



ASSOCIATION RÉGIONALE DU SPORT ÉTUDIANT DE L'EST DU QUÉBEC
60, Évêché Ouest, bureau J-202, Rimouski (Québec) G5L 4H6

Revu et corrigé le
27 avril 2009

SECTEUR SCOLAIRE

RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES 2009

FOOTBALL

Article 1 RÈGLEMENTS

Sont en application les règlements de la F.F.A.Q. sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique.

Article 2 CATÉGORIE RÉGIONALE (pour la saison automne 2009)

- 2.1- Juvénile: du 1^{er} mai 1991 au 30 septembre 1995. **(Sauf pour l'équipe participant e à la finale provinciale du Bol d'Or, la catégorie d'âge provinciale s'appliquera.)**
Le joueur pour pouvoir évoluer dans la ligue doit avoir 17 ans au 30 avril de l'année en cours. Donc ne pourra avoir 18 ans avant le 1^{er} mai.

Pour les joueurs nés entre le 1^{er} mai et le 30 septembre 1991, les étudiants-athlètes devront avoir évolués au moins dans une saison précédente dans une équipe de la ligue afin d'être éligible (exception faite des nouveaux programmes, et ce pour la première année seulement).

- 2.2- Le simple surclassement est permis de la catégorie cadette à juvénile pour les étudiants nés entre le 1^{er} octobre 95 et le 30 septembre 1996 avec l'autorisation des parents en signant une formule précisant la justification de cette signature.
- 2.3- Le nombre maximum de joueur de 18 ans (né entre 1^{er} mai et le 30 septembre 1991) permis sur le terrain par séquence de jeux est de 3 (trois). De plus ces joueurs devront être identifiés par un X sur le casque. L'arbitre en chef s'assura du respect de cette règle.
- 2.4- CATÉGORIE PROVINCIALE 2009

***Juvénile :** *Du 1 er octobre 91 au 30 septembre 94*

*** Cette catégorie inclus le surclassement**

*** Aucun joueur saisonnier n'est accepté (étudiant à un programme scolaire annuel)**

Article 3 ADMISSIBILITÉ

- 3.1 Tout joueur qui participe au camp d'entraînement d'une équipe de football d'un autre réseau (collégial, junior, midget, etc.) après le 1^{er} septembre ne peut pas jouer dans la ligue scolaire dans la même saison.
- 3.2 Chaque joueur doit être en mesure de prouver son identité à chaque rencontre (carte-photo).
- 3.3 Toute équipe ayant aligné un nouveau joueur dont l'inscription ne serait pas parvenu au directeur avant le début du premier match de ce joueur, est susceptible de perdre le match par défaut.
- 3.4 Aucune nouvelle inscription ne sera admise après la date limite fixée par la ligue soit 50% du calendrier de la saison régulière (**26 septembre 2009**).

Article 4 NOMBRE DE JOUEURS

- 4.1 Habillés par joute : 50 maximum
- 4.2 Le minimum de joueur en équipement et apte à jouer pour un match est de 20 joueurs. Si le minimum de joueurs n'est pas respecté, l'équipe en faute perd automatiquement par forfait (0 - 7).

Article 5 BALLON OFFICIEL

- ☛ Chaque équipe doit fournir et faire approuver son (ses) ballon(s) de joute par l'officiel en charge. Les ballons officiels autorisés pour les rencontres doivent obligatoirement être en cuir et (peu importe la marque), de grosueur équivalente aux ballons suivants (marque suggérée) :

Article 6 ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE

- 6.1 Les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail de couleur uniforme selon les règlements de la F.F.A.Q.
Le respect de la numérotation des joueurs est obligatoire.
- 6.2 Le port de souliers à crampons ayant un minimum de 12 crampons prémoulés à même la semelle est fortement recommandé. Voir la règle de la F.F.A.Q. qui s'applique.

6.3 **Couleur de gilets :**

- 6.3.1 Chaque nouvelle équipe doit annoncer ses couleurs en adhérant à la ligue.
- 6.3.2 L'équipe locale doit respecter ses couleurs officielles.
- 6.3.3 L'équipe visiteuse doit s'assurer d'avoir un set de gilets ou de dossards réglementaires et de couleur distincte de l'équipe locale. L'an 1 d'une nouvelle équipe lui confère l'obligation d'éviter tout conflit de couleur à chacune de ses rencontres, à ce titre l'obligation de l'équipe visiteuse à toutes ses rencontres.
- 6.3.4 En cas de conflit, l'équipe fautive perd automatiquement la rencontre par forfait 0 à 7.

Article 7 TERRAIN

- 7.1 ☛ 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 F.F.A.Q. (Voir dimensions minimales (annexe « conditions et obligations art.11)).

Le terrain doit être ligné au complet et plus particulièrement, des indicateurs fixes et sécuritaires doivent être placés aux dix verges de chaque côté du terrain (bornes placées sur marques de peinture).

À défaut de, sur plainte de l'équipe visiteuse (protêt), avant le début de la rencontre et contresigné par l'arbitre-chef. Toute décision serrée pour l'obtention d'un premier jeu sera toujours à l'avantage de l'équipe visiteuse (offensive + défensive).

- 7.2 Les 2 équipes doivent placer leur banc d'équipe du même côté du terrain, pour faciliter le travail des chaînes opposés au banc des joueurs.
- 7.3 Une zone libre d'au moins 5 verges doit être réservée exclusivement à la table officiels mineurs. Seules les personnes autorisées peuvent se trouver dans cette zone. (voir également règles de sécurité art.19 – spectateurs)

Article 8 LIGNE DE MÊLÉE

Lors de la mise en jeu, il n'existe pas de zone neutre de 1 verge entre les 2 équipes.

Article 9 NOMBRE D'ESSAIS

La formule à quatre essais est en vigueur pour tous les niveaux.

Article 10 TRANSFORMATION

Les points suivants sont accordés pour une transformation réussie par :

| | | |
|----------|--------------|------------|
| | <u>Botté</u> | <u>Jeu</u> |
| Juvenile | 1 | 2 |

Article 11 DURÉE DE JEU

11.1 Temps réglementaire :

- 11.1.1 La durée d'une partie est de quatre quarts de 15 minutes chronométrées.
- 11.1.2 Une pause automatique (temps mort) de 1 minute est accordée lorsqu'il ne reste que 3 minutes à jouer à chaque demie (2^e & 4^e quart).
- 11.1.3 Un temps mort technique par demie (temps régulier seulement), non cumulatif, peut être accordé à chaque équipe afin de préciser un point de règlement. (Voir F.F.A.Q)
- 11.1.4 Le période alloué pour la pause de la mi-temps est de 15 minutes.

11.2 Prolongation :

En saison régulière, une prolongation limitée à un maximum de 2 périodes supplémentaires pourra être disputé avant d'enregistrer un verdict nul.

Cependant, lors des séries éliminatoires de fin de saison (toutes catégories), on disputera des périodes supplémentaires complètes jusqu'à ce l'égalité soit rompue :

11.2.1 Définition : Période supplémentaire complète

Une période supplémentaire complète consiste en deux séries offensives; une série pour l'équipe A et une pour l'équipe B, qui débutent chacune avec une mise en jeu à la ligne de 35 verges de la défensive, du côté du terrain choisi. Le ballon peut être placé au centre du terrain ou n'importe où entre les traits de remise en jeu si précisé avant le début des périodes supplémentaires.

- 11.2.2 Immédiatement après la fin du quatrième quart, les arbitres vont demander aux membres de chaque équipe de se rendre à leur banc respectif. Il y aura un caucus des officiels au centre du terrain pour réviser les différentes procédures du bris d'égalité;
- A - Les arbitres inviteront les capitaines au centre du terrain pour le tirage au sort :
(Le gagnant du tirage au sort devra choisir une des 2 options suivantes, l'équipe ayant perdue le tirage au sort fera son choix sur l'option restante.)
- 11.2.2.1 *Attaque ou défensive ;*
- 11.2.2.2 *Choisir le coté du terrain utilisé (même pour les 2 équipes) pour cette période supplémentaire ;*
- B - Si l'égalité persiste après une période de prolongation (nombre impair), on répétera l'**étape A**, sans tirage au sort, mais en accordant le premier choix à l'équipe ayant perdue le tirage au sort à la période précédente.
- C - On procède à un nouveau tirage au sort (étape A), pour chaque séquence de 2 périodes supplémentaires.
- D - Chaque équipe garde la possession du ballon lors d'une série jusqu'à ce qu'elle marque (touché ou placement), qu'elle ne puisse gagner un premier essai ou qu'elle perde la possession du ballon (même si repris lors de la même séquence de jeu).
Note : Le ballon demeure en jeu après un changement de possession aussi longtemps que le jeu ne soit pas sifflé mort. L'équipe défensive peut donc aller marquer un touché (et remporter la rencontre) suite à un changement de possession.
- E - En plus des situations de jeu normales, le jeu doit être sifflé mort à la suite d'une tentative de placement ratée et aucun point n'est marqué. Une équipe ne peut remporter une partie sur un simple (Ballon mort dans la zone de but suite à un botté manqué).

Après 3 périodes supplémentaires, la transformation d'après touché doit obligatoirement être celle de 2 points.

Il n'y a aucun temps d'arrêt durant les périodes supplémentaires.

Article 12 ÉCART DE POINTAGE

- 12.1 Le pointage officiel d'une rencontre est limité à un écart de 30 points. Soit le pointage de l'équipe perdante +30, pour toutes les rencontres où l'écart de pointage sera supérieur à 30 points. (ex. : 7-37)
- 12.2 En deuxième demie, dans le cas d'un trop grand écart de pointage (± 30 points), la partie peut être poursuivie en temps continu à la demande de l'entraîneur tirant de l'arrière.

Article 13 POINTS AU CLASSEMENT & CLASSEMENT ÉTHIQUE

- 13.1 Partie gagnée : 2 points
Partie nulle : 1 point
Partie perdue : 0 point
Point ES : 1 point / partie / équipe
- 13.2 ➤ À chaque partie, incluant les éliminatoires, les officiels, les entraîneurs de chaque équipe et l'ARSEÉQ, évalueront le comportement éthique et administratif de chaque équipe. Les équipes qui n'atteignent pas le standard minimum requis au niveau éthique pour une rencontre peut perdre le point d'éthique de cette rencontre en plus de s'exposer à d'autres mesures disciplinaires (voir sanctions).
- Lors des éliminatoires, la sanction éthique sera applicable directement à la rencontre suivante.
- Équipe éliminée : 1 point éthique en moins pour débiter la saison suivante.
 - Équipe qui accède à la ronde suivante : Perte de privilèges à préciser.
- De plus, tout comportement anti-sportif avant, pendant ou après la rencontre, peut entraîner des sanctions (incluant la perte du point d'éthique). La décision à ce sujet, est prise par le comité de vigilance après étude du cas et recommandations du comité éthique football.
- 13.3 ➤ Compilation des points éthique :
- Total = 15 points éthique
- | | |
|-------------------|---|
| 10 pts : | Par les officiels de la rencontre |
| 5 pts : | Pour respect des règlements (administration-ARSEQCA) |
| 0 à 5 pts Bonus : | Selon l'évaluation par l'équipe adverse (récupération de points enlevés) |

Sanctions : (selon le total de points éthique cumulés pour une rencontre) :

- 13 à 15 pts : Aucune sanction – point ES de classement accordé
- 10 à 12 pts : 1^{er} / 3^e cas : Avertissement
Récidive (2^e, 4^e cas et plus): Perte du point ES
- 7 à 9 pts : Perte du point ES et rapport à la direction
Si récidive : cas soumis au comité de vigilance
- 6 et moins : Perte du point ES, rapport à la direction et cas soumis au comité de vigilance.
Récidive : possibilité d'exclusion des éliminatoires et de la ligue

N.B. : Toute irrégularité administrative et tous les cas soumis au comité de vigilance et peuvent également entraîner des sanctions financières.

13.4 ☛ Mérites sportifs :

- Bannière régionale (Champion des éliminatoires)
- Médailles régionales (Or+Argent)

Article 14 FORFAIT

L'équipe qui remporte un match par forfait conserve son pointage s'il est supérieur à 7 points, ou se voit attribuer 7 points s'il y est inférieur. L'équipe fautive perd tous ses points (0), ainsi que son point d'éthique sportive s'il y a lieu (voir règlements généraux).

Article 15 BRIS D'ÉGALITÉ

- 1 - Fiche victoires/défaites des parties impliquant les équipes à égalité;
- 2 - Différence des points pour et des points contre des parties impliquant les équipes à égalité; (**En considérant le résultat réel des matchs**)
- 3 - Plus faible total de points contre, sur l'ensemble des rencontres. (**En considérant le résultat réel des matchs**)

Article 16 MATÉRIEL À FOURNIR PAR L'ÉQUIPE HÔTESSE & responsabilités

- ☛ - Chronomètres (2 si possible);
- Feuille de pointage (1 par partie) + alignements (2 équipes) + fiche éthique
- 2 ballons de match;
- Serviettes pour essuyer le ballon;
- Chaînes et instruments de mesure adéquats (4 essais);
- Les bancs pour chaque équipe;
- Cordes pour limiter l'accès des spectateurs entre les 2 bancs d'équipe;
- Cordes pour garder les spectateurs à 5 verges des lignes de côté;
- Bornes ou indicateurs de 10 verges de chaque côté du terrain.

☛ Alignements (2 équipes) :

- L'institution hôte doit fournir au marqueur l'alignement des 2 équipes en 2 copies (A+B). À défaut d'alignement disponible sur le web et absence d'alignement fourni au préalable par l'entraîneur d'une équipe, le fautif sera sanctionné de 25\$ pour l'absence d'alignement et peut être sanctionné d'un forfait. (En plus de perte d'un point administratif sur la grille éthique)
- Chaque entraîneur doit aller valider et signer son alignement officiel avant le début de la rencontre (A+B).
- Le marqueur conserve la copie A qui sera acheminé à l'ARSEEQ avec la feuille de pointage. La copie B sera remise à l'annonceur de la rencontre.

☛ Fiche éthique :

- L'institution hôte doit fournir au marqueur la fiche éthique aux officiels.
- Elle doit également mettre à la disposition de chaque équipe (2) une copie de la fiche d'évaluation des officiels et de l'équipe adverse.
- Après la rencontre, les officiels complètent la fiche éthique ainsi que la feuille de pointage avant de les remettre au responsable de l'école hôte qui a la responsabilité de la transmettre à l'ARSEEQ.
- Chaque entraîneur a la responsabilité de compléter sa fiche d'évaluation éthique (des officiels et de l'équipe adverse) et s'assurer de sa transmission à l'ARSEEQ.
- Les documents doivent être soumis directement à l'ARSEEQ, par télécopieur (418) 722-0457 ou courriel a/s marc.boud@cegep-rimouski.qc.ca avant 10h00 le lundi suivant la rencontre.
- Note : L'absence ou retard de transmission sera traité par le régisseur de la ligue et sujet à des sanctions (perte de point(s) administration éthique & \$\$)

Article 17 PREMIERS SOINS - SÉCURITÉ

- 17.1 L'institution hôte doit s'assurer de la présence et la disponibilité rapide d'intervention pour administrer les premiers soins et disposer d'une trousse adéquate accessible sur le banc des joueurs.
- 17.2 L'institution hôte doit s'assurer d'avoir du personnel (adulte) identifié et dédié à la sécurité des participants (joueurs et officiels) et au contrôle des spectateurs.
- 17.3 Le personnel de la sécurité doit s'assurer qu'une zone de sécurité de 5 verges de l'aire de compétition soit respectée en tout temps. Cette même zone de sécurité doit également être assurée lors de l'entrée et la sortie des joueurs et officiels à la mi-temps et à la fin de la partie. Aucun supporteur de l'équipe adverse ne peut se trouver derrière le banc des joueurs, sauf si dans des gradins immuables réservés aux spectateurs.

17.4 **Sécurité des officiels :**

- La signature de la feuille de pointage et de la fiche éthique se fait à l'intérieur, dans la chambre des officiels. Seul le marqueur officiel est autorisé à acheminer la feuille aux officiels dans leur local.
- La sortie et l'entrée des officiels sur le terrain se fait par l'une des extrémités, zone des buts, la plus près des vestiaires.
- Un responsable de la sécurité, bien identifié à l'accueil des officiels avant la rencontre, doit s'assurer de prévoir une escorte au besoin ou sur demande pour sécuriser le trajet entre la chambre des officiels et l'accès au terrain particulièrement dans les zones où les spectateurs ont accès. Il en est de même après la rencontre entre la chambre des officiels et le stationnement.

Article 18 ASSIGNATION DES OFFICIELS MINEURS

18.1 ☛ L'équipe hôte doit obligatoirement fournir le personnel suivant :

- 3 châteleurs;
- 1 marqueur;
- 1 chronométrateur, personne adéquate si possible (sous la responsabilité des arbitres);
- 1 porteur de ballon (essuyeur).

18.2 **Protocole du personnel :**

18.2.1 Tous les officiels mineurs ainsi que les annonceurs et «caméramans» sont tenus de respecter les mêmes règles que le personnel d'entraîneurs et d'accompagnateurs de leur équipe soit : Aucun commentaire envers l'équipe adverse ou les officiels.

18.2.2 Annonceur et/ou troupe d'animation (*cheerleaders*, fanfare, musique, etc.) doit cesser l'animation au signal de l'arbitre (début du 20 sec.) (Avant caucus et si pas de caucus avant l'alignement des joueurs) et s'abstenir (muet) jusqu'à la fin de la séquence de jeu.

18.2.3 ☛ L'utilisation de tout engin utilisant une source d'énergie autre qu'humaine (activation mécanique) ayant pour but de faire du bruit est interdit en tout temps à moins de 50 mètres de l'enceinte de jeu et de tout spectateur. (Flûte à air comprimé, moteur à gaz, feu d'artifice, système de son à hauts décibels, etc.)

18.3 **Cheerleaders :**

Seule l'équipe locale peut présenter sa troupe de *cheerleaders* lors des rencontres. Sauf si entente préalable avec l'équipe locale.

18.4☛ **Système de communication :**

18.4.1 Les systèmes de communication (entraîneur – casque des joueurs) sont interdits pour tous les niveaux, sauf s'il y a accord d'utilisation préalable, signé sur la feuille de pointage, par les entraîneurs des 2 équipes. Par respect (éthique), l'utilisation devra uniquement se faire durant la période d'animation (avant le 20 sec. ou alignement des joueurs).

18.4.2 Toute irrégularité d'utilisation sur place est soumise à l'article 20.2.2, en cas d'abus et de protêt à cet égard, d'autres sanctions peuvent s'appliquer et mener à la perte de la rencontre par forfait.

18.5☛ **Film (vidéo) de match :**

- Seules les 2 équipes impliquées dans la rencontre peuvent avoir accès aux postes de vigie pour filmer la rencontre. Toute autre personne n'est autorisée à filmer la rencontre.
- Si 1 équipe filme la rencontre, l'autre équipe impliquée dans la rencontre peut demander une copie de cet enregistrement à ses frais.
- Une équipe de la ligue qui n'est pas impliquée dans la rencontre peut demander une copie de l'enregistrement à ses frais ou selon les consignes établies par sa ligue.

18.6☛ **Éclaireur (vigie) :**

- L'institution locale doit permettre l'accès aux postes de vigie de façon égale pour les 2 équipes. Que ce soit pour observer et communiquer entre entraîneurs ou pour filmer la rencontre. En cas d'incapacité, les 2 équipes devront être privées des postes de vigie. Toute plainte à cet égard est sujette à une amende de 50\$ et sujet à la perte de points d'éthique.

Article 19 ARBITRAGE

Tous les arbitres sont assignés par l'A.R.A.F.Q. à chacune des parties.

Juvenile : 4 arbitres (saison régulière)
 5 arbitres (éliminatoires)

- ☛ En cas d'absence partielle ou totale d'arbitres, la rencontre doit être disputée avec les ressources locales disponibles et/ou par l'implication des entraîneurs (nombre égal de chaque équipe)

Article 20 PLAINTE

Toute plainte concernant l'arbitrage et/ou le comportement de joueurs, entraîneurs ou autre doit être adressée par écrit à la permanence de l'ARSEEQ.

• **Installation et équipements**

- 1- S'assurer d'avoir un terrain de dimension acceptable.

Dimensions officielles = 110 x 65 verges + 20 verges de zone de buts à chaque extrémité. Le terrain doit être ligné complètement soit ; au pourtour et aux 5 verges en plus des traits hachurés latéraux déterminant une zone centrale de **17** verges de largeur. De plus, des indicateurs sécuritaires (matériau souple) doivent être placés aux 10 verges de chaque côté du terrain. Toute la surface de jeu doit être exempte de revêtement dangereux pour la pratique de l'activité. Autour de toute la surface de jeu, une zone dégagée de 5 verges (libre de tout obstacle rigide non protégé : gradins, clôtures, murs, spectateurs, etc).

Dimensions minimales acceptables selon la catégorie, applicable dès la saison automne 2005 : (Note : Les institutions qui ont évolué en football à l'automne 2004, devront s'y conformer au plus tard pour la saison d'automne 2008) :

| Catégories | Largeur | Longueur | Zone de buts | Zone sécurité dégagée autour |
|--------------------|------------------|-------------------|------------------|------------------------------|
| OFFICIEL | 65 verges | 110 verges | 20 verges | 5 vgs chaque côté |
| Juvenile (minimum) | 55 verges | 100 verges | 10 verges | 5 vgs chaque côté |

- 2- Délimiter une zone de sécurité de 5 verges autour de la table des officiels mineurs, ainsi qu'un trajet sécuritaire de 5 à 10 verges de large pour le passage des joueurs et officiels, du terrain jusqu'au vestiaire.
- 3- Avoir des locaux et le personnel d'accueil requis pour l'équipe visiteuse et officiels. Prévoir accès aux installations sanitaires pour spectateurs. Prévoir balai et poubelles pour nettoyage minimal par l'équipe qui utilise chaque vestiaire.
- 4- Pour les catégories benjamin et cadet, avoir accès à une balance à proximité du terrain ou des vestiaires pour fin de vérification.
- 5- Respecter l'éthique de la ligue en matière d'utilisation d'information (video), et/ou, utilisation de système de communication (casque).
- 6- Utiliser les feuilles de pointage, statistiques et autres formulaires reconnus par l'ARSEEQ

• **Sécurité**

- 7- S'assurer de la présence et la disponibilité rapide d'intervention d'un spécialiste certifié pour administrer les premiers soins. Il doit disposer d'une trousse d'intervention adéquate et accessible au banc des joueurs ou table des officiels. (article FB - 19)

Note : Le spécialiste n'a pas comme fonction de fournir le matériel, ni d'assurer un service thérapeutique ou traitement préventif. Son rôle se limite à évaluer au meilleur de ses compétences et de ses qualifications, les cas majeurs ou mineurs nécessitant une intervention d'ambulanciers ou une autorisation de déplacer un blessé. Chaque évaluation ou recommandation suite à une blessure sérieuse, devra faire l'objet d'un rapport écrit d'intervention à transmettre à la ligue avec la feuille de pointage.

L'accès à un téléphone d'urgence sur le terrain et # tél. des ambulanciers est obligatoire.

L'entraîneur ou le thérapeute de l'équipe du joueur blessé assumera la décision finale d'acquiescer ou renverser l'évaluation du spécialiste de l'école hôte. Les frais de déplacement et d'accompagnement d'un blessé sont sous la responsabilité de l'institution du blessé. Les frais inhérents sont également à leur charge selon la politique interne de répartition établie par l'institution.

- 8- Prévoir le personnel de sécurité en nombre suffisant pour faire respecter le code d'éthique par les spectateurs, contrôler les zones de sécurité (5 verges) autour du terrain et assurer la sécurité des officiels et participants au besoin.

• **Organisation et personnel**

- 9- Fournir les officiels mineurs **qualifiés** requis pour chaque rencontre locale. Tous les officiels mineurs ainsi que les annonceurs et «caméramans» sont tenus de respecter les mêmes règles d'éthique que le personnel d'entraîneurs et d'accompagnateurs. De plus :
 - S'abstenir de démonstration partisane outrageante ou démesurée envers leur équipe et au détriment de l'impartialité lié à leur fonction respective.
 - N'émettre aucun commentaire désobligeant envers l'équipe adverse ou les officiels.
 - De plus, l'annonceur et/ou troupe d'animation (*cheerleaders*, fanfare, etc.) doit cesser l'animation au signal de l'arbitre (début du 20 sec.) et s'abstenir jusqu'au sifflet mettant fin à la séquence de jeu.
 - Seule l'équipe locale peut présenter sa troupe de *cheerleaders* lors des rencontres. Sauf si entente préalable avec l'équipe locale.
- 10- Interdire la vente, distribution et consommation de tous produits dopant ou alcoolisés sur le terrain et l'aire avoisinante réservée aux spectateurs et ou sur le territoire de l'école ou sous sa juridiction.
- 11- Il est fortement recommandé de former un comité responsable ou de tenir annuellement, en début de saison, une rencontre avec les parents pour rappeler les points suivants :
 - Mission et objectifs du sport étudiant
 - Code d'éthique des supporteurs
 - Éthique des bénévoles et officiels mineurs (marqueurs, chronométreurs, chaîneurs, annonceur et responsables de sécurité)
 - Sensibiliser et promouvoir le recrutement des officiels

- **Sanctions**

12.1 Expulsion et suspension

12.1.1 Première expulsion

Tout joueur et entraîneur expulsé du match au cours de celui-ci est automatiquement suspendu pour le match suivant.

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 ou entraîneur 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 ou entraîneur suspendu perdra automatiquement le match par défaut et la suspension s'appliquera alors au match suivant.

Le cas d'un joueur ou entraîneur 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.)

12.1.2 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.

12.1.3 Tentative de blessure

Tout joueur, entraîneur ou officiel d'une équipe blessant délibérément quelqu'un lors d'un match régulière ou éliminatoire, sera passible d'être expulsé de la ligue.

12.1.4 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.

12.1.5 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 match 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.

12.1.6 Respect de l'entraîneur

S'il y a abus verbal envers un entraîneur de l'équipe adverse, l'arbitre pourra sévir et suspendre ce dernier

12.1.7 Manifestation

Aucune manifestation qui atteint l'intégrité de l'adversaire n'est permise, l'arbitre pourra imposer une pénalité selon le geste et au meilleur de son jugement.

12.2 Comité de vigilance

Tout acte grave sera soumis au comité de vigilance de l'Association Régionale du Sport Étudiant de l'Est du Québec.

BUREAU DE LA LIGUE

Association régionale du sport étudiant de l'Est du Québec (ARSEEQ)
Monsieur Marc Boudreau
60, Évêché Ouest, bureau J-201
Rimouski (Québec) G5L 4H6

Téléphone : 418-723-1880 poste 2539
Télécopieur : 418-722-0457
Courriel : marcboud@cegep-rimouski.qc.ca
Web : www.arseeq.net



ASSOCIATION RÉGIONALE DU SPORT ÉTUDIANT DE L'EST DU QUÉBEC
60, Évêché Ouest, bureau J-202, Rimouski (Québec) G5L 4H6

Par la présente,

Notre institution : _____

Confirme avoir pris connaissance des documents suivants :

- 1- Conditions et obligations des institutions évoluant dans les ligues de football de l'ARSEEQ.**
- 2- La réglementation générale de l'ARSEEQ.**
- 3- La réglementation spécifique de football de l'ARSEEQ.**
- 4- Les codes d'éthique du participant, entraîneur, administrateur et parent (supporteur).**

Nous priorisons et supervisons la fréquentation académique de tous les élèves inscrits au sein de notre équipe.

Nous nous engageons à respecter et faire respecter le contenu de ces documents en tout temps lors de nos activités de football.

Nous désignons comme répondant de notre institution pour les activités football pour la saison

AUTOMNE 20____

Nom du répondant officiel

Signature

Courriel

Nom du substitut officiel

Signature

Courriel

Certifié par la direction de l'école :

Nom

Signature

Date