



MINI-FLAG
RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
2020-2021

Documentation complémentaire à la réglementation administrative.

Révisée le 4 juin 2020

EN TANT QUE QU'ATHLÈTE, ENTRAÎNEUR OU SPECTATEUR DU RSEQ LAC-SAINT-LOUIS,
MON COMPORTEMENT A UN IMPACT SUR MON ECOLE, MON SPORT, MES COEQUIPIERS,
MES JOUEURS, MES ADVERSAIRES, MON ENTRAINEUR, MES PARTISANS ET SUR MOI-MEME.

PARTICIPER AU SPORT ÉTUDIANT, C'EST :

L'ESPRIT SPORTIF

LE RESPECT

LA DIGNITÉ

LE PLAISIR

L'HONNEUR

L'ESPRIT SPORTIF... J'Y CROIS

- Je prends connaissance des règles écrites et non écrites du sport et m'engage à les respecter
- J'accepte toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité
- Je démontre un esprit d'équipe par une collaboration franche avec les coéquipiers et les entraîneurs
- J'aide les coéquipiers qui présentent plus de difficultés
- J'accepte les erreurs de mes coéquipiers car il m'arrive d'en faire également.
- Je me mesure à un adversaire dans l'équité. Je compte sur mon talent et mes habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.
- Je refuse de gagner ou de perdre par des moyens illégaux et par tricherie

LE RESPECT... J'Y CROIS

- Je considère un adversaire sportif comme étant indispensable pour jouer et non comme un ennemi.
- J'agis en tout temps avec courtoisie et respect envers les entraîneurs, les officiels, les coéquipiers, les marqueurs, les adversaires et les spectateurs.
- Je suis capable de m'exprimer sans utiliser de langage injurieux, agressif ou irrespectueux
- Je respecte les installations de l'école qui m'accueille pour disputer la partie.
- Je respecte mon engagement envers mes coéquipiers, mes entraîneurs et mon équipe jusqu'au bout.

LA DIGNITÉ... J'Y CROIS

- Je fais preuve de sang-froid et maîtrise mes gestes et mes paroles face aux autres participants.
- Je reconnais dignement la performance de l'adversaire dans la défaite et j'accepte la victoire avec modestie et sans ridiculiser l'adversaire.

LE PLAISIR... J'Y CROIS

- Je joue pour m'amuser d'abord et avant tout.
- Je considère la victoire et la défaite comme une conséquence du plaisir de jouer.
- Je considère le dépassement personnel plus important que l'obtention d'une médaille ou d'une bannière.

L'HONNEUR... J'Y CROIS

- Je représente mon équipe, mon école et mon instance régionale du RSEQ.
- Je véhicule et projette les valeurs positives de mon sport et de mon école.
- Je fais partie des ambassadeurs de mon école et du RSEQ.

JE SUIS LE RSEQ.

TABLE DES MATIÈRES

Article 1	Catégories d'âges	4
Article 2	Composition de l'équipe.....	4
Article 3	Types d'événement	4
Article 4	Formule de rencontre	4
Article 5	Prolongation	5
Article 6	Équipement	5
Article 7	Système de pointage.....	5
Article 8	Nombre d'essais / Possession.....	5
Article 9	Courses	6
Article 10	Attrapés	6
Article 11	Passes.....	7
Article 12	Interception.....	7
Article 13	Transformation	7
Article 14	Substitutions	7
Article 15	Arrêts de jeu.....	7
Article 16	Pression sur le quart arrière.....	8
Article 17	Pénalités	8
Article 18	Sanctions	9
Article 19	Égalité au classement.....	10
Article 20	Classement	10
Article 21	Récompenses	10
Article 22	Terrain et dimensions.....	10



ARTICLE 1 CATEGORIES D'AGES

Référez-vous à l'ANNEXE 2 de la réglementation administrative.

ARTICLE 2 COMPOSITION DE L'EQUIPE

- 2.1 Nombre minimum de joueurs :
Championnat régional scolaire : 8
Festival : 8
- 2.2 Masculin : composé de garçons
- 2.3 Féminin : composé de filles
- 2.4 Mixte : minimum de deux athlètes de chaque sexe sur le terrain en tout temps

ARTICLE 3 TYPES D'EVENEMENT

- 3.1. Championnat régional scolaire (Moustique)
 - 3.1.1 Selon le nombre d'équipes inscrites, chaque équipe est assurée de jouer trois (3) parties. Les écoles pourront inscrire une équipe par catégorie. Si l'horaire et le nombre d'équipes le permet, les écoles pourraient inscrire plus d'équipes et devront le mentionnée sur le formulaire d'inscription.
 - 3.1.2 Trois catégories sont prévues :
Masculin – Féminin - Mixte
 - 3.1.3 Séries éliminatoires : deux (2) demi-finales et une (1) finale OR/ARGENT et une (1) finale BRONZE.
- 3.2. Festival (*Minime* et Moustique)
 - 3.2.1 Catégories identiques au Championnat régional scolaire
 - 3.2.2 Aucun résultat n'est comptabilisé et il n'y a pas de classement entre les équipes.
 - 3.2.3 Moustique : L'arbitrage est assuré par l'équipe-école (athlètes, enseignants, responsable ou entraîneurs).
Minime : L'arbitrage est assuré par les entraîneurs (possibilité d'aller sur le terrain pour aider leurs athlètes)
 - 3.2.4 Dans l'esprit du festival, aucune récompense (bannières, médailles) n'est remise.

ARTICLE 4 FORMULE DE RENCONTRE

- 4.1 Nombre de joueur sur le terrain : cinq (5)
- 4.2 Durée des parties :
Deux (2) demies de douze (12) minutes en temps continu
Temps d'arrêt de 30 secondes par partie alloué à chaque équipe. Ne peut pas être pris dans les 2 dernières minutes de la 1ere demie.
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 À la fin de la première demie, l'arbitre siffle la fin du temps et le jeu doit s'arrêter.
 - 4.2.2 À la fin de la deuxième demie, lorsqu'il reste trois (3) minutes au cadran, l'arbitre signalera aux équipes qu'il reste cinq (5) jeux à faire avant de terminer la partie (excluant les convertis). Ces jeux excluent ceux repris à cause d'une pénalité.

ARTICLE 5 PROLONGATION

- 5.1. Seulement lors des éliminatoires
- 5.2. Une fusillade de transformation de un (1) point ou de deux (2) points.
Un tirage au sort déterminera l'équipe qui pourra choisir ou non d'être la première à s'exécuter.
- 5.2.1 Chaque équipe a droit à trois (3) tentatives de transformation en alternant l'attaque et la défense.
S'il y a égalité après les 3 tentatives de chaque équipe, elles effectuent une tentative de transformation en alternant, jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.
- 5.2.2 Un délai d'une (1) minute est accordé avant la prolongation

ARTICLE 6 ÉQUIPEMENT

La conformité de l'équipement relève de l'entraîneur. Toutefois, une vérification générale pourra être effectuée par l'arbitre avant et pendant la partie.

- 6.1 **BALLON**
Junior #7 (intermédiaire)
- 6.2 **FANIONS**
Modèle SEFR8 (réf. GSIP) en tissu et mesurant 2"x14". La partie colorée doit être portée à l'extérieur de la culotte et la partie blanche doit être insérée à l'intérieur de la culotte.
- 6.3 **SOULIERS**
Seuls les crampons en caoutchoucs sont autorisés.
- 6.4 **UNIFORME**
Les joueurs doivent avoir leur chandail dans leur short ou pantalon en tout temps.
Les shorts ou les pantalons doivent obligatoirement être sans poche.
Les équipes ont la responsabilité d'apporter un set de dossards d'une couleur contraste à leur uniforme. Si les deux équipes portent un uniforme de couleur semblable, un tirage au sort déterminera l'équipe qui devra porter les dossards.
- 6.5 Le port du protecteur buccal est fortement recommandé.
- 6.6 Aucun bijou n'est permis (collier, montre, bague, boucle d'oreille, etc.)
- 6.7 **PÉNALITÉ**
Dans un cas de non-respect de l'équipement, une punition de 10 verges sans option pour avoir retardé le jeu sera attribuée et le joueur fautif devra être remplacé par un (1) jeu ou jusqu'à ce qu'il ait corrigé la situation.

ARTICLE 7 SYSTEME DE POINTAGE

- Touché : 6 points
Touché de sûreté : 2 points
Transformation : 1 ou 2 points

ARTICLE 8 NOMBRE D'ESSAIS / POSSESSION

- 8.1 Au début de chaque partie, le capitaine qui remporte le tirage au sort aura le choix d'exercer les options suivantes immédiatement ou au début de la 2ⁱème demie, soit :
 - Commencer à l'offensive
 - Choisir le coté à défendre

- 8.2. Il n'y a pas de botté d'envoi.
- 8.2.1 L'équipe en possession du ballon commence à sa ligne de cinq (5) verges et a trois (3) essais pour franchir le milieu du terrain. *(Minime : quatre (4) essais)*
- 8.2.2 Lorsque le milieu est atteint, trois (3) nouveaux essais sont accordés pour franchir la ligne des buts et marquer un touché. *(Minime : quatre (4) essais)*
- Afin de favoriser le jeu, si l'équipe ne réussit pas à marquer un touché, l'autre équipe prend possession du ballon à sa ligne de cinq (5) verges.
- 8.2.3 Un premier jeu automatique résultant d'une pénalité aura préséance sur toute série de trois (3) essais. Le ballon est remis en jeu à l'endroit de l'infraction.
- 8.3 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.
- 8.4 Tout changement de possession commence à la ligne de cinq (5) verges, sauf en cas d'interception ou lors d'une faute offensive empêchant le défenseur d'intercepter la passe. Dans ce cas, il y a changement de possession et le ballon est remis en jeu à l'endroit de l'infraction.
- 8.5 Les équipes changent de côté pour la deuxième demie.

ARTICLE 9 COURSES

- 9.1 Pour amorcer un jeu, le ballon doit être remis entre les jambes du centre vers le quart arrière. Le ballon est en jeu à partir du moment que celui-ci est levé du sol. *Il n'y a pas de* distance minimale à respecter entre le centre et le quart arrière.
- Incluant le centre, au minimum trois joueurs doivent être sur la ligne de mêlée.
- 9.2 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 faulage du centre). Il peut cependant recevoir une passe s'il se déplace vers l'avant d'au moins une verge.
- 9.3 Le quart arrière ne peut pas courir avec le ballon au-delà de la ligne de mêlée.
- 9.4 Plusieurs remises de ballon sont autorisées, autant derrière que devant la ligne de mêlée et qu'après une interception. Ces remises doivent être faites de façon latérale ou vers l'arrière. Une passe avant qui ne franchit pas la ligne de mêlée est considérée comme une course.
- 9.5 Toute forme d'échange de ballon derrière la ligne de mêlée (latéral ou vers l'arrière) est autorisée et considérée comme une course, sauf si par la suite, une passe est effectuée avant de franchir la ligne de mêlée.
- 9.6 Les courses sont interdites dans la zone d'interdiction de course située à moins de cinq (5) verges de la ligne des buts. (Lors de remise en jeu à 5 verges ou moins de la ligne des buts.)
- 9.7 Le joueur qui reçoit le ballon par une remise peut ensuite effectuer une passe avant de traverser la ligne de mêlée.
- 9.8 Tout joueur défensif peut traverser la ligne de mêlée et effectuer la poursuite s'il y a :
- a) une remise
 - b) une feinte de remise
- 9.9 Il est permis de pivoter avec un pied au sol
- 9.10 Il est interdit de sauter ou de plonger afin d'éviter un joueur défensif.
- 9.11 *Minime : maximum de deux (2) courses par moitié de terrain.*

ARTICLE 10 ATTRAPES

- 10.1 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).
- 10.2 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 11 PASSES

- 11.1 Seuls les joueurs alignés à sept (7) verges de la ligne de mêlée peuvent presser le passeur.
- 11.2 Le quart arrière à sept (7) secondes pour effectuer sa passe. (Passe aérienne, remise ou feinte). Passé ce délai l'équipe perd un essai.

ARTICLE 12 INTERCEPTION

- 12.1 Une interception résulte en un changement de possession.
- 12.2 Les interceptions peuvent être retournées par la défense.
- 12.3 Si une interception a lieu dans la zone des buts deux (2) options sont possibles :
- Si le porteur de ballon se fait *déflager* à l'extérieur de la zone des buts, la possession du ballon se fera à l'endroit où le jeu est mort.
 - Si le porteur de ballon se fait *déflager* à l'intérieur de la zone des buts, la possession du ballon se fera à l'endroit à la ligne de 5 verges.

ARTICLE 13 TRANSFORMATION

- 13.1. Nombre de points et distance de la zone de but :

1 point	5 verges	Passe obligatoire (pas de course)
2 points	10 verges	Passe ou course

- 13.2. Si une équipe intercepte le ballon lors d'une transformation, *celle-ci peut voler les points de la transformation en retournant le ballon dans la zone de but adverse*. L'équipe adverse reprend la possession du ballon à sa ligne de cinq (5) verges.
- 13.3 L'équipe offensive a le droit de refuser la transformation.

ARTICLE 14 SUBSTITUTIONS

- 14.1 Les substitutions peuvent être effectuées uniquement pendant les arrêts de jeu.

ARTICLE 15 ARRETS DE JEU

- 15.1 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.
- 15.2 Si le porteur de ballon perd son flag, le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur de l'équipe adverse touche ce dernier et le ballon est replacé à l'endroit où ce dernier a été touché.
- 15.3 Le jeu s'arrête si le ballon est échappé et ce dernier est remis à l'endroit où il est tombé. Dans le cas d'un ballon échappé lors de la remise du centre au quart arrière, le ballon est remis à la ligne de mêlée.
- 15.4 Il est interdit de dérober le ballon.

ARTICLE 16 **PRESSION SUR LE QUART ARRIERE**

- 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. (*minime : dix (10) verges*)
Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui pressent le quart arrière. L'arbitre ou un marqueur désigne la distance de sept (7) verges de la ligne de mêlée.
- 16.2 Les joueurs qui ne pressent pas le quart arrière peuvent se placer à au moins une (1) verge de la ligne de mêlée.
- 16.4 Le poursuivant a droit à un corridor de course (ligne directe) sans obstruction adverse. Ce corridor débute à une verge du centre offensif jusqu'à 5 verges d'où est mis en jeu le ballon. Si le poursuivant change de côté une fois le ballon au sol, il perd toute priorité dans sa poursuite.
- 16.5 Si la défensive obtient un sac du quart arrière dans la zone des buts, la défensive marque 2 points et reprend le ballon à sa propre ligne de 5 verges.
- 16.6 Tout joueur défensif peut traverser la ligne de mêlée et effectuer la poursuite si :
- Il y a une remise
 - Il y a une feinte de remise
 - Le poursuivant partant à 7 verges de la ligne de mêlée a franchi la ligne de mêlée.
- 16.7 Les blocs et les plaqués sont interdits.

ARTICLE 17 **PENALITES**

- 17.1 Toutes les pénalités sont de cinq (5) verges (sauf l'obstruction d'une passe et rudesse qui sont de 10 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 La responsabilité de déterminer si un contact résultant du jeu normal est accidentel ou non relève de l'arbitre.
- 17.5 Toutes les pénalités sont calculées à partir de la ligne de mêlée ou à l'endroit de la faute dans le cas de la retenue.
- 17.6 Aucune contestation des décisions de l'arbitre ne sera tolérée. Seul le capitaine est autorisé à lui demander des explications suite à une décision
- 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**

1. Hors-jeu	5 verges	Reprise de l'essai
2. 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)		
3. Signaux dérangeants (signaux visant à distraire l'adversaire ou à simuler les signaux offensifs avant la remise du ballon)		
4. Prise illégale du flag (avant que le receveur ne capte le ballon)	5 verges	Premier jeu automatique

5. Contact illégal (retenue, blocage, etc.)		
6. Obstruction (l'endroit de l'adversaire ou du ballon)		
7. Pression illégale (poursuite du quart arrière amorcée à moins de sept verges)		
8. Obstruction d'une passe	10 verges	Premier jeu automatique
9. Lors du déflagage ou de la retenue sur le porteur de ballon, le flag de l'arbitre sera lancé au lieu d'infraction, mais le jeu continue. Si le porteur de ballon dépasse 5 verges, il n'y aura pas d'arrêt de jeu ni de punition.		
10. Rudesse sur le quart-arrière	10 verges	Reprise de l'essai

17.9 Pénalités OFFENSIVES

1. Retarder la partie		
2. Substitution illégale		
3. Hors-jeu		
4. Mouvement illégal ou pause d'une seconde non effectuée		
5. Joueur hors du terrain 9 (si un joueur sort du terrain, sauf si poussé intentionnellement par un défenseur, il ne peut revenir et capter une passe)	5 verges	Reprise de l'essai
6. Obstruction du poursuiveur		
Mouvement illégal (plus d'un joueur en mouvement etc.)		
7. Mise en jeu illégale	5 verges	Perte d'essai
8. Retenue offensive		
9. Obstruction offensive (tracé illégal, contact visant à repousser ou éloigner le défenseur)		
10. Protection du flag	Le jeu est mort comme s'il y avait déflagage	Perte d'essai
11. Si les joueurs reculent derrière la ligne de premier essai lors du 3ème essai (infraction au 3ème essai) - turn-over	5 verges	Le ballon est remis à l'équipe adverse

ARTICLE 18 SANCTIONS

- 18.1 Tout comportement déplacé (langage injurieux, comportement violent, tricherie, etc.) sera sanctionné par l'arbitre.
- 18.2 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.
- 18.3 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 ÉGALITE AU CLASSEMENT

NOTE : Lorsque deux équipes sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

Lorsque trois équipes ou plus sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que toutes les équipes soient classées.

19.1 ÉGALITÉ AU CLASSEMENT

- 19.1.1 Une équipe qui perd par forfait se retrouve à la fin des équipes à égalité.
- 19.1.2 Entre les équipes à égalité : résultats des parties entre les équipes
- 19.1.3 Fiche des équipes à égalité au classement général (victoire, défaite, nulle), priorité au nombre de victoire
- 19.1.4 Au classement général : équipe ayant la meilleure fiche défensive
- 19.1.5 Au classement général : équipe ayant la meilleure fiche offensive

19.2 ÉGALITÉ AU CLASSEMENT IMPLIQUANT UNE ÉQUIPE AYANT UNE VICTOIRE PAR FORFAIT

NOTE : Lorsque l'égalité implique une équipe ayant une victoire par forfait, les matchs de l'équipe contre qu'elle a gagnée ne doivent pas être pris en considération, pour l'ensemble des équipes.

- 19.2.1 Entre les équipes à égalité : résultats des parties entre les équipes
- 19.2.2 Fiche des équipes à égalité au classement général (victoire, défaite, nulle), priorité nombre de victoire.
- 19.2.3 Au classement général : équipe ayant la meilleure fiche défensive
- 19.2.4 Au classement général : équipe ayant la meilleure fiche offensive

ARTICLE 20 CLASSEMENT

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

ARTICLE 21 RECOMPENSES

- 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, d'argent et de bronze pour les équipes qui termineront en première, deuxième et troisième position.
- 21.2 Festival : aucune récompense

ARTICLE 22 TERRAIN ET DIMENSIONS

Longueur (incluant la zone des buts)	60 verges	54.9 mètres
Largeur	20 verges	18.3 mètres
Zone de course	40 verges	36.6 mètres
Zone des buts	10 verges	9.14 mètres
Zone d'interdiction de course	5 verges	4.6 mètre

(Exemple de disposition des terrains de mini-flag-football sur un terrain de football)

