

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



**LIGUE PROVINCIALE SCOLAIRE DE FOOTBALL
CADET ET JUVÉNILE
DIVISION 2**

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

Saison 2022-2023

Adoptés en CSS de février 2022

TABLE DES MATIÈRES

ART. 1	RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS _____	2
ART. 2	IDENTIFICATION DES CATÉGORIES _____	2
ART. 3	ADMISSIBILITÉ _____	2
ART. 4	RÉUSSITE SCOLAIRE _____	3
ART. 5	TRANSFERT D'ÉTABLISSEMENT _____	3
ART. 6	NOMBRE D'ÉLÈVES-ATHLÈTES _____	4
ART. 7	FORMULE DE RENCONTRES _____	4
ART. 8	DEVOIRS DE L'ÉQUIPE HÔTESSE _____	5
ART. 9	FILM OU VIDÉO _____	6
ART. 10	STATISTIQUES _____	8
ART. 11	BALLONS RECONNUS _____	9
ART. 12	OFFICIELS MINEURS _____	9
ART. 13	RÉCOMPENSES _____	9
ART. 14	CAMP D'ENTRAÎNEMENT _____	10
ART. 15	RÈGLES PARTICULIÈRES _____	10

**LIGUE PROVINCIALE SCOLAIRE
FOOTBALL CADET ET JUVÉNILE DIVISION 2 – 2022-2023**

ART. 1 RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS

- 1.1 Les règlements officiels en vigueur sont ceux de Football Québec.
- 1.2 Toutefois, les présents règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.
- 1.3 Les règlements du secteur scolaire du RSEQ doivent être respectés.

ART. 2 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

2.1

Catégorie	Date de naissance pour la saison 2022 – 2023
Cadet	Du 1^{er} octobre 2007 au 30 septembre 2010
Juvenile	Du 1^{er} octobre 2004 au 30 septembre 2007

À titre de référence :

J4 : élève-athlète né entre 1^{er} octobre 2006 au 30 septembre 2007

J5 : élève-athlète né entre 1^{er} octobre 2005 au 30 septembre 2006

J6 : élève-athlète né entre 1^{er} octobre 2004 au 30 septembre 2005

2.2

Surclassement

Le simple surclassement pourra faire l'objet d'une demande de dérogation auprès de Football Québec. Les demandes de dérogation concernant le surclassement devront respecter les critères établis par Football Québec et être soumises dans les délais prévus par Football Québec.

Une équipe pourra aligner un maximum de 3 élèves-athlètes ayant obtenu une dérogation pour le surclassement.

ART. 3 ADMISSIBILITÉ

3.1

Inscription des élèves-athlètes

Tout élève-athlète doit être inscrit dans S1 avant la partie du joueur concerné.

3.2

Tout élève-athlète inscrit à la ligue le jeudi avant la 7^e partie est admissible aux éliminatoires. Si un élève-athlète est inscrit après cette date, il peut jouer les parties, mais il sera inadmissible aux éliminatoires.

3.3

Tout contrat, que ce soit dans le réseau scolaire ou le réseau civil, signé le 1^{er} août ou postérieurement à cette date, doit être respecté.

Conséquemment, tout élève-athlète ayant signé un contrat du réseau civil (collégial, junior, midget, bantam, pee-wee, etc.) ne pourra évoluer dans les ligues provinciales scolaires de division 2 pour l'année en cours.

Cette règle ne s'applique pas aux élèves-athlètes du niveau primaire et benjamin 1^{re} année.

3.4 Admissibilité particulière

Le comité de direction de la ligue pourra étudier les cas particuliers d'admissibilité qui seront soumis par écrit au commissaire au plus tard deux semaines avant le début de la saison régulière.

3.4.1 L'élève-athlète J6 désirant évoluer dans l'équipe de football de son école, doit prouver à l'aide de son bulletin, qu'il a fréquenté cette même école durant l'ensemble de l'année scolaire précédente, soit de septembre à juin inclusivement. Il devra répondre à la règle 3.4.

3.4.2 Le nombre d'élèves-athlètes J6 est illimité dans S1.

3.4.3 Le nombre d'élèves-athlètes J6 inscrit sur l'alignement de l'équipe est limité à 6 pour chacune des parties. Toutefois, un maximum de 4 élèves-athlètes J6 est permis sur le terrain en même temps.

Le non-respect de cet article entraînera la perte de la partie par forfait.

ART. 4 RÉUSSITE SCOLAIRE

Un élève-athlète en cheminement d'obtenir son diplôme ne peut revenir avec l'équipe de football la saison suivante.

ART. 5 TRANSFERT D'ÉTABLISSEMENT

PRÉAMBULE

Les établissements d'enseignements membres de la Ligue doivent chercher à développer leurs propres programmes de football à partir d'une souche d'élèves-athlètes évoluant dans leurs propres réseaux scolaires. Le développement doit pouvoir commencer dès la première année du secondaire. L'établissement d'enseignement doit intervenir directement dans son milieu pour créer une structure de développement verticale stable (benjamin, cadet, juvénile). Cette structure doit être le principal moyen à privilégier pour assurer la continuité et le développement des équipes.

La règle sur les transferts vise à inciter les équipes à développer les élèves-athlètes de leur école pour créer un sentiment d'appartenance et par conséquent à restreindre le recrutement et le mouvement d'élèves-athlètes provenant d'autres établissements scolaires.

5.1 Définition

5.1.1 Est considéré comme TRANSFERT D'ÉTABLISSEMENT, tout élève-athlète J4 et J5 se joignant à une équipe d'un établissement d'enseignement scolaire membre de la ligue et n'ayant pas fréquenté cet établissement durant toute l'année précédente soit de septembre à juin inclusivement.

5.1.2 L'élève-athlète J6 n'est pas admissible à la règle du TRANSFERT D'ÉTABLISSEMENT.

5.2 Limite

Chaque équipe pourra inscrire un maximum de cinq (5) élèves-athlètes considérés comme TRANSFERT D'ÉTABLISSEMENT en vertu du présent règlement. Afin de maintenir les principes fondamentaux du RSEQ, le nombre d'élèves-athlètes assujettis à la règle de transfert d'établissement sera limité à deux (2) élèves-athlètes J5 qui proviennent d'un autre établissement d'enseignement scolaire.

Le nombre de transferts d'établissement non utilisés lors d'une saison n'est pas transférable d'une année à l'autre.

Lorsqu'un élève-athlète considéré comme transfert d'établissement est inscrit sur le formulaire d'inscription d'une équipe, il sera considéré comme transfert pour toute la durée de la saison et ne pourra être remplacé.

Il n'y a aucune limite de transfert dans la catégorie cadet.

ART. 6 NOMBRE D'ÉLÈVES-ATHLÈTES

6.1 Habillés par partie : minimum 24
(À domicile et à l'extérieur) aucun maximum

6.2 Si le minimum d'élèves-athlètes par partie n'est pas respecté, l'équipe fautive perdra automatiquement la partie par forfait au compte de 6-0.

L'équipe qui déclare forfait perdra l'avantage du terrain pour les séries éliminatoires de la saison en cours.

ART. 7 FORMULE DE RENCONTRES

7.1 Saison régulière

Un tirage au sort sera fait afin d'établir le numéro de l'équipe dans le calendrier de la saison, en prenant soin de répartir les parties à domicile et à l'étranger dans le calendrier de chaque équipe. La formule de compétition sera basée sur une simple rotation avec une équipe exemptée par semaine sur 8 semaines et 3 équipes exemptées lors de la première semaine, pour un total de 8 parties pour chaque équipe sur un total de 9 semaines. Ce processus sera effectif pour deux années et

pourrait être sujet à changement selon le nombre d'équipes inscrites. Le processus sera inversé à l'an 2.

7.2 Éliminatoires

Quart de finale

Partie # 1	8 ^e position	Vs	1 ^e position
Partie # 2	7 ^e position	Vs	2 ^e position
Partie # 3	6 ^e position	Vs	3 ^e position
Partie # 4	5 ^e position	Vs	4 ^e position

Demi-finale

Partie # 4	Gagnant # 4	Vs	Gagnant # 2
Partie # 5	Gagnant # 3	Vs	Gagnant # 1

Finale

Partie # 6	Gagnant # 4	Vs	Gagnant # 5
------------	-------------	----	-------------

7.3 Points au classement

Victoire = 2 points;
Défaite = 0 point;
Partie « nulle » = 1 point.

7.4 Bris d'égalité

1. Une équipe ayant perdu une partie par forfait pendant la saison est automatiquement classée en deuxième;
2. Fiche victoires-défaites des parties impliquant les équipes à égalité;
3. L'équipe qui a le plus grand (haut) quotient entre les points pour et les points contre dans les parties impliquant les équipes en cause;
4. Plus petit nombre de points contre sur l'ensemble des parties;
5. Plus grand nombre de points pour sur l'ensemble des parties.

ART. 8 DEVOIRS DE L'ÉQUIPE HÔTESSE

8.1 Terrain :

Elle doit avoir un terrain réglementaire selon la FFAQ avec les spécificités suivantes :

- Ligné aux cinq (5) verges au complet ainsi qu'avec les lignes hachurées;
- Indicateurs fixes et sécuritaires doivent être placés aux dix verges, face au banc des deux équipes;
- Les bancs des deux équipes doivent être du même côté du terrain;
- Une zone libre de cinq (5) verges, au centre du terrain, doit être réservée exclusivement aux officiels mineurs et leurs matériels.

8.2 Si un problème concernant l'aménagement du terrain désavantage une équipe (position des bancs, installation fixe des tours, chauffage à air chaud, etc.), il est entendu que l'équipe visiteuse sera celle qui sera avantagée. Une équipe hôte ne peut profiter d'un avantage indu au niveau des installations matérielles. L'équipe hôte doit offrir les mêmes facilités à l'équipe visiteuse.

8.3 L'utilisation de sifflets et d'engins bruyants à gaz ou à air comprimé est restreinte, au même titre que l'annonceur et toute troupe d'animation (meneuses de claque, fanfare, musiciens), qui doivent cesser l'animation au signal de l'arbitre (début des 20 secondes). Dans le cas où il n'y aurait pas de caucus, cette règle s'applique avant l'alignement des élèves-athlètes et jusqu'à la fin de la séquence de jeu.

Le non-respect de ce règlement impliquera les actions suivantes du service de sécurité de l'établissement hôte ou du comité organisateur :

- 1^{re} offense : Avertissement aux contrevenants ;
- 2^e offense : Confiscation du matériel et expulsion des contrevenants par le service de sécurité.

8.4 Matériel pour la bonne conduite du jeu

1. Équipement audiovisuel (caméra/trépied) et transfert de film sur le web;
2. Feuille de pointage (1 par partie);
3. Serviettes pour essuyer les ballons;
4. Chaînes et instruments de mesure adéquats (4 essais);
5. Cordes pour que les spectateurs demeurent à une distance de cinq (5) verges des lignes de côté;
6. Un échafaudage à 3 étages, pour les prises de vue côté, contenant les images des 24 élèves-athlètes et des tracés de passes (voir article 9);
7. Échafaudage minimum de 2 étages pour la prise de vue de la zone des buts, permettant de voir 3 verges à l'extérieur du bloqueur (voir article 9);
8. Protecteurs aux buts;
9. Un appui ballon pour le botté d'envoi;
10. Vestiaires adéquats à proximité du terrain;
11. Tableau indicateur;
12. Échafaudage/plateforme d'une hauteur minimale de deux étages sur les lignes de côtés pour l'équipe qui visite.

ART. 9 **FILM OU VIDÉO**

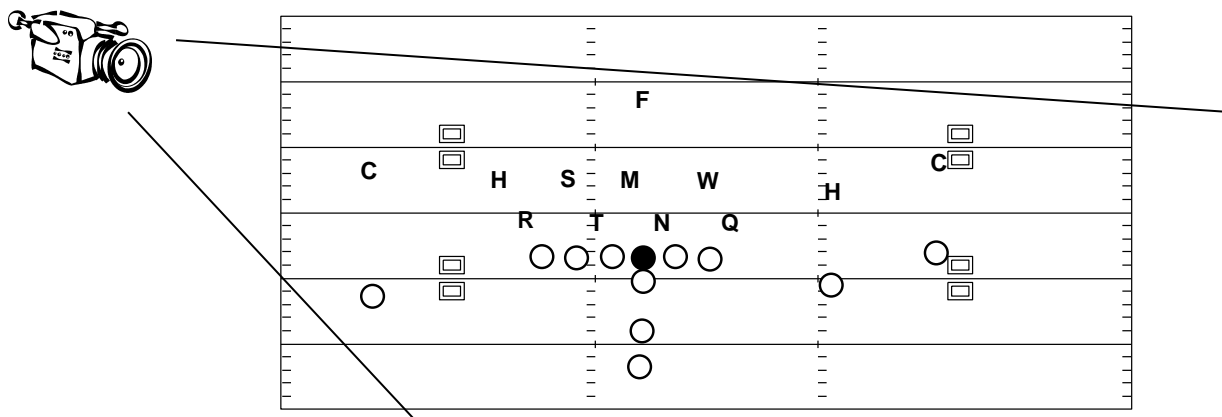
9.1 L'équipe hôte de la partie doit filmer celui-ci avec une caméra numérique haute définition (HD) en gros plan et en plan rapproché de la zone des buts.

9.2 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.

9.3 En éliminatoires, toutes les équipes impliquées doivent échanger leurs enregistrements de la dernière partie dès que les adversaires sont connus.

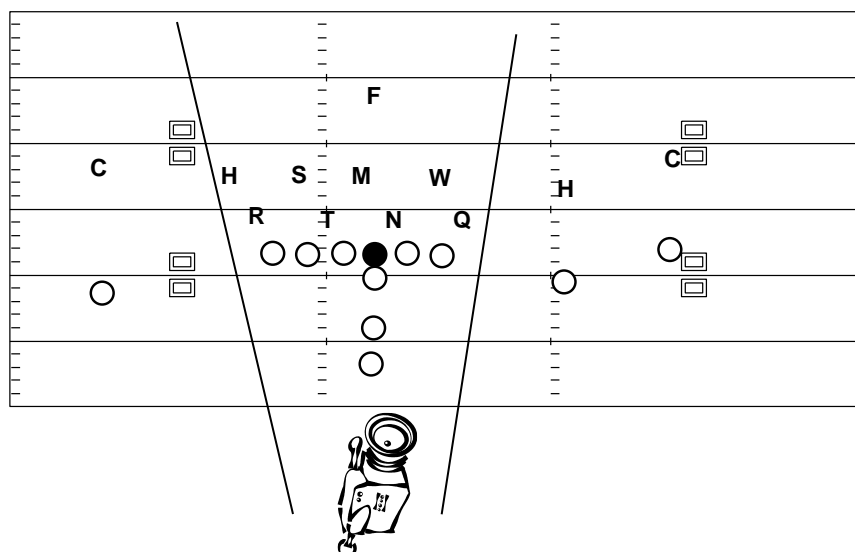
9.4 Il est interdit de filmer une partie dans laquelle votre équipe n'est pas impliquée.

- 9.5 L'équipe hôte est tenue de filmer la partie et de rendre le film disponible sur le serveur identifié avant dimanche midi (12h00) ou lundi midi (12h00) pour les parties du dimanche.
Une amende sera émise aux équipes ne respectant pas cet échéancier. Le montant de l'amende pourra varier entre 50 \$ et 400 \$ en lien avec le nombre de jours de retard selon l'échelle suivante :
- | | |
|--|------------------------------------|
| Pour le 1 ^{er} jour de retard : | amende de 50\$; |
| Pour le 2 ^e jour de retard : | amende de 100\$; |
| Pour le 3 ^e jour de retard : | amende de 200\$; |
| Pour le 4 ^e jour de retard : | amende de 400\$ (amende maximale). |
- 9.6 L'entraîneur-chef est le premier responsable du respect des directives sur les enregistrements vidéo.
- 9.7 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 de la partie est modifié. Tous les enregistrements doivent débiter au moins deux secondes avant la mise en jeu et se terminer deux secondes après le sifflet de l'arbitre.
- 9.8 Qualité des vidéos
- 9.8.1 Toutes les vidéos devront être visibles et utilisables.
- 9.8.2 Tous les fichiers déposés sur le serveur identifié devront respecter les consignes suivantes :
- Fichiers en haute définition (HD) ;
 - Fusionner les deux angles ;
 - Indiquer les O, D, K pour tous les jeux ;
 - Indiquer la position sur le terrain pour tous les jeux ;
 - Indiquer le trait hachuré pour tous les jeux ;
 - Indiquer l'essai et le nombre de verges à faire pour tous les jeux
- 9.8.3 Une amende de 100\$ sera imposée à l'équipe dont la vidéo fait l'objet d'une plainte de la part d'une équipe directement touchée par la partie en cause. La plainte pourra porter sur le non-respect des articles 9.1, 9.7 et 9.8.2.
- 9.8.4 Ces amendes seront émises par le RSEQ après vérification, par le commissaire de la ligue, de la vidéo faisant l'objet de la plainte.
- 9.8.5 Les équipes sanctionnées d'une amende devront assumer ses frais au plus tard 30 jours suivant l'avis de sanction.
- 9.8.6 Aucun recours n'est possible contre ces avis de sanction.
- 9.9 **L'enregistrement en plan d'ensemble (WIDE)** doit saisir tous les élèves-athlètes sur le terrain lors de chaque jeu. L'opérateur qui enregistre la partie ne doit pas modifier le zoom en cours de jeu.



9.10

L'enregistrement en plan rapproché de la zone des buts (TIGHT) doit aussi saisir tous les jeux de la partie. L'angle du zoom doit pouvoir permettre de saisir la zone délimitée par environ deux verges à la droite et à la gauche des derniers « joueurs de ligne » (plaqueur ou ailier rapproché) et en profondeur, des « joueurs offensifs » du champ arrière aux « secondeurs » de la défensive.



ART. 10 STATISTIQUES

Chaque équipe est responsable de la prise des statistiques individuelles de ses élèves-athlètes et de la saisie sur le site internet identifié. Les équipes doivent saisir les statistiques individuelles suivantes :

Quart arrière :	Passes tentées, passes complétées, verges, passes de touchés, interceptions;
Demi-offensif :	Courses, verges, touchés;
Receveur :	Passes captées, verges, touchés;
Défensive :	Plaqués solos, plaqués assistés, sacs du quart, interceptions, touchés, échappé provoqué, échappé recouvert ;
Dégagement :	Nombre, verges;

Envoi : Nombre, verges;
Placement : Tentés, réussis, verges;
Retour d'envoi : Nombre, verges, touchés;
Retour dégagement. : Nombre, verges, touchés.

ART. 11 BALLONS RECONNUS

Pour la catégorie juvénile, deux (2) ballons Wilson F-2000 (cuir) neufs fournis par l'équipe hôte, remis et approuvés par les officiels, seront les seuls ballons utilisés pendant la partie.

Pour la catégorie cadet, les ballons (cuir) doivent être de grosseur identique au Wilson F-1300, Wilson TDY et Baden SE-FX500Y.

ART. 12 OFFICIELS MINEURS

Les officiels mineurs seront fournis par l'équipe hôte et devront être facilement identifiables (uniformes appropriés) et du côté opposé aux bancs des équipes :

Marqueur- chronomètreur	:	1
Chaîneurs	:	2
Préposé au ballon	:	1
Préposé au marqueur d'essais	:	1

ART. 13 RÉCOMPENSES

13.1 Bannières

Bannière de saison régulière ou de conférence:

Une bannière de champion de la saison régulière sera remise à l'équipe qui terminera première au classement général de la saison pour chaque catégorie d'âge.

Bannière de championnat provincial :

Une bannière sera remise à l'équipe championne de la finale pour chaque catégorie d'âge.

13.2 Honneurs individuels

70 médailles d'or et 70 médailles d'argent seront remises aux équipes finalistes du championnat dans chaque catégorie d'âge.

Pour la catégorie d'âge juvénile, des plaques commémoratives seront remises dans les catégories suivantes :

- « Joueur par excellence »;
- « Joueur offensif » de la saison;
- « Joueur défensif » de la saison;
- « Joueur de ligne » de la saison;

- Organisation de l'année;
- Équipe d'entraîneurs de l'année;
- Recrue de l'année;
- Équipe ayant démontré la meilleure éthique sportive;
- Meilleur élève-athlète par équipe : L'élève-athlète doit se distinguer par son rendement académique et son implication dans la vie scolaire;
- Élèves-athlètes par excellence lors du championnat provincial (un élève-athlète de chaque équipe finaliste sera sélectionné).

Des fanions seront remis aux élèves-athlètes, dans la catégorie d'âge juvénile, ayant été sélectionnés par les entraîneurs de la ligue comme membres de l'équipe d'étoiles, qui se compose de :

- 4 « Joueurs de ligne défensive » ;
- 5 « Demi-défensifs » ;
- 3 « Secondeurs » ;
- 5 « Joueurs de ligne offensive » ;
- 2 « Demi-offensifs » ;
- 4 « Receveurs » ;
- 1 « Quart-arrière » ;
- 1 « Botteur de dégagement » ;
- 1 « Botteur de précision » ;
- 1 « Retourneur de botté » ;
- 1 « Recrue de l'année ».

Les entraîneurs pourront choisir d'ajouter un maximum de 2 élèves-athlètes à cette sélection.

ART. 14 **CAMP D'ENTRAÎNEMENT**

Les équipes ne peuvent commencer leur camp d'entraînement plus tôt que le 3^e vendredi précédant le début du calendrier. Pour la saison 2022, la date de début des camps d'entraînement est le vendredi 12 août 2022.

On entend par camp d'entraînement : toutes rencontres d'élèves-athlètes avec techniques et stratégies de football avec ou sans équipement auxquels un ou des entraîneurs de l'équipe sont présents.

ART. 15 **RÈGLES PARTICULIÈRES**

15.1 Casque d'écoute

Aucun élève-athlète ne peut utiliser un casque d'écoute, une oreillette ou tout autre appareil électronique sur la surface de jeu dans le but de recevoir des communications. Or, la règle n'interdit pas aux entraîneurs, même aux élèves-athlètes le port du casque d'écoute lorsque l'utilisation est limitée à l'aire des bancs des équipes dans le but de communiquer avec le personnel d'entraîneurs postés en retrait du terrain. Un officiel pourra intervenir à tout moment lors d'une partie, s'il juge qu'une équipe enfreint ce règlement.

En plus de la réglementation de jeu prévue à cet effet, une équipe qui contrevient à ce règlement sera assujettie aux sanctions suivantes :

- L'équipe reconnue coupable perdra automatiquement la partie;
- L'entraîneur reconnu coupable sera suspendu pour une durée indéterminée;
- Le comité de discipline devra entendre l'entraîneur en audience et déterminer une sanction;
- Une amende de 250.00\$ sera imposée à l'équipe et celle-ci devra payer les frais d'arbitrage, les frais de location et les frais encourus par l'équipe adverse.

15.2 Nombre d'essais

Chaque série de jeu sera de quatre (4) essais.

15.3 Prolongations

S'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, on disputera une prolongation jusqu'à ce que l'égalité soit rompue selon les règles de la Fédération de Football du Québec. Lors de cette prolongation, un simple (rouge uniquement) comptera pour 0 point.

Un maximum de trois (3) périodes de prolongations seront jouées. Si l'égalité persiste au terme de ces trois (3) périodes de prolongation, la partie sera « nulle » et chaque équipe cumulera 1 point au classement.

15.4 Uniformes

Les élèves-athlètes d'une même équipe doivent porter un chandail de couleur uniforme selon les règlements de la Fédération de Football du Québec. L'équipe locale portera l'uniforme foncé et l'équipe visiteuse l'uniforme pâle, à moins d'ententes préalables entre les équipes.

15.5 Sanctions pour expulsion

Les expulsions seront compilées durant la saison et les séries éliminatoires.

Les sanctions suivantes seront appliquées :

- Une première expulsion : partie en cours + 1 partie de suspension
- Une deuxième expulsion : partie en cours + 2 parties de suspension
- Une troisième (3) expulsion : partie en cours, suspension de la ligue pour la saison en cours et les séries éliminatoires.

15.6 Choix du coup d'envoi ou de réception de ballon

L'équipe visiteuse aura le choix de faire le coup d'envoi ou de recevoir le ballon en saison régulière.

Un tirage à pile ou face sera utilisé pour désigner l'équipe qui aura ce choix lors du CPS.