

**SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.**



**MINI FLAG-FOOTBALL**  
**RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE**  
**SAISON 2017-2018**



## **1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR**

Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ Montréal, les règlements de jeu du RSEQ Montréal et les règlements officiels de la Commission de Flag-Football du Québec (CFFQ).

N.B. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

## **2. CATÉGORIE D'ÂGE**

Catégorie	Année scolaire
Moustique	5 <sup>e</sup> et 6 <sup>e</sup> année

## **3. NOMBRE DE JOUEURS**

- 3.1.** Pour pouvoir jouer, une équipe devra être composée d'un minimum de dix (10) joueurs et d'un maximum de quinze (15) joueurs.
- 3.2.** Les joueurs seront séparés en deux (2) unités distinctes, soit la défensive et l'offensive. Les joueurs devront demeurer au sein de la même unité pour toute la durée de la joute.
- 3.3.** Les équipes pourront jouer avec un minimum de quatre (4) joueurs sur le terrain et un maximum de cinq (5) joueurs.
- 3.4.** Dans le cas d'une blessure, la substitution devra être effectuée par un joueur de la même unité.

## **4. SECTION**

- 4.1.** La catégorie mixte sera la seule catégorie offerte.
- 4.2.** Il est obligatoire d'avoir deux (2) athlètes féminines en tout temps sur le terrain.

## **5. DURÉE DES MATCHS**

- 5.1.** Les parties seront de deux (2) demies de quinze (15) minutes à temps continu avec une pause de deux (2) minutes entre les demies. Les équipes seront averties lorsqu'il restera deux minutes à chacune des demies.
- 5.2.** Chaque équipe aura trente (30) secondes pour mettre le ballon en jeu.
- 5.3.** Les substitutions devront être effectuées pendant les arrêts de jeu.

- 5.4.** Chaque équipe aura droit à un (1) temps mort de quarante-cinq (45) secondes par demie. En cas de prolongation, un temps mort supplémentaire sera accordé à chaque équipe.
- 5.5.** **Lorsqu'il y a un écart de 21 points, l'arbitre demande à l'entraîneur dont l'équipe tire de l'arrière s'il veut arrêter le match. Celui-ci peut choisir de le continuer ou d'y mettre fin. Dans le cas où le match continue, les buts subséquents ne sont pas comptabilisés.**
- 5.6.** Lors du championnat régional seulement, **dans toutes les formules de tournoi, sauf lors des préliminaires d'un tournoi à la ronde**, si le pointage est égal à la fin de la partie, il y aura une fusillade de transformation d'un (1) point. Un tirage au sort déterminera la première possession. À tour de rôle, les équipes exécuteront trois (3) tentatives de transformation en alternance. Si l'égalité persiste, il y aura un (1) converti de chaque côté jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Un délai d'une (1) minute sera accordé avant la fusillade.

## **6. ARBITRAGE**

Lors du festival, un (1) arbitre sera assigné pour chacune des parties. Lors d'un championnat régional, deux (2) arbitres seront assignés pour chacune des parties.

## **7. ÉQUIPEMENT**

- 7.1.** Chacune des équipes devra avoir un ballon de grosseur junior. L'équipe offensive aura la possibilité de choisir son ballon.
- 7.2.** Les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail de couleur uniforme. Si les deux équipes arrivent sur le terrain avec des chandails qui portent à confusion, l'équipe **identifiée comme receveur (2<sup>e</sup> sur l'horaire)** doit changer de chandail ou porter des dossards.
- 7.3.** Les joueurs doivent avoir leur chandail rentré dans leur culotte en tout temps. De plus, chaque joueur doit porter une culotte de couleur unie, sans poche. Si toutefois un joueur recouvre ses poches de ruban adhésif avant le début d'une joute, l'arbitre pourra alors autoriser sa participation. La décision lui appartient.
- 7.4.** Les crampons seront autorisés. Ils devront être en caoutchouc et seront vérifiés avant la partie. Les chaussures à crampons de métal ou de plastique usés seront défendues. La décision sera à la discrétion de l'arbitre.
- 7.5.** Les «flags» devront mesurer 2 " x 22 ". La partie supérieure (2 " x 8 ") doit être blanche et la partie inférieure (2 " x 14 ") doit être en tissu d'une couleur distincte des culottes. Ils devront être portés à l'extérieur de la culotte à l'exception de la partie supérieure (blanche), portée à l'intérieur de la culotte.
- 7.6.** **Le protecteur buccal est obligatoire pour tous les athlètes.**

## **8. FORFAIT**

Un match forfait se traduit par un pointage de 14 à 0.

## **9. RÈGLES DE JEU**

### **Article 1      Durée de la partie**

- 1.1.** La partie officielle consiste en deux (2) demies de quinze (15) minutes en temps continu avec une pause de deux (2) minutes entre les demies. Les équipes sont averties lorsqu'il reste deux minutes à chacune des demies. Chaque équipe a trente (30) secondes pour mettre le ballon en jeu.
- 1.2.** Chaque équipe a le droit à un (1) temps mort de 45 secondes par demie. En cas de prolongation, un temps mort supplémentaire est accordé à chaque équipe.
- 1.3.** Les substitutions peuvent être effectuées pendant les arrêts de jeu.
- 1.4.** Lors d'un championnat régional, si le pointage est égal à la fin de la partie, il y a une fusillade de transformation d'un (1) point. Un tirage au sort détermine la première possession. À tour de rôle, les équipes exécutent trois (3) tentatives de transformation en alternance. Si l'égalité persiste, il y a un (1) converti de chaque côté jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Un délai d'une (1) minute est accordé avant la fusillade.

### **Article 2      Tirage au sort en début de match**

- 2.1.** Avant le début du match, l'arbitre réunit les capitaines des deux équipes pour un tirage au sort. L'équipe gagnante aura le choix de prendre possession du ballon immédiatement ou d'attendre à la deuxième demie.
- 2.2.** Durant les éliminatoires, l'équipe qui aura la meilleure fiche est considérée comme ayant gagné le tirage au sort. Le choix lui sera donc offert.

### **Article 3      Système de pointage**

- 3.1.** Touché : six (6) points
- 3.2.** Transformations d'un (1) point : ballon mis en jeu à la ligne de cinq (5) verges
- 3.3.** Transformations de deux (2) points : ballon mis en jeu à la ligne de dix (10) verges
- 3.4.** Touché de sûreté : deux (2) points

Note : Il n'y a pas de retour de converti lors d'une interception.

## **Article 4**      **Terrains et équipements**

### **4.1.** Dimension du terrain (voir l'annexe 1 pour le visuel)

Longueur : 60 verges

Largeur : 20 verges

Zone de but : profondeur minimum de sept (7) verges et maximum de dix (10) verges.

Zone d'interdiction de course : elle doit être identifiée à cinq (5) verges de chaque ligne des buts.

Des cônes devront être apposés à chaque extrémité des zones.

### **4.2.** « Flags »

Les « flags », au nombre de deux par joueur, doivent être portés de chaque côté, à la hauteur des hanches, la section blanche à l'intérieur de la culotte et l'autre partie à l'extérieur. L'arbitre devra être en mesure de voir en tout temps une partie de la section blanche du porteur de ballon. Autrement, une protection de « flag » sera appelée.

## **Article 5**      **Nombre d'essais/possession**

### **5.1.** L'équipe qui perd le tirage au sort commencera la deuxième demie **avec la possession du ballon**, celui-ci étant placé à sa ligne de cinq (5) verges.

### **5.2.** Il n'y a pas de botté d'envoi. L'équipe ayant le ballon commence à sa ligne de cinq (5) verges et a quatre (4) essais pour franchir le milieu du terrain. Lorsque le milieu est atteint, quatre (4) 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 quatre (4) essais.

### **5.3.** 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.

### **5.4.** Tout changement de possession commence à la ligne de cinq (5) verges, sauf en cas d'interception.

### **5.5.** Les équipes changent de côté pour la deuxième demie.

## **Article 6**      **Courses**

### **6.1.** Pour amorcer un jeu, le ballon doit être remis entre les jambes du joueur de centre. Le ballon est en jeu à partir du moment où celui-ci est levé du sol.

### **6.2.** Le centre est le joueur qui remet le ballon au quart-arrière. Le quart-arrière ne peut redonner immédiatement le ballon au centre.

### **6.3.** Le quart-arrière est celui qui reçoit le ballon directement du centre.

- 6.4.** Le quart-arrière ne peut pas courir avec le ballon au-delà de la ligne de mêlée.
- 6.5.** Pour effectuer une remise en jeu, il doit y avoir un joueur immobile de chaque côté du joueur de centre sur la ligne de mêlée.
- 6.6.** Plusieurs remises de ballon sont autorisées derrière la ligne de mêlée. Seules les remises latérales ou vers l'arrière sont permises. Ces échanges sont considérés comme une course.
- 6.7.** Les remises au-delà de la ligne de mêlée ne sont pas permises.
- 6.8.** 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 cinq (5) verges ou moins de la ligne des buts adverses), les courses ne sont pas permises.
- 6.9.** Le joueur qui reçoit le ballon par une remise arrière ou latérale peut ensuite effectuer une passe avant de traverser la ligne de mêlée. Si la remise est faite vers l'avant, il ne peut pas y avoir d'autre passe-avant effectuée.
- 6.10.** Tout joueur défensif peut traverser la ligne de mêlée et effectuer la poursuite dans les cas suivants :
  - s'il y a une remise ;
  - s'il y a une feinte de remise ;
  - s'il y a une course.
- 6.11.** Il est permis de pivoter. Par contre, il est interdit de sauter ou de plonger afin d'éviter un joueur défensif.
- 6.12.** Le ballon est placé à l'endroit des hanches du porteur de ballon et non à l'endroit où le ballon se trouve au moment de la perte du « flag ».

## **Article 7        Arrêts de jeu**

- 7.1.** 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 (touchés ou touchés de sûreté) sont marqués;
  - toute partie du porteur de ballon, sauf la main **libre** ou le pied, touche au sol.
- 7.2.** 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.
- 7.3.** Un joueur dont le « flag » serait tombé peut recevoir une passe, mais le jeu sera immédiatement arrêté.

**Note :** Le jeu est mort lorsque le ballon est échappé. Le ballon est remis en jeu à l'endroit des hanches du porteur de ballon au moment où celui-ci a échappé le ballon. Exemple : après une mauvaise remise de ballon, le jeu est mort et le ballon est placé sur la ligne de mêlée. Il est interdit de dérober le ballon.

## **Article 8      Pression sur le quart-arrière**

- 8.1.** Tout joueur faisant pression sur le quart-arrière doit se trouver à au moins dix (10) 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 exercent de la pression sur le quart-arrière. Les joueurs qui ne le font pas peuvent se placer à une (1) verge de la ligne de mêlée. Lorsqu'une remise a lieu ou qu'une feinte de remise ou une feinte de course est effectuée, la règle des dix (10) verges n'est pas appliquée et tous les joueurs de la défense peuvent aller derrière la ligne de mêlée.
- 8.2.** L'arbitre ou un marqueur désigne la distance de dix (10) verges de la ligne de mêlée.

**Rappel :** Les blocs et les plaqués sont interdits.

## **Article 9      Pénalités**

- 9.1.** Les arbitres peuvent déterminer si un contact résultant du jeu est accidentel ou non.
- 9.2.** 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.
- 9.3.** Une partie ne peut pas se terminer sur une pénalité de l'équipe défensive, à moins que l'équipe à l'attaque ne décline la pénalité.

### **Pénalités défensives**

- Hors-jeu : cinq (5) verges et reprise de l'essai;
- Obstruction (obstruction d'une passe) : premier jeu automatique au point d'infraction (minimum dix (10) verges);
- Contact illégal (avoir retenue, blocage, etc.) : cinq (5) verges et premier jeu automatique (pénalité à option);
- Prise de « flag » illégale (avant que le receveur ne touche le ballon) : cinq (5) verges du point d'infraction et premier jeu automatique;
- Pression illégale (poursuite du quart-arrière amorcée à moins de dix (10) verges) : cinq (5) verges et reprise de l'essai (pénalité à option);
- Substitution illégale (lorsqu'un joueur entre en jeu après que l'arbitre ait sifflé la reprise du jeu) : cinq (5) verges de pénalité et reprise de l'essai.

### **Pénalités offensives**

- Retarder la partie (trop de temps dans le caucus) : cinq (5) verges et perte d'essai;
- Substitution illégale : cinq (5) verges et perte d'essai (pénalité à option);

- Procédure illégale (plus d'un joueur en mouvement, etc.) : cinq (5) verges et perte d'essai;
- Hors-jeu : cinq (5) verges et reprise de l'essai;
- Mise en jeu illégal: cinq (5) verges et reprise de l'essai;
- Joueur hors du terrain (si un joueur sort du terrain, il ne peut pas revenir et capter une passe) : perte d'essai;
- Passe-avant illégale: cinq (5) verges d'où la passe est effectuée et perte d'essai;
- Obstruction offensive (contact visant à repousser ou éloigner le défenseur) : cinq (5) verges et perte d'essai;
- Protection du « flag » : cinq (5) verges depuis l'endroit de l'infraction et perte d'essai;
- Obstruction offensive : perte de ballon et reprise de l'équipe adverse à l'endroit de l'infraction.

**Rudesse involontaire : quinze (15) verges et premier jeu automatique (rudesse défensive)**

**Conduite antisportive : quinze (15) verges**

#### **Article 10      Conduite répréhensible/rudesse**

- 10.1. Si l'arbitre remarque tout acte de contact volontaire, plaquage, coup de coude, blocage ou toute conduite répréhensible, le joueur est expulsé du tournoi. Aucune conduite déloyale ne sera tolérée.
- 10.2. Aucun langage vulgaire n'est autorisé (langage susceptible d'être injurieux envers les arbitres, les équipes, les joueurs et entraîneurs 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 ou l'entraîneur récidive, il est expulsé de la partie.
- 10.3. Aucun entraîneur n'a le droit de pénétrer dans les limites du terrain pour s'adresser aux joueurs ou à l'arbitre à moins que ce dernier l'ait préalablement autorisé à le faire. À la première offense, l'arbitre décerne un avertissement. S'il y a récidive, l'arbitre peut expulser l'entraîneur. S'il perçoit une menace ou une attitude agressive à la première offense, l'arbitre peut directement expulser l'entraîneur fautif. Toute équipe n'étant pas accompagnée d'un adulte responsable au banc des joueurs ne pourra poursuivre le match.



**RÉGLEMENTATION GÉNÉRALE - SECTEUR PRIMAIRE**  
**RSEQ MONTRÉAL**  
**SAISON 2017-2018**

**TABLE DES MATIÈRES**

1. CHAMP D'APPLICATION .....	3
2. STRUCTURE D'ACCUEIL.....	3
3. LANGUE OFFICIELLE .....	4
4. CATÉGORIES D'ÂGE .....	4
5. INSCRIPTION DES ÉQUIPES ET ÉCHÉANCES .....	4
6. INSCRIPTION DES ATHLÈTES ET DES ENTRAÎNEURS.....	4
7. ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES .....	5
8. SURCLASSEMENT .....	5
9. DIVISIONS ET SECTIONS.....	5
10. NOMBRE DE PARTIES PAR ÉQUIPE.....	6
11. ARBITRAGE.....	6
12. UNIFORMES.....	7
13. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES.....	7
14. ÉTHIQUE .....	7
15. SUSPENSIONS ET EXPULSIONS .....	7
16. VANDALISME .....	8
17. SÉCURITÉ .....	9
18. PROTÊTS.....	9
19. FEUILLES DE MATCH.....	9
20. FORFAITS .....	9
21. PLAINE/RAPPORT D'INCIDENT .....	10
22. CLASSEMENT.....	10
23. ÉGALITÉ AU CLASSEMENT .....	11
24. FRAIS DE TRANSPORT.....	11
25. RÉCOMPENSES.....	11
26. ÉVALUATION .....	12
27. TABLE DE CONCERTATION .....	12
28. MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS .....	12

**RSEQ Montréal**  
6875, rue Jarry Est  
Saint-Léonard (Québec) H1P 1W7

**Téléphone : (514) 645-6923**  
**Télécopieur : (514) 354-8632**

Directeur général	Jacques Desrochers	poste 2	<a href="mailto:jdesrochers@montreal.rseq.ca">jdesrochers@montreal.rseq.ca</a>
Adjointe à la direction générale et responsable des communications	Marie-Claude Miousse	poste 6	<a href="mailto:mcmiousse@montreal.rseq.ca">mcmiousse@montreal.rseq.ca</a>
Coordonnatrice au secondaire	Marie-Ève Gascon	poste 5	<a href="mailto:megascon@montreal.rseq.ca">megascon@montreal.rseq.ca</a>
Coordonnateur au primaire		poste 4	
Coordonnatrice et responsable en saines habitudes de vie	Stéphanie Desmarais	poste 3	<a href="mailto:sdesmarais@montreal.rseq.ca">sdesmarais@montreal.rseq.ca</a>
Technicienne en bureautique	Julie Dawson	poste 0	<a href="mailto:secretariat@montreal.rseq.ca">secretariat@montreal.rseq.ca</a>

## 1. CHAMP D'APPLICATION

Les présents règlements s'appliquent à toutes les activités présentées dans la programmation annuelle du RSEQ Montréal, au niveau primaire à moins d'indication contraire précisée dans les règlements spécifiques des diverses disciplines, ceux-ci ayant préséance sur les règlements généraux lorsqu'il y a conflit.

N.B. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

## 2. STRUCTURE D'ACCUEIL

Le RSEQ Montréal sert la clientèle des écoles publiques de la Commission scolaire de Montréal (CSDM), de la Commission scolaire de la Pointe-de-l'Île (CSPI), ainsi que des collèges privés francophones situés sur son territoire et dûment affiliés.

Au niveau primaire, le RSEQ Montréal organise et supervise des festivals et des championnats régionaux dans différentes disciplines sportives. Il offre aussi un programme d'activité d'initiation au ski de fond, si la température le permet.

Le RSEQ Montréal tient aussi un championnat régional annuel en cross-country et en athlétisme extérieur. Des structures d'accueil sont offertes dans ces disciplines, pourvu qu'il y ait suffisamment de participants.

En sports collectifs, un minimum de dix (10) équipes inscrites est requis pour la tenue d'un festival et d'un championnat régional. Un festival ou un championnat régional pourrait comprendre plusieurs sections, s'il y a une forte participation.

Les services sont offerts selon des formules d'organisation et des échéanciers établis par le coordonnateur au primaire, en consultation avec les enseignants des écoles participantes.

### **3. LANGUE OFFICIELLE**

La langue officielle utilisée lors des activités du RSEQ Montréal devra obligatoirement être le français.

### **4. CATÉGORIES D'ÂGE**

Pour toutes les disciplines :

Catégorie	Année scolaire
Moustique	5 <sup>e</sup> et 6 <sup>e</sup> année

Pour l'athlétisme extérieur :

Catégorie	Date de naissance
Minime	1 <sup>er</sup> octobre 2006 au 30 septembre 2007
Moustique	1 <sup>er</sup> octobre 2005 au 30 septembre 2006

### **5. INSCRIPTION DES ÉQUIPES ET ÉCHÉANCES**

Toute inscription d'équipe devra être effectuée par le biais de la plateforme S1, et ce dans les délais prescrits aux échéanciers respectifs. Aucun remboursement ne sera accordé si la demande est faite après la date limite des inscriptions.

### **6. INSCRIPTION DES ATHLÈTES ET DES ENTRAÎNEURS**

Les athlètes et les entraîneurs devront être inscrits sur la plateforme S1. Le non-respect de ce règlement entraînera la perte par forfait de la partie par l'équipe fautive.  
Aucun athlète ne pourra évoluer dans deux équipes lors d'un même événement.

## **7. ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES**

### **7.1. Fréquentation scolaire**

Tout élève participant aux activités du RSEQ Montréal devra obligatoirement fréquenter une seule école primaire affiliée au RSEQ Montréal.

### **7.2. Entité-école**

Une équipe ou une délégation devra être exclusivement composée d'élèves fréquentant l'école représentée (à moins d'être reconnue aux fins de regroupement par résolution du C.A.). En cas de doute, le RSEQ Montréal se réserve le droit d'exiger d'une école qu'elle fournisse les documents pertinents sur l'inscription scolaire des élèves.

### **7.3. Admissibilité à un match**

Un joueur pourra participer à un match s'il arrive maximum avant le début de la 2<sup>e</sup> demie.

### **7.4. Sanction**

Si un entraîneur, un responsable des sports ou toute autre personne **responsable de l'équipe** est surpris à tricher sur l'admissibilité d'un joueur, les sanctions seront les suivantes :

a) Suspension de l'entraîneur :

Première offense : 3 ans de suspension

Deuxième offense : suspension à vie

b) L'école devra acquitter une amende de 300 \$

## **8. SURCLASSEMENT**

Même si les événements s'adressent aux élèves de 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> année, il est possible de faire jouer des élèves de 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> année. **Ces élèves devront être inscrits comme joueur de l'équipe sur la plateforme S1.**

**Il est de la responsabilité de l'école de s'assurer que les jeunes qu'elle surclasse possèdent un développement physique lui permettant de participer de façon sécuritaire à l'événement auquel il est inscrit.**

## **9. DIVISIONS ET SECTIONS**

**9.1.** Deux divisions sont offertes afin de départager le calibre de jeu de chacune des équipes, soit la division participative et la division compétitive.

**9.2.** Le RSEQ Montréal suggère ces différents indicateurs, afin de permettre une meilleure différenciation des divisions proposées.

- Le nombre de joueurs de l'équipe évoluant dans équipe sportive municipale ou civile, dans la discipline concernée (si 3 ou plus, s'inscrire dans la division compétitive)
- Le nombre d'heures de pratique de la discipline à l'école (si plus de 2 heures par semaine, s'inscrire dans la division compétitive)
- Le nombre de joueurs de 5<sup>e</sup> année vs le nombre de joueurs de 6<sup>e</sup> année (si plus de joueurs de 6<sup>e</sup> année, s'inscrire dans la division compétitive)
- Le nombre de joueurs de 6<sup>e</sup> année ou d'âge atome (doubleur), évoluant avec l'équipe (si 3 joueurs ou plus, s'inscrire dans la division compétitive)

En tenant compte de ces différents facteurs, les professeurs d'éducation physique orientent leurs choix vers la division la plus profitable pour l'ensemble de ses étudiants et des étudiants des autres établissements scolaires.

**9.3.** Trois sections sont offertes : le masculin, le féminin ainsi que le mixte (à l'exception du flag football).

- Un minimum de quatre équipes est nécessaire pour ouvrir une section.
- La section masculine sera priorisée à la division mixte et la division mixte sera priorisée à la division féminine.
- Dans la section mixte, il sera obligatoire d'avoir deux (2) athlètes féminines en tout temps sur le terrain.

## **10. NOMBRE DE PARTIES PAR ÉQUIPE**

Votre équipe est assurée de participer à trois (3) matchs, tant lors d'un festival que d'un championnat régional.

## **11. ARBITRAGE**

Un (1) arbitre est assigné à chacune des parties. Référez-vous à la réglementation spécifique de chaque discipline pour toute exception à cette règle.

Advenant l'absence d'un arbitre, **le RSEQ Montréal se réserve le droit de désigner une ressource du milieu pour officier le/les matchs.**

## **12. UNIFORMES**

Les individus ou les équipes participant aux activités du RSEQ Montréal ne seront pas autorisés à porter un uniforme identifiant un club sportif autre que celui de l'école fréquentée. Si les deux équipes arrivent sur le terrain avec des chandails qui portent à confusion, ils devront faire consensus et déterminer qui devra porter des dossards. L'arbitre tranchera lors d'un désaccord.

**Il est recommandé qu'une école se présente avec un jeu de dossards numérotés supplémentaire d'une autre couleur que l'uniforme officiel.**

## **13. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES**

- 13.1.** Les équipes auront la responsabilité de l'encadrement et du comportement des spectateurs partisans de leur équipe.
- 13.2.** L'entraîneur d'une équipe sera responsable de toute action de ses joueurs avant, pendant et après les matchs, et ce, tant et aussi longtemps que des membres de son équipe seront sur les lieux de l'événement.
- 13.3.** Les équipes devront, dans la mesure du possible, se présenter sur le terrain quinze (15) minutes avant l'heure fixée pour le début de leur activité.
- 13.4.** Les équipes devront faire bon usage des équipements mis à leur disposition et laisser les locaux et équipements en bon état.

## **14. ÉTHIQUE**

Le RSEQ Montréal est un organisme qui émane du réseau scolaire ; celui-ci exige de ses intervenants une attitude de coopération et de solidarité en fonction des objectifs d'éducation par le sport qu'il préconise. Élèves, encadreurs et partisans sont tenus de respecter les principes des 3R de l'éthique sportive.

L'un des objectifs du RSEQ Montréal est de préconiser l'encadrement des élèves par des personnes dont l'habileté et la préoccupation pédagogique ont préséance sur la recherche prioritaire de la performance. Afin de diminuer les tensions entre les équipes lors des rencontres et ainsi contribuer au développement de l'éthique sportive, nous vous demandons de faire serrer la main des joueurs avant et après la partie. N'oubliez pas qu'en tant que personne responsable, vous avez à jouer un rôle important dans la promotion de l'éthique sportive.

## **15. SUSPENSIONS ET EXPULSIONS**

Veuillez vous référer aux réglementations spécifiques pour connaître les sanctions prévues pour chacune des disciplines sportives.

Les cas litigieux susceptibles de causer un bannissement du contrevenant pour une période d'un an ou plus seront étudiés par le coordonnateur du RSEQ Montréal, lequel fera ensuite une recommandation au conseil d'administration.

## **15.1. Cas litigieux**

Tous les cas litigieux concernant une infraction seront soumis au conseil d'administration du RSEQ Montréal.

**15.1.1.** Le RSEQ Montréal communiquera avec la direction d'école pour l'aviser que, lors du prochain conseil exécutif, il y aura discussion et qu'il sera nécessaire d'expliquer à la direction les motifs justifiant la situation, au plus tard une semaine avant la tenue du conseil d'administration. Si le cas se présente à moins d'une semaine de la prochaine réunion du conseil, dès qu'il en a connaissance, le RSEQ Montréal communiquera immédiatement avec la direction d'école.

**15.1.2.** Dans les deux jours ouvrables, suivant la réunion du conseil, la décision sera communiquée à la direction d'école par un appel téléphonique. Dans les cinq jours ouvrables suivant la réunion du conseil, une lettre recommandée sera envoyée à la personne concernée et à la direction d'école pour confirmer par écrit la décision du conseil d'administration.

**15.1.3.** Dans le cas où les personnes concernées (ou leur représentant) n'ont pas été rencontrées, l'une ou l'autre des personnes concernées pourra faire appel dans les cinq jours ouvrables après réception de la décision.

Le RSEQ Montréal avisera l'école de la prochaine rencontre du conseil d'administration pour que les personnes qui désirent venir s'exprimer puissent le faire.

Dans le cas où les personnes concernées (ou leur représentant) ont été rencontrées, la décision sera sans appel.

**15.1.4.** Le RSEQ Montréal communiquera dans les deux jours ouvrables les résultats de l'appel à la direction d'école et à la personne concernée par un appel téléphonique.

Dans les cinq jours ouvrables, une lettre recommandée sera envoyée à la direction d'école et à la personne concernée pour confirmer le résultat de l'appel.

N.B. Le Conseil d'administration du RSEQ Montréal se réserve le droit d'apporter une dérogation à ces procédures en tout temps.

## **16. VANDALISME**

Toute école dont un ou plusieurs élèves se seront adonnés à des actes de vandalisme avant, pendant ou après une activité du RSEQ Montréal, devra rembourser les coûts de réparation ou de remplacement qui pourraient éventuellement être facturés au RSEQ Montréal par une autre institution.

## **17. SÉCURITÉ**

Les écoles qui sont hôtes des activités sanctionnées par le RSEQ Montréal seront responsables du caractère sécuritaire des installations et des équipements mis à la disposition des élèves.

Les personnes ressources des écoles participantes sont responsables de dispenser les premiers soins à leurs participants.

Une trousse de premiers soins et de la glace sont disponibles sur le site pour les entraîneurs.

## **18. PROTÊTS**

Lors d'un championnat régional seulement. Toute école qui se croit lésée dans son droit pourra déposer un protêt. Aucun protêt ne pourra être déposé à la suite du jugement d'un arbitre.

Un protêt sera recevable à condition de respecter les conditions suivantes :

- a) Il est annoncé à l'arbitre en chef, au moment même de l'incident faisant l'objet du protêt. L'arbitre devra apposer sa signature au dos de la feuille de match.
- b) Il est formulé par écrit, de façon détaillée, et signé par le responsable de l'équipe.
- c) Il doit être accompagné d'un dépôt de 20 \$.

Ces conditions étant remplies, le responsable de l'événement étudiera le cas en présence des deux partis qui pourront défendre leur point de vue. Il informera par la suite les parties de la décision rendue. Si le protêt est gagné, le dépôt de 20 \$ sera remboursé. Aucun appel ne sera possible.

## **19. FEUILLES DE MATCH**

Pour les festivals et les championnats régionaux, des feuilles de matchs seront utilisées pour les disciplines suivantes : Mini basketball, Mini hockey cosom, Mini futsal.

Pour toutes les autres disciplines, une confirmation des joueurs peut être demandée, en cas de besoin.

## **20. FORFAITS**

**20.1.** Toute équipe ou délégation d'une école dérogeant aux règlements du RSEQ Montréal pourra être déclarée forfait.

**20.2.** Les dérogations suivantes, notamment, entraîneront la perte par l'école fautive de la (ou des) rencontre(s) concernée(s) :

**20.2.1.** Non-respect des règlements généraux touchant la qualité des participants: catégories d'âge, fréquentation scolaire et entité-école.

- 20.2.2.** Défaut pour une équipe de se présenter sur le terrain, en tenue sportive, à l'intérieur d'un délai de quinze (15) minutes après l'heure fixée à l'horaire.
- 20.2.3.** L'absence de l'entraîneur, après quinze (15) minutes de délai, entraînera automatiquement un forfait à l'équipe en cause. Aucune participation ne sera possible sans cette personne.
- 20.2.4.** Défaut pour une équipe de présenter le nombre minimum de joueurs requis selon la réglementation spécifique de chacune des disciplines. L'équipe en question aura quinze (15) minutes de délai avant d'être déclarée forfait.
- 20.2.5.** Abandon d'une équipe durant une rencontre.
- 20.2.6.** Absence d'une équipe (ou délégation inscrite) à une rencontre.

## **21. PLAINE/RAPPORT D'INCIDENT**

- 21.1.** Toute plainte concernant l'arbitrage, l'attitude de joueurs ou d'entraîneurs devra être adressée par écrit au bureau du RSEQ Montréal.
- 21.2.** Une copie de la plainte sera envoyée aux instances concernées, après que le coordonnateur du RSEQ Montréal en aura vérifié la pertinence.
- 21.3.** Tout rapport d'incident ou plainte devra obligatoirement parvenir par écrit au bureau de la ligue dans les cinq (5) jours ouvrables. Un rapport reçu après cette échéance sera nul et sans effet.

## **22. CLASSEMENT**

Il y aura seulement un classement des équipes lors d'un championnat régional. Les points accordés pour le classement des équipes seront distribués ainsi :

Victoire :	3 points	Défaite :	0 point
Nulle :	1 point	Forfait :	0 point

Pour le basketball, les points seront distribués ainsi :

Victoire :	3 points	Défaite :	0 point
Nulle :	n/a	Forfait :	0 point

Pour l'athlétisme extérieur, chaque athlète aura la possibilité d'accumuler des points pour son école selon la position qu'il occupera au dénouement de chaque épreuve. Les points accordés pour le classement des écoles seront distribués ainsi :

- 1<sup>re</sup> position : 9 points
- 2<sup>e</sup> position : 7 points
- 3<sup>e</sup> position : 6 points
- 4<sup>e</sup> position : 5 points
- 5<sup>e</sup> position : 4 points
- 6<sup>e</sup> position : 3 points
- 7<sup>e</sup> position : 2 points
- 8<sup>e</sup> position : 1 point

## 23. ÉGALITÉ AU CLASSEMENT

En cas d'égalité au classement entre deux ou plusieurs équipes lors d'un championnat régional, les critères de bris suivants seront appliqués, dans l'ordre :

- a) Matchs gagnés entre les équipes impliquées ;
- b) La meilleure défensive au total ;
- c) La meilleure offensive au total ;
- d) Si l'égalité persiste, un tirage au sort sera effectué par le coordonnateur du RSEQ Montréal.

Dans le cas d'un tournoi de type «double élimination», une équipe pourra poursuivre la compétition tant et aussi longtemps qu'elle ne perd pas deux (2) matchs. Une équipe qui perd un match a toujours la possibilité de se rendre en finale. Une équipe qui perd un deuxième match est éliminée.

## 24. FRAIS DE TRANSPORT

Le RSEQ Montréal n'assumera aucun frais de transport pour quelque raison que ce soit. Aucun appel ne sera possible auprès du conseil d'administration.

## 25. RÉCOMPENSES

### 25.1. Festival

Un certificat de participation sera remis à chaque joueur.

### 25.2. Championnat régional

25.2.1. Médailles d'or, d'argent et de bronze aux finalistes dans chaque catégorie, division et section.

- 25.2.2.** Trophée à l'équipe gagnante du championnat régional dans chaque catégorie, division et section.
- 25.2.3.** Bannière à l'équipe gagnante du championnat régional dans chaque catégorie, division et section.

## **26. ÉVALUATION**

Un document d'évaluation globale sera expédié aux professeurs d'éducation physique de chacune des écoles. Les enseignants, entraîneurs, et direction d'école ayant des commentaires ou des propositions de modifications à la réglementation devront utiliser ledit formulaire d'évaluation et le retourner aux coordonnateurs.

## **27. TABLE DE CONCERTATION**

En 2017-2018, avec le souci de mieux répondre aux besoins des écoles primaires de son réseau, le RSEQ Montréal a comme objectif de créer une table de concertation visant le développement du secteur primaire. Les responsables des écoles participantes et le coordonnateur du RSEQ Montréal pourront discuter des diverses disciplines sportives offertes au sein du réseau, de leur fonctionnement ainsi que des règlements qui les régissent.

## **28. MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS**

Les règlements généraux et spécifiques du RSEQ Montréal sont approuvés une fois l'an par son conseil d'administration, sur recommandations des coordonnateurs, suite à la révision des formulaires d'évaluation de chacune des disciplines.

En cours d'année, toute modification aux règlements spécifiques devra obtenir l'accord du coordonnateur et du directeur général du RSEQ Montréal.