



**Règlements
spécifiques 2025-2026**

FOOTBALL Juvénile

9 joueurs automne

mis à jour : 17 juin 2025

Version adaptée des règlements du RSEQ-QCA

ARTICLE 1 RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

- 1.1 Les établissements membres de toute ligue de football du RSEQ-Mauricie s'engagent à respecter l'entente provinciale entre Football Québec et toutes les instances du RSEQ.
- 1.2 Toutes les ligues régionales sont soumises aux règlements de Football Québec sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique.

La composition des ligues sera préparée par le comité technique suite au processus d'inscription.

ARTICLE 2 CATÉGORIES

La catégorie pour le football à 9 Juvénile majeur

Nés après le 1er octobre 07 et au 30 septembre 2010

ARTICLE 3 RESTRICTIONS DE LA PARTICIPATION EN REGARD DU POIDS

3.1 Gestion de la restriction en regard du poids

3.1.1 Juvénile à 9 (Mineur et majeur)

Aucune restriction de poids ne s'applique pour cette catégorie

ARTICLE 4 ALIGNEMENT OFFICIEL

4.1 Nombre limite de joueurs habillés pour débiter une partie

Le nombre de joueurs habillés par partie pour toutes les catégories et niveaux est :

Nombres minimum

Football à 9, juvénile : 16 joueurs

Nombres maximal

Aucun maximum.

4.2 Nombre de joueurs inscrits dans S1

Le nombre de joueurs inscrits au registre d'admissibilité (S1) de l'équipe doit être égal ou supérieur au nombre minimum de joueurs de la catégorie plus 4.

4.3 Nombre de joueurs insuffisant pour débiter une partie (Défaut)

Si le nombre minimum de joueurs pour débiter une partie n'est pas atteint, un délai de 15 minutes sera accordé pour régulariser la situation. Tout joueur ajouté pour régulariser le nombre minimum de joueurs doit être préalablement inscrit dans S1.

L'équipe en faute après le délai perd automatiquement par défaut (0-7) et la partie n'est pas jouée. À chaque partie, si le nombre de joueurs inscrits dans S1 (ref : alignement déposé) lors d'une rencontre n'est pas respecté, l'équipe en faute se voit imposer une amende de 50\$ par joueur manquant.

4.4 **Alignements officiels et processus de validation**

L'alignement officiel doit indiquer obligatoirement le numéro de gilet, le poids, la taille et la position pour tous les joueurs inscrits au registre d'admissibilité (S1) qui seront habillés lors de la rencontre. Chaque équipe doit s'assurer d'avoir inscrit tous ses joueurs dans le registre d'admissibilité (S1) complété au plus tard le mercredi à 12h de la semaine de la rencontre. Toute modification après ce délai, doit être signalée à l'équipe adverse et au RSEQ-Mauricie en plus de fournir les 2 copies (A+B) de son alignement ou voir aux corrections sur l'alignement fourni par l'équipe hôte. Le RSEQ-Mauricie pourra faire une vérification de la déclaration avec les autorités de l'établissement.

À chaque rencontre, l'entraîneur-chef est responsable de son alignement officiel. Il doit le vérifier et le valider en s'identifiant et en signant les 2 copies (A+B) de son alignement officiel; les remettre à la table des officiels mineurs au moins 10 minutes avant le début de la rencontre. (Le marqueur conserve la copie A qui sera acheminée au RSEQ-Mauricie avec la feuille de pointage. La copie B est remise à l'annonceur de la rencontre.

De plus, pour chaque rencontre, l'entraîneur doit vérifier et valider en s'identifiant (écrire son nom lisiblement – lettres carrées) et signer la copie (A) de l'alignement officiel **de l'équipe adverse**. Seuls les joueurs rayés d'un alignement pour absence à la partie ou « Désactivé » au registre S1 sont exclus de la vérification. Tout joueur non rayé est considéré habillé et présent à la rencontre et sujet à vérification.

Il est **permis et obligatoire** de **corriger** manuellement le **numéro de gilet** et/ou **restriction** d'un joueur sur l'alignement officiel. Les variations de poids (sans impact), de taille ou de position ne sont pas obligatoires. Les corrections manuelles avant un match doivent être régularisées sur l'alignement officiel avant la prochaine rencontre. L'ajout d'informations manquantes avant un match demeure une situation d'irrégularité de l'alignement officiel.

4.5 **Irrégularité sur l'alignement**

Voir Article 18 Règlements administratifs RSEQ-Mauricie 2025-2026

4.6 **Nouveau joueur**

Tout nouveau joueur doit être inscrit au registre d'admissibilité S1 et figurer sur l'alignement déposé avant de participer à une rencontre. **Aucun joueur ne peut être ajouté après le 12 octobre 2025**

4.7 **Vérification d'identité**

Tout joueur doit être en mesure de valider son identité à chaque rencontre sinon une déclaration de données personnelles et familiales doit être remplie sur place (Annexe ID). La vérification de l'identité d'un joueur peut se faire une seule fois par partie, et ce avant la mi-temps.

Toutes les vérifications doivent être faites, peu importe leur teneur. Toute irrégularité constatée doit être sanctionnée immédiatement et rapportée officiellement dans le rapport des officiels sur la feuille de match. Les sanctions administratives seront traitées suite à la réception du rapport sous forme d'un protêt (règlements généraux. Art. 16). L'entraîneur lésé doit s'assurer que l'information complète soit partagée dans les délais, et que l'avis de « protêt » soit inscrit sur la feuille de pointage officielle.

4.7.1 Procédure

Tous les joueurs inscrits au registre d'admissibilité S1 pour une rencontre peuvent faire l'objet d'une vérification de son identité avant la demie d'une partie.

Une carte avec photo est obligatoire.

- En cas d'incapacité de présenter une carte avec photo. Le joueur doit être en mesure de présenter une pièce d'identité de l'école (Mosaïk, GPI, etc).
- La déclaration doit être transmise au RSEQ-Mauricie avec la feuille de pointage

ARTICLE 5 POINTS AU CLASSEMENT ET ÉTHIQUE SPORTIVE

5.1 Points de classement

Partie gagnée :	3 points
Partie nulle :	1 point
Partie perdue :	0 point
Point éthique sportive :	1 point / partie / équipe

Si 3 rudesses inscrites sur la feuille de match pour une équipe, il y aura perte de point d'éthique et si une combinaison de 3 rudesse et/ou 3 antisportives et/ou une combinaison des deux pour un joueur , il y aura aussi perte du point d'éthique

5.1.1 Accès aux séries éliminatoires

Pour les éliminatoires, les premiers de chaque pool passent en demies-Finales et seront semés un à trois selon le système de bris d'égalité et le meilleur 2^e (aussi déterminé par le système de bris d'égalité) sera semé 4^e aux éliminatoires.

5.2 Éthique sportive

5.2.1 Expulsion

Pour tous cas d'expulsion d'un membre d'une équipe (joueur, entraîneur, membre du personnel), le point d'éthique sportive est automatiquement perdu.

5.2.2 Situation particulière

Tout comportement anti-sportif avant, pendant ou après la rencontre, peut entraîner des sanctions incluant la perte du point d'éthique sportive. Tout cas pourra être soumis au comité de révision par la permanence.

Lors des éliminatoires, la sanction éthique sera applicable directement à la rencontre suivante.

- Équipe qui accède à la ronde suivante : Perte de privilèges à préciser par comité de révision.
- Équipe éliminée : Sanctions administratives doublées, et/ou, perte de privilèges pour l'année suivante.

5.2.3 Coup à la tête et rudesse pour coup à la tête

5.2.3.1 Coup à la tête

Tout coup à la tête est considéré comme une rudesse excessive et entraîne l'expulsion du joueur, la perte du point d'éthique sportive ainsi que 2 parties de suspensions pour le joueur fautif.

5.2.3.2 Rudesse pour coup à la tête

Tout joueur qui est sanctionné pour 2 rudesses pour coup à la tête dans une même partie est automatiquement expulsé de la rencontre et l'équipe perd son point d'éthique sportive. Ce même joueur devra purger une suspension d'une partie.

Tout au long de la saison, les rudesses pour coups à la tête seront comptabilisées de cette façon

- 3 rudesses pour coups à la tête dans la saison = 1 partie de suspension

- Chaque rudesse pour coup à la tête supplémentaire = 1 partie de suspension supplémentaire.

ARTICLE 6 **BRIS D'ÉGALITÉ**

6.1

- 1- Points au Classement
- 2- Fiche victoires/défaites des parties impliquant les équipes à égalité;
- 3- Différence des points pour et des points contre des parties impliquant les équipes à égalité;
- 4- Plus faible total de points contre, sur l'ensemble des rencontres;
- 5- Différence des points pour et des points contre des parties sur l'ensemble de la saison.

6.2 **Cas d'égalité à 2 équipes et plus**

Si plus de deux (2) équipes sont en égalité, la même procédure dépendamment du nombre de sections est employée jusqu'à ce que toutes les équipes en égalité aient été départagées.

Pour appliquer ce règlement de bris d'égalité à 3 équipes et plus, les procédures suivantes doivent être appliquées :

1. S'il y a égalité entre les équipes X, Y et Z et que le critère « b » réussit à déterminer X comme la première, Y comme la deuxième et Z comme la troisième, alors aucun autre critère ne doit être appliqué. L'égalité est brisée.
2. Cependant, si le critère « b » détermine le classement d'une des équipes, les équipes qui sont encore à égalité seront classées en utilisant le critère « c » et ainsi de suite. Il ne faut pas revenir pas au critère « a ». Il faut passer aux critères suivants en utilisant les résultats des équipes X, Y et Z pour tous les critères.

ARTICLE 7 **DURÉE DES PARTIES; TEMPS MORT; PROLONGATION**

7.1 **Durée des parties**

7.1.1 Juvenile à 9

La partie se joue en 4 quarts de 12 minutes chronométrées et la durée maximale en temps continu est fixée à 30 minutes pour le 1^{er} et 3^e quart. Pour les séries et le Championnat Régional, aucune limite de temps.

7.2 **Pause et temps mort**

Une pause automatique (temps mort) de 1 minute est accordée lorsqu'il ne reste que 3 minutes à jouer à chaque demie (2^e & 4^e quart).

Un temps mort technique par demie (temps régulier seulement), non cumulatif, peut être accordé à chaque équipe afin de préciser un point de règlement.

7.3 **Prolongation**

7.3.1 Saison régulière

Pour toutes les ligues régionales en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, un verdict nul sera enregistré.

7.3.2 Éliminatoires

Pour toutes les ligues régionales, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, une prolongation se joue en respect de la réglementation de Football Canada.

ARTICLE 8 ARRÊT D'UNE PARTIE ET ÉCART DE POINTAGE

8.1 Arrêt d'une partie

Une équipe qui ne termine pas la partie pour des raisons d'écart de pointage, de blessures ou pour toute autre raison est considérée « forfait », le point d'éthique sportive est perdu. Aucun cas d'exception ne sera considéré.

8.2 Écart de pointage 35 pts et plus

À n'importe quel moment en deuxième demie, si l'écart de pointage est de 35 ou plus, le chronomètre ne sera plus arrêté sauf : blessure, toute marque, un temps mort ou toute situation jugée nécessaire par l'arbitre en chef. *(Tiré du livre des règlements de Football Canada qui correspond à la réglementation de Football Québec)*

De plus, à tout moment en 2^e demie, un entraîneur, dont l'équipe tire de l'arrière, pourra demander le temps continu. La décision de jouer en temps continu est irréversible et celle-ci implique que l'équipe concède la victoire et le pointage final du match pour l'équipe gagnante correspondra au pointage de l'équipe perdante auquel sera additionné 35 points.

ARTICLE 9 LIGNE DE MÊLÉE, NOMBRE D'ESSAIS ET TRANSFORMATION

Pour toutes les catégories, lors de la mise au jeu, il n'y a pas de zone neutre entre les équipes et le nombre d'essais est de quatre (4).

Pour les catégories et niveaux concernés par les transformations, les points suivants sont accordés pour transformation réussie : botté = 1 et jeu = 2.

ARTICLE 10 ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE

10.1 Chandails et couleur

Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail de couleur uniforme selon les règlements de Football Québec.

Le respect de la numérotation des joueurs selon les positions est **suggéré**.

Chaque équipe doit déclarer ses couleurs annuellement. **Voir Annexe FB-2**

L'équipe receveuse doit respecter ses couleurs officielles.

L'équipe visiteuse doit s'assurer d'avoir une série de gilets ou de dossards réglementaires et de couleur distincte de l'équipe receveuse.

En cas de conflit, l'équipe fautive perd automatiquement la rencontre par forfait.

ARTICLE 11 BALLONS OFFICIELS

11.1 Chaque équipe apporte ses ballons. Les ballons doivent être en cuir et de dimension équivalente aux ballons suivants :

- Juvénile, Équivalent Wilson F-2000 (grosneur 9)

ARTICLE 12 PLATEAUX

12.1 Standards Football Québec

Toute partie doit se jouer sur un plateau respectant les standards établis par Football Québec.

12.1.1 Reconnaissance des plateaux hors-normes déclarés

Les rencontres se jouent sur le terrain de l'équipe hôte même si celui-ci n'est pas parfaitement conforme aux normes reconnues. Les établissements concernés doivent déclarer les particularités de leur plateau ne respectant pas les normes à chaque partie à l'équipe adverse et aux officiels.

12.1.2 Football à 9

Dimensions du terrain = 50 verges maximum et 45 verges minimum. (Au poteaux de buts (Hash Mark) **Vr Annexe FB-1**)

12.1.3 Bancs de joueurs

Les 2 équipes doivent placer leur banc d'équipe du même côté du terrain, pour faciliter le travail des entraîneurs.

12.1.4 Zone neutre

Une zone libre d'au moins 5 verges doit être réservée exclusivement à la table des officiels mineurs. Seules les personnes autorisées peuvent se trouver dans cette zone. (voir également règles de sécurité art. 20 – spectateurs)

ARTICLE 13 MÉRITES SPORTIFS

13.1 Toutes autres catégories

- Bannière régionale
- 50 Médailles (Or-Arg)
- Bannière de ligue (Champion de la saison régulière) **pour la meilleure 1^{ère} position déterminé par le système de bris d'égalité**

ARTICLE 14 FORFAIT ET DÉFAUT

14.1 Gestion du pointage

Toute équipe qui remporte un match par forfait ou par défaut conserve le résultat si le pointage est supérieur à un écart de 7 points, sinon se voit attribuer une victoire 7-0. L'équipe fautive peut ainsi perdre ses points, ainsi que possiblement son point d'éthique sportive le cas échéant (voir règlements généraux).

14.2 Récidive

Toute équipe qui cumule 2 forfaits ou défauts durant la saison se verra expulser des séries éliminatoires et ce, pour tous types de forfaits ou de défauts.

ARTICLE 15 OBLIGATIONS ET DEVOIRS DES ÉQUIPES

- À chaque semaine, l'entraîneur-chef doit vérifier son alignement.

15.1 **Responsabilités de l'équipe hôte**

15.1.1 Matériel requis

En sus des installations de base du plateau, toute équipe hôte doit prévoir :

- Copies des règlements spécifiques du RSEQ-Mauricie; dans la chambre des officiels + table du marqueur.

- Chronomètres (2 si possible);
- Feuille de pointage (1 par partie) + alignements;
- 2 ballons de match réglementaires;
- Serviettes pour essuyer les ballons;
- Chaînes et instruments de mesure adéquats (4 essais);
- Les bancs de joueurs pour chaque équipe positionnés du même côté du terrain;
- Cordes pour délimiter la zone de sécurité et d'accès des spectateurs entre les 2 bancs d'équipe / table des officiels au besoin;
- Cordes pour garder les spectateurs à 5 verges des lignes de côté au besoin;
- Bornes ou indicateurs de 10 verges de chaque côté du terrain;
- Poste de vigie.

15.1.2 Alignements (2 équipes) :

- Tout établissement hôte doit fournir au marqueur l'alignement des 2 équipes tiré de S1 en 2 copies (A+B). À défaut d'alignement électronique disponible sur le web, il doit signaler l'irrégularité à la ligue (RSEQ-Mauricie).
- Le marqueur conserve les copies A qui doivent être acheminées au RSEQ-Mauricie avec la feuille de pointage. Les copies B sont remises à l'annonceur de la rencontre.
- **L'équipe hôte doit envoyer le résultat dans le groupe Messenger immédiatement après la rencontre.**
- Les documents officiels doivent être téléversés dans S1 dans les 24 h ouvrables suivant la rencontre. L'absence ou retard de transmission sera traité par la permanence comme le prévoient les règlements généraux.

Chaque équipe est responsable d'apporter son propre matériel de confort pour son banc. Une entente peut être faite entre les établissements pour le partage d'équipement.

ARTICLE 16 PREMIERS SOINS – SÉCURITÉ

16.1 Responsabilités des équipes

Tout établissement doit avoir établi un protocole de dépistage et de suivi des traumatismes crâniens et des commotions cérébrales. Au moins un entraîneur de l'équipe doit s'assurer du dépistage et signaler tous les incidents au responsable de l'établissement. Tout établissement est responsable de la sensibilisation des jeunes et parents de l'importance à accorder à ce type de blessure et de ne pas négliger le temps de récupération post traumatisme.

16.2 Présences des ressources dédiées

Toute équipe doit s'assurer de la présence et l'intervention rapide d'un responsable santé-sécurité (thérapeute reconnu, certifié ou en formation, ayant un minimum pour diagnostiquer et/ou appliquer les soins). Il doit être équipé d'une trousse d'urgence adéquate accessible rapidement sur le terrain. Chaque équipe est responsable de son personnel et matériel, incluant un thérapeute et/ou préposé au *taping* de ses joueurs.

16.3 Cas d'urgence et/ou blessures importantes

Toute équipe hôte doit prévoir :

- Une procédure d'urgence d'évacuation et pour le traitement des blessures importantes.
- L'application de la procédure à la demande du thérapeute d'une équipe.
- L'accès à la glace et en mettre à la disposition aux thérapeutes en tout temps. (voir Conditions et obligations 17 à 19)

16.4 Identification des personnes ressources

Tout responsable médical (thérapeute), doit s'identifier avec # tél. et signer l'alignement officiel de l'équipe dont il prend charge de supervision médicale. L'absence d'un responsable médical identifié spécifiquement impute la responsabilité à l'entraîneur-chef.

16.5 Sanctions

Suite au traitement d'une plainte, les sanctions pour manquement (absence) de personnel médical forçant l'établissement adverse à donner assistance et/ou prendre en charge un blessé sont :

- 1^{ère} plainte : Équipe fautive déclarée forfait avec amende maximale (200\$ x 2 = 400\$)
- 2^e plainte : Exclusion de la ligue

16.6 Sécurité

Tout établissement hôte doit s'assurer d'avoir du personnel (adulte) identifié et dédié à la sécurité des participants (joueurs, entraîneurs et officiels) ainsi qu'au contrôle des spectateurs.

16.7 Zone de sécurité 5 verges

Le personnel de la sécurité doit s'assurer qu'une zone de sécurité de 5 verges de l'aire de compétition soit respectée en tout temps. Cette même zone de sécurité doit également être assurée lors de l'entrée + sortie des joueurs, ainsi que des officiels à la mi-temps et à la fin de la partie. Aucun supporteur de l'équipe adverse ne peut se trouver derrière le banc des joueurs, sauf si dans des gradins immuables réservés aux spectateurs.

16.8 Sécurité des officiels

16.8.1 Signature de la feuille de match

La signature de la feuille de pointage et le cas échéant du contrôle éthique se fait à l'intérieur, dans la chambre des officiels. Seul le marqueur est autorisé à acheminer la feuille aux officiels dans leur local.

16.8.2 Accès au plateau

Les entrées et sorties des officiels sur le terrain se fait par l'une des extrémités, zone des buts, la plus près des vestiaires.

Un responsable de la sécurité, bien identifié à l'accueil des officiels avant la rencontre, doit s'assurer d'escorter au besoin ou sur demande pour sécuriser le trajet entre la chambre des officiels et l'accès au terrain particulièrement dans les zones où les spectateurs ont accès. Il en est de même après la rencontre entre la chambre des officiels et le stationnement.

ARTICLE 17 OFFICIELS MINEURS

17.1 Personnel requis

Toute équipe hôtesse doit obligatoirement fournir le personnel suivant :

- 3 chaînesurs
- 1 marqueur
- 1 chronométreur, personne formée (sous la responsabilité des arbitres)

Toute équipe visiteuse qui désire fournir un chaîneur doit en aviser l'équipe hôte au moins 48 heures avant la rencontre. Elle peut avoir à la table des marqueurs:

- 1 assistant marqueur
- 1 assistant chronométrateur

17.2 **Protocole du personnel**

17.2.1 Tous les officiels mineurs ainsi que les annonceurs et «caméramans» sont tenus de respecter les mêmes règles que le personnel d'entraîneurs et d'accompagnateurs de leur équipe soit : Aucun commentaire désobligeant envers l'équipe adverse ou les officiels ne doit être fait.

17.2.2 Annonceur et/ou troupe d'animation (*cheerleaders*, fanfare, musique, etc.) doit cesser l'animation au signal de l'arbitre (début du 20 sec.) (Avant caucus et si pas de caucus avant l'alignement des joueurs) et s'abstenir d'animation assistée (mécanique et/ou électronique) jusqu'à la fin de la séquence de jeu.

1^{re} offense : Avertissement à l'instructeur de l'équipe hôte qui doit voir sur le champ à aviser le personnel concerné.

2^e offense : Pénalité de 10 verges à l'équipe hôte ou de la moitié de la distance si moins de 20 verges des buts.

3^e offense : Pénalité de 10 verges à l'équipe hôte ou de la moitié de la distance si moins de 20 verges des buts, et arrêt immédiat de toute animation pour le reste de la partie. Une pénalité additionnelle de 10 verges sera appliquée à toutes les occasions qu'une animation aura lieu après que l'arrêt ait été imposé.

17.2.3 L'utilisation de tout engin utilisant une source d'énergie autre qu'humaine (activation mécanique, électrique ...) ayant pour but de faire du bruit est interdite en tout temps à moins de 50 mètres de l'enceinte de jeu et de tout spectateur. (Flûte à air comprimé, moteur à gaz, feu d'artifice, système de son à hauts décibels, klaxon, etc.).

17.3 **Éclaireur (vigie)**

Tout établissement hôte doit permettre l'accès aux postes de vigie de façon égale pour les 2 équipes. Que ce soit pour observer et communiquer entre entraîneurs ou pour filmer la rencontre. En cas d'incapacité, les 2 équipes devront être privées des postes de vigie. Toute plainte doit être déposée au RSEQ-Mauricie et est passible d'une amende de 50\$ et sujette à la perte de points d'éthique.

17.4 **RÈGLES PARTICULIÈRES**

17.4.1 Casque d'écoute :

Aucun élève-athlète ne peut utiliser un casque d'écoute, une oreillette ou tout autre appareil électronique sur la surface de jeu dans le but de recevoir des communications. Or, la règle n'interdit pas aux entraîneurs, même aux élèves-athlètes le port du casque d'écoute lorsque l'utilisation est limitée à l'aire des bancs des équipes dans le but de communiquer avec le personnel d'entraîneurs postés en retrait du terrain. Un officiel pourra intervenir à tout moment lors d'une partie, s'il juge qu'une équipe enfreint ce règlement.

En plus de la réglementation de jeu prévue à cet effet, une équipe qui contrevient à ce règlement sera assujettie aux sanctions suivantes :

- L'équipe reconnue coupable perdra automatiquement la partie;
- L'entraîneur reconnu coupable sera suspendu pour une partie;
- Une amende de 250.00\$ sera imposée à l'équipe et celle-ci devra payer les frais d'arbitrage, les frais de location et les frais encourus par l'équipe adverse

17.4.2 Transmission vidéo

L'équipe Hôte doit filmer le match en séquence de jeux et placer ce vidéo dans le DRIVE dans les 24 heures suivant la rencontre

ARTICLE 18 ARBITRAGE

18.1 Absence

En cas d'absence partielle ou totale d'arbitres, la rencontre doit être disputée avec les ressources locales disponibles et/ou par l'implication des entraîneurs (nombre égal de chaque équipe).

Knee down (généuflexion) : Afin de promouvoir l'esprit sportif et la sécurité des joueurs, dès qu'un joueur confirme qu'il mettra un genou au sol dans le but d'écouler le temps, il n'y aura aucune pression des joueurs défensifs, peu importe le pointage.

Pénalité : Conduite répréhensible (10v.) ou rudesse (15v.) selon l'offense.

FOOTBALL À 9 JOUEURS

Pour toutes les catégories, le football à 9 se déroule comme au football à 12 joueurs mis à part la dimension du terrain et le nombre de joueurs sur le terrain.

Catégories	Largeur	Longueur	Zone de buts	Zone sécurité dégagée autour
OFFICIEL	65 verges	110 verges	20 verges	5 vgs chaque côté
Football à 9 joueurs	Min. 45 verges Max. 50 verges	110 verges	10-20 verges	5 vgs chaque côté

Grandeur de terrain des écoles receveuse

Endroit	Largeur	Longueur	Zone de buts	Zone sécurité dégagée autour
Des Pionniers				
C.St-Bernard				
P.Montignanc				
C.René-Perron				
Champagnant				

