LIGUE PRINTANIÈRE

D'INITIATION AU FOOTBALL
(Niveau primaire)

1er festival : Le samedi 4 mai 2024 aux terrains synthétiques de Saint-Georges

2e festival : Le samedi 11 mai 2024 aux terrains synthétiques de Saint-Georges

Le gymnase du Cégep Beauce-Appalaches servira de vestiaire pour les joueurs lors des deux tournois.

(Niveau primaire)
Adresse Internet pour l'inscription :
https://cegepba-estd.omnivox.ca/estd/frma/?SV=5B3633

Table des matières

Information : 2
Message aux parents 2
Horaire des pratiques 2
Dates importantes 2
Rôle de la direction de l'école 3
Tâches du responsable de l'école 3
Assurances 4
Coût d'inscription : 60 $ 4
Catégories 4
Composition d'une équipe 4
Inscription des joueurs 4
A- RÈGLEMENTS PARTICULIERS 5
B- RÈGLEMENTS DE JEU 6
C- BUT POURSUIVI PAR CETTE LIGUE 7
D- RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE 8
E- RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2024 8
F- RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX 9
Cédules des « FESTIVALS » 12

Ligue de développement de football 2024
(Niveau primaire)

Information :

Parrainée par l'Association des Anciens Condors Football en collaboration avec le Centre de services scolaire de la Beauce-Etchemin et les Condors football du Cégep Beauce-Appalaches qui remercient leurs partenaires : Vêtements Pulsation, Les Chevaliers de Colomb, Garage Oscar Brochu et Conception Para-Graphe.

Message aux parents

La ligue printanière de développement de football en est à sa 28e année d'existence. Au cours de ces années, près de 14 000 joueurs ont été initiés à la pratique du football.

Merci aux nombreux bénévoles (environ 100) qui, année après année, rendent possible cette belle activité.

Un des objectifs de l'AACF est de rendre accessible à tous la pratique de ce sport et c'est pourquoi il en coûte seulement **60 $** pour l'inscription.

De plus, chaque participant du CSSBE reçoit, à la fin de l'activité, un très beau chandail en souvenir.

Félix Tessier-Waddell, coordonnateur

Horaire des pratiques

Vous devez vous adresser **DIRECTEMENT** à l'école de votre enfant pour connaître les heures et les jours de pratique.

Dates importantes

1- Février et début mars 2024 : Publicité et inscriptions

2- Samedi 30 mars 2024 : Remise des équipements au Cégep Beauce-Appalaches

→ Endroit : Palestre du Cégep, porte 11, en face du terrain naturel des Condors

→ Horaire :

9 h 00	Secteur Abénaquis : (Trait d'Union, Jouvence, Tourterelle, Petits-Chercheurs, etc.)
9 h 45	Secteur des Appalaches
10 h 30	Éco-Pin, Notre-Dame-du-Rosaire et Dionne
11h 15	De Léry et le Tremplin
12 h 00	Secteur Veilleux : (Lambert, Arc-en-Ciel de St-Odilon, l'Enfant-Jésus, Ste-Famille, Louis-Albert Vachon, l'Envolée et Sts-Anges)
12 h 45	Sittelles, Aquarelle et Passerelle
13 h 30	Kennebec, Curé-Beaudet, Mgr-Fortier et Harmonie

N. B. : → Chaque joueur doit se présenter pour l'essai de son équipement.
→ Apporter un sac de sport pour ranger votre équipement et 1 $ pour le protecteur buccal.
→ Le joueur se présente à l'heure qui lui a été assignée.

Responsable de l'équipement : M. Félix Tessier-Waddell
Tél. : 581-761-1921

3- **Remise des équipements pour ceux qui n'ont pas pu se présenter le 30 mars 2024** :
Date de reprise : **6 Avril 2024**. Veuillez communiquer avec M. Félix Tessier-Waddell
Endroit : Cégep Beauce-Appalaches – Palestre (près de la piscine) porte 11.
Horaire : Heure de rendez-vous prise avec M. Félix Tessier-Waddell

N. B. Vous devez contacter M. Félix Tessier-Waddell, responsable de l'équipement pour prendre rendez-vous.

4- Le retour des équipements se fera le samedi après le deuxième festival, soit le 11 mai 2024.

Rôle de la direction de l'école

- Fournir les terrains, vestiaires et gymnase pour les « pratiques ».
- Transport pour les festivals (autobus ou un parent).
- Nommer un responsable « école ».
- Nommer une personne adulte (un parent) pour encadrer chacune de leurs équipes lors des deux festivals.

  - N. B. Si jamais vous avez besoin d'aide pour trouver des intervenants pour vous aider dans vos équipes respectives, vous pouvez contacter M. Félix Tessier-Waddell, coordonnateur de la ligue printanière, au 581-761-1921.

Tâches du responsable de l'école

- S'occuper de la publicité et de la promotion.
- Faire l'horaire des pratiques avec les entraîneurs et le faire connaître aux joueurs.
- Distribuer, aux joueurs et aux entraîneurs, l'horaire des deux festivals dès que l'information est disponible sur le site Internet du sport scolaire.
- Organiser le transport.
- S'assurer de l'accessibilité aux locaux (vestiaire, équipement, gymnase, terrain, etc.) pour les « pratiques ».
- Communiquer avec le coordonnateur de la ligue au besoin.

Assurances

- Les entraîneurs des écoles de la CSSBE seront couverts au niveau de la responsabilité civile par le Centre de services scolaire de la Beauce-Etchemin.
- Les parents doivent avoir une assurance pour leur enfant en cas d'accident.

Coût d'inscription individuelle : 60 $

N. B. Faire le chèque à l'ordre de : **l'Association des Anciens Condors Football**

Catégories

Moustique

Élèves de 5e et 6e année	Nouvelle catégorie Élèves de 4e année + (3e année doubleur)

N. B. Un joueur du primaire qui évolue dans la ligue printanière du secondaire ne peut pas participer à la ligue de développement de football.

N. B. Un joueur du primaire, d'âge du secondaire, qui a joué ou pratiqué avec une équipe du secondaire à l'automne, ne peut pas participer à la ligue de développement de football.

Composition d'une équipe

- Minimum 12 joueurs
- En situation de jeu, 8 contre 8 sur terrain réduit (50 verges par 35 verges) et sans les unités spéciales.
- Suggestion du comité organisateur : on recommande fortement de faire 2 équipes si vous avez plus de 24 joueurs inscrits.

Inscription des joueurs

- Les joueurs intéressés doivent remplir la fiche d'inscription d'un joueur en ligne au https://cegepba-estd.omnivox.ca/estd/frma/?SV=5B3633
- Pour le paiement, lors de la remise d'équipement, simplement amener un chèque à l'ordre de l'Association des Anciens Condors Football ou le montant exact en argent comptant (60 $)
- Pour les jeunes qui sont au Deux-Rives, secteur Bélanger et secteur Sainte-Marie, vous devez contacter le responsable de votre école.

Félix Tessier-Waddell, coordonnateur
Ligue de développement de football 2024
AACF
Courriel : felix.tessier7@hotmail.com
Tél. : 581-761-1921

LIGUE DE DÉVELOPPEMENT
DE FOOTBALL 2024
(Niveau primaire)
Règlements
(À remettre aux entraîneurs)

A- **RÈGLEMENTS PARTICULIERS**

1. Il est obligatoire, pour toutes les défensives, d'aligner 3 joueurs de ligne défensive en position 3 points d'appui, et ce, en face (épaule à épaule) du joueur de ligne offensive à tous les essais. Il est interdit d'aligner les joueurs de ligne défensive à l'extérieur.

2. Seulement les 3 joueurs de ligne défensive peuvent mettre de la pression. Il est interdit de « Blitzer » avec les autres joueurs en tout temps.

3. Il est obligatoire, à tous les essais en offensive, d'aligner au moins un receveur de passe de chaque côté de la formation pour fermer la ligne.

4. Il est interdit de mettre le genou au sol (Knee Down). Le but de la ligue est de faire jouer les jeunes.

5. Les équipes qui ont 16 joueurs ou plus ne peuvent pas faire jouer aucun joueur « both ways ». Le but est de développer et de faire jouer tous les joueurs.

N. B. Règlement sur la passe

Dans le but de promouvoir le jeu aérien, une passe « avant » sera obligatoire dans les cas suivants : au début du match et au début de la deuxième demie (minimum d'une passe « avant » parmi les trois premiers jeux) et lors de la transformation après un touché (2 points si réussi). Un « Pop pass » sur un jet sweep ne compte pas comme une passe « avant ».

B- **RÈGLEMENTS DE JEU**

- Durée de la partie : 2 demies de **20** minutes chacune (temps continu)
  + 5 derniers jeux.
- Temps arrêté à cause d'une blessure ou par l'arbitre.
- 2 temps morts par demie non cumulatifs.
- 5 minutes entre les demies (ou selon l'entente).
- Terrain : 50 X 35 verges
  Zone des buts de 5 verges
  Lignés aux lignes de 12 (plus un trait aux lignes de 5).
- Pas d'unités spéciales.
- Pas de verge entre la ligne offensive et défensive.
- Au début de chaque demie et après chaque touché, le jeu débute à la ligne de 12 de l'équipe à l'offensive.
- Les joueurs non éligibles pour une passe sont le centre et le premier joueur sur la ligne de chaque côté. **Aucune ligne débalancée ne sera tolérée.**
- 4 essais et 10 verges à parcourir
- Au 4e essai, tu as le droit :
  - D'avancer le ballon de 20 verges dans la zone adverse et de le perdre, mais le ballon ne peut pas dépasser la ligne de 12 verges adverse;
  - De jouer ton 4e essai pour réussir tes 10 verges.

    Ex. : Si le ballon est à la ligne de 17 verges de l'adversaire, tu peux avancer le ballon jusqu'à la ligne de 12 verges de l'adversaire au maximum, ou tu peux jouer ton essai et essayer de marquer.

Football sans plaquage

C'est avec beaucoup d'enthousiasme que l'Association des Anciens Condors Football en collaboration avec le Centre de services scolaire de la Beauce-Etchemin et tous leurs partenaires que nous vous présentons la troisième année du football sans plaquage.

C- BUT POURSUIVI PAR CETTE LIGUE

Dans le but d'initier les élèves du Centre de services scolaire de la Beauce-Etchemin au football et de diminuer le risque de contacts dangereux, nous avons mis en place cette ligue de développement qui mettra l'emphase sur le développement d'habiletés techniques. Sachant que le football est un sport complexe qui demande la compréhension de plusieurs phases de jeu, nous voulons enlever certaines techniques qui pourront être plus facilement apprises plus tard dans le cheminement des élèves.

D- RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

1. **Les règlements généraux sont les mêmes qu'au football avec contact 8 vs 8 et la section E des règlements spécifiques du football avec contact s'applique également.**

2. **Poids**

   2.1 Il n'y a aucune limite de poids.

3. **Équipement :**

   3.1 Chaque joueur portera un équipement de football régulier. Cependant, on lui ajoutera une ceinture comportant trois (3) drapeaux. Cette dernière doit être portée par-dessus le chandail à la hauteur de la taille et comporter en tout temps les 3 drapeaux, c'est-à-dire un sur chaque hanche et un derrière, à défaut de quoi le joueur devra sortir au moins un jeu pour équipement non-réglementaire.

   3.2 Il est interdit de faire un nœud avec cette dernière afin de la maintenir autour de la taille.

   3.3 Chaque joueur doit porter les trois (3) drapeaux qu'il soit en offensive ou en défensive à défaut de quoi le joueur devra sortir au moins un jeu pour équipement non-réglementaire.

   3.4 Si la ceinture se brise ou ne s'attache plus, le joueur devra sortir au moins un jeu pour équipement non-réglementaire.

4. **Le porteur de ballon**

   4.1 Si un joueur perd sa ceinture avec les drapeaux, il est considéré plaqué lorsque qu'un joueur défensif le touche à une main.

   4.2 Il lui est **INTERDIT** de protéger son fanion. Si c'est le cas, le jeu sera sifflé mort comme si l'adversaire l'avait plaqué à l'endroit où il a protégé un fanion, sans toutefois avoir une infraction.

4.3 Il lui est **INTERDIT** de charger un opposant. Si ce cas se présente, une pénalité de rudesse de 15 verges sera appliquée, sans toutefois pour revenir plus loin que sa propre ligne de 12 verges.

5. Utilisation du drapeau

5.1 Lorsqu'un joueur réussit à saisir un drapeau au porteur de ballon, il doit s'arrêter immédiatement et lever le drapeau à bout de bras.

5.2 Si un joueur fait semblant d'avoir saisi le drapeau du porteur de ballon afin de tromper les arbitres, il sera pénalisé d'une conduite antisportive appliquée au point du ballon mort ou au point du ballon tenu si le jeu a été sifflé mort.

6. Bloc et contact physique

6.1 Aucun plaquage n'est permis. Pénalité de 15 verges pour rudesse.

6.2 Un joueur, dans une tentative évidente de retirer un drapeau au porteur de ballon, pourra entrer légèrement en contact avec le porteur, dans la seule région de la taille. Tout autre contact sera pénalisé de 15 verges comme une rudesse.

6.3 Seuls les blocs avec mains seront tolérés, autant pour les joueurs de ligne que pour les autres joueurs à terrain ouvert, pour protéger le porteur de ballon. Une poussée violente (charge) sera pénalisée de 15 verges comme une rudesse.

6.4 Un joueur qui est en poursuite sur le porteur de ballon peut le diriger hors limite.

E- RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2023

- En offensive, la boîte offensive (bloqueur à bloqueur ou bloqueur à ailier rapproché) ne peut contenir plus de 6 joueurs, ce qui inclut **l'ailier rapproché (un seul maximum), les porteurs de ballon (maximum 2) et le quart-arrière**. Tous les autres receveurs doivent être **à plus de 4 verges de la boîte offensive.**
- Si une équipe utilise un ailier rapproché, elle ne peut pas utiliser un ***Full Back*** et vice versa.
- Un seul « ***Full back*** » est autorisé à **moins de 4 verges de la ligne de mêlée.** Tous les autres porteurs doivent être à **4 verges et plus de la ligne de mêlée.** Aucun mouvement ou changement « *motion* » dans la boîte offensive. (Motion sing to wing, king to sing), porteur qui sort comme receveur dans la cadence ou un receveur qui vient se positionner dans la boîte offensive pendant la cadence.
- Aucun mouvement ou changement « *motion* » dans la boîte offensive. (Motion sing to wing, king to sing), porteur qui sort comme receveur dans la cadence ou un receveur qui vient se positionner dans la boîte offensive pendant la cadence.
- Avant le « *snap* », **aucun mouvement vers l'avant** n'est permis pour aucun joueur. Seulement les receveurs qui sont hors de la boîte offensive ont le droit de bouger **latéralement.** (Ex : « *Fly* » ou « *Reverse* »)

- Les jeux suivants sont **INTERDITS : La faufilade du quart « *QB sneak* »** et le **« *Fumble Rusky* »**
- Tous les receveurs doivent être à un maximum d'une verge de profondeur s'ils ne ferment pas la ligne.
- Un porteur de ballon **peut bloquer au-delà de la ligne de mêlée** seulement s'il est **aligné à une verge ou moins de cette dernière.**
- Un porteur peut bloquer derrière la ligne de mêlée pour protéger un quart-arrière lorsque c'est une passe. Il peut escorter le quart-arrière si celui-ci fait une action de « Roll Out » sans toutefois dépasser la ligne de mêlée pour faire du « lead block ».
- Un quart-arrière en position « gun » ou un porteur en « wildcat » peut exécuter un « Draw ».
- Le « *Crack Block* » est interdit par tous les joueurs.
- Les joueurs de ligne défensive (3 en tout temps) qui jouent à l'extérieur peuvent être alignés au maximum sur l'épaule extérieure avec leur épaule intérieure.
- Tous les autres joueurs défensifs doivent être au minimum à **4 verges** de la ligne de mêlée. **Ils ne peuvent pas mettre de pression.**

F- RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1- Règles du jeu

- Règles approuvées par l'Association canadienne de Football amateur de Québec.
- Les joueurs désignés auprès des officiels avant la partie sont les porte-parole et sont considérés comme capitaines.
- Seuls les capitaines ont le droit de demander des explications ou une vérification de la sécurité de l'équipement.

2- Début du match

- Tirage au sort entre les capitaines.
- L'équipe gagnante décide de prendre le ballon, reporter son choix en deuxième demie ou choisit le côté de terrain.
- L'équipe qui obtient le ballon débute à la ligne de 12 verges dans sa zone.

3- Début de la deuxième demie

- C'est au tour de l'autre équipe de choisir.
- Le départ se fait à la ligne de 12 verges dans sa zone.

4- À la dernière minute du match et de chaque demie

- Pour laisser la chance à tous, nous ferons jouer 5 jeux au total, mais toujours avec le système de 4 essais.

5- Règlements spécifiques des infractions

1. Retenir :
   L'action de retenir consiste à utiliser les mains ou les bras pour saisir ou ceinturer un adversaire, sauf pour plaquer le porteur de ballon, et elle est défendue en tout temps.

2. Blocage par derrière :
   Le blocage par derrière consiste à bloquer un adversaire autre que le porteur de ballon en le frappant dans le dos ou en le plaquant aux jambes par derrière avec le corps.

3. Blocage non réglementaire :
   Il est interdit de pousser un adversaire dans le dos les bras tendus ou de le heurter par derrière au-dessus de la ceinture. Ces infractions représentent un usage interdit des mains.

4. Trébucher :
   Un joueur fait trébucher intentionnellement son adversaire s'il le crochète au-dessous du genou avec le pied ou le bas de la jambe.

5. Rudesse :

   a- Coup de poing, de genou ou de pied
   - Frapper un adversaire avec le poing, le talon de la main, le genou, le coude ou lui donner un coup de pied.

   b- Protecteur facial
   - Un joueur qui saisit le protecteur d'un adversaire, qui tire sur le protecteur avec force ou non.

   c- « Corde à linge », plaqué à la tête
   - Il est interdit de plaquer un joueur à la tête, à champ ouvert ou de le frapper avec le bras tendu au niveau de la tête, ce qu'on appelle couramment la « corde à linge ».

   d- Darder
   - L'action de darder consiste à frapper intentionnellement et de façon malveillante avec le casque, un adversaire au sol ou qui est en train de tomber au sol. **Cette action peut entraîner l'expulsion d'un joueur pour la partie.**

En cas de blessure importante, le jeune est sorti du jeu. C'est le soigneur qui aura le droit de dire s'il pourra continuer à jouer.

6. Rudesse excessive :
   Définition : Intention de blesser, geste belliqueux et barbare.
   Expulsion du match avec 15 verges de pénalité.

7. Geste antisportif :
   Il est à noter que les gestes antisportifs et les rudesses sont deux catégories distinctes au niveau des mesures disciplinaires (ex. : expulsion). Cependant, ce sont deux catégories cumulatives au niveau des verges de punition et en ce qui concerne le nombre de jeux expulsés.

Peut-être aussi langage abusif : joueur vs joueur
joueur vs arbitre
entraîneur vs arbitre

15 verges de pénalité + expulsion pour 5 jeux.

8. Interférence défensive (zone de la passe)
   Passe complétée au point d'infraction, et reprise d'essai.
   Interférence dans la zone des buts, reprise d'essai à la ligne d'une (1) verge.

9. Le ballon touché par un pied
   Le ballon est mort au lieu d'infraction lorsqu'il est touché volontairement.
   Le ballon revient à l'équipe qui en avait possession la dernière avec 10 verges de pénalité.

10. Interférence offensive hors de la zone de la passe : Punition de 10 verges

6- Touché

6 points

Transformation après un touché.
2 points = se placer à la ligne de 5 verges et faire une passe « avant » et essayer de marquer en un seul essai

N. B. Aucun botté, ni course

7- Pénalité lors des infractions

Infraction	Perte
Absence du protecteur buccal	5 verges
Mouvement défendu du centre avec le ballon	5 verges
Hors-jeu	5 verges
Trop de temps à mettre le ballon en jeu	5 verges
Passe avant lancer au-delà de la ligne de mêlée	10 verges
Contact illégal avec un receveur éligible	10 verges
Retenir, ceinturer	10 verges
Blocage illégal	10 verges
Faire trébucher	10 verges
Blocage par derrière	15 verges
Rudesse	15 verges

8- Feuille de pointage

- Le nom des arbitres doit être aussi inscrit sur la feuille de pointage au début du match.
- Les points comptés doivent être inscrits.

LIGUE DE DÉVELOPPEMENT DE FOOTBALL 2024

CÉDULES DES « FESTIVALS »

Responsables d'équipes et entraîneurs

POINTS IMPORTANTS :

- Demander à vos joueurs d'avoir 2 paires de bas à chaque festival;
- Respecter l'horaire;
- Respecter la réglementation;
- Règlements particuliers :

1- Il est obligatoire pour toutes les défensives d'aligner 3 joueurs de ligne défensive en position 3 points d'appui, et ce, en face (épaule à épaule) du joueur de ligne offensive à tous les essais. Il est interdit d'aligner les joueurs de ligne défensive à l'extérieur.

2- Seulement les 3 joueurs de ligne défensive peuvent mettre de la pression. Il est interdit de « Blitzer » avec les autres joueurs en tout temps.

3- Il est obligatoire à tous les essais en offensive d'aligner au moins un receveur de passe de chaque côté de la formation.

4- Il est interdit de mettre le genou au sol (Knee Down). Le but de la ligue est de faire jouer les jeunes.

5- Les équipes qui ont 16 joueurs ou plus ne peuvent pas faire jouer aucun joueur « both ways ». Le but est de développer et de faire jouer tous les joueurs.

N. B. Règlement sur la passe

Dans le but de promouvoir le jeu aérien, une passe « avant » sera obligatoire dans les cas suivants : au début du match et au début de la deuxième demie (minimum d'une passe « avant » parmi les trois premiers jeux) et lors de la transformation après un touché (2 points si réussi).

- Chaque entraîneur reçoit 4 coupons pour la cantine (maximum de 4 bénévoles par équipe).
- Au dernier Jamboree le 11 mai, pour les équipes qui nous ont emprunté de l'équipement, veuillez rapporter les équipements de vos joueurs « en groupe » aussitôt que votre équipe a terminé.
- **Veuillez rappeler à vos parents de rester dans les gradins afin que les joueurs puissent profiter au maximum de l'expérience et maximiser la sécurité de tous.**

Pour que le sport demeure avant tout un jeu, l'éthique sportive a toujours sa place.

Félix Tessier-Waddell, 581-761-1921