



Réglementation spécifique football benjamin 2011

Article 1 Éligibilité des joueurs

* 1.1 Catégorie d'âge

Benjamin : **1 octobre 1997 au 30 septembre 2000**

1^{er} octobre 1997 au 30 septembre 1998 n'excèdent pas 120 lbs

1.2 Admissibilité

Tout joueur participant aux activités de la ligue doit obligatoirement fréquenter à temps plein une école primaire ou secondaire dûment affiliée à une des RSEQ régionales.

Un athlète doit être déclaré physiquement apte à participer à la ligue. Cependant ce contrôle est sous la responsabilité de l'école.

1.3 Modalités d'inscription

1.3.1 L'inscription des joueurs et des entraîneurs se fera en ligne par le réseau du RSEQ Montérégie **avant le début du premier match.**

1.3.2 Toute équipe ayant aligné un nouveau joueur dont l'inscription ne serait pas sur l'admissibilité en ligne **avant le début du premier match de ce joueur**, l'équipe perdra le match par défaut.

1.3.3 Aucune nouvelle inscription ne sera admise après la date limite fixée par la ligue soit 75% du calendrier de la saison régulière.

Article 2 Règlements de jeu

Les règlements de jeu seront ceux qui régissent la Fédération de Football Amateur du Québec sauf dispositions contraires prévues par les présentes.

2.2 Règlements spéciaux de jeu

2.2.1 Nombre de joueurs

12 joueurs sur le terrain

2.2.2 Entraîneur sur le terrain

Benjamin AA

Aucun entraîneur ne sera permis sur le terrain.

Benjamin A

Maximum de **deux entraîneurs** par équipe sera sur le terrain pour la saison. Au bris du caucus, l'entraîneur ne peut plus parler sous peine d'une pénalité de procédure illégale, **même pour adresser la parole à l'arbitre.**

Article 3 Durée des joutes (saison régulière, éliminatoire et finale)

3.1 Règle du « 15-12-15-12 »

1^{er} et 3^e quart 15 minutes (**temps chronométré**) ;
2^e et 4^e quart 12 minutes (**9 minutes chronométrées + les 3 derniers temps arrêtés**)
; **En aucun moment, il n'est prévu d'avoir du temps continu, à moins d'entente entre les entraîneurs.**

Tableau explicatif

Quart	1	2	3	4
Temps	15 minutes	9 minutes + 3 minutes arrêtées	15 minutes	9 minutes + 3 minutes arrêtées

3.2 **À la première partie, deux temps mort d'une minute et demie (90 secondes) par demie, non-cumulatifs et non-consécutifs Pour le reste de la saison, deux temps morts par demie d'une minute (60 secondes), non-cumulatifs et non-consécutifs.**

Article 4 Terrain de jeu

4.1 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.

4.2 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, ceci à cause du danger des brûlures. Le règlement concernant la délimitation du banc des joueurs sera appliqué. Il devra y avoir une ligne corridor pour les chaînes.

4.3 Matériel à fournir

- L'équipe qui reçoit devra s'assurer de fournir l'équipement nécessaire à la bonne conduite du jeu, soit: chaînes de mesure réglementaire (10 verges), marqueurs d'essais, drapeau rouge, chronomètre, table des officiels, civière et numéro de téléphone des ambulanciers. Les buts devront être munis de coussins protecteurs.
- L'équipe qui reçoit doit également fournir une quantité de glace suffisante pour subvenir aux besoins de l'équipe visiteuse.

- L'équipe qui reçoit devra prévoir de fournir le nombre de chaînes requis et **leur fournir une veste pour les identifier.**
- Prévoir un local pour l'équipe visiteuse
- De plus, il faudra prévoir un local pour les meneuses de claques lorsque cela est.

4.4 Ballon

Le ballon officiel sera le TDY composite.

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

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

4.5 Sécurité

4.5.1 Position des bancs

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

4.5.2 Personnes autorisées au banc des joueurs

Afin d'éviter toute agression verbale ou autre, face aux arbitres et à l'équipe adverse, 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.

4.5.3 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 devrait prévoir la présence d'un service d'ordre lors des parties locales.

Article 5 Arbitrage

5.1 Nombre d'officiels

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

Pour toutes les parties régulières de la ligue en benjamin A, il y aura 3 arbitres fédérés sur le terrain.

5.2 Local

L'ÉQUIPE RECEVEUSE DEVRA PRÉVOIR UN LOCAL, SI POSSIBLE AVEC DOUCHE, POUR LES ARBITRES; IL EST PRÉFÉRABLE QUE CE LOCAL SOIT VÉRROUILLABLE.

5.3 Absence

Advenant l'absence d'un officiel, la partie devra être jouée avec les officiels disponibles.

5.4 Rencontre avant partie

Une rencontre avant la partie sera prévue entre les entraîneurs des deux équipes et les arbitres.

Article 6 Officiels mineurs

6.1 Responsabilité de l'équipe qui reçoit

L'équipe qui reçoit devra fournir : deux chaînesurs, un marqueur d'essais, un chronométreur et un marqueur officiel. **Ils devront se présenter aux arbitres 30 minutes avant le début du match à leur vestiaire.**

6.2 Responsabilité de l'équipe qui visite

L'équipe qui visite pourra fournir : un chaîneur, un chronométreur-adjoint et devra fournir une liste de son alignement.

6.3 Identification

Les officiels mineurs devront être distinctement identifiés.

Article 7 Règlement d'expulsion de joute et de suspension

7.1 Expulsion et suspension

7.1.1 Première expulsion

Tout joueur expulsé du terrain au cours d'une joute est automatiquement suspendu pour la joute suivante.

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.)

7.1.2 Deuxième expulsion

Tout joueur expulsé par 2 fois au cours d'une même saison est expulsé automatiquement de la ligue pour le reste de la saison en cours.

7.1.3 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.

7.1.4 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.

7.1.5 Cas d'indiscipline 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.

7.2 Comité de vigilance

Tout acte grave sera soumis au comité technique de l'Association Régionale du Sport Étudiant du Richelieu.

Article 8 Classement

Les résultats des parties et de l'éthique sportive **sont disponibles sur le site internet suivant : www.arser.qc.ca/secondaire/football.shtml**. Les résultats des parties ainsi qu'un classement seront mis à jour par les équipes **à chaque semaine**. Les résultats doivent parvenir au bureau de l'ARSER avant 9 heures le premier jour ouvrable suivant le match.

Tout retard entraîne une amende de cinq (5,00 \$) dollars par feuille manquante.

Article 9 Éliminatoires

Les types d'élimination sont déterminés lors de la réunion pré-saison en même temps que les calendriers.

9.1 Procédure

L'équipe qui reçoit a le premier choix au début de la partie.

* 9.2 **Fusillade** (éliminatoires et finale)

Advenant qu'il y a égalité à la fin du temps réglementaire **lors des séries éliminatoires**, l'on poursuivra de la façon suivante:

9.2.1 L'équipe visiteuse choisit si elle va à l'offensive ou à la défensive et l'équipe receveuse décide du côté du terrain ou aura lieu la fusillade.

9.2.2 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 réunissant un placement.

9.2.3 Le ballon sera placé sur la ligne de 35 verges de l'équipe défensive.

9.2.4 Si l'équipe «A» à droit à 4 essais et garde le ballon tant et aussi longtemps qu'elle réussit un premier essai et/ou qu'elle marque. L'équipe «B» mettra le ballon au jeu sur la ligne de 35 verges. Si elle ne marque pas le même nombre de points, la partie est finie. Si aucune des deux équipes n'a marqué, on continue la fusillade jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

9.2.5 Chaque équipe aura un nombre égal de possession de ballon sur la ligne de 35 verges.

9.2.6 Si l'équipe «B» intercepte une passe ou recouvre un échappé et marque un touché la partie est finie (sans converti). Autrement, le ballon est remis à l'équipe «B» à la ligne de 35 verges (en direction de la zone des buts) de l'équipe défensive. Pour gagner, il faut marquer un touché (converti) ou un placement.

9.2.7 Il ne sera pas permis de compter des points par le simple ou le rouge.

9.2.8 Il n'y a pas de temps mort.

Article 10 Amendes spéciales

10.1 Abandon ou retrait

10.1.1 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.

10.1.2 Période d'abandon

Une équipe sera considérée comme abandonnant en cours de saison si elle abandonne entre les mois de mai à décembre (exclusivement.) Donc toute équipe qui veut se retirer de la ligue pourra se prévaloir de son droit entre les mois de décembre à avril inclusivement.

10.1.3 Nouvelle demande

Toute école se retirant devra faire une nouvelle demande d'admission tel que stipulé dans la réglementation générale.

10.2 Utilisation de joueur non-éligible

Toute équipe utilisant un joueur non-éligible (article 2) 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 de l'Association Régionale du Sport Étudiant du Richelieu. 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.

10.3 Absence à une joute

Toutes les joutes au calendrier officiel devront être jouées au complet et toute équipe enfreignant ce règlement s'exposera aux sanctions suivantes :

- Amende de (500,00 \$) dollars
- Exclu des séries éliminatoires
- Étude du dossier pour l'année suivante

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

A défaut de paiement, l'article 14.7 no. 2 de la réglementation générale s'appliquera. Les points au classement seront octroyés à l'équipe non défaillante. Les points pour et contre seront attribués à cette équipe selon sa moyenne calculée à la fin de la saison régulière.

10.4 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 l'Association payable au plus tard avant l'assemblée générale annuelle. Un délai de 30 minutes est accordé, après, il s'agit d'un forfait. .

Article 11 Limite de poids

Tous les joueurs sont soumis à la limite de poids

11.1 Permission pour joueur cadet de faible poids

Les joueurs nés entre le 1^{er} octobre 1997 au 30 septembre 1998 ne doivent pas excéder 120 livres.

11.2 Joueurs de 150 lbs 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 claires (casque de couleur différente, collant, etc) Les joueurs de lignes doivent être identifiés par des # de 50 à 79 et ne sont pas admis sur les bottés d'envoi et de réception.

11.3 Pesée

Une pesée en début de saison sera faite par les entraîneurs qui s'affrontent lors de la première partie et une pesée lors des demi-finales. Un joueur doit avoir été vu à 120lbs et moins (joueur d'âge cadet) ou 149 lbs et moins (pour jouer en dehors des lignes), pour pouvoir jouer. Si celui-ci n'a pas réussi, il peut tenter sa chance lors d'une autre partie. Les entraîneurs authentifieront les alignements de l'autre équipe.

11.4 Gain de poids

Un gain de poids de 10 lbs (120 à 130lbs, 150 à 160lbs) est toléré lors de la pesée en demi-finales seulement, pour les joueurs ayant été autorisés en cours de saison et respectant les règles d'admissibilité pour les finales.

Benjamin A: Une limite de 200lbs est fixée en division A. Aucun joueur de plus de 200lbs ne pourra jouer dans cette division.

Article 12 Unités spéciales

12.1 Botté d'envoi

Botté d'envoi à 12 contre 12. Aucun joueur de 150 livres et plus ne pourra participer au botté d'envoi et au retour de botté d'envoi. Pour le choix de l'option lors d'un botté d'envoi se référer au livre de règlement de la F.F.A.Q.

12.2 Benjamin A

12.2.1 Converti

Converti à 3 joueurs, sans pression après un touché dans une action continue pour un (1) point, reprise du jeu à la ligne de 45 verges de l'autre équipe. La distance entre le remiseur (snaper) et le teneur (holder) doit être de 5 verges.

Précision : Le teneur ne doit en aucun cas déplacer son pied avant du sol. Il peut se lever, ramasser un ballon roulant, faire un pivot arrière, mais ne peut pas faire un pas avec son pied avant. Advenant le cas d'un déplacement complet du pied avant, le converti est refusé. Un délai de 5 secondes est accordé suite à la remise.

À noter que l'équipe peut en tout temps choisir entre un converti de 2 points (jeu régulier) ou un converti botté sans pression pour 1 point.

La reprise du jeu selon l'option choisie.

12.2.2 Dégagement

Dégagement 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, sauf à l'intérieur des 30 verges de la zone de but adverse. À l'intérieur des 30 verges de la zone de but adverse, le ballon sera déplacé à la ligne de 5 verges.

12.2.3 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.

12.2.4 Placement

Botté de placement 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, le ballon sera repris à la ligne de 45 verges. Aucun simple ne peut être accordé.

12.3 Benjamin AA

Converti :

Un converti botté vaut 2 points

Un converti avec jeu régulier vaut 1 point

Article 13 Autres règles

13.1 Benjamin A, pénétration

En défensive, 4 joueurs 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.

Une punition de procédure illégale sera alors donnée.

La pénétration par les secondeurs est permise dès qu'une action (play action) ou un jeu est fait dans sa direction.

13.2 Limite des joueurs de 150 lbs

- Maximum de 5 joueurs offensif de plus de 150 lbs.
- Maximum de 4 joueurs défensif de plus de 150 lbs
- Aucun joueur de 150 lbs et plus n'est autorisé sur les bottés d'envoi et sur les réceptions de botté d'envoi.

13.3 Double emploi

Aucun joueur ne pourra jouer à l'offensive et à la défensive à l'exception des joueurs de ligne. Les unités spéciales sont exclues de cette règle.

Exemple : Le porteur de ballon peut être retourneur. Le secondeur peut être botteur.

13.4 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

13.5 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 vrg de recul maximum).

13.6 Choix lors de parties finales

Le choix effectué en début de partie de finales (quart, demi, finale) est toujours offert à l'équipe ayant le meilleur classement de saison.³

Article 14 **Règles d'éthique**

Après un écart de 28 points, après la demi, l'entraîneur de l'équipe perdante peut demander le temps continu. Il concède alors la victoire avec le pointage du moment. À noter que seulement l'entraîneur perdant peut demander cela (pas à la demande des arbitres).

Article 15 **Numéros des joueurs**

Tous les joueurs devront être numérotés selon la position.

Les joueurs de lignes doivent-êtré identifiés par des # de 50 à 79

Article 16 **Bassin d'appartenance des joueurs (catégorie benjamine)**

<u>Oursons</u> Benjamin	Élèves de la Polyvalente Marcel-Landry (Benjamin A) Couleur : vert et jaune or
<u>Patriotes</u> Benjamin	Élèves de l'école secondaire Saint-Joseph (Benjamin AA) Couleur : 1 ^{ère} = Bourgogne / 2 ^e Bleu
<u>Sphinx</u> Benjamin	Élèves de l'école secondaire Jacques-Rousseau (Benjamin AA) Couleur : 1 ^{ère} = Noir / 2 ^e Or & blanc
<u>Cyclones</u> Benjamin	Élèves de l'école secondaire Edgar-Hébert (Benjamin A) Couleur : 1 ^{ère} = Rouge / 2 ^e Blanc & noir
<u>Dynamiques</u> Benjamin	Élèves du collège Charles-Lemoyne (Benjamin AA) (Benjamin A) Couleur : 1 ^{ère} = Rouge / 2 ^e = Or
<u>Broncos</u> Benjamin	Élève de l'école secondaire Bouthillier (Benjamin A) Couleur : 1 ^{ère} = Orange / 2 ^e = Bleu
<u>Empereurs</u> Benjamin	Élève du Collège Letendre Benjamin AA) Couleur : Blanc
<u>Incroyable</u> Benjamin	Élève de l'école secondaire J-H Leclerc (Benjamin A) Couleur : Pantalon noir / chandail gris, bourgogne et noir
<u>Élites</u> Benjamin	Élèves du Collège Horizon (Estacades) (Benjamin AA) (Benjamin A) Couleur : Pantalon blanc /chandail bleu chiffre blanc / chandail noir chiffre blanc
<u>Polypus</u> Benjamin	Élèves de l'école secondaire Bernard Gariépy (Benjamin A) Couleur : Vert
<u>Obélix</u> Benjamin	Élèves de l'école secondaire Armand Racicot (Benjamin A) Couleur :
<u>Loups</u> Benjamin	Élèves de l'école Poly-Jeunesse (Benjamin AA) Couleur : Noir