MAURICIE

Règlements spécifiques 2024-2025

FOOTBALL

Cadet

9 joueurs printemps

Dernière mise à jour : 30 janvier 2025

Version adaptée des règlements du RSEQ-QCA

ARTICLE 1 RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

1.1 Les établissements membres de toute ligue de football du RSEQ-Mauricie s'engagent à respecter l'entente provinciale entre Football Québec et toutes les instances du RSEQ.

1.2 Toutes les ligues régionales sont soumises aux règlements de Football Québec sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique.

La composition des ligues sera préparée par le comité technique suite au processus d'inscription.

ARTICLE 2 CATÉGORIES

La catégorie pour le football à 9
Cadet Du 1er octobre 2009 au 30 septembre 2012

ARTICLE 3 RESTRICTIONS DE LA PARTICIPATION EN REGARD DU POIDS

3.1 Gestion de la restriction en regard du poids

3.1.1 Gestion de la pesée

Tous les joueurs doivent être pesés sans équipement, lors de la 1e partie de la saison de l'équipe. L'entraîneur-chef a la responsabilité de peser, identifier et de faire jouer à la bonne position tous ses joueurs. Il doit aussi s'assurer d'appliquer les règles de sécurité lors de toutes les activités de l'équipe dont les entraînements.

3.1.2 Nouveaux joueurs

Les joueurs ajoutés pendant la saison doivent être pesés lors de leur 1e partie.

3.2 Limites de poids

3.2.1 Cadet à 9 (Mineur et majeur)

Tous les joueurs de 175 lbs et plus doivent être identifiés d'un « X », ils doivent évoluer sur les lignes (OL-DL) et peuvent être spécialiste. Aucun botteur de plus de 175 LBS.

3.2.2 Identification des restrictions

Tous les joueurs devant être identifiés par un « X » à l'arrière du casque et sur l'alignement, et ce, sous la responsabilité de l'entraîneur de l'équipe, sont soumis à la restriction.

- Le nombre maximum de joueurs « X » sur le jeu, dépend du nombre de joueurs autorisés sur la ligne (offensive ou défensive) selon la catégorie (FB à 12 vs FB à 9).
- Aucun joueur « X » ne peut évoluer à une autre position sur le terrain.

- Aucun joueur « X » ne peut évoluer sur les unités spéciales de séquences de bottés d'envoi / retour.

3.3 **Procédure pour la pesée (pour chaque équipe)**

- La pesée officielle doit dès l'arrivée de l'équipe adverse
- L'entraîneur dépose son alignement tiré de l'outil de gestion des inscriptions du RSEQ-Mauricie (S1) et raye tous les joueurs absents et/ou ne pouvant être régularisés pour la rencontre.
- Tous les joueurs doivent être en tenue (short et t-shirt) pour la pesée officielle (sans équipement) et doivent faire inscrire leur poids officiel sur la feuille d'alignement et s'il y a lieu être identifié par un X, sur le casque et l'alignement (à côté du POIDS).
- L'entraîneur valide en contresignant l'alignement officiel de l'équipe adverse.
- La même procédure doit-être suivie à chaque rencontre pour les nouveaux joueurs ajoutés depuis la dernière rencontre.

3.3.1 Une équipe qui ne respecte pas la procédure et/ou refuse de peser ses joueurs est passible d'une amende de 200$.

3.4 **Sanctions**

Type A
Toute irrégularité sur la gestion de l'identification des « X » d'un joueur devant être identifié à la restriction de poids est traitée ainsi lors de la partie concernée:

- 1re offense : 1 pt accordé à l'équipe adverse (équivalent à un simple)
- 2e offense : 3 pts accordés à l'équipe adverse (équivalent à un placement)
- 3e offense et plus : Accorde un touché, 6 pts, sur le jeu avec droit de transformation.

Gestion de la pesée pendant la partie
Si on ne peut procéder à la pesée qu'à la fin d'une période, on cumulera les irrégularités potentielles depuis le moment de l'avis, jusqu'à la pesée et les sanctions pour le **type A** s'appliqueront dès le poids irrégulier confirmé. Une (1) seule demande de vérification de pesée peut être demandée par partie. Tous les joueurs doivent par la suite être identifiés correctement et les autres deviennent par la suite régularisés.

Type B
Toute irrégularité sur un joueur identifié « X » qui occupe une position non permise est traitée ainsi lors de la partie concernée :

- 1re offense : Perte d'essai ou gain de 10 vgs (1er essai), le cas échéant.

ARTICLE 4 ALIGNEMENT OFFICIEL

4.1 **Nombres limites de joueurs habillés pour débuter une partie**
Le nombre de joueurs habillés par partie pour toutes les catégories et niveaux est :

Nombres minimum
Football à 9, cadet : 16 joueurs

Nombres maximal
Aucun maximum.

4.2 **Nombre de joueurs inscrits dans S1**

Le nombre de joueurs inscrits au registre d'admissibilité (S1) de l'équipe doit être égal ou supérieur au nombre minimum de joueurs de la catégorie plus 4.

4.2.1 La plate-forme S1 reste ouverte pour la saison mais le joueur doit être inscrit sur S1 et avoir jouer 1 match pour participer aux séries.

4.3 **Nombre de joueurs insuffisant pour débuter une partie (Défaut)**

Si le nombre minimum de joueurs pour débuter une partie n'est pas atteint, un délai de 15 minutes sera accordé pour régulariser la situation. Tout joueur ajouté pour régulariser le nombre minimum de joueurs doit être préalablement inscrit dans S1.
L'équipe en faute après le délai perd automatiquement par défaut (0-7) et la partie peut se jouer. Il se peut que cette partie soit jouée sous forme de jamboree entre les deux équipes.
À chaque partie, si le nombre de joueurs inscrits dans S1 (ref : alignement déposé) lors d'une rencontre n'est pas respecté, l'équipe en faute se voit imposer une amende de 50$ par joueur manquant.

4.4 **Alignements officiels et processus de validation**

L'alignement officiel doit indiquer obligatoirement le numéro de gilet et la position pour tous les joueurs inscrits au registre d'admissibilité (S1) qui seront habillés lors de la rencontre.
Chaque équipe doit s'assurer d'avoir inscrit tous ses joueurs dans le registre d'admissibilité (S1) complété 24 heures avant la rencontre. Toute modification après ce délai, doit être signalée à l'équipe adverse et au RSEQ-Mauricie.
Il est **permis et obligatoire** de **corriger** manuellement le **numéro de gilet** et/ou **restriction** d'un joueur sur l'alignement officiel. Les variations de poids (sans impact), de taille ou de position ne sont pas obligatoires. Les corrections manuelles avant un match doivent être régularisées sur l'alignement officiel avant la prochaine rencontre. L'ajout d'informations manquantes avant un match demeure une situation d'irrégularité de l'alignement officiel.

4.6 **Nouveau joueur**

Tout nouveau joueur doit être inscrit au registre d'admissibilité S1 et figurer sur l'alignement déposé avant de participer à une rencontre.

ARTICLE 5 POINTS AU CLASSEMENT ET ÉTHIQUE SPORTIVE

5.1 **Points de classement**

Partie gagnée :	3 points
Partie nulle :	1 point
Partie perdue :	0 point
Point éthique sportive :	1 point / partie / équipe

Si 3 rudesses inscrites sur la feuille de match pour une équipe, il y aura perte de point d'éthique et si une combinaison de 3 rudesse et/ou 3 antisportives et/ou une combinaison des deux pour un joueur , il y aura aussi perte du point d'éthique. Si rudesse excessive, il y aura perte de point d'Éthique et expulsion.

5.2 **Éthique sportive**

5.2.1 Expulsion

Pour tous cas d'expulsion d'un membre d'une équipe (joueur, entraîneur, membre du personnel), le point d'éthique sportive est automatiquement perdu.

5.2.2 Situation particulière

Tout comportement anti-sportif avant, pendant ou après la rencontre, peut entraîner des sanctions incluant la perte du point d'éthique sportive. Tout cas pourra être soumis au comité de révision par le RSEQ-Mauricie.

Lors des éliminatoires, la sanction éthique sera applicable directement à la rencontre suivante.

- Équipe qui accède à la ronde suivante : Perte de privilèges à préciser par comité de révision.
- Équipe éliminée : Sanctions administratives doublées, et/ou, perte de privilèges pour l'année suivante.

5.2.3 Coup à la tête et rudesse pour coup à la tête

5.2.3.1 Coup à la tête

Tout coup à la tête est considéré comme une rudesse excessive et entraîne l'expulsion du joueur, la perte du point d'éthique sportive ainsi que 2 parties de suspensions pour le joueur fautif.

5.2.3.2 Rudesse pour coup à la tête

Tout joueur qui est sanctionné pour 2 rudesses pour coup à la tête dans une même partie est automatiquement expulsé de la rencontre et l'équipe perd son point d'éthique sportive. Ce même joueur devra purger une suspension d'une partie.

Tout au long de la saison, les rudesses pour coups à la tête seront comptabilisées de cette façon

- 3 rudesses pour coups à la tête dans la saison = 1 partie de suspension
- Chaque rudesse pour coup à la tête supplémentaire = 1 partie de suspension supplémentaire.
- Les officiels mineurs doivent bien inscrire tout type d'infraction sur la feuille de match.

ARTICLE 6 BRIS D'ÉGALITÉ

6.1

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;
3- Plus faible total de points contre, sur l'ensemble des rencontres;
4- Différence des points pour et des points contre des parties sur l'ensemble de la saison.

6.2 **Cas d'égalité à 2 équipes et plus**

Si plus de deux (2) équipes sont en égalité, la même procédure dépendamment du nombre de sections est employée jusqu'à ce que toutes les équipes en égalité aient été départagées.

Pour appliquer ce règlement de bris d'égalité à 3 équipes et plus, les procédures suivantes doivent être appliquées :

1. S'il y a égalité entre les équipes X, Y et Z et que le critère « 2 » réussit à déterminer X comme la première, Y comme la deuxième et Z comme la troisième, alors aucun autre critère ne doit être appliqué. L'égalité est brisée.

2. Cependant, si le critère « 2 » détermine le classement d'une des équipes, les équipes qui sont encore à égalité seront classées en utilisant le critère « 3 » et ainsi de suite. Il ne faut pas revenir pas au critère « 1 ». Il faut passer aux critères suivants en utilisant les résultats des équipes X, Y et Z pour tous les critères.

ARTICLE 7 DURÉE DES PARTIES; TEMPS MORT; PROLONGATION

7.1 Durée des parties

7.1.1 Cadet à 9

La partie se joue en 4 quarts de 12 minutes chronométrées et la durée maximale en temps continu est fixée à 30 minutes pour le 1er et 3e quart seulement.

7.2 Pause et temps mort

Une pause automatique (temps mort) de 1 minute est accordée lorsqu'il ne reste que 3 minutes à jouer à chaque demie (2e & 4e quart).
Un temps mort technique par demie (temps régulier seulement), non cumulatif, peut être accordé à chaque équipe afin de préciser un point de règlement.

7.3 Prolongation

7.3.1 Saison régulière

Pour toutes les ligues régionales en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, un verdict nul sera enregistré.

7.3.2 Éliminatoires et Championnat Régional Scolaire

Pour toutes les ligues régionales, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, une prolongation se joue en respect de la réglementation de Football Canada.

ARTICLE 8 ARRÊT D'UNE PARTIE ET ÉCART DE POINTAGE

8.1 Écart de pointage 35 pts et plus

À n'importe quel moment en deuxième demie, si l'écart de pointage est de 35 ou plus, le chronomètre ne sera plus arrêté sauf : blessure, toute marque, un temps mort ou toute situation jugée nécessaire par l'arbitre en chef. *(Tiré du livre des règlements de Football Canada qui correspond à la réglementation de Football Québec)*
De plus, à tout moment en 2e demie, un entraîneur, dont l'équipe tire de l'arrière, pourra demander le temps continu. La décision de jouer en temps continu est irréversible et celle-ci implique que l'équipe concède la victoire et le pointage final du match pour l'équipe gagnante correspondra au pointage de l'équipe perdante auquel sera additionné 35 points.

ARTICLE 9 LIGNE DE MÊLÉE, NOMBRE D'ESSAIS ET TRANSFORMATION

Pour toutes les catégories, lors de la mise au jeu, il n'y a pas de zone neutre entre les équipes et le nombre d'essais est de quatre (4). Pour les catégories et niveaux concernés par les transformations, les points suivants sont accordés pour transformation réussie : botté = 1 et jeu = 2

ARTICLE 10 ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE

10.1 **Chandails et couleur**

Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail de couleur uniforme selon les règlements de Football Québec.
Le respect de la numérotation des joueurs selon les positions est obligatoire.
Chaque équipe doit déclarer ses couleurs annuellement.
L'équipe receveuse doit respecter ses couleurs officielles.
L'équipe visiteuse doit s'assurer d'avoir une série de gilets ou de dossards réglementaires et de couleur distincte de l'équipe receveuse.
En cas de conflit, l'équipe fautive perd automatiquement la rencontre par forfait.

ARTICLE 11 BALLONS OFFICIELS

11.1 Chaque équipe apporte ses ballons. Les ballons doivent être en cuir et de dimension équivalente aux ballons suivants :

- Cadet, Équivalent Wilson F-3000 ou TDY (grosseur Intermédiaire)

ARTICLE 12 PLATEAUX

12.1 **Standards Football Québec**

Toute partie doit se jouer sur un plateau respectant les standards établis par Football Québec.

12.1.1 Reconnaissance des plateaux hors-normes déclarés

Les rencontres se jouent sur le terrain de l'équipe hôtesse même si celui-ci n'est pas parfaitement conforme aux normes reconnues. Les établissements concernés doivent déclarer les particularités de leur plateau ne respectant pas les normes à chaque partie à l'équipe adverse et aux officiels.

12.1.2 Football à 9

Dimensions du terrain = 50 verges maximum et 45 verges minimum au centre du terrain (voir annexe FB-9)
À défaut de, sur plainte de l'équipe visiteuse (protêt), avant le début de la rencontre et contresignée 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).

12.1.3 Bancs de joueurs

Les 2 équipes doivent placer leur banc d'équipe du même côté du terrain, pour faciliter le travail des chaîneurs.

12.1.4 Zone neutre

Une zone libre d'au moins 5 verges doit être réservée exclusivement à la table des officiels mineurs. Seules les personnes autorisées peuvent se trouver dans cette zone. (voir également règles de sécurité art. 20 – spectateurs)

ARTICLE 13 MÉRITES SPORTIFS

13.1 Toutes autres catégories
- Bannière régionale
- Médailles (Or-Arg)
- Bannière de ligue (Champion de la saison régulière)

ARTICLE 14 FORFAIT ET DÉFAUT

14.1 Gestion du pointage
Toute équipe qui remporte un match par forfait ou par défaut conserve le résultat si le pointage est supérieur à un écart de 7 points, sinon se voit attribuer une victoire 7-0. L'équipe fautive peut ainsi perdre ses points, ainsi que possiblement son point d'éthique sportive le cas échéant (voir règlements généraux).

14.2 Récidive
Toute équipe qui cumule 2 forfaits ou défauts durant la saison se verra expulser des séries éliminatoires et ce, pour tous types de forfaits ou de défauts.

ARTICLE 15 OBLIGATIONS ET DEVOIRS DES ÉQUIPES

15.1 **Responsabilités de l'équipe hôtesse**

15.1.1 Matériel requis
En sus des installations de base du plateau, toute équipe hôtesse doit prévoir :
- Copies des règlements spécifiques du RSEQ-Mauricie; dans la chambre des officiels + table du marqueur.
- Chronomètres (2 si possible);
- Feuille de pointage (1 par partie) + alignements;
- 2 ballons de match réglementaires;
- Serviettes pour essuyer les ballons;
- Chaînes et instruments de mesure adéquats (4 essais);
- Les bancs de joueurs pour chaque équipe positionnés du même côté du terrain;
- Cordes pour délimiter la zone de sécurité et d'accès des spectateurs entre les 2 bancs d'équipe / table des officiels ;
- Cordes pour garder les spectateurs à 5 verges des lignes de côté ;
- Bornes ou indicateurs de 10 verges de chaque côté du terrain;
- Poste de vigie.

15.1.2 Alignements (2 équipes) :

- Tout établissement hôte doit fournir au marqueur l'alignement des 2 équipes tiré de S1. À défaut d'alignement électronique disponible sur le web, il doit signaler l'irrégularité à la ligue (RSEQ-Mauricie).
- Le marqueur conserve les copies A qui doivent être acheminées au RSEQ-Mauricie avec la feuille de pointage. Les copies B sont remises à l'annonceur de la rencontre.
- Toute équipe hôtesse doit saisir le résultat dans S1 immédiatement après la rencontre.

- Les documents officiels doivent être téléversés dans S1 dans les 24 h ouvrables suivant la rencontre. L'absence ou retard de transmission sera traité par la permanence comme le prévoient les règlements généraux.

  Chaque équipe est responsable d'apporter son propre matériel de confort pour son banc. Une entente peut être faite entre les établissements pour le partage d'équipement.

ARTICLE 16 PREMIERS SOINS – SÉCURITÉ

16.1 Responsabilités des équipes

Tout établissement doit avoir établi un protocole de dépistage et de suivi des traumatismes crâniens et des commotions cérébrales. Au moins un entraîneur de l'équipe doit s'assurer du dépistage et signaler tous les incidents au responsable de l'établissement. Tout établissement est responsable de la sensibilisation des jeunes et parents de l'importance à accorder à ce type de blessure et de ne pas négliger le temps de récupération post traumatisme.

16.2 Présences des ressources dédiées

Toute équipe doit s'assurer de la présence et l'intervention rapide d'un responsable santé-sécurité (thérapeute reconnu, certifié ou en formation, ayant un minimum pour diagnostiquer et/ou appliquer les soins). Il doit être équipé d'une trousse d'urgence adéquate accessible rapidement sur le terrain. Chaque équipe est responsable de son personnel et matériel, incluant un thérapeute et/ou préposé au *taping* de ses joueurs.

16.3 Cas d'urgence et/ou blessures importantes

Toute équipe hôtesse doit prévoir :

- Une procédure d'urgence d'évacuation et pour le traitement des blessures importantes.
- L'application de la procédure à la demande du thérapeute d'une équipe.
- L'accès à la glace et en mettre à la disposition aux thérapeutes en tout temps. (voir Conditions et obligations 17 à 19)

16.4 Identification des personnes ressources

Tout responsable médical (thérapeute), doit s'identifier avec # tél. et signer la feuille de match. L'absence d'un responsable médical identifié spécifiquement impute la responsabilité à l'entraîneur-chef.

16.5 Sanctions

Suite au traitement d'une plainte, les sanctions pour manquement (absence) de personnel médical forçant l'établissement adverse à donner assistance et/ou prendre en charge un blessé sont :

- 1ère plainte : Équipe fautive déclarée forfait avec amende maximale (200$ x 2 = 400$)
- 2e plainte : Exclusion de la ligue

16.6 Sécurité

Tout établissement hôte doit s'assurer d'avoir du personnel (adulte) identifié et dédié à la sécurité des participants (joueurs, entraîneurs et officiels) ainsi qu'au contrôle des spectateurs.

16.7 Zone de sécurité 5 verges

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 + sortie des joueurs, ainsi que des 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.

16.8 Sécurité des officiels

16.8.1 Signature de la feuille de match
La signature de la feuille de pointage et la feuille d'éthique devra être signer par l'Arbitre en chef et les deux entraîneurs-chefs au centre du terrain après la poignée de main **mais avant le Pep talk.** Seul le marqueur et le responsable de plateau sont autorisés à acheminer la feuille aux officiels.

16.8.2 Accès au plateau
Les entrées et sorties 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 d'escorter 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 17 OFFICIELS MINEURS

17.1 **Personnel requis**

Toute équipe hôtesse doit obligatoirement fournir le personnel suivant :
- 3 chaîneurs
- 1 marqueur
- 1 chronométreur, personne formée (sous la responsabilité des arbitres)

Toute équipe visiteuse qui désire fournir un chaîneur doit en aviser l'équipe hôtesse au moins 48 heures avant la rencontre. Elle peut avoir à la table des marqueurs:
- 1 assistant marqueur
- 1 assistant chronométreur

17.2 **Protocole du personnel**

17.2.1 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 désobligeant envers l'équipe adverse ou les officiels ne doit être fait.

17.2.2 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 d'animation assistée (mécanique et/ou électronique) jusqu'à la fin de la séquence de jeu.
1re offense : Avertissement à l'instructeur de l'équipe hôtesse qui doit voir sur le champ à aviser le personnel concerné.
2e offense : Pénalité de 10 verges à l'équipe hôtesse ou de la moitié de la distance si moins de 20 verges des buts.

3e offense : Pénalité de 10 verges à l'équipe hôtesse ou de la moitié de la distance si moins de 20 verges des buts, et arrêt immédiat de toute animation pour le reste de la partie. Une pénalité additionnelle de 10 verges sera appliquée à toutes les occasions qu'une animation aura lieu après que l'arrêt ait été imposé.

17.2.3 L'utilisation de tout engin utilisant une source d'énergie autre qu'humaine (activation mécanique, électrique …) ayant pour but de faire du bruit est interdite 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, klaxon, etc.).

17.3 Éclaireur (vigie)

Tout établissement hôte 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 doit être déposée au RSEQ-Mauricie et est passible d'une amende de 50$ et sujette à la perte de points d'éthique.

ARTICLE 18 ARBITRAGE

18.1 **Absence**

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).

Ajout amendé le 14 mars 2024
Knee down (génuflexion) : Afin de promouvoir l'esprit sportif et la sécurité des joueurs, dès qu'un joueur confirme qu'il mettra un genou au sol dans le but d'écouler le temps, il n'y aura aucune pression des joueurs défensifs.

Pénalité : Conduite répréhensible (10v.) ou rudesse (15v.) selon l'offense.

RÈGLES PARTICULIÈRES

17.4.1 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 partie;
- 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

FOOTBALL À 9 JOUEURS

Pour toutes les catégories, le football à 9 se déroule comme au football à 12 joueurs mis à part la dimension du terrain et le nombre de joueurs sur le terrain. Les dimensions du terrain seront déterminées au centre du terrain.

Catégories	Largeur	Longueur	Zone de buts	Zone sécurité dégagée autour
OFFICIEL	65 verges	110 verges	20 verges	5 vgs chaque côté
Football à 9 joueurs	Min. 45 verges Max. 50 verges	100 verges	10 verges	5 vgs chaque côté

COULEURS DE CHANDAIL 2024-205

Des Pionniers	**Rouge**
SSM	**Blanc**
Val-Mauricie	**NAVY**
Du Rocher 2 sets	**Blanc et Navy**
Des Chutes	**Orange**
Paul Le Jeune	**Rouge**
Champagnat 2 sets	**Blanc et Rouge**