

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

FLAG FOOTBALL DE PRINTEMPS | SAISON 2020-2021



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 Commission de flag football du Québec (CFFQ).

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

2. ÉTHIQUE SPORTIVE

Les valeurs de respect et d'éthique sportive sont au cœur des actions et services offerts par le RSEQ Montréal. Nous appliquons les principes d'intervention du programme des 3R de l'éthique sportive soient :

- Respect envers soi-même
- Respect envers les autres
- Responsabilité de nos actions

Le RSEQ Montréal met à la disposition de ses élèves-athlètes, entraîneurs et membres du personnel d'encadrement, un code d'éthique du sport étudiant auquel ils devront se conformer, sous peine de sanction.

Nous vous invitons à prendre connaissance des différentes informations relatives au programme des 3R de l'éthique sportive sur notre site internet : <https://www.rseqmontreal.com/fr/formation/3r-de-l-ethique-sportive/>

3. CATÉGORIES

Catégorie	Date de naissance
Atome	du 1 ^{er} octobre 2007 au 30 septembre 2008
Benjamin	du 1 ^{er} octobre 2006 au 30 septembre 2007
Cadet	du 1 ^{er} octobre 2004 au 30 septembre 2006
Juvenile	du 1 ^{er} juillet 2002 au 30 septembre 2004

4. ADMISSIBILITÉ

4.1 ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

4.1.1 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.

4.1.2 RÉSERVISTES

En saison régulière uniquement, il sera permis d'utiliser un joueur réserviste pour un maximum de deux (2) parties. Les joueurs ainsi surclassés pourront retourner dans leur équipe d'origine sans pénalité.

À sa troisième participation dans une catégorie ou une section supérieure, le joueur ne pourra plus retourner dans son équipe d'origine. Un joueur qui retournerait jouer un match dans son équipe d'origine, une fois le 3^e match en surclassement joué, sera considéré comme un joueur inadmissible.

5. CALENDRIER

Toutes les parties des catégories atome et benjamine se joueront les fins de semaine. Les équipes devront dans la mesure du possible fournir une plage d'au minimum trois (3) parties sur leur terrain.

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.

5.1 NOMBRE DE PARTIES

Le calendrier sera prévu afin que chaque équipe des divisions 3 joue un minimum de huit (8) parties et que chaque équipe des divisions 4 joue un minimum de six (6) parties en saison régulière.

5.2 DURÉE DES PARTIES

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

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.

5.2.2 Utilisation et réservation de terrains :

- Une partie : 1 h 30
- Deux parties : 3 h
- Jamboree : 1 h 15 par partie + 1 h

6. ARBITRAGE

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.

7. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

Le protecteur buccal sera obligatoire pour toutes les catégories.

7.1 BALLON RECOMMANDÉ

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

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

7.2 RESPONSABILITÉ DE L'ÉQUIPE LOCALE

L'équipe locale devra fournir le matériel nécessaire au bon déroulement de la partie :

- Protecteur de poteau dans la zone des buts
- Cônes
- Feuilles de match préparées avant la partie
- 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)

Lors d'une partie sur un terrain neutre, l'équipe indiquée receveuse sur S1 sera responsable de fournir le matériel.

8. SANCTIONS

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.

9. CLASSEMENT

9.1 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.

Résultat	Pointage / demie	Pointage / partie
Victoire	2 points	2 points
Nulle	1 point	1 point
Défaite	0 point	0 point

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

Sanction	Point d'éthique
Aucune punition de rudesse excessive ou antisportive	2 points
Une (1) punition de rudesse excessive ou antisportive	1 point
Deux (2) punitions de rudesse excessive ou antisportive	0 point

9.3 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.

10. ÉLIMINATOIRES

En cas d'égalité lors des éliminatoires, après les quatre (4) quarts réglementaires, chaque équipe, à tour de rôle, effectuera trois (3) transformations d'un (1) ou deux (2) points, à sa guise. Si l'égalité persiste après les trois (3) transformations de chaque côté, chacune des équipes effectuera une (1) transformation, d'un (1) ou deux (2) points, à tour de rôle jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.