

Règles
FLAG
Edition 2017



FLAG

RÈGLES

ÉDITION 2017

Traduction et mise en forme :

CASTAING Cédric

Relecture et corrections :

Sébastien Petit, Alexandre Roger, Alexandre Duboscq.

En application de la Loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit sans autorisation expresse de l'Editeur.

© FFFA 2017

TABLE DES MATIERES

<i>PREFACE</i>	4
<i>LES REGLES DU FLAG</i>	6
<i>LE CODE ETHIQUE DU FLAG</i>	6
<i>CHANGEMENTS EDITORIAUX</i>	7
<i>SCHEMA DU TERRAIN</i>	9
<i>REGLE 1 LE JEU, LE TERRAIN, LE BALLON ET L'EQUIPEMENT</i>	10
<i>REGLE 2 DEFINITIONS</i>	12
<i>REGLE 3 PERIODES ET DECOMPTE DU TEMPS</i>	17
<i>REGLE 4 BALLE VIVANTE, BALLE MORTE</i>	19
<i>REGLE 5 SERIES DE TENUS</i>	20
<i>REGLE 6 COUPS DE PIED</i>	21
<i>REGLE 7 SNAPPER ET PASSER LA BALLE</i>	22
<i>REGLE 8 SCORES</i>	25
<i>REGLE 9 COMPORTEMENT DES JOUEURS</i>	27
<i>REGLE 10 APPLICATION DES PENALITES</i>	29
<i>REGLE 11 LES ARBITRES : AUTORITE ET OBLIGATIONS</i>	32
<i>RESUME DES PENALITES</i>	34
<i>SIGNAUX OFFICIELS DE L'ARBITRE DE FLAG</i>	35
<i>DECISIONS HOMOLOGUEES</i>	37

PREFACE

Le livre des règles 2017 constitue la quatrième révision des règles IFAF du Flag Football. Cette révision est plus légère, mais le groupe de travail mondial continuera à faire évoluer les règles en même temps que le jeu évoluera.

Les changements majeurs avec la version 2017 sont :

- La référence au règlement de football américain est supprimée, le règlement de Flag Football est indépendant et se suffit à lui-même.
- Des couleurs de flag identiques, contrastées de la couleur des shorts donnera à la Défense une chance d'éviter le contact.
- La procédure du tirage au sort est modifiée. Le gagnant peut décider d'attaquer en 1^{ère} ou en 2^{ème} période. Le côté sera déterminé par l'équipe qui n'attaque pas en 1^{ère} période. La même procédure s'applique lors de la prolongation.
- La prolongation se déroulera sur 1 seule phase (2 séries) depuis le milieu du terrain. Si d'autres périodes sont nécessaires, il y aura des tentatives de transmission à 1 point pour départager les équipes.
- L'horloge de jeu s'arrêtera dans les 2 dernières minutes quand, lors d'un fumble, le ballon touche le sol.
- Les empiètements, les signaux illégaux et le signal de blitz illégal deviennent des fautes de balle morte, comme les contacts illégaux avec le ballon. Cela limitera les jeux avec des fautes ayant lieu avant le snap et qu'il n'est pas clair si ROW doit être donné ou pas.
- Le décompte des 7 secondes démarre au moment où le snap est exécuté.
- Les conduites antisportives seront appliquées comme des fautes de balle morte, parce que cela n'a pas d'effet sur le résultat du jeu.

Il y a eu de nombreuses et longues discussions sur les pénalités et leurs applications afin de trouver le bon équilibre. Des changements ont été faits mais dans l'ensemble nous sommes d'accord sur le fait qu'il n'y a pas de décisions parfaites. Un changement pour une situation pourrait apparaître comme injuste par rapport à une autre et rapidement cela deviendrait très complexe. Le règlement de flag football ne couvre pas toutes les situations, mais simple et concis est mieux que la perfection.

De nombreuses améliorations ont été apportées au texte afin d'en améliorer la compréhension, et de nouvelles représentations des signaux des officiels ont été ajoutées. Les interprétations ont été revues et certaines ont été ajoutées alors que d'autres ont été retirées.

Version anglaise Merci pour votre aide :

Markus Agebrink (SWE), Erwin Aigner (AUT), Tiberiu Anghelina (ROM), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Roland Frei (SUI), Christian Freund (GER), David Fried (USA), Mariano Gastón Viotto (ARG), Anna Ilina (RUS), Luong Văn Khánh (VIE), Magnus Lauesgaard (DEN), Mika Lindholm (FIN), Tim Ockendon (GBR), Toni Peltola (FIN), Giane Pessoa (BRA), Alen Potočnik (SLO), Dovi Rabinowitz (ISR), Balázs Ragályi (HUN), Alexandre Roger (FRA), Juan Sanchez (SUI), Guido Schlauri (SUI), Luca Scignani (ITA), Robert StPierre (CAN) and Taichi Yanaka (JPN).

Un remerciement particulier à Alexandre, Magnus et Martin pour leur aide dans l'édition des règles.

Si vous avez des questions concernant les règles ou leurs interprétations, n'hésitez pas à contacter l'auteur ou le groupe des Interprétations.

Wolfgang Geyer (AUT)
Member of IFAF Rules Committee
wolfgang.geyer@afboe.at

REGLES FLAG FOOTBALL

Version française

Ce manuel est la quatrième version des règles Flag FFFA basées sur les règles IFAF.

La Commission Nationale d'Arbitrage section Flag tient à remercier messieurs Alexandre Roger, Sébastien Petit, Alexandre Duboscq et Cédric Castaing pour leur précieuse aide pour la traduction et à la relecture. Nous souhaitons remercier, également, monsieur Alexandre Roger pour son implication internationale sur le travail des règles IFAF.

Les codes rappelant un (ou plusieurs) article(s), écrits sous cette forme ([R x-y-z](#)) sont cliquables et renvoient directement à l'article concerné.

LES REGLES DU FLAG FOOTBALL

Les règles du Flag Football de l'IFAF sont basées sur les règles IFAF du Football Américain, mais restent concises et simples.

Seuls les points particuliers ou importants ont été identifiés et écrits. Cela étant, ces règles suffisent pour jouer au Flag Football sans connaître les règles du Football Américain. Pour toute information complémentaire (par exemple les spécifications liées à la balle), il faut se référer au livre des règles du Football Américain (par exemple Règle 1-3-1).

En tant qu'entraîneur ou en tant qu'arbitre, vous devez vous référer au livre des règles du Flag Football.

LE REGLEMENT DE FOOTBALL AMERICAIN EST UNE PART INTEGRALE DU REGLEMENT DE FLAG FOOTBALL.

Le Flag football est un sport sans contact ! Bloquer, plaquer et botter ne sont pas autorisés.

Un des aspects les plus importants du Flag Football est d'éviter les contacts, de faire en sorte que les flags soient des cibles faciles pour la défense, mais en retour cela demande de les attraper sans contact avec l'adversaire.

LE CODE ETHIQUE DU FLAG FOOTBALL

Seuls les standards les plus élevés de sportivité et de conduite sont attendus de la part des joueurs, entraîneurs et autres personnes assujetties aux règles. Il n'y a aucune tolérance pour les tactiques déloyales, les conduites antisportives ou les gestes destinés à blesser délibérément.

Le Code de l'Ethique implique que :

- a. le code du Flag Football soit une part intégrale de ce code de l'éthique et doit être lu et observé attentivement ;
- b. gagner un avantage en trichant ou en négligeant les règles indique que l'entraîneur ou le joueur ne peut être associé au Flag Football.

Les règles seules ne peuvent garantir le **Fair Play**. C'est grâce aux efforts des entraîneurs, joueurs, arbitres et les amoureux du sport que le jeu sera maintenu à de hauts standards éthiques.

C'est la raison pour laquelle le comité publie ce guide à l'attention de tous les acteurs pour le bien-être du jeu.

ETHIQUE DE L'ENTRAINEUR

Enseigner le fait de violer les règles est inadmissible. Le fait d'apprendre à saisir intentionnellement, feindre une blessure, gêner ou heurter de façon délibérée ne peut que nuire à la construction du joueur. De telles pratiques sont non seulement déloyales envers l'adversaire, mais ne permettent plus de croire en la capacité de l'entraîneur à enseigner et n'ont pas leur place dans le jeu. Voici les pratiques non éthiques :

- a. changer son numéro afin de dérouter l'adversaire ;
- b. user de substances interdites dans le cadre du sport. Ce n'est pas la philosophie d'une pratique de sport amateur ;
- c. pratiquer des mouvements qui pourraient mettre l'adversaire en position de hors-jeu. Cela pourrait être interprété comme un geste délibéré pour gagner un avantage non mérité ;
- d. feindre une blessure afin de gagner du temps. Un joueur blessé doit être sous la protection de la règle, mais feindre une blessure est malhonnête, déloyal et contraire à l'esprit de la règle. De telles tactiques ne doivent pas être tolérées par les sportifs intègres.

PARLER A UN ADVERSAIRE

Parler à un adversaire de façon humiliante, vulgaire, excessive ou de façon à l'inciter à répondre verbalement ou physiquement est illégal. Il est recommandé aux entraîneurs de discuter de ces comportements avec les joueurs et d'aider les arbitres à contrôler ces débordements.

REGLES FLAG FOOTBALL

PARLER A UN ARBITRE

Lorsque l'arbitre pénalise l'équipe ou annonce sa décision, il ne fait que remplir son rôle tel qu'il l'entend. Il est sur le terrain pour garantir l'intégrité du jeu du Flag Football, ses décisions sont définitives et doivent être acceptées par les joueurs et les entraîneurs. Adresser ou laisser dire des remarques désobligeantes, que ce soit un entraîneur ou une personne assujettie aux règles ou se livrer à une conduite qui pourrait inciter les joueurs et les spectateurs à manifester contre les arbitres, est une violation des règles du jeu et pourrait même être jugé indigne de la part d'un éducateur.

CONTACT

CE SPORT EST UN SPORT SANS CONTACT, LES BLOCS ET LES PLAQUAGES NE SONT PAS AUTORISES.

N'importe quel contact ou tentative de ce qui pourrait être déloyal supprime l'intérêt du jeu et ne doit pas apparaître dans le jeu. Tous les entraîneurs et les joueurs doivent comprendre dans leur globalité les règles afin de pratiquer correctement, aussi bien en attaque qu'en défense. Il est important de souligner l'importance des pénalités.

SPORTIVITE

Le joueur de Flag Football qui viole délibérément la règle est coupable de jeu déloyal et de conduite antisportive ; et lorsqu'il n'est pas pris, il apporte le discrédit au bon fonctionnement du jeu. La sportivité est l'objectif à atteindre pour tous les acteurs du Flag Football.

CHANGEMENTS EDITORIAUX

Pour les compétitions nationales, il est possible d'appliquer des changements de règles. Ils sont les suivants. **Les nouveautés sont surlignées en jaune ainsi que les précisions.**

NdT : les changements doivent être validés par la commission nationale de l'arbitrage, la Direction Technique Nationale et le CODIR de la FFFA.

- R 1-1-1 Les dimensions du terrain peuvent être adaptées suivant le site de compétition ou de l'âge.
La longueur du terrain (à l'exception des zones d'en-but) peut être réduite à un minimum de 40 yards (36.60m) ou agrandie à un maximum de 60 yards (54.90m).
Les zones d'en-but peuvent être réduites à un minimum de 8 yards (7.30 m) et la largeur du terrain peut être ramenée à un minimum de 20 yards (18.30 m) ou étendue à un maximum de 30 yards (27.45 m).
Les zones de sécurité ne peuvent pas être modifiées.
Il est possible soit de réduire la longueur et/ou la largeur des zones d'en-but soit d'en étendre la longueur et/ou la largeur. Il n'est pas possible de réduire la longueur et d'étendre la largeur et inversement.
Lorsque la longueur du terrain est réduite, la largeur doit être réduite pour au moins la moitié de la partie retirée sur la longueur afin de garder des proportions relatives au terrain.
- R 1-1-1 Le marquage minimum du terrain doit être constitué par les lignes de touche, les lignes de zones d'en-but et les lignes de fond.
- R 1-1-1 Les piquets ou les plots de zone d'en-but sont seulement recommandés.
- R 1-1-1 Le panneau de tenus est seulement recommandé.
- R 1-1-1 Le tableau de score est seulement recommandé.
- R 1-1-1 Le nombre de joueurs peut être supérieur à 12 pour les équipes
- R 1-1-1 Les équipes peuvent présenter des joueurs mixtes.
- R 1-1-4 L'arbitrage des rencontres est seulement recommandé.
- R 1-2-1 Les ballons n'ont pas besoin d'être en cuir.
- R 1-3-1 Les flags peuvent être différents des flags de type « pop » pour les catégories jeunes.
- R 1-3-1 Les protège-dents sont seulement recommandés.
- R 1-3-2 Les casquettes, bonnets peuvent être autorisés à la condition qu'ils n'occasionnent pas un danger pour les autres ou qu'ils ne puissent être offensants pour les autres.
- R 3-2-1 **Le temps de jeu** peut être adapté en fonction de la compétition ou de l'âge des participants.
- R 3-3-2 Le nombre des temps-morts peut être **modifié.**

REGLES FLAG FOOTBALL

R 3-2-5 La durée de l'intervalle où l'horloge de jeu est arrêtée peut être ramenée de 2 à 1 minute.

FLAG EN SALLE

Changements autorisés :

NdT : les changements doivent être validés par la commission nationale de l'arbitrage, la Direction Technique Nationale et le CODIR de la FFFA.

- R 1-1-1 Les dimensions du terrain peuvent être adaptées en fonction des conditions locales.
- R 1-1-1 Le marquage du terrain peut être matérialisé par des piquets ou des plots.
- R 1-3-1 Les chaussures ne doivent pas comporter de crampons et ne doivent pas marquer le sol.
- R 3-2-5 L'horloge de jeu s'arrête uniquement dans la dernière minute de chaque mi-temps.
- R 5-1-1 Les séries de tenus peuvent être réduites à 3 tenus.
- R 5-1-1 La ligne du milieu peut être supprimée (pas de 1er tenu à gagner).

Toutes les autres règles sont des règles concernant la conduite des joueurs qui ne peuvent faire l'objet d'adaptations.

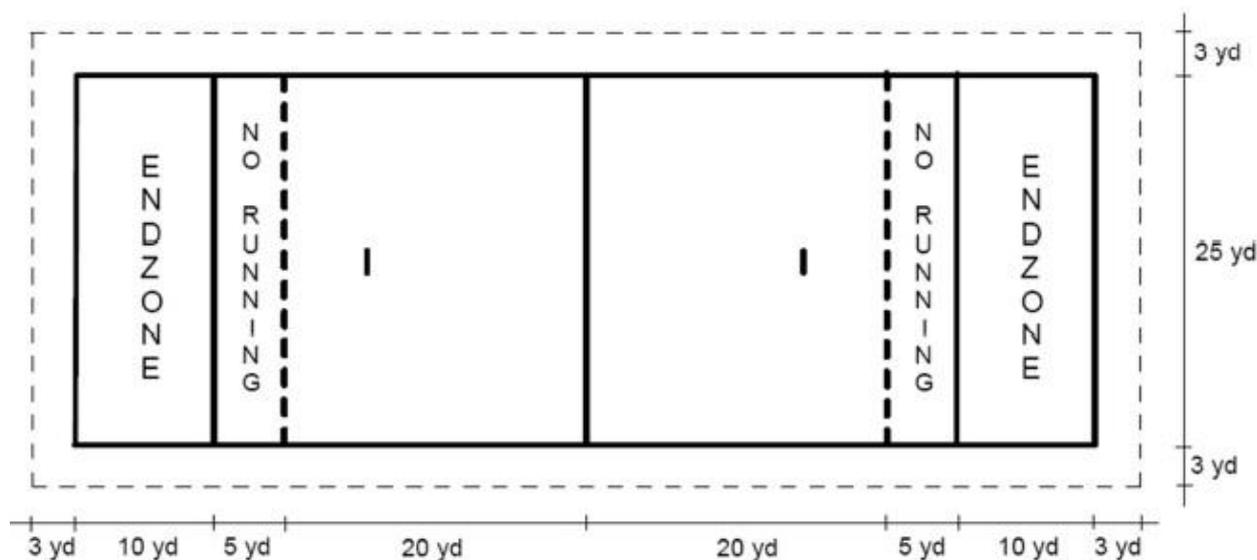
SCHEMA DU TERRAIN

Le terrain est une surface rectangulaire dont les dimensions et les lignes sont indiquées sur le schéma ci-dessous.

Dimensions du terrain

Longueur 50 yards (45,75 m), zones d'en-but 10 yards (9,15 m), largeur 25 yards (22,90 m).

L'espace requis total pour un terrain, incluant les zones de sécurité est de 76 yards (69,55 m) x 31 yards (28,40 m).



Les mesures doivent être prises à partir des bords intérieurs des lignes (la ligne d'en-but fait partie de la zone d'en-but). La largeur des lignes est de 4 pouces (10 cm).

Les lignes délimitant les zones de non-courses doivent être pointillées. La marque de la transformation à 2 points doit être d'une longueur de 1 yard (0,9 m) avec son centre situé à 12 yards (11,00 m) du milieu la ligne d'en-but.

La zone de sécurité mesure 3 yards (2,75 m) depuis l'extérieur des lignes de bord du terrain. Elle n'a pas besoin d'être marquée.

Si deux terrains sont tracés l'un à côté de l'autre, la distance minimale entre les deux terrains est de 6 yards (5,50 m).

Equipement de terrain

Des piquets ou des plots doivent être placés aux 8 intersections des lignes de touche avec les lignes d'en-but et les lignes de fond.

Des plots peuvent être placés aux intersections entre les lignes de touche avec la ligne de milieu de terrain et les lignes de non-course.

Un indicateur de tenu peut être utilisé à 2 yards de l'une des lignes de touche.

Un tableau de score visible doit être positionné à proximité du terrain.

REGLE 1 LE JEU, LE TERRAIN, LE BALLON ET L'EQUIPEMENT

SECTION 1. DISPOSITIONS GENERALES

Article 1. Le jeu

La rencontre sera disputée entre deux équipes de 5 joueurs au plus sur un terrain rectangulaire et avec un ballon réglementaire. Pour plus de détails, consulter le schéma du terrain.

Une équipe se compose d'au maximum 12 joueurs (5 sur le terrain et 7 remplaçants). Les équipes peuvent jouer avec un minimum de 4 joueurs. Si moins de 4 joueurs sont disponibles, la rencontre est perdue par forfait par l'équipe ne disposant pas de suffisamment de joueurs.

Les équipes peuvent être composées de joueurs du même sexe (sauf décision des fédérations nationales instaurant la mixité : cas de la FFFA).

Article 2. Équipe victorieuse et score final

Chaque équipe a l'opportunité de faire avancer la balle et lui faire franchir la ligne d'en-but adverse en courant ou en la passant. Des points seront attribués aux équipes conformément à la règle, et l'équipe possédant le plus de points à la fin de la rencontre, ou des prolongations (si nécessaire) sera l'équipe gagnante.

Article 3. Direction de la rencontre

La rencontre sera disputée sous la direction de 2 arbitres ou plus.

Article 4. Capitaines d'équipe et entraîneurs

Chaque équipe indique à l'arbitre principal un maximum de 2 joueurs **en tant que capitaines** sur le terrain et un maximum de 2 entraîneurs.

SECTION 2. LE BALLON

Article 1. Spécifications

Le ballon doit être en cuir, neuf ou presque neuf avec une taille réglementaire, un poids et une pression non altérés. Chaque équipe peut utiliser son propre ballon s'il est réglementaire.

Article 2. Taille spéciales

Pour les matchs des catégories féminines, les ballons de taille junior doivent être utilisés (ex : TDY).

Pour les matchs de la catégorie U16, les ballons de taille junior doivent être utilisés (ex : TDY).

Pour les rencontres de la catégorie U13 et en-dessous, la taille jeune (ex. TDJ) doit être utilisée.

Ils n'ont pas besoin d'être en cuir.

SECTION 3. L'EQUIPEMENT

Article 1. Équipement obligatoire

Les joueurs de chaque équipe doivent porter des maillots de couleurs contrastées. Si les équipes utilisent des maillots de couleurs similaires, l'équipe recevant décide quelle équipe changera de maillots.

- a. Les joueurs d'une même équipe doivent porter des maillots de couleurs identiques, de même coupe et de même design. Les maillots doivent être d'une longueur suffisante afin d'être rentrés dans les shorts et porter un numéro mesurant au minimum 6 pouces (15 cm) de hauteur à l'arrière du maillot. Les joueurs d'une même équipe doivent avoir des numéros différents compris entre 1 et 99. Les maillots ne doivent pas être noués ou attachés avec des adhésifs.
- b. Les joueurs d'une même équipe doivent porter des shorts ou des pantalons de couleurs identiques, de même coupe et de même design, sans poches, ni boutons pressions ou autres attaches. Les joueurs ne peuvent scotcher ou recouvrir ces parties pour se mettre en conformité avec cette règle.
AR 1-3-2-
- c. **Les joueurs doivent porter une ceinture maintenue fermement** autour de la taille avec des douilles et deux flags de type « pop ». Les joueurs doivent faire les efforts nécessaires afin de maintenir un flag au niveau de chaque hanche. Les flags doivent mesurer 2 pouces (5,00 cm) x 15 pouces (38,00 cm). Les douilles ne peuvent pas être collées ou changées de sens, elles doivent être orientées vers

REGLES FLAG FOOTBALL

l'extérieur. Les flags doivent être clairement visibles et doivent pendre librement et ne pas être recouverts par une quelconque partie de l'équipement du joueur. Les flags doivent être d'une seule couleur et différente de toutes les couleurs se trouvant sur le pantalon, **en même temps les flags doivent être d'une couleur contrastée avec le pantalon**. Les joueurs modifiant délibérément leurs flags, seront exclus de la rencontre.

- d. Tous les joueurs sont invités à porter un protège-dent d'une couleur visible ne présentant pas d'extension externe plus longue que 0,5 pouces (1,25 cm).

Article 2. Équipement illégal

- Chaussures avec des crampons amovibles d'une longueur de plus 0,5 pouces (1,25 cm), au bout pointu ou en métal.
- Aucune sorte d'épaulières, de casques ou de couvre-chef (casquette, bandanas, serre tête, ou autre type présentant un danger)
- Aucun type de protection qui mettrait en danger les autres joueurs (par exemple une genouillère non capitonnée).
- Lunettes **sans prescription médicale. Dont les verres ne sont pas composés** de matériel incassable.
- Bijoux (ils doivent être retirés ou totalement recouverts)
- Équipements ajoutés aux uniformes (serviette, chauffe-mains etc.)
- Matériaux adhésifs, peintures, graisses ou toutes substances glissantes appliquées sur les équipements ou les personnes, tenues ou autre équipement pouvant influencer sur le ballon ou l'adversaire.
- Tout matériel électronique, mécanique ou système ayant pour objectif de communiquer avec l'entraîneur.

Article 3. Certification par les entraîneurs

Avant le début de la rencontre, l'entraîneur principal doit fournir une feuille d'équipe à l'arbitre principal et certifier que tous les joueurs disposent de l'équipement obligatoire et ont été informés de la liste des équipements illégaux.

REGLE 2 DEFINITIONS

SECTION 1. LIGNES ET ZONES

Article 1. Terrain

Le terrain est la zone située à l'intérieur de la zone de sécurité et au-dessus.

Article 2. Terrain de jeu

Le terrain de jeu est la zone située à l'intérieur des lignes de délimitation (lignes de touches et lignes de fond) autres que les zones d'en-but

Article 3. Zones d'en-but

Les zones d'en-but sont les zones de 10 yards situées aux deux extrémités du terrain entre les lignes de fond et les lignes d'en-but

Article 4. Zones de non-course

Les zones de non-course sont les zones de 5 yards situées aux deux extrémités du terrain devant les lignes d'en-but.

Article 5. Lignes d'en-but

Les lignes d'en-but, une par équipe, sont situées à chaque extrémité du terrain de jeu. La ligne d'en-but et les piquets font partie de la zone d'en-but. La ligne d'en-but fait partie d'un plan vertical séparant le terrain de jeu de la zone d'en-but. Lorsque la balle est touchée ou en possession d'un joueur, le plan s'étend au-delà des lignes de touche. La ligne d'en-but d'une équipe est celle qu'elle défend.

Article 6. Ligne du milieu

La ligne du milieu se situe à mi-chemin des deux lignes d'en-but. La ligne à atteindre pour obtenir une nouvelle série est la ligne du milieu du terrain de jeu, c'est à dire le milieu de la ligne du milieu, autrement appelée milieu.

Article 7. Dans le terrain, en-dehors du terrain

La surface délimitée par les lignes de touches et les lignes de fond est située dans les limites et toute la surface environnante y compris les lignes de touches et les lignes de fond est en dehors des limites.

Article 8. Zone d'équipe

La zone d'équipe est la surface située au-delà de la zone de sécurité entre les deux lignes de non-course, le long de la ligne de touche.

SECTION 2. DESCRIPTION DES EQUIPES ET DES JOUEURS

Article 1. Attaque et Défense

L'attaque est l'équipe en possession de la balle qui la met en jeu par une action de snap, la défense est l'équipe adverse.

Article 2. Centre (snapper)

Le centre est le joueur d'attaque qui snappe la balle.

Article 3. Quart arrière (quarterback)

Le quart arrière est le joueur d'attaque qui prend la possession en premier de la balle après le snap.

Article 4. Passeur

Le passeur est le joueur d'attaque qui lance une passe légale.

Article 5. Coureur

Un coureur est un joueur en possession d'une balle vivante.

REGLES FLAG FOOTBALL

Article 6. Blitzer

Le blitzer est un joueur de défense qui s'aligne complètement à 7 yards ou plus de la ligne de mêlée au moment du snap et qui commence à courir en direction du quart arrière directement après que le snap ait été effectué.

Les blitzers peuvent avoir une priorité de passage s'ils lèvent visiblement une main au-dessus de leur tête au moins pendant la dernière seconde avant le snap. Il n'y a pas d'exigence dans la posture pour un joueur réclamant la priorité de passage pour blitzer et un joueur blitzant sans avoir demandé la priorité de passage.

La course des blitzers doit être effectuée immédiatement après le snap, rapidement et en ligne droite à proximité du point où le quart arrière reçoit le snap.

Si un blitzer en action court lentement, vise un autre point ou change de direction pendant sa course, il perd sa priorité de passage.

Article 7. Joueur en dehors des limites

Un joueur ou un ballon est en dehors des limites lorsqu'une partie de son corps touche quoi que ce soit en dehors du terrain.

Article 8. Joueur expulsé

Un joueur expulsé ne peut plus participer à la rencontre en cours.

Article 9. Équipe à domicile

Si les deux équipes jouent à l'extérieur ou participent à un tournoi, la première équipe mentionnée est l'équipe à domicile, la seconde équipe est l'équipe visiteuse.

SECTION 3. TENU, LIGNE DE MELEE ET TYPE DE JEU

Article 1. Tenu

Un tenu est une unité de jeu qui débute par un snap légal après que la balle soit prête à jouer et se termine lorsque la balle devient morte. L'intervalle entre les tenus est la période pendant laquelle la balle est morte. Un jeu est l'action entre les deux équipes pendant un tenu.

Article 2. Ligne de mêlée

Lorsque la balle est prête à jouer, la ligne de mêlée pour chaque équipe est le plan vertical passant à travers le point de la balle le plus proche de sa propre ligne d'en-but et qui s'étend jusqu'aux lignes de touche.

Un joueur est considéré comme ayant franchi la ligne de mêlée quand une partie de son corps est au-delà de la ligne de mêlée.

Article 3. Jeu de passe avant

Un jeu de passe avant légale est l'intervalle entre le snap et le moment où une passe avant légale au-delà de la ligne de mêlée est réussie ou interceptée. Egalement une passe avant en deçà de la ligne de mêlée devenue incomplète ou touché par la défense est considérée comme un jeu de passe en avant.

Article 4. Jeu de course

Un jeu de course est toute action de balle vivante autre que les actions se déroulant lors d'un jeu de passe avant.

Les passes réussies en-deçà de la ligne de mêlée sont légales et sont des jeux de course.

SECTION 4. BALLE VIVANTE, BALLE MORTE

Article 1. Balle vivante

Une balle vivante est une balle en jeu. Une passe qui n'a pas encore touché le sol, est une balle vivante en l'air.

Article 2. Balle morte

Une balle morte est une balle qui n'est pas en jeu.

Article 3. Balle prête à jouer

Une balle est prête à jouer lorsqu'elle est placée au sol et que l'arbitre principal siffle.

SECTION 5. EN AVANT, AU-DELA ET AVANCE EXTREME

Article 1. En avant, au-delà

En avant, au-delà, appliquée à l'une ou l'autre équipe, se réfère à la direction vers la ligne d'en-but adverse. Les termes en arrière, en-deçà, réfèrent à la direction vers la ligne d'en-but de l'équipe.

Article 2. Avance extrême

« Avance extrême » est un terme indiquant la fin de la progression par le porteur de balle ou un receveur d'une passe d'une des équipes et s'applique à la position du point de la balle le plus en avant lorsqu'elle est devenue morte entre les lignes de fond d'après la règle.

SECTION 6. POINTS

Article 1. Point d'application

Un point d'application est le point à partir duquel une pénalité pour une faute est appliquée.

Article 2. Point de balle morte

Le point de balle morte est le point où la balle est devenue morte.

Article 3. Point de faute

Le point de faute est le point où la faute a eu lieu. Si ce point se trouve hors des limites, il sera ramené jusqu'à la ligne de touche. S'il est en-deçà d'une ligne d'en-but, la faute est dans la zone d'en-but.

Article 4. Point de sortie

Le point de sortie est le point où la balle devient morte pour être sortie des limites.

SECTION 7. FAUTE, PENALITE ET VIOLATION

Article 1. Faute

Une faute est une infraction aux règles pour laquelle une pénalité est prévue. Une faute flagrante est une infraction aux règles qui met en danger un adversaire.

Article 2. Pénalité

Une pénalité est une conséquence imposée par la règle à l'encontre d'une équipe qui a commis une faute et peut comprendre un ou plusieurs des cas suivants : perte de distance, perte de tenu, premier tenu automatique, expulsion. Si la pénalité comprend une perte de tenu, la tentative compte comme une des quatre de la série.

Article 3. Violation

Une violation est une infraction aux règles pour laquelle il n'est pas prévu de pénalité. Elle ne peut annuler une faute.

Article 4. Perte de tenu

« Perte de tenu » est une abréviation qui signifie « Perte du droit de recommencer le tenu »

SECTION 8. PERMUTATION, MOUVEMENT

Article 1. Permutation

Une permutation est un changement simultané de position par deux ou plusieurs joueurs d'attaque après que la balle soit prête à jouer et avant le snap qui doit s'ensuire.

Article 2. Mouvement

Un mouvement est un changement de position d'un joueur d'attaque après que la balle soit prête à jouer et avant le snap qui s'ensuit.

SECTION 9. BALLE EN POSSESSION

Article 1. Transmission

Une transmission est l'acte consistant à transmettre avec succès la possession de la balle d'un joueur à un autre sans la lancer. Une feinte de transmission est une simulation crédible d'une transmission du ballon à

un coéquipier proche. Une feinte de passe (courte ou action de lancer) n'est pas une feinte de transmission.

Article 2. Passe et balle lâchée (fumble)

Une passe est toute action intentionnelle de lancer de balle dans n'importe quelle direction. Une passe débute quand le ballon est relâché après un mouvement intentionnel de la main ou du bras et que le ballon ait été clairement contrôlé par le joueur durant le processus. Une passe continue d'être une passe tant qu'elle n'est pas réceptionnée par un joueur ou tant que la balle n'est pas morte.

Une balle lâchée (fumble) est une passe ou une transmission qui résulte d'une perte de possession du ballon par le porteur de balle.

Une passe (ou une balle lâchée [fumble]) peut seulement se produire après qu'un joueur ait pris la possession du ballon.

Pour le statut du ballon cela ne fait pas de différence, si la possession est perdue volontairement (passe ou transmission) ou involontairement (balle lâchée [fumble]), une balle vivante en l'air sera considérée comme une passe.

Article 3. Fumble (balle lâchée) :

Un fumble est la situation lors d'une passe ou après la réception d'un ballon qui entraîne la perte du contrôle de la balle par un joueur.

Un fumble ne peut arriver que lorsqu'un joueur ait pris la possession de la balle.

Article 4. En possession

En possession signifie tenir fermement ou contrôler une balle vivante.

Article 5. Rabattre

Rabattre la balle est l'action intentionnelle de frapper la balle ou de changer volontairement sa direction avec les mains ou les bras.

Article 6. Coup de pied

Donner un coup de pied est l'action intentionnelle de frapper la balle avec les genoux, la partie basse de la jambe ou le pied. Il s'agit d'une action illégale.

SECTION 10. PASSES

Article 1. Passe avant et passe arrière

Une passe avant est déterminée par le point où la balle touche en premier quoi que ce soit au-delà du point de départ de la passe. Toutes les autres passes sont des passes arrière, notamment les passes latérales (parallèles à la ligne de mêlée).

Un snap devient une passe arrière lorsque le centre lâche la balle, même si celle-ci lui glisse des mains.

Article 2. Passe qui franchit la ligne de mêlée

Une passe avant légale a franchi la ligne de mêlée lorsqu'elle touche en premier quoi que ce soit au-delà de la ligne de mêlée à l'intérieur des limites.

Article 3. Réception, Interception

Une réception est l'acte par lequel un joueur entre fermement en possession d'une balle vivante en vol et en assure le contrôle. La réception d'une passe lancée par un adversaire est une interception. Un joueur qui quitte le sol afin d'effectuer une réception ou une interception doit avoir fermement la balle en sa possession au moment de son premier contact avec le sol avec n'importe quelle partie de son corps à l'intérieur des limites et maintenir un contrôle continu du ballon tout au long de la situation quand il contacte le sol pour compléter une passe. Si le joueur relâche son contrôle du ballon et que la balle touche le sol avant que la situation de réception ne soit complète alors ce n'est pas une réception.

Article 4. Sack

Un sack est un déflagage du quart arrière qui est en possession d'une balle vivante. Le joueur a le contrôle du ballon tant que ce dernier n'a pas été relâché de la main ou du bras.

SECTION 11. SAISIR, BLOQUER, CONTACTER ET PLAQUER

Article 1. Saisir

Saisir est le fait d'attraper un adversaire ou son équipement et ne pas le relâcher immédiatement.

Article 2. Bloquer

Bloquer est le fait de gêner un adversaire sans contact en se déplaçant sur son chemin. Un joueur d'attaque se déplaçant sur la ligne entre le coureur et un joueur de défense ou sur le chemin d'un blitz est responsable d'une pénalité de bloc. Un joueur immobile (avec la priorité d'emplacement) ne commet pas de blocage même s'il est sur le chemin du blitz ou entre le coureur et un adversaire.

Article 3. Contact

Contacter est le fait de toucher un adversaire avec un impact (de créer une gêne dans son action). Toucher un joueur sans créer une gêne n'est pas contacter.

Article 4. Déflagage

Un déflagage est le fait de retirer un ou plusieurs flags d'un adversaire avec la ou les mains.

Article 5. Protection de flag

L'action de protéger ses flags est une tentative par le coureur d'éviter un déflagage en les protégeant avec n'importe quelle partie de son corps (main, coude, jambe) ou avec le ballon. L'action de protéger ses flags concerne également le fait de pencher le haut du corps vers l'avant, d'étendre une main avec ou sans la balle en direction de l'adversaire pour le gêner dans son action de déflagage.

SECTION 12. SAUTER, PLONGER, TOURNER

Article 1. Sauter

Sauter est une tentative du coureur d'éviter un déflagage en gagnant de la hauteur en comparaison d'une course régulière.

Article 2. Plonger

Plonger est une tentative du coureur d'éviter un déflagage en penchant le haut de son corps vers l'avant avec ou sans saut.

Article 3. Tourner

Tourner est une tentative du coureur d'éviter un déflagage en tournant son corps sur un axe vertical. Tourner est légal.

SECTION 13. PRIORITE D'EMPLACEMENT, PRIORITE DE PASSAGE

Article 1. Priorité d'emplacement

La priorité d'emplacement est donnée à un joueur immobile. Être immobile signifie de maintenir **une position normale de joueur** et de ne pas faire de mouvement latéral. Sauter sur place dans l'intention de lancer ou réceptionner une passe ou de retirer un flag en restant à sa place ne fait pas perdre la priorité d'emplacement.

La priorité d'emplacement surpasse la priorité de passage pour déterminer la responsabilité lors d'une faute.

Article 2. Priorité de passage

La priorité de passage est donnée à un joueur dans le respect des règles se déplace dans une direction en ayant **une attitude normale de joueur (pas de mouvements exagérés)** et qu'il ne modifie pas de celle-ci. Un joueur qui a la priorité de déplacement, a la prédominance quand il faut déterminer la responsabilité d'une pénalité à l'encontre des joueurs à l'exception de ceux qui ont la priorité d'emplacement.

REGLE 3 PERIODES ET DECOMPTE DU TEMPS

SECTION 1. DEBUT DE CHAQUE PERIODE

Article 1. Première mi-temps

Chaque équipe doit présenter un maximum de 2 entraîneurs et un maximum de 2 capitaines à l'arbitre principal.

3 minutes avant l'heure prévue pour le début du match, l'arbitre principal effectuera un tirage au sort avec une pièce au centre du terrain en présence des capitaines de chaque équipe, en demandant au capitaine de l'équipe visiteuse son choix pour le tirage au sort.

Le vainqueur du tirage au sort (toss) choisira le droit pour son équipe de jouer en premier en snappant depuis sa ligne des 5 yards lors de la première mi-temps ou lors de la deuxième mi-temps. Si le gagnant du toss choisit d'attaquer en première mi-temps, l'autre équipe choisira l'en-but qu'elle souhaite défendre. Si le gagnant du toss choisit d'attaquer en deuxième mi-temps, il choisira l'en-but qu'il souhaite défendre en première mi-temps. L'autre équipe mettra la balle en jeu en première mi-temps.

Il n'y a pas de coup de pied d'engagement.

Article 2. Seconde mi-temps

Lors de la seconde période, les équipes défendront les lignes d'en-but opposés à celles qu'elles avaient défendu en première mi-temps. L'équipe qui n'a pas démarré avec le ballon lors de la première mi-temps, mettra le ballon en jeu par une action de snap depuis sa ligne des 5 yards.

Article 3. Périodes supplémentaires

Le système de prolongation est utilisé si un match se termine sur une égalité à l'issue des deux mi-temps et que la compétition fait qu'un vainqueur doit être désigné.

- a. Après une interruption de 2 minutes, l'arbitre effectuera un tirage au sort au centre du terrain dans les mêmes conditions qu'au début de la rencontre.
- b. Le vainqueur du tirage au sort aura le choix d'attaquer ou de défendre pour chacune des périodes supplémentaires. Si le gagnant choisit de commencer en Attaque, l'autre équipe peut choisir de quel côté du terrain elle commencera en Défense. Si le gagnant choisit de commencer en Défense, il aura le choix du côté du terrain où il souhaite commencer à Défendre.
- c. Aucun temps mort ne pourra être accordé aux équipes.
- d. La première période de prolongation sera composée de 2 séries, chaque équipe mettant la balle en jeu depuis la ligne du milieu pour une série de tenus (pas d'obtention de premier tenu si le milieu est franchi), sauf si la Défense marque des points durant la première série, autrement que lors d'une transformation.
- e. Chaque équipe conserve la possession de la balle pendant sa série jusqu'à ce qu'elle marque, y compris les points d'une transformation (1 ou 2 points), ou échoue à marquer. La balle reste vivante après un changement de possession d'équipe jusqu'à ce qu'elle soit déclarée morte, la série étant terminée même si un deuxième changement de possession d'équipe a lieu.
- f. Si à l'issue de la première période (avec 2 séries), les équipes sont toujours ex-æquo, la deuxième période et les autres sont jouées avec chaque équipe faisant une tentative de transformation à 1 point depuis la ligne des 5 yards.
- g. L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de points à l'issue des deux mi-temps et de la ou des prolongations est déclarée vainqueur.

Article 4. Système de départage des ex-æquo en tournoi

Se référer au règlement particulier des compétitions de Flag Football de la FFFA.

SECTION 2. TEMPS DE JEU

Article 1. Durée des périodes et arrêts

La durée totale de jeu est de 40 minutes, divisée en deux mi-temps de 20 minutes chacune, séparées par une interruption de 2 minutes entre chaque période.

Article 2. Prolongation des périodes

Une période sera prolongée jusqu'à ce qu'un tenu ait été joué sans qu'il n'y ait eu une faute de balle vivante pour laquelle la pénalité aura été acceptée. Si des fautes s'annulant sont commises pendant un tenu au cours duquel le temps expire, le tenu sera rejoué.

Une période ne peut se terminer tant que la balle n'est pas morte et que l'arbitre principal n'a pas déclaré la fin de la période [S14].

Article 3. Chronométrage

Le temps de jeu et l'horloge des 25 sec de mise en jeu seront décomptés par une horloge officielle qui pourra être soit un compte à rebours manipulé par un arbitre, soit une horloge de terrain actionnée par un opérateur placé sous la direction de l'arbitre désigné.

Article 4. Le temps démarre

Quand l'horloge de jeu a été stoppée légalement le temps démarre lorsque la balle est légalement snappée. Exception : Le temps démarre lorsque la balle est déclarée prête à jouer si le temps avait été arrêté **seulement** sur décision de l'arbitre principal. **AR 3-2-4- I à III.**

Article 5. Le temps s'arrête

Le temps s'arrête à la fin de chaque période, lorsqu'un temps mort d'équipe ou un temps mort pour blessure est accordé ou sur décision de l'arbitre principal.

Dans les 2 dernières minutes de chaque période, le temps s'arrête si :

- Un premier tenu est accordé, suite à un changement de possession.
- Une pénalité est observée.
- Quand la balle ou le coureur sort du terrain.
- Quand le ballon, lors d'une passe **ou d'un fumble**, touche le sol.
- Quand une équipe marque.
- Quand un temps-mort est accordé.

Le temps est arrêté durant une transformation dans les deux dernières minutes de chaque mi-temps, pendant une extension de période ou pendant une période supplémentaire.

SECTION 3. TEMPS MORT

Article 1. Attribution

L'arbitre principal déclarera un temps mort quand il arrêtera le jeu pour une raison quelconque. Chaque temps mort sera attribué à une des deux équipes ou désigné comme un temps mort arbitre [S3].

Article 2. Temps mort d'équipe

Un arbitre attribuera un temps mort d'équipe lorsqu'un joueur dans l'aire de jeu ou un entraîneur le demandera lorsque la balle sera morte. Chaque équipe dispose de 2 temps morts par mi-temps. Les temps morts inutilisés ne peuvent pas être reportés sur une période suivante.

Article 3. Temps mort pour blessure

En cas de blessure d'un joueur, n'importe quel arbitre peut appeler un temps mort arbitre, mais le joueur pour qui le temps mort a été déclaré doit quitter le jeu pour un tenu au moins.

Article 4. Durée du temps mort

Un temps mort d'équipe ne peut dépasser 90 secondes (en incluant les 25 secondes après que la balle soit déclarée prête à jouer).

L'arbitre principal doit prévenir les deux équipes 30 secondes avant la fin d'un temps mort et 5 secondes plus tard il doit déclarer la balle prête à jouer (R 3-3-5).

Les autres temps morts pris ne doivent pas durer plus longtemps que l'arbitre principal l'estime nécessaire par rapport à la situation dans laquelle ils ont été appelés.

Article 5. Avertissement par l'arbitre principal

A moins qu'une horloge de jeu officielle visible soit utilisée, l'arbitre principal doit également informer tous les entraîneurs **lorsque la balle devient morte, qu'il reste approximativement 2 minutes de jeu ou moins** dans chaque mi-temps. **L'horloge de jeu ne doit pas être arrêtée seulement pour cette annonce.**

REGLE 4 BALLE VIVANTE, BALLE MORTE

SECTION 1. BALLE VIVANTE – BALLE MORTE

Article 1. Une balle morte devient vivante

Pour le prochain tenu, la balle doit être mise en jeu au point central entre les deux lignes de touche sur la ligne où la balle est devenue morte règlementairement, ou au point où elle a été placée suite à l'application d'une pénalité acceptée ou là où une nouvelle série a été attribuée.

Après qu'une balle morte est prête à jouer, elle devient une balle vivante lorsqu'elle est légalement snappée. Une balle snappée avant qu'elle soit prête à jouer ou snappée de manière illégale reste une balle morte.

Une faute avant que la balle soit mise en jeu (délai de jeu, empiètement, faux départ, signaux illégaux, signal de blitz illégal) fait que la balle reste morte.

Article 2. Une balle vivante devient morte

Une balle vivante devient morte et un arbitre doit siffler lorsque :

- a. Une balle vivante touche quoi que ce soit en dehors du terrain.
- b. Le coureur sort du terrain.
- c. N'importe quelle partie du corps du coureur, à l'exception de ses pieds ou ses mains, touche le sol,
- d. Le coureur simule le fait de placer un genou à terre,
- e. Une passe ou un fumble touche le sol,
- f. Un coéquipier du fumbler (joueur perdant le contrôle du ballon après s'en être assuré) attrape le ballon.
- g. Un joueur entre en possession de la balle avec moins de 2 flags.
- h. Les flags du joueur en possession de la balle ne sont pas positionnés correctement et si le joueur en est responsable.
- i. Un essai, un renvoi aux 5 yards (touchback), un safety ou une transformation réussie a lieu,
- j. Une faute qui rend la balle morte se produit (ex : donner un coup de pied ou un retard de passe).

Si un arbitre donne un coup de sifflet intempestif, la balle devient morte et l'équipe en possession peut choisir de la mettre en jeu au point où elle est devenue morte, ou de rejouer le tenu.

REGLE 5 SERIES DE TENUS

SECTION 1. SERIE : COMMENCEE, INTERROMPUE, RENOUVELEE

Article 1. Quand accorder une série

Une série de 4 tenus consécutifs sera accordée à l'équipe qui doit mettre la balle en jeu par un snap au **début** de chaque période et après un essai, un renvoi aux 5 yards, un safety ou un changement de possession d'équipe [s8].

Une nouvelle série sera accordée à l'attaque si :

- a. Si la balle légalement en possession de l'attaque (**à la suite de l'application d'une pénalité d'une faute de balle vivante**) devient morte sur ou au-delà de la ligne du milieu et si c'est la première fois que cela se produit lors de cette série. Si un jeu ou une pénalité ramène la balle en-deçà du milieu et que la balle est ensuite ramenée au-delà de la ligne médiane pour la deuxième fois durant la même série aucune nouvelle série ne sera accordée. **AR 5-1-1-I à II**
- b. Si une pénalité acceptée implique ou donne le droit à un premier tenu.

Une nouvelle série sera accordée à la défense sur sa ligne des 5 yards si l'attaque n'arrive pas à marquer lors de son 4ème tenu ou n'a pas pu obtenir un nouveau premier tenu.

Une nouvelle série sera accordée à la défense au point où la balle est déclarée morte après une interception.

SECTION 2. TENU ET POSSESSION APRES UNE PENALITE

Article 1. Faute avant un changement de possession d'équipe

Si une pénalité qui a été acceptée pour une faute qui s'est produite au cours d'un tenu avant un changement de possession d'équipe, la balle revient à l'attaque et le tenu sera rejoué, à moins que la pénalité prévoie une perte de tenu, ou octroie un premier tenu, ou amène la balle au-delà du milieu du terrain.

Article 2. Faute après un changement de possession

Si une pénalité est acceptée pour une faute intervenue au cours d'un tenu après un changement de possession d'équipe, la balle appartient à l'équipe en possession au moment de la faute. Le prochain tenu sera un premier tenu.

Article 3. Pénalité déclinée

Si une pénalité est déclinée, le numéro du tenu suivant sera ce qu'il aurait été si la faute n'avait pas eu lieu.

Article 4. Faute entre les tenus

Après une pénalité encourue entre deux tenus, le numéro du tenu suivant sera le même que celui établi avant la faute à moins que l'application d'une pénalité ne laisse la balle au-delà du milieu, ou que la pénalité ne stipule un premier tenu.

Article 5. Fautes par les deux équipes

Si des fautes s'annulant interviennent au cours **d'un tenu** et qu'elles sont acceptées, le tenu sera rejoué.

REGLE 6 COUPS DE PIED

SECTION 1. COUP DE PIED

Article 1. Coup de pied illégal

Un coureur ne doit pas volontairement botter la balle. Cette faute rend la balle morte. *AR 6-1-1-I*
PENALITE - 5 yards, appliqués depuis le point de faute, et administré comme faute de balle morte [S19].

REGLE 7 SNAPPER ET PASSER LA BALLE

SECTION 1. LES JEUX DE MELEE

Article 1. Balle prête à jouer

Aucun joueur ne peut mettre la balle en jeu avant qu'elle ne soit prête à jouer [S1].

Note : les arbitres doivent arrêter chaque jeu tant qu'ils ne sont pas prêts à regarder et feront rejouer le tenu.

PENALITE – La balle reste morte, 5 yards, appliqués depuis la point de balle morte. [S19].

La balle doit être mise en jeu dans les 25 secondes suivant le moment où l'arbitre principal a déclaré la balle prête à jouer.

PENALITE - La balle reste morte, 5 yards, appliqués depuis la point de balle morte [S21].

Article 2. Mise en jeu par un snap

Après que le centre mette la main sur la balle, il ne peut pas la soulever, l'avancer ou simuler le début du snap.

Avant le snap, le grand axe de la balle doit être perpendiculaire par rapport à la ligne de mêlée.

Un snap légal est l'action de transmettre ou passer la balle vers l'arrière depuis sa position au sol avec un geste rapide et continu vers l'arrière de la main ou des mains, la balle devant quitter la ou les mains durant ce mouvement. Le snap n'est pas nécessairement effectué entre les jambes du centre.

PENALITE - La balle reste morte, 5 yards, appliqués depuis la point de balle morte [S19].

Article 3. Obligations concernant la formation offensive

Il n'y a pas de nombre minimum de joueurs positionnés sur la ligne de mêlée.

- Après que le centre ait touché la balle et avant que la balle ne soit snappée, tous les joueurs doivent être à l'intérieur des limites du terrain et derrière la ligne de mêlée.
- Tous les joueurs de l'attaque doivent être immobiles et le rester pendant au moins 1 seconde complète avant que la balle ne soit snappée ou qu'un mouvement soit entamé.

PENALITE - La balle reste morte, 5 yards, appliqués depuis la point de balle morte [S19].

- Aucun joueur ne peut commettre un faux départ ou faire un mouvement qui simule le début du jeu.
- Au moment du snap, un seul joueur peut être en mouvement, à condition que ce mouvement ne soit pas réalisé en direction de la ligne d'en-but adverse.
- Le quart arrière ne peut pas franchir la ligne de mêlée avec la balle sauf s'il l'a au préalable lâché et qu'elle lui a été rendue. **AR 7-1-3-I à III.**
- Lorsque la balle est snappée sur ou au-delà de la ligne des 5 yards en direction de la ligne d'en-but adverse (zone de non-course), l'attaque doit effectuer un jeu de passe avant. Si le quart arrière ou le coureur est déflagué en-deçà de la ligne de mêlée avant qu'un jeu de passe avant ait pu être effectué, il n'y a pas de pénalité pour course dans la zone de non-course. **AR 7-1-3-IV**

PENALITE - 5 yards, appliqués depuis la ligne de mêlée [S19].

- Le quart arrière dispose de 7 secondes pour lancer la balle ou **la transmettre après le snap**. Si cette limite de temps est dépassée, la balle devient morte comme si elle se trouvait sur la ligne de mêlée.

PENALITE – Perte de tenu, appliquée depuis la ligne de mêlée [S21 + S9].

Article 4. Obligations de la formation défensive

- Avant que la balle ne soit snappée, tous les joueurs doivent être à l'intérieur des limites du terrain et derrière la ligne de mêlée. **AR 7-1-4-I**
- Après que la balle a été déclarée prête à jouer, aucun joueur de la défense ne peut toucher la balle tant que le snap n'est pas terminé.
- Aucun joueur ne pourra utiliser des mots ou des signaux destinés à tromper les adversaires lorsqu'ils se préparent à mettre la balle en jeu.
- Un maximum de 2 blitzers peut réclamer la priorité de passage. **Si un joueur donne un signal illégal de blitz ou si plus de deux joueurs lèvent leur main et la gardent en l'air, cela constitue un signal illégal de blitz. AR 7-1-4 II à IV**

REGLES FLAG FOOTBALL

- e. Un joueur qui est à moins de 7 yards de la ligne de mêlée ne peut pas lever la main pour simuler le fait d'être un blitz. **AR 7-1-4-V**

PENALITE - La balle reste morte, 5 yards, appliqués depuis la point de balle morte [S18]

- f. Au moment du snap (quand la balle devient vivante), tous les blitzers peuvent franchir la ligne de mêlée pendant que la balle est vivante et avant que le quart arrière est lâché le ballon. Tous les autres défenseurs doivent rester derrière la ligne de mêlée tant que la balle n'a pas été transmise ou feinté ou que la passe ait été lancé par le quart arrière.

PENALITE - 5 yards, le point de faute est la ligne de mêlée, appliqués depuis la ligne de mêlée. [S18].

Article 5. Transmettre la balle

L'attaque peut effectuer plusieurs transmissions de balle en-deçà de la ligne de mêlée.

- a. Aucun joueur ne peut transmettre la balle à un coéquipier à moins d'être en-deçà de la ligne de mêlée.
- b. Le centre ne peut recevoir une balle par une transmission en avant de la main à la main.

PENALITE - 5 yards, appliqués depuis le point de base [S19].

SECTION 2. LES JEUX DE PASSES ET FUMBLES

Article 1. Passe arrière

Un coureur peut effectuer une passe arrière à condition qu'ils soient en-deçà de la ligne de mêlée quand ils font l'action et qu'il n'y a pas eu avant de changement de possession d'équipe. **AR 7-2-1-I à II**

PENALITE - 5 yards, et également perte de tenu si la faute est commise par l'équipe d'attaque avant un changement de possession pendant le tenu, appliqués depuis le point de faute [S35].

Article 2. Réceptionnée

Toute passe réceptionnée ou un fumble par un joueur éligible touchant le sol à l'intérieur des limites, est complété et la balle est toujours en jeu à moins que la passe ait été réceptionnée dans la zone d'en-but adverse ou qu'un coéquipier du coureur attrape le fumble. **AR 7-2-2-I à VII**

Article 3. Passe incomplète

Toute passe est incomplète si la balle touche le sol alors qu'elle n'est pas fermement contrôlée par un joueur. Elle est incomplète lorsqu'un joueur quitte le sol, réceptionne la balle mais atterrit en premier sur ou à l'extérieur d'une ligne de touche [S10].

Lorsqu'une passe avant est incomplète, la balle appartient à l'équipe ayant effectué la passe, elle est remise en jeu au point précédent, qui est le point de balle morte.

Lorsqu'une passe arrière est ratée, la balle appartient à l'équipe ayant effectué la passe au point de dernière possession qui est le point de balle morte.

Article 4. Fumble ou balle échappée

Quand un fumble touche le sol ou qu'il est touché par un coéquipier du fumbler (joueur contrôlant la balle) la balle est morte et revient à l'équipe qui l'avait échappé à l'endroit où se trouvait le dernier joueur ayant contrôlé le ballon, c'est le point de balle morte. **AR 7-2-4-I**

Article 5. Balle touchée illégalement

Tous les joueurs à l'intérieur du terrain sont éligibles pour toucher, rabattre ou réceptionner une passe.

Le quart arrière n'est autorisé à réceptionner une passe que si la balle a été touchée par un autre joueur auparavant.

Aucun joueur de l'équipe d'attaque qui sort volontairement des limites du terrain durant un tenu ne pourra toucher une passe lorsqu'il revient dans le terrain ou lorsqu'elle est en l'air.

Si un joueur de l'équipe d'attaque est forcé de sortir du terrain mais retourne immédiatement dans les limites ou dans l'en-but, il reste éligible.

PENALITE – Perte du tenu, appliquée depuis la ligne de mêlée [S9].

SECTION 3. PASSE AVANT

Article 1. Passe avant légale

Une équipe peut effectuer une passe avant pendant chaque tenu, avant un changement de possession d'équipe, à condition que la passe soit exécutée depuis un point situé en-deçà de la ligne de mêlée. **AR 7-3-1-I à IV**

Article 2. Passe avant illégale

Une passe avant est illégale :

- a. Si elle est lancée par un joueur de l'équipe d'attaque qui est au-delà de la ligne de mêlée lorsqu'il lâche la balle.
- b. Si elle est lancée après qu'un coureur est allé au-delà de la ligne de mêlée.
- c. S'il s'agit de la seconde passe avant effectuée par l'équipe d'attaque pendant un même tenu.
- d. Si elle est lancée après un changement de possession d'équipe pendant le tenu.

PENALITE - 5 yards, et également perte du si commise par l'attaque même avant un changement de possession d'équipe pendant le tenu, appliqués depuis le point de faute [S35].

Article 3. Gêne de passe

La règle de gêne de passe s'applique seulement durant un jeu de passe avant légal jusqu'au moment où la passe est réceptionné ou n'est pas attrapé. Un contact physique doit avoir eu lieu pour établir qu'il y a gêne.

Une gêne de passe consiste en un contact qui gêne un adversaire alors que la balle est en l'air. Il est de la responsabilité des joueurs de l'équipe de défense d'éviter leurs adversaires.

Il n'y a pas de gêne de passe lorsque 2 joueurs éligibles ou plus cherchent simultanément et de « bonne foi » à toucher, rabattre ou réceptionner une passe. Les joueurs éligibles des deux équipes ont des droits égaux sur la balle.

**PENALITE – 10 yards du point précédent. Perte de tenu si la faute est commise par l'attaque. [S33]
Premier tenu automatique si la faute est commise par la défense. [S33].**

Note : Les contacts qui ont lieu au cours de jeux de passes, avant que la balle n'ait été lancée ou si la balle ne franchit pas la ligne de mêlée sont des fautes de contact (R 9-1-1)

REGLE 8 SCORES

SECTION 1. VALEUR DES SCORES

Article 1. Jeux permettant de marquer des points

La valeur des scores est :

- Essai – 6 points [S5]
- Transformation réussie depuis la ligne des 5 yards – 1 point [S5]
- Transformation réussie depuis la ligne des 12 yards – 2 points [S5]
- Essai marqué par la défense au cours d'une transformation – 2 points [S5]
- Safety – 2 points (points donnés à l'adversaire) [S6]
- Safety au cours d'une transformation – 1 point (point donné à l'adversaire) [S6]

SECTION 2. ESSAI

Article 1. Comment le réaliser

Un essai sera marqué lorsque :

- a. Un coureur progressant depuis l'aire de jeu est légalement en possession de la balle lorsque celle-ci franchit la ligne d'en-but adverse (le plan).
- b. Un joueur réceptionne une passe dans la zone d'en-but adverse.

SECTION 3. TENU DE TRANSFORMATION

Article 1. Comment le réaliser

Le ou les points seront marqués d'après la valeur des points prévus à la règle 8-1-1 si ce qui est considéré comme essai ou safety est le résultat de la transformation.

Article 2. Possibilité de marquer

Une transformation consiste pour l'une ou l'autre équipe de marquer 1 ou 2 points supplémentaires.

- a. La balle sera être mise en jeu par l'équipe ayant marqué un essai à 6 points. Si un essai est marqué pendant un tenu durant lequel le temps expire, la transformation doit être jouée. L'équipe ayant marqué décide si elle tente une conversion à 1 point ou 2 points avant que la balle ne soit prête à jouer.
- b. La transformation commence lorsque la balle est prête à jouer.
- c. Le snap est effectué au milieu du terrain à équidistance des lignes de touche depuis la ligne des 5 yards (1 point) ou 12 yards (2 points).
- d. La conversion se termine lorsqu'une ou l'autre équipe marque ou lorsque la balle devient morte.
- e. Les pénalités nécessiteront de rejouer la transformation, résulteront en un score ou entraineront la fin de la transformation. Si la transformation doit être rejouée suite à une pénalité, elle vaut toujours le même nombre de points. Il n'est pas possible de modifier la décision sur le type de transformation (1 ou 2 points) avant la fin de la transformation. **AR 8-3-2-I à V**

Article 3. Jeu suivant

Après une transformation, la balle sera mise en jeu par l'équipe adverse sur sa ligne des 5 yards.

SECTION 4. SAFETY

Article 1. Comment le réaliser

Un safety sera marqué lorsque :

- a. La balle devient morte en-deçà d'une ligne d'en-but, sauf si cela est dû à une passe lancée depuis un point situé à l'extérieur de la zone d'en-but, et si l'équipe défensive est responsable de cette situation.
- b. Une pénalité acceptée laisse la balle sur ou en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe fautive.

AR 8-4-1-I à IV

REGLES FLAG FOOTBALL

Article 2. Snap après un safety

Après un safety, la balle sera mise en jeu depuis la ligne des 5 yards de l'équipe ayant marqué le safety.

SECTION 5. RENVOI AUX 5 YARDS (TOUCHBACK)

Article 1. Quand est-il déclaré

Il y a un renvoi aux 5 yards lorsque :

- a. La balle devient morte en-deçà de la ligne d'en-but, sauf si cela est dû à une passe incomplète, et si l'équipe attaquante est responsable de cette situation.
- b. Un joueur de la défense interceptant une passe entre sa ligne des 5 yards et sa zone d'en-but et son mouvement original l'amène dans la zone d'en-but.

Article 2. Snap après un renvoi aux 5 yards

Après un renvoi aux 5 yards, la balle est mise en jeu depuis la ligne des 5 yards de l'équipe qui défendait.

REGLE 9 COMPORTEMENT DES JOUEURS

SECTION 1. FAUTES AVEC CONTACT

Article 1. Initier un contact

- a. Aucun joueur ne devra entrer en contact volontairement avec un adversaire ou un arbitre.
- b. Aucun joueur ne peut marcher, sauter ou se tenir sur un autre joueur.
- c. Aucun joueur ne peut saisir un autre joueur.
- d. Tous les joueurs à l'arrêt ont la priorité d'emplacement et les adversaires doivent éviter le contact.
- e. Le coureur n'a pas de priorité de passage et il doit s'assurer d'éviter tout contact avec les adversaires.
- f. Tous les joueurs de l'équipe d'attaque ont la priorité de passage tant qu'une passe en avant reste possible et les joueurs de la défense doivent éviter les contacts. Quand la balle est en l'air, tous les joueurs ont le droit de se disputer la balle, mais sans viser (traverser) un adversaire.
- g. Tous les blitzers éligibles qui se sont signalés légalement, ont la priorité de passage et les joueurs de l'équipe d'attaque doivent éviter les contacts.

Note : S'il n'y a pas contact, il peut tout de même y avoir un bloc par un joueur de l'équipe d'attaque.

PENALITE - 10 yards, appliqués depuis le point de base. Un premier tenu automatique si la faute est commise par la Défense. [S38] AR 9-1-1-R-I à VIII, AR 9-1-1-B-I à XIV

Article 2. Viser un adversaire

- a. Même en bénéficiant de la priorité de passage, aucun joueur ne peut viser un adversaire et le contacter.
- b. Aucun joueur ne peut tenter « d'attaquer » une balle en possession ou essayer de l'arracher au coureur.

PENALITE - 10 yards, appliqués depuis le point de base. Un premier tenu automatique si la faute est commise par la Défense. [S38].

Article 3. Gêne avec le déroulement de la rencontre

Aucun remplaçant ou entraîneur ne peut interférer ou créer un contact avec la balle, un joueur ou un arbitre pendant le déroulement de la partie.

PENALITE - 10 yards, appliqués depuis le point de base. Un premier tenu automatique si la faute est commise par la Défense. [S38].

SECTION 2. FAUTES SANS CONTACT

Article 1. Actes antisportifs

- a. L'utilisation abusive de paroles ou gestes, menaçants, obscènes ou provocants ou de se livrer à de tels actes que cela provoque un malaise ou dévalorise des personnes. **AR 9-2-1-I**
- b. Si un joueur ne ramène pas la balle à proximité du prochain point d'engagement ou ne la laisse pas à proximité du point de balle morte.
- c. Si un joueur ne ramène pas immédiatement un flag arraché à son adversaire ou ne le laisse pas à proximité du point où il l'a attrapé. Les joueurs doivent préférer rapporter le flag à leur adversaire.

PENALITE - 10 yards, appliqués depuis le point de balle morte, administrés comme une faute de balle morte [S27].

Article 2. Actes d'antijeu

- a. Aucun joueur ne devra bloquer un adversaire.

PENALITE - 5 yards, appliqués depuis le point de base [S43].

- b. Aucun coureur ne devra sauter ou plonger. Cette faute rend la balle morte.

PENALITE - 5 yards, avec une perte de tenu si commise par l'attaque même avant un changement de possession d'équipe, appliqués depuis le point de faute [S51].

REGLES FLAG FOOTBALL

- c. Aucun joueur ne devra protéger ses flags ou raffuter. **AR 9-2-2-I à VI**

PENALITE - 5 yards, si commise par l'attaque même avant un changement de possession d'équipe, appliqués depuis le point de faute [S52].

- d. Aucun joueur ne doit déflaguer un adversaire autre que le coureur ou un joueur feignant d'être le coureur. **AR 9-2-2-VII à IX**

PENALITE - 5 yards, appliqués depuis le point de base [S52].

- e. Aucun joueur ne peut taper **volontairement** au pied une passe. Cette faute **ne doit pas** changer le statut de la passe.

PENALITE - 5 yards, appliqués depuis le point de base [S19].

- f. La présence de 6 joueurs ou plus d'une même équipe sur le terrain est illégale durant un tenu.

PENALITE - 5 yards, le point de faute est la ligne de mêlée, appliqués depuis le point de base [S22].

- g. Les entraîneurs et remplaçants ne devront pas être en-dehors de leur zone d'équipe pendant un tenu.

PENALITE – 5 yards, le point de faute est la ligne de mêlée, administrés depuis la ligne de mêlée [S27].

- h. Aucun joueur portant un équipement illégal ou ne portant pas l'équipement obligatoire ne sera autorisé à jouer. Un joueur qui saigne doit quitter le terrain.

Les joueurs devront quitter le terrain immédiatement après qu'un arbitre leur ait ordonné de le faire.

INFRACTION – Temps mort d'équipe [S3]. PENALITE – 5 yards s'il ne reste plus de temps-mort [S21].

SECTION 3. REMPLACEMENTS

Article 1. Procédures de remplacement

- a. L'équipe d'attaque peut effectuer autant de remplacements légaux qu'elle souhaite dès que la balle est morte et avant que le centre ne touche la balle.
- b. L'équipe de défense peut effectuer autant de remplacements légaux qu'elle souhaite dès que la balle est morte et avant que le centre ne touche la balle.

PENALITE – 5 yards, le point de faute est situé sur la ligne de mêlée, administrés depuis la ligne de mêlée [S22].

REGLE 10 APPLICATION DES PENALITES

SECTION 1. GENERALITES

Article 1. Fautes flagrantes

Une faute flagrante est une faute mettant en danger un joueur, pouvant conduire à sa blessure et qui nécessite une expulsion [S47]

Un joueur ou un entraîneur disqualifié doit quitter la zone d'équipe **et rester hors de vue du terrain.**

Article 2. Tactiques d'antijeu

Si une équipe refuse de jouer ou commet des fautes à répétition qui ne peuvent être sanctionnées que par des applications en moitié de distance ou commet des actes évidents d'antijeu qui ne sont pas spécifiquement prévus par la règle, l'arbitre principal pourra prendre toute décision qu'il jugera équitable, y compris appliquer une pénalité, exclure un joueur ou un entraîneur, accorder un score, suspendre ou annuler la rencontre.

SECTION 2. PENALITES OBSERVEES

Article 1. Comment et quand une pénalité est observée

Une pénalité est observée lorsqu'elle est acceptée, déclinée ou annulée. Toute pénalité peut être déclinée par un capitaine ou un entraîneur, mais un joueur expulsé doit quitter le jeu.

Lorsqu'une faute est commise, la pénalité sera appliquée avant que la balle soit déclarée prête à jouer pour le tenu suivant.

Seuls les capitaines et les entraîneurs peuvent demander des explications sur la règle à l'arbitre principal.

Article 2. Fautes survenant simultanément avec le snap

Une faute survenant simultanément avec le snap est considérée comme étant commise durant le tenu. Le point de faute est la ligne de mêlée.

Article 3. Fautes de balle vivante commises par la même équipe

Lorsque deux fautes de balle vivante, ou plus, commises par la même équipe sont signalées à l'arbitre principal, celui-ci indiquera les options correspondant aux pénalités respectives au capitaine de l'équipe lésée, lequel choisira alors une seule de ces pénalités.

Article 4. Fautes s'annulant

Si des fautes de balle vivante commises par les deux équipes sont signalées à l'arbitre principal, les fautes s'annulent et le tenu est rejoué.

Exceptions :

1. S'il y a un changement de possession d'équipe durant le tenu, l'équipe la dernière en possession pourra décliner cette annulation et retenir la possession moyennant l'observation des pénalités pour ses propres fautes, si elle n'a pas commis de faute avant sa dernière prise de possession.
2. Lorsqu'une faute de balle vivante est administrée comme faute de balle morte, elle ne peut annuler une faute de balle vivante et est appliquée selon l'ordre d'arrivée des fautes. **AR 10-2-4-1 à IV**

Article 5. Fautes de balle morte

Les pénalités pour toute faute de balle morte sont appliquées séparément et dans l'ordre de leur arrivée.

Article 6. Fautes commises durant un intervalle

Les pénalités pour des fautes survenant entre des périodes sont appliquées au point d'engagement de la prochaine série.

SECTION 3. PROCEDURES D'APPLICATION

Article 1. Point de base

Le point de base est la ligne de mêlée.

Exceptions :

1. Pour les fautes commises par l'équipe d'attaque en-deçà de la ligne de mêlée, le point de base est le point de faute.
2. Pour les fautes commises par l'équipe de défense, lorsque le point où la balle est morte est au-delà de la ligne de mêlée, le point de base est le point où la balle est morte.
3. Pour les fautes survenant après un changement de possession, le point de base sera le point où la balle est morte. Si la faute est commise lors de la dernière course de l'équipe en possession et derrière le point où la balle est morte, le point de base est le point de faute.

AR 10-3-1-O-I à VI, AR 10-3-1-D-I à VIII, AR 10-3-1-C-I à VI.

Article 2. Procédures d'application

Le point d'application pour des fautes de balle vivante est la ligne de mêlée, sauf pour les fautes dont l'application est précisée dans l'énoncé de la pénalité.

Le point d'application pour les fautes de balle morte est le point d'avancée.

Lorsque des fautes de balle morte sont commises par les deux équipes, les pénalités s'annulent et le tenu est incriminé.

Fautes commises pendant ou après un jeu se terminant par un essai ou une transformation :

1. Les pénalités de 10 yards pour des fautes commises par l'équipe n'ayant pas marqué l'essai sont appliquées au point de transformation qui suit. Les autres fautes sont refusées suivant le règlement
2. Les pénalités pour des fautes commises après un essai et avant que la balle ne soit déclarée prête à jouer sont appliquées au point de transformation qui suit.
3. Les pénalités de 10 yards pour des fautes commises par l'équipe n'ayant pas marqué la transformation sont appliquées au point de snap qui suit. Les autres fautes sont refusées suivant le règlement.
4. Les pénalités pour des fautes commises après une transformation sont appliquées au point de mise en jeu qui suit.

AR 10-3-2-I à VIII

Article 3. Procédure d'application par moitié de distance

Aucune pénalité en distance, y compris lors d'une transformation, ne peut excéder la moitié de la distance restante entre le point d'application et la ligne d'en-but de l'équipe fautive.

AR 10-3-3-I à III

Philosophie concernant les procédures d'application

C'est un petit guide pour aider à la compréhension des règles. Les applications se font par les règles.

Les fautes précédant le snap sont des fautes de balle morte et sont appliquées depuis le point de balle morte (la ligne de mêlée).

Snap illégal, délais de jeu, empiètement, faux départ, signaux illégaux, signal de blitz illégal.

Les fautes techniques sont appliquées depuis la ligne de mêlée.

Passe après les 7 secondes, contact illégal avec le ballon, mouvement illégal, jeu de course illégal, hors-jeu, blitz illégal gêne sur la touche, substitution illégale.

Les fautes qui ne peuvent être commises que par le coureur sont appliquées depuis le point de faute et inclues une perte de tenu.

Passe illégale (avant ou arrière), saut, plongeon, protection des flags, raffut.

Un coup de pied par le coureur rend la balle morte et la pénalité s'applique comme une faute de balle morte.

Les fautes commises durant le jeu ont leur point d'application qui est le point de base.

Transmission illégale, mettre un coup de pied dans une passe, bloc, déflagage illégal, gêne de passe, contact illégal, viser un adversaire, gêne avec le déroulement de la rencontre, participation illégale.

Le point de base sera le point le plus défavorable entre la ligne de mêlée et le point de faute pour les fautes de l'Attaque et sera le point le plus défavorable entre la ligne de mêlée et le point de balle morte pour les fautes de la Défense.

REGLES FLAG FOOTBALL

Les conduites antisportives seront appliquées comme une faute de balle morte.

Lorsque des fautes de balle vivante sont commises par les deux équipes durant un tenu, les fautes s'annulent et le tenu est rejoué.

Exception : l'équipe qui a le contrôle de la balle en dernier peut décliner l'annulation des pénalités et garder le ballon s'ils n'ont pas commis de faute avant de prendre le contrôle du ballon. La faute de l'équipe qui a le contrôle du ballon sera appliquée (principe des « mains propres »).

Les fautes commises après un changement de possession seront appliquées depuis le point de balle morte. Le principe du point le plus défavorable entre le point de faute et le point de balle morte sera utilisé seulement sur la dernière course.

REGLE 11 LES ARBITRES : AUTORITE ET OBLIGATIONS

SECTION 1. OBLIGATIONS GENERALES

Article 1. Autorité des arbitres

L'autorité des arbitres commence à s'exercer lors du tirage au sort et se termine lorsque l'arbitre déclare le score définitif [S14].

Article 2. Nombre d'arbitres

La rencontre sera disputée sous la direction de 2 (AP + Jch), 3 (AP + Jch + JL) ou 4 (AP + Jch + JL + Jca) arbitres.

Article 3. Responsabilités

- a. Chaque arbitre a des responsabilités spécifiques décrites dans le manuel des mécaniques d'arbitrage de l'IFAF mais a une responsabilité et une autorité équivalente en matière de jugement.
- b. Tous les arbitres devront porter un uniforme et un équipement prescrit dans le manuel des mécaniques d'arbitrage de l'IFAF.

Lors de compétitions françaises, les mécaniques d'arbitrage fédérales prévalent sur les mécaniques d'arbitrage de l'IFAF (documents : Mécaniques Flag FFFA 2011-2012 - FINAL, FFFA_Flag_Mecanique_2014-15-démarrage rapide). Les Mécaniques d'arbitrage fédéral s'appuient sur les mécaniques d'arbitrage de l'IFAF.

SECTION 2. ARBITRE PRINCIPAL (AP)

Article 1. Position

La position initiale de l'arbitre principal est derrière et sur le côté du Juge de Champ dans l'arrière champ offensif.

En cas d'arbitrage à 2, l'arbitre principal se positionne et agit comme le Juge de Ligne.

Article 2. Responsabilités de base

- a. L'Arbitre principal a le contrôle général de la partie, il est la seule autorité pour les scores et ses décisions concernant les règles ou d'autres situations relatives au jeu sont définitives.
- b. L'Arbitre principal doit inspecter l'enceinte de jeu et rapporte les irrégularités à l'organisateur, aux entraîneurs et aux autres arbitres.
- c. L'Arbitre principal est la seule autorité concernant l'équipement des joueurs.
- d. L'Arbitre principal déclarera la balle prête à joueur, gèrera le chronomètre, vérifiera le décompte des 25 secondes, décomptera le nombre de temps morts, accordera une nouvelle série de tenus et appliquera les pénalités.
- e. L'Arbitre Principal prévient les deux entraîneurs principaux lors de toutes les expulsions.
- f. L'Arbitre principal a la responsabilité du décompte des joueurs de la formation offensive.
- g. Après le snap, l'Arbitre principal est en charge de l'arbitrage de la partie du jeu qui se déroule derrière la ligne de mêlée et autour du ballon.

L'Arbitre Principal a la responsabilité de la surveillance du quart arrière.

SECTION 3. JUGE DE LIGNE (JL)

Article 1. Position

La position initiale du Juge de ligne est sur la ligne de mêlée, sur la touche avec l'indicateur du numéro des tenus.

Article 2. Responsabilités de base

- a. Le Juge de ligne a pour responsabilité la gestion de l'indicateur des tenus.
- b. Le Juge de ligne a la responsabilité du décompte des joueurs de la formation offensive et du décompte des tenus.
- c. Le Juge de ligne a la responsabilité de la ligne de mêlée et de sa ligne de touche.

REGLES FLAG FOOTBALL

- d. Lorsque la balle franchit la ligne de mêlée de son côté du terrain, le Juge de ligne est en charge de l'arbitrage des actions autour de la balle.

Le Juge de ligne indique à l'Arbitre principal l'avance extrême de la balle de son côté.

SECTION 4. LE JUGE DE CHAMP (JCH)

Article 1. Position

La position initiale du Juge de champ est à 7 yards de la ligne de mêlée, sur la ligne de touche opposée à l'indicateur des tenus.

Article 2. Responsabilités de base

- a. Lors d'un arbitrage à 3, le Juge de champ a pour responsabilité la gestion du temps de jeu ou de superviser l'opérateur de l'horloge.
- b. Le Juge de champ a la responsabilité du décompte du nombre de joueurs de la Défense.
- c. Le Juge de champ a la responsabilité de sa ligne de touche.
- d. Lorsque la balle franchit la ligne de mêlée de son côté du terrain, le Juge de champ a pour responsabilité de surveiller les actions autour de la balle.

Le Juge de champ indique à l'Arbitre principal l'avance extrême de la balle de son côté.

SECTION 5. JUGE DE CHAMP ARRIERE (JCA)

Article 1. Position

La position initiale du Juge de champ arrière est à 7 yards ou plus de la ligne de mêlée, sur la ligne de touche où est situé l'indicateur des tenus.

Article 2. Responsabilités de base

- a. Le Juge de champ arrière a pour responsabilité la gestion du temps de jeu ou de superviser l'opérateur de l'horloge.
- b. Le Juge de champ arrière a la responsabilité de compter le nombre de joueurs de la Défense.
- c. Le Juge de champ a pour responsabilité de surveiller les receveurs qui effectuent des tracés profonds sur les passes longues et de juger sur les longues passes ainsi que le statut de la balle dans cette zone.

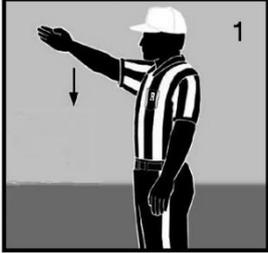
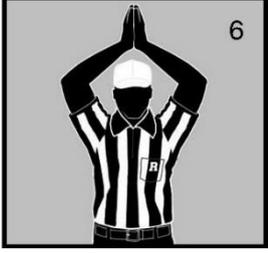
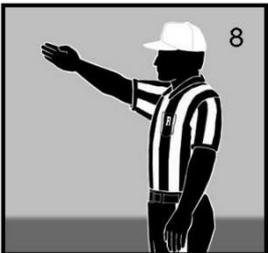
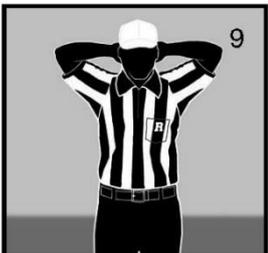
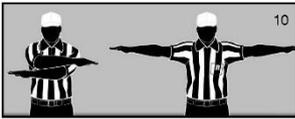
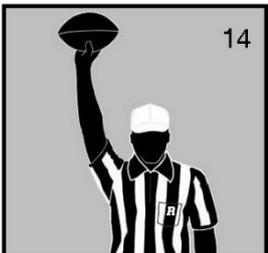
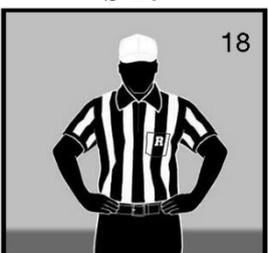
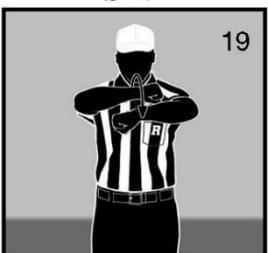
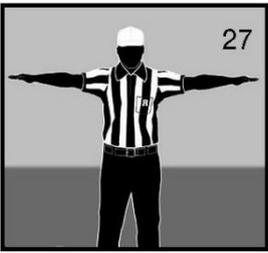
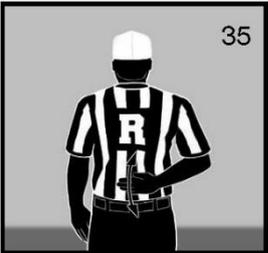
Le Juge de champ arrière indique à l'Arbitre principal l'avance extrême de la balle de son côté sur les jeux profonds.

RESUME DES PENALITES

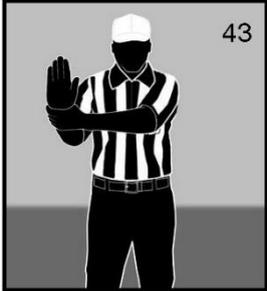
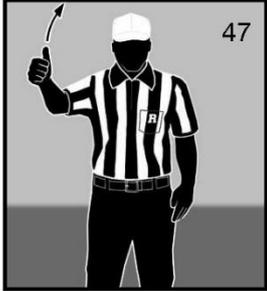
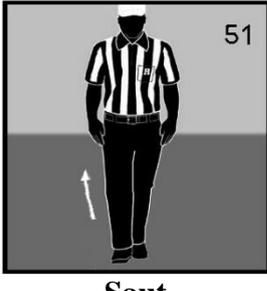
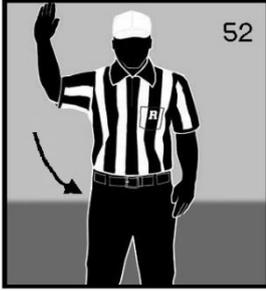
LEGENDE : « O » Signal d'arbitrage. Les nombres font référence aux numéros d'illustration, « R » Règle, « S » Section, « A » Article, « P » Point d'application (« PF » Point de faute, « LM » Ligne de mêlée, « PB » Point de base, « BM » Point de balle morte)

	O	R-S-A	P
PREMIER TENU AUTOMATIQUE			
Gêne de passe défensive [avec 10 yards]	33	7-3-3	PB
Contact illégal par la Défense [avec 10 yards]	38	9-1-1	PB
Viser un adversaire par la Défense [avec 10 yards]	38	9-1-2	PB
Gêner le déroulement de la rencontre par la Défense [avec 10 yards]	38	9-1-3	PB
PERTE DU TENU			
Passe après les 7 secondes	21	7-1-3	LM
Contact illégal avec le ballon	9	7-2-5	LM
Passe arrière illégale [avec perte de 5 yards]	35	7-2-1	PF
Passe avant illégale [avec perte de 5 yards]	35	7-3-2	PF
Sauter / Plonger [avec perte de 5 yards]	51	9-2-2	PF
Protéger ses flags / Raffuter [avec perte de 5 yards]	52	9-2-2	PF
Gêne de passe offensive [avec perte de 10 yards]	33	7-3-3	PB
PERTE DE 5 YARDS			
Coup de pied illégal par le coureur	19	6-1-1	BM
Snap illégal	19	7-1-1	BM
Délai de jeu	21	7-1-2	BM
Dépassement, Faux départ, Permutation illégale	19	7-1-3	BM
Mouvement illégal, Jeu de course illégal	19	7-1-3	LM
Empiètement, signaux destinés à tromper l'adversaire, signal de blitz illégal	18	7-1-4	BM
Blitz illégal, Hors-jeu	18	7-1-4	LM
Signal de blitz illégal	18	7-1-4	LM
Transmission illégale	19	7-1-5	LM
Passe arrière illégale [avec perte de tenu]	35	7-2-1	PF
Passe avant illégale [avec perte de tenu]	35	7-3-2	PF
Bloc	43	9-2-2	PB
Déflagage illégal	52	9-2-2	PB
Sauter / Plonger [avec perte de 5 yards]	51	9-2-2	PF
Protéger ses flags / Raffuter [avec perte de 5 yards]	52	9-2-2	PF
Coup de pied sur passe	19	9-2-2	PB
Participation illégale	28	9-1-3	PB
Gêne sur la touche	27	9-2-2	LM
Infraction aux règles de remplacement	19	9-3-1	LM
PERTE DE 10 YARDS			
Gêne de passe offensive [avec perte de tenu]	33	7-3-3	PB
Gêne de passe défensive [avec premier tenu automatique]	33	7-3-3	PB
Contact illégal [avec premier tenu automatique si par la Défense]	38	9-1-1	PB
Viser un adversaire [avec premier tenu automatique si par la Défense]	38	9-1-2	PB
Gêner le déroulement de la rencontre [avec premier tenu automatique si responsabilité de la Défense]	38	9-1-3	PB
Conduite non sportive	27	9-2-1	BM
TEMPS MORT DECOMPTE [NE QUITTANT PAS LE TERRAIN]			
Joueur portant un équipement illégal	3	9-3-2	BM
Joueur ne portant pas l'équipement obligatoire	3	9-3-2	BM
Joueur saignant ne quittant pas le terrain	3	9-3-2	BM
PERTE DE LA MOITIE DE DISTANCE			

SIGNAUX OFFICIELS DE L'ARBITRE DE FLAG

 <p>S 1 Balle prête à jouer</p>	 <p>S 3 Arrêt du temps</p>	 <p>S 5 Touchdown</p>	 <p>S 6 Safety</p>
 <p>S 8 Premier tenu</p>	 <p>S 9 Perte de tenu</p>	 <p>S 10 Passe incomplète</p>	 <p>S 14 Fin de la mi-temps ou rencontre</p>
 <p>S 18 Empiètement défensif Blitz illégal</p>	 <p>S 19 Faux départ (attaque) Procédure illégale</p>	 <p>S 21 Délai de jeu Délai de passe</p>	 <p>S 22 Participation illégale Remplacement illégal</p>
 <p>S 27 Conduite antisportive</p>	 <p>S 33 Interférence de passe</p>	 <p>S 35 Passe avant illégale Passe arrière illégale</p>	 <p>S 38 Contact illégal</p>

REGLES FLAG FOOTBALL

<p>S 43</p>  <p>Bloc</p>	<p>S 47</p>  <p>Disqualification</p>	<p>S 51</p>  <p>Saut Plongeon</p>	<p>S 52</p>  <p>Protection des flags Déflagage illégal</p>
---	---	---	---

DECISIONS HOMOLOGUEES

L'interprétation d'une règle, ou décision homologuée (DH), constitue une décision officielle basée sur des situations de jeu parfois vécues. Les décisions homologuées permettent de préciser l'esprit et l'application de la règle.

A rule interpretation, or approved ruling (AR), is an official decision on a given statement of facts. It serves to illustrate the spirit and application of the rule.

AR 1-3-2 / Equipement illégal

I 1 ou plusieurs joueurs de l'équipe utilisent des pantalons amples ou des maillots amples.

DECISION : Equipement illégal. Ce type de vêtements ne sont pas conçu pour la pratique sportive. Il est évident que les joueurs cherchent à prendre un avantage.

AR 3-2-4 / Temps de jeu

I Durant les 2 dernières minutes de jeu, le temps a été arrêté pour une première tentative.

DECISION : L'horloge démarre au moment du snap.

II La passe est incomplète et le ballon se trouve loin, et aucun joueur n'aide l'arbitre à repositionner la balle rapidement.

DECISION : L'arbitre arrêtera l'horloge à sa discrétion et l'horloge démarrera au : « balle prête à joueur ».

III Dans une rencontre serrée avec 4 minutes à jouer, l'Attaque (en avance au score) provoque des délais de jeu volontairement pour faire tourner le chronomètre.

DECISION : L'arbitre arrêtera l'horloge à sa discrétion et annoncera la reprise de l'horloge au prochain snap légal.

NOTE : si l'Attaque continue de faire tourner l'horloge par des tactiques déloyales, l'arbitre principal les avertira qu'il utilisera le point R 10-1-2 et arrêtera la série de tenus et remettra la balle à leur opposant sur la ligne des 5 yds (comme sur changement de possession après échec de 4 tenus).

AR 5-1-1 / Nouvelles séries de tenus

I 2ème et milieu sur la ligne des 19 yds, le coureur est arrêté sur la ligne médiane. La balle est positionnée avec sa pointe avant se situant à 1 inch à l'intérieur des 4 inch de la première moitié de la ligne médiane.

DECISION : Pas de premier tenu, Le milieu de l'aire de jeu se situe au milieu de la ligne médiane. Si la balle avait parcouru 3 inches de plus au niveau de la ligne médiane, cela aurait donné un premier tenu.

II 1ère et score sur la ligne des 19 yds de B, Le quart arrière est sacké sur les 23 yards de A.

DECISION : 2 & score sur les 23 yds de A, pas de premier tenu.

Jeu suivant : L'équipe A réussit une passe sur les 13 yds de B.

DECISION : 3 & goal sur les 13 yds de B, pas de nouvelle série de tenus accordée.

AR 6-1-1 / Coup de pied illégal :

I 4 & milieu sur les 9 yds, le quart arrière fait un punt pour dégager le ballon.

DECISION : pénalité pour coup de pied illégal. Le ballon devient mort, la série de tentative de l'attaque prend fin et la pénalité sera appliqué au prochain point de jeu. 1 & milieu depuis les 10 yds de l'adversaire (au lieu des 5 yds).

AR 7-1-3 / Course illégale

I 2 & milieu depuis les 24,5 yds, le quart arrière fait un pas en avant et s'étire pour tendre la balle au-delà de la ligne médiane avant d'être déflagué.

DECISION : Pas de premier tenu. Pénalité pour course illégale. 2 & milieu sur les 19,5 yards.

NOTE : La même décision sera prise au niveau de la ligne d'en-but. Techniquement, cela serait une course illégale dans la zone de non course.

REGLES FLAG FOOTBALL

- II 2 & milieu sur la ligne des 19 yds, le quart arrière fait un roll out et court jusqu'à la ligne de mêlée qu'il traverse et se fait retirer un flag just avant de lancer la balle par un défenseur qui était positionné à moins de 7 yds de la LdM avant le snap.

DECISION : Pénalité pour course illégale, pas de pénalité pour blitz illégal. Quand le quart arrière franchit la ligne de mêlée (R 2-3-2) tous les défenseurs peuvent déflager le porteur de balle. 2 & milieu sur la ligne des 14 yds.

- III 2 & score sur les 4 yds, Le quart arrière lance une passe qui est dévié par le blitz en-deçà de la ligne de mêlée. Le quart arrière réceptionne la balle et pénètre en courant dans l'en-but.

DECISION : Touchdown, pas de course illégale. Une passe déviée par la défense est considérée comme une passe avant légale (R 2-3-3).

- IV 2 & score sur les 4 yds, le quart arrière lance une passe qui est réceptionné sur la ligne des 5 yds et avancé jusqu'à l'en-but.

DECISION : Pénalité pour course illégale. Une passe en avant doit franchir la ligne de mêlée pour être considéré comme une passe en avant (R2-3-3). 2& score sur la ligne des 9 yds (à l'extérieur de la zone de non course), pas de passe en avant nécessaire.

AR 7-1-4 / Hors-jeu et Blitz

- I Un défenseur réagit sur le compte du quart arrière et franchit la ligne de mêlée.

DECISION : Pas de jeu. Pénalité pour empiètement (5yd) comme faute de balle morte.

NOTE : quand le défenseur rentre en contact avec un receveur (le receveur doit se replacer à cause de l'action), c'est un contact illégal à signaler en plus.

- II Un défenseur, positionné à 7 yds de la LdM, lève sa main juste un instant ou lève sa main avant que le centre n'ait la main sur la balle ou encore lève sa main à hauteur de son épaule.

DECISION : C'est un signal de blitz illégal, sifflez pour laisser la balle morte.

NOTE: Indiquez au joueur d'exécuter un meilleur signalement de son intention de blitz pour obtenir la priorité de passage.

- III 3 défenseurs ou plus, lèvent leur main pour se déclarer blitz et obtenir la priorité de passage.

DECISION : Pénalité pour signal de blitz illégal. Sifflez pour laisser la balle morte.

- IV 2 blitzers se déclarent clairement pour obtenir la priorité de passage. Avant le snap, l'un deux abaisse sa main et après un défenseur positionné à 7 yds de la LdM, lève la main distinctement pour obtenir la priorité de passage et la tient levé jusqu'à la dernière seconde avant le snap.

DECISION : Pas de pénalité pour un signal de blitz illégal. Les 2 derniers blitzers à avoir levé la main obtiennent la priorité de passage.

- V Un défenseur (#46), positionné à 6 yds de la LDM, lève sa main.

DECISION : Pénalité pour signal de blitz illégal, sifflez pour laisser la balle morte.

NOTE : Essayez d'indiquer au joueur avant la faute comme suit : « Numéro 46, vous êtes à 6 yds de la LDM ». Si le joueur n'ajuste pas sa position avant le snap, il n'y aura pas de pénalité.

AR 7-2-1 / Passe en arrière

- I 2ème et milieu depuis la ligne des 3 yds. Le quart arrière lance une passe en arrière pour éviter d'être saqué. La balle sort des limites du terrain sans être touché par qui que ce soit.

DECISION : Pas de pénalité, mais c'est un SAFETY.

- II 2ème et milieu depuis la ligne des 3 yds. Le quart arrière lance une passe arrière qui sort des limites depuis la ligne des 1 yd pour éviter un sack.

DECISION : Pas de pénalité. Le prochain sera : 3ème et milieu depuis la ligne des 1 yd.

AR 7-2-2 / Passe complétée

- I 2 adversaires prennent le contrôle simultanément de la balle alors qu'ils sont en l'air, et les 2 reprennent contact avec le sol simultanément.

DECISION : Réception simultanée, the le ballon revient à l'équipe qui a effectué la passe (R 2-10-3).

REGLES FLAG FOOTBALL

NOTE : si les adversaires ne reviennent pas en contact avec le sol simultanément, le premier joueur touchant le sol à l'intérieur du terrain et avec le contrôle de la balle aura la réception validée en sa faveur.

- II Un joueur en l'air réceptionne une passe. Il tient fermement le ballon dans ses mains, et quand il reprend contact avec le sol, la pointe du ballon touche le sol avant qu'une partie de son corps n'entre en contact avec le sol. Il maintient fermement le contrôle du ballon quand il reprend contact avec le sol et la balle ne lui échappe pas.

DECISION: Passe complétée.

- III Un joueur en l'air réceptionne une passe. Il maintient fermement le contrôle du ballon avant qu'une partie de son corps n'entre en contact avec le sol à l'intérieur des limites du terrain. Alors qu'il touche le sol, il relâche le ballon et dans un second effort il récupère le contrôle du ballon en étant à l'intérieur du terrain et avant que le ballon ne touche le sol.

DECISION: Passe complétée.

- IV Un joueur en l'air réceptionne une passe. Il maintient fermement le contrôle du ballon avant qu'une partie de son corps n'entre en contact avec le sol dans les limites du terrain. Alors qu'il touche le sol, il relâche le contrôle du ballon et ce dernier touche le sol.

DECISION : Passe incomplète. Un joueur en l'air doit maintenir le contrôle du ballon lorsqu'il reprend contact avec le sol et doit s'assurer de contrôler la balle tout du long pour assurer la réception.

- V Un attaquant attrape la balle alors qu'il est en l'air et avant de reprendre contact avec le sol, un défenseur le contacte et l'attaquant perd la balle. La balle touche le sol.

DECISION : Passe incomplète et interférence de passe défensive. La passe n'est pas complétée (R 2-10-3) et la faute se produit alors que la balle est en l'air.

- VI Un attaquant à droite du terrain est contacté par un défenseur avant que la balle n'ait été lancée par le quart arrière. La passe est incomplète mais du côté gauche du terrain.

DECISION : Contact illégal par la défense. C'est une faute de contacter un adversaire même si la passe lui est adressée ou non.

- VII Un attaquant attrape la balle en l'air et en restant en l'air il effectue une passe arrière vers un de ses coéquipiers. Le second attaquant obtient des yards supplémentaires.

DECISION : Action légale. La passe a été attrapée mais n'a pas été complétée et le statut du ballon est toujours sous le coup de la première passe (R 2-9-2). La passe est complétée grâce à la deuxième réception et le contact avec le sol du réceptionneur (R 2-10-3).

NOTE : Cela est la même application si la balle est déviée vers l'avant ou vers l'arrière.

AR 7-2-4 / Fumble

- I 2ème et milieu sur la ligne des 13 yards. Le coureur perd le contrôle du ballon (fumble) sur les 20 yards et le ballon touche le sol sur la ligne des 16 yards

DECISION : La balle est morte, pas de pénalité. Le prochain jeu sera 3ème et milieu sur la ligne des 20 yards.

NOTE : cela aurait été la même application si la balle avait touché le sol sur la ligne des 24 yards (fumble avant). Cela aurait été la même application si un coéquipier du fumbler avait récupéré le contrôle du ballon.

AR 7-3-1 / Passe en avant

- I 2ème et milieu sur la ligne des 3 yards. Le quart arrière lance une passe en avant qui touche le sol dans son en-but pour éviter un sack.

DECISION : Pas de pénalité, il n'y a pas de rejet intentionnel de la balle au flag. Le prochain jeu sera 3ème et milieu sur la ligne des 3 yards.

- II 2ème et milieu sur la ligne des 7 yards. Le quart arrière lance une passe en avant très haute en-deçà de la LdM et réceptionne sa propre passe pour un gain de 10 yards.

DECISION : Pénalité pour un contact illégal avec la balle, le quart arrière ne peut réceptionner sa propre passe que si elle a été touchée par un autre joueur auparavant (R 7-2-5). Jeu suivant 3ème et milieu depuis la ligne des 7 yds.

REGLES FLAG FOOTBALL

- III 2ème et milieu depuis la ligne des 7 yards. Le quart arrière lance une passe avant derrière la LdM, la balle est déviée par un autre joueur (défenseur ou attaquant) et retombe dans les mains du quart arrière.

DECISION : Pas de pénalité pour contact illégal avec la balle, le quart arrière peut courir avec la balle (R 7-2-5).

- IV 2ème et milieu depuis la ligne des 15 yards. Le quart arrière esquive le blitz et court jusqu'aux 17 yards et complète une passe aux 23 yards.

DECISION : Pénalité pour course illégale, 5 yards depuis la LdM (R 7-1-3). Pénalité pour une passe avant illégale, 5 yards depuis le point de faute et PdT. La défense a le choix entre 2ème et milieu depuis la ligne des 10 yards (course illégale) ou 3ème et milieu depuis la ligne des 12 yards (passe illégale).

AR 8-3-2 / Pénalité sur transformation

- I Sur une transformation à 1 point, une pénalité est acceptée et le jeu de transformation va être rejoué depuis la ligne des 10 yards.

DECISION : L'attaque peut effectuer une course ou une passe pour marquer 1 point.

- II Lors d'un jeu pour une transformation à 2 points, une pénalité a été acceptée et la tentative va être rejouée depuis la ligne des 7 yards.

DECISION : L'attaque peut tenter une passe ou une course pour marquer 2 points.

- III Sur un jeu de transformation à 1 point, une pénalité a été acceptée et la tentative va être rejouée depuis la ligne des 2,5 yards.

DECISION : L'attaque ne peut jouer qu'une passe pour 1 point.

- IV Sur un jeu de transformation à 2 points, une pénalité a été acceptée et la tentative va être rejouée depuis la ligne des 2 yards.

DECISION : L'attaque ne peut jouer qu'une passe pour 2 points.

- V Durant le jeu de transformation, le coureur A commet une protection des flags à la ligne des 2 yards et rentre dans l'en-but.

DECISION : Pénalité pour protection des flags avec PdT. Pas de transformation validée donc pas de point marqué, et on ne rejoue pas le jeu. Le jeu suivant sera 1ère et milieu pour B depuis la ligne des 5 yards.

AR 8-4-1 / Safety

- I 2ème et milieu depuis la ligne des 7 yards. Un blitz attrape le pantalon du quart arrière dans la zone d'en-but. Le quart arrière lance une passe avant qui n'est pas complétée.

DECISION : Pénalité pour contact illégal (saisie) appliquée depuis le point précédent (LdM à 7 yards). Le jeu suivant sera 1ère & milieu depuis la ligne des 17 yards.

- II 2 & milieu depuis la ligne des 7 yards. Le quart arrière qui se trouve dans son en-but tient le ballon devant son flag que le défenseur essaie de retirer. Le défenseur manque le flag et le quart arrière réussit à compléter une passe pour un gain de 14 yards.

DECISION : La pénalité pour protection des flags sera appliquée depuis la zone d'en-but, cela donne safety.

- III 3 & score sur la ligne des 21 yds. Un défenseur intercepte le ballon sur la ligne des 7 yds et son élan l'emporte dans son propre en-but. Après avoir évité un déflagage en cachant son flag avec le ballon, un autre attaquant le déflage dans l'en-but.

DECISION : Safety, que la pénalité pour protection des flags soit acceptée ou non. Le jeu entraîne par son déroulement un safety, car la règle du momentum s'applique seulement en-deçà de la ligne des 5 yds (R8-5-1-b).

NOTE : si le défenseur a réussi à sortir de son en-but avant que le jeu ne soit arrêté, le point d'application de la pénalité est dans l'en-but. Accepter la pénalité entraîne un safety.

- IV 3 & score sur la ligne des 21 yds. Un défenseur intercepte le ballon sur la ligne des 3 yds et porte la balle jusqu'au 14 yds. Un de ses coéquipiers contacte un joueur offensif dans l'en-but pendant la remontée du ballon.

DECISION : Safety, l'application de la pénalité se fait sur le point de faute (dans l'en-but) comme point de base (R10-3-1 Except 3).

AR 9-1-1-R / Priorité d'emplacement (PE), priorité de passage (PP)

I Un défenseur se positionne à proximité de la LdM soit face au receveur soit juste à côté (défense individuelle).

DECISION : Le receveur doit éviter le défenseur sur les premiers pas car ce dernier a la PE. Quand le défenseur commence à bouger il perd la PE et il doit éviter tout contact avec l'attaquant et lui laisser l'espace pour accomplir son tracé.

II Un défenseur se positionne à proximité de la LdM face au receveur. Au moment du snap, il se déplace vers l'intérieur et rentre en contact avec le receveur qui avait pris la même direction.

DECISION : Contact illégal par la Défense. Comme le défenseur est en mouvement, il perd la PP et doit éviter le contact. Le receveur doit éviter la position du défenseur au moment du snap, mais il ne peut pas anticiper où le défenseur va se diriger.

III Un défenseur s'aligne en face du receveur et étend ses bras pour bloquer le receveur. Après le snap le défenseur ne bouge pas et le receveur essaie de l'éviter mais contacte la main du défenseur.

DECISION : Viser un adversaire par le défenseur. Même s'il a la priorité d'emplacement, le défenseur ne doit pas chercher à provoquer le contact par un geste non nécessaire et exagéré.

NOTE : la même règle s'appliquera à un snapper qui tente de bloquer le blitzer en étendant ses bras de chaque côté.

IV Un défenseur est en couverture de zone et regarde le quart arrière. Un attaquant qui court au travers du terrain, le percute dans le dos volontairement.

DECISION : Viser un adversaire par un attaquant. Même avec une PP, un attaquant n'est pas autorisé à viser un adversaire et à la percuter. (R 9-1-2)

V Un défenseur essaie de presser un coureur le long de la ligne de touche. Le coureur essaie de rester dans les limites mais en voulant garder sa trajectoire, il contacte le défenseur.

DECISION : Contact illégal par le coureur. Le coureur doit éviter le contact, Il n'a pas de priorité de passage.

VI 2 défenseurs pressent le coureur entre eux. Le coureur essaie de passer dans le gap entre eux deux et contacte un ou les 2 défenseurs.

DECISION : Contact illégal par le coureur. Le coureur doit éviter le ou les contacts même si cela doit mettre fin à sa course.

VII Un défenseur court en direction du coureur, il glisse et tombe en face du coureur. Le coureur doit sauter pour l'éviter. Le défenseur tente d'atteindre le flag pour le déflaguer mais le manque et le coureur continue sa progression.

DECISION : Saut par le coureur. Le coureur doit éviter les contacts avec les défenseurs, même si pour cela il doit faire le tour d'un joueur au sol.

VIII Un receveur complète une passe en étant dos au défenseur. Celui-ci est assez proche pour pouvoir déflaguer l'attaquant, il s'immobilise et a la PE (étant à l'arrêt). Après sa réception, le receveur se retourne sur place et veut essayer de gagner plus de terrain. En se retournant, il entre en contact avec le défenseur. Le receveur court et après avoir gagné quelques yards supplémentaires il est déflagué.

DECISION : Pas de pénalité de contact illégal. Le receveur n'a pas perdu sa PE en se retournant. (R 2-13-1)

NOTE : Un mouvement additionnel du receveur ou du défenseur qui aurait entraîné un contact, donnerait une pénalité pour VISER UN ADVERSAIRE.

AR 9-1-1-B / Blitzzer

I Après le snap, un blitzzer qui a donné un signal clair de son intention, court rapidement en direction du quart arrière et un receveur qui suit un tracé *in* doit modifier sa trajectoire pour l'éviter.

DECISION : Pas de pénalité. Le receveur laisse la PP au blitzzer. Si le blitzzer n'avait pas fait un signal légal pour obtenir la PP cela aurait entraîné de sa part une faute défensive de bloc.

II Après le snap, un blitzzer qui a donné un signal clair de son intention, court rapidement en direction du quart arrière et un receveur qui suit un tracé *in* bloque ou contacte le blitzzer.

DECISION : Pénalité pour BLOC (5 yds) ou CONTACT ILLEGAL (10 yds) contre l'attaque. Les joueurs de l'attaque doivent éviter le couloir du blitzzer et le blitzzer.

REGLES FLAG FOOTBALL

III Après le snap, un blitzeur qui a donné un signal clair de son intention, court doucement en direction du quart arrière et un receveur qui suit un tracé *in* le bloc ou le contact.

DECISION : Pénalité pour BLOC (5 yds) ou CONTACT ILLEGAL (10 yds + PTA) contre la Défense. Le blitzeur a la PP uniquement s'il blitz rapidement (R 2-2-6) et les joueurs attaquants ont la possibilité d'anticiper le déplacement du blitzeur dans son couloir protégé.

IV Après le snap, un blitzeur qui a donné un signal clair de son intention, court en direction du quart arrière et quand le quart arrière commence à se déplacer, il change sa direction afin de continuer sa poursuite.

DECISION : Le blitzeur perd sa PP au moment où il change de direction. Il doit faire attention à ne pas bloquer ou contacter un receveur après avoir modifier la trajectoire de son blitz.

V Après le snap, un blitzeur qui a donné un signal clair de son intention, contacte le snapper qui est resté à sa place.

DECISION : Pénalité pour avoir VISER UN ADVERSAIRE (10 yds + PTA) contre la défense. La PE est prioritaire sur la PP (R 2-13-2).

VI Un blitzeur s'aligne en face du snapper et se signale clairement. Après le snap, il court clairement en direction du quart arrière, mais le snapper ne bouge pas de sa place et utilise sa priorité d'emplacement. Le blitzeur change sa trajectoire afin d'éviter le contact avec le blitzeur. Aussitôt après le snapper commence à courir un tracé en face du blitzeur et les deux se percutent.

DECISION : Pénalité pour VISER UN ADVERSAIRE contre l'Attaque. Le blitzeur a perdu sa priorité de déplacement pour avoir changé de couloir mais cela n'autorise pas le snapper à provoquer une collision.

NOTE : il n'y aura pas de pénalité si le blitzeur a la possibilité de changer de direction à nouveau mais une pénalité pour un bloc sur le blitzeur sera appelée contre le snapper.

VII Après le snap, un blitzeur qui a donné un signal clair de son intention, court en direction de la LdM mais s'arrête avant de la franchir.

DECISION : Pas de pénalité. Le blitzeur n'est pas obligé de traverser la LdM, mais il perd sa PP quand il s'arrête et doit éviter les joueurs offensifs après ça.

VIII Un receveur traverse le couloir protégé du blitzeur, qui a indiqué légalement son intention. Le blitzeur tente d'éviter l'attaquant mais finit par entrer en contact avec lui.

DECISION : Pénalité pour VISER UN ADVERSAIRE (10 yds) contre l'attaque.

IX Un receveur traverse le couloir protégé du blitzeur, qui a indiqué légalement son intention. Le blitzeur n'essaie pas d'éviter le contact et percute le receveur.

DECISION : Pénalité pour un BLOC (5 yds) contre l'attaque et pénalité pour avoir VISER UN ADVERSAIRE (10 yds + PTA) contre la défense, les fautes seront annulées et le tenu rejoué.

X Un receveur traverse le couloir du blitzeur sans le bloquer, le blitzeur contacte le receveur en étendant ses bras quand il passe à sa hauteur.

DECISION : VISER UN ADVERSAIRE par le blitzeur. Même s'il a la priorité de passage, il n'a pas besoin de provoquer le contact ou de le rechercher.

XI Le blitzeur se stoppe devant le quart arrière juste après que la balle ait été lancée et il le touche avec ses mains au niveau des hanches.

DECISION : Pas de pénalité pour avoir touché le joueur, il faut que le contact ait un réel impact.

XII Le blitzeur se stoppe devant le quart arrière juste après que la balle ait été lancée et le pousse au niveau des hanches, le quart arrière doit faire 2 pas pour retrouver son équilibre.

DECISION : Pénalité pour CONTACT ILLEGAL contre la défense.

XIII Le blitzeur se stoppe quand le quart arrière est en train de lancer la balle, le mouvement naturel du lancer amène le quart arrière à faire un pas en avant et contacte le blitzeur.

DECISION : Pas de pénalité dans cette situation, les 2 joueurs sont à l'arrêt et ont la PE dans le cadre de la R 2-13-1.

XIV Le blitzeur saute verticalement pour tenter de contrer la balle alors que le quart arrière a commencé son mouvement de lancer, le quart arrière fait 3 pas de plus vers l'avant après son lancer et contacte le blitzeur.

REGLES FLAG FOOTBALL

DECISION : Pénalité pour CONTACT ILLEGAL par l'attaque. Le blitz a la PE même s'il saute. Si au point d'appel du saut la direction prise indiquait qu'il finirait en contact avec le quart arrière, cela aurait donné une faute défensive.

XV Le blitz saute en avant pour tenter de dévier la balle alors que le quart arrière est en train de la lancer et il touche avant qu'elle ait quitté la main du quart arrière ou touche le bras du quart arrière alors que le ballon vient de quitter sa main.

DECISION : Pénalité pour avoir VISER UN ADVERSAIRE, car l'objectif du défenseur est de jouer la balle alors qu'elle se trouve en possession d'un coureur (R 9-1-2).

AR 9-2-1 / Conduites antisportives

I Le quart arrière lance une interception et le défenseur remonte le ballon pour un essai facile. Avant qu'il franchisse l'en-but, il provoque le quart arrière par des mots ou des gestes.

DECISION : Essai, PENALITE pour CONDUITE ANTISPORTIVE. La pénalité sera appliquée sur le transformation soit 1 point depuis la ligne des 15 yds ou 2 points depuis la ligne des 22 yds.

AR 9-2-2 / Protéger ses flags

I Un coureur bouge ses mains à hauteur de ses hanches alors qu'un défenseur proche essaie de retirer les flags. Il n'y a pas de contact mais le défenseur rate les flags.

DECISION : Pénalité pour PROTECTION DES FLAGS. Il n'y a pas l'obligation d'avoir un contact pour créer une gêne pour attraper les flags. Une main ou le ballon qui bouge devant les flags les rend plus difficile à atteindre pour le défenseur.

II Un coureur bouge ses mains à hauteur de ses hanches alors qu'un défenseur éloigné essaie dans un geste désespéré d'attraper un flag en sautant. Il n'y a pas de contact et le défenseur rate le flag avec de la distance.

DECISION : Pas de pénalité. Il faut qu'il y ait une tentative réelle de tirer un avantage de la part du coureur pour indiquer une faute. Sauter pour un défenseur est légal.

III Un coureur court en direction d'un défenseur et avant qu'ils se croisent, le coureur envoie son buste vers l'avant.

DECISION : Pénalité contre l'attaque pour PLONGER (R 2-12-2). Le défenseur doit éviter le corps et la tête du coureur pour attraper un flag et le coureur a volontairement cette attitude pour augmenter la difficulté du déflagage.

IV Un coureur court en direction d'un défenseur et avant qu'ils se croisent, il tend le ballon devant lui pour gagner un peu de terrain avant d'être déflagé.

DECISION : Pénalité pour PROTECTION DES FLAG. The Le défenseur doit éviter le contact avec le ballon et le coureur fait cette action volontairement pour rendre le déflagage plus difficile.

V Un coureur est poursuivi par un défenseur. Juste avant qu'il soit rejoint, il tend le ballon en avant pour gagner un peu plus de terrain avant d'avoir un flag retirer.

DECISION : Pas de pénalité. Comme le déflagage est effectué par derrière le fait de tender le ballon ne créé pas de gêne pour le défenseur.

VI Un coureur tourne sur lui-même pour éviter un déflagage d'un défenseur. Durant son spin, il contacte le défenseur avec son coude sur l'épaule de ce dernier.

DECISION : CONTACT ILLEGAL du coureur. Un coureur doit éviter tout contact avec les défenseurs, même si pour cela il doit arrêter de courir.

VII Un blitz retire le flag du quart arrière juste une seconde après que la balle ait été lancée. Il garde le flag dans sa main et part aider ses partenaires pour arrêter sur le jeu.

DECISION : Pas de pénalité pour un DEFLAGAGE ILLEGAL car le défenseur est dans la continuité de son action. Cependant, il y a une pénalité pour CONDUITE ANTISPORTIVE car le défenseur ne doit pas repartir avec le flag. Le blitz doit le lâcher aussitôt ou le déposer par terre avant de pouvoir partir aider ses équipiers à défendre sur le receveur.

VIII Après que le quart arrière ait lancé le ballon, le blitz continue son blitz et retire le flag du quart arrière.

REGLES FLAG FOOTBALL

DECISION : Pénalité pour DEFLAGAGE ILLEGAL. Cela empêche le quart arrière de courir en portant le ballon s'il devait le recevoir plus tard car c'était un jeu piège (trick play).

IX Le défenseur retire le flag du receveur au moment où il reçoit le ballon. Le receveur ne contrôle pas la balle mais s'en assure le contrôle dans un deuxième temps.

DECISION : Pas de pénalité pour DEFLAGAGE ILLEGAL. Le défenseur peut anticiper la réception réussie car le receveur deviendrait coureur et que le déflagage est légal.

NOTE : Dans ce cas le coureur ne peut pas avancer la balle car elle est morte du fait qu'un coureur ait moins de 2 flags. (R 4-1-2-g) Même s'il y avait eu une pénalité pour DEFLAGAGE ILLEGAL (avant que le receveur ne touche la balle), le coureur ne peut pas avancer le ballon même s'il y aura un gain grâce à l'application de la pénalité.

AR 10-2-4 / Pénalités annulables

I 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière réussit une passe ou une interception est faite sur la ligne des 15 yds de A. Avant la réception, le snapper bloque le blitz sur la ligne des 10 yds et un défenseur crée un contact sur le receveur sur la ligne des 20 yds.

DECISION : Pénalités annulables, le tenu sera rejoué.

II 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière a sa passe qui est interceptée sur les 15 yds de A et elle est remontée jusqu'aux 6 yds. Avant l'interception, le snapper bloque le blitz sur la ligne des 10 yds et sur le retour d'interception le blitz bloque (5yds) le snapper sur la ligne des 12 yds.

DECISION : La défense peut décliner l'annulation des pénalités et garder la balle après l'application de la pénalité contre eux. Le point de base est le point de faute, 1 et goal sur la ligne des 17 yds.

III 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière a sa passe qui est interceptée sur les 15 yds de A et elle est remontée jusqu'à la ligne des 6 yds. Avant la réception, un défenseur contacte un receveur sur la ligne des 10 yds et sur le retour le snapper retient (contact illégal) le coureur sur la ligne des 12 yds.

DECISION : Pénalités annulables, le tenu sera rejoué.

IV 3 & milieu sur la ligne des 23 yds. Le coureur comment une protection des flags sur les 17 yds de B, en même temps le défenseur retient le coureur pendant qu'il tente de le déflaguer. Le jeu est finalement arrêté sur la ligne des 12 yds de B. Le coach de l'équipe A veut décliner la faute de l'équipe B pour obtenir le premier tenu suite à l'application de la pénalité pour protection des flags depuis le point de faute.

DECISION : Pénalités annulables, le jeu sera rejoué. Les fautes (et non les pénalités) sont annulables, l'entraîneur n'aura pas la possibilité de décliner la faute.

AR 10-3-1-O / Point de base pour application des pénalités contre l'Attaque

I 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière recule suite au snap et est déflagué dans la ZEB (zone d'en-but). Le snapper bloque le blitz sur la ligne des 10 yds.

DECISION : Le point de base est la LdM. La pénalité sera appliquée depuis la ligne des 7 yds, 2ème et milieu depuis la ligne des 3.5 yds. La pénalité est déclinée le résultat sera un safety.

II 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière recule et est déflagué sur la ligne des 1 yds. Le snapper bloque le blitz dans la ZEB.

DECISION : Le point de base est le point de faute. La pénalité sera appliquée depuis la ZEB, cela résulte en un safety. Décliner la pénalité aurait ramené le jeu en 3ème et 1 yds pour le milieu.

III 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière recule et est déflagué sur la ligne des 1 yds. Le snapper bloque le blitz sur la ligne des 5 yds.

DECISION : Le point de base est le point de faute. La pénalité sera appliquée à partir de la ligne des 5 yds, 2ème et milieu sur la ligne des 2.5 yds. Décliner la pénalité donnera 3ème et milieu sur la ligne des 1 yds.

IV 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière recule et se connecte avec un receveur sur la ligne des 15 yds de A. Le snapper bloque le blitz sur la ligne des 5 yds.

DECISION : Le point de base est le point de faute. La pénalité sera appliquée à partir de la ligne des 5 yds, 2ème et milieu sur la ligne des 2.5 yds. Décliner la pénalité donnera 3ème et milieu depuis la ligne des 15 yds.

REGLES FLAG FOOTBALL

NOTE : La même application aura lieu dans le cas d'une passe manquée. Décliner la pénalité donnera 3ème et milieu depuis la ligne des 7 yds.

V 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière recule et se connecte avec un receveur sur la ligne des 15 yds de A. Le snapper bloque un défenseur sur la ligne des 20 yds.

DECISION : Le point de base est la LdM. La pénalité sera appliquée depuis la ligne des 7 yds, 2ème et milieu sur la ligne des 3.5 yds. Décliner la pénalité donnera 3ème et milieu depuis la ligne des 15 yds.

NOTE : La même application aura lieu dans le cas d'une passe manquée. Décliner la pénalité donnera 3ème et milieu depuis la ligne des 7 yds.

VI 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière recule et se connecte avec un receveur qui porte le ballon dans la ZEB pour un touchdown. Le snapper bloque un défenseur dans la ZEB de B durant la course et avant que le touchdown ne soit marqué.

DECISION : Le point de base est la LdM. La pénalité sera appliquée depuis la ligne des 7 yds, 2ème et milieu sur la ligne des 3.5 yds.

AR 10-3-1-D / Point de base pour l'application des pénalités contre la Défense

I 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière recule suite au snap et est déflagé dans la ZEB (zone d'en-but). Un défenseur bloque le snapper sur la ligne des 10 yds.

DECISION : Le point de base est la LdM. La pénalité sera appliquée depuis la ligne des 7 yds, 2ème et milieu sur la ligne des 12 yds.

NOTE : La même application aura lieu dans le cas d'une passe manquée pour éviter d'être sacké.

II 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière recule et est déflagé sur la ligne des 1 yds. Un défenseur bloque le snapper sur la ligne des 5 yds.

DECISION : Le point de base est la LdM. La pénalité sera appliquée depuis la ligne des 7 yds, 2ème et milieu sur la ligne des 12 yds.

III 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière recule et se connecte avec un receveur sur la ligne des 15 yds de A. Un défenseur bloque le snapper dans la ZEB de A alors qu'il effectué un tracé écran (trick play).

DECISION : Le point de base est le point de balle morte. La pénalité sera appliquée depuis la ligne des 15 yds, 2ème et milieu sur la ligne des 20 yards.

IV 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière recule et se connecte avec un receveur sur la ligne des 15 yds de A. Un défenseur bloque un autre receveur sur la ligne des 20 yards.

DECISION : Le point de base est le point de balle morte. La pénalité sera appliquée depuis la ligne des 15 yds, 2ème et milieu sur la ligne des 20 yards.

V 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière recule et se connecte avec un receveur qui porte le ballon dans la ZEB pour un touchdown. Un défenseur bloque le snapper sur la ligne des 10 yds avant que la passe soit lancée.

DECISION : Le point de base est le point de balle morte (la ligne d'EB adverse). En application de la règle (R 10-3-2-1), la pénalité est déclinée et le touchdown est validé.

NOTE : Au contraire si la pénalité avait été un contact illégal, l'application aura été faite sur la tentative de conversion.

VI 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le blitzer attrape le short du quart arrière en deçà de LdM, mais le quart arrière réussit une passe sur la ligne des 12 yds de A.

DECISION : Pénalité pour un CONTACT ILLEGAL (Saisir), Le point de base est le point de balle morte. La pénalité sera appliquée depuis la ligne des 12 yds plus PTA. Le tenu suivant sera 1 ère et milieu depuis la ligne des 22 yds.

VII 4ème et milieu sur la ligne des 9 yds. Un défenseur frappe le ballon avec le pied pour éviter une réception de l'attaquant et la passe est incomplète.

DECISION : Pénalité pour COUP DE PIED ILLEGAL, Le point de base est la LdM. La pénalité sera appliquée depuis la ligne des 9 yds. Le prochain tenu sera 4ème et milieu sur la ligne des 14 yds.

REGLES FLAG FOOTBALL

VIII 4ème et milieu sur la ligne des 9 yds. Un défenseur frappe le ballon avec le pied pour éviter une réception de l'attaquant mais la balle est quand même réceptionnée par un joueur de l'attaque qui l'avance jusqu'à la ligne des 22 yds.

DECISION : Pénalité pour COUP DE PIED ILLEGAL, Le point de base est le point de balle morte. La pénalité sera appliquée depuis la ligne des 22 yds. Le tenu suivant sera 1ère et goal sur la ligne des 23 yds de B.

AR 10-3-1-C / Point de base pour les changements de possession

I 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière lance une passe qui est interceptée sur la ligne des 21 yds de A et le ballon est remonté jusqu'à la ligne des 12 yards. Après le changement de possession, le snapper saisit le coureur sur la ligne des 18 yards.

DECISION : Le point de base est le point de balle morte. La pénalité sera appliquée depuis la ligne des 12 yds, 1 & goal sur la ligne des 6 yds.

II 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière lance une passe qui est interceptée sur la ligne des 21 yds de A et le ballon est remonté jusqu'à la ligne des 12 yards. Après le changement de possession, un coéquipier du coureur bloque le snapper sur la ligne des 18 yds.

DECISION : Le point de base est le point de faute. La pénalité sera appliquée depuis la ligne des 18 yds, 1 & goal sur la ligne des 23 yds.

III 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière lance une passe qui est interceptée sur la ligne des 21 yds de A et le ballon est remonté jusqu'à la ligne des 12 yards. Après le changement de possession, un coéquipier du coureur bloque le snapper sur la ligne des 10 yds de A.

DECISION : Le point de base est le point de balle morte. La pénalité sera appliquée depuis la ligne des 12 yds, 1 & goal sur la ligne des 17 yds.

IV 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière lance une passe qui est interceptée sur la ligne des 21 yds de A et un fumble du coureur se produit sur la ligne des 12 yards, le snapper réceptionne la balle et coure jusqu'à la ligne des 20 yds de A. Après le changement de possession, un coéquipier du snapper saisit le coureur sur la ligne des 18 yds de A.

DECISION : Pénalité pour CONTACT ILLEGAL (saisir), la défense garde la possession du ballon (R 10-2-4), Le point de base est le point de balle morte (R 10-3-1 Except 3), 1 & goal sur la ligne des 10 yds.

V 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière lance une passe qui est interceptée sur la ligne des 21 yds de A et un fumble du coureur se produit sur la ligne des 12 yards, le snapper réceptionne la balle et coure jusqu'à la ligne des 20 yds de A. Après le 2nd changement de possession, un coéquipier du snapper bloque un défenseur sur la ligne des 18 yds de A.

DECISION : Pénalité pour BLOC, l'attaque garde la possession du ballon (R 10-2-4) le point de base est le point de faute (R 10-3-1 Except 3 dernière course), 1 & milieu sur la ligne des 13 yds.

VI 2ème et milieu sur la ligne des 7 yds. Le quart arrière lance une passe qui est interceptée sur la ligne des 21 yds de A et un fumble du coureur se produit sur la ligne des 12 yards, le snapper réceptionne la balle et coure jusqu'à la ligne des 20 yds de A. Après le 1^{er} changement de possession, un coéquipier du coureur bloque un adversaire sur la ligne des 18 yards de A. Après le 2nd changement de possession, un coéquipier du snapper contacte un adversaire sur la ligne des 15 yds de A.

DECISION : L'attaque décline l'annulation des pénalités et reprend la possession du ballon après l'application de la pénalité pour le contact illégal (R 10-2-4). Le point de base et le point de faute (R 10-3-1 Except 3 dernière course), 1 & milieu sur la ligne des 7,5 yds de A.

AR 10-3-2 / Procédures

I 3 & goal sur la ligne des 19 yds. 3 blitzers se désignent comme blitzer en levant la main.

DECISION : Signal de Blitz illégal sur le snap. La pénalité sera appliquée depuis la ligne des 19 yds (LdM), 3 & goal sur la ligne des 14 yds.

II 2 & milieu sur la ligne des 15 yds. Le coureur commet une faute en protégeant ses flags sur la ligne des 22 yds de B.

REGLES FLAG FOOTBALL

DECISION : La pénalité ramène le ballon en-deçà de la ligne du milieu, 3^{ème} et milieu sur la ligne des 23 yds de A.

III 4^{ème} et milieu sur la ligne des 9 yds. Un défenseur est touché par la passe au niveau de la jambe. Le ballon va au sol, la passe est incomplète.

DECISION : Pas de pénalité pour coup de pied illégal car le contact n'est pas intentionnel. Turnover pour échec des 4 tentatives (la série est terminée), 1 & milieu pour l'adversaire depuis sa ligne des 5 yds.

IV 2 & goal sur la ligne des 10 yds La passe est réussie et il y a touchdown. La Défense est hors-jeu au moment du snap.

DECISION : Touchdown, la pénalité est déclinée par la règle.

V 2 & goal sur la ligne des 10 yds. La passe est réussie et il y a touchdown. La Défense commet une passe interférence.

DECISION : Touchdown, la pénalité sera appliquée lors de la tentative de conversion.

VI Tentative de conversion sur la ligne des 5 yds. La passe est réceptionnée dans la ZEB. La Défense commet une faute de contact illégal durant le jeu.

DECISION : La conversion est validée (Touchdown), la pénalité sera appliquée sur le snap suivant. 1 & milieu sur la ligne des 2,5 yds.

VII En prolongation (extra période) l'équipe A a marqué un touchdown. Tentative de conversion sur la ligne des 5 yds. La passe est réussie pour un touchdown. La Défense commet un contact illégal durant le jeu.

DECISION : La conversion est réussie (Touchdown 1 point), la pénalité sera appliquée sur le snap suivant (R 10-2-6). 1 & goal pour l'équipe B depuis sa ligne des 15 yds.

En prolongation aucun premier tenu pour franchir le milieu ne sera accordé, seul une pénalité pour amener un PTA.

NOTE : L'équipe A ne peut accepter de pénalité et de rejouer la conversion depuis la ligne des 6 yds pour une tentative de conversion à 2 pts. (R 8-3-2-e)

VIII En prolongation, l'équipe A a marqué un touchdown et réussi la conversion à 1 pt. L'équipe B a aussi marqué un touchdown. Tentative de conversion sur la ligne des 5 yds. La passe est complétée pour un touchdown. La Défense commet un contact illégal durant le jeu.

DECISION : La conversion est réussie (Touchdown 1 point), la partie reste ex-aequo et une nouvelle prolongation va se jouer, la pénalité sera appliquée sur le prochain snap (R 10-2-6). 1 & goal for l'équipe A depuis sa ligne des 15 yds.

AR 10-3-3 / Application des moitiés de distance pour les pénalités.

I 2^{ème} et milieu sur la ligne des 7 yds. L'attaque commet un faux départ.

DECISION : La pénalité est appliquée depuis la ligne des 7 yds, 2^{ème} et milieu sur la ligne des 3,5 yds.

II 3 & goal sur la ligne des 9 yds. La Défense commet un hors-jeu, la passe est incomplète.

DECISION : La pénalité est appliquée depuis la LdM, 3 & goal sur la ligne des 4,5 yds.

III 4 & goal sur la ligne des 3 yds. La Défense commet une interférence de passe dans la ZEB, la passe est incomplète.

DECISION : la pénalité est appliquée sur la ligne des 3 yds, 1 & goal sur la ligne des 1,5 yds.