Règlements spécifiques
Football Benjamin

au 17 avril 2025

Ligue printanière de Football secondaire
(Niveau Benjamin)
Mai 2025

Responsables

Marie-Claude Hardy
Responsable de la ligue sportive interscolaire

UNE ORGANISATION **audacieuse**, reconnue pour son **expertise** et forte de sa **communauté** éducative

Ligue Sportive interscolaire

Centre de services scolaire de la Beauce-Etchemin
Québec

Table des matières

Article 1 : Inscriptions des équipes 3
Article 2 : Réunion de ligue 3
Article 3 : Dates des rencontres 3
Article 4 : Règlements 3
Annexe FBB-1 – Limitations pour les ligues Atome & Benjamin à 9 joueurs 3
OFFENSIVE 4
RÈGLEMENTATION AVANT LE DÉBUT DU JEU « SNAP » 4
RÉGLEMENTATION DE JEU 4
DÉFENSIVE 5
Défensives acceptées : 23-32 5
ALIGNEMENTS EN DÉFENSIVE 6
ALIGNEMENTS ILLÉGAUX EN DÉFENSIVE 6
ALIGNEMENT EN OFFENSIVE 7
Article 5 : Catégorie pour le printemps 2025 8
Article 6 : Admissibilité 8
Article 7 : Limite de poids 9
Article 8 : Nombre de joueurs 9
Article 9 : Ballon officiel 10
Article 10 : Équipement 10
Article 11 : Terrain 10
Article 12 : Ligne de mêlée 10
Article 13 : Nombre d’essais 10
Article 14 : Transformation 10
Article 15 : Durée du jeu 11
Article 16 : Points au classement 11
Article 17 : Bris d’égalité 11
Ligue printanière de football – Liste des athlètes 12
La charte de l'esprit sportif 13
Code de l'entraîneur(e) 14
Code du participant 15
Code du spectateur 16
Code de vie 17

Article 1 : Inscriptions des équipes

L'inscription « officielle » des équipes devra être faite pour le vendredi 4 avril 2025.

L'inscription se fera via le formulaire excel transmis par la responsable de sport.
Marie-Claude Hardy, bureau 418-228-5541, poste 24290

Article 2 : Réunion de ligue

Le jeudi 17 avril 2024 à 13 heures
Siège social – Bibliothèque service éducatif
1925, 118e Rue – Saint-Georges

Article 3 : Dates des rencontres

Les écoles impliquées s'occupent d'apporter les chaîneurs. Un tirage au sort sera fait pour déterminer qui débutera le match entre les deux équipes.

- Lundi 5 mai 2025
- Lundi 12 mai 2025
- Lundi 19 mai 2025

Article 4 : Règlements

Sont en application les règlements de la F.F.A.Q à 9 joueurs sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique :

1. Pas de botté d'envoi : départ aux 35 verges;
2. Pas de botté de dégagement : compensation de 25 verges (sans dépasser la ligne de 10 verges de l'adversaire);
3. Pas de botté de converti et de placement;
4. Interdiction de mettre le genou au sol (knee down).

Annexe FBB-1 – Limitations pour les ligues Atome & Benjamin à 9 joueurs

Objectif sécurité : Réduire les occasions de contact DANGEREUX (avec élan). Éviter les contacts latéraux et/ou sur un joueur ne pouvant se protéger et/ou ne pouvant voir venir l'adversaire.

OFFENSIVE

RÈGLEMENTATION AVANT LE DÉBUT DU JEU « SNAP »

1. **6 joueurs (au maximum)** peuvent être présents dans la boîte offensive. La boîte offensive comprend l'addition des joueurs de ligne offensive (3), du quart-arrière (1) et des porteurs de ballon incluant l'ailier rapproché (maximum d'un porteur à l'intérieur de la zone de block) (voir image-A).

2. La boîte offensive doit être révélée dès la sortie du caucus. Un seul joueur est autorisé dans la zone de 1 verge pour bloquer (voir image – 1), un seul joueur sur la ligne de mêlé (TE) en plus des joueurs de ligne offensive. Il doit y avoir un joueur au minimum comme porteur à l'extérieur de la zone de 1 verge, la formation « empty » est **INTERDITE** (voir image-A)

3. Aucun changement ou mouvement « motion » dans la boîte offensive n'est permis avant le snap. *(ex : motion sing to wing, Wing to TE, RB to wing/sing, RB qui sort en receveur durant la cadence, un receveur qui revient dans le front offensif)*

4. Les receveurs doivent être aligné à une verge de la ligne de mêlée en tout temps. Tous les receveurs doivent être à plus de **8 verges** de largeur à l'extérieur du dernier joueur de ligne offensive ou de l'allier rapprocher.

5. À aucun moment avant le début du jeu « SNAP », un joueur ne peut pas faire une action vers l'avant, seuls les receveurs ont le droit de bouger latéralement pour un changement de formation ou une action de jeu *(ex : « Fly » ou « reverse »)*

6. Lors d'un quatrième essai offensif, les règles de l'offensive restent les mêmes. Avancé de 25 verges, avant les 10 verges de la ligne de fond, pour permettre à l'équipe adverse de reprendre la possession du jeu.

RÉGLEMENTATION DE JEU

1. Tous les joueurs peuvent porter le ballon peu importe leur alignement sauf les joueurs de ligne offensive.

    a. Le jeu truqué « FUMBLE RUSKY » est **interdit**.
    b. Aucune formation débalancée n'est permise.
    c. La faufilade du quart « QB sneak » est **interdite** en tout temps
    d. Le QB, lorsqu'il est en 'GUN' ou en remise directe, **avant de pouvoir courir avec le ballon**, doit effectuer une feinte de remise au sol avec un autre joueur.

2. En aucun temps un joueur dans la boîte offensive peut bouger avant le début du jeu « snap »

3. Tous les joueurs qui sont alignés à plus d'une verge de profond de la ligne de mêlée ne peuvent pas bloquer.

    a. Les receveurs qui ne sont pas sur la ligne de mêlée doivent donc être alignés à 1 verge de la ligne de mêlée, même lorsqu'ils vont faire par la suite un mouvement latéral avant le snap.
    b. Un porteur de ballon peut bloquer (au-delà de la ligne d'engagement), seulement lorsqu'il est aligné dans la zone de 1 verge. *(ex : un sing, un wing ou un porteur aligné derrière un garde ou tackle)*
    c. Le porteur de ballon peut bloquer derrière la ligne de mêlée pour protéger le quart-arrière lorsque c'est une passe. *(Il peut escorter le quart-arrière si celui-ci fait une action de roll out).*
    d. Le quart-arrière en retrait « gun » ou un porteur de ballon aligné à plus d'une verge ne peut donc pas bloquer pour aucune raison.
    e. Sur une action de « fly », le porteur à plus d'une verge ne peut pas bloquer à l'extérieur.

4. En aucun temps un joueur aligné à l'extérieur du front offensif ne peut venir bloquer un joueur aligné sur la ligne de mêlée. Le **« Crack block »** est illégal.

5. Le trap par les joueurs de ligne offensive et le porteur de ballon est INTERDIT. Le pull est permis pour les joueurs de lignes offensive et le fullback, seulement vers l'extérieur (du même côté de sa position initiale), donc au 2e niveau.

DÉFENSIVE

La « boîte défensive » comprend l'addition des joueurs de lignes ET des secondeurs.

Défensives acceptées : 23-32

1. CINQ (5) joueurs au maximum, PEUVENT être présent dans la « boîte défensive », sauf si une offensive utilise la présence d'un « TE » (ailier rapproché), on permet l'ajout d'un 6e joueur dans « la boîte défensive ». Ce joueur doit être à 4 verges de la ligne de mêlé, comme les secondeurs.

2. La ligne défensive doit être composée d'un maximum de 3 joueurs qui sont les seuls qui peuvent appliquer de la pression. Tous les joueurs de ligne défensive doivent être sur la ligne de mêlées et avoir un alignement sur un joueur de ligne offensive. Le joueur de ligne défensive extérieur doit être aligné au maximum sur l'épaule extérieure du dernier joueur sur la ligne, un ailier rapproché ou un porteur de ballon aligné à 1 verge.

3. Aucun mouvement n'est permis sur la ligne défensive avant le snap.

4. Les stunts sur la ligne défensive sont également interdits.

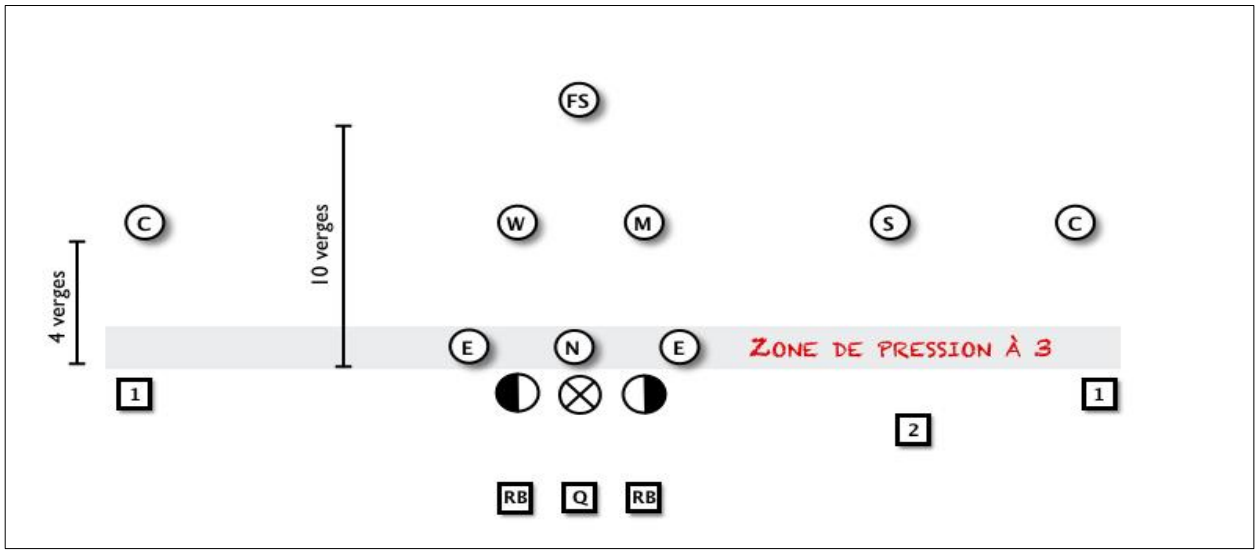
5. Au moins, un maraudeur (safety) est obligatoire pour toutes les équipes et il doit être aligné à un minimum de 10 verges de la ligne de mêlée et doit être aligné face ou à l'intérieur des receveurs intérieurs. S'il n'y a pas de receveur intérieur (ex. 2 RB), le maraudeur doit être aligné vis-à-vis la boîte offensive. Ce dernier ne fait pas partie de la boîte défensive. **** un corner ne peut donc pas faire le maraudeur. ****

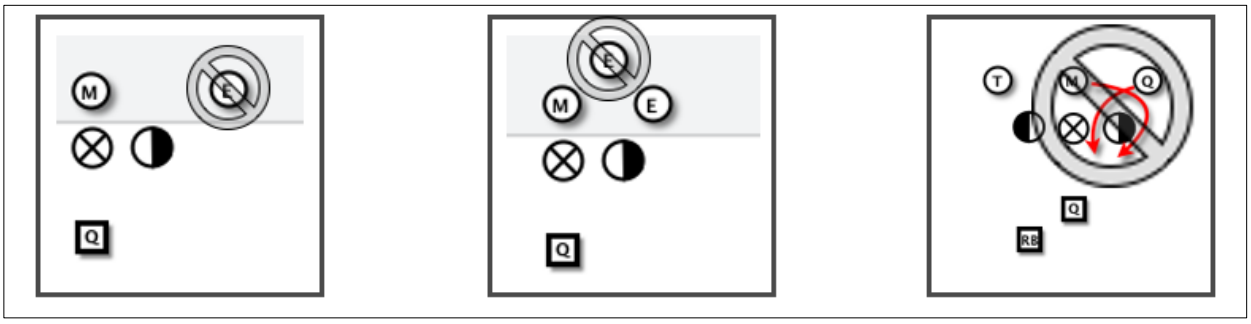
6. Tous les autres joueurs défensifs, autre que les joueurs de la ligne défensive doivent être à un minimum de 4 verges de la ligne de mêlée. Aucun de ces joueurs ne peut mettre de la pression sur le quart-arrière.

7. Lorsque le ballon est à moins de 10 verges de sa zone des buts, le maraudeur (safety) peut s'aligner à la ligne des buts. Lorsque le ballon est à moins de 4 verges de sa zone des buts, les autres joueurs de la boite défensive peuvent s'aligner à la ligne des buts.

ALIGNEMENTS EN DÉFENSIVE

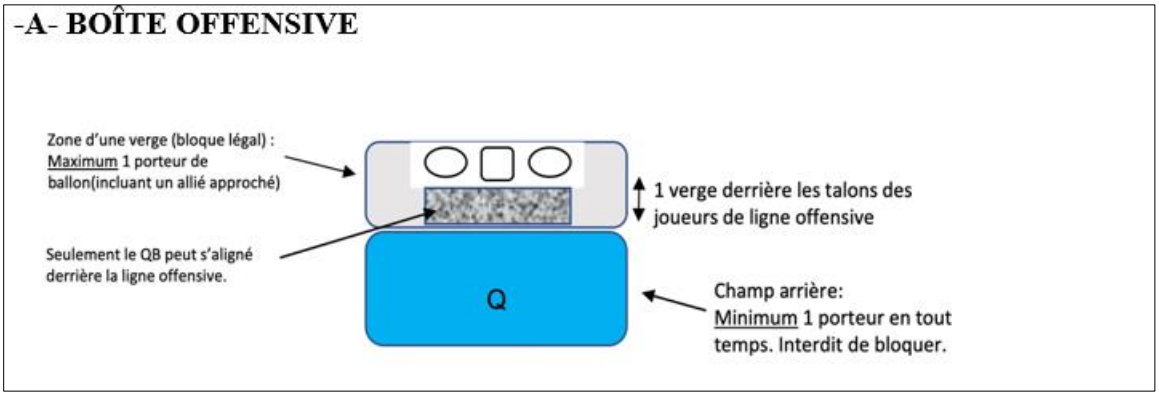
ALIGNEMENTS ILLÉGAUX EN DÉFENSIVE



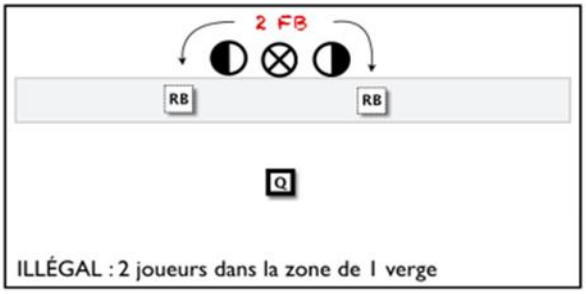


ALIGNEMENT EN OFFENSIVE

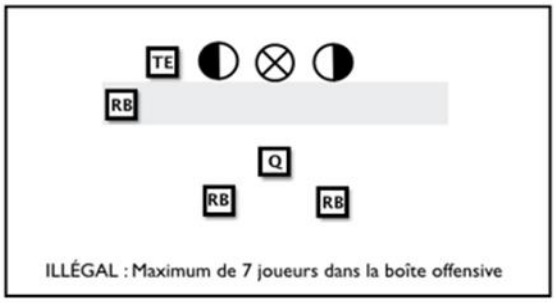
-A- BOÎTE OFFENSIVE



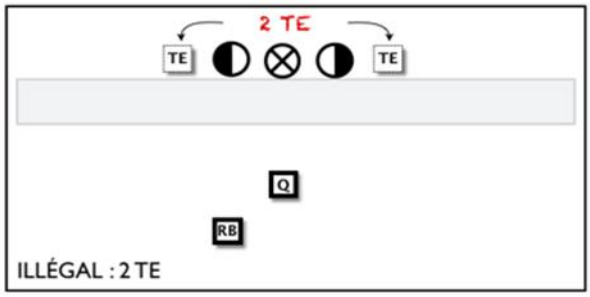
-B- FORMATIONS ILLÉGALES EN OFFENSIVE



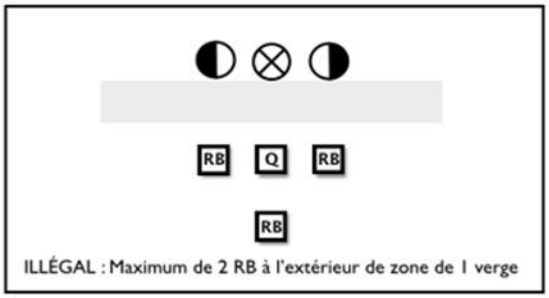
ILLÉGAL : 2 joueurs dans la zone de 1 verge



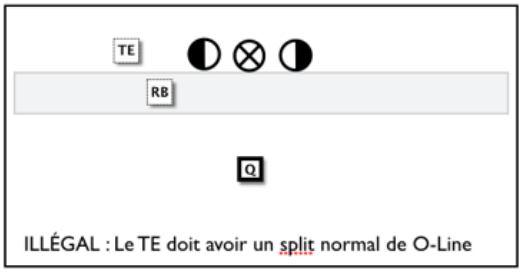
ILLÉGAL : Maximum de 7 joueurs dans la boîte offensive



ILLÉGAL : 2 TE

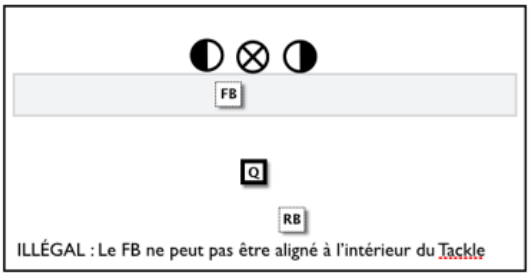


ILLÉGAL : Maximum de 2 RB à l'extérieur de zone de 1 verge



ILLÉGAL : Le TE doit avoir un split normal de O-Line

. SCC



ILLÉGAL : Le FB ne peut pas être aligné à l'intérieur du Tackle

Sanction : Toute infraction à l'un de ces règlements est sanctionnée comme une pénalité d'interférence (pénalité de 15 verges contre l'équipe fautive).

Plainte : En cas d'omission par les officiels d'appeler une infraction, l'entraîneur d'une équipe peut signaler poliment et rappeler adéquatement la réglementation à faire respecter à l'entraineur adverse. La collaboration des entraîneurs des deux équipes est requise.

Article 5 : Catégorie pour le printemps 2025

Benjamin : 1er octobre 2011 au 30 septembre 2013.

Article 6 : Admissibilité

Il y a 2 types de cas spéciaux :

1er : Joueurs identifiés par un trait horizontal sur leur casque

Ces joueurs sont limités à la ligne offensive seulement et de plus ils n'ont pas le droit de plaquer lors d'une passe interceptée; ils doivent rester à leur position à la ligne de mêlée. S'il y a infraction concernant l'interdiction de « plaquer » :

a. le joueur fautif est automatiquement expulsé de la rencontre;
b. une punition de 25 verges sera appliquée de l'endroit du plaqué
c. OU au jugement de l'arbitre, si le plaqué empêche directement un touché, l'officiel devra accorder ce touché.

2e : Joueurs identifiés par un X sur leur casque

Ces joueurs sont limités à la ligne offensive ou défensive comme les joueurs qui pèsent 150 livres et plus.

Règlement particulier pour le quart-arrière

Un joueur de 150 lbs et plus peut évoluer à la position de quart-arrière : son rôle est limité à faire des remises de ballon et à faire des passes *(il ne peut pas courir avec le ballon au-delà de la ligne de mêlée)*. Également il ne peut pas engager un bloc *(il ne peut que défendre sa position)*

N. B. À moins d'exception, cette règle ne s'applique pas à un joueur étiqueté *«cas spécial».*

N. B. À moins d'exception, les cas spéciaux de 1re ou 2e secondaire devront suivre la règle suivante :

- si 125 lbs et moins : ligne offensive ou défensive
- si 126 lbs et plus : ligne offensive seulement.

N. B. Les cas spéciaux de 3e secondaire devront tous être limités à la ligne offensive.

Pour inscrire un joueur sur la liste des cas spéciaux, vous devrez le faire en utilisant l'onglet cas spéciaux, insérer dans votre fichier d'inscription qui a été envoyé aux responsables de chaque école.

Article 7 : Limite de poids

Il n'y a pas de limite de poids pour faire partie de l'équipe sauf que : le joueur qui pèse 150 livres et plus doit jouer sur les lignes *(offensives ou défensives)* → il doit être identifié par un « X » sur son casque.

N.B. : La pesée des joueurs relève de l'entraîneur-chef. Par contre, le 9 mai, il pourrait y avoir une vérification si une demande est jugée « acceptable ». Ne pas oublier de présenter votre liste des joueurs (bien remplie) avant votre 1er match → Se servir de la page 22.

P.-S. Le joueur qui évolue sur la ligne offensive ou défensive (150 livres et +) ne peut porter le ballon d'aucune façon, y compris lors des unités spéciales, sauf qu'un joueur « X » peut récupérer un ballon, mais il n'a pas le droit à une progression.

Concernant le poids et les unités spéciales pour la saison 2025 :

Il n'y aura pas de botté d'envoi. Le ballon sera mis en jeu à la ligne de 35 verges de la zone défensive de l'équipe concernée.

Article 8 : Nombre de joueurs

À 9 joueurs

Habillés par match : 16 minimum / 30 maximum

Si le minimum de joueurs n'est pas respecté, l'équipe en faute perd automatiquement par forfait (0-7).

N. B. Il n'y aura pas de limite pour inscrire un nouveau joueur.

Article 9 : Ballon officiel

Chaque équipe doit fournir et faire approuver ses ballons de match par l'officiel en charge. Le ballon peut être de grosseur « benjamin » ou « juvénile ».

- benjamin = Wilson F-3000 ou TDY

Article 10 : Équipement

Chaque équipe est responsable de son équipement et les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail de couleur uniforme et numéroté.

Article 11 : Terrain

Largeur du terrain = 45 verges

Les deux équipes doivent placer leur banc du même côté du terrain, pour faciliter le travail des chaîneurs.

Article 12 : Ligne de mêlée

Lors de la mise en jeu, il n'existe pas de zone neutre d'une verge entre les deux équipes.

Article 13 : Nombre d'essais

La formule à quatre essais est en vigueur.

Article 14 : Transformation après « Touché » à la ligne de 5 verges

Les points suivants sont accordés pour une transformation réussie :

Jeu au sol ou aérien ➔ 1 point

N. B. Aucun botté en 2025

Article 15 : Durée du jeu

La durée d'une partie est de deux quarts de douze minutes chronométrées et la durée maximale en temps continu est fixée à trente minutes. Par contre, la durée d'une partie peut être différente selon la formule de tournoi adoptée.

Il n'y a pas de prolongation en cas d'égalité durant la saison (les lundis 5 mai et 12 mai). En séries éliminatoires (19 mai), on suivra la procédure de la F.F.A.Q., sauf que le ballon sera remis en jeu à la ligne de 20 verges.

Temps mort :

<table>
<tr><td colspan="2">Un par demi
(si deux demis)</td><td rowspan="3">Un de 10 secondes
(sans entraîneur sur la surface de jeu)</td></tr>
<tr><td>ou</td><td>+</td></tr>
<tr><td colspan="2">Un par partie
(si la durée est de 15 minutes)</td></tr>
</table>

Article 16 : Points au classement

- Partie gagnée : 2 points
- Partie nulle : 1 point
- Partie perdue : 0 point

Article 17 : Bris d'égalité

1er critère : Plus grand nombre de victoires.

2e critère : Plus grand quotient victoires/défaites des parties impliquant les équipes à égalité.

3e critère : Plus grand quotient des Points pour/Points contre des parties impliquant les équipes à égalité.

4e critère : Plus grand quotient des Points pour/Points contre pour la totalité des rencontres.

5e critère : Plus faible total des Points contre pour la totalité des rencontres.

6e critère : Plus fort total de Points pour, sur l'ensemble des rencontres. Cependant, le pointage officiel d'une partie est limité à un écart de 21 points, soit le pointage du perdant + 21 (exemple : 7 – 28).

Ligue printanière de football – Liste des athlètes

Nom de l'école : _____

Catégorie : Benjamin

Signature de l'entraîneur : _____

No	Nom, prénom	Poids	No de dossard (par ordre croissant)	Date de naissance
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				
21.				
22.				
23.				
24.				
25.				
26.				
27.				
28.				
29.				
30.				

La charte de l'esprit sportif

Faire preuve d'esprit sportif, c'est :

Article I D'abord et avant tout observer strictement tous les règlements et ne jamais chercher à enfreindre délibérément un règlement.

Article II Respecter l'officiel. La présence d'officiels ou d'arbitres est essentielle au bon déroulement de toute compétition. L'officiel n'a pas la tâche facile; c'est pourquoi il mérite le respect de tous.

Article III Accepter toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité.

Article IV Reconnaître dignement la supériorité de l'adversaire dans la défaite.

Article V Accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser son adversaire.

Article VI Savoir reconnaître les bons coups et les bonnes performances de l'adversaire.

Article VII Vouloir se mesurer à un adversaire dans l'équité. Compter sur son talent et ses habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.

Article VIII Refuser de gagner par des moyens illégaux et par tricherie.

Article IX Pour l'officiel, bien connaître tous les règlements et les appliquer avec impartialité.

Article X Garder sa dignité en toute circonstance; et montrer que l'on a la maîtrise de soi. C'est refuser d'accepter que la violence physique et verbale prenne le dessus sur soi.

Code de l'entraîneur(e)

- Je considère chaque athlète avec respect et équité sans égard au sexe, à la race, au potentiel physique, au statut économique ou à toute autre condition.
- J'agis toujours dans le meilleur intérêt des athlètes.
- Je considère que le développement de la personne prime sur le développement du sport.
- Je privilégie la réussite scolaire des athlètes à l'intérieur d'objectifs sportifs.
- Je connais et respecte les règles écrites et non écrites de mon sport.
- Je respecte toutes les décisions des arbitres.
- Je considère la victoire ou la défaite comme une conséquence du plaisir de jouer.
- Je respecte les athlètes, entraîneurs et partisans des autres équipes.
- Je reconnais dignement la performance de l'adversaire dans la défaite.
- J'accepte la victoire avec modestie sans ridiculiser l'adversaire.
- Je fais preuve d'honnêteté envers les athlètes et le sport.
- J'honore mes engagements écrits et verbaux face aux athlètes et à l'établissement.
- Je refuse de gagner par des moyens illégaux ou par tricherie.
- Je fais preuve de courtoisie, de franchise et de respect envers mes collègues.
- Je m'assure que l'équipement et les installations sportives respectent le niveau de développement des athlètes et les principes de sécurité.
- J'informe les athlètes des dangers inhérents à la pratique de notre sport.
- J'informe les athlètes des dangers inhérents à la consommation d'alcool ou de drogues.
- Je contribue à l'avancement de la profession par l'échange de mes connaissances et de mon expérience avec mes collègues et les étudiants.
- J'utilise un langage précis sans injure ni expression vulgaire.
- Je respecte mon pouvoir d'entraîneur en préservant l'intégrité physique et mentale des athlètes.
- Je véhicule l'importance d'être toujours en bonne condition physique.
- Je protège une image reflétant les valeurs positives de mon sport et de l'entraîneur.

Code du participant

- Je respecte les règles du jeu.
- J'accepte toutes les décisions de l'arbitre.
- Je supporte honnêtement mes coéquipiers.
- Je refuse de gagner par des moyens illégaux et par tricherie.
- J'accepte les erreurs de mes coéquipiers.
- Je considère mon adversaire indispensable pour jouer.
- Je suis courtois envers les entraîneurs, les officiels, les spectateurs et mes adversaires.
- Je fournis un effort constant et engagé.
- J'accepte la victoire avec modestie sans ridiculiser l'adversaire.
- J'accepte la défaite en étant satisfait de l'effort accompli dans les limites de mes capacités et en reconnaissant le bon travail de l'adversaire.
- Je joue pour m'amuser.
- Je considère la victoire ou la défaite comme une conséquence du plaisir de jouer. Je considère le dépassement personnel plus important que l'obtention d'une médaille ou d'un trophée.
- Je me présente d'abord en tant qu'être humain.
- Je représente aussi mon équipe, mon établissement d'enseignement et mon association régionale de sport étudiant.
- Je véhicule les valeurs de mon sport par chacun de mes comportements.
- Je suis l'ambassadeur des valeurs du sport étudiant.
- Je suis le sport étudiant.

Code du spectateur

- Je considère que les étudiants-athlètes font du sport pour leur propre plaisir et non pour me divertir.
- Je n'ai pas d'attente irréaliste. Je suis conscient que les étudiants-athlètes ne sont pas des athlètes professionnels et qu'ils ne doivent pas être jugés d'après les normes appliquées aux professionnels.
- Je considère chaque athlète avec respect.
- Je respecte toutes les décisions des arbitres et encourage les participants à faire de même.
- Je ne ridiculise jamais un étudiant-athlète qui a commis une erreur durant une compétition. Je fais plutôt des commentaires positifs qui motivent et encouragent l'effort continu.
- Je considère la victoire ou la défaite comme une conséquence du plaisir de jouer.
- Je respecte les athlètes, entraîneurs et partisans des équipes adverses.
- Je reconnais dignement la performance de l'adversaire dans la défaite.
- J'accepte la victoire avec modestie sans ridiculiser l'adversaire.
- Je condamne l'usage de la violence sous toutes ses formes et je le fais savoir de façon appropriée aux entraîneurs et aux responsables de ligue.
- J'évite d'utiliser un langage incorrect ou de harceler les étudiants-athlètes, les entraîneurs, les officiels ou les autres spectateurs.
- J'encourage tous les participants de manière civilisée.
- Je suis un témoin privilégié du sport étudiant!

Code de vie

CONSIDÉRANT QU'À l'école du niveau secondaire, le RESPECT, l'AUTORITÉ et le PACIFISME constituent des principes fondamentaux de code de vie étudiant,

CONSIDÉRANT QUE FIERTÉ et DIGNITÉ doivent être présentes dans toutes les manifestations d'appartenance à l'école,

CONSIDÉRANT ÉGALEMENT QUE la participation aux activités de la vie étudiante s'inscrit dans une démarche éducative où le sens de l'EFFORT, la MAITRISE DE SOI, la DISCIPLINE et la volonté de DÉPASSEMENT prennent toute leur valeur,

CONSIDÉRANT DE PLUS QUE la participation à des comités ou à des équipes de la vie étudiante doit développer l'AUTONOMIE, l'ESPRIT D'ÉQUIPE et la RESPONSABlLITÉ des personnes qui y interviennent,

CONSIDÉRANT ENFIN QUE la participation à des activités ou à des comités de vie étudiante doit favoriser et non empêcher la RÉUSSITE scolaire de 1'élève.

****

EN CONSÉQUENCE, l'élève qui participe à une activité doit :

1. **respecter** toute personne (entraîneur, coéquipier, arbitre, adversaire, surveillant, etc.) dans ses paroles et dans ses gestes;

2. **contribuer** en tout temps au maintien de la qualité des lieux physiques où se déroule son activité;

3. **prendre soin** du matériel et de l'équipement mis à sa disposition et le remettre dans les délais convenus;

4. **faire preuve**, en tout temps, d'honnêteté, d'esprit d'équipe et de comportement responsable et assumer jusqu'au bout ses responsabilités dans la victoire comme dans la défaite;

5. **accepter** et respecter les règlements de l'activité à laquelle il participe;

6. **accepter et respecter** les contrôles mis en place par l'école pour le fonctionnement de la vie étudiante : ex. : frais d'inscription, assiduité, ponctualité, mesures de sécurité, contrôle de la carte étudiante et de la carte d'activité, etc.

7. **collaborer**, avec le conseil général des activités, le conseil étudiant et les responsables de la vie étudiante à l'amélioration de la qualité de vie dans l'école;

8. **manifester**, dans la fierté et la dignité, en tout temps et en tout lieu, son sentiment d'appartenance à l'école;

9. **prendre** tous les moyens pour que sa participation aux activités et au comité de la vie étudiante ne nuise en rien à son plein rendement scolaire.

Tout manquement à ce code d'éthique peut signifier une sanction pouvant aller de la réprimande à la suspension ou à l'exclusion de l'élève de ses activités. Cette décision appartient au directeur adjoint responsable de la vie étudiante et elle est sans appel.

En cas d'exclusion, aucun remboursement des frais d'inscription et de participation ne sera accordé.

****

CODE DE VIE

Nom de l'élève : _____ Secondaire : _____

Activité. : _____ Catégorie : _____ Niveau : _____ Sexe : _____

ENGAGEMENT SOLENNEL

Après avoir pris connaissance de ce code de vie qui définit ma participation aux activités et aux comités de la vie étudiante à l'école _____, je m'engage solennellement à le respecter et à m'y conformer en tout temps et en tout lieu.

_____
Signature du participant

_____
Signature des parents ou tuteurs

_____
Signature du responsable de l'activité