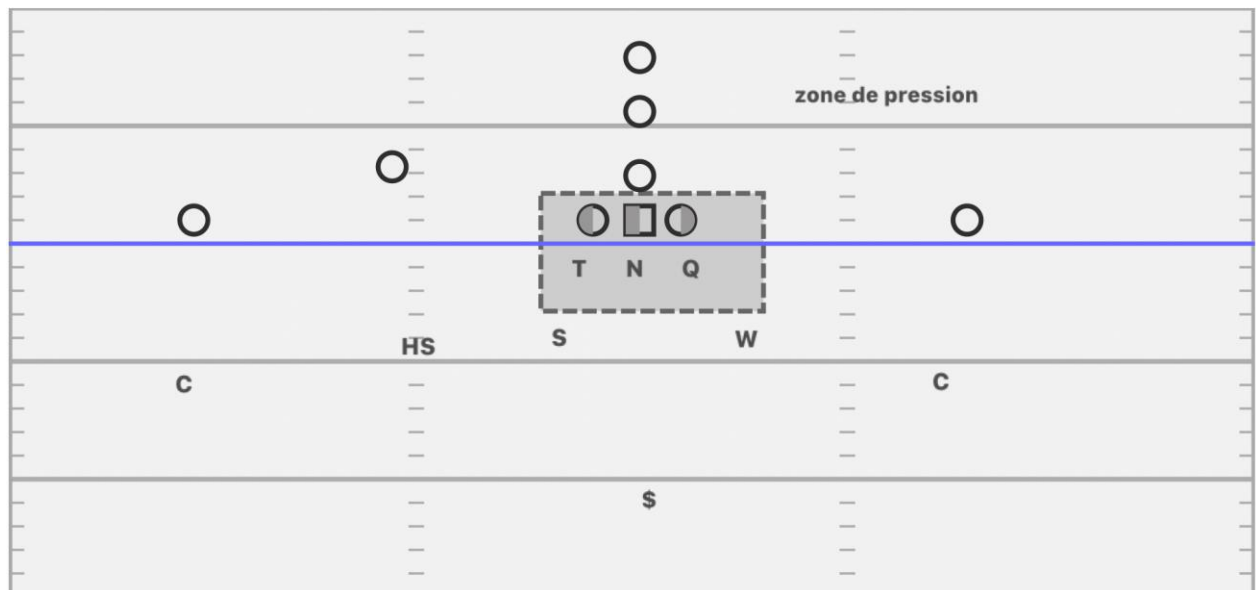
4.1 Défensive (Nouveau)

La boîte défensive comprend 5 joueurs maximum alignés en technique 5 s'il y a un TE.

ALIGNEMENTS EN DÉFENSIVE

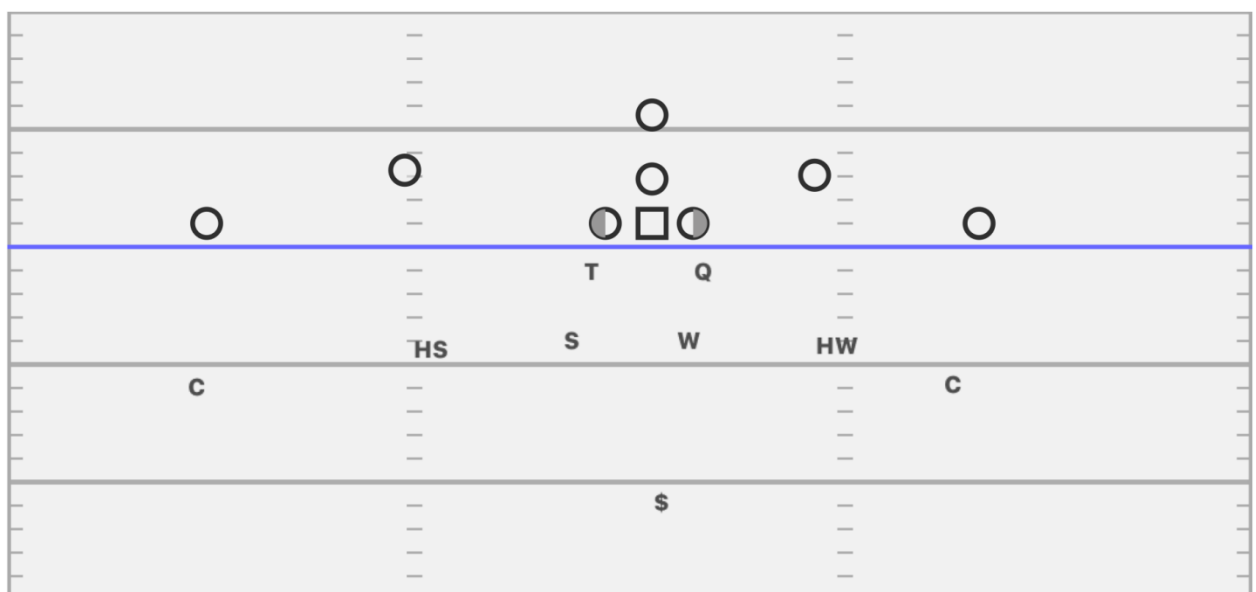
← Back

32 BASE



← Back

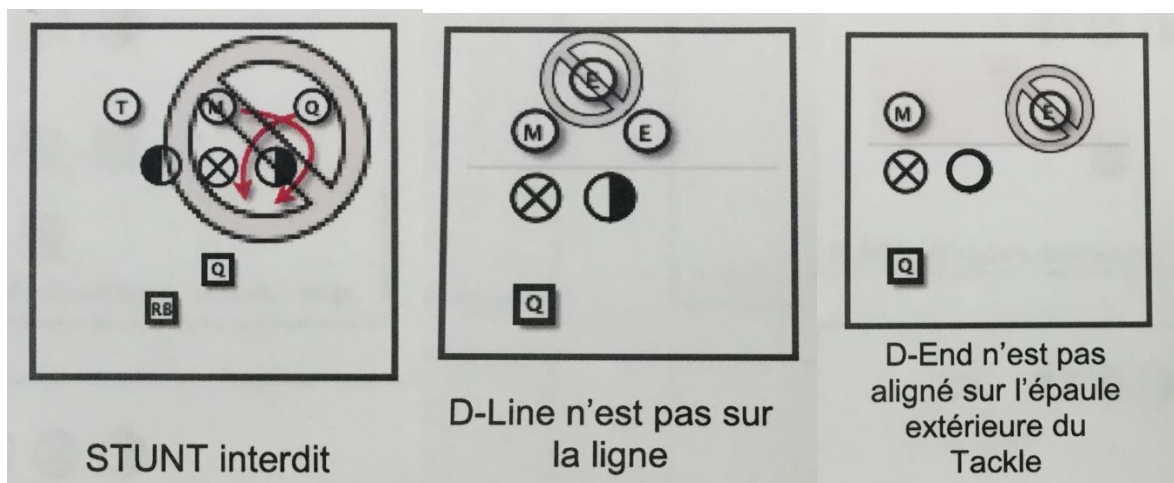
2-2 BASE



4.1.1 Pénétration défensive

- En défensive, un maximum de 3 joueurs (en trois points d'appui) est autorisé à pénétrer dans la zone offensive.
- Les 3 joueurs sur la ligne défensive doivent s'aligner sur l'épaule extérieure du dernier joueur adverse sur la ligne (garde et ailier rapprochés inclus).
- Les secondeurs doivent partir à 5 verges de la ligne de mêlée. La progression avant par les secondeurs est permise dès la mise en jeu du ballon. En situation de passe, les secondeurs ne peuvent pas pénétrer la zone offensive.
- **Le demi défensif se place à 5 verges de la ligne de mêlée. La progression avant (homme à homme) par le demi défensif est permise dès la mise en jeu du ballon.**
- Une punition de procédure illégale sera donnée si le non-respect des règles.

ALIGNEMENTS ILLÉGAUX EN DÉFENSIVE



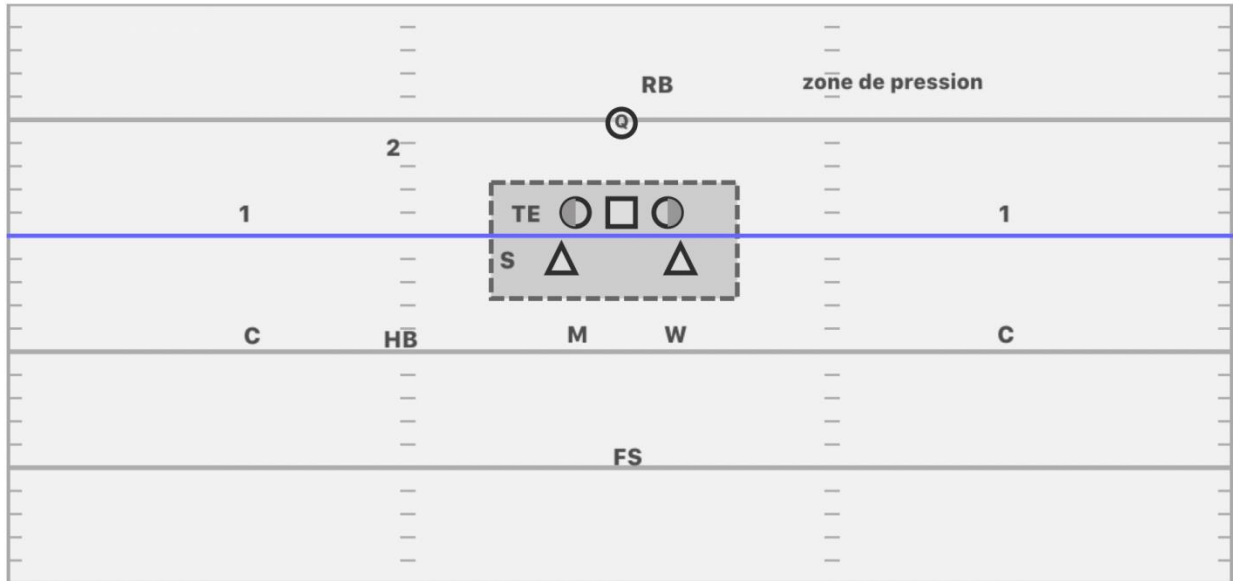
4.2 Offensive (Nouveau)

La boîte offensive comprend un maximum de 6 joueurs, dont l'addition des joueurs de ligne offensive, du quart-arrière, des porteurs de ballon (maximum 2) et de l'ailier rapproché. Il est obligatoire que le porteur de ballon soit situé entre les deux **gardes**.

ALIGNEMENTS EN OFFENSIVE

< Back

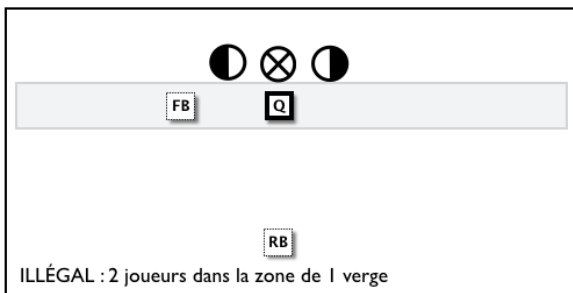
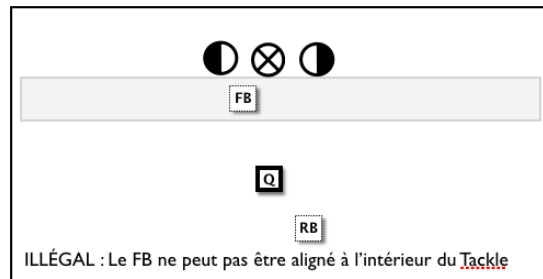
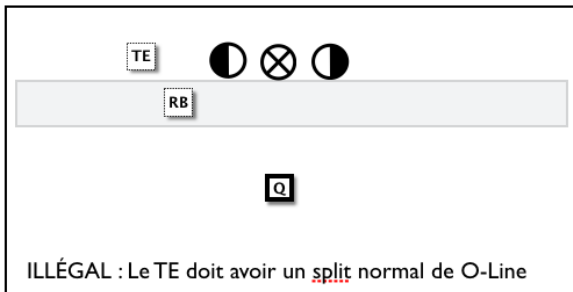
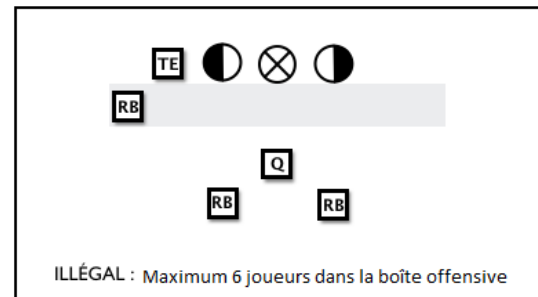
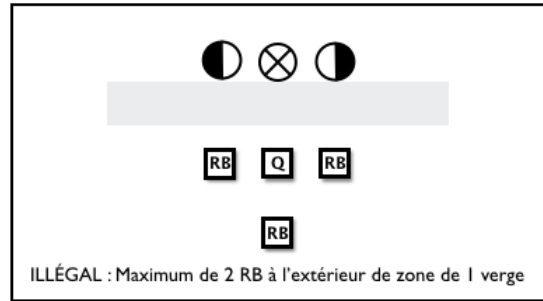
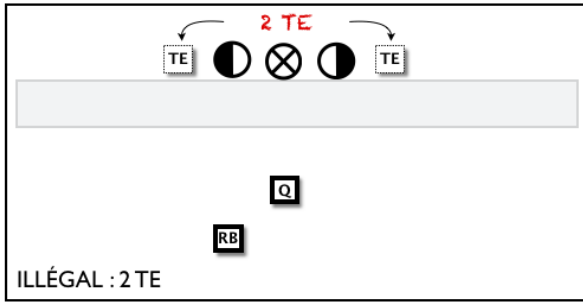
23



Boîte offensive



Formations illégales en offensive



4.2.1 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). (Règlement Football Canada)

4.2.2 Condition 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. (Règlement Football Canada). Le règlement de la passe obligatoire ne s'applique pas dans un RED zone de 15 verges.

4.3 Double emploi

Le double emploi est permis.