



FLAG-FOOTBALL
RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
AUTOMNE 2020

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :

- 1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS**
- 2) RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES – CHAMPIONNAT PROVINCIAL SCOLAIRE INVITATION DE FLAG-FOOTBALL DU RSEQ**

Révisé le 24 avril 2019

ARTICLE 1 RÈGLEMENTS DE JEU

Nos ligues utilisent les règlements officiels de flag-football adoptés par la Commission de flag-football du Québec (C.F.F.Q.), sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique ainsi que dans la réglementation administrative du RSEQ Mauricie.

ARTICLE 2 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

2.1 Nombre de joueurs

Une équipe qui n'a pas sept (7) joueurs pour débiter la joute perd par forfait avec le pointage de 12-0.

À la suite d'une blessure, une équipe peut terminer la joute à 6 joueurs. À 5 joueurs, elle perd la joute par défaut.

ARTICLE 3 SURCLASSEMENT

3.1 Le surclassement est permis pour une seule joute. À la deuxième joute, le même joueur peut être surclassé pour permettre à l'équipe d'atteindre le minimum de 7 joueurs. Il pourra ainsi redescendre dans sa catégorie. Sinon, il sera surclassé de façon permanente dans la catégorie supérieure. Seulement trois joueurs peuvent être surclassés de façon permanente au cours d'une saison.

Dans le cas du non-respect du point 3.1, l'équipe perd la joute par défaut et le joueur qui a été surclassé demeure dans la catégorie supérieure pour le reste de la saison, incluant les séries éliminatoires.

3.2 Les joueurs évoluant dans une division inférieure pourront être surclassés pour une joute seulement dans une division supérieure de la même catégorie. À la deuxième joute, le joueur sera surclassé de façon permanente dans la division supérieure.

3.3 Les joueurs qui quittent définitivement la division supérieure après une seule joute peuvent revenir dans la division inférieure dans la catégorie appropriée à leur âge.

Le non-respect de cette règle entraînera la perte du match par défaut.

ARTICLE 4 DURÉE DES RENCONTRES

4.1 Quatre (4) périodes de douze minutes, soit quarante-huit (48) minutes au total.

À deux (2) minutes de la fin des 2^e et 4^e quarts, l'arbitre signalera qu'il reste deux (2) minutes avant les cinq (5) jeux. À la fin des 12 minutes, l'arbitre signalera qu'il reste 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.

4.1.1 En séries, 4 quarts de quinze minutes seront joués conformément à la réglementation de la C.F.F.Q.

4.2 Temps mort

En saison : 1 temps mort de 60 secondes par demie pour le cadet et le juvénile et 2 temps morts de 60 secondes pour le benjamin.

En éliminatoires : 2 temps morts de 60 secondes par demie.

Ces temps ne sont pas cumulatifs.

Dès que le temps mort est terminé, le jeu doit reprendre immédiatement. Si une équipe retarde la reprise du jeu, elle sera pénalisée.

ARTICLE 5 FORMAT DE LA LIGUE

Le calendrier de la ligue doit assurer à chaque équipe de 8 à 10 parties, lesquelles se jouent les fins de semaine sous la forme de tournois et en semaine au besoin, selon le nombre d'équipes.

ARTICLE 6 ÉQUIPEMENT

6.1 Ballon utilisé

Grosneur

Toutes catégories à l'exception de JM : 07 ou 09

JM: 09

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

6.2 Équipement obligatoire

6.2.1 Seuls les flags accrédités par la commission de flag-football du Québec seront acceptés.

6.2.2 Un joueur ne pourra participer au jeu tant et aussi longtemps qu'il ne respectera pas l'équipement obligatoire. Une équipe qui se retrouve en nombre insuffisant de joueurs perdra automatiquement la joute par défaut.

6.3 Équipement défendu

6.3.1 Les cordons à la taille attachés. Les leggings et cuissards non-recouverts d'un short.

6.3.1.1 Si le pantalon n'est pas réglementaire, le joueur pourra jouer sans flag. (Touch football)

6.3.2 Aucun bijou n'est permis, qu'il soit « tapé » ou non.

ARTICLE 7 TERRAIN

7.1 Grandeur souhaitée : 65 vgs x 110 vgs + zone de buts 2 x 15 vgs

7.2 Lignage du terrain

Les lignes suivantes devront être tracées :

- Le rectangle extérieur incluant les zones de but
- les deux lignes de but (0)
- Deux lignes de 45 verges (ou 10 verges du centre)

ARTICLE 8 POINTS AU CLASSEMENT

8.1 Performance : 2 pts = Victoire

8.2 Éthique sportive : 2 pts = aucun comportement antisportif
1 pt = 1 comportement antisportif ou personnel de soutien incomplet
0 pt = 2 comportements antisportifs et plus ou forfait

8.3 Forfait ou défaut

8.3.1 Si une équipe ne se présente pas à une partie, elle perd par forfait par le pointage de 12-0 et une amende lui sera facturée (référence aux règlements administratifs).

ARTICLE 9 BRIS D'ÉGALITÉ

9.1 Égalité à la fin d'une partie en saison régulière
Aucun bris d'égalité

9.2 Égalité dans les points au classement à la fin de la saison

1. L'équipe avec le plus grand nombre de victoires total.
2. L'équipe avec le plus de victoires entre les équipes concernées
3. Les points pour versus les points contre entre les équipes concernées
4. Les points pour versus les points contre au total de la saison.

9.3 En séries éliminatoires

Nous utilisons la règle de prolongation de la C.F.F.Q

ARTICLE 10 RÈGLEMENTS PARTICULIERS

10.1 Écart de points

Pour toutes les catégories, lorsque le pointage atteint 18 points et plus d'écart et à la demande de l'entraîneur de l'équipe perdante, la durée de la partie sera réduite.

Cette décision sera sans retour, et les mesures prises seront en vigueur jusqu'à la fin de la joute.

10.2 Arrêt de la rencontre

Saison régulière : si la partie est arrêtée pour cause de mauvais temps après une demie, la deuxième demie se jouera dans les plus brefs délais avec l'accord des deux équipes. Si la partie est arrêtée après $\frac{3}{4}$ du temps, le match est terminé.

Séries éliminatoires : si la partie est arrêtée pour cause de mauvais temps, le temps qui reste sera joué dans les plus brefs délais avec l'accord des deux équipes. L'équipe qui perd pourrait décider de ne pas jouer le temps de jeu restant.

ARTICLE 11 OFFICIELS

11.1 Officiel majeur

Dans la mesure du possible, deux (2) arbitres seront assignés pour chaque match de saison régulière par l'association des arbitres de flag de la Mauricie. En séries éliminatoires, un troisième arbitre sera assigné.

ARTICLE 12 RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES

12.1 Chaque équipe a la responsabilité de s'assurer d'avoir sa trousse de premiers soins, de la glace et un ensemble de dossards. Pour les joutes de fin de semaine seulement aux terrains des Pionniers, le RSEQ-Mauricie fournira deux ensembles de dossards en filet de couleurs différentes.

12.2 Pour les joutes sur semaine, l'équipe hôte doit monter le terrain (placer les 12 cônes) et fournir la feuille de joute disponible sur S1.

12.2.1 Si ce n'est pas fait, une 2e offense répertoriée provoquera la perte d'un point d'éthique à l'équipe de l'école fautive.