

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2011-2012

=====

MISE À JOUR : 8 JUIN 2011 **Harmonisé avec la FQSE**

=====

1. CATÉGORIE D'AGE

Juvenile: Du 1er juillet 1993 au 30 septembre 1995.
Cadet : Du 1^{er} octobre 1995 au 30 septembre 1997.

2. SURCLASSEMENT

2.1 Le surclassement est permis pour une seule joute. A la deuxième, le joueur sera surclassé de façon permanente dans la catégorie supérieure. Seulement cinq joueurs peuvent être surclassés de façon permanente au cours d'une saison.

Les joueurs évoluant dans le réseau A pourront être surclassés pour une joute seulement dans le réseau AA de la même catégorie, seulement s'il n'y a pas de catégorie inférieure dans cette institution. À la deuxième joute, le joueur sera surclassé de façon permanente dans la catégorie supérieure.

Les joueurs qui quittent définitivement une ligue AA après une seule joute peuvent revenir dans le A dans la catégorie appropriée à son âge selon le règlement #1.

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

2.2 Les joueurs (euses) benjamins ayant évolué au sein de la ligue cadette à l'automne pourront rejouer dans la ligue benjamine au printemps mais leur équipe devra obligatoirement s'inscrire dans la catégorie AA.

3. DURÉE DES JOUTES

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

Saison régulière : si la partie est arrêtée pour cause de mauvais temps après une demie, la deuxième demie se jouera dans les plus brefs délais avec l'accord des deux équipes. Si la partie est arrêtée après une demie et 1/2, le match est terminé.

Série 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.

À cinq (5) minutes de la fin de chaque demie, l'arbitre signalera aux deux (2) équipes qu'il reste trois (3) minutes avant les cinq (5) jeux. À deux (2) minutes de la fin de 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. GRANDEUR DU TERRAIN

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

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

5. 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)

6. BALLONS UTILISÉS

Il est fortement recommandé d'utiliser le ballon officiel du sport étudiant :

Fille	BADEN SE-FX 500Y et SE-FX 550
Garçon	BADEN SE-FX 550

Sinon, un ballon de grosseur :

Fille	07 ou 09
Garçon	09

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

7. 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.

8. ÉQUIPES

8.1 CONTRAINTES D'ÉQUIPE

Une contrainte seulement par équipe sera acceptée pour la saison.

8.2 NOMBRE D'ÉQUIPE

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

9. 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.

10. 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 Déchets au banc ou déchets laissés sur le terrain

11. NOMBRE D'ESSAIS

FILLES: Pour obtenir un 1^{er} essai, l'équipe devra avoir complété deux passes au-delà de la ligne de mêlée en 4 essais et avoir parcouru dix verges.

GARS: Pour obtenir un 1^{er} essai, l'équipe devra avoir complété trois passes en 4 essais et avoir parcouru **quinze** verges.

12. TEMPS MORTS

1 temps mort de 30 secondes par demie en saison
2 temps mort de 30 secondes par demie lors des éliminatoires
Ces temps 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. L'arbitre signalera qu'il reste 10 secondes au temps mort en levant le bras.

13. 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

14. DOSSARDS

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

15. ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE

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

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

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

15.4 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.

16. ÉQUIPEMENTS DÉFENDUS

Les cordons à la taille, les ceintures et les pantalons avec poches sont défendus. Les shorts avec poches arrières seront acceptés seulement si elles sont tapées. Le joueur pris à défaut sera automatiquement expulsé de la partie sans aucun avertissement.

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

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

Aucun bijou n'est permis.

17. ÉLIMINATOIRES

Pour avoir accès aux éliminatoires, tout joueur doit être inscrit avant le **30 septembre 2010**

18. CAS D'ÉGALITÉ EN ÉLIMINATOIRES

Chaque équipe a droit à trois 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 trois tentatives sera déclarée gagnante.

S'il y a toujours égalité après les trois tentatives de chaque équipe, elles continueront à effectuer les tentatives jusqu'à ce que l'une des équipes ait le plus de points.

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.

19. RÉCOMPENSES

Bannière à l'équipe gagnante de la saison.

Bannière de saison et des séries à l'équipe gagnante de la finale dans chaque catégorie et division. **Pour la division 3, les bannières seront plus petites.**

AIDE-MÉMOIRE POUR ARBITRES & ENTRAÎNEURS

- Durée des joutes : 4 X 12 minutes (5 minutes mi-temps)
- Un (1) temps mort par demie **non cumulatif**
- 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 2 passes sur 4 + 10 verges
- Garçons 3 passes sur 4 + 15 verges
- Début de partie : Le capitaine gagnant a le choix, **recevoir, botter, 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**
- 1 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