

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



**MINI FLAG-FOOTBALL  
PRIMAIRE  
RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE  
2022**

**DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :**

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

Révisé le 12 avril 2022

## **ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGE**

Les équipes doivent être composées de filles et/ou de garçons de 4e, 5e et 6e année.

## **ARTICLE 2 COMPOSITION DES ÉQUIPES**

- 2.1 Chaque équipe a 7 joueurs sur le terrain.
- 2.2 Chaque entraîneur doit faire jouer tous ses joueurs.

## **ARTICLE 3 GRANDEUR DU TERRAIN**

- 3.1 Le mini flag-football se joue sur la largeur d'un terrain de football ou de soccer.
  - 3.1.1 Largeur : 30 verges (28 mètres)
  - 3.1.2 Longueur : 55 verges (51 mètres)
  - 3.1.3 Zones de but : profondeur minimum de 5 verges et maximum de 10 verges

## **ARTICLE 4 BALLON UTILISÉ**

- 4.1 Le ballon BADEN de grosseur 100 est le ballon recommandé. Il est toutefois permis d'utiliser le ballon BADEN de grosseur 200.
- 4.2 L'équipe en offensive a le choix d'utiliser son ballon s'il est de grosseur différente.

## **ARTICLE 5 ÉQUIPEMENTS**

- 5.1 Le protecteur buccal est obligatoire.
- 5.2 Tous les joueurs doivent porter deux flags en tissu mesurant 2" x 14" portés à l'extérieur des shorts et 2" x 8" portés à l'intérieur des shorts.
- 5.3 Les souliers à crampons sont autorisés, mais non obligatoires.
- 5.4 Les joueurs doivent avoir leur chandail dans leur short en tout temps.
- 5.5 Tous les joueurs doivent porter un chandail ou un dossard de la même couleur.
- 5.6 Les flags doivent être de couleur différente des chandails et des shorts.

## **ARTICLE 6 ÉQUIPEMENTS INTERDITS**

- 6.1 Les cordons à la taille, les ceintures et les pantalons avec poches sont interdits.
- 6.2 Aucun bijou n'est permis.

## **ARTICLE 7 SYSTÈME DE POINTAGE**

- 7.1 Un touché = 6 points.
- 7.2 Il n'y a pas de transformation ou de converti.

## **ARTICLE 8 DÉROULEMENT DE LA PARTIE**

- 8.1 Il y a une seule demie d'une durée de 35 minutes en temps continu.
- 8.2 Chaque équipe a 30 secondes pour mettre le ballon en jeu.
- 8.3 L'entraîneur est sur le terrain et appelle les jeux.
- 8.4 Chaque équipe a droit à 2 temps morts lors de la partie.
- 8.5 Au tournoi, si le pointage est égal à la fin de la partie, il y aura une prolongation de 5 minutes. Un tirage au sort à pile ou face détermine la première possession en prolongation. L'équipe remportant le tirage au sort prend le ballon à sa ligne de 5 verges. Le jeu se déroule comme en temps réglementaire jusqu'à ce qu'une équipe marque. Aucun temps d'arrêt n'est autorisé en prolongation.

## **ARTICLE 9 NOMBRE D'ESSAIS ET POSSESSION**

- 9.1 Un tirage à pile ou face détermine la première possession. Le perdant du tirage au sort choisit le côté du terrain qu'il défendra.
- 9.2 Il n'y a pas de botté d'envoi. L'équipe ayant le ballon commence à sa ligne de 5 verges et a quatre essais pour franchir le milieu du terrain. Lorsque le milieu est atteint, quatre nouveaux essais sont accordés pour franchir la ligne des buts et marquer un touché. Si l'équipe ne réussit pas à marquer un touché, l'autre équipe prend possession du ballon à sa ligne de 5 verges.
- 9.3 Si l'équipe en offensive ne réussit pas à atteindre le milieu du terrain, l'autre équipe prend possession du ballon à sa ligne de 5 verges.
- 9.4 Tout changement de possession commence à la ligne de 5 verges, sauf en cas d'interception.
- 9.5 Deux courses ou remises sont permises lors des huit essais. Une fois les deux courses effectuées, les autres jeux devront s'effectuer par la passe.

## **ARTICLE 9 RÈGLES DE JEU ET COURSE**

- 9.1 Pour amorcer un jeu, le ballon doit être remis entre les jambes du centre. Le ballon est en jeu à partir du moment où il est levé du sol.
- 9.2 Le centre est le joueur qui remet le ballon au quart arrière. Le quart arrière ne peut redonner immédiatement le ballon au centre (pas de faufilade du centre).

- 9.3 Une course du quart arrière sur remise directe du centre sera permise par partie.
- 9.4 Le quart arrière est celui qui reçoit le ballon directement du centre.
- 9.5 Il n'y aura aucun botté lors de la partie.
- 9.6 Le poursuivant (« rusher ») doit être placé à 7 verges de la ligne de mêlé.
- 9.7 **Il n'est pas permis de double « rusher ».**
- 9.8 La défensive de zone est acceptée.
- 9.9 Aucun contact n'est permis.