



SPORT ÉTUDIANT
Richelieu

RÉGLEMENTATION

SPÉCIFIQUE

MINI FLAG-FOOTBALL

(2011-04-27)

Article 1 **Réglementation**

- 1.1 Pour tous règlements non spécifiés dans ce document, vous devez vous référer aux règlements de l'Association de Flag-Football NFL-CFL.
- 1.2 L'arbitre en chef prendra la décision finale sur le terrain dans les cas non prévus par ces règlements.

Article 2 **Composition de la délégation (Mixte)**

- 2.1 Joueur : Maximum 14
 Minimum 10
- 2.2 Les capitaines ainsi que les joueurs appartenant aux unités offensives et défensives devront être identifiés sur la feuille de pointage, avant la partie.
- 2.3 Les joueurs sont séparés en deux (2) unités distinctes soit la défensive et l'offensive. Les joueurs doivent demeurer au sein de la même unité pour toute la durée de la joute.
- 2.4 Dans le cas d'une blessure la substitution doit être effectuée par un joueur de la même unité.
- 2.5 Deux (2) équipes de cinq (5) joueurs sont sur le terrain. Les équipes peuvent jouer avec un minimum de quatre (4) joueurs sur le terrain.
- 2.6 **Il doit toujours y avoir un minimum d'une (1) fille sur la ligne offensive et une (1) fille sur la ligne défensive sur le terrain en tout temps.**

Article 3 **Grandeur du terrain**

Longueur : 60 verges

Largeur : 20 verges

Zone de buts : profondeur minimum de sept (7) verges et maximum de 10 verges

Zone d'interdiction de course : Doit être identifiée à cinq (5) verges de chaque ligne des buts

Des cônes devront être apposés à chaque extrémité des zones (voir annexe 1)

Article 4 **Ballons utilisés**

Chacune des équipes devra avoir un ballon de grosseur no. 7, c'est-à-dire intermédiaire. L'équipe à l'offensive utilise son propre ballon.

Article 5 Équipements

- Les crampons sont autorisés. Ils doivent être de caoutchouc et seront vérifiés avant la partie.
- Les joueurs doivent avoir leur chandail dans les culottes en tout temps;
- L'équipe doit avoir deux (2) séries de chandail, une série pâle et une série foncée. Si l'équipe n'a pas deux (2) séries de chandail, elle devra avoir des dossards de couleur opposée.
- Les flags doivent être de couleur distincte des maillots et des shorts.

Article 6 Équipements défendus

- Les cordons à la taille, les ceintures et les flags à velcro et les pantalons avec poches sont défendus;
- Les chaussures à crampons de métal ou de plastique usé sont défendues;
- Aucun bijou n'est permis
- **Le port du protecteur buccal est obligatoire.**
- **Le port des gants de football ne sont pas permis.**

Dans le cas du non-respect du règlement, la punition est de 10 verges sans option pour avoir retardé le jeu et le joueur fautif devra être remplacé pour un (1) jeu ou jusqu'à ce qu'il est corrigé sa situation.

Article 7 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;

Le marquage sera fait avec des sacs.

Article 8 Système de pointage

Touché : Six (6) points

Transformations de un (1) point : ballon mis en jeu à la ligne de cinq (5) verges

Transformations de deux (2) points : ballon mis en jeu à la ligne de douze (12) verges

Touché de sûreté : deux (2) points

Note : Lors d'une transformation, si une équipe intercepte le ballon et se rend jusqu'à la zone des buts, deux (2) points lui sont accordés et celle-ci reprend le ballon à sa ligne de cinq (5) verges.

Article 9 **Nombre d'essai / Possession**

- 9.1 Un tirage à pile ou face détermine la première possession. Le gagnant du tirage au sort choisit s'il veut le ballon ou le côté du terrain qu'il défendra.
- 9.2 L'équipe qui perd le tirage au sort choisira à la deuxième demie.
- 9.3 Il n'y a pas de bottés d'envoi. L'équipe ayant le ballon commence à sa ligne de cinq (5) verges et a trois (3) essais pour franchir le milieu du terrain. Lorsque le milieu est atteint, trois (3) nouveaux essais sont accordés pour franchir la ligne des buts et marquer un touché. Si l'équipe ne réussit pas à marquer un touché, l'autre équipe prend possession du ballon à sa ligne de cinq (5) verges. Un premier jeu automatique résultant d'une pénalité aura préséance sur toute série de trois (3) essais.
- 9.4 Si une équipe ne réussit pas à atteindre le milieu du terrain, l'autre équipe prend possession du ballon à sa ligne de cinq (5) verges.
- 9.5 Tout changement de possession commence à la ligne de cinq (5) verges, sauf en cas d'interception.
- 9.6 Les équipes changent de côté pour la deuxième demie.

Article 10 **La partie**

- 10.1 Durée de la partie
A) La partie se déroulera en deux (2) demies de 20 minutes en temps continu.
B) Les équipes seront averties lorsqu'il restera deux minutes à chacune des demies.
C) Chaque équipe à 30 secondes pour mettre le ballon en jeu.
- 10.2 Temps morts
Chaque équipe a le droit à deux (2) temps morts de 45 secondes par demie. Ceux-ci peuvent être reportés à la deuxième demie ou à la prolongation. 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.
- 10.3 Mi-Temps
Un délai de deux (2) minutes est accordé pendant la mi-temps
- 10.4 Prolongation
- Une fusillade de transformation de un (1) point. Un tirage au sort déterminera la première possession.
 - Un délai d'une (1) minute est accordé avant la prolongation

Article 11 **Courses**

- 11.1 Pour amorcer un jeu, le ballon doit être remis entre les jambes du centre. Le ballon est en jeu à partir du moment où celui-ci est levé du sol.
- 11.2 Le centre est le joueur qui remet le ballon au quart-arrière. Le quart-arrière ne peut redonner immédiatement le ballon au centre (pas de faufilet du centre).
- 11.3 Le quart-arrière est considéré comme celui qui reçoit le ballon directement du centre.
- 11.4 Le quart-arrière ne peut pas courir avec le ballon au-delà de la ligne de mêlée.
- 11.5 Plusieurs remises de ballon sont autorisées derrière la ligne de mêlée. Seules les remises latérales ou vers l'arrière sont permises.
- 11.6 Toute forme d'échange de ballon derrière la ligne de mêlée (latéral ou vers l'arrière) est autorisée et considérée comme une course.
- 11.7 Les « zones d'interdiction de course » sont situées à cinq (5) verges de chaque ligne des buts. Lorsque le ballon est dans la « zone d'interdiction de course » (à 5 verges ou moins de la ligne des buts adverse). Les courses ne sont pas permises.
- 11.8 Le joueur qui reçoit le ballon par une remise peut ensuite effectuer une passe avant qui devra toutefois traverser la ligne de mêlée pour être valide.
- 11.9 Tout joueur défensif peut traverser la ligne de mêlée et effectuer la poursuite dans les cas suivants:
 - une remise
 - une course
- 11.10 Il est permis de pivoter. Par contre, il est interdit de sauter ou de plonger afin d'éviter un joueur défensif.
- 11.11 Le ballon est placé à l'endroit des pieds du porteur de ballon et non à l'endroit où le ballon se trouve au moment de la perte du drapeau.

Article 13 **Attrapés**

- 13.1 Tous les joueurs sont admissibles à recevoir une passe (y compris le quart-arrière si une remise a été effectuée derrière la ligne de mêlée).
- 13.2 Comme dans la NFL, un seul joueur peut être en mouvement (latéral) pendant la mise en jeu du ballon, mais pas dans la direction de la zone des buts adverses.
- 13.3 Un joueur doit avoir les deux pieds à l'intérieur du terrain lors d'un attrapé (il ne peut pas revenir en jeu s'il sort du terrain).

Article 14 Passes

- 14.1 Seuls les joueurs alignés à sept (7) verges de la ligne de mêlée peuvent presser le passeur.
- 14.2 Une interception résulte en un changement de possession.
- 14.3 Les interceptions peuvent être retournées par la défense.
- 14.4 Si une interception a lieu dans la zone des buts et que le ballon n'est pas retourné au-delà de la ligne des buts, le jeu est mort et l'équipe qui a réussi l'interception reprend à sa ligne de cinq (5) verges. Si le joueur retourne le ballon au-delà de la ligne des buts, son équipe reprend le ballon à l'endroit où le jeu est mort. Toutefois, si un joueur qui retourne une interception perd un flag (ou le jeu est mort) dans sa zone des buts après en être sorti et y être retourné, l'autre équipe se voit accorder un touché de sûreté.
- 14.5 Les passes en lob sont autorisées mais doivent être reçues au-delà de la ligne de mêlée comme n'importe quelle passe avant.
- 14.6 La passe latérale et/ou arrière lors de la remise du quart-arrière est obligatoire. Lorsque le quart-arrière remet le ballon devant lui, le joueur réceptionnant le ballon doit obligatoirement courir.

Article 15 Arrêts de jeu

- 15.1 Les substitutions peuvent être effectuées pendant les arrêts du jeu.
- 15.2 Le jeu est déclaré mort lorsque :
 - ⌘ Un arbitre siffle
 - ⌘ Le flag du porteur de ballon est retiré ou devient illégal.
 - ⌘ Le porteur de ballon est hors limite
 - ⌘ Des points (touché ou touché de sûreté) sont marqués.
 - ⌘ Toute partie du porteur de ballon, sauf la main ou le pied, touche au sol.
- 15.3 Si le flag du porteur de ballon tombe, le jeu est mort et le ballon est placé à l'endroit indiqué où le flag est tombé.
- 15.4 Un joueur dont le flag serait tombé n'est pas admissible à recevoir une passe.

Note : Le jeu est mort lorsque le ballon est échappé. Le ballon est remis en jeu à l'endroit des pieds du porteur de ballon au moment où celui-ci a échappé le ballon. Exemple : après une mauvaise remise du ballon, le jeu sera mort et le ballon sera placé aux pieds du centre.

Il est interdit de dérober le ballon au port.

Article 16 **Pression sur le quart-arrière**

- 16.1 Tout joueur pressant le quart-arrière doit se trouver à au moins sept (7) verges de la ligne de mêlée au moment où le ballon est mis en jeu. Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui pressent le quart-arrière. Les joueurs qui ne pressent pas le quart-arrière peuvent se placer à la ligne de mêlée. Lorsqu'une remise a eu lieu ou une course est effectuée, la règle des 7 verges n'est pas appliquée et tous les joueurs de la défense peuvent aller derrière la ligne de mêlée.
- 16.2 L'arbitre ou un marqueur (poche) désigne la distance de sept (7) verges de la ligne de mêlée.

Rappel : Les blocs et les plaqués sont interdits.

Article 17 **Conduite répréhensible / rudesse**

- 17.1 Si l'arbitre remarque tout acte de contact volontaire, plaquage, coup de coude, blocage ou toute conduite répréhensible, la partie est arrêtée et le joueur est expulsé du tournoi. Aucune conduite déloyale ne sera tolérée.
- 17.2 Aucun langage vulgaire n'est autorisé (langage susceptible d'être injurieux envers les arbitres, les équipes ou les joueurs adverses ou les spectateurs). Les arbitres ont le droit de déterminer le langage injurieux. Si l'arbitre perçoit un langage offensant, il donne un avertissement. Si le joueur récidive, il est expulsé de la partie.

Article 18 **Pénalités**

- 18.1 Toutes les pénalités sont de cinq (5) verges (sauf l'obstruction d'une passe où **la reprise du premier jeu automatique à l'endroit de la faute**). L'essai est repris et, à moins d'avis contraire, la pénalité est mesurée à compter.
- 18.2 Toutes les pénalités peuvent être refusées.
- 18.3 Les arbitres peuvent déterminer si un contact résultant du jeu normal est accidentel ou non.
- 18.4 Toutes les pénalités sont calculées à partir de la ligne de mêlée.
- 18.5 Seul le capitaine d'une équipe **ou son entraîneur** est autorisé à parler à l'arbitre au sujet de l'interprétation ou de la clarification d'un règlement. Les joueurs ne peuvent contester les décisions de l'arbitre.
- 18.6 Une partie ne peut se terminer à l'occasion d'une pénalité de l'équipe défensive, à moins que l'équipe à l'attaque ne décline la pénalité.

Pénalités défensives

- ⌘ Hors-jeux : cinq (5) verges
- ⌘ Obstruction d'une passe : premier jeu automatique
- ⌘ Contact illégal (retenue, blocage, etc.) : cinq (5) verges et à l'endroit de la faute
- ⌘ Prise du flag illégal (avant que le receveur ne capte le ballon) : cinq (5) verges et premier jeu automatique
- ⌘ Pression illégale (poursuite du quart arrière amorcée à moins de sept (7) verges) : cinq (5) verges
- ⌘ Substitution illégale (lorsqu'un joueur entre en jeu après que l'arbitre est sifflé la reprise du jeu, par exemple pour déjouer l'adversaire ou encore s'il y a un joueur de trop)
- ⌘ Signaux dérangeants (signaux visant à distraire l'adversaire ou à simuler les signaux offensifs avant la remise du ballon)
- ⌘ Obstruction à l'endroit de l'adversaire ou du ballon
- ⌘ Plongeon pour attraper un flag

Pénalités offensives (5 verges de pénalité et perte d'essai pour toutes ces fautes)

- ⌘ Retarder la partie
- ⌘ Substitution illégale
- ⌘ Mouvement illégal (**plus de deux joueurs en mouvement**) : cinq (5) verges et perte d'essai
- ⌘ Faux départ
- ⌘ Mise en jeu illégale
- ⌘ Retenue offensive
- ⌘ Joueur hors du terrain (si un joueur sort du terrain, il ne peut revenir et capter une passe)
- ⌘ Passe avant illégal (passe reçue derrière la ligne de mêlée) : cinq (5) verges et perte d'essai
- ⌘ Obstruction offensive (tracé illégal, contact visant à repousser ou éloigner le défenseur) : 5 verges et perte d'essai
- ⌘ Protection du flag : cinq (5) verges depuis l'endroit de l'infraction et perte d'essai

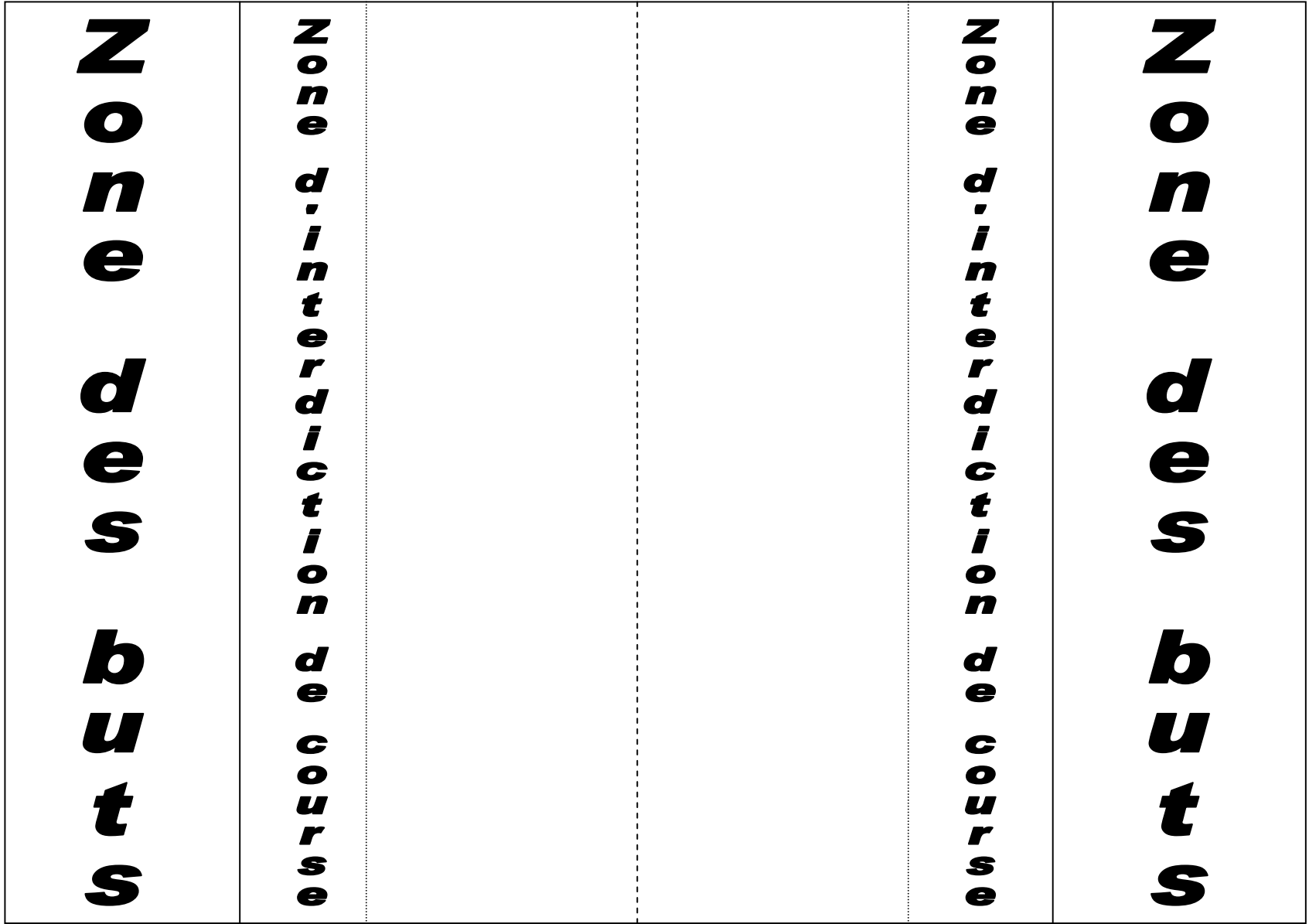
Article 19 Récompense

19.1 Une bannière à l'équipe championne.

19.2 Des médailles aux trois premières positions.

60 verges

20 verges



10 verges

Centre du terrain
1^{er} essai

5 verges