

RÈGLEMENTS

LIGUE DE FOOTBALL PRIMAIRE DES SAMARES

2015



LIGUE DE FOOTBALL DES SAMARES

1. RESPONSABLES D'ÉQUIPES

- 1.1 Les responsables de chaque équipe doivent être présents lors de la rencontre. Une équipe non représentée lors de la réunion annuelle de ligue devra accepter toutes les décisions prises lors de ces réunions.
- 1.2 Les responsables sont en charge du bon fonctionnement de leur équipe. Lors des parties ils doivent être présents sur le banc des joueurs et voir à ce que leurs entraîneurs et leurs joueurs aient un comportement adéquat.

2. CATÉGORIE D'ÂGE

- 2.1 Les élèves de la 5^e et 6^e année, 12 ans maximum au 30 septembre.
- 2.2 La participation des élèves de la 4^e année est permise.

3. ADMISSIBILITÉ

- 3.1 Tous les membres d'une équipe doivent être inscrits dans un établissement primaire de la commission scolaire des samares.

4. NOMBRE DE JOUEURS

- 4.1 Un minimum de 15 joueurs est exigé.
- 4.2 Le regroupement entre les écoles primaires est permis.
- 4.3 Le « both ways » est permis en tout temps.
- 4.4 Si, pour une raison majeure, une équipe ne peut habiller 15 joueurs, la joute n'aura pas lieu et l'équipe fautive perdra par défaut 14-0.

5. DURÉE DE JEU

- 5.1 La durée d'une partie sera de deux (2) demies de vingt-cinq (25) minutes non-chronométrées, sauf la dernière minute de chaque demie qui sera d'une durée de 5 jeux peu importe le temps. **Lors des 5 jeux s'il y a une pénalité ça ne compte pas comme un jeu.**
- 5.2 **L'équipe qui mène par 21 points en fin de partie doit « mettre le genou par terre » pour mettre fin à la partie.**
- 5.3 Chaque équipe a droit à deux (2) temps-morts par demie d'une durée d'une minute chacun.
- 5.4 Une période de repos de dix (10) minutes est prévue entre les deux demies.

6. POINTS

- 6.1 Touché : 6 points
- 6.2 Converti après touché :
Jeu au sol= 1 point
Jeu par la passe= 2 points
- 6.3 S'il y a une différence de plus de vingt (20) points d'écart, l'équipe qui domine l'autre au niveau du pointage se doit de baisser son niveau de jeu pour éviter d'humilier l'adversaire :
Offensivement= jouer uniquement par des jeux de passe.
- Pénalité: Perte d'essai et 10 Verges
Défensivement=aucun blitz = Aucune pénétration dans le champ arrière par aucun joueur de la défense sauf si course du QB ou remise à un porteur ou échappé de ballon. **Les joueurs de ligne défensive sont les seuls à mettre de la pression.**
 - Pénalité: Premier Jeux automatique à l'équipe adverse.

7. CLASSEMENT

- 7.1 Les points au classement sont attribués de la façon suivante :
Partie gagnée : 2points
Partie perdue : 0point
Partie nulle : 1 point pour chaque équipe
- 7.2 Le classement des équipes sera établi suite à la participation des 4 parties proposées par le calendrier officiel de la ligue.
- 7.3 L'équipe qui reçoit doit transmettre les résultats au responsable du classement au plus tard 24 heures après la joute.

8. PROLONGATION

- 8.1 **Chaque équipe à la chance de briser l'égalité à partir de la ligne de 25 verges. Si après leurs tentatives il y a toujours égalité, la partie est déclaré nulle.**

8.2 En série éliminatoire

Si la marque est égale à la fin de la deuxième demie, chaque équipe aura la possibilité de marquer de la façon suivante :

La première équipe déterminée par un tirage au sort remettra le ballon en jeu de la ligne de 35 verges de l'autre équipe; elle peut avancer le ballon par des séries d'essais consécutifs jusqu'à ce qu'elle marque ou perde possession du ballon.

L'autre équipe remettra alors le ballon en jeu de cette même ligne de 35 verges et procédera tel que décrit plus haut.

Si la marque est toujours égale, cette même procédure doit être répétée à l'autre ligne de 25 verges et par la suite à la ligne de 15 verges.

Une tentative de convertie doit être tenter par la passe (2 pts) ou au sol (1 pts).

Un gagnant sera proclamé seulement si chaque équipe a eu le même nombre de tentatives de marquer.

La même procédure doit continuer tant qu'une équipe n'est pas déclarée gagnante.

9. ENTRAÎNEUR

9.1 Pour toutes les parties, les entraîneurs peuvent être sur le terrain mais ne pas nuire au déroulement du jeu. Pour le premier match seulement, les entraîneurs sur le terrain ne peuvent plus parler à la levée du ballon. A compter du 2^{ie} match les entraîneurs ne pourront plus parler à partir de la sortie de ses joueurs du caucus.

- Pénalité= Perte d'essai et perte de 5 verges

9.2 À la fin de la partie, les équipes doivent échanger une poignée de main avant que les entraîneurs ne fassent leur « pep talk ».

10. BALLON

10.1 Tout ballon approuvé par l'arbitre en chef.

10.2 Chaque équipe peut utiliser son propre ballon lors de ses séquences offensives ou lors d'un botté.

11. NOMBRE D'ESSAIS

11.1 4 essais pour parcourir 10 verges.

11.2 Pas plus de deux (2) jeux au sol consécutifs que l'équipe ait gagné ou non le premier jeu (lors du converti, la séquence ne s'applique pas).

- Pénalité= Perte d'essai et perte de 5 verges (cette pénalité s'applique aussi même lors d'un échappé du ballon lors de la remise entre le centre et le quart-arrière) et doit faire sa passe sur le jeu suivant.

11.3 Pour être considéré comme un jeu de passe, celle-ci doit obligatoirement être faite en avant de la ligne de mêlée et par-dessus l'épaule du quart-arrière. Toute passe effectuée en arrière de la ligne de mêlée ou en shuffle sera considéré comme jeu de course. Ce règlement s'applique sur tout le terrain (Aucun red zone).

11.4 Une passe lancée 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 passe lancée. **Une passe rabattue ou une tentative de passe au jugement de l'arbitre compte comme une passe.**

11.5 Lors d'une passe obligatoire, s'il y a sac du quart à moins de 5 verges de la ligne d'engagement, il y a pénalité de 5 verges et le quart doit faire une tentative de passe à l'essai suivant. Par contre, s'il y a sac du quart à plus de 5 verges de la

ligne d'engagement, il n'y a pas de pénalité mais le quart doit faire une passe au jeu suivant.

12. LIMITE DE POIDS

- 12.1 Tous les joueurs de 120 livres et plus doivent obligatoirement jouer sur la ligne offensive ou défensive.
Ils n'ont pas le droit de participer aux unités spéciales, sauf pour un botté de dégagement.
De plus, chacun des joueurs sera identifié par un X sur son casque.
Tout joueur de ligne défensive marqué d'un X ne pourra être aligné à l'extérieur ou « faceman » au bloqueur offensif. Il devra donc être « shade in » ou « B gap » avant la levée du ballon.

13. LANGAGE

- 13.1 Aucun sacre ou juron ne sera toléré de la part des joueurs ou des entraîneurs.
Punition de 5 verges, si récidive expulsion de la partie.

14. SPECTATEURS

- 14.1 Il est important que tous les spectateurs encouragent le respect des règles de l'esprit sportif, du jeu et celles de l'équipe. Il est essentiel d'éviter toute forme de violence (verbale et physique) envers les joueurs, les entraîneurs, les arbitres et d'appuyer les efforts en ce sens.

15. MATÉRIEL À FOURNIR

- 15.1 L'équipe hôte doit fournir :
- *Un terrain sécuritaire, même si celui-ci n'est pas exactement conforme aux dimensions.
 - *Coussins protecteurs autour des poteaux.
 - *Les zones de buts doivent être délimités par des cônes plats ou des coussins marqueurs.
 - *Système de pointage.
 - *Chaînes

16. PERSONNEL À FOURNIR

- 16.1 L'équipe hôte doit fournir :
- *1 marqueur
 - *3 chaînes

17. AUTRES RÈGLEMENTS

- 17.1 **Les joueurs ne peuvent se servir de leur casque pour initier le contact avec l'adversaire sinon il aura une pénalité pour rudesse.**
- 17.2 Selon les règles du football à 12

17.3 Pas d'unité spécial, la séquence offensive commence à la ligne de 35 de l'équipe en possession du ballon.

17.4 Lors du 4ième essais si l'équipe décide de dégager on déplace le ballon de 30 verges sans avoir à faire de botté