



# Football

# PRIMAIRE

## RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

## 2024

**DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :**

**1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS**

Révisé le 21 février 2024

**Article 1 CATÉGORIE D'ÂGE**

4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> : né entre le 1<sup>er</sup> octobre 2011 et 30 septembre 2014

**Article 2 ADMISSIBILITÉ**

Tous les membres d'une équipe doivent être inscrits à l'école.

**Article 3 REGROUPEMENT D'ÉCOLES :**

Le regroupement entre les écoles primaires est permis selon les règles établies par le RSEQ Mauricie.

**Article 4 NOMBRE DE JOUEURS**

Nombre de joueurs inscrits: illimité  
Habillés par joute : illimité

**Article 5 LIMITE DE POIDS**

**Primaire : 125 livres ou 56.8 kilos.**

Tout joueur qui excède 125 livres doit obligatoirement jouer sur la ligne. Il sera identifié par un « X » sur son casque.

*Nous recommandons que les joueurs d'impact (identifiés d'un X) soient positionnés sur la ligne offensive pour favoriser leur apprentissage du blocage et protéger le quart arrière.*

**Article 6 BALLON OFFICIEL**

Ballon de grosseur 6

Les deux équipes jouent avec leur ballon respectif si celui-ci est conforme au règlement 6.

La couleur du ballon doit être différente de la couleur dominante des chandails.

**Article 7 INSCRIPTION DES JOUEURS**

Tous les joueurs doivent être inscrits sur la plateforme S1 cinq jours avant la première partie de la saison.

**Article 8 RÉUNION**

Une équipe non représentée lors des réunions de ligue devra accepter toutes les décisions prises lors de ces rencontres.

**Article 9 TEMPS DE JEU D'UN JOUEUR**

Tous les joueurs présents et habillés doivent jouer l'équivalent d'au moins un quart pendant le temps réglementaire d'une joute.

## **Article 10 RÈGLEMENTS PARTICULIERS**

Maximum neuf (9) joueurs peuvent évoluer sur le terrain sur l'unité offensive et sur l'unité défensive. Comme il n'y a pas de jeu d'unité spéciale, la prise de possession du ballon se fait à la ligne de 35 verges. Un ajustement sera fait en fonction de la grandeur du terrain utilisé.

## **Article 11 ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE**

Les joueurs d'une même équipe devront porter un chandail de couleur uniforme selon les règlements de la F.F.A.Q.

Le port de souliers à crampons n'est pas nécessaire. Les crampons de métal ou de base-ball sont interdits, les souliers de soccer ou espadrilles régulières sont conseillés

Tous les joueurs doivent porter l'équipement réglementaire pour le niveau primaire soit ; casque, épaulette, culotte avec « padding », chandail, protecteur buccal et ceinture avec flags.

## **Article 12 TERRAIN**

Les rencontres se jouent sur le terrain de l'équipe hôte même si celui-ci n'est pas exactement conforme.

Les bancs des deux équipes doivent être placés du même côté du terrain.

Lors des rencontres vous devez réduire la grandeur du terrain comme suit :

Longueur = Longueur réglementaire d'un terrain de football canadien

Largeur = 44 verges, centré au milieu du terrain. Ceci correspond à la largeur de la zone de réparation de soccer. Deux lignes de cônes doivent être placées pour créer les lignes de côtés.

## **Article 13 LIGNE DE MÊLÉE**

Lors de la mise en jeu, il doit y avoir une distance d'une (1) verge entre les lignes offensives et les lignes défensives.

## **Article 14 NOMBRE D'ESSAIS**

14.1 La formule à quatre (4) essais est en vigueur. L'équipe à l'attaque doit réaliser au moins une passe avant, passe par-dessus l'épaule au cours des deux premiers essais. Une latérale ou une passe à la pelle « shovel pass » ne compte pas.

14.1 Sur un jeu de passe (qui se dessine clairement par la présence du quart arrière dans la pochette en recherche de sa cible) et qu'un sac du quart survient, la passe sera considérée comme faite.

14.2 Ce règlement s'applique sur tout le terrain. Une passe lancée volontairement au sol ou dans un endroit où il n'y a aucun receveur (se débarrasser du ballon), selon le jugement de l'arbitre, ne comptera pas comme une passe tentée.

- 14.3 Un premier essai ; 4 essais pour parcourir 10 verges, si une passe est tentée dans les 3 premiers essais.
- 14.4 S'il n'y a pas de passe tentée, après le deuxième essai, il en résultera une punition de (5vgs) à partir de la position initiale du 2<sup>e</sup> essai pour procédure illégale en appliquant une perte d'essai.

#### **Article 15 DURÉE DE JEU**

La durée d'une partie sera d'une heure en temps continue avec une demie au milieu.

Chaque équipe a droit à deux (2) temps morts par demie d'une durée d'une minute. Il y a une pause optionnelle à trois minutes de la fin de chaque demie.

#### **Article 16 POINTS**

Comme c'est une ligue d'initiation, aucun point ne sera comptabilisé.

#### **Article 17 PERSONNEL À FOURNIR PAR LES ÉQUIPES :**

Minimalement un entraîneur et/ou un accompagnateur d'au moins 18 ans.

#### **Article 18 PLAINTE**

Toute plainte concernant l'arbitrage, l'attitude des entraîneurs ou des joueurs devra être adressée par écrit au bureau du RSEQ Mauricie. ([iplante@mauricie.rseq.ca](mailto:iplante@mauricie.rseq.ca)).

#### **Article 19 RÈGLEMENTS PARTICULIERS DU FOOTBALL PRIMAIRE**

##### **Règlements généraux**

**19.1 Tous les jeux utilisés par les équipes doivent provenir du cahier de jeux fourni par la ligue.**

**19.1.1 Six formations de base qui peuvent être utilisées comme formation de départ pour chacun des jeux. (Base, « Tight », « Trips » droite, « Trips » gauche, « Gun » droite et « Gun » gauche. Les formations peuvent être combinés. Ex. La formation « Trips » peut être fait en « Shotgun »**

**19.1.2 Quinze jeux différents peuvent être tentés à partir d'une des 6 formations de base, les jeux sont les suivants : « Dive », « Reverse », « Fake », « Dive Bootleg », « Dive flat », « Pitch », « Backdoor », « Pitch freeze », « Jet », « Jet Keep », « Hook », « Slout », « Wheel », « Vertical », « Draw ».**

**19.2 Tous les joueurs doivent porter leur ceinture de flag**

**19.3 Aucun plaquage n'est permis sur le porteur de ballon. (10 verges de pénalité)**

**19.4 La progression offensive cesse lorsque les flags du porteur de ballon sont arrachés**

**19.5 Les blocs sont permis**

**19.6 Comme il n'y a pas de jeu d'unité spéciale, la prise de possession du ballon se fait à la ligne de 35 verges (sur un plein terrain). Un ajustement peut-être fait si la partie est jouée sur un terrain de grandeur réduite.**

**19.7 Lors d'un dégagement, le ballon est avancé de 25 verges.**

**19.8 Maximum deux entraîneurs peuvent être sur le terrain, mais ne pas nuire au déroulement du jeu. Il doit obligatoirement rester un entraîneur au banc avec les joueurs.**

**19.9 À la fin de la joute, les équipes doivent échanger une poignée de main avant que les entraîneurs ne fassent leur « pep talk »**

#### **Règlements unité défensive**

**19.10 Maximum de 4 joueurs dans la boîte défensive (2 joueurs de ligne et 2 secondeurs)**

**19.11 Les secondeurs et demis défensifs doivent être alignés à 4 verges minimum**

**19.12 Le maraudeur doit être aligné à 10 verges minimum**

**19.13 Aucun joueur défensif ne doit être aligné directement sur le centre**

**19.14 Le BLITZ est interdit. Afin que le quart arrière soit protégé contre la pression des secondeurs, il doit rester dans sa pochette protectrice.**

**19.15 La pression sur le quart-arrière se fait avec 2 joueurs de ligne défensive uniquement.**

#### **Règlements unité offensive**

##### **AUCUN JEU TRUQUÉ**

**19.16 L'unité offensive de chaque équipe doit être composée de : 3 joueurs de ligne, un quart arrière, un porteur de ballon et de 4 receveurs.**

**19.17 Il doit y avoir un receveur qui ferme la ligne offensive de chaque côté.**

**19.18 Les receveurs doivent être alignés à plus de 5 verges en largeur du dernier joueur de la ligne offensive.**

**19.19 Aucune « motion » vers l'avant n'est permise.**

**19.20 Toutes les passes avant exécutées au-dessus de l'épaule sont permises même si la réception se fait avant la ligne de mêlé.**

**19.21 Le quart-arrière peut courir uniquement après une feinte de remise ou sur un jeu de passe manqué.**

**19.22 Le « stiff arm » est interdit**

**19.23 Il est interdit de protéger le flag.**

**19.24 Le « spin move » est permis.**

**19.25 Le porteur de ballon peut sauter.**

**19.26 Le porteur de ballon ne peut pas charger le joueur défensif (10 verges de pénalité).**

## **Article 20 Rencontre des capitaines**

20.1 L'équipe qui aura la première possession du ballon sera déterminée par un tirage au sort lors du caucus des capitaines avec les arbitres au début de chaque demi.

*Nous recommandons qu'une variété de joueurs participent au caucus avec les arbitres lors de la saison favorisant leur apprentissage et permettant aux officiels d'expliquer les règles au maximum de joueurs.*

## **Article 21 LANGAGE**

Aucun sacre ou juron ne sera toléré de la part des joueurs ou des entraîneurs. Advenant un langage vulgaire inapproprié sur le terrain une punition de 10 verges sera appliquée par les arbitres, si récidive se produit une expulsion de la partie suivra.

Un effort est souhaité par le RSEQ-Mauricie pour que les enseignements, les appellations et les explications soient faits en français.

# Règlement #7

## Section 1 : Tactiques défendues

### Article 1 — Retenir

L'action de retenir consiste à utiliser les mains ou les bras pour saisir ou ceinturer un adversaire, sauf quand un joueur plaque le porteur du ballon, et elle est interdite en tout temps.

### Article 3 — Blocage illégal

Il est interdit de pousser un adversaire dans le dos avec les bras tendus ou de le heurter par-derrière au-dessus de la ceinture. Cette infraction constitue un usage interdit des mains.

## Section 3 : Rudesse

Tout acte de rudesse ou de jeu déloyal qui n'est pas considéré comme assez sérieux pour mériter une disqualification doit être pénalisé en vertu de la présente section. Les actes suivants sont définis et classés comme des actes de rudesse, et ils sont interdits.

### Article 8 — Bloc de la tête ou plaqué de la tête

a) Bloc de la tête – aucun joueur, y compris le porteur du ballon, ne peut utiliser intentionnellement son casque pour frapper de la tête ou foncer sur un adversaire ;

