

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES FLAG FOOTBALL SAISON 2017-2018

ART. 1 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

	CATÉGORIE	Date de naissance
Sec. 1 - 2	Benjamin	du 1 ^{er} octobre 2003 au 30 sept. 2005
Sec. 3 - 4	Cadet	du 1 ^{er} octobre 2001 au 30 sept. 2003
Sec. 5	Juvenile	du 1 ^{er} juillet 1999 au 30 sept. 2001

ART. 2 CHEVAUCHEMENT

Un athlète perd son admissibilité à la catégorie et/ou niveau inférieur lorsqu'il participe activement à 3 parties dans la catégorie et/ou niveau supérieur.

ART. 3 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

D2

Une école pourra inscrire un maximum de vingt (25) joueurs sur la feuille de match. Un minimum de neuf (9) joueurs aptes à jouer est requis à chaque rencontre. Une équipe doit respecter le principe de l'entité-école.

D3 et D3-b

Une école pourra inscrire un maximum de vingt (20) joueurs sur la feuille de match. Un minimum de sept (7) joueurs aptes à jouer est requis à chaque rencontre. Une équipe doit respecter le principe de l'entité-école.

ART. 4 FORMULES DE RENCONTRES

Benjamin : Tournois de fin de semaine le dimanche.

Cadet : Tournoi de fin de semaine le samedi

Juvenile : Un tournoi de fin de semaine minimum (2 parties obligatoires) et des matchs sur semaine.

ART. 5 DURÉE DES PARTIES

La partie se déroulera en quatre (4) périodes de quinze minutes chacune, en temps continues, soit soixante (60) minutes au total.

À cinq (5) minutes de la fin de chaque demie, l'arbitre signalera aux deux (2) équipes qu'il reste deux (2) minutes avant les cinq (5) jeux. À trois (3) minutes de la fin de la chaque demie, l'arbitre signalera qu'il reste cinq (5) jeux avant de

terminer cette demie. Ces jeux excluent les convertis, les bottés d'après touchés et les jeux repris à cause de pénalités.

N.B. : Les équipes changent de côté à chaque quart.

5.1 **Temps mort**

Chaque équipe a droit à 2 temps morts, non cumulatifs, de 30 secondes par demie. Dès que le temps mort est terminé, le jeu doit reprendre immédiatement. Si une équipe retarde la reprise du jeu, elle sera pénalisée. L'arbitre signalera qu'il reste 10 secondes au temps mort en levant le bras.

ART. 6 **NOMBRE D'ESSAIS**

6.1 **Benjamin (F & M), cadet (F & M) et juvénile féminin :**

Pour obtenir un premier essai, l'équipe offensive dispose de quatre (4) essais pour franchir dix (10) verges. De plus durant ces quatre (4) essais, elle devra compléter deux (2) passes au-delà de la ligne de mêlée pour que le premier jeu lui soit accordé.

6.2 **Juvenile masculin :**

Pour obtenir un premier essai, l'équipe offensive dispose de quatre (4) essais pour franchir quinze (15) verges. De plus durant ces quatre (4) essais, elle devra compléter trois (3) passes au-delà de la ligne de mêlée pour que le premier jeu lui soit accordé.

ART. 7 **CLASSEMENT**

- 7.1
- 8 points sont accordés à l'équipe qui gagne par forfait.
 - 2 points sont accordés à l'équipe gagnante (1 point si nul).
 - 2 points sont accordés à chaque équipe qui obtient le plus de points à chaque demie (1 point si nul).
 - 2 points d'éthique sportive sont accordés à chacune des équipes (voir article 7.2)
 - 0 point est accordé à l'équipe perdante.
 - 0 point est accordé à l'équipe perdante (forfait).

- 7.2
- À chaque partie de la saison régulière, on ajoute au classement une valorisation pour le respect de l'éthique sportive, pour chaque équipe, soit :

2 points : Si l'équipe n'a aucune pénalité majeure ou antisportive ou qu'elle gagne par forfait (joueurs, entraîneurs et spectateurs cumulés).

0 point : Si l'équipe a une pénalité majeure de nature antisportive et/ou une expulsion (disqualification). Si la partie est perdue par défaut ou forfait ainsi que toute dérogation majeure au code d'éthique.

Note : Aperçu des pénalités majeures répréhensibles :

- Rudesse excessive (pénalité de 15 et 25 verges);
- Conduite antisportive concernant autant les joueurs, les entraîneurs que les spectateurs.

7.3 Égalité en saison régulière pour les calendriers à 1 match contre chaque équipe

Lorsque deux équipes sont à égalité au classement final de la saison et que le résultat « victoire-défaite » entre ces deux équipes est aussi à égalité (match nul, référence article 12 des règlements administratifs), la meilleure moyenne des « points contre » entre les deux équipes, au lieu du meilleur quotient « point pour/points contre » (article 12.2), sera utilisée pour les départager.

7.4 Égalité en saison régulière pour les calendriers à 2 matchs ou plus contre chaque équipe

Vois règlements administratifs du RSEQ LL.

ART. 8 BALLON

Il est fortement recommandé d'utiliser le ballon officiel du sport étudiant :

Fille	BADEN SE-FX 500Y et SE-FX 550
Garçon	BADEN SE-FX 550

Sinon, un ballon de grosseur :

Fille	06 ou 07
Benjamin gars	07
Cadet et juvénile	09

L'équipe à l'offensive ou l'équipe qui reçoit un botté effectué sur un « Tee » aura le choix d'utiliser son ballon.

ART. 9 FLAG

Flag en tissu mesurant 2 "X 14 »' de couleur, porté à l'extérieur de la culotte et 2" X 8 "blanc porté à l'intérieur de la culotte.

ART. 10 ÉQUIPEMENT

Les joueurs doivent porter un protecteur buccal.

Les joueurs doivent avoir leur chandail dans les culottes en tout temps.

L'équipe doit avoir deux séries de chandails, une série pâle et une série foncée. Si l'équipe n'a pas deux séries de chandails, elle devra avoir des dossards de couleur opposée.

Les flags doivent être d'une couleur différent du short ou du pantalon.

Si un athlète joue avec une prothèse (peu importe où sur son corps), elle doit être entièrement recouverte par une gaine élastique.

ÉQUIPEMENT DÉFENDU

Les cordons à la taille, les ceintures et les pantalons avec poches sont défendus.

Les chaussures à crampons de métal ou de plastique usé sont défendues.

Aucun bijou n'est permis.

Les shorts de type « padding » de football ne sont pas acceptés.

Dans le cas du non-respect de l'article 10, la punition est de dix (10) verges sans option pour avoir retardé le jeu et le joueur fautif devra être remplacé pour 1 jeu ou jusqu'à ce qu'il ait corrigé sa situation. Tout athlète n'ayant pas son protecteur buccal ne pourra pas participer au jeu, tant et aussi longtemps qu'il n'en aura pas un en sa possession.

Un short leggings porté seul ne sera pas accepté.

ART. 11 CHANGEMENT DE POSSESSION

Pour la catégorie benjamin Division 3 seulement :

Il n'y a pas de botté d'envoi ni de dégagement*.

L'équipe ayant le ballon commence à sa ligne de 35 verges (après un touché ou un début de demie).

* Il est possible de botter à l'intérieur de la ligne de 25 de l'équipe adverse à condition d'en aviser l'arbitre avant. Aucune feinte ne sera tolérée, on doit botter.

Dégagement

*Dégagement remplacé par un déplacement du ballon de 25 verges lors du 4e essai; l'équipe en possession décide de tenter l'essai ou de demander un déplacement du ballon, sauf à l'intérieur des 25 verges de la zone de but adverse où ils doivent jouer le jeu ou avertir l'arbitre qu'un botté de dégagement sera effectué.

ART. 12 CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE

Les quatre (4) premières équipes du classement final de la saison régulière participent au championnat. **Lorsqu'il y a plus de 6 équipes dans une même ligue, les championnats se feront à 6 équipes.**

Cas d'égalité en éliminatoires

Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire, lors des éliminatoires, nous procéderons de la façon suivante :

12.1 Déclarer l'équipe gagnante

Chaque équipe a droit à trois tentatives de transformation en alternant l'attaque et la défense. Les équipes peuvent tenter une transformation d'un point à partir de la ligne des cinq verges ou une transformation de deux points à partir de la

ligne des dix verges. L'équipe ayant obtenu le plus de points après les trois (3) tentatives sera déclarée gagnante.

S'il y a toujours égalité après les trois tentatives de chaque équipe, elles continueront à effectuer les tentatives jusqu'à ce que l'une des équipes ait plus de points.

12.2 Tirage au sort

Les capitaines des équipes doivent se rendre au centre du terrain pour procéder à un tirage au sort à pile ou face. L'équipe qui gagne le tirage au sort choisira de jouer à l'attaque, à la défense ou le côté de terrain lors de la première tentative de transformation. (Le côté de terrain restera toujours le même tout au long de la prolongation)

12.3 Période de repos

Il y aura une période de repos de deux minutes avant que les tentatives de transformation ne commencent. Aucune période de repos ne sera accordée pendant les tentatives de transformation.

12.4 Temps morts

Il n'y aura aucun temps mort d'équipe pour discuter de stratégie. Chaque équipe aura droit à un seul temps mort pendant les tentatives de transformation pour vérifier l'application d'une règle.

12.5 Pénalités

Les pénalités seront appliquées selon les règles régissant les tentatives de transformations régulières.

ART. 13 RÉCOMPENSES

13.1 Une bannière locale sera remise à l'équipe terminant en tête du classement de la saison régulière pour chaque catégorie.

13.2 Une bannière régionale sera remise à l'équipe gagnante du championnat scolaire régional.

13.3 Des médailles d'or, d'argent et de bronze seront remises lors du championnat scolaire régional.

ART. 14 RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS

14.1 Les règlements officiels employés sont ceux reconnus par Commission de flag-football Québec.

14.2 Les règlements spécifiques et administratifs du RSEQLL auront préséance sur les règlements officiels.

14.3 L'arbitre en chef prendra la décision finale sur le terrain dans les cas non prévus par ces règlements.