

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ®

LAC-SAINT-LOUIS

MINI FLAG-FOOTBALL

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE 2011-2012

Révisée le 15 juin 2011

Table des matières

Article 1	Catégories d'âges	3
Article 2	Composition de l'équipe	3
Article 3	Inscription des équipes	3
Article 4	Formule de rencontre.....	3
Article 5	Dimensions du terrain	4
Article 6	Ballon	4
Article 7	Équipements	4
Article 8	Équipements défendus	5
Article 9	Flag.....	5
Article 10	Système de pointage	5
article 11	Nombre d'essais / Possession	5
Article 12	Courses	6
Article 13	Attrapés	6
Article 14	Passes.....	6
Article 15	Arrêts de jeu	7
Article 16	Pression sur le quart arrière	7
Article 17	Pénalités.....	7
Article 18	Sanctions	9
Article 19	Égalité au classement	9
Article 20	Classement	9
Article 21	Récompenses	9



ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGES

- 1.1 Tout élève qui fréquente un établissement primaire membre de l'association régionale du sport étudiant Lac Saint-Louis et qui est né entre le 1^{er} octobre 1998 et le 30 septembre 2002.

ARTICLE 2 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

- 2.1 Nombre minimum de joueurs : 8
- 2.2 Masculin : (composé de garçons uniquement)
- 2.3 Féminin : (composé de filles uniquement)
- 2.4 Mixte : minimum de deux (2) filles sur le terrain en tout temps.

ARTICLE 3 INSCRIPTION DES ÉQUIPES

- 3.1 Référez-vous à la programmation annuelle ou aux coordonnés de réalisation pour connaître les modalités d'inscription.

ARTICLE 4 FORMULE DE RENCONTRE

- 4.1 Nombre de joueurs sur le terrain : 5
- 4.2 Durée des parties : Deux (2) demies de quinze (15) minutes en temps continu, avec une mi-temps de deux (2) minutes.
 - 4.2.1 Au signal de l'arbitre, chaque équipe a trente (30) secondes pour mettre le ballon en jeu.
 - 4.2.2 Lorsqu'il reste deux (2) minutes à la deuxième demie, l'arbitre signalera aux équipes qu'il reste quatre (4) jeux à faire avant de terminer la partie. Ces jeux excluent les jeux repris à cause d'une pénalité.
- 4.3 Un temps d'arrêt de 45 secondes par demie est alloué à chacune des équipes.
 - 4.3.1 Le temps mort peut être reporté à la deuxième période et à la période supplémentaire, s'il y a lieu.
- 4.4 Prolongation : une fusillade de transformation de un (1) point ou de deux (2) points. Un tirage au sort déterminera la première possession.
 - 4.4.1 Chaque équipe a droit à 3 tentatives de transformation en alternant l'attaque et la défense. Les équipes peuvent faire une transformation de 1 point à la ligne de 5 verges (passe obligatoire) ou une transformation de 2 points à la ligne de 10 verges (passe ou course). S'il y a égalité après les 3 tentatives de chaque équipe, elles continuent à effectuer des tentatives de transformations jusqu'à ce que l'une des équipes ait le plus de points.
 - 4.4.2 Un délai d'une (1) minute est accordé avant la prolongation

-
- 4.5 Championnat régional scolaire
 - 4.5.1 Trois (3) parties assurées par équipe
 - 4.5.2 Trois divisions sont prévues :
 - Division 1 : garçon
 - Division 2 : fille
 - Division 3 : mixte
 - 4.5.3 Séries éliminatoires : deux (2) demi-finales et une (1) finale OR.
 - 4.6 Festivals
 - 4.6.1 Trois (3) parties assurées par équipe
 - 4.6.2 Deux divisions sont prévues :
 - Division 1 : compétitif mixte
 - Division 2 : participatif mixte
 - 4.6.3 Aucun résultat n'est comptabilisé et il n'y a pas de classement entre les équipes.

ARTICLE 5 DIMENSIONS DU TERRAIN

- 5.1 Longueur : 60 verges (incluant les zones de but)
- 5.2 Largeur : 20 verges
- 5.3 Zone des buts : profondeur minimum de sept (7) verges et maximum de 10 verges
- 5.4 Zone d'interdiction de course : est identifiée à cinq (5) verges de chaque ligne des buts
- 5.5 Des cônes sont installés à chaque extrémité des zones (voir annexe 1)

ARTICLE 6 BALLON

Junior #7 (intermédiaire)

ARTICLE 7 ÉQUIPEMENTS

- 7.1 Seuls les crampons en caoutchoucs sont autorisés. Ils seront vérifiés avant la partie.
- 7.2 Les joueurs doivent avoir leur chandail dans les shorts en tout temps;
- 7.3 L'équipe doit prévoir 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.
- 7.4 Les flags doivent être de couleur distincte et différente de la couleur des maillots et des shorts.
- 7.5 Le port du protecteur buccal est fortement recommandé.

ARTICLE 8 ÉQUIPEMENTS DÉFENDUS

- 8.1 Les chaussures à crampons de métal ou de plastique usé sont défendues;
- 8.2 Aucun bijou n'est permis
- 8.3 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 9 FLAG

- 9.1 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.
- 9.2 Le marquage sera fait avec des sacs (2 rouges).

ARTICLE 10 SYSTÈME DE POINTAGE

- 10.1 Touché : Six (6) points
- 10.2 Transformations de un (1) point :
ballon mis en jeu à la ligne de cinq (5) verges
- 10.3 Transformations de deux (2) points :
ballon mis en jeu à la ligne de douze (12) verges
- 10.4 Touché de sûreté : deux (2) points
- 10.5 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 11 NOMBRE D'ESSAIS / POSSESSION

- 11.1 Un tirage à pile ou face détermine la première possession. Le perdant du tirage au sort choisit le côté du terrain qu'il défendra.
- 11.2 L'équipe qui perd le tirage au sort commencera la deuxième demie, le ballon étant placé à sa ligne de cinq (5) verges.
- 11.3 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.
- 11.4 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.
- 11.5 Tout changement de possession commence à la ligne de cinq (5) verges, sauf en cas d'interception.
- 11.6 Les équipes changent de côté pour la deuxième demie.

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 faufileage 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:
 - a) une remise
 - b) une feinte de remise
- 12.10 Il est permis de pivoter.
- 12.11 Il est interdit de sauter ou de plonger afin d'éviter un joueur défensif.
- 12.12 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 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.
- 14.3 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 :
 - a) Un arbitre siffle
 - b) Le flag du porteur de ballon est retiré ou devient illégal.
 - c) Le porteur de ballon est hors limite
 - d) Des points (touché ou touché de sûreté) sont marqués.
 - e) 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.
- 16.3 Les blocs et les plaqués sont **interdits**.

ARTICLE 17 PÉNALITÉS

- 17.1 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.

-
- 17.2 Toutes les pénalités peuvent être refusées (par l'équipe non fautive).
- 17.3 Une pénalité ne peut excéder la moitié de la distance entre la ligne de mêlée et la ligne des buts adverse.
- 17.4 Les arbitres peuvent déterminer si un contact résultant du jeu normal est accidentel ou non.
- 17.5 Toutes les pénalités sont calculées à partir de la ligne de mêlée.
- 17.6 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.
- 17.7 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.
- 17.8 Pénalités défensives
- a) Hors-jeux : cinq (5) verges et premier jeu automatique.
 - b) Obstruction d'une passe : 15 verges et premier jeu automatique.
 - c) Contact illégal (retenue, blocage, etc.) : cinq (5) verges et premier jeu automatique.
 - d) Prise du flag illégal (avant que le receveur ne capte le ballon) : cinq (5) verges et premier jeu automatique.
 - e) Pression illégale (poursuite du quart arrière amorcée à moins de sept (7) verges) : cinq (5) verges et premier jeu automatique.
 - f) 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) 5 verges et reprise de l'essai.
 - g) Signaux dérangeants (signaux visant à distraire l'adversaire ou à simuler les signaux offensifs avant la remise du ballon) : 5 verges et reprise de l'essai.
 - h) Obstruction à l'endroit de l'adversaire ou du ballon. 5 verges et premier jeu automatique.
- 17.9 Pénalités offensives
- a) Retarder la partie : 5 verges et reprise de l'essai.
 - b) Substitution illégale : 5 verges et reprise de l'essai.
 - c) Mouvement illégal (plus d'un joueur en mouvement etc.) : 5 verges et perte d'essai.
 - d) Faux départ : 5 verges et reprise de l'essai.
 - e) Mise en jeu illégale: 5 verges et perte d'essai.
 - f) Retenue offensive: 5 verges et perte d'essai.
 - g) Mouvement illégal ou pause d'une seconde non effectuée : 5 verges et reprise de l'essai.

-
- h) Joueur hors du terrain (si un joueur sort du terrain, *sauf si poussé intentionnellement par un défenseur*, il ne peut revenir et capter une passe) : 5 verges et reprise de l'essai.
 - i) Obstruction offensive (tracé illégal, contact visant à repousser ou éloigner le défenseur): 5 verges et perte d'essai
 - j) Protection du flag : 5 verges depuis l'endroit de l'infraction et perte d'essai.
 - k) Dans le cas d'une infraction au 3^e essai (ballon qui franchi la ligne du centre), la perte de 5 verges d'applique et si le ballon est replacé en zone arrière, le ballon est remis à l'équipe adverse.

ARTICLE 18 SANCTIONS

- 18.1 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.
- 18.2 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. *Un joueur qui récidive est automatiquement expulsé de la partie*.

ARTICLE 19 ÉGALITÉ AU CLASSEMENT

- 19.1 Une équipe qui perd par forfait se retrouve à la fin des équipes à égalité.
- 19.2 Fiche entre les équipes à égalité (victoire, défaite, nulle)
- 19.3 Fiche des équipes à égalité au classement général (victoire, défaite, nulle)
- 19.4 Équipe ayant le moins de points contre (au classement général)
- 19.5 Équipe ayant le plus de points pour (au classement général)
- 19.6 Fiche entre les équipes à égalité (victoire et défaite)
- 19.7 Différentiel des points pour et contre (au classement général)

ARTICLE 20 CLASSEMENT

Victoire	4 points
Partie nulle	2 points
Défaite	1 point
Forfait	0 point

ARTICLE 21 RÉCOMPENSES

- 21.1 Championnat scolaire régional :
 - 21.1.1 Une bannière régionale est remise à l'équipe qui remportera la finale or.
 - 21.1.2 Médailles d'or et d'argent pour les équipes qui termineront en première et deuxième position.
- 21.2 Festivals : certificats de participation pour chacun des participants.