

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



**MINI FLAG-FOOTBALL
PRIMAIRE
RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
2026**

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :

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

Révisé le 7 avril 2026

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGE

3^e-4^e année

5^e-6^e année

ARTICLE 2 COMPOSITION DES ÉQUIPES

2.1 Chaque équipe a 7 joueurs sur le terrain en 5^e-6^e année.

2.2 Chaque équipe a 5 joueurs sur le terrain en 3^e-4^e année.

2.3 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 flag-football**.

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 En 3^e-4^e année, le ballon de taille Pee Wee est recommandé. Il est toutefois permis d'utiliser le ballon de taille Junior.

4.2 En 5^e-6^e année, le ballon utilisé doit être de taille Junior.

4.3 Les équipes peuvent utiliser leur propre ballon ou s'entendre pour utiliser un seul ballon pour la partie.

ARTICLE 5 ÉQUIPEMENTS

5.1 Le protecteur buccal **doit être correctement en place dans la bouche au début de l'action**.

5.2 Tous les joueurs doivent porter deux flags en tissu à la hauteur des hanches. La partie blanche (2" x 8") est portée à l'intérieur des shorts et la partie colorée (2" x 14") est portée à l'extérieur des vêtements. L'arbitre doit être en mesure de voir en tout temps une partie de la section blanche du porteur de ballon.

5.3 Les souliers à crampons sont autorisés, mais non obligatoires.

5.4 **Le chandail doit être adéquatement rentré dans les shorts** 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 pantalons **et shorts** avec des poches, les ceintures et les fermetures éclair sont interdits. Le cordon à l'intérieur est accepté, mais ne doit pas empêcher les flags de s'enlever facilement.
- 6.2 Tous les bijoux, y compris les piercings, doivent être **retirés ou recouverts** par un ruban adhésif.

ARTICLE 7 SYSTÈME DE POINTAGE

- 7.1 Un touché = 6 points.
- 7.2 **Un touché de sûreté = 2 points.**
Un touché de sûreté est accordé lorsqu'un joueur de l'équipe défensive retire le flag d'un joueur de l'équipe offensive dans sa propre zone de but. Lorsque le ballon tombe au sol dans la zone de but à la suite d'une mauvaise remise, il y a seulement une perte d'essai.
- 7.3 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. À 17 minutes, les équipes changent de côté. L'équipe en possession du ballon effectue la remise en jeu au point qui correspond à celui où le jeu a été sifflé mort, à l'autre extrémité du terrain et de la même façon que si le jeu n'avait pas été interrompu.
- 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 de 60 secondes lors de la partie.
- 8.5 Au tournoi, si le pointage est égal à la fin de la partie, il y aura une prolongation.

Avant le début de la prolongation, l'arbitre réunit les capitaines des deux équipes pour un tirage au sort. Le capitaine de l'équipe ayant remporté le tirage au sort choisit si son équipe commence en attaque, en défense ou encore le côté d'où les convertis seront effectués. Chaque équipe a droit en alternance à une tentative de converti de 1 point de la ligne de 5 verges. La séquence est répétée jusqu'à ce qu'une équipe marque un point de plus que l'adversaire.

Il n'y a aucun temps mort accordé aux équipes lors de la prolongation.
La zone d'interdiction de course existe encore lors de la 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 pour débiter la partie.
- 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 Une course est permise lors de chaque séquence de quatre essais (pour atteindre le milieu du terrain ou pour atteindre la zone des buts). Tout jeu où le ballon traverse la ligne de mêlée porté par un joueur est considéré comme une course. Une fois la course effectuée, les autres jeux doivent s'effectuer par la passe.

ARTICLE 10 RÈGLES DE JEU ET COURSE

- 10.1 Le centre est le joueur qui remet le ballon au quart arrière. Le quart arrière est celui qui reçoit le ballon directement du centre.
- 10.2 Pour amorcer un jeu, le ballon doit être remis entre les jambes du centre. Il doit y avoir un joueur immobile de chaque côté du joueur de centre sur la ligne de mêlée. Le quart arrière doit être situé à un minimum de 5 verges de la ligne de mêlée. Le ballon est en jeu à partir du moment où il est levé du sol.
- 10.3 Une seule course du quart arrière sur remise du centre est permise par partie.
- 10.4 Les courses sont interdites dans la zone d'interdiction de course située à moins de 5 verges de la ligne des buts (lors de remises en jeu à 5 verges ou moins de la ligne des buts).
- 10.5 Plusieurs remises de ballon sont autorisées derrière la ligne de mêlée. Le joueur qui reçoit le ballon par une remise arrière ou latérale peut ensuite effectuer une passe avant de traverser la ligne de mêlée. Si la remise est faite vers l'avant, il ne peut y avoir d'autre passe avant effectuée.
- 10.6 Il n'y a aucun botté lors de la partie.
- 10.7 Le poursuivant (« rusher ») doit être placé à 7 verges de la ligne de mêlée.
- 10.8 **Il n'est pas permis de double « rusher ».**

10.9 La défensive de zone est acceptée.

10.10 Il est permis de pivoter. Par contre, il est interdit de sauter ou de plonger afin d'éviter un joueur défensif.

10.11 Aucun contact n'est permis.