

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ[®]
MONTRÉAL

**MINI FLAG-FOOTBALL
RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
SAISON 2018-2019**



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 ^e et 6 ^e 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. Advenant le cas où l'équipe n'a pas de remplaçant dans la même unité, l'équipe devra jouer à 4 joueurs.

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 points 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^e 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. Il n'est pas permis à un joueur de participer à un match en recouvrant ses poches de ruban adhésif.
- 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 Tirage au sort en début de match

- 1.1. 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.
- 1.2. 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 2 Système de pointage

- 2.1. Touché : six (6) points
- 2.2. Transformations d'un (1) point : ballon mis en jeu à la ligne de cinq (5) verges
- 2.3. Transformations de deux (2) points : ballon mis en jeu à la ligne de dix (10) verges
- 2.4. Touché de sûreté : deux (2) points

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

Article 3 Terrains et équipements

- 3.1. 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.

- 3.2. « 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 4 **Nombre d'essais/possession**

- 4.1. 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.
- 4.2. 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.
- 4.3. 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.
- 4.4. Tout changement de possession commence à la ligne de cinq (5) verges, sauf en cas d'interception.
- 4.5. Les équipes changent de côté pour la deuxième demie.

Article 5 **Courses**

- 5.1. 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.
- 5.2. Le centre est le joueur qui remet le ballon au quart-arrière. Le quart-arrière ne peut redonner immédiatement le ballon au centre.
- 5.3. Le quart-arrière est celui qui reçoit le ballon directement du centre.
- 5.4. Le quart-arrière ne peut pas courir avec le ballon au-delà de la ligne de mêlée.
- 5.5. 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.
- 5.6. **Plusieurs remises de ballon sont autorisées derrière la ligne de mêlée. 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 y avoir d'autre passe-avant d'effectué. Ces échanges sont considérés comme une course.**
- 5.7. Les remises au-delà de la ligne de mêlée ne sont pas permises.
- 5.8. 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.

- 5.9.** 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 effectué.
- 5.10.** 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.
 - **S'il y a un demi.**
- 5.11.** Il est permis de pivoter. Par contre, il est interdit de sauter ou de plonger afin d'éviter un joueur défensif.
- 5.12.** 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 6 **Arrêts de jeu**

- 6.1.** 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.
- 6.2.** 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.
- 6.3.** 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.

Article 7 **Pression sur le quart-arrière**

- 7.1.** Tout joueur faisant pression sur 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 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 **sept (7)** verges n'est pas appliquée et tous les joueurs de la défense peuvent aller derrière la ligne de mêlée.
- 7.2.** 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 8 Pénalités

- 8.1. Les arbitres peuvent déterminer si un contact résultant du jeu est accidentel ou non.
- 8.2. **Seul l'entraîneur en chef d'une équipe est autorisé à parler à l'arbitre au sujet de l'interprétation ou de la clarification d'un règlement. Les joueurs et les autres entraîneurs ne peuvent contester les décisions de l'arbitre.**
- 8.3. 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 ;
- **Interférence** (obstruction d'une passe) : premier jeu automatique au point d'infraction (minimum **quinze (15)** 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 ;
- **Hors-jeu rusher** (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 illégal : cinq (5) verges d'où la passe est effectuée et perte d'essai ;
- Obstruction offensive (**empêcher un joueur de l'équipe adverse de se rendre au porteur du ballon, 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 ;
- **Interférence** : 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 9 Conduite répréhensible/rudesse

- 9.1.** 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.
- 9.2.** 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.
- 9.3.** 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.