



FLAG-FOOTBALL

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

2024-2025

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :

- 1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS**
- 2) RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES – CHAMPIONNAT PROVINCIAL SCOLAIRE INVITATION DE FLAG-FOOTBALL DU RSEQ**

Révisé le 11 juin 2024

ARTICLE 1 RÈGLEMENTS DE JEU

Nos ligues utilisent les règlements officiels de flag-football adoptés par la Commission de flag-football du Québec (C.F.F.Q.), sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique ainsi que dans la réglementation administrative du RSEQ Mauricie.

ARTICLE 2 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

2.1 Nombre de joueurs

Une équipe qui n'a pas sept (7) joueurs pour débiter la joute perd par défaut avec le pointage de 12-0.

À la suite d'une blessure, une équipe peut terminer la joute à 6 joueurs. À 5 joueurs, elle perd la joute par défaut.

2.2 Participation aux deux saisons

Un joueur d'âge benjamin qui joue dans la ligue cadette ou juvénile à l'automne pourra évoluer dans la ligue benjamin au printemps au cours de la même année scolaire, mais son équipe devra évoluer en division 3.

Un joueur qui joue une ou deux parties dans la ligue cadette ou juvénile à l'automne (ou trois, si cela permet à l'équipe d'atteindre le minimum de 7 joueurs) pourra évoluer en benjamin division 4 au printemps. Le formulaire de surclassement devra avoir été complété et envoyé au coordonnateur de la ligue à l'automne **pour que cela soit possible**.

ARTICLE 3 SURCLASSEMENT

- 3.1 Le surclassement est permis pour deux joutes. Toutefois, un troisième match de surclassement est permis pour permettre à l'équipe d'atteindre le minimum de 7 joueurs. **Dans le cas du non-respect de cette règle, l'équipe perd par défaut la ou les joutes supplémentaires auxquelles le joueur a participé, et l'entraîneur est suspendu pour une joute. Le joueur peut retourner dans sa catégorie d'appartenance. Le joueur peut être surclassé de façon définitive dans l'équipe supérieure sur S1 avant de dépasser le nombre de surclassements permis. Dans ce cas, il n'y aura pas de sanction.**

Seulement trois joueurs peuvent être surclassés de façon permanente au cours d'une saison dans une équipe.

- 3.2 Les joueurs qui quittent définitivement la division supérieure après une ou deux joutes peuvent revenir dans la division inférieure dans la catégorie appropriée à leur âge.

Le non-respect de cette règle entraînera la perte du match par défaut.

ARTICLE 4 DURÉE DES RENCONTRES

- 4.1 Quatre (4) périodes de douze minutes, soit quarante-huit (48) minutes au total.

À deux (2) minutes de la fin des 2^e et 4^e quarts, l'arbitre signalera qu'il reste deux (2) minutes avant les cinq (5) jeux. À la fin des 12 minutes, l'arbitre signalera qu'il reste 5 jeux avant de terminer cette demie. Ces jeux excluent les convertis, les bottés d'après touchés et les jeux repris à cause de pénalités.

- 4.1.1 En séries, 4 quarts de quinze minutes seront joués conformément à la réglementation de la C.F.F.Q.

- 4.2 Temps mort

En **saïson et en éliminatoires** : 2 temps morts de 60 secondes par demie.

Ces temps morts ne sont pas cumulatifs.

Dès que le temps mort est terminé, le jeu doit reprendre immédiatement. Si une équipe retarde la reprise du jeu, elle sera pénalisée.

ARTICLE 5 FORMAT DE LA SAISON

Le calendrier de la saison doit assurer à chaque équipe **8 parties en division 4 et de 8 à 10 parties en division 3. Il y aura 9 ou 10 parties en division 3 seulement si les disponibilités de terrains le permettent et si cela permet d'offrir un calendrier équilibré.** Les parties se jouent les fins de semaine sous la forme de tournois et en semaine au besoin, selon le nombre d'équipes.

ARTICLE 6 ÉQUIPEMENT

- 6.1 Ballon utilisé

Grosœur

Toutes catégories à l'exception de JM : 07 (**Intermédiaire, « Youth »**)
ou 09 (**Officiel**)

JM: 09 (**Officiel**)

L'équipe à l'offensive ou l'équipe qui reçoit un botté effectué sur un « tee » aura le choix d'utiliser son ballon.

6.2 Équipement obligatoire

6.2.1 Seuls les flags accrédités par la commission de flag-football du Québec seront acceptés.

6.2.2 Un joueur ne pourra participer au jeu tant et aussi longtemps qu'il ne respectera pas l'équipement obligatoire. Une équipe qui se retrouve en nombre insuffisant de joueurs perdra automatiquement la joute par défaut.

ARTICLE 7 TERRAIN

7.1 Grandeur souhaitée : 65 vgs x 110 vgs + zone de buts 2 x 15 vgs

7.2 Lignage du terrain

Les lignes suivantes devront être tracées :

- Le rectangle extérieur incluant les zones de but
- les deux lignes de but (0)
- Deux lignes de 45 verges (ou 10 verges du centre)

ARTICLE 8 POINTS AU CLASSEMENT

8.1 Performance : 2 pts = Victoire
 1 pt = Nulle
 0 pt = Défaite

8.2 Éthique sportive : 2 pts = aucun comportement antisportif
 1 pt = 1 comportement antisportif **ou cônes non installés ou feuille de match non fournie (partie en semaine)**
 0 pt = 2 comportements antisportifs et plus ou forfait

8.3 Forfait ou défaut

8.3.1 Si une équipe ne se présente pas à une partie, elle perd par forfait par le pointage de 12-0 et une amende lui sera facturée (référence aux règlements administratifs).

ARTICLE 9 BRIS D'ÉGALITÉ

- 9.1 Égalité à la fin d'une partie en saison régulière
Aucun bris d'égalité
- 9.2 Égalité dans les points au classement à la fin de la saison
1. L'équipe avec le plus grand nombre de victoires total.
 2. L'équipe avec le plus de victoires entre les équipes concernées
 3. Les points pour versus les points contre entre les équipes concernées
 4. Les points pour versus les points contre au total de la saison.
- 9.3 En séries éliminatoires
Nous utilisons la règle de prolongation de la C.F.F.Q.

ARTICLE 10 RÈGLEMENTS PARTICULIERS

- 10.1 Écart de points
Pour toutes les catégories, lorsque le pointage atteint 18 points et plus d'écart, l'entraîneur de l'équipe en déficit peut **mettre fin** à la partie.
- 10.2 Arrêt de la rencontre
- Saison régulière : si la partie est arrêtée pour cause de mauvais temps avant que 3 quarts soient complétés, le reste de la partie se jouera dans les plus brefs délais avec l'accord des deux équipes. Si la partie ne peut être complétée le jour même, elle doit être reprise en entier. Si la partie est arrêtée après 3 quarts complétés, le match est terminé.
- Séries éliminatoires : si la partie est arrêtée pour cause de mauvais temps, le temps qui reste sera joué dans les plus brefs délais avec l'accord des deux équipes. L'équipe qui perd pourrait décider de ne pas jouer le temps de jeu restant.
- 10.3 Retard causé par une force majeure
- S'il y a un retard de plus de 20 minutes après une pause causée par une force majeure (brume, orage, ambulance, etc.), la durée des parties sera réduite à deux demies de 17 minutes de temps continu plus 5 jeux non chronométrés chacune jusqu'à ce qu'une partie puisse débiter à l'heure prévue.

ARTICLE 11 OFFICIELS

- 11.1 Officiel majeur
- Dans la mesure du possible, deux (2) arbitres seront assignés pour chaque match de saison régulière. **Si aucun arbitre n'est assigné, les entraîneurs des équipes présentes doivent arbitrer chacun une demie.**

Dans la mesure du possible, en séries éliminatoires, un troisième arbitre sera assigné.

ARTICLE 12 RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES

- 12.1 Chaque équipe a la responsabilité de s'assurer d'avoir sa trousse de premiers soins, de la glace et un ensemble de dossards. Pour les joutes de fin de semaine seulement aux terrains des Pionniers, le RSEQ-Mauricie fournira deux ensembles de dossards en filet de couleurs différentes.
- 12.2 Pour les joutes sur semaine, l'équipe hôte doit monter le terrain (placer les 12 cônes) et fournir la feuille de joute disponible sur S1.
 - 12.2.1 Si ce n'est pas fait, à la première offense, l'équipe fautive perdra un point d'éthique. À la deuxième offense, la partie sera perdue par forfait.