

Compte-rendu réunion post-réunion

Football Atome-Benjamin

- 1) Besoin de remémorer les règles de jeu à tous
- 2) Catégorisation et niveau de jeu – à voir au printemps
- 3) Calendrier : éviter les calendriers à rotation incomplète. Problème de bris d'égalité
- 4) Atome : tout est très bien ainsi avec l'absence de limite de poids
- 5) Processus de pesée – préciser un protocole fixe à respecter par tous.

Football cadet / Luc Savoie

- 1) Éthique tout est OK
- 2) Aucune suggestion sur les règlements
- 3) Nombre d'équipe
 - a) Daniel Fleury propose :
Que le nombre d'équipe dans les catégories, double lettre, soit statuées à 8.
Appuyez par Yannick Normandin
Unanimité sauf une abstention
 - b) Critères de semage motion et démotion :
 - 1) Volonté de l'établissement
 - 2) Population de l'école
 - 3) Performance des deux dernières années, benjamin et cadet)
 - 4) Niveau de jeu de l'équipe juvénile
 - 5) Dossier, justification, plus le nombre d'athlète qui seront de retour
- 4) Processus du choix des étoiles, tout est OK
- 5) Bowl's games, toujours d'accord pour deux accès, AA et BB.
- 6) Comité technique, favoriser dans l'avenir des entraîneurs ou des responsables avec de l'expérience de football.
- 7) Le casque d'écoute (communication) avec le quart-arrière, sera accepté la saison prochaine en football cadet AA.
- 8) Nous suggérons de décentraliser les bowl's games (partie interrégionale). La région devra être prédéterminée à l'avance et posséder un terrain synthétique et des lumières.
- 9) Demande de vérification concernant la faisabilité d'un tenir un seul championnat provincial en football cadet AA, ceci impliquerait l'ajout d'une demi-finale provinciale.

Luc Savoie

Directeur des sports

Séminaire Saint-François

Football juvénile

- 1) Processus du choix des étoiles
AA : Maintenir mais ajouter un système de pointage selon la priorité du choix (4-3-2-1 pt)
BB-A : Changer pour un système à l'interne et compiler les votes par match.
- 2) Éthique : Écart de pointage - Si les entraîneurs ne peuvent s'entendre malgré running time, permettre la fin du match.
- 3) Arbitrage des éliminatoires hors-région, avoir minimum de 50% des effectifs de notre région.
- 4) Nombre d'équipes par niveau, 8 en AA, établir une liste de critères et forcer le respect.
- 5) Préciser un échéancier de pré-inscription et d'évaluation des programmes.

Général

- 1) Enlever le nombre maximal de joueurs habillés & admissibles (conserver le nb. Limite pour les mérites payés par la ligue)
- 2) Horaire : dans les cas de programme simple forcer avant 10h ou après 14h pour faciliter déplacements d'officiels.
- 3) Prolongation, utiliser la règle universitaire.

D.8 PROLONGATION ET TEMPS MORT

Les règles suivantes s'appliquent aux périodes de prolongation des coupes Uteck, Mitchell et Vanier

- a) Dès la fin du quatrième quart, les arbitres demandent aux équipes de se retirer sur la touche pendant qu'ils se réunissent au centre du terrain pour passer en revue les règles de prolongation.
- b) Les arbitres invitent ensuite les capitaines à se diriger au centre du terrain pour le tirage au sort. Le gagnant du tirage au sort peut choisir l'une des options suivantes :
 - Être en attaque ou en défensive. L'attaque est lancée de la ligne de 35 verges de l'adversaire.
 - La partie du terrain sur laquelle on jouera les deux séquences de la période de prolongation.

N. B. Le gagnant du tirage ne peut pas différer son choix.
- c) Le perdant du tirage au sort prend l'option restante pour la première période de prolongation. Il aura le premier choix pour les périodes subséquentes de prolongation de chiffre pair.
- d) Périodes de prolongation : Durant chaque période de prolongation, les deux équipes peuvent lancer une séquence en attaque de la ligne adverse de 35 verges. Le ballon sera mis en jeu à mi-chemin entre les limites du terrain de cette ligne à moins que l'on choisisse un endroit différent avant le début de la mise en jeu.
- e) Séquences : L'équipe garde le contrôle du ballon tant qu'elle ne compte pas ou qu'elle ne réussit pas un premier essai. Le ballon demeure en jeu suite à un changement de possession tant que celui-ci n'est pas déclaré mort. Toutefois, il est possible que l'équipe A n'ait pas droit à un premier essai après qu'elle reprend le ballon suite à un changement de possession.

Exemples :

- I. Le pointage est encore nul après que chaque équipe a exercé son droit d'une séquence d'attaque.
Décision : On reprend une deuxième période de prolongation avec le perdant du premier tirage au sort qui choisit maintenant son option.
- II. À part une situation de conversion, l'équipe B intercepte une passe pour un touché ou recouvre une échappée et marque un touché.
Décision : La prolongation et le match sont terminés et l'équipe B gagne celui-ci
- III. Durant la première séquence d'une période de prolongation, l'équipe B intercepte une passe ou recouvre une échappée sans toutefois marquer un touché.
Décision : La séquence de l'équipe A est complétée et c'est maintenant l'équipe B qui lance son attaque.
- IV. Durant la première séquence d'une période de prolongation, l'équipe A tente un botté de placement qui est bloqué. L'équipe A récupère cependant le ballon, qui n'avait jamais franchi la zone neutre, et elle marque un touché.
Décision : On accorde six points à l'équipe A et l'équipe B peut à son tour lancer sa séquence d'attaque dès que la tentative de convertir aura été complétée.
- V. L'équipe A tente un botté de placement qui est bloqué. L'équipe A récupère cependant le ballon, qui n'avait jamais franchi la ligne de mêlée, et elle réussit un premier essai
Décision : L'équipe A peut poursuivre sa séquence d'attaque avec un premier essai.
- VI. Durant sa première séquence d'attaque d'une période de prolongation, l'équipe A tente un botté de placement ou de dégagement qui est bloqué. L'équipe A recouvre le ballon, qui n'a jamais traversé la ligne de mêlée, mais ne réussit pas à gagner un premier essai.
Décision : L'équipe B prend possession du ballon pour un premier essai.

VII. L'équipe A tente un placement ou un botté de dégagement qui est bloqué par B. L'équipe B récupère le ballon et elle réussit à marquer un touché.

Décision : Touché et le match est terminé.

VIII. Durant la première séquence d'une période de prolongation, l'équipe B (après avoir récupéré le ballon) le perd à l'équipe A qui marque un touché.

Décision : Les points comptent et l'équipe B peut, après la tentative de conversion, initier sa séquence en attaque.

IX. Durant la première séquence d'une période de prolongation, l'équipe B (après avoir récupéré le ballon) le perd à l'équipe A qui ne marque pas de touché.

Décision : La séquence de A est terminée et l'équipe B peut maintenant lancer sa propre séquence en attaque.

X. Durant la première séquence d'une période de prolongation, l'équipe A échappe le ballon dans la zone des buts de l'équipe B. Celle-ci le récupère dans sa zone.

Décision : L'équipe A a terminé sa séquence en attaque et l'équipe B peut maintenant initier la sienne.

XI. Durant la première séquence d'une période de prolongation, le joueur B-10 intercepte une passe avant sur sa propre ligne de trois verges et il touche au sol avec le ballon dans sa propre zone des buts (sans être emporté par le mouvement de son interception).

Décision : Deux points sont accordés à l'équipe A qui complète ainsi sa séquence d'attaque. L'équipe B peut remettre le ballon en jeu de la ligne de 35 verges à la même extrémité du terrain.

XII. Un retour de botté dans la zone des buts par un autre botté réussi est acceptable (pas de points d'accordés) et on aurait un changement de possession et remise en jeu de la ligne de 35 verges.

f) Pointage : L'équipe qui marque le plus grand nombre de points durant le temps régulier et en prolongation remporte le match. Tel que décrit à l'article e), chaque équipe bénéficie du même nombre de séquences durant les périodes de prolongation sauf quand B compte des points autres qu'une conversion durant cette période.

Exemple : L'équipe A marque un touché lors de la première possession. Si le pointage est toujours à égalité après trois séquences de jeu par chaque équipe, on doit tenter une conversion de deux points sur les touchés suivants.

g) Il n'y a pas de temps mort d'équipe durant les périodes de prolongation.