

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

**RSEQ**

LAC-SAINT-LOUIS

# 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 joueurs .....	3
Article 4	Ajout de joueurs.....	3
Article 5	Formule de rencontre .....	4
Article 6	Éthique sportive.....	5
Article 7	Finales .....	5
Article 8	Égalité au classement.....	5
Article 9	Classement.....	6
Article 10	Ballon officiel.....	6
Article 11	Récompenses.....	6
Article 12	Comité de protêt et d'éthique (aviseurs techniques) .....	7

**DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE IMPORTANT À LIRE : RÈGLEMENTATION ADMINISTRATIVE DE L'ANNÉE EN COURS**

**ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGES (RÉVISÉ LE 15/06/11)**

- 1.1 Les catégories d'âges sont celles définies à l'annexe 1 de la réglementation régionale administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis.

**ARTICLE 2 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE\***

- 2.1 Nombre minimum de joueurs en uniforme et prêts à jouer : 7  
Nombre maximum : aucun maximum
- 2.2 Une équipe qui se présente en nombre insuffisant sera considérée comme absente et perdra automatiquement la partie par forfait (article 19 de la réglementation administrative s'appliquant).
- 2.3 Une équipe dont le nombre de joueurs devient inférieur à six (6) durant une partie (blessure, expulsion, etc.) perdra la partie par forfait (article 19.3 de la réglementation administrative s'appliquant).
- 2.4 Chaque joueur inscrit doit être conforme à l'article 2 de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis- Admissibilité d'un élève.
- \* L'équipe qui prendra part au championnat provincial scolaire devra se conformer à la réglementation spécifique provinciale du Réseau du sport étudiant du Québec.

**ARTICLE 3 INSCRIPTION DES JOUEURS**

- 3.1 Référez-vous à l'article 15 admissibilité des joueurs de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis pour connaître les modalités

**.ARTICLE 4 AJOUT DE JOUEURS**

- 4.1 Date limite pour la saison **AUTOMNE** : L'ajout de joueur doit être complété à la moitié de la saison, soit AVANT le 4<sup>ième</sup> match (*Selon le calendrier établi lors de la réunion pré-saison*). (Articles 6 et 15 de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis s'appliquant).
- Date limite pour la saison **PRINTEMPS** L'ajout de joueur doit être complété à la moitié de la saison, soit AVANT le 4<sup>ième</sup> match (*Selon le calendrier établi lors de la réunion pré-saison*). (Articles 6 et 15 de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis s'appliquant).

---

**ARTICLE 5 FORMULE DE RENCONTRE**

**IMPORTANT** : Lire l'article 17 *Déroulement d'une rencontre* de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis

5.1 Nombre de joueurs sur le terrain : 7

Sept (7) joueurs prennent place sur la formation offensive. Outre le centre dont la situation sur le terrain a été établie, il y a le quart arrière qui prend place derrière le centre, à au moins cinq (5) verges derrière celui-ci. En plus du centre, il est obligatoire que deux (2) joueurs offensifs se placent de chaque côté du centre et se tiennent immobiles à la ligne de mêlée ou à un maximum d'une (1) verge derrière, dès le début de l'appel de chaque jeu. Pendant l'appel, il doit rester un minimum d'un (1) joueur de chaque côté du centre. Ceux-ci ne pourront être à moins de deux (2) verges du joueur du centre.

5.2 **Durée des parties** : 4 quarts de 15 minutes chacun, pour un total de 60 minutes (avec une période de repos de dix (10) minutes entre le 2<sup>e</sup> et le 3<sup>e</sup> quart)

À la fin du 2<sup>e</sup> et du 4<sup>e</sup> quart, l'arbitre signalera aux deux équipes qu'il reste cinq (5) jeux avant de terminer cette demie. Ces jeux excluent les jeux repris à cause d'une pénalité, d'un converti ou d'un botté d'après-touché.

5.3 **Temps mort** : Chaque équipe a droit à deux (2) temps morts de trente (30) secondes par demie, non cumulatifs.

5.4 **Bris d'égalité lors des parties éliminatoires**

(réf. article 12 de la réglementation spécifique provinciale) :

Advenant qu'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, lors des éliminatoires, nous procéderons de la façon suivante :

5.4.1 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.

5.4.2 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.

5.4.3 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.

5.4.4 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.

**ARTICLE 6 ÉTHIQUE SPORTIVE (RÉVISÉ LE 15/06/11)**

- 6.1 Pour chaque partie disputée, un maximum de six (6) points par équipe pourra être attribué par l'arbitre.
- 6.2 Une défaite par forfait entraîne automatiquement la perte d'un (1) point au classement ainsi que son admissibilité à la bannière d'éthique sportive (Articles 19 de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis s'appliquant).
- 6.3 Pour chaque tranche de six (6) points d'éthique perdus, un (1) point au classement sera retranché.
- 6.4 La bannière d'éthique sportive sera remise à l'équipe qui aura perdu le moins de points d'éthique (incluant les éliminatoires et les finales). Pour être équitable, une moyenne par match sera calculée et ce sera cette moyenne qui sera prise en considération.
  - 6.4.1 En cas d'égalité, le bris sera effectué de la façon suivante :
    - 1) Points d'éthique attribués (rapport d'éthique sportive) lors des parties disputées entre les équipes à égalité ;
    - 2) Équipe qui termine au meilleur rang.

**ARTICLE 7 FINALES (RÉVISÉ LE 15/06/11)**

- 7.1 Format des éliminatoires  
Lors des éliminatoires (quarts de finales, demi-finales, finales) l'équipe qui remportera la partie conservera l'avantage de son classement de saison pour accéder à la partie suivante. (Articles 24 de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis s'appliquant).
- 7.2 Lors des éliminatoires, l'équipe hôte propose DEUX CHOIX DE DATES À L'ÉQUIPE VISITEUSE. L'équipe hôte communique avec l'équipe visiteuse et le responsable des sports de l'équipe hôte communique ensuite avec la ligue pour l'informer des coordonnées.
- 7.3 Une finale centralisée sera organisée pour les équipes représentées.

**ARTICLE 8 ÉGALITÉ AU CLASSEMENT**

- 8.1 Une équipe qui a perdu une partie par forfait en cours de saison se retrouve à la fin des équipes à égalité.
- 8.2 Fiche entre les équipes à égalité (victoire, défaite, partie nulle)
- 8.3 Équipe ayant le moins de but contre (entre les équipes à égalité)
- 8.4 Équipe ayant le plus de buts pour (entre les équipes à égalité)
- 8.5 Équipe ayant le moins de but contre (au classement général)
- 8.6 Équipe ayant le plus de buts pour (au classement général)
- 1.7 Différentiel des buts pour et contre (au classement général)

**ARTICLE 9 CLASSEMENT (RÉVISÉ LE 15/06/11)**

- 9.1 Un maximum de 6 points par partie peut être accordé :
- 2 points sont accordés pour chaque demie gagnée (4 points au total)
  - 2 points supplémentaires sont accordés pour l'équipe qui remporte le match
- 9.2 Si les équipes sont à égalité (pointage nul), elles reçoivent chacune 1 point.
- 9.3 L'équipe qui perd par forfait (absence de l'équipe, absence de l'entraîneur, nombre insuffisant de joueurs) perd automatiquement un (1) point au classement le pointage suivant sera indiqué comme résultat à la partie : 12-0 (un touché par demie est octroyé à l'équipe adverse).
- 9.4 Si une partie prend fin suite à un mauvais comportement, l'équipe fautive perd la partie par forfait (article 19.3 de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis s'appliquant) et les statistiques de la partie telle qu'elle a pris fin seront comptabilisées au classement.

*Exemple :*

Visiteur		Receveur		Éthique
Équipe A	D12	Équipe B	V6	10-15

D = défaite

V = victoire

**ARTICLE 10 BALLON OFFICIEL (RÉVISÉ LE 15/06/11)**

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 06 ou 07
- Benjamin garçon 07
- Cadet et juvénile 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 11 RÉCOMPENSES**

- 11.1 Une bannière permanente est remise à l'équipe qui remportera le championnat régional scolaire (finale) et ce, pour chacune des catégories inscrites.
- 11.2 Des médailles sont remises à chacun des membres des équipes qui se sont respectivement classées :
- Première : médailles d'or
  - Deuxième : médailles d'argent

**ARTICLE 12 COMITÉ DE PROTÊT ET D'ÉTHIQUE (AVISEURS TECHNIQUES)**

Deux (2) aviseurs techniques sont nommés lors de la réunion pré-saison afin de siéger sur le comité de protêt et d'éthique en ce qui a trait aux cas qui concernent leur discipline.

<b>Poste</b>	<b>Automne (féminin)</b>	<b>Printemps (masculin)</b>
<b>Aviseur principal :</b>		
<b>Aviseur substitut :</b>		

Le comité de protêt et d'éthique fera appel à l'aviseur substitut dans l'éventualité où l'aviseur principal était impliqué.