

LIGUE DE FLAG FOOTBALL INTRAMUROS de l'Université de Sherbrooke – RÈGLEMENTS

ÉTÉ 2024

Table des matières

Ponctualité et présence.....	3
Nombre minimal de joueurs.....	3
Durée de la partie.....	3
Temps d'arrêt.....	3
Changements durant la partie.....	3
Mesure du terrain.....	3
Remplacements.....	4
Arbitrage.....	4
Consommation d'alcool.....	4
Équipement.....	4
Suspensions.....	5
Avertissement.....	5
Expulsion.....	5
Règlements du jeu.....	5
Essais.....	5
Zone sans-course.....	5
Hors-jeu.....	5
Touchés.....	5
Converti.....	5
Course.....	5
Réception de passe.....	6
Retrait du flag.....	6
Passes.....	6
Rusher.....	6
Anti-sportif.....	6
Système de pointage.....	6
Bris d'égalité.....	6
Calendrier.....	7
Les séries éliminatoires.....	7

Ponctualité et présence

- Les joueurs sont tenus de se présenter aux responsables avant le match afin de remettre leur carte étudiante ou une autre carte d'identité pour les non-membres.
- Les joueurs doivent être prêts à jouer à l'heure prévue à l'horaire. Advenant un retard, le chronomètre partira à l'heure prévue et le temps de jeu sera donc diminué.
- Un joueur inscrit a le droit d'intégrer la partie à n'importe quel moment. Toutefois, si ce joueur arrive après la mi-temps, sa présence ne sera pas comptabilisée.
- Chaque capitaine est **tenu responsable de vérifier** l'inscription des noms des joueurs présents sur la feuille de match **avant** le début de chaque partie.
- Un joueur qui arrive en retard ne pénalise pas son équipe. Cependant, il doit se présenter au responsable ou à l'arbitre présent afin d'écrire son nom sur la feuille de match et de remettre sa carte étudiante et ce, **avant d'entrer sur le terrain**.
- Il est possible d'ajouter des personnes sur la liste officielle à tout moment lors de la saison régulière. Cependant, ce joueur ajouté devra avoir joué quatre (4) matchs pour avoir accès aux séries éliminatoires.

Nombre minimal de joueurs

- Le nombre de joueurs sur le terrain est de cinq (5). Le nombre minimum pour débiter une partie a été fixé à cinq (5).
- Douze (12) joueurs peuvent être habillés par match. Nous visons une environ neuf (9) joueurs par équipe pour permettre de jouer à l'attaque et à la défense.
- Un joueur ne peut pas jouer pour plus d'une équipe dans la même catégorie. La présence d'un joueur dans plus d'une catégorie peut être discuté avec les responsables de ligue.
- La ligue étant mixte, nous optons pour le ratio trois (3) gars et deux (2) filles pour l'ensemble du match.

Durée de la partie

Deux (2) périodes de 30 minutes avec un temps d'arrêt de cinq (5) minutes. Le chronomètre sera lancé à chaque mi-temps quand le ballon sera mis en jeu au premier essai à la ligne de mêlée.

Temps d'arrêt

Chaque équipe possède deux (2) temps d'arrêt de soixante (60) secondes par demie. Ces temps d'arrêt ne peuvent pas être transférés à la deuxième demie.

Changements durant la partie

Les changements sont illimités, mais peuvent seulement être faits lorsque le jeu est arrêté.

Mesure du terrain

La longueur du terrain est de soixante-dix (70) verges avec une zone de touché de dix (10) verges. La largeur du terrain est de vingt-cinq (25) verges sur toute la longueur.

Remplacements

Un joueur remplaçant a le privilège de jouer jusqu'à trois (3) parties pour une même équipe.

Si un joueur inscrit dans une équipe, c'est-à-dire sur la liste officielle, peut remplacer dans une équipe dans une catégorie inférieure.

Arbitrage

Nous tenterons d'assurer la présence de deux (2) arbitres pour tous les matchs. Ces derniers seront également responsables de comptabiliser les points de chacune des équipes et de les transmettre au responsable de la ligue à la fin de la soirée. Les arbitres seront en mesure de répondre à toutes vos questions en rapport aux règlements.

Consommation d'alcool

Nous tenons à vous rappeler que toute consommation d'alcool sur les divers terrains et plateaux du Centre sportif est strictement interdite. Cette réglementation s'applique également aux spectateurs qui assistent aux intra-muros.

Nous désirons rappeler que toute personne qui se présente aux intra-muros sous l'effet de l'alcool se verra **systématiquement** refuser l'accès aux installations. Noter que la même réglementation s'applique pour les participants et les spectateurs, mais également pour les terrains extérieurs opérés par le Centre sportif.

- Si l'état est détecté seulement une fois arrivé sur le plateau sportif ou le terrain, **la personne responsable de la ligue, à l'occurrence vous, se réserve le droit d'expulser le participant ou la participante sur-le-champ.**
- Si plusieurs membres de l'équipe sont concernés par ce manquement, **le match sera tout simplement annulé et l'équipe s'expose à une pénalité au classement...**

En plus de représenter un risque considérable de blessure pour soi, et pour autrui, nous déplorons le manque d'éthique sportive que cette situation représente. Nous comptons sur la collaboration de toutes et de tous pour que le Centre sportif et les ligues intra-muros demeurent un lieu de pratique d'activités physiques convivial, sain et sécuritaire pour tous !

Équipement

- Un ballon de football
- Une ceinture à trois flags (*triple threat*) par joueur. Celles-ci seront remises par le responsable de ligue ou un arbitre présent, à chaque début de partie. Le capitaine de chaque se doit de rapporter toutes les ceintures à la fin de chaque partie.
- Tous les joueurs doivent porter des espadrilles, short sans poches. Un joueur pourra être exclu (et non expulsé) de la rencontre si son équipement ne répond pas aux exigences du règlement.
- Les dossards peuvent être fournis par le SSAP et le capitaine doit aller les emprunter avec sa carte étudiante au comptoir du prêt d'équipement avant le début de chaque partie. Les équipes qui ont des chandails avec une couleur spécifique pourront les utiliser. Cependant, si deux équipes se présentent avec des couleurs identiques ou presque, le responsable fera un tirage au sort et les perdants emprunteront un chandail de couleur différente.
- Un joueur ne pourra porter aucun objet dangereux pour les autres joueurs (montre, boucle d'oreille,

piercing, chaîne/collier, bracelet rigide, bague, etc.).

Suspensions

Avertissement

Un joueur aura droit à un avertissement par un arbitre lors d'un match pour un anti-sportif ou d'un contact non-nécessaire.

Expulsion

Au deuxième avertissement, le joueur sera expulsé du match et devra rencontrer le responsable mis en place.

Suspension

Dépendamment de la gravité de l'infraction, le responsable de ligue et la coordonnatrice des intra-muros évalueront le nombre de parties de suspensions.

Règlements du jeu

Essais

Chaque équipe aura quatre (4) essais pour atteindre le milieu de terrain et quatre (4) essais pour atteindre la zone des buts.

Zone sans-course

À cinq (5) verges de la zone des buts et de la ligne de milieu de terrain, il aura une zone sans-course qui oblige les équipes à passer le ballon pour atteindre la zone de but ou l'autre moitié de terrain.

Hors-jeu

Un joueur est considéré hors-jeu s'il dépasse la ligne de mêlé avant que le ballon soit levé.

Un rusher est considéré hors-jeu s'il dépasse la ligne de mêlé avant que le ballon soit levé. S'il dépasse la poche avant que le ballon soit levé, il doit revenir sur ces pas pour pouvoir rusher. Un hors-jeu résulte à une pénalité de 5 verges avec une reprise de l'essai.

Touchés

Un touché est inscrit lorsqu'un joueur attrape ou a en sa possession le ballon dans la zone de but adverse. Les hanches et le ballon doivent rentrer dans la zone des buts pour que cela compte comme un touché.

Converti

Pour obtenir un converti d'un (1) point, le ballon sera à cinq (5) verges de la zone des buts, tandis que pour obtenir un converti de deux (2) points, le ballon sera à dix (10) verges de la zone des buts. Les défenseurs peuvent ramener le ballon dans la zone de but adverse dans le cas d'une interception pour un nombre de point équivalent de la tentative de converti.

Course

Les quarts-arrière ne peuvent pas courir avant le ballon lorsqu'il est en arrière de la ligne de mêlée. Pour pouvoir courir, il doit y avoir une remise avant ou arrière. Lorsque le porteur de ballon cours, il ne peut pas faire de latéral. Les latérales sont interdites dépassé la ligne de mêlé. Il est possible de faire un nombre illimité de passes arrière en arrière de la ligne de mêlé.

Les équipes ont droit à une (1) course par moitié de terrain traversé.

Réception de passe

Lorsqu'un receveur de passe tente d'attraper un ballon, le défenseur ne peut pas retenir le chandail, retenir un membre du corps ou pousser l'adversaire. Dans un cas d'infraction, une pénalité de dix (10) verges sera attribué avec un premier essai automatique pour l'offensive.

Retrait du flag

Lors d'un retrait de flag, le défenseur peut seulement tirer le flag. S'il tire le chandail, les shorts ou la ceinture, une pénalité de cinq (5) verges sera appliquée en plus d'un essai répété.

Passes

Le quart-arrière ne peut pas lancer le ballon s'il dépasse la ligne de mêlé. Une pénalité de cinq (5) verges en plus d'une perte d'essai s'appliquera dans un cas échéant.

Interception: Un défenseur effectuant une interception peut la ramener pour un touché. S'il se fait déflager, l'équipe reprendra sa possession où le plaqué s'est fait.

Rusher

Le rusher doit partir à sept (7) verges du centre en arrière de la poche qui indiquera où se placer. Le rusher ne peut pas accrocher le quart-arrière pour bloquer sa passe. Il peut lever ses bras pour bloquer la passe sans toucher, pousser ou retenir le quart-arrière. Dans un cas d'infraction, il s'agit d'une pénalité de dix (10) verges et un premier essai automatique.

Anti-sportif

Dans un cas où un joueur manque de respect à un arbitre, un adversaire, qu'il devient violent ou agressif, une pénalité de quinze (15) verges sera appliqué en plus d'un avertissement. Au deuxième avertissement, une expulsion du match en plus d'une rencontre avec le responsable sera obligatoire.

Systeme de pointage

Nombre de points alloués par partie :

- Chaque match gagné : 5 points
- Chaque match nul : 3 points
- Chaque match perdu : 1 point
- Forfait : 0 point

Bris d'égalité

En cas d'un bris d'égalité (double, triple ou autre) des points à la fin de la saison régulière, le départage des positions se fera comme suit :

- Le plus grand nombre de points de comportement;
- Le plus grand nombre de victoires;
- Le plus grand différentiel des buts pour et contre pour toute la saison;
- Le plus grand nombre de buts pour;
- Le plus grand nombre de matchs nuls;
- Le résultat des matchs joués entre les équipes impliquées incluant la fiche buts pour, buts contre;
- Tirage au sort.

Calendrier

N'oubliez pas que la ligue existe dans un contexte de Saine compétition et qu'elle est organisée par des étudiants et pour des étudiants.

Les séries éliminatoires

Pour participer aux éliminatoires, un joueur doit avoir joué au minimum 4 matchs sur 10 de la saison (ce chiffre inclut les matchs de pré-saison).

Si le gardien ne peut participer aux éliminatoires, l'équipe pourra emprunter un gardien d'une équipe éliminée d'une catégorie égale ou inférieure et ceci, seulement avec l'autorisation des responsables de la ligue.

Les points de comportement seront aussi comptabilisés pour déterminer le vainqueur de la partie comme en saison régulière. (5 points de comportements et 5 points pour la victoire; 3 points pour une nulle ; 1 point pour la défaite)

Ex : L'équipe des Verts gagne 4-1 son match mais récolte 2 cartons jaunes. Le système de pointage est donc $5V+5C-3-3 = 4$ pour les Verts et $1D+5C = 6$ pour les Jaunes. Ce sont donc les Jaunes qui passent au prochain tour.

V=Victoire, D=Défaite, C= Comportement