

# Règlements mixte Ligue FF3R 2019

---

Tous les points ont été votés et acceptés par l'ensemble des capitaines, donc le tout est sans appel.

## Pointage:

- 1) Touché (6 points) : lorsque l'équipe amène le ballon dans la zone adverse. **(Touché de fille, 9 points)**
- 2) Touché de sûreté (2 points) : quand une équipe amène elle-même le ballon dans sa propre zone et y est déclaré mort, l'autre équipe marque un touché de sûreté.
- 3) Converti : lorsqu'une équipe inscrit un touché, elle a le choix d'essayer un jeu supplémentaire de 5 verges (1 point) ou de 10 verges (2 points). **(10 verges, par une fille, 3 points)**
- 4) Simple (1 point) : lorsque le ballon est botté et dépasse ou meurt dans la zone des buts.

## Règlements principaux:

- 1) 20 secondes sont allouées à l'équipe offensive pour préparer son jeu. **(trop de temps)**<sup>1</sup>
- 2) Le joueur ayant la possession du ballon ne doit pas sauter ni plonger. Les feintes sont permises, mais un pied doit toujours rester au sol lorsque vous êtes en possession du ballon. Il est permis de plonger pour enlever les flags à l'adversaire ou pour attraper le ballon. **(sauter)**
- 3) Les flags doivent demeurer accessibles. Il est donc interdit de les protéger avec le bras et le gilet doit être dans les shorts avec les flags suffisamment sortis. Si un joueur adverse a un ou aucun flag, il suffit de le toucher pour l'arrêter. **(protection de flag)**
- 4) Il est interdit de bloquer ou de ralentir la course d'un adversaire. **(obstruction) (retenue)**
- 5) Il est interdit d'enlever un flag à un joueur n'ayant pas le ballon. Un joueur déflagé sans avoir le ballon en main peut toujours l'attraper et continuer le jeu.
- 6) Il est interdit de bloquer le chemin au *rusher* **(obstruction rusher)**

---

<sup>1</sup> En gras, il s'agit de la pénalité qui pourrait être appelée

- 7) Le *rusher* doit être placé à 5 verges devant le joueur de centre adverse au moment du « snap » et aucun joueur ne peut attaquer le *QB* avant que le *rusher* n'ait traversé la ligne de mêlée. **(hors jeu rusher)**
- 8) Le *rusher* doit aussi être décalé d'une à deux verges vers la gauche ou la droite par rapport au joueur de centre, en dehors de ses pieds, avant le début du jeu. S'il est placé directement devant le joueur de centre, il perd sa priorité de trajectoire de course et en cas d'obstruction, aucune pénalité ne peut être décernée pour obstruction au *rusher*.
- 9) Lors du « déflag » d'un adversaire, il est obligatoire d'aller redonner en main propre le flag à l'adversaire en question. **(antisportif)**
- 10) 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. **(retenue)**
- 11) Lorsqu'un botté n'est pas attrapé, aussi longtemps que l'adversaire n'a pas touché au ballon, il est obligatoire de rester à 5 verges du ballon. **(immunité)**
- 12) Après un botté non attrapé, une fois le ballon immobilisé, l'équipe qui récupère le ballon a trois secondes pour en prendre possession, sans quoi le ballon est déclaré mort. Si le ballon a touché un des joueurs de l'équipe qui le récupère avant de toucher le sol, il est considéré comme mort.
- 13) Il est interdit d'entrer en contact avec le botteur ou le bras du *QB*. **(contact)**
- 14) Il est interdit d'arrêter la course d'un joueur, autrement qu'en lui retirant un de ces flags. **(Arrêt illégal)**
- 15) Le respect des arbitres, en geste et en paroles, est primordial. En plus d'une pénalité, l'équipe perd des points d'éthique. **(antisportif)**
- 16) Un consentement écrit des parents est requis pour les joueurs de 18 ans et moins évoluant dans la catégorie sénior.
- 17) Référez-vous à la section « arbitrage » pour connaître l'ensemble des règlements.

## Règlements spéciaux Mixte 2019

- 1) 4 essais, 15 verges et 2 passes complétées, dont minimum une à une fille
- 2) 1 joueur immobile de chaque côté du joueur de centre avant le début du jeu
- 3) Une seule passe vers l'avant sur les retours de botté d'envoi est autorisée jusqu'au milieu du terrain
- 4) 2 temps morts de 30 secondes par demie
- 5) Nous demandons aux joueurs, principalement aux gars de jouer avec prudence. L'arbitre peut en tout temps sortir un joueur du match s'il juge que le comportement du joueur sur le terrain est dangereux pour la sécurité des autres joueurs, et ce, sans avertissement selon la gravité de l'action.

### Durée :

La partie se déroulera en 2 périodes de 25 minutes chacune, soit 50 minutes au total, en temps continu.

À cinq minutes de la fin de chaque demie, l'arbitre signalera aux deux équipes qu'il reste deux minutes avant les cinq jeux. À trois minutes de la fin de la chaque demie, l'arbitre signalera qu'il reste cinq jeux avant de terminer cette demie. Ces jeux excluent les convertis, les bottés d'après touché et les jeux repris à cause de pénalités.

### Équipement :

- 1) Terrain standard : 65 verges de largeur par 110 verges de longueur.
- 2) Les joueurs doivent avoir leur chandail dans les shorts en tout temps
- 3) **Les cordons attachés à la taille, les ceintures et les pantalons/shorts avec poches sont défendus.**
- 4) Les crampons de plastique usés qui laissent apparaître le métal sont défendus.
- 5) Les shorts de la même couleur que les flags sont défendus.
- 6) Aucun bijou n'est permis (Le joueur fautif devra être remplacé pour 1 jeu ou jusqu'à ce qu'il ait corrigé sa situation)
- 7) Mouth fortement suggéré

- 8) Flag en tissu requis. Aucune ceinture velcro (Flag FF3R accepté)
- 9) Flag en vente au coût de 5.50\$ (la paire) seront disponibles au besoin
- 10) L'équipe doit avoir un chandail de même couleur, avec numéro de joueur **obligatoire**
- 11) Dossard en location 1\$ pour un joueur sans uniforme
- 12) Si deux équipes sont de même couleur, les dossards seront prêtés.

### Nombre de joueur :

- 1) 7 vs 7, 4 filles et 3 gars sur le terrain en tout temps.
- 2) Si l'équipe joue à 6, elle peut avoir 4 gars et 2 filles sur le terrain.
- 3) L'équipe peut avoir 7 filles sur le terrain si elle le désire.
- 4) Aucune limite de joueur sur les lignes de côté
- 5) Vous pouvez jouer à 5 uniquement si vous aviez commencé la partie à 6 ou plus
- 6) Un joueur peut intégrer la partie à tout moment

### Les capitaines :

- 1) Le capitaine gagnant du tirage au sort a le choix entre : Recevoir le botté d'envoi ou botter le ballon. Il peut décider de reporter son choix à la deuxième demie.
- 2) Le capitaine perdant du tirage au sort a le choix entre les possibilités restantes.
- 3) Au début de la deuxième demie, les choix seront inversés et on changera de côté

### Perte des points d'éthiques :

- Manque de respect envers les arbitres
- Manque de respect envers l'autre équipe
- Geste dangereux
- Un joueur n'a pas d'uniforme ou de dossard
- Le capitaine n'a pas validé le line up auprès des marqueurs
- Retarde la partie de plus de 5 minutes
- Annule un match après Vendredi 19H
- Tous manquement du capitaine

### **Manquement du capitaine :**

- 1) Le capitaine a le devoir de prévenir la ligue avant 19h00 le vendredi en cas d'annulation.
- 2) Si l'équipe nous averti après vendredi 19h00, mais avant le samedi 19h00, elle recevra une amande pour manquement du capitaine, elle perdra un point d'éthique, mais le match sera reporté.
- 3) Si une équipe annule un match après 19h00 le samedi ou ne se présente pas au match, elle recevra une amande pour manquement du capitaine et perdra ses deux points d'éthiques
- 4) Après 15 minutes de retard, l'équipe fautive perd la partie, deux points d'éthique, en plus de recevoir une amande pour manquement du capitaine.
- 5) Après 5 minutes de retard, l'équipe fautive reçoit un avertissement pour manquement du capitaine.
- 6) Deux avertissements conduisent à une amande
- 7) Une amande pour manquement du capitaine est un montant de 50\$ qui doit être payé à la ligue avant de pouvoir rejouer. Si l'équipe avait 2 matchs dans la même journée, l'amande sera de 80\$.
- 8) La ligue n'est pas obligée de remettre le match si aucune autre date n'est possible ou s'il y a présence d'abus d'une équipe.

### **Retards :**

- 1) Une équipe étant moins de 7 joueurs au début du match peut quand même jouer, mais n'a pas le droit de participer au tirage de début de match.
- 2) Si une équipe a moins de 6 joueurs prêts à jouer, après 5 minutes de retard elle commence la partie avec un déficit de 7-0, reçoit un avertissement pour manquement du capitaine et perd un point d'éthique.
- 3) Après 10 minutes de retard, l'équipe perd la demie 12-0 et deux points d'éthique
- 4) Après 15 minutes de retard, l'équipe fautive perd la partie, deux points d'éthique, en plus de recevoir une amande pour manquement du capitaine.

\*\*\* Un temps supplémentaire de maximum 10 minutes est donné aux équipes dont les joueurs arbitres \*\*\*

## Classement des équipes:

- 1) 2 points de classement sont accordés par demie gagnée
- 2) 3 points de classement sont accordés par match gagné
- 3) 1 point de classement est accordé à chaque équipe lorsque la demie ou le match est nul
- 4) 2 point d'éthique est accordé aux équipes respectant les arbitres et ayant l'uniforme.

## Éliminatoire

Samedi le ... à suivre selon le nombre d'équipe

Éligibilité : 2 matchs joués avec l'équipe

Si un joueur a joué 1 matchs, il pourra joué si l'équipe a moins de 7 joueurs.

## Prolongation

En cas d'égalité après le temps règlementaire lors des éliminatoires seulement, chaque équipe aura le choix de faire un converti de 1 ou 2 points. Après 3 tentatives, l'équipe avec le plus haut total de point l'emporte. En cas d'égalité après 3 tentatives, la prolongation se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe l'emporte.

## Paielement :

Le coût est de 650\$ par équipe (8 matchs + séries)

## Service offert par la ligue

1) **Uniforme** : La ligue peut faire votre uniforme, avec logo et numéro. Informez-vous.

2) **Flag** : Pour 5.50\$ vous pouvez acheter une paire de flag neuve.

3) **Dossard** : Si vous avez oublié votre uniforme, pour 1\$ nous vous ferons la location d'un dossard. Ce dossard fera en sorte que votre équipe ne perdra pas de point d'éthique.

4) **Cantine** : Lors des matchs, une petite cantine offrant rafraichissement sera mis à votre disposition.

5) **Statistique** : Vos statistiques personnelles et d'équipe son compilé et publié sur le site

internet de la ligue chaque semaine. (Non disponible pour le mixte)

**6) Joueur du match :** cadeau remis au joueur du match

**7) Boutique :** T-shirt, calotte et autres produits sont en vente sur le [www.FF3R.com](http://www.FF3R.com) et lors des matchs.

**8) Coaching :** Pour 2\$ par joueur, vous pouvez avoir une séance de coaching de 2 heures au moment qui vous convient. Parfait pour les nouvelles équipes ou celle avec peu d'expérience. Vous y verrez les règlements, les bases du sport et certaine tactique défensive.

**9) Party:** un party de saison est organisé par la ligue après les séries. Le prix est inclus dans le paiement de la saison et il vous donne accès au buffet, chansonnier et alcool pas cher.

\*\*\*\*Il est important de nous indiqué avant la confection de l'horaire (mi-avril) si vous joué dans une autre équipe (gars ou fille). L'horaire sera fait en fonction que votre match de mixte ne soit jamais en même temps. L'horaire sera fait également pour éviter au maximum un trop gros trou entre vos matchs dans le régulier et dans le mixte. Bien entendu, vous n'êtes pas obligé de jouer dans le régulier pour jouer dans le mixte. Pour les débutants, sachez que cette catégorie est considérée d'avantage comme récréatif que compétitif. \*\*\*\*