



SPORT ÉTUDIANT
La fédération

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

CHAMPIONNAT SCOLAIRE PROVINCIAL INVITATION

DE FLAG FOOTBALL 2007-2008

Article 1	Identification des catégories.....	2
Article 2	Composition de la délégation.....	2
Article 3	Formule de rencontre.....	2
Article 4	La partie	2
Article 5	Grandeur du terrain.....	3
Article 6	Lignage du terrain	3
Article 7	Ballons utilisés	4
Article 8	Nombre d'essai	4
Article 9	Flag	4
Article 10	Équipements	4
Article 11	Équipements défendus	5
Article 12	Cas d'égalité en éliminatoire.....	5
Article 13	Système de pointage	6
Article 14	Récompense	6
Article 15	Réglementation.....	6

Juin 2007

FLAG FOOTBALL 2007-2008

Article 1 **Identification des catégories**

*1.1

Catégorie	Âge pour la saison 2007 - 2008
Juvenile	du 1^{er} juillet 1989 au 30 septembre 1991
Cadette	du 1^{er} octobre 1991 au 30 septembre 1993
Benjamine	du 1^{er} octobre 1993 au 30 septembre 1995

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 par section avec des éliminatoires.

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 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 touché et les jeux repris à cause de pénalités.

4.2 **Essais**

L'équipe aura doit à 4 essais pour franchir 10 verges + 2 passes avant complétées 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 Choix des capitaines

- A) Au début de la partie, le capitaine gagnant du tirage au sort a 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.

4.4 Mi-temps

- A) À la fin de la première demie, les équipes ont droit à une période de repos de 10 minutes.
- B) D'un commun accord entre les capitaines des 2 équipes et l'arbitre en chef, cette période pourra être réduite à 5 minutes.

4.5 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 buts
- 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
Garçon	BADEN SE-FX 550

Sinon, 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 CADETS GARÇONS : Pour obtenir un premier essai, l'équipe devra avoir complété deux passes avant au-delà de la ligne de mêlée ainsi qu'avoir parcouru dix verges.

JUVÉNILES GARÇONS : Pour obtenir un premier 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.

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 sa possession.

Article 12 **Cas d'égalité en éliminatoire**

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 cinq 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 cinq tentatives de chaque équipe, elles continueront à effectuer les tentatives jusqu'à ce que l'une des équipes aient 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 :

- points pour l'équipe gagnante de la première demie
- 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.

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 cinq chaque et si l'égalité persiste, elles 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 « Règlements officiels de l'Association de Flag Football ».

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