Août 2023 **Règlements techniques : Football (Hommes)** RT/5-1

1. COMPÉTITION

1.1. FORMAT DU CHAMPIONNAT

Chaque équipe participant au championnat d'une association sportive de U SPORTS participe à deux (2) matchs de coupe préliminaires – la Coupe Uteck et la Coupe Mitchell ; les deux équipes gagnantes se qualifient pour la Coupe Vanier.

1.2. ÉQUIPES

Les équipes participantes seront :

- Les champions de SUA
- Les champions du RSÉQ
- Les champions des SUO
- Les champions de l'Association Canada Ouest

1.3. HORAIRE ET DÉROULEMENT

Le bureau de U SPORTS travaillera de concert avec le comité hôte à l'élaboration de l'horaire.

1.4. HORAIRE DES RENCONTRES

Le bureau de U SPORTS et le Comité d'organisation hôte établissent l'horaire des matchs pour les deux demi-finales ainsi que pour la Coupe Vanier, selon les disponibilités des installations et les exigences en termes de télédiffusion des événements.

1.5. HORAIRE DES SÉANCES D'ENTRAÎNEMENT / ÉCHAUFFEMENT

Toutes les séances d'entraînement des équipes participant aux matchs des demi-finales devraient être réservées sur le site de l'événement selon la disponibilité des installations et l'heure d'arrivée des équipes.

Les équipes participant à la Coupe Vanier devraient réserver leurs créneaux d'entraînement sur le site selon la disponibilité des installations. Si le match de la Coupe Vanier est accueilli dans la ville de l'une des équipes participantes, LES DEUX équipes doivent s'entraîner aux heures et dans les installations prévues par le bureau de U SPORTS.

Attention : Toutes les séances d'entraînement sont ouvertes aux médias.

1.6. CLASSEMENT ET TIRAGE (S/O)

1.7. FORMULE ET FORMAT

U SPORTS maintient une rotation de six (6) ans des associations sportives qui s'affrontent chaque année dans les demi-finales de U SPORTS. Ainsi, la rotation des associations pour les trois (3) prochaines années sera comme suit :

- 2023 – Coupe Mitchell: SUA vs CO / Coupe Uteck: SUO vs RSEQ
- 2024 – Coupe Mitchell: RSEQ vs CO / Coupe Uteck: SUO vs SUA

Note : 2024 marquera la fin de la rotation de six ans.

1.8. PROLONGATION ET TEMPS MORT

Tel que spécifié au livre de règles de jeu de l'Association canadienne de football de contact amateur (Article 6)

1.8.1. RÈGLES SUR LA PROLONGATION

Référez-vous aux exceptions aux règlements, notées au point 11 . Annexes – Annexe B

1.9. RÉSULTATS ET STANDARDS (S/O)
1.10. RECORDS ET STATISTIQUES (S/O)

1.11. PROCÉDURES

Les membres des équipes visiteuses doivent se tenir sur leur partie du terrain à l'intérieur de la ligne de 45 verges et doivent retourner sur la touche dans la zone réservée aux joueurs avant le début des présentations d'avant match de l'équipe locale

2. EFFECTIF POUR LE CHAMPIONNAT

2.1. **FORMATION PROVISOIRE DE MATCH DE CHAMPIONNAT**

Chaque équipe participante des matchs de la Coupe Mitchell, de la Coupe Uteck et de la Coupe Vanier peut déclarer jusqu'à cinquante-deux (52) joueurs dans l'heure suivant la conclusion de la rencontre technique. La déclaration des formations de championnat est faite par l'entremise du certificat d'admissibilité officiel de l'établissement.

2.2. **FORMATION DE JOUR DE MATCH**

Les entraîneurs-chefs doivent identifier quarante-huit (48) joueurs au sein de leur formation finale de match de championnat et leur tableau de performances final

au comité d'organisation hôte deux (2) heures avant l'heure publicisée du début de la rencontre.

2.2.1. **Le comité d'organisation hôte préparera la feuille de match pour les deux équipes au plus tard 30 minutes avant l'heure publicisée de début de la rencontre. L'entraîneur-chef doit signer la version finale de la feuille de match.**

3. EFFECTIF SUR LA TOUCHE

Un maximum de 70 personnes peut occuper la zone du banc, y compris les athlètes, les entraîneurs et le personnel de soutien. **Ce nombre sera augmenté à 80 membres d'Équipe quand les bancs se trouvent du côté opposé du terrain.**

Remarque : Toute personne au-delà du maximum de 70 (80) sera considérée un spectateur et devra prendre place dans les gradins.

3.1. IDENTIFICATION (S/O)
3.2. ADMISSIBILITÉ INDIVIDUELLE (S/O)
3.3. INSCRIPTIONS INDIVIDUELLES (S/O)
3.4. CLASSEMENTS INDIVIDUELS (S/O)

3.5. INSCRIPTIONS DES ÉQUIPES

Les équipes qui représentent les associations sportives dans les matchs éliminatoires doivent faire leur dernière compétition au sein de leur association sportive au plus tard huit (8) jours avant leur participation dans les demi-finales auxquelles elles doivent participer.

3.6. CLASSEMENT DES ÉQUIPES (S/O)

4. ÉQUIPEMENTS ET INSTALLATIONS

4.1. BALLON

Le ballon officiel utilisé pour les deux (2) matchs de demi-finales et pour celui de la Coupe Vanier sera le Wilson F-2000. Douze (12) ballons seront fournis pour les matchs de coupe.

4.2. ENREGISTREMENT DES MATCHS

4.2.1. VIDÉOCASSETTES (FILM DU MATCH)

Pour les matchs de coupe et la Coupe Vanier, les équipes participantes s'assureront, en collaboration avec l'équipe hôte, que les éléments suivants sont fournis à leurs adversaires :

1. La fiche d'affectation des effectifs des trois dernières parties ;
2. L'alignement des trois dernières parties ;
3. Tous leurs matchs (BORD DE TERRAIN et ZONE DE BUT)*

Dès que les vidéos des matchs auront été téléchargées sur la plateforme d'échange de vidéos, les deux universités concernées obtiendront l'accès aux vidéos. Cet accès ne sera pas accordé tant que les deux vidéos n'auront pas été téléchargées.

Aucun enregistrement du match ou photos ne pourront être réalisés par les dépisteurs d'une autre équipe, pour quelque raison que ce soit. Les entraîneurs peuvent assister aux matchs, mais ne peuvent pas filmer ce match ou tout autre match.

Quand des dépisteurs de la Ligue canadienne de football souhaitent enregistrer/filmer des matchs universitaires à des fins de dépistage, ils doivent en obtenir la permission de la part des deux équipes concernées. Lesdits enregistrements ne doivent pas être échangés ou prêtés à un entraîneur d'une équipe universitaire sans la permission des deux équipes concernées.

4.2.1.1. RESPONSABILITÉS DE L'HÔTE

L'hôte de chaque match de championnat des associations et matchs de coupe doivent filmer le match et assurer la disponibilité de l'enregistrement par le biais d'une plateforme d'échange vidéo dans un délai de quatre (4) heures à compter de la fin du match. DV Sport offrira des services d'échange vidéo via DOT Exchange.

4.3. UNIFORMES

Les équipes de football de U SPORTS (matchs de coupe de demi-finale et Coupe Vanier) doivent avoir leur nom inscrit à l'arrière des maillots des joueurs.

4.3.1. LOGO DE U SPORTS

U SPORTS se réserve le droit d'exiger que tous les participants à un Championnat de U SPORTS portent le logo de U SPORTS sur leurs uniformes. Ces logos sont fournis à chaque équipe avant le Championnat. Le logo doit être apposé sur la poitrine dans le coin supérieur droit de chaque uniforme.

4.3.2. LOGOS D'ENTREPRISE

Si une équipe a un logo d'entreprise sur son chandail, elle doit envoyer une photo au (ou à la) directeur(trice) du Sport de U SPORTS avant la conclusion des éliminatoires de son association pour obtenir l'approbation du chef de la direction. Les équipes qui ne le font pas ne seront pas

autorisées à porter des logos d'entreprise sur leurs uniformes et devront les retirer/couvrir avant la compétition.

4.4. SHORT, BAS, ORTHÈSES, ÉQUIPEMENT ET CODE VESTIMENTAIRE

Ces directives ont pour but d'assurer une tenue vestimentaire des participants qui soit uniforme, homogène et, autant que possible, propre. L'apparence des membres d'une équipe doit être uniforme (tous les joueurs doivent être habillés de façon similaire).

4.4.1. MAILLOT ET CULOTTES

À part les exceptions suivantes, le maillot et la culotte de football doivent être portés sans modification et tels que livrés originalement par le fournisseur.

1. Si des retouches sont nécessaires, elles doivent être faites sur mesure et cousues à la machine. Elles ne doivent d'aucune façon modifier l'aspect du vêtement original.
2. Les manches peuvent être resserrées avec du ruban ou un nœud, sans toutefois que soit visible dans une position normale du corps. **Il ne peut pas y avoir de nœuds pour attacher l'arrière du maillot.**
3. Le maillot doit recouvrir tous les équipements protecteurs du corps et des bras. Il doit être bien ajusté pour qu'il puisse rester dans la culotte (le cas échéant) tout au long du match.
4. Le maillot peut être resserré en utilisant des lacets sur le côté uniquement.
5. Le ruban qui peut être utilisé pour resserrer l'uniforme doit être transparent ou de même couleur que cette partie de l'uniforme.

4.4.2. CHAUSSETTES

1. Il est préférable que la jambe soit recouverte par une seule chaussette étendue à son maximum (les chaussettes hautes doivent être étirées à leur longueur maximale). Il est permis de porter des chaussettes basses.
2. Si on porte une deuxième chaussette, celle-ci doit être blanche ou de l'une des couleurs principales de l'équipe.

4.4.3. SOUS – VÊTEMENTS

1. Les sous-vêtements qui peuvent être visibles pendant un match doivent être aux couleurs principales de l'équipe, blancs ou gris.
2. Les sous-vêtements doivent être insérés dans la culotte (le cas échéant).

4.4.4. ÉQUIPEMENTS ACCESSOIRES

Ces pièces doivent aussi être harmonisées aux couleurs de l'équipe ou être de couleur blanche, noire ou grise.

4.4.5. SERVIETTES

Les serviettes et les autres articles portés avec l'uniforme doivent respecter les exigences suivantes :

1. Être insérés à l'avant de la culotte.
2. Ne pas dépasser plus de 12 po.
3. Ne pas comporter d'inscriptions provocantes ou de nature commerciale.
4. Être en harmonie avec les couleurs de l'équipe et ne pas ressembler aux drapeaux des officiels.

4.4.6. MEMBRES DU PERSONNEL DE L'ÉQUIPE

Le personnel qui est sur la touche doit porter des vêtements aux couleurs de l'équipe et ceux-ci doivent être appropriés au niveau de compétition.

4.4.7. APPLICATION DU CODE VESTIMENTAIRE

1. Pendant que l'arbitre en chef et son adjoint rencontrent les entraîneurs 40 minutes avant le début du match, les autres officiels font l'inspection du terrain. Ces officiels signalent au préposé à l'équipement les infractions au code vestimentaire pour que les correctifs soient apportés avant le botté d'envoi.
2. Si un joueur débute le match en infraction au code vestimentaire, il se verra imputer une pénalité de 10 verges et il doit quitter le terrain pour au moins trois (3) jeux.
3. Certaines situations de jeu peuvent parfois causer des violations au code vestimentaire (ex. maillot sorti de la culotte, chaussettes descendues). On demande alors au joueur de corriger cette situation dès que possible.
4. Si un joueur ignore l'avertissement des officiels et qu'il continue d'enfreindre le code vestimentaire, il se verra imputer une pénalité de 10 verges et doit quitter le terrain pour au moins trois jeux.

4.5. COUVRE-CHEFS ET CASQUE

4.5.1. Des efforts marqués doivent être déployés pour le port de casques propres, bien lignés avec des autocollants bien apposés aux couleurs de l'équipe.

4.5.2. Les couvre-chefs, tels les bandeaux ou bandanas peuvent être portés sous le casque, tant qu'ils ne sont pas visibles lorsque le casque est porté pendant le jeu. Les couvre-chefs, tels les bandeaux ou les bandanas, ne doivent pas afficher de messages commerciaux ou provocateurs.

4.5.3. RETRAIT DU CASQUE

Aucune pénalité ne doit être donnée à un joueur qui perd son casque au cours d'une action de jeu, sauf si un joueur ne portant pas le ballon continue de participer au jeu après avoir perdu son casque. Si le porteur de ballon perd son casque, le jeu doit être immédiatement arrêté.

Appliquer la pénalité pour participation illégale relative à une infraction ayant lieu après que le ballon est mort, P10 PBT & les joueurs ne sont pas obligés de quitter le terrain.

4.6. IDENTIFICATION DU CAPITAINE (S.O.)

4.7. RÉPARTITION DES EFFECTIFS

Les équipes participantes à un match de coupe de demi-finale ou de la Coupe Vanier doivent être prêts à fournir des tableaux de performances aux deux réseaux de webdiffusion/télédiffusion avant midi, heure locale, la veuille du match. Ces tableaux de performance peuvent inclure jusqu'à cinquante-cinq (55) joueurs, à partir desquels la formation finale de championnat sera composée. L'échec à suivre cette procédure entraînera une amende en vertu de la politique de non-conformité.

Les tableaux de performance finaux, les formations partantes et les formations de match pour les rencontres de coupe de demi-finale et de la Coupe Vanier doivent être diffusés pour l'équipe adverse et les réseaux de diffusion 90 minutes avant le début du match. L'heure et l'emplacement exact pour la soumission des tableaux de performances finaux, les formations partantes et les formations de match seront confirmés à la réunion de production de télévision ou à la réunion technique s'il n'y pas de rencontre pour la télévision.

4.8. TRANSMISSION AVEC LA CABINE DES OBSERVATEURS

La transmission de vidéos entre le bureau d'observation et le bord terrain est autorisée.

4.9. TÉLÉPHONE DES OBSERVATEURS

Chaque équipe doit disposer de ses propres casques audio pour chaque match. Les équipes ont le droit d'utiliser un nombre illimité de canaux. Si le casque audio d'une équipe cesse de fonctionner, l'équipe adverse n'est pas requise de cesser d'utiliser leurs propres lignes audio.

4.10. EXIGENCES EN INSTALLATION (S/O)

5. RÈGLEMENTS

Le football U SPORTS est régi par le livre des règlements du football avec contacts amateur canadien avec les exceptions suivantes :

5.1. **Tirage au sort : Référez-vous aux exceptions aux règlements notées au point 11 . Annexes – Annexe B**

5.2. **Lancer le ballon durement au sol – Un joueur qui lance le ballon durement au sol, le lance dans les airs ou le botte après le jeu aura une pénalité si :**
- **Il le fait pour narguer un adversaire, y compris une personne se trouvant au banc des joueurs adverses ;**
- **Le ballon frappe un adversaire, une personne se trouvant au banc des joueurs adverses ou un officiel ;**
- **L'action retarde le match ; ou**
- **Le ballon se retrouve dans les estrades ou hors du terrain de jeu.**

5.3. **Rapports : Référez-vous aux exceptions aux règlements, notées au point 11 . Annexes – Annexe B**

5.4. **Non autorisé en zone défensive - Référez-vous aux exceptions aux règlements, notées au point 11 . Annexes – Annexe B**

5.5. **Rôder – Référez-vous au Livre des règlements du football amateur canadien.**

5.6. **Bloc de wedge – Référez-vous aux exceptions aux règlements, notées au point 11 . Annexes – Annexe B**

5.7. **Protection du joueur de centre (*Push Block*) - Référez-vous aux exceptions aux règlements, notées au point 11 . Annexes – Annexe B**

5.8. **Bloc sous la ceinture - Référez-vous aux exceptions aux règlements, notées au point 11 . Annexes – Annexe B**

5.9. **Règle de miséricorde - Référez-vous aux exceptions aux règlements, notées au point 11 . Annexes – Annexe B**

5.10. **Substitutions - Référez-vous aux exceptions aux règlements, notées au point 11 . Annexes – Annexe B**

5.11. **Nombre excédentaire de joueurs dans le caucus - Référez-vous aux exceptions aux règlements, notées au point 11 . Annexes – Annexe B**

5.12. **Mains au visage - Référez-vous aux exceptions aux règlements, notées au point 11 . Annexes – Annexe B**

5.13. **Botté de placement dans les trois dernières minutes - Référez-vous aux exceptions aux règlements, notées au point 11 . Annexes – Annexe B**

5.14. Le règlement sur le « ciblage » sera appliqué conformément aux RÈGLEMENTS DU FOOTBALL AMATEUR CANADIEN AVEC CONTACT, à l'exception de ce qui suit

5.14.1. Le règlement 7 section 2 article 6 page 52 paragraphe 2 sera interprété comme suit :

« Prendre pour cible » est défini comme une action d'un joueur qui vise <u>délibérément la région du cou ou de la tête d'un adversaire en vue d'un contact forcé, qui va au-delà d'un plaqué légal, d'un bloc légal ou d'une action de jouer le ballon</u>…

5.14.2. La pénalité pour ciblages s'élève à 25 verges. Pas de disqualification.

5.14.3. Toute pénalité pour ciblage sera automatiquement révisée par la structure disciplinaire.

5.14.4. À la suite du processus d'examen, le joueur fautif et son équipe seront informés du résultat dans les 48 heures suivant l'infraction.

5.14.5. Si le ciblage est confirmé, le joueur sera suspendu pour le prochain match prévu au calendrier de l'équipe;

5.14.6. Si le ciblage est invalidé, aucune pénalité supplémentaire ne sera imposée;

5.14.7. En cas de doute à savoir si le règlement sur le ciblage doit être appliqué, l'officiel péchera par excès de prudence et imposera une pénalité de 15 verges à l'équipe fautive.

5.15. **Manipulation de l'horloge - Référez-vous aux exceptions aux règlements, notées au point 11 . Annexes – Annexe B**

5.16. **Plus d'une pénalité pour avoir retenu sur un touché de sûreté - Référez-vous aux exceptions aux règlements, notées au point 11 . Annexes – Annexe B**

6. RÉUNIONS

6.1. RÉUNION TECHNIQUE

Une réunion technique aura lieu en personne avant le premier match d'un Championnat national de U SPORTS. Le jour et l'heure de la réunion sont à la discrétion du comité d'organisation local.

L'entraîneur-chef de chaque équipe participante, un représentant des officiels (idéalement l'officiel en chef ou l'entraîneur/superviseur des arbitres), le délégué de U SPORTS et des membres du comité d'organisation doivent assister à cette réunion.

Remarque : un représentant du diffuseur officiel peut être présent.

6.2. RÉUNION DES ENTRAÎNEURS

Une réunion non officielle des entraîneurs peut être organisée et nécessiter une salle de réunion pendant le Championnat. Le jour et l'heure de la réunion sont à la discrétion du comité d'organisation local en consultation avec le président de l'association des entraîneurs.

Remarque : Il ne s'agit pas d'une réunion officielle du sous-comité technique du sport de U SPORTS et, par conséquent, toute décision ayant une incidence sur les politiques ou les règlements de U SPORTS doit être envoyée au sous-comité technique. La responsabilité incombe au président de l'association des entraîneurs ou à son représentant.

7. COMMERCIAL

7.1. CONFÉRENCE DE PRESSE

La date et l'heure de la conférence de presse d'un championnat sont à la discrétion du Comité d'organisation hôte, en consultation avec le Bureau de U SPORTS. Les entraîneurs en chef et au minimum trois joueurs doivent être présents. Les conférences de presse des matchs de coupe de demi-finale peuvent être tenues en mode virtuel avec l'approbation du directeur du marketing et des communications de U SPORTS.

8. OFFICIELS

8.1. OFFICIELS SUBVENTIONNÉS

U SPORTS paie les frais de déplacement de huit (8) officiels pour les matchs des demi-finales et pour la Coupe Vanier.

8.2. AFFECTATIONS

Matchs de demi-finales :

Huit (8) officiels seront assignés à chacun des matchs de demi-finales en consultation avec les répartiteurs de football de chacune des associations sportives ; cinq (5)

arbitres proviennent de l'association sportive hôte et les trois (3) autres de l'association sportive adverse, comme suit :

Association de l'équipe hôte : arbitre, juge de ligne en chef, juge adjoint, juge de terrain, substitut
Association de l'équipe visiteuse : juge arbitre, juge de ligne, juge arrière

Remarque : L'évaluateur sur le site pour chacun des matchs de demi-finales sera l'assignataire / évaluateur de l'association de l'équipe hôte de la demi-finale.

Coupe Vanier :

Huit (8) officiels seront assignés à la Coupe Vanier en consultation avec les assignataires de football de chacune des associations sportives. L'affectation des officiels pour la Coupe Vanier est basée sur une rotation de quatre ans entre les quatre associations sportives. La rotation peut être modifiée, à la discrétion du bureau de U SPORTS, dans le but de respecter l'exigence d'un arbitre bilingue quand le match de la Coupe Vanier est accueilli par RSÉQ.

2023	**Arbitre**	**RSEQ**
	Juge-arbitre	**CO**
	Juge de ligne en chef	**SUA**
	Juge de ligne	**SUO**
	Juge de côté	**SUA**
	Juge de champ arrière	**SUO**
	Juge de terrain	**RSEQ**
	Officiel remplaçant	**CO**

Remarque : L'évaluateur sur le site pour la Coupe Vanier sera le répartiteur/évaluateur de l'association de l'équipe hôte du match de championnat.

8.3. QUALIFICATIONS (S/O)

8.4. RESPONSABILITÉS DES ORGANISATEURS

1. Payer et fournir l'hébergement (occupation double ou occupation simple pendant une pandémie), les repas (indemnité quotidienne), le transport terrestre local et les honoraires de match des 12 officiels subventionnés. Toute modification à l'hébergement initiée par un(e) officiel(le) et entraînant des frais supplémentaires sera à la charge de la personne concernée (exemple : demande d'un(e) officiel(le) de rester plus longtemps que nécessaire).

2. Fournir, à leurs frais, le transport terrestre local pour les responsables / assignataires / évaluateurs des arbitres vers et depuis les sites du Championnat, au besoin.

3. Réserver l'hébergement de tous les responsables / assignataires / évaluateurs des arbitres dans le même hôtel que les autres officiels.

4. **Les officiels de match seront invités au banquet de remise des prix de la Coupe Vanier aux frais de l'hôte du championnat.**

5. Les indemnités quotidiennes des officiels de match seront la responsabilité du comité d'organisation du Championnat, aux tarifs suivants approuvés par U SPORTS : 55 $ par jour par officiel [(Dej.) 10 $, (Din.) 20 $ et (S) 25 $], sauf dans l'éventualité où des repas sans frais seraient fournis.

6. Fournir un laissez-passer pour le tournoi aux responsables / assignataires / évaluateurs des arbitres leur donnant accès à l'installation et au terrain de compétition. Des sièges doivent être réservés pour les entraîneurs des arbitres, soit à la table des marqueurs, soit à une table des médias surélevée à proximité ou directement derrière la table des marqueurs.

8.4.1. EXIGENCES – JOUR DE MATCH

8.4.1.1. Vestiaire et douches au site de compétition.

8.4.1.2. Serviettes pour les douches d'après-match.

8.4.1.3. Collations et rafraîchissements à la demie et après le match (eau, Gatorade, fruits, barres nutritives, etc.). Ceci peut être laissé dans leur vestiaire.

8.4.1.4. Une salle distincte, avec un grand écran, pour la rétroaction d'après-match à l'usage des arbitres et des entraîneurs des arbitres.

8.5. RESPONSABILITÉS DE L'ONS (S.O.)

8.6. HONORAIRES

Arbitre : 220 $ / match
Officiels: 205 $ / match
Officiel substitut : 80 % des frais de jeu (plein tarif s'il participe au jeu pendant au moins une série offensive complète).

8.7. OFFICIEL REMPLAÇANT

Ily aura un officiel remplaçant.

8.8. PROCESSUS DE SÉLECTION

Le Bureau de U SPORTS travaillera avec les assignataires de football de chacune des quatre associations sportives pour assurer la sélection des officiels pour les matchs de demi-finales et de la Coupe Vanier. Les assignataires régionaux ciblent les candidats possibles et transmettent leurs sélections au Bureau de U SPORTS ainsi qu'à l'assignataire sur le site des associations hôtes des matchs de demi-finales et de la Coupe Vanier. On tient compte du rendement au cours de la saison. La liste des noms doit ensuite être transmise par l'assignataire de football au Bureau de U SPORTS au plus tard 30 jours avant le début des matchs de demi-finales et de la Coupe Vanier.

8.9. AFFECTATION DES OFFICIELS SUR PLACE

8.9.1. Les responsables de l'évaluation et de l'affectation participent à la réunion technique avant le Championnat. On discute uniquement des points techniques de l'arbitrage. Aucun commentaire sur la qualité de l'arbitrage et la compétence des officiels ne sera émis au moment de cette réunion. Il n'y aura pas d'autres réunions entre les entraîneurs et les responsables de l'évaluation et de l'affectation une fois le Championnat entamé.

9. PRIX et TROPHÉES

**Remarque : On doit consulter la politique 60.20 pour obtenir des renseignements plus précis sur les prix et trophées.*

9.1. ÉTOILES CANADIENNES

9.1.1. On nomme une première et une deuxième équipe, chacune composée de 29 joueurs.

9.1.2. Le Comité de sélection sera composé de deux délégués de chacune des associations sportives pour un total de huit membres (équipes occupant le bas du classement). Le Président de l'association des entraîneurs fournira les noms au Bureau de U SPORTS au plus tard le 19 octobre. Le Président de l'association des entraîneurs connaîtra le processus de sélection des Étoiles canadiennes et des lauréats de prix majeurs et aura droit de vote en cas d'égalité. Les représentants des associations ne peuvent pas voter pour les nominés de leur propre conférence.

9.1.3. Chaque association sportive doit soumettre au moins un candidat à l'équipe d'étoiles par position : L'équipe d'étoiles à l'attaque est composée d'un centre, de deux gardes, de deux bloqueurs, de quatre receveurs, de deux arrières, et d'un quart arrière. Les critères de sélection doivent être communiqués annuellement.

9.1.4. Chaque association sportive doit soumettre au moins un candidat à l'équipe d'étoiles par position : L'équipe d'étoiles en défensive est composée de deux bloqueurs défensifs, de deux ailiers défensifs, de trois secondeurs (incluant les postes de « nickel et sam »), d'un maraudeur, de deux demis défensifs, de deux demis de coin et **d'un arrière / ailier rapproché et demi défensif.** Les critères de sélection doivent être communiqués annuellement.

9.1.5. L'équipe d'étoiles des spécialistes est composée d'un botteur de dégagement, d'un botteur de placements, d'un spécialiste des retours de bottés et **un poursuiveur/couvreur**. Les critères de sélection doivent être communiqués annuellement.

9.1.6. Le RSÉQ, SUO et SUA proposent un maximum de vingt-trois (23) nominations pour la sélection des équipes d'étoiles canadiennes, excluant les trophées Peter Gorman et Russ Jackson. Les SUO proposeront un maximum de trente (30) joueurs pour considération. Les vidéos doivent inclure toutes les positions en nomination (y compris le botteur de placement, le botteur de dégagement et le retourneur de botté). Qui plus est, chaque association sportive est responsable de soumettre un maximum de vingt-trois (23) vidéos (30 pour le SUO). Dans l'éventualité où une association soumettrait un nombre de vidéos au-delà de la limite permise, le représentant de l'association pourra réduire ce nombre jusqu'à la limite permise.

9.1.7. Chacune des mises en nomination d'un membre de l'équipe des étoiles canadiennes / lauréat d'un prix majeur doit se limiter à un (1) clip vidéo par joueur. Le film doit être téléchargé au service d'échange de vidéos. Des instructions de téléchargement seront distribuées en avance de la date butoir. La vidéo d'accompagnement doit comporter un maximum de 12 jeux. Chaque film doit être libellé avec les renseignements suivants :

1) Nom, position, numéro du maillot, établissement fréquenté par le candidat
2) Un maximum de trois (3) jeux où le candidat s'exécute hors position (par exemple, au sein d'unités spéciales) peut être inclus pour démontrer sa versatilité).

Instructions :

Identifier le candidat par la couleur et le numéro de son maillot.
Identifier la position où il joue : soyez spécifique. Si nécessaire, localisez-le à l'écran.
Le plus brièvement possible, décrivez ce que fait le candidat lors du jeu

(action).

Exemples – réception 25 verges, bloc piège, plaquage, « *sack* » (plaquage du quart), botté de retour de 50 verges.

Le clip du joueur doit contenir une diapositive de présentation incluant les informations suivantes :
a) Une photo de l'athlète
b) Ses statistiques de la saison
c) La façon dont le joueur est identifié dans le clip (cercle, flèche…) et son numéro de chandail
d) Un résumé du clip

9.1.8. Le choix des membres des équipes d'étoiles de chaque association doit être confirmé et diffusé (via le système du site Web de U SPORTS) aux entraîneurs concernés le jeudi avant le match de demi-finale de l'association.

9.1.9. Tous les représentants des associations sportives ont le droit de voter pour tout candidat sur l'équipe d'étoiles canadiennes, quelle que soit leur association sportive d'origine.

9.1.10. La sélection des équipes d'étoiles doit tenir compte uniquement des statistiques des matchs du calendrier régulier (maximum de huit rencontres).

9.1.11. La réunion par conférence téléphonique du comité de sélection des étoiles canadiennes aura lieu le week-end des finales d'association (samedi et dimanche).

9.1.12. Le vote (et/ou les classements) de chaque membre du comité de sélection ayant droit de vote sera circulé parmi tous les Entraîneurs en chef de U SPORTS une fois le processus complété.

9.1.13. Pour être choisis au sein de l'une ou l'autre des équipes d'étoiles, les candidats doivent avoir été sélectionnés sur l'équipe d'étoiles de leur association.

9.2. ATHLÈTE PAR EXCELLENCE DE L'ANNÉE (TROPHÉE HEC CRIGHTON)

9.2.1. Le processus de sélection est identique à celui des équipes d'étoiles

9.2.2. Le lauréat de ce trophée doit d'abord avoir été nommé à ce titre dans sa propre association sportive, si celui-ci existe.

9.3. JOUEUR DÉFENSIF PAR EXCELLENCE DE L'ANNÉE (TROPHÉE DU PRÉSIDENT)

9.3.1. Joueur par excellence de l'année en défensive (excluant les joueurs de ligne)

9.3.2. Le processus de sélection est identique à celui des équipes d'étoiles

9.3.3. Le lauréat de ce trophée doit d'abord avoir été nommé à ce titre dans sa propre association sportive, si celui-ci existe.

9.4. JUGE DE LIGNE DE L'ANNÉE (TROPHÉE J. P. METRAS)

9.4.1. Joueur de ligne par excellence de l'année.

9.4.2. Le processus de sélection est identique à celui des équipes d'étoiles

9.4.3. Le lauréat de ce trophée doit d'abord avoir été nommé à ce titre dans sa propre association sportive, si celui-ci existe.

9.5. RECRUE DE L'ANNÉE (TROPHÉE PETER GORMAN)

9.5.1. Recrue par excellence de l'année

9.5.2. Restreint aux étudiants athlètes de 21 ans ou moins au premier septembre et aux récents diplômés d'une école secondaire ou d'un Cégep qui sont à leur première année d'admissibilité

9.5.3. Le processus de sélection est identique à celui des équipes d'étoiles

9.5.4. Le lauréat de ce titre doit d'abord avoir été nommé Recrue de l'année dans sa propre association sportive, si ce prix existe.

9.6. ÉTUDIANT ATHLÈTE ENGAGÉ DANS SON MILIEU (PRIX RUSS JACKSON)

9.6.1. Le lauréat est celui qui présente des résultats remarquables au plan sportif, au niveau des études et comme citoyen.

9.6.2. Les nominations pour les trophées Russ Jackson doivent être accompagnées d'une vidéocassette présentant un maximum de douze jeux différents du joueur proposé.

9.6.3. Le lauréat de ce prix doit d'abord avoir été nommé à ce titre dans sa propre association sportive, si celui-ci existe.

9.6.4. Un athlète ne peut remporter ce prix qu'une seule fois.

9.7. ENTRAÎNEUR DE L'ANNÉE (TROPHÉE FRANK TINDALL)

9.7.1. Le lauréat de ce titre doit d'abord avoir été nommé Entraîneur de l'année dans sa propre association sportive, si ce prix existe.

9.8. ENTRAÎNEUR ADJOINT BÉNÉVOLE (PRIX GINO FRACAS)

9.8.1. Football Canada assume la coordination et les frais associés à l'octroi de ce prix. Le processus de sélection est diffusé annuellement par Football Canada.

9.9. BANNIÈRE DE U SPORTS ET TROPHÉE

9.9.1. COUPE VANIER
Remise à l'équipe championne de la Coupe Vanier

9.9.2. COUPE UTECK (TROPHEE UNIQUEMENT)
Remise à l'équipe championne de la Coupe Uteck

9.9.3. COUPE MITCHELL (TROPHÉE UNIQUEMENT)
Remise à l'équipe championne de la Coupe Mitchell

9.10. MÉDAILLES DU CHAMPIONNAT (S/O)

9.11. JOUEUR LE PLUS UTILE DE LA COUPE VANIER (TROPHÉE TED MORRIS)

Il est choisi par un comité de trois personnes, formé par le comité d'organisation. Dans la mesure du possible, ce comité inclura des entraîneurs non participants qui assistent au Championnat.

9.12. JOUEUR PAR EXCELLENCE DU MATCH DE CHAMPIONNAT (TROPHÉE BRUCE COULTER)

9.12.1. Joueur en attaque ou en défensive, en tenant compte du choix pour le trophée Ted Morris.

9.12.2. Choisi par l'analyste principal à la télévision quand le match est télédiffusé.

10. COMITÉS

10.1. COMITÉ DE SÉLECTION DES PRIX

Le comité de sélection des prix est composé de huit (8) entraîneurs en chef (2 par association)

Ce comité sélectionnera les récipiendaires des prix suivants :

- Étoiles canadiennes (première et deuxième équipes)

- Joueurs par excellence de l'année
- Recrue de l'année
- Prix de l'étudiant-athlète engagé dans son milieu
- Entraîneur de l'année

Remarque : si un candidat au titre d'entraîneur de l'année fait partie du comité de sélection des prix, il n'aura pas de vote dans cette catégorie.

10.2. COMITÉ DE DIRECTION DU CHAMPIONNAT

10.2.1. Rôle du comité

Ce comité a pour fonction de trancher toutes les questions essentielles au bon déroulement du Championnat et il agit à titre de comité de protêts pendant le Championnat national de U SPORTS. Le comité de direction applique les règlements de U SPORTS comme stipulé. Il ne peut, ni aucun de ses membres, faire des exceptions aux règlements ou aux sanctions de U SPORTS. Le comité ne peut pas interpréter les règlements d'admissibilité de U SPORTS.

10.2.2. Le comité de direction du championnat est composé des personnes suivantes :

1. Le (ou la) responsable du Championnat
2. Le (ou la) délégué(e) de U SPORTS
3. L'officiel(le) en chef (ou un(e) remplaçant(e) parmi le groupe des officiels)
4. Le (ou la) président(e) de l'association des entraîneurs ou son (ou sa) remplaçant(e).

Le quorum du comité est de quatre membres sur quatre (ou leurs suppléants).

10.2.3. Mesures disciplinaires

Si un membre du comité de direction a été impliqué, directement ou indirectement, dans une décision ou une interprétation d'un règlement de U SPORTS qui fait l'objet d'un appel ou d'une protestation auprès du comité de direction, ce membre doit se retirer du comité de direction. Dans ce cas, les membres restants du comité de direction ont le pouvoir de nommer en remplacement du membre qui s'est retiré une personne indépendante, impartiale et non impliquée dans la question en litige. La décision concernant le retrait et le remplacement d'un membre du comité de direction appartient uniquement au comité de direction.

Nonobstant les procédures décrites à la politique 90.70.4.1.1 de U SPORTS, le comité de direction du Championnat de U SPORTS dispose de toute l'autorité et la compétence nécessaires pour intervenir et rapidement à l'occasion d'inconduites de nature mineure (conduite inappropriée ou antisportive qui n'est pas de nature

criminelle) qui se produisent pendant un Championnat de U SPORTS et doit les signaler immédiatement à U SPORTS. Le rapport de l'incident, y compris les mesures provisoires prises pour y remédier, doit être transmis au (ou à la) directeur(trice) des sports de l'établissement ou des établissements concernés, ainsi qu'au Bureau de U SPORTS et au comité de discipline de U SPORTS.

U SPORTS s'attend à que les représentants des établissements membres et/ou de U SPORTS qui participent aux Championnats de U SPORTS se comportent de façon responsable et dans le respect des lois du pays.

10.3. JURY D'APPEL (S. O.)
10.4. DÉLÉGUÉS (S. O.)

11. ANNEXES

ANNEXE A – RÈGLES DE JEU OFFICIELLES DE LA LNF : RÈGLE 12, SECTION 2, ARTICLE 7

Article 7 : Référez-vous au Livre de règlements du football amateur canadien

ANNEXE B – VARIATION DE RÈGLEMENTS

Référence au Livre de règlements du football amateur canadien	Variation
1.1.2.d & e Casque	Aucune pénalité ne sera appliquée si un joueur perd son casque au cours d'un jeu, sauf s'il s'agit d'un joueur qui ne porte pas le ballon et que ce dernier continue à participer au jeu après avoir perdu son casque. Si le porteur de ballon perd son casque, le jeu doit être immédiatement sifflé mort. Infliger une pénalité pour participation illégale comme une infraction après que le ballon est mort, P10 PBM et le joueur n'est pas obligé de quitter le terrain.
1.3.2 Choix	Tirage au sort à pile ou face, choix de l'équipe visiteuse.
1.3.6 Égalité au pointage	Selon le livre des règlements du football amateur canadien.

Référence au Livre de règlements du football amateur canadien	Variation
	Si l'équipe B prend possession du ballon de façon réglementaire, la série de jeux de l'équipe A est terminée (sauf comme indiqué au point c). 1. Si l'équipe en possession du ballon commet une faute, elle perd le droit de marquer. En outre, l'adversaire peut accepter des points si une telle option s'applique en temps normal. 2. Si l'une des deux équipes a commis une faute après que l'équipe B ait pris possession du ballon de façon réglementaire, l'essai ne peut être repris. 3. Cependant, la série de l'équipe A peut être prolongée d'un jeu dans l'une des situations suivantes : 1) L'équipe A a droit à la possession suite à une pénalité. 2) L'équipe B commet une faute alors que l'équipe A a repris possession du ballon de façon réglementaire. L'équipe B commet une faute qui devrait normalement être appliquée à l'endroit où l'équipe A reprend possession du ballon de façon réglementaire. 3) L'équipe A aurait normalement droit à la possession du ballon à l'endroit où celui-ci est sifflé mort si l'équipe B a commis une faute de rudesse ou de rudesse excessive pendant le jeu. 4) Un retour de botté de l'équipe B est sifflé mort. L'équipe A aura droit à un jeu supplémentaire à partir de l'endroit où le ballon a touché le sol. 4. Si la série de l'équipe A est terminée, seules les pénalités pour rudesse, rudesse excessive ou conduite répréhensible peuvent entraîner une perte de distance dans la série suivante.
1.5.5 Règlement de miséricorde	Ne s'applique pas.
1.12.2 Procédure de substitution	L'arbitre n'est pas tenu d'arrêter le chronomètre des 20 secondes pour les substitutions défensives à moins que l'équipe A ne procède à une substitution sur ce jeu.
1.12.3 Nombre excessif de joueurs	Si l'équipe A a plus de 12 joueurs dans son caucus ou dans sa formation avant la remise en jeu, le jeu doit être sifflé mort. Infliger une pénalité à l'équipe A pour substitution illégale, P5.

Août 2023 **Règlements techniques : Football (Hommes)** RT/5-22

Référence au Livre de règlements du football amateur canadien	Variation
3.2.2 Botté de placement	Après le signal des trois minutes au quatrième quart, l'équipe qui marque sur un placement effectuera ensuite un botté de dégagement depuis sa propre ligne des 45 verges.
3.2.3 Touché de sûreté	Si, aux yeux de l'officiel, une équipe commet délibérément une infraction pour avoir retenu alors qu'elle est en train de concéder un touché de sûreté, le pointage est bon et la pénalité sera appliquée à partir de l'endroit où le ballon est remis en jeu ou selon l'option prévue.
4.3.1 Numéro des joueurs	Les joueurs qui s'alignent hors de leur position par numéro doivent se présenter à l'arbitre. Sur la ligne de mêlée, ces joueurs doivent lever la main pour indiquer à la défensive qu'ils sont hors position.
5.2.5. d Bloc de Wedge	Définitions générales selon le livre des règlements de FC, mais uniquement applicables aux bottés d'envoi. Ne s'applique pas aux bottés courts en jeu délibérés.
6.4.5. b Receveurs non autorisés dans le champ arrière sur une passe vers l'avant	Les receveurs non autorisés peuvent courir en zone défensive, au-delà de la zone neutre, sans entrer en contact avec un adversaire, à condition qu'ils ne fassent pas d'obstruction à un adversaire avant qu'une passe vers l'avant ne soit touchée.
7.2.6 Ciblage	Une pénalité pour avoir pris un joueur pour cible entraîne une perte de 25 verges, sans expulsion. Si un officiel est certain que le joueur a commis ce geste selon les critères établis, mais qu'il n'est pas certain s'il y a eu un contact avec force à la tête ou au cou de l'adversaire, il doit infliger une pénalité de 15 verges pour rudesse.
7.3.4 Conduite répréhensible	Un joueur, un entraîneur ou un membre situé au banc de l'équipe qui reçoit trois pénalités pour conduite répréhensible au cours du même match doit être expulsé du match.
7.3.12 Protection du joueur de centre (Push Block)	Il est illégal pour les joueurs défensifs de pousser un coéquipier vers la ligne de fond de l'autre équipe sur tout jeu où l'attaque s'aligne en formation pour tenter un botté de placement ou de transformation. Infliger une pénalité pour rudesse, P15.

Août 2023 **Règlements techniques : Football (Hommes)** RT/5-23

Référence au Livre de règlements du football amateur canadien	Variation
7.3.14 Mains au visage	Aucun joueur ne peut frapper avec ses mains au-dessus des épaules pour toucher son adversaire au cou, au visage, à la tête ou au protecteur facial. Ceci ne s'applique pas à un porteur de ballon qui utilise son bras tendu pour repousser un joueur sans toucher au protecteur facial. Infliger une pénalité pour bloc illégal, P10.
7.3.16. b.4 Plaqué Supplex	Ajouter aux actions interdites contre un joueur en position vulnérable : Prendre le joueur en position vulnérable en tentant de soulever son corps et d'écraser sa tête et/ou son cou vers le sol. Infliger une pénalité pour rudesse, P15.
7.3.19 Bloc sous la ceinture	Sur les jeux à la ligne de mêlée et avant que le ballon ne soit botté au-delà de la ligne de mêlée, infliger une pénalité pour bloc illégal, P10 PDR ou PBT, ou selon l'option prévue. Il n'est pas nécessaire qu'un joueur entrant dans la zone de blocs sous la ceinture s'arrête complètement avant la remise en jeu. Les blocs sous la ceinture peuvent être effectués en dessous des genoux, à l'exception de : Tout joueur offensif qui se déplace à travers le point d'origine où le ballon a été remis en jeu doit initier le contact avec l'adversaire au-dessus des genoux à moins que le joueur offensif ne s'arrête complètement avant la remise en jeu du ballon. Un porteur de ballon qui est à l'intérieur de la zone de blocs sous la ceinture au moment où le ballon est remis en jeu et qui bloque pour le passeur peut bloquer en dessous des genoux sans restriction. Infliger une pénalité pour rudesse, P15.
7.4. g Conduite répréhensible	L'obligation d'être « retiré du jeu » doit être interprétée comme l'obligation de quitter le terrain de jeu, comme si l'individu pénalisé était disqualifié. Les officiels impliqués dans la décision devront soumettre un rapport d'incident à l'arbitre en chef de la conférence.
8,7 Manipuler le chronomètre	Si, selon le seul jugement de l'arbitre, une équipe commet intentionnellement plusieurs fautes dans le but d'écouler le temps au cadran, le chronomètre sera remis à zéro au début du jeu et la pénalité sera appliquée au point où le ballon est remis en jeu ou selon l'option prévue.