

FLAG FOOTBALL SCOLAIRE
RSEQ SAGUENAY-LAC-ST-JEAN
Règlements spécifiques 2025-2026

ARTICLE 1 RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

- 1.1 Seront en application les règlements généraux du RSEQ-SLSJ sont en vigueur.
- 1.2 Toutes les ligues régionales divisions 3 et 4 sont soumises aux règlements de Football Québec sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique.
- 1.3 Les règles du jeu en vigueur sont celles du [Livre de règlements du flag-football amateur canadien de Football Canada pour le flag-football à cinq contre cinq](#), édition la plus récente.
- 1.4 La ligue est sanctionnée et régie par le RSEQ au même titre que le commissariat de la ligue.
- 1.5 Les ligues se nommeront comme suit :
Flag football scolaire Benjamin Division 3 RSEQ Saguenay-Lac-St-Jean
Flag football scolaire Cadet Division 3 RSEQ Saguenay-Lac-St-Jean
Flag football scolaire Juvénile Division 3 RSEQ Saguenay-Lac-St-Jean
- 1.6 Si le nombre d'équipes le permet, il y aura un niveau 2, dans chacune des catégories.
- 1.7 Les règles spécifiques de la région ont préséance sur tout autre document,

ARTICLE 2 CATÉGORIES

Benjamin	Du 1 ^{er} octobre 2011 au 30 septembre 2013
Cadet	Du 1 ^{er} octobre 2009 au 30 septembre 2011
Juvenile	Du 1 ^{er} juillet 2006 au 30 septembre 2009

ARTICLE 3 COMPOSITION DES ÉQUIPES

- 3.1 Le nombre minimum de joueurs habillés par partie est de sept (7).
- 3.2 Aucun maximum de joueurs inscrit dans S1.
- 3.3 Les équipes masculines peuvent ajouter des joueuses féminines.

ARTICLE 4 FORMULE DE JEU

- 4.1 Formule de jeu à 5 vs 5.
- 4.2 Durée : 2 demies de 20 minutes en temps continu avec une mi-temps de 5 minutes. Chaque équipe dispose d'un (1) temps d'arrêt par demi.
- 4.3 Les ligues se tiendront en formule événement regroupé ainsi qu'un championnat régional. Des matchs locaux auront lieu par secteur.
- 4.4 Catégorie masculine et féminine.

ARTICLE 5 DÉROULEMENT ET AMENDEMENTS SPÉCIFIQUES

- 5.1 La formule à quatre (4) essais est en vigueur pour toutes les catégories.
- 5.2 Les équipes disposent de 4 essais pour se rendre au milieu du terrain. Une fois réussi, ils ont 4 nouveaux essais pour se rendre dans la zone de buts.
- 5.3 Si l'équipe à l'attaque n'arrive pas à traverser le centre du terrain ou marquer un touché, la possession du ballon changera de côté et l'adversaire commencera sa série de jeux à partir de sa ligne de 5 verges.
- 5.4 Aucune limite de jeu au sol, pas de course du quart-arrière.

- 5.5 Un seul joueur à l'offensive peut être en mouvement au moment de la remise et ce mouvement ne peut être effectué en direction de la ligne de but adverse.
- 5.6 La règle du chrono arrêté (pro clock) sera appliquée.
- 5.11 L'équipe visiteuse décide s'il débute avec le ballon en 1^{ère} ou 2^e demi.

ARTICLE 6 ÉQUIPEMENTS

- 6.1 Les seuls crampons autorisés sont ceux en caoutchouc.
- 6.2 Les shorts ou pantalons doivent être sans poche et sans cordon extérieur.
- 6.3 Les shorts doivent être d'une couleur distincte que les flags.
- 6.4 Le port du protecteur buccal est obligatoire.
- 6.5 Flag en tissu de type "pop" mesurant 2" x 14" de couleur choisi par l'école, porté à l'extérieur du short.
- 6.6 Ballon Officiel : Le revêtement (cuir ou composite) ainsi que la marque du ballon sont au choix de chaque équipe.

Féminin : 07

Benjamin Masculin : 07

Juvénile Masculin : 09
- 6.7 Chandail, camisole ou t-shirt numérotés de 0 à 99 identifié aux couleurs de l'école sont obligatoires .
- 6.8 Les chapeaux souple et les lunettes de soleil sont autorisées.

ARTICLE 7 MARQUER DES POINTS

- 7.1 Touché : 6 points
- 7.2 Transformation : 1 point (joué à partir du centre de la ligne de cinq verges seulement)
- 7.3 Transformation : 2 points (joué à partir du centre de la ligne de 10 verges seulement)
- 7.4 Touché de sûreté : 2 points
- 7.5 Une interception

ARTICLE 8 POINTS AU CLASSEMENT ET ÉTHIQUE SPORTIVE

8.1 Points de classement

Victoire:	3 points
Nulle :	1 point
Défaite :	0 point
Éthique sportive :	2 points/partie/équipe

8.2 Éthique sportive

Une équipe qui aligne moins de 7 joueurs perd le match par forfait, ainsi que les 2 points d'éthiques. Le match peut se jouer malgré tout si les entraîneurs des 2 équipes sont d'accord et le résultat final sera indiqué comme suit : 12-0.

8.3 Une faute grave est un geste qui menace la sécurité d'un joueur, d'un arbitre ou d'un entraîneur perdra les 2 points d'éthiques.

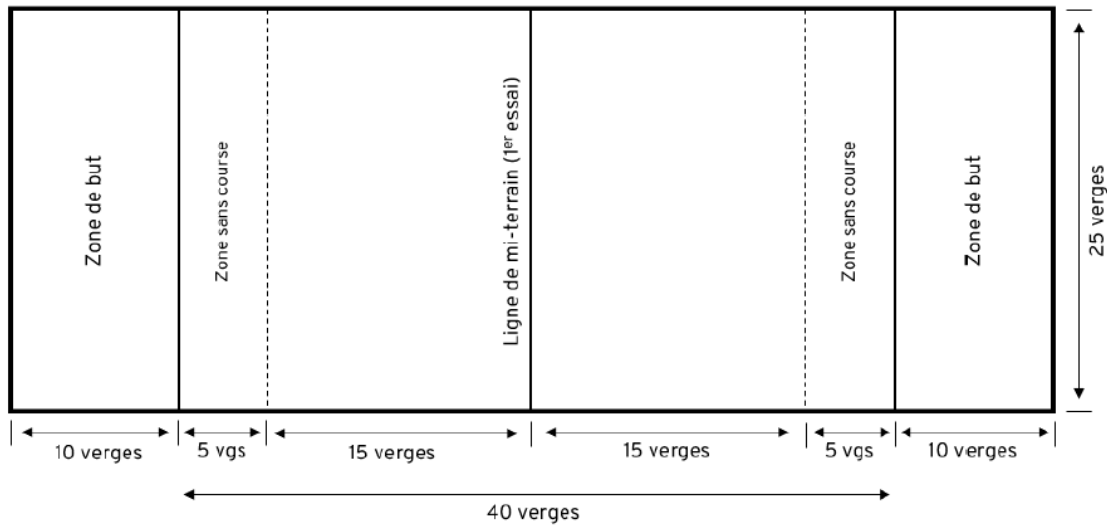
8.4 Un entraîneur ou un joueur expulsé du match entraînera la perte des 2 points d'éthiques.

8.5 Les points seront accordés de la façon suivante :

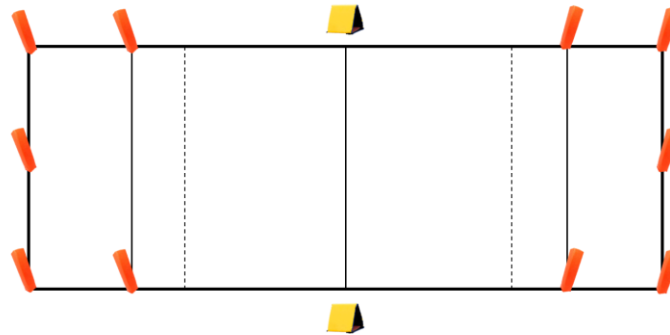
- Aucune punition de rudesse excessive ou antisportive : 2 points
- Une (1) punition de rudesse excessive ou antisportive : 1 point
- Deux (2) punitions rudesse excessive ou antisportive : 0 point
- Expulsion ou Forfait : 0 point

ARTICLE 9 TERRAIN ET MATÉRIEL

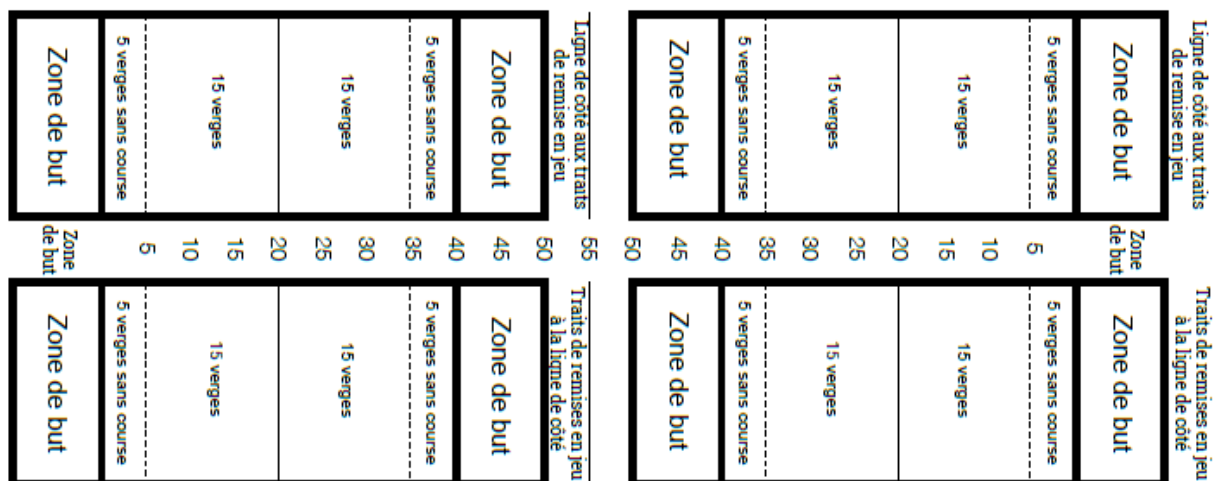
9.1 Nous utiliserons des terrains de 40 verges de long par 25 verges de largeur avec 2 zones de buts de 10 verges de chaque côté du terrain.



9.2 5 marqueurs orange délimiteront chaque zone de but ainsi qu'un indicateur pour identifier le milieu du terrain. Il y aura un tableau de pointage par terrain.



9.3 Le terrain sera divisé pour avoir 4 terrains de jeux.



- 9.4 Les zones des bancs seront situées du même côté du terrain et pourront s'étendre au maximum à 5 verges de la ligne de but et à 5 verges de la ligne de centre. Elles doivent se situer à un minimum de 2 verges de la ligne de côté du terrain et pourront avoir jusqu'à 10 verges de profondeur.
- 9.5 Pour les équipes qui ont des tentes ou chapiteaux, vous pourrez les placer en périphérie du terrain ou au milieu du terrain, tout dépendant de l'endroit.

ARTICLE 10 ARBITRAGE

- 10.1 Deux (2) arbitres par match dans la mesure du possible. Sinon ce sera un (1) officiel par terrain.
- 10.2 En cas d'absence d'arbitres, le match sera joué quand même avec des entraîneurs des équipes impliqués.

ARTICLE 11 PLAINTES ET PROTÊT

- 11.1 Toute plainte concernant l'arbitrage, l'attitude des joueurs ou d'entraîneurs devra être adressée par écrit au réseau du sport étudiant du Saguenay Lac St-Jean et signée par la direction de l'école et le responsable du sport étudiant 48 heures ouvrables après la rencontre.
- 11.2 Toute équipe peut porter un protêt à la ligue pour violation aux règlements, en respectant le processus en vigueur au RSEQ Saguenay-Lac-St-Jean.

ARTICLE 12 ARRÊT D'UNE PARTIE

- 12.1 La décision d'arrêter la rencontre pour cause de mauvais temps (force majeure, éclair) est prise par l'arbitre en chef de la partie.
- 12.2 **En saison régulière**
- Avant la fin de la première demie, le match est repris où il a été arrêté.
- Première demie complétée : le match est considéré comme complété.

12.3 En séries éliminatoires

Avant la fin de la première demie, le match est repris où il a été arrêté.

Première demie complétée : le match sera repris s'il n'y a pas 18 points d'écart.

ARTICLE 13 PREMIERS SOINS

13.1 Pour chaque évènement, il y'aura un thérapeute certifié, mandaté par le RSEQ sur place pour les urgences. Notez bien que la ressource n'est pas présente pour faire des tappings d'avant-matchs à chacun des joueurs ou pour faire des massages.

ARTICLE 14 CHAMPIONNAT RÉGIONAL

14.1 Les formules des éliminatoires seront déterminées en fonction du nombre d'équipe dans chacune des ligues.

14.2 Si l'horaire du championnat le permet, nous aurons une finale consolation avec médaille de bronze.

14.3 Au championnat régional, si l'égalité persiste à la suite du temps régulier, il y'aura une période de prolongation à la suite du tirage au sort pour déterminer qui commencera avec le ballon.

14.4 Si une interception survient et qu'il y'a un touché défensif, l'équipe défensive sera créditée de 1 ou 2 points en fonction du point de départ du ballon.

14.5 Les 2 équipes ont une chance de faire des points :

14.6 Pointage en prolongation

A) Possession 1 à parti de la ligne de 5 pour 1 point

B) Possession 2 à partir de la ligne de 10 pour 2 points

C) Possession 3 à partir de la ligne de 15 pour 3 points

ARTICLE 15 RÉCOMPENSES

- 15.1 Les équipes championnes du Championnat Régionale de chaque catégories, benjamin et en juvénile recevront une bannière à l’effigie du RSEQ.
- 15.2 Des médailles d’or, d’argent et de bronze seront remises aux écoles ayant fini 1^{er}, 2^e et 3^e respectivement à la fin du championnat régional.

ARTICLE 16 JEU ÉTHIQUE

- 16.1 Il est habituel au flag-football quand un joueur enlève le flag d’un adversaire pour mettre fin à un jeu, le joueur doit d’abord élever le flag pour le montrer à l’arbitre puis le rendre à l’adversaire en question. Lancer le flag dans les airs ou au sol pour forcer l’adversaire à aller le ramasser est considéré comme un geste anti-sportif.

ARTICLE 17 SANCTIONS

- 17.1 Tout joueur, équipe ou entraîneur ne se conformant pas aux règlements de la ligue, en démontrant une attitude, un comportement ou une tenue vestimentaire jugée incorrecte, se verra attribuer une sanction par celle-ci.
- 17.2 Le commissaire de la ligue expédiera un avis de sanction aux personnes fautives au responsable du sport étudiant de l’école.

ARTICLE 18 ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

- 18.1 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. Le joueur devra signaler sa présence à l’officiel afin de confirmer son arrivée dans les temps requis.

ARTICLE 19 RÉSERVISTES

19.1 En saison régulière uniquement, il sera permis d'utiliser un joueur réserviste pour un maximum de trois (3) parties venant du calibre inférieur. Les joueurs ainsi surclassés pourront retourner dans leur équipe d'origine sans pénalité. À sa quatrième participation dans une catégorie ou une section supérieure, le joueur ne pourra plus retourner dans son équipe d'origine. Un joueur qui retournerait jouer un match dans son équipe d'origine, une fois le 3e match en sur classement joué, sera considéré comme un joueur inadmissible.

ARTICLE 20 BRIS D'ÉGALITÉ

20.1 Une équipe qui a perdu une partie par forfait en cours de la saison se retrouve à la fin des équipes à égalité.

20.2 En cas d'égalité au classement, le bris se fait dans l'ordre des critères suivants, et ce, jusqu'à ce que l'égalité soit complètement brisée. Cependant, l'avantage d'un critère précédent doit être maintenu, sans jamais revenir à nouveau à un critère précédent.

- 20.2.1 L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires total.
- 20.2.2 L'équipe ayant le plus de victoires entre les équipes concernées.
- 20.2.3 Le ratio des points des points pour (PP) et des points contre (PC) entre les équipes concernées.
- 20.2.4 Le moins de points contre au total de la saison.
- 20.2.5 Le ratio des points des points pour (PP) et des points contre (PC) au total de la saison.

