

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE MINI FLAG-FOOTBALL | SAISON 2021-2022



1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Sont appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ Montréal, les règles 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 et les règles de jeu 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
Moustique	du 1 ^{er} octobre 2008 au 30 septembre 2011

4. DIVISIONS

Moustique
Mixte récréatif, participatif et compétitif

5. CALENDRIER

5.1 NOMBRE DE PARTIES

Nous garantissons un minimum de trois (3) parties à l'horaire, par événement.

5.2 DURÉE DES PARTIES

5.2.1 Les parties sont de deux (2) demies de quinze (15) minutes à 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.

5.2.2 Chaque équipe a trente (30) secondes pour mettre le ballon en jeu.

5.2.3 Les substitutions doivent être effectuées pendant les arrêts de jeu.

5.2.4 Chaque équipe a droit à un (1) temps mort de quarante-cinq (45) secondes par demie. En cas de prolongation, un temps mort supplémentaire est accordé à chaque équipe.

5.2.5 ÉCART

5.2.5.1 Lorsqu'il y a un écart de 21 points, le pointage de la partie s'arrête officiellement et les points subséquents ne sont pas comptabilisés au classement final. L'arbitre demande alors à l'entraîneur de l'équipe qui tire de l'arrière de choisir l'une ou l'autre des options suivantes pour continuer le match de manière hors-concours :

- Le match continue sans modification.
- L'équipe dominante doit jouer avec un joueur en moins.
- Les deux équipes échangent quatre (4) joueurs chacune pour équilibrer le jeu. Des dossards seront alors distribués.

5.2.6 BRIS D'ÉGALITÉ

5.2.6.1 FESTIVAL

En cas d'égalité à la fin d'une partie, le pointage final demeure nul.

5.2.6.2 CHAMPIONNAT RÉGIONAL

5.2.6.2.1 Procédure de fusillade de converti d'un point

En cas d'égalité, il y a une fusillade de converti d'un (1) point. Un tirage au sort détermine la première possession. À tour de rôle, les équipes exécutent trois (3) tentatives de converti 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.

5.2.6.2.2 Tournoi à la ronde

En cas d'égalité à la fin d'une partie d'un tournoi à la ronde, le pointage final des parties préliminaires demeure nul. Le pointage final des parties éliminatoires se détermine conformément à la procédure de fusillade de converti d'un point à l'article 5.2.6.2.1.

5.2.6.2.3 Tournoi de type faux double

En cas d'égalité à la fin d'une partie d'un tournoi de type faux double, le pointage final des parties préliminaires et éliminatoires se détermine conformément à la procédure de fusillade de converti d'un point à l'article 5.2.6.2.1.

6. NOMBRE DE JOUEURS

- 6.1 Pour pouvoir jouer, une équipe doit être composée d'un minimum de dix (10) joueurs et d'un maximum de quinze (15) joueurs.
- 6.2 Les parties sont disputées à cinq (5) contre cinq (5).
- 6.3 Les joueurs sont séparés en deux (2) unités distinctes, soit la défensive et l'offensive. Les joueurs doivent demeurer au sein de la même unité pour toute la durée de la joute.
- 6.4 Dans le cas d'une blessure, la substitution doit 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 doit jouer à quatre (4) joueurs.

7. ARBITRAGE

Lors du festival, un (1) arbitre est assigné pour chacune des parties. Lors d'un championnat régional, deux (2) arbitres sont assignés pour chacune des parties. Toutefois, selon les ressources disponibles, le deuxième arbitre peut être un arbitre en formation.

8. FORFAIT

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

9. CLASSEMENT

Lors du championnat régional uniquement, il y aura un classement des équipes. Les points accordés pour le classement des équipes seront distribués de la façon suivante :

Résultat	Pointage
Victoire	3 points
Nulle	1 point
Défaite	0 point