

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

FLAG FOOTBALL



SAISON 2022-2023

Modifié le 26 septembre 2022

RSEQ
LAURENTIDES-LANAUDIÈRE

Table des matières

ART. 1	RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS.....	3
ART. 2	IDENTIFICATION DES CATÉGORIES	3
ART. 3	CHEVAUCHEMENT ET SURCLASSEMENT	3
ART. 4	COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE	3
ART. 5	FORMULES DE RENCONTRES.....	4
ART. 6	CLASSEMENT.....	5
ART. 7	ÉQUIPEMENT	5
ART. 8	CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE	6
ART. 9	RÉCOMPENSES.....	7

ART. 5 FORMULES DE RENCONTRES

5.1 Il est fortement recommandé de suivre la formule de rencontre suivante :

Benjamin : Tournois de fin de semaine le dimanche
Cadet : Tournoi de fin de semaine le samedi
Juvénile : Un tournoi de fin de semaine minimum (2 parties obligatoires) et des parties sur semaine.

5.2 Durée des parties

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

5.2.2 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 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.

5.3 Temps mort

5.3.1 Chaque équipe a droit à 2 temps morts, non cumulatifs, de 60 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.

5.4 Nombre d'essais

5.4.1 ***Benjamin, 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.

5.4.2 ***Juvénile 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. 6 CLASSEMENT

6.1 Points au classement

- 8 points sont accordés à l'équipe qui gagne par forfait.
- 6 points sont accordés à l'équipe qui gagne par victoire imposée + les points d'éthique attribués lors de la partie.
- 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 6.2)
- 0 point est accordé à l'équipe perdante.
- 0 point est accordé à l'équipe perdante par forfait ou défaite imposée.

6.2 Points éthiques

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 défaite imposée 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.

ART. 7 ÉQUIPEMENT

7.1 Flag

7.1.1 Les flags, au nombre de deux par joueur, doivent être portés de chaque côté à la hauteur de la hanche, la section blanche (8 pouces x 2 pouces) à l'intérieur des bermudas ou pantalons et la partie colorée (14 pouces x 2 pouces) à l'extérieur des vêtements.

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

7.1.3 Les joueurs doivent avoir leur chandail dans les culottes en tout temps afin de donner accès au flag correctement.

7.2 **Ballon**

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

- Féminin BADEN SE-FX 500Y et SE-FX 550
- Masculin BADEN SE-FX 550

7.2.2 Sinon, un ballon des grosseurs suivantes peut être utilisé :

- Féminin 06 ou 07
- Benjamin masculin 07
- Cadet et juvénile 09

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

7.3 **Protecteur buccal et prothèse**

7.3.1 Les joueurs doivent porter un protecteur buccal, même avec un appareil dentaire.

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

7.4 **Équipement défendu**

- Les cordons à la taille ne doivent pas être visibles;
- Les ceintures et les pantalons avec poches ou fermeture éclair;
- Un short leggings porté seul;
- Les chaussures à crampons de métal ou de plastique usé;
- Aucune casquette ou chapeau à cordons ne sera accepté;
- Aucun bijou visible n'est permis;
- Les shorts ne doivent pas avoir de poches.

Dans le cas du non-respect de l'article 7, 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 élève-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.

ART. 8 CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE

8.1 **Participation au CRS**

8.1.1 Les quatre (4) premières équipes du classement final de la saison régulière participent au championnat. **Lorsqu'il y a plus de 8 équipes dans une même ligue, les championnats se feront à 6 équipes.**

8.2 **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 :

8.2.1 **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)

8.2.2 **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.

8.2.3 **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.

8.2.4 **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.

8.2.5 **Pénalités**

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

ART. 9 RÉCOMPENSES

- 9.1** Une bannière locale sera remise à l'équipe terminant en tête du classement de la saison régulière pour la division 3 et pour la division 4 niveau 1.
- 9.2** Une bannière régionale sera remise à l'équipe championne du championnat régional scolaire pour la division 3 et pour la division 4 niveau 1.
- 9.3** Des médailles d'or, d'argent et de bronze seront remises aux trois (3) premières équipes lors du championnat régional scolaire pour la division 3 et pour la division 4 niveau 1.
- 9.4** Aucune récompense pour la division 4 niveau 2.