

Règles
FLAG FOOTBALL
Edition 2021



FLAG FOOTBALL
Beach Flag Football
Flag en salle

RÈGLES
5 contre 5
Sans Contact

ÉDITION 2021

Traduction et mise en forme :

CASTAING Cédric

Relecture et corrections :

Cyril Marcilly, Sébastien Petit, Alexandre Roger, Alexandre Duboscq et Christophe Jobert.

REGLES FLAG FOOTBALL

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 2021

CHANGEMENTS IMPORTANTS

La liste des changements est restreinte aux plus importants par référence.

- Introduction du code du Flag football (au niveau de l'IFAF).
- Les règles du flag en salle ont été changées. Les rencontres en salle peuvent être jouées soit avec les règles du flag football soit avec celles du Beach flag.
- Les règles de marquages des lignes ont été renforcées pour augmenter les standards et la sécurité des joueurs.
- Les plots pour marquer l'axe longitudinal sont recommandés pour faciliter le travail des arbitres dans le placement du ballon.
- Les marquages au sol pour les compétitions internationales ont été ajoutés.
- Les dimensions des ballons ont été ajoutées.
- Les flags ne doivent pas être forcément d'une seule et même couleur (NdT des restrictions sont prévus dans la règle).
- *Des spécifications sur les shorts (pantalons) et les flags sont annoncées pour une application dans la prochaine édition des règles (2023).*
- Le bloc a été renommé en écran illégal et le faute pour Viser un adversaire a été renommé en ciblage pour éviter des conflits avec les définitions du football américain. La définition du ciblage a été ajoutée et la pénalité associée a été déplacée sur la pénalité pour les contacts illégaux.
- La procédure du tirage au sort a été changée pour le début de la rencontre et la première prolongation.
- L'horloge de jeu sera décomptée dans les 2 dernières minutes des périodes seulement si la différence au score de la rencontre est inférieure à 30 points (mercy rule).
- Le quart arrière peut courir (en possession du ballon) seulement après qu'un autre joueur a pris le contrôle du ballon (attaque) ou que le ballon ait été touché par la défense.
- La pénalité pour une transmission illégale a été modifiée dans son application en : point de faute avec une perte de tenu.
- Les pénalités concernant les contacts illégaux et les gênes au déroulement de la rencontre se voient ajouter une perte de tenu quand elles concernent l'attaque.
- La pénalité pour une substitution illégale du ballon a été ajoutée et les pénalités ont été harmonisées.
- Le juge de ligne a été renommé en juge de tenu par une direction de l'IFAF pour mettre en œuvre des termes neutres en termes de genre.
- Le challenge (ou coach conférence) a été ajouté pour s'aligner la pratique d'arbitres qui gèrent régulièrement ces situations.

Tous ces changements sont surlignés dans le règlement afin que vous puissiez facilement les identifier. 2 couleurs sont utilisées, le vert (France, en orange dans la VO) pour des changements substantiels, le jaune fluo pour les changements éditoriaux. Si un chapitre est surligné en intégralité, le contenu est entièrement nouveau. Désolé pour les nombreux changements éditoriaux, la plupart sont basés sur des questionnements dus à un manque de clarté et des commentaires autour du langage et de l'intelligibilité.

REMERCIEMENTS :

Ces règles ont pu être réalisées avec le concours de :

Markus Agebrink (SWE), Luis Aloma (VIE), Tiberiu Anghelina (ROM), Jim Briggs (IFAF), Jed Brookes-Lewis (GBR), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Christian Freund (GER), Chris Kämpfe (GER), Stephan Keck (SUI), Elisabeth Kellner (AUT), Matija Klančar (SLO), Mika Lindholm (FIN), Daniel Barrera Madsen (DEN), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Herbert Prinz (AUT), Ovidiu Secu (ROM), Lee Stevens (NZL), Sebastian Sudholt (GER), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Claes Scherwin (DEN), Estie Shai (ISR), Ori Shterenbach (ISR), Robert StPierre (CAN), Ilja Tersteeg (NED), Julian Villalba (COL), Mariano Gastón Viotto (ARG), Taichi Yanaka (JPN), Riccardo Zampedri (ITA), Andrés Zappia (ARG) et toutes les personnes qui les ont assisté dans ce travail.

Un remerciement supplémentaire à Alexandre, Claes, Daniel, Giane, Jed, Martin, Sebastian, et Riccardo pour leur travail complémentaire.

Si vous avez des questions concernant les règles ou leurs interprétations, n'hésitez pas à contacter l'auteur ou le groupe des Interprétations (pour la France le/la responsable de la CNA Flag Football).

Wolfgang Geyer (AUT)
Member of IFAF Rules Committee

Crédits photos

Version française

La Commission Nationale d'Arbitrage section Flag tient à remercier messieurs Cyril Marcilly, Alexandre Roger, Sébastien Petit, Alexandre Duboscq, Christophe Jobbert et Cédric Castaing pour leur précieuse aide pour la traduction et à la relecture.

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.

Cette traduction n'est pas certifiée par l'IFAF et a été validée par le CODIR de la Fédération Française de Football Américain et Disciplines associées.

TABLE DES MATIERES

Table des matières

CHANGEMENTS IMPORTANTS	4
REMERCIEMENTS :	5
AVANT-PROPOS	11
LE CODE DU FLAG FOOTBALL	11
FLAG FOOTBALL	13
<i>BEACH FLAG</i>	14
<i>FLAG EN SALLE</i>	14
<i>CHANGEMENTS NATIONAUX (OPTIONNELS)</i>	16
DIMENSIONS DU TERRAIN	17
Flag Football :	17
Beach Flag :	19
REGLE 1 LE JEU, LE TERRAIN, LE BALLON ET L'EQUIPEMENT	21
SECTION 1. DISPOSITIONS GENERALES	21
Article 1. Le jeu.....	21
Article 2. Équipe victorieuse et score final	21
Article 3. Direction de la rencontre	21
Article 4. Capitaines d'équipe et entraîneurs	21
SECTION 2. LE BALLON	21
Article 1. Spécifications	21
Article 2. Tailles	22
SECTION 3. L'EQUIPEMENT	22
Article 1. Équipement obligatoire	22
Article 2. Spécificités des flags :	22
Article 3. Équipement illégal	23
Article 3. Certification par les entraîneurs	23
REGLE 2 DEFINITIONS	24
SECTION 1. LIGNES ET ZONES	24
Article 1. Terrain.....	24
Article 2. Terrain de jeu	24
Article 3. Zones d'en-but	24
Article 4. Zones de non-course	24
Article 5. Lignes d'en-but.....	24
Article 6. Ligne du milieu	24
Article 7. Dans le terrain, en-dehors du terrain	24
Article 8. Zone d'équipe	24
SECTION 2. DESCRIPTION DES EQUIPES ET DES JOUEURS	24
Article 1. Attaque et Défense	24

REGLES FLAG FOOTBALL

Article 2. Centre (snapper).....	25
Article 3. Quart arrière (quarterback).....	25
Article 4. Passeur	25
Article 5. Coureur.....	25
Article 6. Blitzter.....	25
Article 7. Joueur en dehors des limites.....	25
Article 8. Joueur expulsé.....	25
Article 9. Équipe à domicile.....	25
SECTION 3. TENU, LIGNE DE MELEE ET TYPE DE JEU.....	25
Article 1. Tenu	25
Article 2. Ligne de mêlée	25
Article 3. Jeu de passe avant	26
Article 4. Jeu de course	26
SECTION 4. BALLE VIVANTE, BALLE MORTE.....	26
Article 1. Balle vivante	26
Article 2. Balle morte	26
Article 3. Balle prête à jouer	26
SECTION 5. EN AVANT, AU-DELA ET AVANCE EXTREME	26
Article 1. En avant, au-delà.....	26
Article 2. Avance extrême.....	26
SECTION 6. POINTS	26
Article 1. Point d'application.....	26
Article 2. Point de balle morte	26
Article 3. Point de faute.....	26
Article 4. Point de sortie.....	27
SECTION 7. FAUTE, PENALITE ET VIOLATION	27
Article 1. Faute.....	27
Article 2. Pénalité.....	27
Article 3. Violation.....	27
Article 4. Perte de tenu.....	27
SECTION 8. PERMUTATION, MOUVEMENT	27
Article 1. Permutation	27
Article 2. Mouvement	27
SECTION 9. BALLE EN POSSESSION	27
Article 1. Transmission	27
Article 2. Passe et balle lâchée (fumble)	27
Article 3. Fumble (balle lâchée) :	28
Article 4. En possession	28
Article 5. Rabattre	28
Article 6. Coup de pied	28
SECTION 10. PASSES.....	28
Article 1. Passe avant et passe arrière	28
Article 2. Passe qui franchit la ligne de mêlée	28
Article 3. Réception, Interception	28
Article 4. Sack.....	28
SECTION 11. SAISIR, BLOQUER, CONTACTER ET PLAQUER.....	28
Article 1. Saisir.....	28
Article 2. Bloquer.....	29
Article 3. Contact	29
Article 4. Déflagage	29
Article 5. Protection de flag	29

SECTION 12. SAUTER, PLONGER, TOURNER	29
Article 1. Sauter	29
Article 2. « Dipping ».....	29
Article 3. Tourner.....	30
Article 4. Plonger	30
SECTION 13. PRIORITE D'EMPLACEMENT, PRIORITE DE PASSAGE.....	30
Article 1. Priorité d'emplacement.....	30
Article 2. Priorité de passage.....	30
REGLE 3 PERIODES ET DECOMPTE DU TEMPS.....	31
SECTION 1. DEBUT DE CHAQUE PERIODE	31
Article 1. Première mi-temps	31
Article 2. Seconde mi-temps	31
Article 3. Périodes supplémentaires	31
Article 4. Système de départage des ex-æquo en tournoi.....	31
SECTION 2. TEMPS DE JEU.....	31
Article 1. Durée des périodes et arrêts	32
Article 2. Prolongation des périodes	32
Article 3. Chronométrage.....	32
Article 4. Le temps démarre.....	32
Article 5. Le temps s'arrête.....	32
SECTION 3. TEMPS MORT	33
Article 1. Attribution.....	33
Article 2. Temps mort d'équipe	33
Article 3. Temps mort pour blessure	33
Article 4. Durée du temps mort.....	33
Article 5. Avertissement par l'arbitre principal	33
REGLE 4 BALLE VIVANTE, BALLE MORTE	34
SECTION 1. BALLE VIVANTE – BALLE MORTE	34
Article 1. Une balle morte devient vivante.....	34
Article 2. Une balle vivante devient morte.....	34
REGLE 5 SERIES DE TENUS.....	35
SECTION 1. SERIE : COMMENCEE, INTERROMPUE, RENOUVELEE	35
Article 1. Quand accorder une série	35
SECTION 2. TENU ET POSSESSION APRES UNE PENALITE.....	35
Article 1. Faute avant un changement de possession d'équipe	35
Article 2. Faute après un changement de possession.....	35
Article 3. Pénalité déclinée.....	35
Article 4. Faute entre les tenus	35
Article 5. Fautes par les deux équipes	35
REGLE 6 COUPS DE PIED.....	36
SECTION 1. COUP DE PIED.....	36
Article 1. Coup de pied illégal	36
REGLE 7 SNAPPER ET PASSER LA BALLE.....	37
SECTION 1. LES JEUX DE MELEE	37
Article 1. Balle prête à jouer	37
Article 2. Mise en jeu par un snap.....	37
Article 3. Obligations concernant la formation offensive	37

Article 4. Obligations de la formation défensive.....	38
Article 5. Transmettre la balle.....	38
SECTION 2. LES JEUX DE PASSES ET FUMBLES	38
Article 1. Passe arrière	38
Article 2. Réceptionnée.....	39
Article 3. Passe incomplète	39
Article 5. Balle touchée illégalement	39
SECTION 3. PASSE AVANT	39
Article 1. Passe avant légale.....	39
Article 2. Passe avant illégale	39
Article 3. Gêne de passe.....	40
REGLE 8 SCORES.....	41
SECTION 1. VALEUR DES SCORES.....	41
Article 1. Jeux permettant de marquer des points	41
SECTION 2. ESSAI.....	41
Article 1. Comment le réaliser	41
SECTION 3. TENU DE TRANSFORMATION.....	41
Article 1. Comment le réaliser	41
Article 2. Possibilité de marquer	41
Article 3. Jeu suivant.....	41
SECTION 4. SAFETY.....	42
Article 1. Comment le réaliser	42
Article 2. Snap après un safety.....	42
SECTION 5. RENVOI AUX 5 YARDS (TOUCHBACK)	42
Article 1. Quand est-il déclaré.....	42
Article 2. Snap après un renvoi aux 5 yards.....	42
REGLE 9 COMPORTEMENT DES JOUEURS	43
SECTION 1. FAUTES AVEC CONTACT	43
Article 1. Initier un contact	43
Article 2. Viser un adversaire.....	Erreur ! Signet non défini.
Article 3. Gêne avec le déroulement de la rencontre.....	43
SECTION 2. FAUTES SANS CONTACT	43
Article 1. Actes antisportifs.....	43
Article 2. Actes d'antijeu	44
SECTION 3. REMPLACEMENTS	44
Article 1. Procédures de remplacement.....	44
REGLE 10 APPLICATION DES PENALITES	46
SECTION 1. GENERALITES.....	46
Article 1. Fautes flagrantes.....	46
Article 2. Tactiques d'antijeu.....	46
SECTION 2. PENALITES OBSERVEES.....	46
Article 1. Comment et quand une pénalité est observée.....	46
Article 2. Fautes survenant simultanément avec le snap	46
Article 3. Fautes de balle vivante commises par la même équipe	46
Article 4. Fautes s'annulant	46
Article 5. Fautes de balle morte	47
Article 6. Fautes commises durant un intervalle	47

SECTION 3. PROCEDURES D'APPLICATION	47
Article 1. Point de base	47
Article 2. Procédures d'application.....	47
Article 3. Procédure d'application par moitié de distance	48
REGLE 11 LES ARBITRES : AUTORITE ET OBLIGATIONS	50
SECTION 1. OBLIGATIONS GENERALES	50
Article 1. Autorité des arbitres	50
Article 2. Nombre d'arbitres	50
Article 3. Responsabilités	50
SECTION 2. ARBITRE PRINCIPAL (AP)	50
Article 1. Position.....	50
Article 2. Responsabilités de base	50
SECTION 3. JUGE DE LIGNE (JL)	50
Article 1. Position.....	50
Article 2. Responsabilités de base	51
SECTION 4. LE JUGE DE CHAMP (JCH)	51
Article 1. Position.....	51
Article 2. Responsabilités de base	51
SECTION 5. JUGE DE CHAMP ARRIERE (JCA)	51
Article 1. Position.....	51
Article 2. Responsabilités de base	51
REGLE 12 CHALLENGE	52
SECTION 1. COACHES CONFERENCE	52
ARTICLE 1. Demander un challenge :	52
ARTICLE 2. Procedure.....	52
ARTICLE 3. Video Review	52
ARTICLE 4. Timeout	52
RESUME DES PENALITES	54
SIGNAUX OFFICIELS DE L'ARBITRE DE FLAG	55
DECISIONS HOMOLOGUEES	57
AR 1-3-2 / Equipement	57
AR 3-2-4 / Temps de jeu	57
AR 3-3-5 / Notifications aux arbitres	57
AR 5-1-1 / Nouvelles séries de tenus	57
AR 6-1-1 / Coup de pied illégal :	57
AR 7-1-3 / Jeux illégaux	57
AR 7-1-4 / Hors-jeu et Blitzzer	57
AR 7-2-1 / Passe en arrière	57
AR 7-2-2 / Passe complétée	57
AR 7-2-4 / Fumble	57
AR 7-3-1 / Passe en avant	57
AR 8-3-2 / Pénalité sur transformation	57
AR 8-4-1 / Safety	57
AR 9-1-1-R / Priorité d'emplacement (PE), priorité de passage (PP)	57
AR 9-1-1-B / Blitzzer.....	57
AR 9-2-1 / Conduites antisportives	57
AR 9-2-2 / Protéger ses flags	57
AR 10-2-4 / Pénalités annulables	57
AR 10-3-1-O / Point de base pour application des pénalités contre l'Attaque.....	57

AR 10-3-1-D / Point de base pour l'application des pénalités contre la Défense.....	57
AR 10-3-1-C / Point de base pour les changements de possession	57
AR 10-3-2 / Procédures.....	57
AR 10-3-3 / Application des moitiés de distance pour les pénalités.	57

AVANT-PROPOS

Les règles sont révisées par l'IFAF avec l'objectif d'augmenter le niveau de sécurité et la qualité du jeu, et de clarifier les explications et les orientations des règles le cas échéant. Les principes qui dirigent chaque changement de règle sont :

- La sécurité des participants,
- D'être applicable à tous les niveaux de notre sport,
- D'être enseigné et administré par les arbitres.
- De maintenir un équilibre entre l'attaque et la défense
- De rendre attrayante la pratique pour les spectateurs.
- De ne pas avoir un impact négatif économique.
- Et de garder certaines affinités avec les règles de jeu du football américain de l'IFAF.

L'IFAF demande à l'ensemble des fédérations membres d'utiliser les règles de l'IFAF, avec la possibilité d'adaptations locales qui sont listées dans le chapitre **Changements nationaux**.

LE CODE DU FLAG FOOTBALL

INTRODUCTION

Le code du Flag Football est un code d'éthique et doit être lu attentivement et scrupuleusement respecté. Le code est un guide pour les joueurs, les entraîneurs / éducateurs, les arbitres et les autres acteurs et sert au bénéfice du jeu.

Le Flag Football est un sport sans contact et sans agressivité mais avec une dimension compétitive. L'impartialité, l'esprit sportif et une conduite irréprochable sont attendues de la part des joueurs, des entraîneurs, des arbitres et des autres acteurs pendant les rencontres.

Il n'y a aucune tolérance pour les tactiques déloyales, les conduites antisportives ou les gestes destinés à blesser délibérément ou les actes irrespectueux. Un entraineur ou un joueur qui tente de gagner un avantage en trichant ou en négligeant les règles est inadmissible pour le Flag Football.

Le livre des règles tente de prohiber toute forme de contact non nécessaire, de tactiques déloyales et de conduites sportives, cependant les règles ne permettent pas de couvrir toutes les situations possibles. C'est

seulement grâce aux meilleurs efforts des entraîneurs, des joueurs et des arbitres que les plus hauts critères d'éthique pourront être maintenus par tous et toutes.

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 cibler 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 / éducateur à enseigner et n'ont pas leur place dans le jeu.

Dans la relation qu'ils développent avec les joueurs sous leur supervision, les entraîneurs / éducateurs doivent être conscients de l'importante influence qu'ils ont, à la fois pour le meilleur et pour le pire. Les entraîneurs / éducateurs ne doivent jamais privilégier la victoire par rapport à l'éthique et au développement de la personnalité des joueurs. La sécurité et le bien-être des joueurs doivent être leur priorité et ne doivent être en aucun cas sacrifiés pour le prestige ou une gloire personnelle.

Dans l'enseignement du Flag football, l'entraîneur / éducateur doit réaliser que certaines règles existent et sont réfléchies pour la protection des joueurs et apportent des standards pour déterminer les vainqueurs et les perdants dans une rencontre. Toute tentative de circonvenir à ces règles, de prendre un avantage déloyal sur l'adversaire ou des actes délibérés de conduites antisportives, n'ont pas place dans le jeu, pas plus qu'un entraîneur / éducateur responsable d'avoir enseigné ce type de comportements ne peut se prénommer entraîneur ou éducateur. Un entraîneur / éducateur doit être un exemple que ce soit dans la victoire ou dans la défaite. Un entraîneur / éducateur qui tient ces principes à cœur ne doit pas craindre l'échec car finalement, le succès d'un entraîneur peut être mesuré par le respect qu'ils ont acquis de leurs joueurs et de leurs adversaires.

SPORTIVITE

Un joueur ou un entraîneur qui viole une règle de manière intentionnelle sont coupables de conduite antisportive et de ne pas être fair-play même s'ils sont ou non sanctionnés, ils ne font qu'apporter du discrédit au jeu du Flag Football.

Joueurs, entraîneurs et arbitres doivent s'accorder dans l'élimination des contacts envers un adversaire. Simuler une blessure pour quelques raisons que ce soit n'est pas en accord avec l'éthique du jeu. Un joueur blessé doit se voir accorder une protection complète en respect des règles, mais simuler est malhonnête, antisportif et contraire à l'esprit des règles.

Parler à un coéquipier, un adversaire ou un arbitre de manière vulgaire, abaissante ou « trash » ou qui l'incite à une réponse physique ou verbale ou de mettre au sol un adversaire est illégal. Les entraîneurs sont invités à réprimander ces conduites et à soutenir les décisions des arbitres dans l'encadrement de ses attitudes.

Quand les arbitres appellent une pénalité ou prennent une décision, ils font seulement leur devoir comme ils le perçoivent. Ils sont sur les terrains pour garantir l'intégrité du Flag Football and leurs décisions sont finales et irrévocables et doivent être acceptées à la fois par les joueurs et les entraîneurs / éducateurs. Adresser des remarques désobligeantes à n'importe quel arbitre durant la partie ou d'avoir une attitude qui encourage les joueurs ou les spectateurs à prendre en grippe les arbitres est une violation des règles et doit être considéré comme une conduite inadmissible pour n'importe quel participant à la partie et à ce sport.

PRINCIPES

L'aspect le plus important des règles est d'éviter les contacts notamment les plus appuyés. Le premier aspect important des règles est que les flags doivent des cibles accessibles et faciles. Le coureur doit respecter des règles précises au niveau tactique (exemple de l'action de pivoter) pour empêcher

REGLES FLAG FOOTBALL

l'adversaire de le déflaguer. En retour le joueur qui le déflague doit faire en sorte de limiter les contacts pendant l'action de déflagage de son adversaire.

Le deuxième aspect important des règles est la règle des priorités : d'emplacement et de passage qui déterminent qui est responsable d'éviter le contact. Comme règle générique, la priorité est donnée à l'Attaque jusqu'à ce qu'une passe complétée ou une transmission soient réalisées et ensuite la priorité à la Défense. En revanche, cette priorité de passage ne doit pas être utilisée pour provoquer des contacts. L'action de rentrer en contact intentionnellement avec un adversaire, même avec la priorité de passages sera pénalisé.

Les autres principes sont :

- Un blitzer sacrifie sa position pour obtenir la priorité de passage. L'Attaque doit se représenter le couloir du blitzer pour respecter sa priorité de passage et d'éviter d'interférer avec le ou les blitzers.
- Un coureur doit anticiper les actions des défenseurs pour pouvoir éviter les contacts.
- La limitation des passes en arrière existe pour éviter de jouer un jeu ressemblant au rugby.
- Les pénalités et leurs applications ne sont pas toutes parfaites. C'est un équilibre pratique entre la simplicité et un respect de franc jeu.

EQUIPEMENT

Chercher à gagner un avantage en utilisant des shorts trop larges ou en tentant de cacher les flags sont des attitudes antisportives. Utiliser des pantalons ou shorts avec des bandes de couleurs différentes, ou des flags qui n'ont pas une couleur assez contrastée avec le short ou le pantalon désavantagent l'adversaire. Toute tentative pour prendre un avantage en utilisant un équipement illégal sera pénalisé par les arbitres et les entraîneurs / éducateurs et les joueurs doivent prendre en compte l'image que cela reflète de leur identité en temps qu'équipe.

Une équipe avec un équipement (pantalons, shorts et flags) conforme aux règles sera plus facilement respecté que celle qui sacrifiera le respect des règles à l'esthétique.

PRIORITE DE PASSAGE

La priorité de passage a été introduite pour donner aux deux côtés la possibilité de rencontres propres et d'éviter les contacts. Cette priorité ne doit pas être utilisée abusivement pour provoquer des contacts, ou pour forcer les adversaires à réagir, ou réduire l'espace d'évolution d'un adversaire tel que permis par les règles. Eviter les interférences avec les actions légales pour un adversaire est demandé et attendu par toutes et tous.

DOPAGE ET DROGUES

L'utilisation de médicaments ou drogues non prescrits médicalement n'est pas en respect des objectifs et des buts de la pratique du sport amateurs et est interdite.

Un entraîneur / éducateur ne doit en aucun cas permettre l'utilisation de médicaments et de drogues aux joueurs ou tout autre personnel de l'équipe sous leur responsabilité. Les médicaments, les stimulants ou tout autre drogue doivent être autorisés seulement si elles sont prescrites et suivies par un docteur en médecine. Les entraîneurs / éducateurs doivent être au courant que de fermer les yeux (ignorer) sur l'utilisation illicite de drogues par les joueurs sera interprété comme un soutien. Les entraîneurs / éducateurs sont à connaître et mettre en œuvre la politique de l'IFAF en matière de dopage.

FLAG FOOTBALL

REGLES FLAG FOOTBALL

Les règles du Flag Football de l'IFAF sont basées sur les règles IFAF du Football Américain, mais restent concises et simples. La structure de ce règlement se base sur les règles du Football Américain mais le contenu et la numérotation ne correspondront pas à chaque fois. Toutes les situations concernant le Flag Football sont référencées sans faire référence aux règles du Football Américain. Même si le document a (nbe de pages), les fondamentaux permettant de comprendre le jeu sont rassemblés dans moins de la moitié du document.

Le code du Flag Football fait partie intégralement des règles.

Le Flag Football a de nombreuses définitions complémentaires (zone de non-course, le milieu, le blitz, écran illégal, cibler un adversaire, déflagage, protection des flags, sauter, s'agenouiller, pivoter, plonger, priorité d'emplacement, priorité de passage) qui ont été intégrés et leurs règles respectives. D'un autre côté, il n'y a pas de casques, d'épaulettes, de coup de pied (coup d'envoi, punt, coup de pied de transformation), de blocage ou de placage. Toutes ces particularités font du Flag Football un sport avec des similitudes mais avec des spécificités d'un sport avec plus de vitesse et moins de blessure. Globalement, il y a une compréhension générale que le Flag Football est un sport rapide et orienté sur les passes.

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

L'aspect le plus importants des règles est d'éviter les contacts appuyés et dangereux.

BEACH FLAG

Les règles du Flag Football doivent être les règles utilisées pour les rencontres de Beach Flag en appliquant les modifications suivantes :

R 1-1-1 Le terrain de jeu est réduit à 25 yards dans la longueur sans ligne médiane.

R 1-1-1 Largeur des lignes : 2 pieds (5cm), **le marquage au sol doit être fait avec des bandes résistantes.**

R 1-1-1 Les équipes ne peuvent pas avoir plus de 4 joueurs sur le terrain. Les équipes peuvent avoir jusqu'à 10 joueurs dans leur feuille de licenciés pour un tournoi.

R 1-3-2 Tous les types de chaussures sont interdits.

R 3-1-1 La balle **doit être** mise en jeu par un snap sur la ligne des 1 yard.

R 3-2-1 La durée d'une rencontre est de 30 minutes, divisée en 2 mi-temps de 15 min.

R 3-2-5 La période où les applications de temps de la règle 3-2-5 es réduit pour s'appliquer dans la dernière minute du temps de jeu.

R 3-3-4 Un temps mort ne doit pas dépasser les 60 secondes.

R 7-1-3 Le temps pour lancer une passe est réduit à 5 sec.

R 7-1-4 La distance du blitz est réduit à une distance de 5 yds.

R 8-3-3 Après une tentative de transformation, la balle sera mise en jeu par l'adversaire sur sa ligne des 1 yard.

R 8-4-2 Après un safety, la balle sera mise en jeu par l'équipe ayant marqué les points sur sa ligne des 1 yard.

R 8-5-2 Après un touchback, la balle sera mise en jeu par l'équipe défendante sur sa propre ligne des 1 yard.

FLAG EN SALLE

REGLES FLAG FOOTBALL

Le Flag en salle doit être joué avec les mêmes règles utilisées pour le Beach Flag ou, si l'espace le permet, les règles du Flag Football.

Les dimensions du terrain pour le Flag en salle doit être le plus similaire possible au set de règles utilisé.

Les marquages au sol doivent être réalisés par des plots et des cônes. La zone de sécurité est toujours nécessaire.

Des chaussures appropriées pour le sport en salle sont à utiliser.

CHANGEMENTS NATIONAUX (OPTIONNELS)

Des modifications nationales sont autorisées pour adapter une ou plusieurs règles spécifiquement dans le but de rendre la pratique plus flexible tout en maintenant le cœur des règles en l'état.

L'organisateur d'une rencontre, d'un tournoi ou d'un championnat peut changer une ou des règles comme suit :

Flag Football :

R 1-1-1 Les dimensions du terrain peuvent être modifiées en fonction du site ou de l'âge.

La longueur du terrain (à l'exclusion des en-butts) peut être ramenée à 40 yds au minimum (36,60 m) ou augmenté à un maximum de 60 yds (54,90 m). Les en-butts peuvent être ramenés à un minimum de 8 yds (7,30 m).

La largeur du terrain peut être ramenée à un minimum de 20 yds (18,30 m) ou augmenté à un maximum de 30 yds (27,45 m).

Les zones de sécurité ne doivent pas être modifiées.

Il est autorisé soit de réduire la longueur et/ou les en-butts et/ou la largeur soit d'augmenter la longueur (en-butts de 10 yds) et/ou la largeur. Il n'est pas autorisé de réduire la longueur et d'augmenter la largeur en même temps ou inversement.

Il est recommandé que lorsque la longueur du terrain soit modifiée, sa largeur le soit aussi par la moitié de la modification apportée à la longueur afin que le terrain garde ses proportions.

R 1-1-1 Les marquages minimum peuvent être ceux des lignes de touches, des lignes d'en-but et de fond.

R 1-1-1 Des cônes ou des plots sont recommandés.

R 1-1-1 Un panneau de tenu est recommandé.

R 1-1-1 Un panneau de score est recommandé.

R1-1-1 Les équipes peuvent avoir un nombre supérieur à 15 joueurs.

R 1-1-1 Les équipes peuvent avoir des joueurs d'un genre différent.

R 1-1-4 Les arbitres peuvent être recommandés.

R 1-2-1 Les ballons peuvent ne pas être en cuir.

R 1-2-2 Dans les rencontres mixtes, vous pouvez utiliser les ballons de taille youth.

R 1-3-1 Les flags peuvent ne pas être des flags de type pop dans les catégories juniors et jeunes.

R 1-3-1 Les protège-dents peuvent être rendus obligatoires.

R 1-3-2 Les couvre-chefs peuvent être autorisés mais ne doivent pas mettre en danger les autres joueurs.

R 3-1-4 L'organisateur d'un tournoi peut décider de l'ordre des rencontres et du système pour départager les équipes mais il est fortement recommandé d'appliquer le système officiel pour son équité et sa facilité d'utilisation.

R 3-2-1 Le temps de jeu peut être modifié en fonction des compétitions ou de l'âge.

R 3-2-5 La période où l'application des règles de temps R 3-2-5 s'applique, peut être modifié des 2 dernières minutes à 1 minute.

R 3-3-2 Le nombre de temps morts peut être modifié.

Beach Flag (en addition aux changements dans les règles de Flag Football) :

R 1-1-1 Les dimensions du terrain peuvent être modifiées en fonction du site ou de l'âge.

La longueur du terrain (à l'exclusion des en-butts) peut être ramenée à 20 yds au minimum (18,30 m) les en-butts peuvent être ramenés à un minimum de 8 yds (7,30 m).

La largeur du terrain peut être ramenée à un minimum de 20 yds (18,30 m).

Il est recommandé que la longueur du terrain soit modifiée, sa largeur le soit aussi par la moitié de la modification apportée à la longueur afin que le terrain garde ses proportions

REGLES FLAG FOOTBALL

R1-1-1 Les délimitations du terrain peuvent être réalisées avec des cônes et/ou des plots.

R 1-1-1 Les équipes peuvent être composées de plus de 10 joueurs.

R 5-1-1 Le nombre de tenu peut être réduit à 3.

Les autres règles ne peuvent pas être modifiées.

Il est fermement recommandé de ne pas toucher à ces règles et de jouer à un autre jeu à un niveau non-compétitif.

DIMENSIONS DU TERRAIN

Le terrain est une surface rectangulaire dont les dimensions et les lignes sont indiquées sur le schéma ci-dessous. Les mesures sont faites à partir de l'intérieur des lignes de marquages. La ligne d'entrée de l'en-but fait partie de l'en-but.

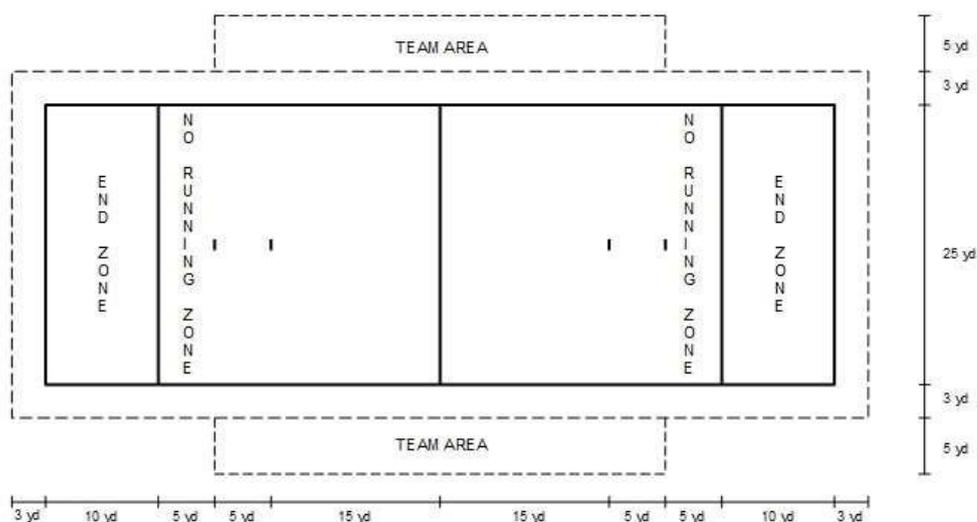
Flag Football :

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).

La largeur des lignes est de 4 pouces (10 cm). Si des marquages temporaires sont utilisés, ils doivent être plats, solides et fixés en sécurité au sol avec des piquets à tête plate.



Les marques des points de transformation à 1 et à 2 points doivent être d'une longueur de 1 yard (0,9 m) avec son centre situé à 5 yards (4,57 m) et à 10 yards (11,00 m) du milieu la ligne d'en-but respectivement. Les lignes délimitant les zones de non-courses doivent être marquées avec des plots ou des cônes sur les lignes de touche et/ou elles doivent être tracées en pointillées. Des plots ou des pylônes doivent être placés aux 8 intersections de la ligne d'en-but et de la ligne de fond avec les lignes de touches et aux intersections entre la ligne médiane et les lignes de touches et dans l'axe longitudinale du terrain au niveau des zones de sécurité.

La zone de sécurité mesure 3 yards (2,75 m) depuis l'extérieur des lignes de bord du terrain et elle n'a pas besoin d'être marquée. L'espace de sécurité est de 3 yards à l'extérieur des lignes de touches. L'espace de sécurité et les zones d'équipe n'ont pas besoin d'être matérialisés mais elles doivent être respectées par les participants. Si 2 terrains sont à proximité, l'espace de sécurité est de 6 yards (5,50 m). S'il en résulte un conflit au niveau de la position des terrains alors les zones d'équipe seront déplacées ailleurs.

Un indicateur de tenu peut être mis en place se tenant à 2 yds de la ligne de touche opposée à la tribune.

REGLES FLAG FOOTBALL

Une chaîne de yardage de 7 yds (6,40 m) peut être utilisée en la positionnant à 2 yards à l'extérieur du terrain du côté des tribunes.

Un indicateur de score est recommandé à proximité du terrain.

Rencontres et championnats internationaux :

Pour des rencontres internationales des marquages supplémentaires sont nécessaires :

Des lignes doivent être tracées tous les 5 yds de ligne de touche à ligne de touche se terminant à 4 pieds (10 cm) à l'intérieur de chaque. Les lignes des 5 yds doivent être tracées en pointillées de 1 yd (0,90 m) de longueur et un interval entre chaque de 0.5 yd (0,45 m).

Des lignes de yard d'1 yd (0,90 m) de longueur à chaque yard tout le long de l'axe longitudinal du terrain et de à chaque proximité des lignes de touches à 4 pieds à l'intérieur du terrain entre les lignes d'en-but.

Les nombres aux lignes des 10 yds et des 20 yds doit être avec une profondeur de 1 yd (0,90 m) et à une distance de 3 yds (2,70 m) à l'intérieur de chacune des lignes de côtés.

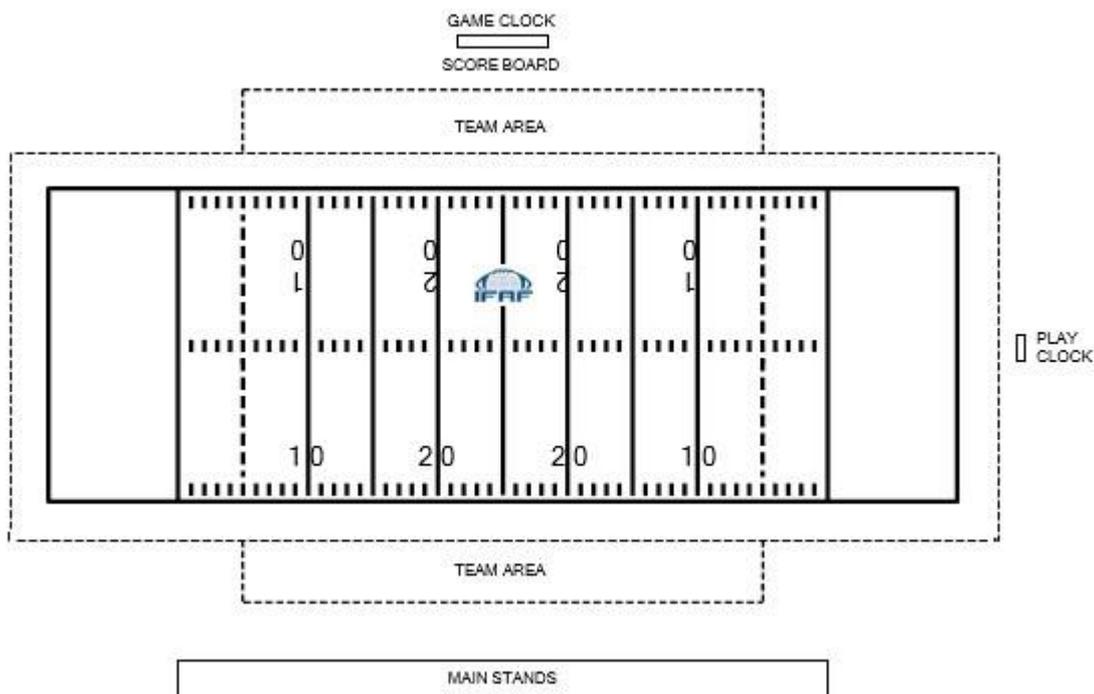
Les zones d'équipes doivent être tracées.

Les 10 intersections des lignes de touches avec la ligne médiane, les lignes d'en-but, les lignes de fond doivent être signalisées avec des plots et des cônes ne sont pas nécessaire dans l'axe longitudinal.

Un logo de l'IFAF avec une taille minimum de 5 yds doit se trouver à la ligne médiane.

Une horloge de jeu doit être positionnée à l'opposé des tribunes. Elle doit se trouver à au moins 1 yd au-delà de la zone de sécurité. L'officiel d'horloge restera en lien avec les arbitres sur le terrain et l'horloge de jeu sera mise à jour si besoin. Une horloge de jeu peut être combiné à un tableau de score et peut comporter des informations complémentaires comme les noms d'équipe, les temps morts et les tenus et les distances à parcourir. De chaque côté du terrain au niveau du fond du terrain il doit s'y trouver une horloge des 25 secondes. Elles doivent être positionnées dans un axe longitudinal à 1 yd à l'extérieur de la zone de sécurité mais pas à plus de 5yds (4,50 m) de ligne de fond d'en-but et être installées au-dessus du sol entre 2 et 5 yds (1,80 m et 4,50 m).

REGLES FLAG FOOTBALL



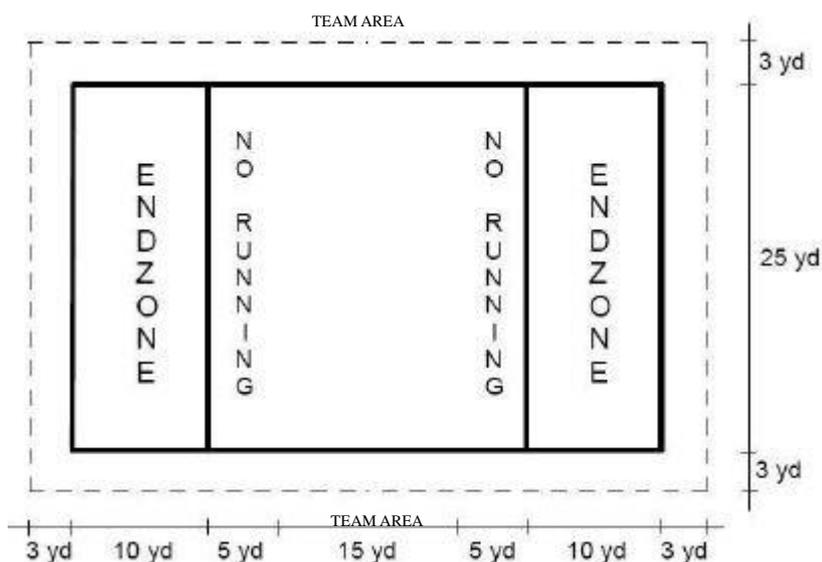
Beach Flag :

Dimensions du terrain

Dimensions du terrain : longueur 25 yds (22,90 m), 2 en-butts de chacun 10 yds (9,15 m), largeur de 25 yds (22,90 m). L'espace total requis pour un terrain avec sa zone de sécurité est de : 51 yds (46,70 m) par 31 yds (28,40 m).

La largeur des lignes : 2 pieds (5 cm), les marquages du terrain doivent être fait avec des bandes solides fixés au sol avec des piquets à tête plate. Une zone de sécurité est présente au Beach Flag.

Les zones de non-course sont matérialisées par des plots à l'extérieur du terrain.



REGLES FLAG FOOTBALL

Pour les rencontres internationales, des marquages additionnels ne sont pas nécessaires, à l'exception des plots, d'une horloge de jeu, d'une horloge des 25 secondes et d'un tableau des scores qui doivent être utilisés.

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 15 joueurs (5 sur le terrain et 10 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 **doivent** être composées de joueurs du même **genre** (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 fait **de quatre panneaux de cuir dans un couleur naturel avec 8 laçages également espacés et neuf ou presque neuf sans altérations.**

La balle doit être une sphère ellipsoïdale dans une dimension réglementaire et gonflée avec une pression comprise entre 12,5 et 13,5 psi (0,85 à 0,95 bar).

Dimensions	Senior	Youth	Junior
Longueur	11.00 to 11.50 inches (27,9 – 29,2 cm)	10.50 to 11.00 inches (26,7 – 27,9 cm)	10.25 to 10.75 inches (26,0 – 27,3 cm)
Circonférence	27.00 to 28.00 inches (68,6 – 71,1 cm)	26.00 to 27.00 inches (66,0 – 68,6 cm)	25.00 to 26.00 inches (63,5 – 66,0 cm)
Diamètre	6.25 to 6.75 inches (15,9 – 17,2 cm)	6.00 to 6.50 inches (15,2 – 16,5 cm)	5.75 to 6.25 inches (14,6 – 15,9 cm)
Circonférence croisée	20.00 to 21.00 inches (50,8 – 53,3 cm)	19.00 to 20.00 inches (48,3 – 50,8 cm)	18.00 to 19.00 inches (45,7 – 48,3 cm)
Poids	14 to 15 ounces (400 – 425 g)	12 to 13 ounces (340 – 370 g)	11 to 12 ounces (310 – 340 g)

Chaque équipe doit disposer de son ballon. Marquer l'appartenance du ballon à son équipe est légal.

Article 2. Tailles

Pour les matchs des catégories hommes ou mixte, la taille senior doit être utilisée.

Pour les matchs des catégories féminines, les ballons de taille youth doivent être utilisés.

Pour les matchs de la catégorie U16, les ballons de taille youth doivent être utilisés. Ils n'ont pas besoin d'être en cuir.

Pour les rencontres de la catégorie U13 et en-dessous, la taille junior (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. Les shorts et les pantalons doivent être de même coupe et de même design, sans poches, ni boutons pressions ou autres attaches. Les joueurs ne doivent pas scotcher ou recouvrir ces parties pour se mettre en conformité avec cette règle. Les jupes sont interdites. AR 1-3-1-1

*Note : avec la prochaine édition les pantalons devront être de la même couleur unique avec des exceptions pour les partenaires, les logos et les nombres sur l'avant de chaque jambe d'une taille maximale de 4*4 pieds (10*10 cm=.*

- c. Les joueurs doivent porter une ceinture maintenue fermement autour de la taille avec des douilles et deux flags de type « pop » et 2 flags identiques. Les joueurs doivent faire les efforts nécessaires afin de maintenir un flag au niveau de chaque hanche. Les douilles doivent être orientées vers 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. Si un protège-dents est porté, il doit être d'une couleur visible et non blanche ou transparente ne présentant pas d'extension externe plus longue que 0,5 pouces (1,25 cm).. Les flags doivent mesurer 2 pouces (5,00 cm) x 15 pouces (38,00 cm) et ne doivent pas être altérés en aucun cas.

Article 2. Spécificités des flags :

Les flags et les douilles doivent être fait du même matériau dans la même couleur et sans bords tranchants.

- a. Les flags doivent mesurer 2 pieds (5 cm) x 15 pieds (38,1 à 40,6 cm).

Note : avec la prochaine édition il y aura plus de détails spécifiques pour les flags :

- a. Longueur des flags depuis la douille : 15 à 16 pieds (38,1 à 40,6 cm).

REGLES FLAG FOOTBALL

- b. Largeur des flags : 1,9 à 2,1 pieds (4,8 cm à 5,3 cm).
- c. Sur chaque flag un seul logo de couleur ou de partenaire sur le quart le plus haut est autorisé avec une taille maximale de 2*3 pieds (5 à 7,5 cm).
- d. L'épaisseur des flags : maximum de 0,03 pied (0,75 mm).
- e. Résistance des flags : minimum de 300 Newton (correspondant à une force de résistance de 66 pounds ou 30 kg).
- f. Diamètre des douilles : 0,7 à 1 pied (1,8 à 2,5 cm).
- g. Longueur des douilles dans leur axe : de la partie de la ceinture au bout du coin : 1,3 à 1,5 pieds (3,3 à 3,8 cm), de la partie du flag au niveau du coin à la base : 2,4 à 2,6 pieds (1,8 à 2,5 cm), de la diagonale du haut au bas 3,5 à 4 pieds (8,9 à 10,2 cm), l'angle du coin 130° à 140 °.
- h. Force de déflagage : maximum de 250 Newton (correspondant à une force de 55 pounds ou 25 kg) pour les rencontres seniors (homme, femme ou mixte), un maximum de 150 Newton (correspondant à une force de 33 pounds ou 15 kg).

Article 3. Équipement illégal

- Chaussures avec des crampons amovibles d'une longueur de plus 0,5 pouces (1,25 cm), au bout pointu ou affuté 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 4. Certification par les entraîneurs

Avant le début de la rencontre, l'entraîneur principal doit fournir une feuille d'équipe à l'arbitre principal (délégué en France cf règlement particulier des compétitions de flag football) 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 qui sépare le terrain de jeu de la zone d'en-but et s'étend au-delà des lignes de touches. 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 et 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 (en incluant 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 (à 3yds de la ligne de touches) et entre les deux lignes de non-course avec une profondeur de 5yds (4.58 m), le long de la ligne de touche. L'utilisation de matériel électronique (casque, caméra, téléphones portables, etc.) dans la zone d'équipe est légale.

SECTION 2. DESCRIPTION DES EQUIPES ET DES JOUEURS

Article 1. Attaque (A) et Défense (D)

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.

Un joueur de l'équipe attaquante est soit un snappeur, un coureur ou un receveur. Un joueur de l'équipe défensive est soit un blitzter, un rusher ou un défenseur.

REGLES FLAG FOOTBALL

Article 2. Snappeur

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. Il est aussi le premier coureur.

Article 4. Passeur

Le passeur est un coureur qui lance une passe légale.

Article 5. Coureur

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

Article 6. Blitzzer

Un défenseur qui s'aligne complètement à plus de 7 yards de la ligne de mêlée au moment du snap peut être désigné comme un blitzzer avec un signal légal en levant clairement une main au-dessus de la tête durant la dernière seconde précédant le snap. Cela lui procure la priorité de passage qui surpasse la priorité de passage des attaquants, parce qu'il poursuit le coureur.

La course du blitzzer doit démarrer immédiatement après le snap en direction du point où le quart arrière se trouve quand il reçoit le snap afin d'obtenir la priorité de passage. Si un blitzzer en action court lentement, vise un autre point ou dans une direction différente pendant sa course ou s'il ne court pas en direction du quart arrière, il perd sa priorité de passage mais continue à participer à la défense comme n'importe quel autre défenseur.

Un défenseur qui ne donne pas un signal et qui franchit la ligne de mêlée est un rusher.

Article 7. Joueur en dehors des limites

Un joueur est en dehors des limites lorsqu'une partie de son corps touche quoi que ce soit en dehors du terrain à l'exception d'un autre joueur ou d'un arbitre. Le ballon qui n'est pas contrôlé par un joueur, est en dehors des limites du terrain quand il touche quoi que ce soit en dehors du terrain.

Article 8. Joueur expulsé

Un joueur expulsé est celui qui a été déclaré inéligible pour participer plus avant dans la rencontre.

Article 9. Équipe à domicile

Si les deux équipes jouent à l'extérieur ou participent à un tournoi avec plus de 2 équipes, alors la première équipe mentionnée est l'équipe à domicile. La seconde équipe doit être l'équipe visiteuse.

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

Article 1. Tenu

Un tenu est une part 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 (LdM)

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.

REGLES FLAG FOOTBALL

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. Également 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 morte devient 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 et 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 coureur 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 (point de balle morte).

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 (DB)

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

Article 3. Point de faute (SF)

Le point de faute est le point où la faute a eu lieu. Si ce point se trouve hors des limites, ce sera le point adjacent sur 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 dans la règle. 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 (LOD)

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

SECTION 8. PERMUTATION ET 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'ensuivre. Une permutation se termine quand les joueurs soient restés stationnaires pendant 1 seconde pleine.

Article 2. Mouvement

Un mouvement est un changement de position d'un joueur d'attaque après que la balle soit déclarée prête à jouer et après une permutation 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 correspond à n'importe quel mouvement des mains en direction d'un coéquipier proche qui simule un transfert de possession. Une feinte de passe (courte ou action de lancer) ou le coureur tournant son corps vers un coéquipier sans mouvement de ses mains n'est pas une feinte de transmission.

Article 2. Passe

Une passe est toute action intentionnelle de lancer de balle dans n'importe quelle direction ou de la lâcher au sol. Une passe se reconnaît par une période où elle n'est pas possédée par un joueur. 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.

REGLES FLAG FOOTBALL

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.

Un changement de possession (CP) se produit quand un adversaire gagne le contrôle du ballon.

Article 5. Rabattre

Rabattre la balle est l'action intentionnelle de frapper la balle 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 est en avant quand 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 se trouvant 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 se trouve en-deçà de la ligne de mêlée et qui est en possession d'une balle vivante. Le joueur a le contrôle du ballon tant que ce dernier n'a pas été relâché complètement.

SECTION 11. SAISIR, ECRAN ILLEGAL, CONTACTER ET CIBLER

Article 1. Saisir

Saisir est le fait d'attraper un adversaire ou son équipement et ne pas le relâcher immédiatement et que cela provoque un désavantage pour l'adversaire.

Article 2. Ecran illégal

Faire un écran illégal est le fait de gêner un adversaire sans contact en se déplaçant sur son chemin. Un joueur en mouvement sans la priorité de passage qui empêche un adversaire de courir son tracé (attaquant), ou se déplaçant sur la ligne entre le coureur et un joueur de défense ou sur le chemin d'un blitz autorisé est responsable d'une pénalité pour un écran illégal.

Un joueur immobile (avec la priorité d'emplacement) ne commet pas d'écran illégal même si le joueur gêne un adversaire.

Article 3. Contact

Contact 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 une faute.

Article 4. Cibler

Cibler est l'action de viser et d'initier délibérément un contact avec un adversaire, même avec la priorité de passage.

Cibler est un contact appuyé délibéré et évitable, même lors d'une tentative de déflagage ou lorsque les joueurs jouent la balle durant une passe.

Cibler est aussi le fait d'attaquer la balle en contrôle d'un joueur ou de tenter d'arracher le ballon des mains du coureur.

SECTION 12. DEFLAGAGE, PROTECTION DES FLAGS, SAUTER, PLONGER, PIVOTER

Article 1. Déflagage

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

Article 2. 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, bras, 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.

Article 3. Sauter

Sauter est une tentative du coureur d'éviter un déflagage en décollant du sol et en faisant gagner de la hauteur à ses flags de manière significative en comparaison d'une course régulière. Sauter est une action de type de protection des flags et est illégale.

Article 4. S'agenouiller

S'agenouiller est une tentative du coureur, avec un mouvement continu, d'éviter un déflagage en pliant les genoux et baissant la hauteur de ses flags de manière significative en comparaison d'une course régulière. S'agenouiller est légal.

Article 5. Pivoter

Pivoter est une tentative du coureur d'éviter un déflagage en tournant son corps sur un axe vertical. Pivoter est légal si la hauteur des flags n'est pas modifiée en hauteur. Combiner l'action de pivoter et de s'agenouiller est légal, le combiner avec l'action de sauter est illégal.

Article 6. 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, dipping ou action de tourner. Plonger est une action se rapportant à la protection des flags et est illégal.

SECTION 13. PRIORITE D'EMPLACEMENT ET PRIORITE DE PASSAGE

Article 1. Priorité d'emplacement (PE)

La priorité d'emplacement est donnée à n'importe quel joueur immobile qui maintient une position normale de joueur et qui n'exécute pas de mouvement latéral pour modifier sa position. Un mouvement vertical, incluant l'action d'aider un saut depuis le sol dans l'intention de lancer ou réceptionner une passe ou de retirer un flag ne signifie pas le fait de perdre la priorité d'emplacement précédemment obtenue.

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

Article 2. Priorité de passage (PP)

La priorité de passage est donnée à un joueur qui étant donné la règle a établi une direction pour son mouvement de manière régulière et qui ne modifie pas cette direction.

Un joueur qui a la priorité de passage, a la prédominance quand il faut déterminer la responsabilité d'une pénalité à l'encontre des autres 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

Avant le début de la rencontre, 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 de la rencontre, 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 choisira soit de mettre la balle en jeu par un snap sur sa ligne des 5 yds soit en première mi-temps soit en deuxième mi-temps. L'autre équipe choisira le côté du terrain qu'elle souhaite défendre.

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 doit être 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. Le vainqueur du tirage au sort aura le choix de démarrer chaque période suivante en attaque ou en défense. L'autre équipe choisira le côté du terrain qui sera utilisé.
- b. Aucun temps mort ne devra être accordé aux équipes.
- c. 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). Si la Défense marque des points durant la première série, autrement que lors d'une transformation, alors la prolongation prend fin.
- d. 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 lors de sa série de tenus. 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.
- e. 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.

La prolongation prend fin que le score après une série n'est plus une égalité ou si la défense a marqué durant les premières séries d'une période.

- f. L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de points à l'issue de la ou des prolongations est déclarée vainqueur.

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

Si 2 ou plusieurs équipes dans un tournoi ont le même pourcentage du ratio victoire – nul – défaite, la procédure suivante décidera de l'ordre des équipes étape par étape :

REGLES FLAG FOOTBALL

1. Le pourcentage en vis à vis, si toutes les équipes se sont jouées.
2. Le goal average entre les équipes, si toutes les équipes se sont rencontrées.
3. Le pourcentage en vis-à-vis sur les points marqués, si toutes les équipes se sont rencontrées.
4. Le goal average général.
5. Le total des points marqués.
6. Un tirage au sort

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 mi-temps.

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 (sans qu'elle entraîne une perte de tenu) 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 lors du jeu suivant.

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 :

1. Un premier tenu est accordé, et aussi par suite d'un changement de possession d'équipe.
2. Une pénalité est observée.
3. Quand la balle ou le coureur sort du terrain.
4. Quand le ballon, lors d'une passe (avant ou arrière) ou d'un fumble, touche le sol.
5. Quand un coéquipier du fumbler touche la balle.
6. Quand une équipe marque **et durant et après la transformation**
7. Quand un temps-mort est accordé.

Le temps est arrêté pendant une extension de période ou **pendant des prolongations**.

Article 6. L'horloge de jeu tourne (mercy rule)

Si l'écart au score atteint 30 points ou plus l'arbitre principal notifiera, que l'horloge de jeu ne sera pas arrêtée tel que prévu dans les 2 dernières minutes.

L'arbitre principal informera les 2 équipes que l'horloge de jeu ne sera plus arrêtée pour le reste de la mi-temps.

Après la notification par l'arbitre principal, le statut de l'horloge (standard ou tournant) ne changera pas même si la différence de score repasse sous les 30 points d'écart. AR 6-2-6 I to II.

SECTION 3. TEMPS MORT

Article 1. Attribution

L'arbitre principal déclarera un temps mort quand le jeu est suspendu 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 est déclarée prête à jouer).

L'arbitre principal doit prévenir les deux équipes 30 secondes avant que le temps mort expire 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. Notification par l'arbitre principal

L'arbitre principal doit informer les entraîneurs quand il reste 2 minutes ou moins en temps de jeu pour le reste de la mi-temps et que la balle est ou devient morte ensuite. L'horloge de jeu sera arrêtée pour cette annonce. AR 3-3-5-I et II

REGLE 4 BALLE VIVANTE ET 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 par suite de l'application d'une pénalité acceptée ou là où une nouvelle série a été attribuée.

Après qu'une balle morte soit déclarée prête à jouer, elle devient une balle vivante **lorsqu'un snap légal est entamé.**

Une balle snappée avant qu'elle soit déclarée 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 d'après les règles et un arbitre doit siffler lorsque :

- a. Une balle vivante **est** en dehors du terrain.
- b. Le coureur **est** en dehors du terrain.
- c. N'importe quelle partie du corps du coureur, à l'exception de ses pieds ou ses mains, touche le sol. **AR 4-1-2-I**
- d. Le coureur simule le fait de placer un genou à terre,
- e. Une passe (avant ou arrière) ou un fumble touche le sol,
- f. Un coéquipier du fumbler (joueur perdant le contrôle du ballon après s'en être assuré) touche le ballon.
- g. Un joueur entre en possession de la balle avec moins de 2 flags. **AR 4-1-2-II**
- h. Le joueur en possession de la balle n'a pas ses flags 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 (**en incluant les transformations**), 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 entraîne 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 après application de la pénalité.

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

Le 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 une faute de balle morte [S19].

REGLE 7 SNAPPER ET PASSER LA BALLE

SECTION 1. LES JEUX DE MELEE**Article 1. Balle prête à jouer**

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

Note : Si la balle est snappée après qu'elle est été déclarée prête à jouer mais avant que les arbitres ne soient en position, n'importe lequel des arbitres devra arrêter le jeu immédiatement sans pénalité et l'arbitre principal ordonnera que le tenu soit rejoué. L'arbitre principal **doit** faire attention à ce que les autres arbitres soient prêts et en position avant de déclarer la balle prête à jouer.

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

b. 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 le point de balle morte [S21].

Article 2. Mise en jeu par un snap

Après que le snappeur 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 qui résulte en une perte de possession de la balle. Le snap n'est pas nécessairement effectué entre les jambes du snappeur.

PENALITE - La balle reste morte, 5 yards, appliqués depuis le 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 au moment du snap.

- a. Après que le snappeur a touché la balle et avant que la balle ne soit snappée, tous les joueurs d'attaque doivent être à l'intérieur des limites du terrain et derrière la ligne de mêlée.
- b. Aucun joueur ne peut commettre un faux départ ou faire un mouvement **abrupt** qui simule le début du jeu.

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

- c. Au moment du snap, un seul joueur de l'attaque peut être en mouvement, **et ne doit pas se déplacer en direction de la ligne d'en-but de l'adversaire. Quand le snap est réalisé et si 2 ou plusieurs joueurs sont en mouvement, c'est une permutation illégale. AR 7-1-3-II.**
- d. Le quart arrière ne peut pas courir avec la balle en franchissant la ligne de mêlée sauf si le ballon **a été clairement en possession d'un autre joueur et qu'il lui soit revenu en mains ou qu'il a été touché par un défenseur pendant qu'il était en l'air. AR 7-1-3-III à VII**
- e. 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 été complété**, il n'y a pas **de faute** pour un jeu de course illégale. AR 7-1-3-V

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

- f. 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

- a. Avant que la balle ne soit snappée, tous les **défenseurs** doivent être à l'intérieur des limites du terrain et derrière la ligne de mêlée (**hors-jeu**). AR 7-1-4-I
- b. Après que la balle a été déclarée prête à jouer, aucun **défenseur** ne **doit** toucher la balle tant que le snap n'est pas terminé.
- c. Aucun **défenseur** ne pourra utiliser des mots ou des signaux destinés à tromper les adversaires lorsqu'ils se préparent à mettre la balle en jeu.
- d. Un maximum de 2 blitzers **peuvent demander** la priorité de passage **surpassant celle de l'attaque**. Si un blitzer donne un signal illégal de blitz ou si un joueur qui fait un signal est à moins de 7 yds de la ligne de mêlée ou si plus de deux joueurs lèvent leur main et la gardent en l'air, cela constitue une pénalité de signal illégal de blitz. **Si un blitzer est forcé de changer de trajectoire à cause d'une faute offensive (écran illégal), le blitzer ne perd pas sa priorité de passage pour continuer une course directe.** AR 7-1-4-II à VI

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

- e. N'importe quel **défenseur** se situant intégralement à plus de 7 yds de la ligne de mêlée peut franchir la ligne de mêlée plusieurs fois jusqu'à ce que la balle soit morte. Il n'y a pas d'exigence pour un défenseur ayant demandé la priorité de passage d'être reconnu comme blitzer et pour un autre défenseur (à plus de 7 yards) de rusher le quart arrière pendant le jeu.
- f. Tous **les défenseurs** à moins de 7yds de ligne de mêlée **doivent** rester derrière la ligne de mêlée tant que la balle n'a pas été transmise ou qu'une feinte de transmission ait eu lieu 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

- a. L'attaque peut effectuer plusieurs transmissions de balle en-deçà de la ligne de mêlée tant que cela implique des joueurs se trouvant en-deçà de la ligne de mêlée, que la balle n'ait pas été amenée à franchir la ligne de mêlée et que cela précède un changement de possession d'équipe.
- b. Le snappeur ne **doit** pas recevoir une balle par une transmission en avant de la main à la main.

PENALITE - 5 yards, avec une perte de tenu si par l'attaque et avant un changement de possession d'équipe, appliqués depuis le point de faute [S19].

SECTION 2. LES JEUX DE PASSES ET FUMBLES

Article 1. Passe arrière

Un coureur peut effectuer une passe arrière **à condition que le ballon n'ait pas été précédemment porté au-delà** de la ligne de mêlée et qu'il n'y a pas eu avant de changement de possession d'équipe. AR 7-2-1-I à III

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

Article 2. Passe complétée

Toute passe réceptionnée par un joueur éligible touchant le sol à l'intérieur des limites, est complétée et la balle est toujours en jeu à moins que la passe ait été réceptionnée dans la zone d'en-but adverse. AR 7-2-2-I à VI

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 saute, 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 du ballon par un joueur 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 coureur (fumbler) **et n'a pas été touché par un adversaire avant**, la balle est morte et revient à l'équipe qui l'avait échappé à l'endroit où le **fumbler** en a perdu la possession, c'est le point de balle morte. Si le **fumbler** ou un adversaire **prennent** possession avant que la balle ne devienne morte, le ballon sera toujours en jeu. AR 7-2-4-I à II

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 **qu'il a lancé** que si la balle a été touchée par un **défenseur**.

Aucun **joueur de l'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'attaque est forcé de sortir du terrain **à cause d'une faute** mais retourne immédiatement dans les limites ou dans l'en-but, le joueur reste éligible **pour toucher ou réceptionner une passe**.

PENALITE – Perte du tenu, appliquée depuis la ligne de mêlée [S19].

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 :

- Si elle est lancée par un joueur de l'attaque qui est au-delà de la ligne de mêlée lorsqu'il lâche la balle.
- Si elle est lancée après qu'un coureur est allé au-delà de la ligne de mêlée.
- S'il s'agit de la seconde passe avant effectuée par l'équipe d'attaque pendant un même tenu.
- 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 avant un changement de possession d'équipe pendant le tenu, appliqués depuis le point de faute [S35].

Article 3. Gêne de passe

Une gêne de passe est un contact physique qui se produit lors d'une passe en avant légale jusqu'au moment où la balle est touchée par un joueur ou qu'elle soit incomplète.

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 défenseurs 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, mais c'est de la responsabilité du joueur dans la position désavantageuse d'éviter son adversaire. **AR 7-3-3-I à III.**

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 illégal (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 10 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 le plan de la ligne d'en-but adverse.
- 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 déclarée prête à jour** pour la transformation.
- b. La transformation commence lorsque la balle est déclarée prête à jouer.
- c. Le snap **doit** être effectué au milieu du terrain à équidistance des lignes de touche depuis la ligne des 5 yards (1 point) ou 10 yards (2 points) de l'adversaire.
- d. La conversion se termine lorsqu'une ou l'autre équipe marque ou lorsque la balle devient morte d'après les règles.
- e. **Les pénalités acceptées** nécessiteront de rejouer la transformation, résulteront en un score ou entraineront la fin de la transformation. Si la transformation doit être rejouée par suite d'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 IV*

Article 3. Jeu suivant

Après une transformation, la balle sera mise en jeu par l'équipe adverse sur sa ligne des 5 yards **s'il n'y a pas l'application d'une pénalité**.

SECTION 4. SAFETY

Article 1. Comment le réaliser

Un safety sera marqué lorsque :

- a. La balle devient morte avec une partie sur ou en-deçà d'une ligne d'en-but, sauf si cela est dû à une passe incomplète ou un fumble provenant de l'extérieur de la zone d'en-but, et que l'équipe défendant cet en-but est responsable de la présence de la balle à cet endroit.
- b. Une pénalité acceptée laisse la balle sur ou en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe fautive.

AR 8-4-1-1 à **V**

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 avec n'importe quelle partie sur ou en-deçà de la ligne d'en-but, sauf si cela est dû à une passe incomplète ou un fumble, et si l'équipe attaquant cet en-but est responsable de la présence à cet endroit.
- b. Un **défenseur** 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 et que la balle y reste jusqu'à ce qu'elle soit déclarée morte.

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. Contact illégal (CI)

- a. Aucun joueur ne devra entrer en contact volontairement avec un adversaire ou un arbitre.
- b. Aucun joueur ne doit marcher, sauter ou se tenir sur un autre joueur.
- c. Aucun joueur ne doit 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 est responsable d'éviter tout contact avec les adversaires.
- f. Tous les joueurs de l'attaque ont la priorité de passage tant qu'une passe en avant reste possible et les défenseurs doivent éviter les contacts. Quand la balle est en l'air, tous les joueurs ont le droit de se disputer la balle, mais sans cibler (traverser) un adversaire.
- g. Tous les blitzers éligibles par la règle ont la priorité de passage et les joueurs attaquants doivent éviter les contacts.

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

- h. Aucun joueur ne peut commettre un acte de ciblage.

PENALITE - 10 yards, et une perte de tenu si de l'attaque avant un changement de possession d'équipe, 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 XV

Article 2. 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, et une perte de tenu si de l'attaque avant un changement de possession d'équipe 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 privilégier de rapporter le flag à leur adversaire.
- d. Un joueur ou un entraîneur qui commet deux actes antisportifs au cours de la même rencontre doit être disqualifié.

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

REGLES FLAG FOOTBALL

Article 2. Actes d'antijeu

- a. Aucun joueur ne devra faire un écran illégal sur un adversaire.

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

- b. Aucun coureur ne devra commettre un saut ou un plongeon.

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

- c. Aucun joueur ne devra protéger ses flags ou raffuter. AR 9-2-2-1 à IX

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

- d. Aucun joueur ne doit déflager un adversaire autre que le coureur ou un joueur feignant d'être le coureur ou quand un adversaire a touché le ballon en l'air. AR 9-2-2-X à XV

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

- e. Aucun joueur ne peut taper volontairement au pied une passe ou un fumble. Cette faute ne doit pas changer le statut de la balle, sauf si un coéquipier du fumbler met un coup de pied dans le ballon.

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

- f. La participation de plus de 5 joueurs d'une équipe sur le terrain est illégale.

PENALITE - 5 yards, le point de faute est la ligne de mêlée, appliqués depuis la ligne de mêlée [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 – Retrait d'un temps mort d'équipe pour l'équipe fautive [S3]. PENALITE – 5 yards s'il ne reste plus de temps-mort [S21].

SECTION 3. REMPLACEMENTS

Article 1. Procédures de remplacement

Un nombre légal de remplaçants peuvent entrer en jeu pour remplacer des coéquipiers après que la balle soit déclarée morte. L'attaque peut effectuer des remplacements jusqu'à que le snappeur touche la balle. La défense peut effectuer des remplacements jusqu'à ce que la balle soit snappée.

- a. Après que la balle a été snappée, aucun remplaçant de chaque équipe ne peut entrer en sur le terrain de jeu.

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

- b. Aucun joueur de l'attaque ne doit entrer ou sortir du terrain après que le snappeur a touché la balle.

- c. Aucun remplacement ou substitution ne peut être employé pour semer la confusion chez l'adversaire. Aucune tactique associée aux remplaçants ou au procédé de remplacement ne peut

REGLES FLAG FOOTBALL

être employé pour semer la confusion chez l'adversaire. *AR 9-3-1-1*

PENALITE – la balle reste morte, 5 yards 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 une grave blessure ou qui est contraire aux standards de sportivité. Une faute flagrante entraîne une disqualification. [S47]

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

D'autres dispositions peuvent être prises par l'organisateur du tournoi ou du championnat.

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, disqualifier un joueur ou un entraîneur, déclarer la perte d'un tenu, accorder une première tentative pour l'autre équipe, accorder un score, suspendre ou arrêter la rencontre. AR 10-1-2-I à III.

Note : l'arbitre principal devrait, mais n'est pas forcé, prévenir l'entraîneur et l'informer que cette faute sera appelée s'ils continuent de répéter ce genre de situations déloyales.

Pour trouver le jugement approprié, cela demande une certaine expérience pour le jour où l'arbitre principal devra utiliser cette règle. Les arbitres doivent se concerter avant que l'arbitre principal ne prononce la décision afin de s'assurer que la mesure prise soit appropriée.

SECTION 2. PENALITES OBSERVEES

Article 1. Comment et quand une pénalité est observée

- a. Une pénalité est observée lorsqu'elle est acceptée, déclinée ou annulée.
- b. Toute pénalité peut être déclinée par un capitaine ou un entraîneur de l'équipe lésée, mais un joueur expulsé doit quitter le jeu.
- c. Lorsqu'une faute est commise, la pénalité sera appliquée avant que la balle soit déclarée prête à jouer pour le tenu suivant.
- d. 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, l'arbitre principal indiquera les options correspondant aux pénalités respectives au capitaine de l'équipe lésée, lequel choisira alors une seule de ces pénalités pour qu'elle soit appliquée.

Article 4. Fautes s'annulant

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

Exceptions :

REGLES FLAG FOOTBALL

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- I 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.

Les fautes de balle morte commises par les 2 équipes simultanément s'annuleront et le tenu précédent sera rejoué.

AR 10-2-5-I

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 (PB)

Le point de base est la ligne de mêlée à l'exception des situations suivantes :

- a. 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. AR 10-3-1-b-I à VII.
- b. 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. AR 10-3-1-b-I à VIII
- c. Pour les fautes survenant après un changement de possession d'équipe, 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 finissant en possession et la faute se trouve derrière le point de balle morte, le point de base est le point de faute. 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 incrémenté.

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 de l'équipe n'ayant pas marqué sont déclinées de par la règle.
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 pendant une transformation réussie, sont appliquées sur la série de tenu à venir. Les autres fautes de l'équipe n'ayant pas marqué sont

refusées de par la règle.

4. Les pénalités pour des fautes commises après une transformation sont sur **la série de tenu à venir**.

AR 10-3-2-1 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 10-3-3-1 à II

Point de base d'application :

Le point de base sera utilisé pour :

- a. Gêne de passe
- b. Contact illégal
- c. Interférence avec le déroulement de la rencontre
- d. Ecran illégal
- e. Déflagage illégal
- f. Coup de pied intentionnelle lors d'une passe.

Fautes de l'Attaque – Le point de faute (PF) lié à la ligne de mêlée définit le point de base (PB)
(Schéma à venir)

Fautes de la Défense – Le point de balle morte lié à la ligne de mêlée définit le point de base.
(Schéma à venir)

Fautes après un changement de possession – le point de faute est lié au point de balle morte de la dernière course définit le point de base.

Philosophie concernant les procédures d'application

C'est un guide simplifier pour aider à la compréhension des règles. Les applications doivent être réalisé exactement en accord avec les règles.

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

Snap illégal, délais de jeu, empiètement, faux départ, hors-jeu, 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, blitz illégal gêne sur la touche, **remplacement illégal et participation illégale**.*

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

Transmission illégale, *passé illégale (avant ou arrière), saut, plongeon, protection des flags, raffut.*

Les pénalités pour un coup de pied illégal rendent 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.

Ecran illégal, 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.

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.

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 appliqué (principe des « mains propres »).

Les fautes commises après un changement de possession d'équipe 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.

Si la distance entre le point d'application et la ligne d'en-but fait moins du double de la pénalité, la balle sera placée à la moitié de distance en direction de l'en-but.

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 + JT) ou 4 (AP + Jch + JT + 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 Tenu**.

Article 2. Responsabilités de base

- a. L'Arbitre principal a le contrôle général de la partie, il a l'autorité finale 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, 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.
- L'Arbitre Principal a la responsabilité de la surveillance du quart arrière.

SECTION 3. JUGE DE TENU (JT)

Article 1. Position

La position initiale du Juge de tenu 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 **tenu** a pour responsabilité la gestion de l'indicateur des tenus.
- b. Le Juge de **tenu** a la responsabilité du décompte des joueurs de la formation offensive et du décompte des tenus.
- c. Le Juge de **tenu** a la responsabilité de la ligne de mêlée et de sa ligne de touche.
- d. Lorsque la balle franchit la ligne de mêlée de son côté du terrain, le Juge de **tenu** a la charge de l'arbitrage **des actions autour de la balle, de l'avance extrême de son côté du terrain.**

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 2 ou 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, le Juge de champ a pour responsabilité de surveiller les actions autour de la balle, **de l'avance extrême** de son côté du terrain.

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 et de juger sur les longues passes ainsi que le statut de la balle et de **l'avance extrême** dans sa zone.

REGLE 12 CHALLENGE

SECTION 1. COACHES CONFERENCE

ARTICLE 1. Demander un challenge :

Once in each half and once during overtime, a coach may take a timeout and immediately request a conference to challenge a ruling or enforcement. The challenge may be about a ruling during the previous play or action or enforcement after it. The challenge must be made before the ball is snapped for the next play and before the Referee declares the end of the half or game.

A challenge may only be made about the misapplication of a rule or incorrect penalty enforcement. Judgment calls are not challengeable. Another challenge on the same play by either team for the same reason cannot be requested. *AR 12-1-1-I to VI*

ARTICLE 2. Procedure

After a coach has requested a challenge the Referee will call an officials' timeout. The requesting coach explains to the Referee, in the presence of a second official, what exactly they are challenging and the reason for it. The Referee will decide if the challenge is permitted by rule. The second official will inform the opposing head coach about the subject of a permitted challenge and the relevant members of the officiating crew will meet away from both teams.

The Referee will then explain and discuss the challenged ruling or enforcement with the relevant officials. The Referee can request more information from the challenging coach if needed for a decision.

All involved officials shall provide information carefully and faithfully in order to decide if the ruling/enforcement on the field was correct or if something was missed by the officials and it should be changed.

When this decision has been made, the Referee, accompanied by another official, will explain to the challenging coach why the ruling/enforcement has or has not been changed and provide all relevant information regarding the status of the game (spot, down, time) to them. This information will then also be given to the opposing head coach.

ARTICLE 3. Video Review

The challenging coach or teammates may not attempt to provide videos, photos, audio, witnesses or other evidence to support the challenge. The Referee must ignore these if offered.

ARTICLE 4. Timeout

- a. If the challenge is permitted and the ruling is altered, the requesting team will not be charged with a timeout and the game will continue.
- b. If the challenge is not permitted or the ruling is not altered, the requesting team will be charged with a timeout and granted the full time allowed for this.
If the team has no timeouts remaining or the game is in overtime, it is a violation and no timeout will be granted.

REGLES FLAG FOOTBALL

VIOLATION - Charged timeout for the requesting team. [S3] Penalty - 5 yards, if no timeouts remain. [S21]

RESUME DES PENALITES

LEGENDE : « O » fait référence aux signaux d'arbitrage, « R-S-A » correspondent à la règle, à la section et au numéro de l'article, « E » fait référence au point d'application.

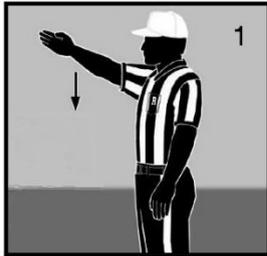
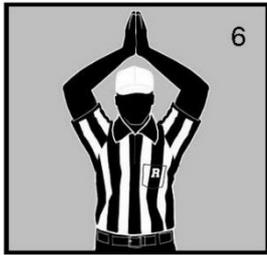
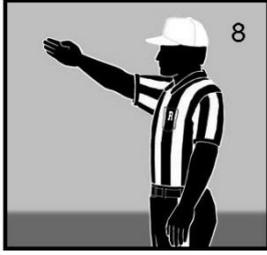
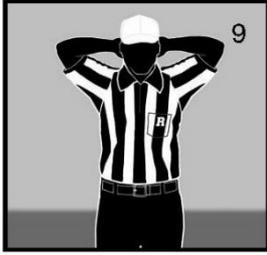
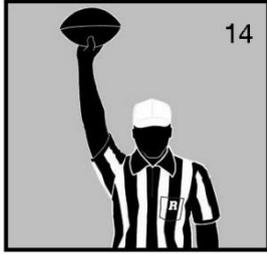
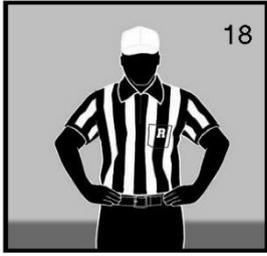
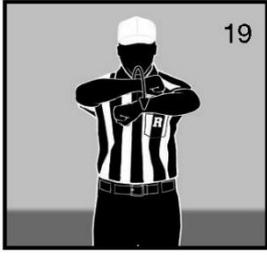
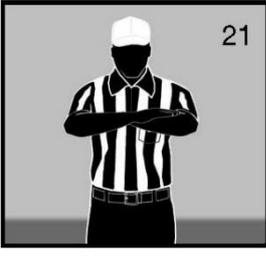
	O	R-S-A	P
PREMIER TENU AUTOMATIQUE			
Gêne de passe défensive [avec 10 yards]	33	7-3-3	PB
Contact illégal par la Défense [avec 10 yards]	38	9-1-1	PB
Gêner le déroulement de la rencontre par la Défense [avec 10 yards]	38	9-1-2	PB
PERTE DU TENU			
Passer après les 7 secondes	21	7-1-3	LM
Transmission illégale [avec perte de 5 yards]	19	7-1-5	PF
Contact illégal avec le ballon	19	7-2-5	LM
Passer arrière illégale [avec perte de 5 yards]	35	7-2-1	PF
Passer 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
Contact illégal de l'attaque [avec perte de 10 yards]	38	9-1-1	PB
Gêner avec le déroulement de l'encontre par l'attaque [avec perte de 10 yards]	38	9-1-2	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,	19	7-1-3	BM
Mouvement illégal, Jeu de course illégal, Permutation illégale, Course illégale	19	7-1-3	LM
Hors-jeu, Empiètement, signaux destinés à tromper l'adversaire, signal de blitz illégal	18	7-1-4	BM
Blitz illégal	18	7-1-4	LM
Signal de blitz illégal	18	7-1-4	LM
Transmission illégale [avec perte de tenu]	19	7-1-5	PF
Passer arrière illégale [avec perte de tenu]	35	7-2-1	PF
Passer avant illégale [avec perte de tenu]	35	7-3-2	PF
Ecran illégal	43	9-2-2	PB
Déflagage illégal	52	9-2-2	PB
Sauter / Plonger [avec perte de tenu]	51	9-2-2	PF
Protéger ses flags / Raffuter [avec perte de tenu]	52	9-2-2	PF
Coup de pied sur passe	19	9-2-2	PB
Participation illégale	28	9-1-3	LM
Gêne sur la touche	27	9-2-2	LM
Retrait d'un temps mort sans avoir un temps mort restant	21	9-2-2	BM
Remplacement illégal	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 PTA]	33	7-3-3	PB
Contact illégal [avec PTA si par la Défense, ou PT par l'Attaque]	38	9-1-1	PB
Gêner le déroulement de la rencontre [avec PTA si par la Défense, ou PT par l'Attaque]	38	9-1-2	PB
Conduite non sportive	27	9-2-1	BM

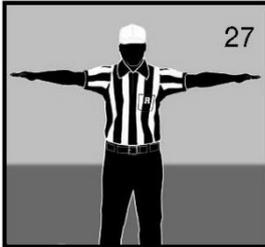
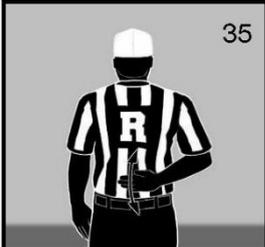
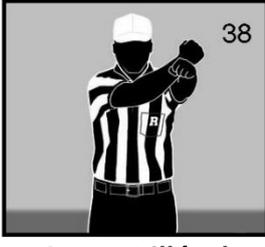
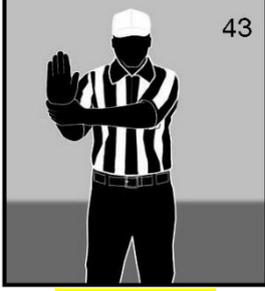
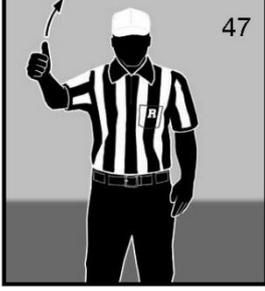
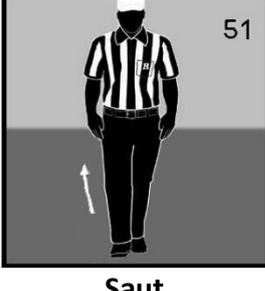
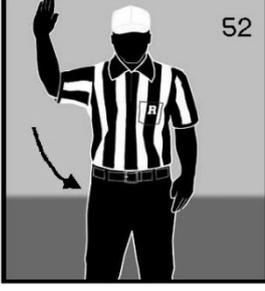
REGLES FLAG FOOTBALL

TEMPS MORT DECOMPTE

Joueur portant un équipement illégal	3	9-2-2	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
Challenge d'un entraîneur	3	12-1-4	BM

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 période</p>
 <p>S 18 Hors jeu 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</p>  <p>27</p> <p>Conduite antisportive</p>	<p>S 33</p>  <p>33</p> <p>Gêne de passe</p>	<p>S 35</p>  <p>35</p> <p>Passe avant illégale Passe arrière illégale</p>	<p>S 38</p>  <p>38</p> <p>Contact illégal</p>
<p>S 43</p>  <p>43</p> <p>Ecran illégal</p>	<p>S 47</p>  <p>47</p> <p>Disqualification</p>	<p>S 51</p>  <p>51</p> <p>Saut Plongeon</p>	<p>S 52</p>  <p>52</p> <p>Protection des flags Déflagage illégal</p>

DECISIONS HOMOLOGUEES (A VENIR)
