

Règlementation spécifique FLAG-RUGBY | saison 2025-2026

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. 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
Benjamin	du 1 ^{er} octobre 2011 au 30 septembre 2013
Cadet	du 1 ^{er} octobre 2009 au 30 septembre 2011
Juvenile	du 1 ^{er} juillet 2007 au 30 septembre 2009

*La catégorie Benjamin est offerte en mixte tandis que les catégories Cadet et Juvenile seront offertes en masculin et féminin.

Selon le nombre d'inscriptions à l'évènement, il est possible que les catégories Cadet et Juvenile soient réunies.

4. ADMISSIBILITÉ

4.1 ADMISSIBILITÉ DES ÉQUIPES

4.1.1 Les équipes souhaitant s'engager devront s'inscrire auprès du RSEQ Montréal dans la période indiquée. Les divisions seront les suivantes :

- Benjamin : mixte
- Cadet : féminine et masculine
- Juvénile : féminine et masculine

4.2 ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

4.2.1 Lors d'un match, un joueur en retard, dûment identifié sur la feuille de match, devra arriver au banc de son équipe et prêt à jouer avant la mi-temps pour pouvoir prendre part à une rencontre.

5. CALENDRIER

5.1 NOMBRE DE PARTIES

Nous garantissons un minimum de trois parties à l'horaire lors de l'évènement.

Le nombre exact de parties sera déterminé à la suite de la période d'inscription

5.2 DURÉE DES PARTIES

Les parties se jouent en temps continues.

Catégorie	Durée des matchs	Mi-temps
Benjamin/ Cadet / Juvénile	2 x 7 minutes	2 minutes

6. NOMBRE DE JOUEURS

6.1 PAR CATÉGORIES

- Benjamin : 5 x 5
Minimum 6 joueurs, maximum 12 joueurs.
- Cadet : 5 x 5
Minimum 6 joueurs, maximum 10 joueurs
- Juvénile : 5 x 5
Minimum 6 joueurs, maximum 10 joueurs

Un minimum de quatre (4) joueurs doit être sur le terrain en tout temps. Si le nombre de joueurs descend en dessous de quatre (4), l'équipe sera déclarée forfait.

7. ARBITRAGE

7.1 DISCUSSION AVEC LES ARBITRES

Il est interdit aux entraîneurs et aux joueurs d'émettre tout commentaire impliquant le jugement d'un officiel sur l'appel ou non d'une irrégularité (faute ou violation). Seule une explication sur l'application d'une sanction ou de la remise en jeu peut être demandée, si celle-ci est non conforme à la réglementation. Cette explication pourra seulement être demandée lors de l'arrêt de jeu par un rappel poli de l'application d'une règle.

7.2 RÈGLES DE JEU

7.2.1 Pénalité et coup francs :

7.2.1.1 Reprise par « Tap and Pass » à l'endroit de la faute

7.2.1.2 Lors d'une pénalité ou d'un coup franc, l'équipe défensive doit reculer d'au moins trois (3) mètres.

7.2.2 En Avant / Passe en avant : reprise par « Tap and Pass » à l'endroit de l'infraction

7.2.3 Hors-jeu :

7.2.3.1 3 mètres à partir de la reprise « Tap and Pass »

7.2.3.2 Un (1) mètre à partir de l'endroit où le porteur du ballon s'est arrêté après l'arrachage du flag (maximum trois (3) pas à partir de l'endroit où le flag a été arraché).

7.2.4 Jeu de pied : le jeu au pied n'est pas permis.

7.2.5 Raffût : le raffût sur le porteur de balle ou sur le défenseur n'est pas autorisé

7.2.6 Sortie de jeu : reprise par « Tap and Pass » à l'endroit où le ballon a touché ou franchi la ligne de touche.

7.2.7 Reprise du jeu (début du match / après la mi-temps / après un essai) : « Tap and Pass » depuis le centre du terrain.

8. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

8.1 BALLON RECOMMANDÉ

8.1.1 Gilbert taille 4 – ou toute autre marque correspondant aux normes

- Pour toutes les catégories, sauf juvénile

8.1.2 Gilbert taille 5 – ou toute autre marque correspondant aux normes

- Pour la catégorie Juvénile

8.2 FLAGS

8.2.1 Le contact n'est pas autorisé. Un flag arraché équivaut à un plaquage.

8.2.2 Les flags, au nombre de deux par joueur, doivent être portés de chaque côté à la hauteur de la hanche, la section blanche (8 pouces x 2 pouces) à l'intérieur des bermuda ou pantalon et la partie colorée (14 pouces x 2 pouces) à l'extérieur des vêtements.

8.2.3 Toute action d'une équipe adverse qui vise à retirer volontairement les drapeaux d'un joueur qui n'a pas le ballon, lancer ou éloigner des flags sera considérée comme du jeu déloyal et pénalisé.

8.3 UNIFORME & ÉQUIPEMENT

8.3.1 Le port du protège-dents est fortement recommandé.

8.3.2 Le chandail doit être rentré dans le short en tout temps.

8.3.3 Les shorts ne doivent pas comporter de poches.

8.3.4 Les crampons sont recommandés, mais doivent respecter les règlements de sécurité : crampons en métal interdit.

9. SANCTIONS

9.1 CARTONS

9.1.1 Des cartons jaunes et rouge pourront être attribués pour faire respecter le règlement

- Un (1) carton jaune entraîne une expulsion temporaire de deux minutes
- Deux (2) cartons jaunes dans un même match équivalent à un carton rouge : le joueur est expulsé pour le reste du match et suspendu pour le match suivant.
- Un (1) carton rouge direct entraîne une expulsion immédiate et une suspension pour le match suivant. Cette sanction peut être réévaluée à la hausse selon la gravité de l'infraction, et fait l'objet d'un examen disciplinaire par le coordonnateur de la ligue.

9.1.2 Les sanctions se veulent dans la continuité pédagogique de l'apprentissage du règlement et non pour pénaliser la performance de l'équipe.

10. CLASSEMENT

Le classement des équipes sera déterminé par le format de compétition qui sera utilisé.

Les écoles seront informées du format de compétition suite à la période d'inscription.

10.1 POINTAGE

- 7 points dans la « Zone Max »
- 5 points dans le reste de l'en but

