

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ[®]
MONTRÉAL

**MINI FLAG RUGBY
RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
SAISON 2019-2020**



1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ MONTRÉAL et les règlements de Rugby Québec.

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 sept (7) joueurs et d'un maximum de douze (12) joueurs.

3.2. Sur le terrain, les équipes se composeront de sept (7) joueurs.

4. DURÉE DES MATCHS

4.1. Les matchs sont d'une durée de deux demis de sept (7) minutes.

4.2. La mi-temps sera d'une durée d'une (1) minute.

4.3. Si le pointage entre les deux équipes est égal, une période supplémentaire de sept (7) minutes sera jouée. La possession du ballon sera décidée par un tirage au sort. La première équipe à marquer gagne la partie.
Si le pointage est toujours égal après sept minutes de jeu, une (1) minute supplémentaire sera jouée à 6 contre 6.
Si le pointage est toujours égal, une (1) minute supplémentaire sera jouée à 5 contre 5.

4.4. Lorsqu'il y a un écart de 30 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. ÉQUIPEMENT ET TERRAIN

5.1. Un ballon de rugby de grandeur 4.

5.2. Dimension de l'aire de jeu : 60 m par 35 m ou un demi-gymnase.

6. RÈGLES DE JEU

- 6.1. Aucun contact physique n'est permis entre les joueurs.
- 6.2. Un essai est marqué quand un joueur aplatit le ballon dans l'en-but de son adversaire.
- 6.3. Lors d'une remise en jeu après essai, tous les joueurs doivent se retirer (vers leur propre en-but) à au moins 5 m du ballon. L'équipe qui a marqué l'essai effectue le botté d'envoi.
- 6.4. Un joueur effectue un « retrait de flag » lorsqu'il enlève une bandelette (flag) de l'adversaire, en possession du ballon, au niveau du bassin (sur les hanches) et dit le mot « FLAG ».
- 6.5. L'arbitre dit « flag 1 », « flag 2 », « flag 3 », « flag 4 » ou « flag 5 » lorsqu'il perçoit le retrait d'un flag.
Un changement de possession du ballon se produira après 5 flags retirés de façon consécutive. À noter que le retrait d'un seul flag est suffisant.
- 6.6. Afin de poursuivre le déroulement du jeu, le porteur de ballon qui se voit retirer un « flag » doit effectuer 3 pas vers l'avant (vers l'en-but adverse) et effectuer une passe arrière ou latérale lors de ces 3 pas.
- 6.7. Ni le joueur effectuant le « retrait du flag » ni aucun de ses coéquipiers ne doit empêcher l'adversaire de jouer le ballon. Lorsqu'il y a retrait du flag, le porteur de balle doit effectuer 3 pas vers la zone d'en-but adverse. Lors de ces 3 pas, celui-ci doit effectuer une passe arrière ou une passe latérale.

Si un joueur est en position de hors-jeu lorsqu'un « retrait du flag » est effectué, ce dernier ne doit pas essayer de jouer le ballon ni créer une obstruction.

En cas d'infraction, l'équipe en faute recule de 5 pas et l'équipe qui n'est pas en faute effectue un « tap et passe » à l'endroit de la faute.

Les infractions possibles sont :

- contact volontaire avec l'adversaire
- « en-avant » ou échappé du ballon vers l'avant
- passe-avant
- sortie de terrain
- hors-jeu ou obstruction.

7. FORFAIT

- 7.1. Un match forfait se traduit par un pointage de 20 – 0.