

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ®

OUTAOUAIS

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE FLAG-FOOTBALL 2024

En rouge: modifications

Modifié le 7 mars 2024

Table des matières

Article 1	Catégories d'âge	3
Article 2	Composition d'une équipe	3
Article 3	Inscription des joueurs	4
Article 4	Ajouts de joueurs (nouveau joueurs)	4
Article 5	Saison régulière	4
Article 6	Ballons officiels	5
Article 7	Durée des parties	5
Article 8	Temps morts	5
Article 9	Terrain	5
Article 10	Flag	6
Article 11	Équipement	6
Article 12	Classement des équipes	6
Article 13	Éthique sportive	7
Article 14	Choix des capitaines	8
Article 15	Championnat régional	8
Article 16	Procédure en cas d'égalité (Championnat régional)	9
Article 17	Récompenses	10
Article 18	Championnat provincial	10
Article 19	Règlements	10

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE IMPORTANT À LIRE: RÉGLEMENTATION ADMINISTRATIVE 2023-2024

ARTICLE 1. CATÉGORIES D'ÂGE

1.1 Les catégories d'âges sont celles décrétées par le RSEQ provincial pour l'année en cours.

- Benjamin : 1^{er} octobre 2009 au 30 septembre 2011
- Cadet : 1^{er} octobre 2007 au 30 septembre 2009
- Juvénile : 1^{er} juillet 2005 au 30 septembre 2007

1.1.1 Cependant, au niveau régional (D3 et D4), les étudiants-athlètes qui sont nés entre le 1^{er} juillet 2004 et le 30 juin 2005 seront admis à titre de J7 si les conditions suivantes sont respectées :

- Être en voie d'obtenir un D.E.S.
- Fréquenter l'établissement scolaire au secteur jeunesse de son équipe pour l'année entière.

1.1.2 Ces joueurs J7 seront éligibles pour la saison régulière et le championnat régional, mais ils ne pourront pas participer au championnat provincial.

ARTICLE 2. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

2.1 Les équipes de chaque établissement d'enseignement seront formées ainsi :

Catégorie	Minimum	Maximum
Benjamin	7	Illimité
Cadet	7	Illimité
Juvénile	7	Illimité*

* Toutefois, l'équipe devra respecter le maximum de 25 joueurs inscrits en cas de participation au championnat provincial.

2.2 Le joueur devra jouer un minimum de 3 des parties durant la saison régulière pour participer au Championnat régional. Chaque entraîneur devra vérifier lui-même sur la feuille de pointage si tous les joueurs inscrits sont sur place.

2.3 Chaque équipe devra avoir au minimum la formation partante qui est de sept (7) joueuses, sans quoi l'équipe perdra la partie par forfait.

- 2.4** Lors des matchs régionaux, il est possible d'avoir jusqu'à 5 coachs sur les lignes au flag-football, mais seul l'entraîneur-chef peut parler aux arbitres.
CEPENDANT, l'équipe qui se rend au CPS devra se plier aux règles en vigueur au RSEQ provincial qui est actuellement de 3 entraîneurs maximum.

ARTICLE 3. INSCRIPTION DES JOUEURS

- 3.1 Référez-vous à l'article 16 ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.
- 3.2 Le surclassement est permis selon l'article 7 de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais.

ARTICLE 4. AJOUTS DE JOUEURS (NOUVEAUX JOUEURS)

- 4.1 Date limite: **16 mai 2024**. Les articles 2, 6, 7 et 16 de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais s'appliquent.

ARTICLE 5. SAISON RÉGULIÈRE

- 5.1 Référez-vous à l'article 11 FORMATION DES LIGUES RÉGIONALES de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.
- 5.2 Référez-vous à l'article 15 CHANGEMENTS AU CALENDRIER de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.
- 5.3 L'horaire doit assurer à chaque équipe un minimum de six (6) parties qui se joueront sur 3 dimanches prédéterminés par le RSEQ Outaouais. Il sera confectionné de la façon suivante : (cet article reste à confirmer avec la CDA)

- 4 équipes : 2 matchs contre chaque équipe = 6 matchs
- 5 équipes : 1 match contre chaque équipe + 2 matchs au hasard = 6 matchs
- 6 équipes : 1 match contre chaque équipe + 1 match au hasard = 6 matchs
- 7 équipes : 1 match contre chaque équipe = 6 matchs
- 8 équipes : 2 pools de 4 équipes = 6 matchs
- 9 équipes : 1 pool de 4 et 1 pool de 5 équipes = 6 matchs
- 10 équipes : 2 pools de 5 équipes = 6 matchs
- 11 équipes : 1 pool de 5 et 1 pool de 6 équipes = 6 matchs
- 12 équipes : 2 pools de 6 équipes = 6 matchs
- 13 équipes : 1 pool de 6 et 1 pool de 7 équipes = 6 matchs

- 14 équipes : 2 pools de 7 équipes = 6 matchs

****L'article 5.3 reste à confirmer avec la CDA.

ARTICLE 6. BALLONS OFFICIELS

6.1

Catégories	Grosueur
Benjamin et Cadet féminin	YOUTH (recommandation)
Juvenile féminin	6 ou 7
Juvenile masculin	9

6.2 L'équipe à l'offensive a le choix de la grosseur du ballon. (Ligue féminine seulement)

6.3 Chaque équipe doit posséder un ballon de qualité pour les parties officielles.

ARTICLE 7. DURÉE DES PARTIES

7.1 La partie se déroulera en quatre (4) périodes de quinze minutes chacune.

7.2 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.

7.3 À trois (3) 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 touchés et les jeux repris à cause de pénalités.

7.4 Les équipes ont droit à une période de cinq (5) minutes à la mi-temps.

7.5 Aucune prolongation en saison régulière.

ARTICLE 8. TEMPS MORTS

8.1 Chaque équipe a droit à 2 temps morts, non cumulatifs, de 30 secondes par demie. 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.

ARTICLE 9. TERRAIN

- 9.1 Le terrain est d'une grandeur minimale de 45 verges x 110 verges avec une zone de but de 10 verges. La grandeur officielle est de 65 verges x 110 verges avec une zone de but de 15 verges.
- 9.2 Le lignage du terrain de minimalement comprendre le rectangle extérieur (incluant les zones de but, les deux lignes de but et la ligne au 45 verges de chaque côté.
- 9.3 L'équipe hôte doit obligatoirement respecter l'exigence minimale de l'article 9.2 avant sa première joute à domicile.

ARTICLE 10. FLAG

- 10.1 Flag de couleur en tissu mesurant 2" x 14 " porté à l'extérieur de la culotte et 2" x 8" blanc porté à l'intérieur de la culotte.
- 10.2 Le flag de couleur ne doit pas être la même couleur ou trop semblable que le vêtement porté (short, pantalon ou legging). Une distinction évidente de couleur doit être perceptible.

ARTICLE 11. ÉQUIPEMENTS

- 11.1 Obligatoires: Protecteur buccal et chandail à l'intérieur de la culotte
- 11.2 Défendus: Les cordons à la taille, ceinture, pantalons avec poches, souliers à crampons de métal ou de plastique usé, et bijoux.
- 11.3 Les piercings devront être recouverts au même titre qu'une blessure.
- 11.4 Le non-respect du règlement 11.1, 11.2 et 11.3 entraînera une punition de dix (10) verges sans option pour avoir retardé le jeu. Le joueur fautif devra être remplacé pour 1 jeu ou jusqu'à ce qu'il ait corrigé sa situation.

ARTICLE 12. CLASSEMENT DES ÉQUIPE

- 12.1 Partie gagnée : 2 points
Partie nulle : 1 point
Partie perdue : 0 point
- 12.2 Si l'égalité persiste entre deux ou plusieurs équipes :

- 12.2.1 Points d'éthique – tous les matchs
- 12.2.2 Qui a défait qui;
- 12.2.3 Équipe ayant la meilleure fiche défensive entre les équipes à égalité;
- 12.2.4 Équipe ayant la meilleure fiche offensive entre les équipes à égalité;
- 12.2.5 Équipe ayant la meilleure fiche défensive au classement général;
- 12.2.6 Équipe ayant la meilleure fiche offensive au classement général;
- 12.2.7 Différentiel des points pour et des points contre au classement général.

ARTICLE 13. ÉTHIQUE SPORTIVE

- 13.1 À chaque partie, on ajoute au classement un maximum de deux points de valorisation pour le respect de l'éthique sportive à chaque équipe.
- 13.2 L'équipe pourrait perdre un (1) point d'éthique dans les situations suivantes :
 - 13.2.1 Si un joueur est expulsé du terrain;
 - 13.2.2 Si un joueur commet une faute technique antisportive;
 - 13.2.3 Si un joueur commet tout autre fait et geste jugé antisportif par le RSEQ Outaouais et/ou l'officiel.
- 13.3 L'équipe pourrait perdre deux (2) points d'éthique dans les situations suivantes :
 - 13.3.1 Si l'équipe perd le match par forfait;
 - 13.3.2 Si un entraîneur est expulsé du terrain.
 - 13.3.3 Si un entraîneur commet tout autre fait et geste jugé antisportif par le RSEQ Outaouais et/ou l'officiel.
- 13.4 Le délégué du sport étudiant dûment autorisé par l'institution peut demander uniquement par écrit l'ajout ou le retrait du/des points d'éthique sportive dans les cinq jours ouvrables suivants la partie. La demande sera analysée par le RSEQ Outaouais. La décision sera finale et sans appel. Si la raison du retrait des points d'éthique est parmi les situations décrites aux points 13.2.1 à 13.2.3 et inscrite sur la feuille de match, il n'y a pas de délai pour faire le retrait des points d'éthique.

ARTICLE 14. CHOIX DES CAPITAINES

- 14.1 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.

- 14.2 Le capitaine perdant du tirage au sort a le choix entre les possibilités restantes.
- 14.3 Au début de la deuxième demie, les choix seront inversés.
- 14.4 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.

ARTICLE 15 CHAMPIONNAT RÉGIONAL

- 15.1 Les parties des éliminatoires se dérouleront au site de l'équipe étant classée la plus haute à moins que le RSEQ Outaouais en décide autrement.
- 15.2 Les finales seront disputées à un endroit neutre prédéterminé par le RSEQ Outaouais. À défaut d'avoir un lieu neutre, le RSEQ Outaouais prendra la décision finale.
- 15.3 Le nombre d'équipes participant à la ligue dans une division donnée a une incidence directe sur le nombre d'équipes admis au championnat régional, selon le tableau suivant :

# équipes dans la ligue	# équipes au championnat rég.	Format du championnat
4	4	A
5	5	B
6	6	C
7	6	C
8	3 premiers de chaque pool	D
9	3 premiers de chaque pool	D
10	3 premiers de chaque pool	D
11	3 premiers de chaque pool	D
12	3 premiers de chaque pool	D
13	3 premiers de chaque pool	D
14	3 premiers de chaque pool	D

15.4 Les formats des championnats régionaux seront les suivants :

Format A: 4 équipes

- DF (1): 4^e vs 1^{er}
- DF (2): 3^e vs 2^e
- Finale bronze: P. DF (2) vs P. DF (1)
- Finale or: G. DF (2) vs G. DF (1)

Format B: 5 équipes

- QF (1) : 5^e vs 4^e
- DF (1): G. QF (1) vs 1^{er}
- DF (2): 3^e vs 2^e
- Finale bronze: P. DF (2) vs P. DF (1)
- Finale or: G. DF (2) vs G. DF (1)

Format C: 6 équipes

- QF (1) : 5^e vs 4^e
- QF (2) : 6^e vs 3^e
- DF (1): G. QF (1) vs 1^{er}
- DF (2): G. QF (2) vs 2^e
- Finale bronze: P. DF (2) vs P. DF (1)
- Finale or: G. DF (2) vs G. DF (1)

Format D : 6 équipes (soit 3 premiers de chaque pool)

- QF (1): 3^e pool A vs 2^e pool B
- QF (2): 3^e pool B vs 2^e pool A
- DF (1): G. QF (1) vs 1^{er} pool A
- DF (2): G. QF (2) vs 1^{er} pool B
- Finale bronze : P. DF (2) vs P. DF (1)
- Finale or : G. DF (2) vs G. DF (1)

**L'article 15 reste à confirmer avec la CDA.

ARTICLE 16. PROCÉDURES DE BRIS D'ÉGALITÉ (CHAMPIONNAT RÉGIONAL)

16.1 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.

- 16.2 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.
- 16.3 S'il y a toujours égalité après les cinq tentatives de chaque équipe, elles continueront à effectuer les tentatives jusqu'à ce que l'une des équipes ait plus de points.
- 16.4 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.
- 16.5 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. Les entraîneurs peuvent parler à l'arbitre, mais pas aux joueuses sur le terrain.
- 16.6 Les pénalités seront appliquées selon les règles régissant les tentatives de transformations régulières.

ARTICLE 17. RÉCOMPENSES

- 17.1 Une bannière permanente est remise à l'équipe qui remportera le championnat régional, et ce, pour chacune des catégories. Référez-vous à l'annexe 3 – Récompenses lors du championnat régional de la réglementation administrative.
- 17.2 Des médailles d'or et d'argent sont remises à chacun des membres des équipes championnes et finalistes du championnat régional.

ARTICLE 18. CHAMPIONNAT PROVINCIAL

- 18.1 Référez-vous à l'article 24 CHAMPIONNATS PROVINCIAUX SCOLAIRES de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

ARTICLE 19 RÈGLEMENTS

- 19.1 Les règlements officiels de flag-football sont ceux de la Commission de flag-football du Québec.
- 19.2 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.
- 19.3 Les règlements administratifs du RSEQ Outaouais se doivent d'être respectés.