

RÉGLEMENTATION

SPÉCIFIQUE

FLAG FOOTBALL



(2011-02-23)

Article 1 **Identification des catégories**

Catégorie	Âge pour la saison 2010-2011
Juvenile	du 1 ^{er} juillet 1992 au 30 septembre 1994
Cadette	du 1 ^{er} octobre 1994 au 30 septembre 1996
Benjamine	du 1 ^{er} octobre 1996 au 30 septembre 1998

Article 2 **Composition de la délégation**

Joueur : 25 maximum
 7 minimum

Une équipe qui n'a pas 9 joueurs perdra ses choix dans le tirage au sort, sera pénalisée pour avoir retardé la partie puis bénéficiera d'un délai de 15 minutes.

Le(s) capitaine(s) devra(ont) être identifié(s) sur la feuille de match, avant la partie.

Article 3 **Formule de rencontre**

Tournoi à rotation simple ou double.

Article 4 **La partie**

4.1 Durée de la partie

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

- B) 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-touché et les jeux repris à cause de pénalités.

4.2 Essais

L'équipe aura droit à 4 essais pour franchir 10 verges + 2 passes avant complété au-delà de la ligne de mêlée. Au niveau juvenile masculin, la distance sera de 15 verges + 3 passes avant complétées au-delà de la ligne de mêlée.

4.3 Unités spéciales (spécifique pour la catégorie benjamine A seulement *)

En catégorie benjamin AA (féminin et masculin) les bottés d'envoi et de dégagement se feront comme dans les autres catégories.

4.3.1 Dégagement*

Dégagement remplacé par un déplacement du ballon de 25 verges; 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.

4.3.2 Botté d'envoi*

Aucun botté d'envoi; le jeu débute à la ligne des 45 verges de l'équipe qui doit avoir la possession du ballon.

4.4 Choix des capitaines

- A) Au début de la partie, le capitaine gagnant du tirage au sort à le choix entre : Recevoir le botté d'envoi, effectuer celui-ci ou défendre un côté ou l'autre du terrain. Il peut décider de faire son choix à la deuxième demie.
- B) Le capitaine perdant du tirage au sort a le choix entre les possibilités restantes.
- C) Au début de la deuxième demie, les choix seront inversés.
- D) Lorsqu'un capitaine fait part à l'arbitre en chef de son choix sur une pénalité à option, un botté ou un converti, il n'est plus possible de le modifier après que l'arbitre en a fait l'annonce.

4.5 Mi-temps

- A) À la fin de la première demie, les équipes ont droit à une période de repos de 5 minutes.
- B) D'un commun accord entre les capitaines de 2 équipes et l'arbitre en chef, cette période pourra être réduite à 2 minutes.

4.6 Temps morts

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.

Article 5 **Grandeur du terrain**

Grandeur souhaitée : 65 vgs X 110 vgs + Zone de buts 2 X 15 v ;
Grandeur minimale : 45 vgs X 100 vgs + Zone de buts 2 X 10 v.

Article 6 **Lignage du terrain**

Les lignes suivantes devront être tracées :

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

Article 7 **Ballons utilisés**

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

Fille Baden SE-FX 500Y et SE-FX 550
Garçons Baden SE-FX 550

Si non, un ballon de grosseur :

Fille : 07 ou 09
Garçon : 09

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

Article 8 **Nombre d'essai**

FILLES et CADET GARÇONS:

Pour obtenir un 1^{er} essai, l'équipe devra avoir complété deux passes avant au-delà de la ligne de mêlée ainsi qu'avoir parcouru dix verges.

JUVÉNILE GARÇONS :

Pour obtenir un 1^{er} essai, il faudra avoir complété trois passes avant au-delà de la ligne de mêlée en plus des 15 verges requises pour gagner cet essai.

Article 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;
- Le marquage sera fait avec des sacs (2 rouges + 1 jaune).

Article 10 Équipements

- Les joueurs doivent obligatoirement 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. **L'équipe receveur devra prévoir des dossards en prévision d'une situation de la sorte. Un tirage au sort déterminera qui portera les dossards.**

Article 11 Équipements défendus

- 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.

Dans le cas du non-respect du règlement 11, 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 leur possession.

Article 12 Cas d'égalité en éliminatoires

Advenant qu'il y a 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 cinq 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 ou à la défense lors de la première tentative de transformation.

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.

Article 13 **Système de pointage**

13.1 Équipe gagnante

L'équipe marquant le plus de points est déclarée gagnante. Au classement des équipes, l'attribution de points est la suivante :

- 2 points pour l'équipe gagnante de la première demie ;
- 2 points pour l'équipe gagnante de la deuxième demie ;
- 2 points pour l'équipe gagnante de la partie ;
- Si à un de ces points les équipes sont à égalité, elles reçoivent chacune 1 point.
- **-3 points pour une défaite par forfait**

13.2 Bris d'égalité

Si à la fin de la première ronde, une ou plusieurs équipes terminent avec un total de points identiques, le classement sera déterminé comme suit :

- A) L'équipe ayant accumulé le plus grand nombre de victoires durant le tournoi contre la ou les équipes impliquées dans l'égalité sera gagnante.
- B) Si l'égalité demeure après « A », la meilleure différence entre les points pour et les points contre, entre les équipes impliquées dans l'égalité, déterminera l'ordre du classement.
- C) Si l'égalité demeure après « A » et « B », la meilleure différence entre les points pour et les points contre pour l'ensemble de la compétition.

- D) Si après ces trois possibilités, il y a encore égalité, les équipes impliquées disputeront des convertis de l'ordre de **trois** chaque et si l'égalité persiste, ils iront un converti à la fois déterminant ainsi un gagnant.

Article 14 **Récompense**

- 14.1 Une bannière à l'équipe championne par catégorie
- 14.2 Des médailles aux trois premières positions par catégorie

Article 15 **Réglementation**

- 15.1 Pour tous les règlements non spécifiés dans ce document, vous devez vous référer aux « **Guide de réglementation flag-football de la Commission de flag football du Québec** ».
- 15.2 L'arbitre en chef prendra la décision finale sur le terrain dans les cas non prévus par ces règlements.

Article 16 **Entraîneur**

- 16.1 **Il est fortement recommandé de suivre la formation d'entraîneur « Sport Communautaire – Initiation Flag-Football » pour les entraîneurs ayant 3 ans et moins d'expérience en entraînement.**
- 16.2 **Un entraîneur doit avoir suivi et complété l'atelier des « 3R » pour que l'équipe qu'il entraîne puisse participer aux séries éliminatoires. Si un entraîneur ayant sa certification « 3R » est dans l'impossibilité d'entraîner son équipe pour une partie éliminatoire, il devra être remplacé par un autre entraîneur, de la même école d'appartenance, ayant sa certification « 3R ». Il n'est cependant pas possible de remplacer un entraîneur non-certifié « 3R » par un entraîneur certifié « 3R » lorsque la situation survient.**