



**SPORT ÉTUDIANT**  
Lac-Saint-Louis

# **RÉGLEMENTATION**

## **SPÉCIFIQUE**

### **Mini-FLAG-FOOTBALL**



(12-09-2007)

## **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-LCF
- 1.2 L'arbitre en chef prendra la décision finale sur le terrain dans les cas non prévus par ces règlements.

## **Article 2**      **Catégories d'âges 2007-2008**

Moustique : du 1<sup>er</sup> octobre 1995 au 30 septembre 1997

## **Article 3**      **Composition de la délégation (Mixte)**

Joueur : Minimum de huit (8) joueurs par équipe.

- 3.1 Deux (2) équipes de cinq (5) joueurs sont sur le terrain.
- 3.2 Il doit toujours y avoir un minimum de deux (2) filles par équipe sur le terrain en tout temps.

## **Article 4**      **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 5**      **Ballons utilisés**

- 5.1 Chacune des équipes devra avoir un ballon de grosseur no. 7, (junior ) c'est-à-dire intermédiaire.

## **Article 6      Équipements**

- Les crampons sont autorisés. Ils doivent être de caoutchouc et sont 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.
- **Le port du protecteur buccal est fortement recommandé.**

## **Article 7      Équipements 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, 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 8      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, ou ceinture et flag avec velcro.

Le marquage sera fait avec des sacs (2 rouges).

## **Article 9      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 10    Nombre d'essai / Possession**

- 10.1 Un tirage à pile ou face détermine la première possession. Le perdant du tirage au sort choisit le côté du terrain qu'il défendra.
- 10.2 L'équipe qui perd le tirage au sort commencera la deuxième demie, le ballon étant placé à sa ligne de cinq (5) verges.
- 10.3 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.
- 10.4 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.
- 10.5 Tout changement de possession commence à la ligne de cinq (5) verges, sauf en cas d'interception.
- 10.6 Les équipes changent de côté pour la deuxième demie.

## **Article 11    La partie**

### 11.1 Durée de la partie

- A) La partie se déroulera en deux (2) demis de 15 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.

### 11.2 Temps morts

Chaque équipe a le droit à un (1) temps mort de 45 secondes par demie. Celui-ci peut être reporté 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.

### 11.3 Mi-Temps

Un délai de deux (2) minutes est accordé pendant la mi-temps

### 11.4 Prolongation (lors de certains tournois compétitifs)

- 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 12**    **Courses**

- 12.1 Pour amorcer un jeu, le ballon doit être remis entre les jambes du centre. Le ballon est en jeu à partir du moment que celui-ci est levé du sol.
- 12.2 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 fauilade du centre).
- 12.3 Le quart arrière est celui qui reçoit le ballon directement du centre.
- 12.4 Le quart arrière ne peut pas courir avec le ballon au-delà de la ligne de mêlée.
- 12.5 Plusieurs remises de ballon sont autorisées derrière la ligne de mêlée. Seules les remises latérales ou vers l'arrière sont permises.
- 12.6 Toute forme d'échange de ballon derrière la ligne de mêlée (latéral ou vers l'arrière) est autorisée et considérée comme une course.
- 12.7 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.
- 12.8 Le joueur qui reçoit le ballon par une remise peut ensuite effectuer une passe avant de traverser la ligne de mêlée.
- 12.9 Tout joueur défensif peut traverser la ligne de mêlée et effectuer la poursuite dans les cas suivants s'il y a:
  - une remise
  - une feinte de remise
- 12.10 Il est permis de pivoter. Par contre, il est interdit de sauter ou de plonger afin d'éviter un joueur défensif.
- 12.11 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 adverse.
- 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 Le quart arrière à sept (7) secondes pour effectuer sa passe.
- 14.3 Si le ballon n'est pas lancé en sept (7) secondes, le jeu est mort et l'essai est perdu. Le ballon est replacé à la ligne de mêlée. Après une remise quelconque ou après une feinte de remise, la règle de sept (7) secondes ne s'applique plus.
- 14.4 Une interception résulte en un changement de possession.
- 14.5 Les interceptions peuvent être retournées par la défense.
- 14.6 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, l'autre équipe se voit accorder un touché de sûreté.

## **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.

## **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 une (1) verge de la ligne de mêlée. Lorsqu'une remise a eu lieu ou qu'une feinte de remise 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 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 qui est de 15 verges). L'essai est repris et, à moins d'avis contraire, la pénalité est mesurée à compter de la ligne de mêlée.
- 18.2 Toutes les pénalités peuvent être refusées.
- 18.3 Une pénalité ne peut excéder la moitié de la distance entre la ligne de mêlée et la ligne des buts adverse.
- 18.4 Les arbitres peuvent déterminer si un contact résultant du jeu normal est accidentel ou non.
- 18.5 Toutes les pénalités sont calculées à partir de la ligne de mêlée.
- 18.6 Seul le capitaine d'une équipe 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.
- 18.7 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 et premier jeu automatiquement
- ⌘ Obstruction d'une passe : 15 verges et premier jeu automatiquement
- ⌘ Contact illégal (retenue, blocage, etc.) : cinq (5) verges et premier jeu automatiquement
- ⌘ Prise du flag illégal (avant que le receveur ne capte le ballon) : cinq (5) verges et premier jeu automatiquement
- ⌘ Pression illégale (poursuite du quart arrière amorcée à moins de sept (7) verges) : cinq (5) verges et premier jeu automatiquement
- ⌘ 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

## **Pénalités offensives**

- ⌘ Retarder la partie
- ⌘ Substitution illégale
- ⌘ Mouvement illégal (plus d'un joueur en mouvement, etc.) : cinq (5) verges et perte d'essai
- ⌘ Faux départ
- ⌘ Mise en jeu illégale
- ⌘ Retenue offensive
- ⌘ Mouvement illégal ou passe d'une seconde non effectuée
- ⌘ Joueur hors du terrain (si un joueur sort du terrain, il ne peut revenir et capter une passe)
- ⌘ 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

