

**SPORT
ÉDUCATION
FIERTÉ**

**RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
FLAG-FOOTBALL AUTOMNE
SAISON PRÉPARATOIRE 2019**

RSEQ[®]
MONTRÉAL

La saison de flag football automne est une ligue préparatoire. Il n'y a pas de date limite d'ajout de joueur, de séries éliminatoires et de championnat régional.

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 la CFFQ.

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

2. CATÉGORIES D'ÂGE

Catégorie	Date de naissance
Atome	du 1 ^{er} octobre 2006 au 30 septembre 2007
Benjamin	du 1 ^{er} octobre 2005 au 30 septembre 2006
Cadet	du 1 ^{er} octobre 2003 au 30 septembre 2005
Juvenile	du 1 ^{er} juillet 2001 au 30 septembre 2003

3. ADMISSIBILITÉ

3.1. Tout joueur qui répond aux critères d'admissibilité stipulés dans la réglementation générale du RSEQ Montréal.

3.2. Un joueur en retard, dûment identifié sur la feuille de match, devra être arrivé au banc de son équipe et prêt à jouer avant la mi-temps pour pouvoir prendre part à une rencontre. Le joueur devra signaler sa présence à l'officiel afin de confirmer son arrivée dans les temps requis.

4. SURCLASSEMENT ET RÉSERVISTES

4.1. Pour la saison préparatoire, il sera permis de surclasser des joueurs de catégorie ou division inférieure sans restriction de nombre de matchs. Les joueurs ainsi surclassés pourront retourner dans leur équipe d'origine sans pénalité.

4.2. Chaque équipe aura la responsabilité d'identifier les joueurs réservistes sur le site Internet avant les parties. Seuls les joueurs ainsi identifiés seront admissibles au remplacement.

5. NOMBRE DE PARTIES PAR ÉQUIPE

Le calendrier sera prévu afin que chaque équipe des divisions 3 joue environ 6 matchs.

6. CHANGEMENTS AU CALENDRIER

Les demandes de changement au calendrier relatives aux événements sanctionnés par le RSEQ devront être déposées tel que prévu à la réglementation générale, mais seront sans frais pour l'école demanderesse.

Les demandes déposées sur la base de l'exception stipulée ci-dessus devront être communiquées au RSEQ Montréal au moins 72 heures avant la date prévue pour la tenue de la rencontre.

7. NOMBRE DE JOUEURS

7.1. Pour pouvoir jouer, une équipe devra être composée d'un maximum de vingt (20) joueurs et d'un minimum de sept (7) joueurs par équipe, nombre exigé pour le début d'une partie.

7.2. Une équipe qui se présentera avec moins de sept (7) joueurs à une partie sera déclarée forfait.

8. UNIFORME

8.1. Le protecteur buccal sera obligatoire pour toutes les catégories.

8.2. Le pantalon (long ou court) muni de poches sera interdit. Les poches de pantalon recouvertes de ruban adhésif (tape) ne seront pas acceptées.

8.3. Les joueurs d'une même équipe devront porter un chandail numéroté et de couleur uniforme.

9. RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE RECEVEUSE

9.1. L'équipe receveuse devra fournir le matériel nécessaire au bon déroulement de la partie :

- a) Protecteur de poteau dans la zone des buts
- b) Cônes
- c) Feuilles de match préparées avant la partie
- d) Une copie du permis de parc, tel qu'affiché sur le site Internet du RSEQ Montréal (uniquement pour les écoles qui évolueront sur les terrains de la Ville de Montréal)

10. ARBITRAGE

10.1. Deux (2) arbitres seront assignés pour chacune des parties de la saison régulière. Toutefois, advenant la présence d'un seul arbitre, la partie devra se jouer quand même.

10.2. Advenant l'absence des deux (2) arbitres, les entraîneurs devront choisir entre jouer la partie avec les ressources du milieu ou remettre la partie.

10.3. S'il n'y a pas accord entre les deux entraîneurs, la partie devra être remise.

11. BALLON OFFICIEL

11.1. Le ballon de taille 6 ou 7 sera accepté pour les catégories féminines et pour la catégorie benjamine masculine.

11.2. Le ballon de taille 9 sera accepté pour les catégories cadettes et juvéniles masculines.

12. DURÉE DES MATCHS

12.1. La partie se déroulera en 4 quarts de 15 minutes chacun.

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

12.3. Utilisation et réservation de terrains :

- a) Une partie : 1 h 30
- b) Deux parties : 3 h
- c) Jamboree : 1 h 15 par partie + 1 h

13. CLASSEMENT

13.1. Deux (2) points seront accordés à l'équipe gagnante par demie et 2 points supplémentaires pour la victoire, soit un maximum possible de six (6) points par partie. Un (1) point sera accordé par équipe par demie nulle et un (1) point supplémentaire par équipe pour une rencontre nulle.

13.2. Points d'éthique sportive

Deux (2) points supplémentaires seront accordés selon le respect de l'éthique sportive. Les points seront accordés de la façon suivante :

- a) Aucune punition de rudesse excessive ou antisportive : 2 points
- b) Une (1) punition de rudesse excessive ou antisportive : 1 point
- c) Deux (2) punitions de rudesse excessive ou antisportive : 0 point

13.3. Lorsqu'il y a forfait, le pointage enregistré pour le classement est de 7 à 0 par demie. Seule l'équipe gagnante a droit à ses points d'éthique.

14. SUSPENSIONS

14.1. Expulsion d'un joueur ou d'un entraîneur

Toute expulsion de joueur ou de l'entraîneur d'un match emmène la perte automatique des deux (2) points d'éthique de l'équipe et une suspension d'un (1) match au joueur ou à l'entraîneur fautif pouvant être majorée selon la gravité du geste posé.

À sa deuxième expulsion, le joueur ou l'entraîneur se verra expulsé de la ligue.