



Règlements 2009

Catégories Cadet et Juvénile

Dates à retenir :

1^{er} avril : date limite pour demander des modifications au calendrier.

15 avril : date limite pour soumettre des cas d'exception au C.A.

1^{er} décembre : date limite pour déposer lettre d'intention pour une nouvelle école souhaitant s'inscrire à la LFSPL.

1. CATÉGORIES D'ÂGE :

Élève au secondaire :

Cadette : Joueur né entre le 1^{er} octobre 1994 et le 30 septembre 1996. Afin d'éviter les risques de blessure, un joueur né entre le 11 juin 1993 et le 10 juin 1994 peut être admissible à la catégorie cadette si son poids est inférieur à 150 livres.

Juvénile : Joueur né entre le 1^{er} octobre 1990 et le 30 septembre 1994. Cependant, une équipe ne peut compter dans ses rangs qu'un (1) seul joueur né entre le 1^{er} juillet 1990 et le 30 septembre 1990.

Pour les écoles qui n'ont pas d'équipe juvénile, les joueurs d'âge juvénile 1^{re} année nés entre le 1^{er} juillet et le 30 septembre 1994 pourront jouer dans l'équipe cadette s'ils n'ont aucune expérience et qu'ils n'excèdent pas 150 livres.

À noter : Tous les cas particuliers, non prévus au présent règlement, seront étudiés par la ligue et aucun cas particulier ne sera accepté après le premier match de la saison.

2. ADMISSIBILITÉ :

Tout joueur respectant les catégories d'âge mentionnées et inscrit à une école de la région Lanaudière desservie par la Commission scolaire des Samares. Une école hors territoire souhaitant s'inscrire à notre Ligue devra déposer

une lettre d'intention auprès du Conseil d'administration et ce **avant le 1^{er} décembre**. Le C.A transmettra sa réponse par courrier recommandé à l'école concernée.

Admissibilité des filles :

D'âge juvénile si moins de 150 livres, aucune expérience : Elles seront classées dans la catégorie cadette.

D'âge juvénile : avec expérience seront classées dans la catégorie juvénile

3. NOMBRE DE JOUEURS :

*Nombre de joueurs inscrits sur la feuille d'alignement : 50 maximums

*Nombre de joueurs habillés par joute : 50 maximum / 20 minimum

Si une équipe compte moins de 33 joueurs (mais au moins 22 joueurs provenant de son école, un entraîneur peut recruter des joueurs provenant d'une autre école de la Commission scolaire des Samares si ladite école ne compte pas d'équipe ou pas d'équipe dans la catégorie d'âge du joueur. Il peut ainsi compléter sa formation sans excéder 33 joueurs.

Si, pour une raison majeure, l'équipe ne peut habiller 20 joueurs, la joute n'aura pas lieu et l'équipe fautive perdra par défaut 7-0, recevra une amende de 50 \$ mais il n'y aura pas de perte des points d'éthique.

En cas de départ ou de renvoi de l'école, il est de la responsabilité de l'entraîneur de fournir une copie de l'avis de départ de l'école à la Ligue.

4. « BOTH WAYS »

Si une équipe habille moins de 24 joueurs, le « *both ways* » est permis.

Une équipe habillant 24 joueurs et plus peut permettre à sa ligne offensive et sa ligne défensive (OL/DL) de jouer « both ways » si ses joueurs sont identifiés avec un « X » orange sur leur casque. Ce « X » doit se trouver à l'arrière et à l'avant du casque. Le ruban orange doit mesurer entre $\frac{3}{4}$ et 1 pouce

Si un joueur est inadmissible au « both ways » : Pénalité de 5 verges et perte d'essai.

5. LIMITE DE POIDS

Cadet: Tout joueur qui excède 150 livres doit jouer sur la ligne offensive ou défensive. Il n'a pas le droit de participer aux unités spéciales, sauf le botté de dégagement, le botté de placement et la transformation. Chacun de ces joueurs sera identifié par un « X » orange sur son casque (à l'avant et à l'arrière).

Tout joueur de ligne défensif marqué d'un « X » doit être aligné à l'intérieur du bloqueur offensif à la levée du ballon. Un joueur marqué d'un « X » aligné à l'extérieur à la levée du ballon recevra une pénalité de 5 verges.

Tous les joueurs devront être pesés, blessés ou non, et ce, avant le premier match de l'équipe ainsi qu'au premier match des séries. Dans le cas d'un ajout de joueur, celui-ci devra être pesé avant de participer à son premier match.

Chaque équipe devra avoir en sa possession une balance et poids de 10 livres au début de chaque partie pour une vérification sporadique du poids afin de pouvoir au besoin et de manière sporadique vérifier le poids de certains joueurs.

Juvenile : Aucune

6. INSCRIPTION DES JOUEURS

Chaque joueur devra être authentifié par le registraire, Mme Manon Godin, afin de pouvoir participer à un match. La carte d'assurance santé sera nécessaire lors de la pesée et de l'inscription.

7. COMMUNICATION

Aucun système de communication électronique ne sera permis que ce soit entre les entraîneurs ou entre les joueurs et les entraîneurs.

8. BALLON OFFICIEL

Tout ballon approuvé par l'arbitre en chef : F 2000 ou CFL en cuir ou synthétique.

9. INADMISSIBILITÉ DES JOUEURS

Un joueur est inadmissible s'il ne respecte pas les conditions inscrites aux points 1, 2 et 4.

Une équipe qui sera reconnue coupable d'avoir présenté des joueurs inadmissibles sera sujette aux sanctions suivantes :

- * Amende de 50\$;
- * Perte des matchs où le joueur a joué ainsi que des points d'éthique;
- * Suspension de 2 ans de l'entraîneur-chef.

10. EXPULSION

Un joueur ou un entraîneur expulsé d'un match se voit automatiquement suspendu pour le prochain match et l'équipe perd ses points d'éthique pour les parties en cours

11. POINTS AU CLASSEMENT

Victoire = 2 points

Défaite = 0 point

Nulle : Aucun match nul sauf exception (pénombre...). Le cas échéant, 1 point sera attribué à chacune des équipes.

Prolongation : Formule « fusillade » / l'équipe qui remporte la fusillade obtient 6 points

Chaque équipe a 3 chances à partir de la ligne de 5 et ce en alternance et du même côté du terrain

VOIR ANNEXE

Points d'éthique : Chaque équipe entreprendra le match avec 2 points d'éthique, qui seront cumulés au classement général dans la colonne des points.

Après 4 pénalités (conduite antisportive, rudesse ou rudesse excessif) = perte d'un point.

Après 6 pénalités (rudesse excessive...) = perte de deux points

Si après la perte des 2 points, un joueur ou un entraîneur se voit pénaliser pour une autre inconduite grave, l'expulsion de l'entraîneur ou du joueur

fautif (voir point 10) de match sera aussitôt demandée par l'arbitre. L'école se verra imposée une amende de 50\$

Égalité au classement : Si, à la fin de la saison, il y a égalité au classement, cette dernière sera départagée de la façon suivante :

- 1- Points d'éthique;
- 2- Différence Points pour / Points contre.

12. TRANSFORMATION

Cadet

Botté = 2 points
Jeu = 1 point

Juvenile

Botté = 1 point
Jeu = 2 points

13. DURÉE DU JEU

La durée d'un match sera de 4 quarts de 15 minutes en temps continu avec la dernière minute des 2e et 4e quarts chronométrée.

Chaque équipe a droit à 2 temps morts par demie (non cumulatifs) d'une durée d'une minute.

Il est possible, dès le 3^e quart, de diminuer le temps de jeu à la demande des entraîneurs advenant un trop grand écart de pointage.

14. PASSE AVANT

Une passe par-dessus l'épaule avant est obligatoire à l'intérieur des 3 premiers essais.

Si la passe avant n'est pas exécutée, la pénalité est une perte de 5 verges et une perte d'essai.

Red Zone (15 in / 15 out)

15. UNITÉS SPÉCIALES

Lors des unités spéciales (botté de dégagement, botté de placement et converti), l'équipe à l'offensive et l'équipe à la défensive n'auront droit de substituer que 2 joueurs : la règle du « both ways » s'annule.

Dégagement et Botté de placement = Unité offensive

Retour de dégagement et Retour de botté de placement = Unité défensive

16. PARTICIPATION AUX ÉLIMINATOIRES

Pour participer aux éliminatoires, un joueur doit avoir participé à au moins 2 matchs de la saison régulière, exception pour les joueurs blessés qui devront quand même être inscrits sur la liste des joueurs lors de matchs.

La formule pour les éliminatoires sera finalisée lorsque le nombre exact d'équipes sera connu pour chacune des catégories.

17. TRANSMISSION DES RÉSULTATS

L'équipe hôte doit transmettre sa feuille de match par télécopieur (à l'attention de Claude Rivard à Barthélemy-Joliette - 450-755-7299) au plus tard 24 heures après le match. De plus, l'entraîneur de chacune des équipes doit transmettre le résultat final (points d'éthique inclus) par courriel au webmestre du site de la ligue (webmestre@footsco.com) afin que ce dernier puisse mettre les classements à jour.

18. MATÉRIEL À FOURNIR PAR L'ÉQUIPE HÔTESSE

- Table et Chaise;
- Feuille de pointage;
- 2 ballons de match;
- Serviettes pour essuyer les ballons (jour de pluie);
- Bancs de joueurs pour chaque équipe;
- Coussins autour des poteaux de but;
- Chaînes.
- Balance et poids de 20 livres.
- 3 chaîneurs et 1 marqueur.

19. SIGNATURE

J'ai pris connaissance de la Mission et des Règlements 2009 de la Ligue de football scolaire printanière de Lanaudière. Je m'engage à les respecter et à les faire respecter par toute personne impliquée de près ou de loin auprès de mon équipe (responsables, entraîneurs, aides-entraîneurs, joueurs, parents et spectateur).

Signé à _____, le _____.

X _____

Nom :

Titre :

Équipe :

Catégorie :

École :

X _____

Nom :

Titre :

Équipe :

Catégorie :

École :

X _____

Nom :

Titre :

Équipe :

Catégorie :

École :

X _____

Nom :

Titre :

Équipe :

Catégorie :

École :

X _____

Nom :

Titre :

Équipe :

Catégorie :

École :

X _____

Nom :

Titre :

Équipe :

Catégorie :

École :

ANNEXE

Prolongation

La procédure suivante est utilisée pour déterminer un vainqueur si la partie est égale après les 4 périodes réglementaires.

- a) Immédiatement après la fin du quatrième quart, les arbitres vont demander à chaque équipe de se rendre à leur banc respectif. Ils se réuniront au centre du terrain pour réviser les différentes procédures du bris d'égalité;
- b) Les arbitres amèneront les capitaines au centre du terrain pour le tirage au sort. Le gagnant du tirage au sort devra choisir parmi les options suivantes :
 1. Attaque ou défensive
 2. Le côté de terrain utilisé pour les essais des deux équipes.
- c) L'équipe ayant perdue le tirage au sort devra choisir l'option restante.
- d) Période supplémentaire : Une période supplémentaire consiste à 3 tentatives, en alternance, d'un essai à partir de la ligne de 5. Toutes les tentatives devront être un jeu de passe ou une course au sol. Le ballon sera placé entre les 2 traits de remise en jeu.
- e) Si l'équipe à l'attaque échoue sa tentative, le jeu est déclaré mort. Le seul enjeu en sera de réussir ou de rater la tentative de 5 verges.
- f) L'équipe qui marquera le plus grand nombre de tentative se verra ajouté 6 points au pointage final.
- g) Si l'égalité persiste après les 3 tentatives de chaque équipe, une tentative additionnelle est donnée à chaque équipe jusqu'à détermination d'une équipe gagnante.
- h) L'équipe la plus éloignée de la zone de but se placera sur la ligne du 45 la plus près de la zone de but utilisée.
- i) Les pénalités sont appliquées en tout temps. Si une faute est commise et que les verges appliquées en temps normal sont sur le botté de reprise, les verges seront appliquées sur la tentative suivante.
- j) Si une équipe ne peut plus gagner, la partie est terminée.
- k) Il n'y a pas de temps d'arrêt durant la période supplémentaire.