

LIGUE SCOLAIRE BENJAMINE DE FLAG-FOOTBALL

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2012

=====

MISE À JOUR :	17 janvier 2012	Harmonisé avec la FQSE
---------------	-----------------	-------------------------------

=====

1. CATÉGORIE D'AGE

Benjamin : 1^{er} octobre 1997 au 30 septembre 1999

2. 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.).

3. DURÉE DES JOUTES

La partie se déroulera en quatre (4) périodes de douze minutes chacune, soit quarante huit (48) minutes au total.

À cinq (5) minutes de la fin de chaque demie, l'arbitre signalera aux deux (2) équipes qu'il reste deux (2) minutes avant les cinq (5) jeux. À trois (3) minutes de la fin de la chaque demie, l'arbitre signalera qu'il reste cinq (5) jeux avant de terminer cette demie. Ces jeux excluent les convertis, les bottés d'après touché et les jeux repris à cause de pénalités.

Pour toutes les catégories, lorsque le pointage atteint 18 points et plus d'écart et à la demande de l'entraîneur de l'équipe perdante, la durée de la partie sera réduite de 5 minutes.

Cette décision sera sans retour et les mesures prises seront en vigueur jusqu'à la fin de la joute.

À noter que ce règlement a pour but premier d'éviter qu'une équipe forte ne cherche à humilier un adversaire plus faible.

4. NOMBRE DE JOUEURS

Une équipe qui n'a pas sept (7) joueurs pour débiter la joute perd par forfait avec le pointage de 12-0 soit 6-0 par demie.

Une équipe qui n'a pas neuf (9) joueurs perd ses choix du début de la joute ainsi que la possession du ballon à la deuxième demie.

Le(s) capitaine(s) devra (ont) être identifié(s) sur la feuille d'alignement, avant la partie.

Chaque équipe devra être accompagnée d'un entraîneur adulte durant toute la durée de la joute. Dans le cas d'une équipe qui ne peut se conformer à cette règle, l'arbitre déclarera le forfait et la joute ne sera pas disputée.

5. ÉQUIPES

5.1 COMPOSITION DES ÉQUIPES

Un joueur d'âge benjamin qui joue dans la ligue cadette à l'automne pourra évoluer dans la ligue benjamine du printemps au cours de la même année scolaire mais son équipe devra évoluer dans la catégorie AA sauf exception. **Si une école a deux équipes division 3, une des deux devra évoluer dans le calibre supérieur (2-B ou 2) sauf dans le cas exceptionnel????**

5.2 CONTRAINTES D'ÉQUIPE

Une contrainte seulement par équipe sera acceptée.

5.3 NOMBRE D'ÉQUIPE

La limite d'équipe est de 2 par école par catégorie en raison du fonctionnement et des installations.

6. GRANDEUR DU TERRAIN

Grandeur souhaitée: 65 vgs X 110 vgs + Zone de buts 2 X 15 v

Grandeur minimale: 45 vgs X 100 vgs + Zone de buts 2 X 10 v

6.1 LIGNAGE DU TERRAIN

Les lignes suivantes devront être tracées :

- le rectangle extérieur incluant les zones de but.
- les deux lignes de buts (0)
- deux lignes de 45 verges (ou 10 verges du centre)

7. BALLONS UTILISÉS

Filles: BADEN SE-FX 500Y et SE-FX 550 (le plus petit ballon pouvant être utilisé : Baden 100)

Gars: BADEN SE-FX 550 (le plus petit ballon pouvant être utilisé : Baden 100)

Ou tout autre ballon jugé acceptable par l'arbitre en chef.

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

8. CHOIX DES CAPITAINES

Au début de la partie, le capitaine gagnant du tirage au sort a le choix entre :

Recevoir le botté d'envoi, effectuer celui-ci ou défendre un côté ou l'autre du terrain. Il peut décider de faire son choix à la deuxième demie.

Le capitaine perdant du tirage au sort a le choix entre les possibilités restantes.

Au début de la deuxième demie, les choix seront inversés.

Lorsqu'un capitaine fait part à l'arbitre en chef de son choix sur une pénalité à option, un botté ou un converti, il n'est plus possible de le modifier après que l'arbitre en a fait l'annonce.

9. CLASSEMENT

Deux points sont accordés par demie gagnée et deux points supplémentaires pour la victoire, soit un maximum possible de 6 points par victoire.

Une égalité dans une demie ou pour la joute au complet vaut 1 point à chacune des équipes (possibilité de 3 points).

Points reliés à l'éthique sportive

2 pts =	Aucun comportement anti-sportif
1 pt =	1 comportement anti-sportif ou personnel de soutien incomplet
0 pt =	2 comportements anti-sportifs et plus ou forfait

10. NOMBRE D'ESSAIS

GARS ET FILLES: Pour obtenir un 1^{er} essai, l'équipe devra avoir complété deux passes en 4 essais et avoir parcouru dix verges.

11. TEMPS MORTS

2 temps morts de 30 secondes par demie en saison et lors des éliminatoires.
Ces temps ne sont pas cumulatifs.

12. ARRÊT ILLÉGAL DU PORTEUR DU BALLON

Il est interdit de saisir volontairement, ou par faute de jugement, le maillot ou la culotte de l'adversaire de façon à arracher plus facilement le flag.

Pénalité: **1er essai** 10 verges plus loin

13. DOSSARDS

L'organisation fournira deux sets de dossards en filet et de couleurs différentes.

14. ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE

14.1 Les "flags" 14" x 2" en tissus sont OBLIGATOIRES pour tous les joueurs et toutes les équipes.
Seuls les flags accrédités par la commission de Flag-football du Québec seront acceptés.

14.2 Le port du protecteur buccal est OBLIGATOIRE pour tous les joueurs et pour toutes les équipes sans exception.

14.3 Les joueurs doivent avoir leur chandail dans les culottes en tout temps

14.4 À défaut de respecter l'un ou l'autre des trois énoncés précédents le joueur sera exclu de la partie. Une équipe qui se retrouve en nombre insuffisant de joueurs perdra automatiquement la joute par défaut.

Dans le cas du non respect du règlement 14, la punition est de dix (10) verges sans option pour avoir retardé le jeu et le joueur fautif devra être remplacé pour 1 jeu ou jusqu'à ce qu'il ait corrigé sa situation. Tout athlète n'ayant pas son protecteur buccal ne pourra pas participer au jeu, tant et aussi longtemps qu'il n'en aura pas un en sa possession.

15. ÉQUIPEMENTS DÉFENDUS

15.1 Les cordons à la taille attachés, les ceintures et les pantalons avec poches sont défendus. Les shorts avec poches arrière seront acceptés seulement si elles sont tapées.

15.2 Les crampons de plastique usés qui laissent apparaître le métal sont défendus.

15.3 Le short avec cordon ne sera pas accepté. Le joueur pris à défaut sera automatiquement expulsé de la partie sans aucun avertissement.

15.4 Le short de la même couleur que les flags sera défendu.

15.5 Aucun bijou n'est permis

Dans le cas du non respect du règlement 15, la punition est de dix (10) verges sans option pour avoir retardé le jeu et le joueur fautif devra être remplacé pour 1 jeu ou jusqu'à ce qu'il ait corrigé sa situation.

16. ÉLIMINATOIRES

Pour participer aux éliminatoires, tout joueur doit avoir joué depuis la 3^{ème} semaine d'activité de la saison régulière.

17. CAS D'ÉGALITÉ EN ÉLIMINATOIRES

En cas d'égalité à la fin d'une joute en séries éliminatoires, il y aura une prolongation de 10 minutes. De plus deux tirages au sort seront faits soit pour la possession du ballon et pour le côté du terrain.

Chaque équipe a droit à cinq tentatives de transformation en alternant l'attaque et la défense. Les équipes peuvent tenter une transformation d'un point à partir de la ligne des cinq verges ou une transformation de deux points à partir de la ligne des dix verges. L'équipe ayant obtenu le plus de points après les cinq tentatives sera déclarée gagnante.

Si l'égalité persiste encore, la fusillade sera de un seul converti pour chaque équipe jusqu'au bris d'égalité. Un nouveau tirage au sort déterminera celle qui commence.

Tirage au sort

Les capitaines des équipes doivent se rendre au centre du terrain pour procéder à un tirage au sort à pile ou face. L'équipe qui gagne le tirage au sort choisira de jouer à l'attaque ou à la défense lors de la première tentative de transformation.

Période de repos

Il y aura une période de repos de deux minutes avant que les tentatives de transformation ne commencent. Aucune période de repos ne sera accordée pendant les tentatives de transformation.

Temps morts

Il n'y aura aucun temps mort d'équipe pour discuter de stratégie. Chaque équipe aura droit à un seul temps mort pendant les tentatives de transformation pour vérifier l'application d'une règle.

18. MÉRITE

Une bannière sera remise à l'équipe championne de la saison dans chaque section et une à l'équipe gagnante des éliminatoires.

Bureau de l'association : 693-5805
Télécopieur : 693-1189

AIDE-MÉMOIRE POUR ARBITRES & ENTRAÎNEURS

- **Durée des joutes : 4 X 12 minutes (5 minutes mi-temps)**
- Deux (2) temps mort par demie non cumulatif de 30 secondes
- Joute nulle en finale: fusillade de convertis (tirage au sort pour le début)
1 point = 5 verges 2 points = 10 verges

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Filles et garçon 2 passes sur 4 + 10 verges
- Début de partie : Le capitaine gagnant a le choix, **recevoir, botté, côté de terrain ou il peut décider de faire son choix à la 2^e demie.**
- 3 minutes avant la fin de chaque demie l'arbitre signale 5 jeux.
- Protecteur buccal **OBLIGATOIRE**
- 2 joueurs de chaque côté du centre après l'appel.
- **Arrêt illégal du porteur de ballon = retenir = saisir volontairement** ou par faute de jugement le maillot ou la culotte de l'adversaire de façon à arracher le FLAG – UNE PUNITION DE 10 VERGES ET 1^{ER} ESSAI
- Toutes pénalités de 15 verges et plus donnent un 1^{er} essai