



**MONTRÉAL**

**FLAG FOOTBALL  
RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE  
SAISON 2011-2012**

**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 la CFFQ.

N.B. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

**2. CATÉGORIES D'ÂGE**

Catégorie	Date de naissance
Atome (sec. 1)	du 1 <sup>er</sup> octobre 1998 au 30 septembre 1999
Benjamin (sec. 2)	du 1 <sup>er</sup> octobre 1997 au 30 septembre 1998
Cadet (sec. 3-4)	du 1 <sup>er</sup> octobre 1995 au 30 septembre 1997
Juvenile (sec. 5)	du 1 <sup>er</sup> juillet 1993 au 30 septembre 1995

**3. ADMISSIBILITÉ**

**3.1.** Tout joueur qui répond aux critères d'admissibilité stipulés dans la réglementation générale du RSEQ Montréal.

**3.2.** Un joueur en retard, dûment identifié sur la feuille de match, devra être arrivé au banc de son équipe et prêt à jouer avant la mi-temps pour pouvoir prendre part à une rencontre.

**4. SURCLASSEMENT ET RÉSERVISTES**

**4.1.** En saison régulière uniquement, il sera permis de surclasser un joueur pour un maximum de deux (2) parties. Les joueurs ainsi surclassés pourront retourner dans leur équipe d'origine sans pénalité.

**4.2.** À sa troisième participation dans une catégorie ou une section supérieure, le joueur ne pourra plus retourner dans son équipe d'origine. Toutefois, aucun joueur ne pourra être surclassé définitivement par sa troisième participation après la date limite d'ajout de joueurs (début mai). Si une telle situation se produisait, le joueur en question n'aurait plus le droit de jouer dans aucune équipe.

**4.3.** Chaque équipe aura la responsabilité d'identifier un maximum de cinq (5) joueurs réservistes par année sur le site Internet. Seuls les joueurs ainsi identifiés seront admissibles au remplacement.

## **5. NOMBRE DE PARTIES PAR ÉQUIPE**

Le calendrier sera prévu afin que chaque équipe joue entre six (6) et neuf (9) parties en saison régulière.

## **6. CHANGEMENTS AU CALENDRIER**

Aucun changement au calendrier ne sera accepté après le 1<sup>er</sup> avril de la saison en cours.

## **7. NOMBRE DE JOUEURS**

**7.1.** Pour pouvoir jouer, une équipe devra être composée d'un maximum de vingt (20) joueurs et d'un minimum de sept (7) joueurs par équipe, nombre exigé pour le début d'une partie.

**7.2.** Une équipe qui se présentera avec moins de sept (7) joueurs à une partie sera déclarée forfait.

## **8. UNIFORME**

**8.1.** Le protecteur buccal sera obligatoire pour toutes les catégories.

**8.2.** Le pantalon (long ou court) muni de poches sera interdit. Les poches de pantalon recouvertes de ruban adhésif (tape) ne seront pas acceptées.

## **9. RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE RECEVEUSE**

**9.1.** L'équipe receveuse devra fournir le matériel nécessaire au bon déroulement de la partie :

- a) Protecteur de poteau dans la zone des buts
- b) Cônes
- c) Feuilles de match préparées avant la partie
- d) Une copie du permis de parc, tel qu'affiché sur le site Internet du RSEQ Montréal (uniquement pour les écoles qui évolueront sur les terrains de la Ville de Montréal)

## **10. ARBITRAGE**

**10.1.** Deux (2) arbitres seront assignés pour chacune des parties de la saison régulière. Toutefois, advenant la présence d'un seul arbitre, la partie devra se jouer quand même.

**10.2.** Advenant l'absence des deux (2) arbitres, les entraîneurs devront choisir entre jouer la partie avec les ressources du milieu ou remettre la partie.

**10.3.** S'il n'y a pas accord entre les deux entraîneurs, la partie devra être remise.

## **11. BALLON OFFICIEL**

**11.1.** Le ballon de taille 6 ou 7 sera accepté pour les catégories féminines et pour la catégorie benjamine garçon.

**11.2.** Le ballon de taille 9 sera accepté pour les catégories cadettes et juvéniles garçon.

## 12. DURÉE DES MATCHS

12.1. La partie se déroulera en 4 quarts de 15 minutes chacun.

12.2. À la fin du 2<sup>e</sup> et du 4<sup>e</sup> quart, l'arbitre signalera aux deux (2) équipes qu'il reste cinq (5) jeux avant de terminer cette demie. Ces jeux excluront les jeux repris à cause d'une pénalité, d'un converti ou d'un botté d'après-touché.

12.3. Utilisation et réservation de terrains :

- a) Une partie : 1 h 30
- b) Deux parties : 3 h
- c) Jamboree : 1 h 15 par partie + 1 h

## 13. CLASSEMENT

13.1. Deux (2) points seront accordés par demie gagnée et deux (2) points supplémentaires pour la victoire, soit un maximum possible de six (6) points par match.

13.2. Une égalité dans une demie, ou pour la joute au complet vaudra un (1) point à chacune des équipes.

13.3. Points d'éthique sportive

Deux (2) points supplémentaires seront accordés selon le respect de l'éthique sportive. Les points seront accordés de la façon suivante :

- a) Aucune punition de rudesse excessive ou antisportive : 2 points
- b) Une (1) punition de rudesse excessive ou antisportive : 1 point
- c) Deux (2) punitions de rudesse excessive ou antisportive : 0 point
- d) Une (1) punition de rudesse excessive ou forfait : 0 point

## 14. ÉLIMINATOIRES

En cas d'égalité lors des éliminatoires, après les quatre (4) quarts réglementaires, chaque équipe, à tour de rôle, effectuera trois (3) transformations d'un (1) ou deux (2) points, à sa guise. Si l'égalité persiste après les trois (3) transformations de chaque côté, chacune des équipes effectuera une (1) transformation, d'un (1) ou deux (2) points, à tour de rôle jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.

Pour les finales, toutes les parties seront centralisées en un seul événement sous l'autorité directe du RSEQ Montréal.