

## RÈGLEMENTS TECHNIQUES - FOOTBALL (HOMMES)

---

### A. EFFECTIF POUR LE CHAMPIONNAT

Chaque équipe se compose de 40 joueurs et de dix encadreurs.

### B. EFFECTIF SUR LA TOUCHE

### C. PARTICIPANTS

#### C.1 ÉQUIPES

Les équipes championnes des quatre conférences de football de Sport interuniversitaire canadien participeront aux deux demi-finales nationales : Coupe Uteck et Coupe Mitchell. Les gagnants se rencontrent ensuite en finale dans le match de la Coupe Vanier.

Les équipes qui représentent les conférences sportives dans les séries éliminatoires doivent faire leur dernière compétition au sein de leur conférence sportive au plus tard huit (8) jours avant leur participation aux demi-finales canadiennes.

#### C.2 IDENTIFICATION

#### C.3 ADMISSIBILITÉ INDIVIDUELLE

#### C.4 INSCRIPTIONS INDIVIDUELLES

#### C.5 CLASSEMENTS INDIVIDUELS

#### C.6 INSCRIPTIONS DES ÉQUIPES

#### C.7 CLASSEMENT DES ÉQUIPES

### D. COMPÉTITION

#### D.1 ORGANISATION ET GESTION DES ACTIVITÉS

#### D.2 TIRAGE, GROUPEMENT, CLASSEMENT, ESSAIS, QUALIFICATIONS

#### D.3 FORMULE ET FORMAT

#### D.4 PROCÉDURES ET PROTÈTS

#### D.5 HORAIRE OU DÉROULEMENT

##### D.5.1 PRÉSENTATIONS

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

#### D.6 HORAIRE DES RENCONTRES

#### D.7 HORAIRE DES SÉANCES D'ENTRAÎNEMENT / D'ÉCHAUFFEMENT

Les séances d'entraînement des équipes participant à la Coupe Vanier devraient se tenir sur le site du match de championnat si ces installations sont disponibles.

Les équipes participant à la Coupe Vanier doivent pouvoir s'entraîner à Toronto durant le jour le jeudi précédant la rencontre.

#### D.8 PROLONGATION ET TEMPS MORT

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

- a) Dès la fin du quatrième quart, les arbitres demandent aux équipes de se retirer sur la touche pendant qu'ils se réunissent au centre du terrain pour passer en revue les règles de prolongation.
- b) Les arbitres invitent ensuite les capitaines à se diriger au centre du terrain pour le tirage au sort. Le gagnant du tirage au sort peut choisir l'une des options suivantes : Être en attaque ou en défensive. L'attaque est lancée de la ligne de 35 verges de l'adversaire.  
La partie du terrain sur laquelle on jouera les deux séquences de la période de prolongation.  
*N. B. Le gagnant du tirage ne peut pas différer son choix.*
- c) Le perdant du tirage au sort prend l'option restante pour la première période de prolongation. Il aura le premier choix pour les périodes subséquentes de prolongation de chiffre pair.
- d) Périodes de prolongation : Durant chaque période de prolongation, les deux équipes peuvent lancer une séquence en attaque de la ligne adverse de 35 verges. Le ballon sera mis en jeu à mi-chemin entre les limites du terrain de cette ligne à moins que l'on choisisse un endroit différent avant le début de la mise en jeu.
- e) Séquences : L'équipe garde le contrôle du ballon tant qu'elle ne compte pas ou qu'elle ne réussit pas un premier essai. Le ballon demeure en jeu suite à un changement de possession tant que celui-ci n'est pas déclaré mort. Toutefois, il est possible que l'équipe A n'ait pas droit à un premier essai après qu'elle reprend le ballon suite à un changement de possession.

Exemples :

- I. Le pointage est encore nul après que chaque équipe a exercé son droit d'une séquence d'attaque.  
*Décision : On reprend une deuxième période de prolongation avec le perdant du premier tirage au sort qui choisit maintenant son option.*
- II. À part une situation de conversion, l'équipe B intercepte une passe pour un touché ou recouvre une échappée et marque un touché.  
*Décision : La prolongation et le match sont terminés et l'équipe B gagne celui-ci*
- III. Durant la première séquence d'une période de prolongation, l'équipe B intercepte une passe ou recouvre une échappée sans toutefois marquer un touché.

- Décision : La séquence de l'équipe A est complétée et c'est maintenant l'équipe B qui lance son attaque.*
- IV. Durant la première séquence d'une période de prolongation, l'équipe A tente un botté de placement qui est bloqué. L'équipe A récupère cependant le ballon, qui n'avait jamais franchi la zone neutre, et elle marque un touché.  
*Décision : On accorde six points à l'équipe A et l'équipe B peut à son tour lancer sa séquence d'attaque dès que la tentative de converti aura été complétée.*
- V. L'équipe A tente un botté de placement qui est bloqué. L'équipe A récupère cependant le ballon, qui n'avait jamais franchi la ligne de mêlée, et elle réussit un premier essai  
*Décision : L'équipe A peut poursuivre sa séquence d'attaque avec un premier essai.*
- VI. Durant sa première séquence d'attaque d'une période de prolongation, l'équipe A tente un botté de placement ou de dégagement qui est bloqué. L'équipe A recouvre le ballon, qui n'a jamais traversé la ligne de mêlée, mais ne réussit pas à gagner un premier essai.  
*Décision : L'équipe B prend possession du ballon pour un premier essai.*
- VII. L'équipe A tente un placement ou un botté de dégagement qui est bloqué par B. L'équipe B récupère le ballon et elle réussit à marquer un touché.  
*Décision : Touché et le match est terminé.*
- VIII. Durant la première séquence d'une période de prolongation, l'équipe B (après avoir récupéré le ballon) le perd à l'équipe A qui marque un touché.  
*Décision : Les points comptent et l'équipe B peut, après la tentative de conversion, initier sa séquence en attaque.*
- IX. Durant la première séquence d'une période de prolongation, l'équipe B (après avoir récupéré le ballon) le perd à l'équipe A qui ne marque pas de touché.  
*Décision : La séquence de A est terminée et l'équipe B peut maintenant lancer sa propre séquence en attaque.*
- X. Durant la première séquence d'une période de prolongation, l'équipe A échappe le ballon dans la zone des buts de l'équipe B. Celle-ci le récupère dans sa zone.  
*Décision : L'équipe A a terminé sa séquence en attaque et l'équipe B peut maintenant initier la sienne.*
- XI. Durant la première séquence d'une période de prolongation, le joueur B-10 intercepte une passe avant sur sa propre ligne de trois verges et il touche au sol avec le ballon dans sa propre zone des buts (sans être emporté par le mouvement de son interception).  
*Décision : Deux points sont accordés à l'équipe A qui complète ainsi sa séquence d'attaque. L'équipe B peut remettre le ballon en jeu de la ligne de 35 verges à la même extrémité du terrain.*
- XII. Un retour de botté dans la zone des buts par un autre botté réussi est acceptable (pas de points d'accordés) et on aurait un changement de possession et remise en jeu de la ligne de 35 verges.
- f) Pointage : L'équipe qui marque le plus grand nombre de points durant le temps régulier et en prolongation remporte le match. Tel que décrit à l'article e), chaque équipe bénéficie du même nombre de séquences durant les périodes de prolongation sauf quand B compte des points autres qu'une conversion durant cette période.

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

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

- D.9 BRIS D'ÉGALITÉ
- D.10 RÉSULTATS ET STANDARDS
- D.11 RECORDS ET STATISTIQUES

## E. ÉQUIPEMENTS ET INSTALLATIONS

### E.1 BALLONS

Le ballon officiel utilisé pour les deux matchs de demi-finales et pour celui de la Coupe Vanier sera le Wilson F-2000. Dix ballons doivent être disponibles pour les matchs de demi-finales.

### E.2 VIDÉOCASSETTES

Lorsque des dépisteurs de la Ligue canadienne de football souhaitent enregistrer sur vidéocassettes des matchs universitaires afin de pouvoir faire du dépistage, ils doivent obtenir la permission des deux équipes concernées. Ces enregistrements ne doivent pas être échangés ou prêtés à aucun entraîneur d'une équipe universitaire sans la permission des équipes concernées.

Il est interdit de filmer ou de prendre des photos d'une autre équipe. Les entraîneurs peuvent observer les rencontres sans toutefois avoir le droit d'enregistrer sous quelque forme que ce soit des images des matchs.

Les équipes hôtes des matchs éliminatoires de chaque conférence sportive et des demi-finales de Sport interuniversitaire canadien doivent enregistrer ces matchs sur vidéocassettes en noir et blanc ou en couleur. Elles doivent faire parvenir une copie aux prochains adversaires. Les équipes visiteuses qui gagnent leur match doivent remettre la vidéocassette aux hôtes avant de quitter le lieu de compétition. Les entraîneurs des équipes participant aux demi-finales nationales doivent communiquer par téléphone pour confirmer l'échange des cassettes vidéo.

Les vidéocassettes doivent être transmises le plus rapidement possible, au plus tard le dimanche qui suit le match éliminatoire, en faisant appel à un service de messagerie fiable.

Le coût des enregistrements des matchs éliminatoires des conférences doit être assumé par les équipes participantes et celui des demi-finales canadiennes par l'organisateur de celles-ci.

Pour les demi-finales de Sport interuniversitaire canadien et pour la Coupe Vanier, les équipes participantes, en collaboration avec l'équipe hôte, doivent transmettre les éléments suivants aux adversaires :

- i) la fiche d'affectation des effectifs des trois dernières parties ;
- ii) l'alignement des trois dernières parties ;
- iii) les vidéocassettes des trois dernières parties (vue d'ensemble) \*

Les équipes doivent communiquer entre elles sur réception des vidéocassettes pour s'assurer qu'il n'y a pas d'avantage dans le temps de préparation..

\* Les deux équipes en compétition peuvent s'entendre pour échanger des vidéocassettes en prise de vue de gros plan ou de la zone des buts.

### E.3 UNIFORMES

Les entraîneurs doivent informer les officiels lors de la rencontre d'avant match du numéro des chandails portés par les joueurs admissibles à capter une passe qui occupent des postes normalement inadmissible lors des bottés de dégagement et de placement. Ces joueurs demeurent inadmissibles tout au long du match à moins d'en aviser les officiels lors de leur entrée sur le terrain pour un jeu en particulier.

Sur un jeu initié à la ligne de mêlée, un nombre illimité de postes peuvent être occupés par des joueurs mal numérotés mais qui ont été rapportés à l'arbitre comme étant des receveurs admissibles ou non admissibles.

Marche à suivre :

Les joueurs qui occupent un autre poste que celui prévue sur l'alignement doivent en informer l'arbitre en chef. Ces joueurs doivent lever la main sur la ligne de mêlée pour indiquer à la défensive qu'ils jouent à une autre position.

### E.4 DOSSARDS, BAS, COULEUR DES MAILLOTS, COLLANTS, SERVIETTES

Voir aussi annexe 1 – code vestimentaire au football

### E.5 PROTÈGE TÊTE ET CASQUE

### E.6 IDENTIFICATION DU CAPITAINE

### E.7 RÉPARTITION DES EFFECTIFS

Les équipes participant à la Coupe Vanier doivent être en mesure de fournir les fiches d'affectation des joueurs de l'équipe aux réseaux de radiodiffusion et de télédiffusion pour midi, heure de l'est, le jeudi précédent la rencontre. Une amende selon la politique de SIC à cette fin sera imposée pour manquement. Pour les matchs de demi-finales, les équipes participantes doivent transmettre à leurs adversaires leur fiche d'affectation des joueurs, leur alignement et une copie de la vidéocassette du match de championnat de la conférence sportive.

Pour la Coupe Vanier, la fiche définitive d'affectation des joueurs, les alignements partants et l'alignement complet doivent être remis à l'équipe adverse et au réseau de télédiffusion une heure et demie avant le début du match. L'heure et le lieu d'échange de ces éléments sont confirmés lors de la réunion de production de l'équipe de télévision.

### E.8 TÉLÉPHONES POUR LES OBSERVATEURS

Les institutions hôtes des rencontres de demi-finales et de la Coupe Vanier doivent s'assurer que chaque équipe participant à la rencontre dispose d'au moins deux téléphones pour les observateurs. Le nombre de téléphones doit être le même pour chaque équipe (incluant les téléphones que les équipes peuvent fournir elles-mêmes).

#### E.9 EXIGENCES EN INSTALLATIONS

### F. RÈGLEMENTS

Les compétitions sont régies par le règlement canadien de football amateur, **incluant les règles décrites ci-après**. (Remarque : le règlement 1994-1995 qui régit les bottés et les placements ratés dans la zone de but est en vigueur lors des matchs de demi-finales nationales et de la Coupe Vanier).

- a) On ne doit pas contacter le joueur de centre au niveau de la tête ou du cou dans des situations de botté lorsque qu'il y a une longue remise en jeu (*long snap*). Cette règle s'applique quand le joueur de centre est dans une position vulnérable. Il peut y avoir contact dès que le centre a levé la tête et qu'il se retrouve dans une position où il peut être frappé sans danger important. L'infraction sera sanctionnée par la perte de 15 verges.
- b) Coupe Vanier : L'action de rabattre le ballon au sol (en guise de célébration) ne sera aucunement tolérée.
- c) On peut bloquer partout sur le terrain avant qu'une passe soit captée sur ou derrière la ligne de mêlée.
- d) Le chronomètre de 20 secondes sera utilisé lors des matchs de demi-finales et de la Coupe Vanier.
- e) La remise en jeu après un retour de botté ou de placement raté se fait à la ligne de 20 verges ou à l'endroit le plus avantageux pour l'équipe qui prend possession du ballon.
- f) Règle de la LCF – section 4 : Botté de la ligne de mêlée et botté dans toute autre situation. Quand le botté dépasse la ligne de mêlée ou lors d'un botté ailleurs sur le terrain.

Article 1 : Immunité – restrictions imposées à un joueur « hors-jeu » par rapport au botteur. Ce joueur :

- a) ne peut toucher au ballon ou interférer avec un adversaire qui tente de capter le botté.  
Sanction :
  - (1) Sur le terrain : remise en jeu par l'équipe lésée à un point situé à 15 verges en avant de l'endroit où le ballon a initialement été touché.
  - (2) Dans la zone des buts : remise en jeu par l'équipe lésée à sa ligne de 25 verges
- b) doit se tenir à au moins cinq verges du joueur adverse qui tente de capter le botté. Cette zone d'immunité est mesurée par un cercle ayant un rayon de cinq verges dont le centre est situé où se trouve le ballon quand celui-ci est touché par l'adversaire.

Sanction :

(1) Sur le terrain : remise en jeu par l'équipe lésée à un point situé à 15 verges en avant de l'endroit où le ballon a initialement été touché, ou à un point situé à 5 verges en avant de l'endroit où le ballon a initialement été touché si le ballon botté a touché au sol avant d'être récupéré par l'adversaire.

(2) Dans la zone des buts : remise en jeu par l'équipe lésée à sa ligne de 10 verges

## G. RÉUNIONS

### G.1 RÉUNION TECHNIQUE

Les entraîneurs des équipes participantes sont convoqués par le comité organisateur pour une réunion technique qui doit se tenir avant le match de championnat.

### G.2 RÉUNION DE L'ASSOCIATION DES ENTRAÎNEURS

Les réunions annuelles de l'ACEFU se tiennent durant la semaine de la Coupe Vanier :

- Les comités de l'Association se réunissent le mercredi en après-midi;
- les réunions des conférences ont lieu le jeudi matin, et
- l'assemblée générale de l'Association se tient le **jeudi**.

### G.3 CLINIQUE POUR ENTRAÎNEURS

### G.4 CONFÉRENCE DE PRESSE

## H. OFFICIELS

### H.1 OFFICIELS SUBVENTIONNÉS

### H.2 AFFECTATIONS

Matches de demi-finales

Sept officiels sont choisis par Football Canada ; **quatre arbitres proviennent de la conférence sportive hôtesse** et les trois autres de la conférence sportive qui est en compétition.

Coupe Vanier :

Sept officiels sont choisis par Football Canada ; **deux officiels proviennent de chaque conférence sportive des équipes en finale** et les trois autres proviennent des autres conférences.

### H.3 NEUTRALITÉ

### H.4 QUALIFICATIONS

### H.5 RESPONSABILITÉS DES ORGANISATEURS

Repas, hébergement et transport terrestre.

### H.6 RESPONSABILITÉS DE LA FÉDÉRATION NATIONALE

### H.7 HONORAIRES

Coupe Vanier : Arbitres – 126,50 \$, autres 115,50 \$  
Demi-finales: Arbitres – 115,50 \$, autres 104,50 \$

H.8 OFFICIELS SUBSTITUTS  
H.9 PROCESSUS DE SÉLECTION

La sélection des officiels est confiée au *Officials Technical Committee of Football Canada*. Des représentants régionaux ciblent des candidats possibles et la sélection finale se fait par le responsable de l'affectation des arbitres de football de Sport interuniversitaire canadien. On tient compte du rendement au cours de la saison. La liste des noms doit ensuite être transmise par le responsable de l'affectation de Sport interuniversitaire canadien au secrétariat de Sport interuniversitaire canadien au moins 30 jours avant le début des matchs de demi-finales canadiennes.

H.10 AFFECTATION AUX COMPÉTITIONS

I. PRIX et TROPHÉES

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

I.1 BANNIÈRE DE SPORT INTERUNIVERSITAIRE CANADIEN ET TROPHÉES DU CHAMPIONNAT

I.1.1 COUPE VANIER  
Remise à l'équipe championne de la Coupe Vanier

I.1.2 COUPE UTECK  
Remise à l'équipe championne de la Coupe Uteck – demi-finale disputé à l'est

I.1.3 COUPE MITCHELL – demi-finale disputée à l'ouest  
Remise à l'équipe championne de la Coupe Mitchell

I.2 MÉDAILLES

Médailles d'or et d'argent remises aux membres des deux équipes finalistes à la Coupe Vanier.

I.3 ÉTOILES CANADIENNES

- a) On nomme une première et une deuxième équipe, chacune composée de **27** joueurs.
- b) Les nominations doivent être proposées sur le formulaire de SIC qui sera distribué par l'Association des entraîneurs.
- c) Les lauréats sont choisis par un comité de quatre entraîneurs chefs représentant chaque conférence sportive (équipe occupant le bas du classement). Le président de l'Association des entraîneurs, de concert avec le responsable de la compétition, nommera trois autres personnes au comité de sélection. Remarque : Ces personnes doivent posséder l'expertise nécessaire à cette fonction (ancien entraîneur de SIC ou de la LCF, etc.)

- d) L'équipe d'étoiles à l'attaque est composée d'un centre, de deux gardes, de deux bloqueurs, de deux receveurs de passes rapprochés, de deux arrières, de deux receveurs de passes éloignés et d'un quart arrière. Les critères de sélection doivent être communiqués annuellement.
- e) L'équipe d'étoiles en défensive est composée de deux bloqueurs défensifs, de deux ailiers défensifs, de trois secondeurs, d'un maraudeur, de deux demi-défensifs et de deux demi-défensifs de coin. Les critères de sélection doivent être communiqués annuellement.
- f) L'équipe d'étoiles des spécialistes est composée d'un botteur de dégagement, d'un botteur de placements et **d'un spécialiste des retours de bottés**. Les critères de sélection doivent être communiqués annuellement.
- g) Chaque conférence propose un maximum de quinze nominations pour la sélection des équipes d'étoiles canadiennes. Ces quinze nominations ne comprennent pas celles pour les trophées Peter Gorman et Russ Jackson.
- h) Le choix des étoilés de chaque conférence doit être confirmé et diffusé aux entraîneurs concernés le jeudi avant le match de demi-finale de la conférence.
- i) Tous les représentants des conférences sportives ont le droit de voter pour tout candidat sur l'équipe d'étoiles canadienne, quelle que soit leur conférence sportive d'origine.
- j) La sélection des équipes d'étoiles doit tenir compte uniquement des statistiques des matchs du calendrier régulier (maximum de huit rencontres)
- k) Le comité de sélection des étoiles canadiennes se réunit le week-end de la finale de chaque conférence (samedi et dimanche)
- l) Pour être choisi sur l'une ou l'autre des équipes d'étoiles, les candidats doivent avoir été sélectionnés sur l'équipe d'étoiles de leur conférence.

#### I.4 PRIX AUX ATHLÈTES PAR EXCELLENCE DE L'ANNÉE

##### I.4.1 TROPHÉE HEC CRIGHTON

- a) Joueur par excellence de l'année
- b) Le processus de sélection est identique à celui des équipes d'étoiles
- c) Le récipiendaire de ce trophée doit d'abord avoir été nommé à ce titre dans sa propre conférence sportive, si celui-ci existe.

##### I.4.2 TROPHÉE J. P. METRAS

- a) Joueur de ligne par excellence de l'année
- b) Le processus de sélection est identique à celui des équipes d'étoiles
- c) Le récipiendaire de ce trophée doit d'abord avoir été nommé à ce titre dans sa propre conférence sportive, si celui-ci existe.

##### I.4.3 TROPHÉE DU PRÉSIDENT

- a) Joueur par excellence de l'année en défensive (excluant les joueurs de ligne)
- b) Le processus de sélection est identique à celui des équipes d'étoiles
- c) Le récipiendaire de ce trophée doit d'abord avoir été nommé à ce titre dans sa propre conférence sportive, si celui-ci existe.

#### I.5 RECRUE DE L'ANNÉE (TROPHÉE PETER GORMAN)

- a) Recrue par excellence de l'année
- b) 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
- d) Le processus de sélection est identique à celui des équipes d'étoiles
- e) Le récipiendaire de ce titre doit d'abord avoir été nommé Recrue de l'année dans sa propre conférence sportive, si ce prix existe.

#### I.6 ENTRAÎNEUR DE L' ANNÉE (TROPHÉE FRANK TINDALL)

- a) Le choix est fait par un comité composé de membres de la « *Old Crows Society* » de l'Université Carleton et le processus est coordonné par le directeur de la Coupe Vanier.
- b) Le récipiendaire de ce titre doit d'abord avoir été nommé Entraîneur de l'année dans sa propre conférence sportive, si ce prix existe.

#### I.7 PRIX TSN - RUSS JACKSON (ÉTUDIANT ATHLÈTE ENGAGÉ DANS SON MILIEU)

- a) Le lauréat est celui qui présente des résultats remarquables au plan sportif, au niveau des études et comme citoyen.
- b) Les nominations pour les trophées Russ Jackson doivent être accompagnées d'une vidéocassette présentant un maximum de douze jeux différents du joueur proposé.
- c) Le récipiendaire de ce prix doit d'abord avoir été nommé à ce titre dans sa propre conférence sportive, si celui-ci existe.

#### I.8 JOUEURS LES PLUS UTILES DE LA COUPE VANIER

##### I.8.1 TROPHÉE TED MORRIS

- a) Joueur le plus utile à son équipe lors de la Coupe Vanier
- b) Choisi par un comité composé de représentants des médias qui sont présents à la tribune de presse

##### I.8.2 TROPHÉE BRUCE COULTER

- a) Joueur du match lors de la Coupe Vanier
- b) Choisi par un comité composé de représentants des médias qui sont présents à la tribune de presse
- c) Un joueur en attaque ou en défensive, en tenant compte du choix pour le trophée Ted Morris.

#### I.9 ÉQUIPES D'ÉTOILES DU CHAMPIONNAT

#### I.10 PRIX DE L'ASSOCIATION DES ENTRAÎNEURS

#### I.11 AUTRES PRIX

##### 1.11.1 PRIX R.W. PUGH – FAIR-PLAY

## J. COMITÉS

### J.1 COMITÉ DE DIRECTION DU CHAMPIONNAT

Ce comité a pour fonction de trancher toutes les questions essentielles au déroulement du championnat et il agit à titre de comité de protêts. Le comité applique les règlements de Sport interuniversitaire canadien tel que stipulés. Il ne peut, ni lui, ni aucun de ses membres, faire des exceptions aux règlements ou aux sanctions de Sport interuniversitaire canadien. Le comité ne peut pas interpréter les règlements d'admissibilité de Sport interuniversitaire canadien. Le comité de direction du championnat est composé des personnes suivantes :

- i) Le responsable du championnat, qui agit comme président sans droit de vote;
- ii) Le délégué officiel de Sport interuniversitaire canadien;
- iii) Le délégué technique;
- iv) Le président de l'Association des entraîneurs, ou son suppléant.

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

Un membre du comité de direction, qui est impliqué directement ou indirectement dans un cas d'appel ou de protêt considéré par le comité, doit se retirer. Les autres membres du comité nomment alors un remplaçant. Celui-ci doit être impartial et non touché par le cas examiné. Cette décision de remplacer un membre du comité de direction appartient exclusivement au comité de direction.

Nonobstant les procédures décrites à la politique 3.2 de SIC (voir ci-dessous), le comité de direction du championnat dispose de toute l'autorité et la compétence nécessaires pour intervenir et agir immédiatement lors d'inconduites de nature mineure (pas d'ordre criminel) qui se produisent lors d'un championnat de SIC. Un rapport de l'incident, contenant tous les détails et les mesures adoptées par le comité de direction, doit être transmis aux directeurs des sports des universités concernées, au secrétariat de SIC et au comité de discipline de SIC.

SIC s'attend à que les représentants des universités membres et ou de SIC qui participent aux championnats canadiens se comportent de façon responsable, avec convenance et dans le respect des lois du pays.

### 3.2 Procédures à suivre lors d'inconduites

3.2.1 Lors d'inconduites se produisant durant un championnat de SIC (incluant les déplacements vers et au retour du championnat, les journées d'entraînement et de compétitions), la directrice générale appuyée par le responsable du championnat doit :

- a) Mener une enquête sur l'avènement de l'inconduite;
- b) Déterminer la nature et le coût des blessures et dommages causés aux personnes ou à des installations;
- c) Identifier les personnes et les universités responsables de l'incident; et
- d) Résumer l'information dans un rapport écrit.

- 3.2.2 La directrice générale transmet une copie du rapport au président de SIC qui peut alors déposer une plainte en vertu de la Politique 90.40 de SIC – Discipline. Une copie du rapport écrit doit être transmise aux directeurs des sports des universités touchées par l'incident d'inconduite.

J.2 JURY D'APPEL

J.3 DÉLÉGUÉS

K. ANNEXES

## Annexe 1

## CODE VESTIMENTAIRE AU FOOTBALL

Directives sur le code vestimentaire pour les matchs de football de la Coupe Vanier et des deux demi-finales canadiennes.

Ces directives ont pour but d'assurer une tenue vestimentaire des participants qui soit uniforme et autant que possible propre.

## 1. Maillot et culotte

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

- 1.1.1. Si des retouches sont nécessaires elles doivent être faites sur mesure et cousues à la machine. Elles doivent ressembler au vêtement original.
- 1.1.2. Les manches peuvent être resserrées sans toutefois que soit visible ce qui les resserre.
- 1.1.3. 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 tout au long du match.
- 1.1.4. Le maillot peut être resserré en utilisant les lacets sur le côté.
- 1.1.5. Le ruban qui peut être utilisé pour resserrer l'uniforme doit être transparent ou de même couleur que cette partie de l'uniforme.

## 2. Chaussettes

- 2.1. Les chaussettes doivent couvrir toute la jambe, du soulier au genou.
- 2.2. Le bas de la culotte doit recouvrir les chaussettes et aucune partie du genou du joueur doit être visible.
- 2.3. Si on porte une deuxième chaussette, celle-ci doit être blanche ou encore d'une des couleurs principales de l'équipe.

## 3. Sous-vêtements

- 3.1. Les sous-vêtements qui peuvent être visibles durant un match doivent être aux couleurs principales de l'équipe, ou encore blancs ou gris.
- 3.2. Les sous-vêtements doivent être insérés dans la culotte.

## 4. Équipements accessoires

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

## 5. Casque

- 5.1. Les casques doivent être propres, les rayures et l'autocollant du logo doivent être aux couleurs de l'équipe.

## 6. Souliers

- 6.1. Les souliers doivent être propres autant que possible.

## 7. Serviettes

- 7.1. Les serviettes et les autres articles portés avec l'uniforme doivent respecter les exigences suivantes :
  - 7.1.1. On doit les insérer à l'avant de la culotte.

- 7.1.2. Ces articles ne doivent pas dépasser plus de 12''.
  - 7.1.3. On ne doit pas y trouver des inscriptions provocantes ou de nature commerciale.
  - 7.1.4. Les couleurs doivent s'harmoniser avec celles de l'équipe et elles ne doivent pas être semblables aux mouchoirs des officiels.
8. Couvre-chefs
  - 8.1. Les couvre-chefs, tels les bandeaux ou mouchoirs peuvent être portés sous le casque en autant qu'ils ne sont pas visibles lorsque le casque est porté au jeu.
  - 8.2. Les couvre-chefs, tels les bandeaux ou les mouchoirs ne doivent pas afficher de messages commerciaux ou provocateurs.
9. Visières
  - 9.1. Les visières doivent être transparentes pour permettre l'examen d'une blessure sans avoir à enlever le casque.
  - 9.2. À moins d'avoir obtenu préalablement l'autorisation de Sport interuniversitaire canadien, les visières teintées sont interdites. Un certificat médical doit accompagner la demande d'autorisation.
10. Membres du personnel de l'équipe
  - 10.1 Le personnel qui est sur la touche doit porter des vêtements aux couleurs de l'équipe et ceux-ci doivent être convenables pour ce niveau de compétition.
11. Application du code vestimentaire
  - 11.1. 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.
  - 11.2. Si un joueur débute le match en infraction au code vestimentaire, on lui impute une pénalité de 10 verges et il doit quitter le terrain pour au moins trois jeux.
  - 11.3. 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.
  - 11.4. Si un joueur ignore l'avertissement des officiels et qu'il continue d'enfreindre le code vestimentaire, on lui impute une pénalité de 10 verges et il doit quitter le terrain pour au moins trois jeux.