



RÈGLES FLAG FOOTBALL ÉDITION 2023

5 CONTRE 5 / SANS CONTACT

FLAG 7 CONTRE 7

BEACH FLAG 4 CONTRE 4

FLAG EN SALLE

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL AMÉRICAIN

COMMISSION NATIONALE D'ARBITRAGE

© FFFA 2023



CHANGEMENTS IMPORTANTS

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

- Ajout du Flag 7 contre 7 (grand terrain 50 x 30 yd)
- Ajout des obligations sur la surface du terrain
- Le numéro de maillot 0 est désormais autorisé
- Ajout de réglementations sur les zones d'équipes pour permettre plus de flexibilité sur les sites de compétition
- Modification des caractéristiques des pantalons et flags
- Redéfinition des lunettes incassables
- Amélioration de la définition de « Plonger »
- Durée des temps morts : modification des raccourcissements et de leur gestion
- Les coups de pieds illégaux par le coureur, les courses illégales et les jeux de courses illégaux sont désormais sanctionnés d'une perte de tenu
- La règle de balle touchée illégalement sur sa propre passe s'applique désormais à tous les passeurs (et pas uniquement le QB)
- Nouvelle faute : passe arrière rabattue vers l'avant par l'équipe passant le ballon
- Définition plus précise de la responsabilité lors du contact entre le coureur et le défenseur
- Modification de l'application du Safety/Touchback
- Élargissement des pénalités pouvant être reportées lors d'une transformation
- Restructuration du résumé des pénalités

Tous ces changements sont surlignés dans le règlement afin que vous puissiez facilement les identifier. Deux couleurs sont utilisées : le vert (France, en orange dans la VO) pour des changements importants, le jaune fluo pour les changements éditoriaux. Si un titre de chapitre est surligné, la plupart de son contenu est nouveau.



REMERCIEMENTS

Ces règles ont pu être réalisées avec le concours de :

Markus Agebrink (SWE), Jim Briggs (IFAF), Jed Brookes-Lewis (GBR), Paul Brownd (NZL), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Kouichirou Hirasawa (JPN), Chris Kämpfe (GER) Stephan Keck (SUI), Matija Klančar (SLO), Matti Mäkäräinen (FIN), Filip Maly (CZE), Daryll Nathaniel (MAS), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Herbert Prinz (AUT), Elisey Rodriguez (RUS), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Claes Scherwin Thalmann (DEN), Omer Sela (ISR), Sebastian Sudholt (GER), Federico Taborda (COL), Ilja Tersteeg (NED), Mariano Gastón Viotto (CHI), Taichi Yanaka (JPN), Riccardo Zampedri (ITA), Andrés Zappia (ARG) et toutes les personnes qui les ont assistés dans ce travail.

Un remerciement supplémentaire à Jed Brookes-Lewis, Chris Kämpfe, Giane Pessoa et Claes Scherwin Thalmann 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).
Version française La Commission Nationale d'Arbitrage section Flag tient à remercier messieurs Cyril MARCILLY, Alexandre ROGER, Sébastien PETIT, Alexandre DUBOSQ, Christophe JOBERT 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 MATIÈRES

CHANGEMENTS IMPORTANTS	2
REMERCIEMENTS	3
TABLE DES MATIÈRES	4
AVANT-PROPOS	11
LE CODE DU FLAG FOOTBALL	12
Introduction	12
Éthique de l'entraîneur	12
Sportivité	13
Principes	13
Équipement	14
Priorité de passage	14
Dopage et drogues	14
FLAG FOOTBALL 5 CONTRE 5 (TERRAIN CLASSIQUE 50 X 25 YD) – RÈGLES STANDARD ..	15
FLAG 7 CONTRE 7 (GRAND TERRAIN 50 X 30 YD)	15
BEACH FLAG 4 CONTRE 4 (PETIT TERRAIN 25 X 25 YD)	15
FLAG EN SALLE (TOUS TYPES)	16
CHANGEMENTS NATIONAUX (OPTIONNELS)	17
Flag Football et Flag 7 contre 7 :	17
Beach Flag (en plus des modifications de règles du Flag Football) :	18
DIMENSIONS DES TERRAINS	19
Flag Football :	19
Rencontres de championnats internationaux :	20
Beach Flag :	21
SECTION 1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES	23
ARTICLE 1. Le jeu	23
ARTICLE 2. Équipe victorieuse et score final	23
ARTICLE 3. Direction de la rencontre	23
ARTICLE 4. Capitaines d'équipes et entraîneurs	23
SECTION 2. LE BALLON	23
ARTICLE 1. Caractéristiques	23
ARTICLE 2. Tailles	24
SECTION 3. Équipement	24
ARTICLE 1. Équipement obligatoire	24



ARTICLE 2. Caractéristiques des flags.....	25
ARTICLE 3. Équipement illégal.....	26
ARTICLE 4. Certification par les équipes.....	26
RÈGLE 2 : DÉFINITIONS	27
SECTION 1. LIGNES ET ZONES.....	27
ARTICLE 1. Terrain	27
ARTICLE 2. Terrain de jeu.....	27
ARTICLE 3. Zones d'en-but	27
ARTICLE 4. Zones de non-course	27
ARTICLE 5. Lignes d'en-but.....	27
ARTICLE 6. Ligne du milieu.....	27
ARTICLE 7. Dans le terrain et en-dehors du terrain.....	27
ARTICLE 8. Zones d'équipe.....	27
SECTION 2. DESCRIPTION DES ÉQUIPES ET DES JOUEURS.....	28
ARTICLE 1. Attaque (A) et Défense (D).....	28
ARTICLE 2. Snappeur	28
ARTICLE 3. Quart arrière (quarterback).....	28
ARTICLE 4. Passeur.....	28
ARTICLE 5. Coureur.....	28
ARTICLE 6. blitzeur	28
ARTICLE 7. Joueur en dehors des limites	29
ARTICLE 8. Joueur expulsé.....	29
ARTICLE 9. Équipe à domicile.....	29
SECTION 3. TENU, LIGNE DE MÊLÉE ET TYPE DE JEU	29
ARTICLE 1. Tenu.....	29
ARTICLE 2. Ligne de mêlée (LdM)	29
ARTICLE 3. Jeu de passe avant.....	29
ARTICLE 4. Jeu de course	29
SECTION 4. BALLE VIVANTE, BALLE MORTE.....	30
ARTICLE 1. Balle vivante.....	30
ARTICLE 2. Balle morte.....	30
ARTICLE 3. Balle prête à jouer	30
SECTION 5. EN AVANT, AU-DELÀ ET AVANCE EXTRÊME	30
ARTICLE 1. En avant et au-delà	30



ARTICLE 2. Avance extrême	30
SECTION 6. POINTS	30
ARTICLE 1. Point d'application	30
ARTICLE 2. Point de balle morte (DB)	30
ARTICLE 3. Point de faute (SF)	30
ARTICLE 4. Point de sortie	30
SECTION 7. FAUTE, PÉNALITÉ ET VIOLATION	31
ARTICLE 1. Faute.....	31
ARTICLE 2. Pénalité.....	31
ARTICLE 3. Violation	31
ARTICLE 4. Perte de tenu (LOD).....	31
ARTICLE 5. Premier tenu automatique (AFD).....	31
SECTION 8. PERMUTATION ET MOUVEMENT	31
ARTICLE 1. Permutation.....	31
ARTICLE 2. Mouvement	31
SECTION 9. BALLE EN POSSESSION	32
ARTICLE 1. Transmission.....	32
ARTICLE 2. Passe.....	32
ARTICLE 3. Fumble (balle lâchée).....	32
ARTICLE 4. En possession.....	32
ARTICLE 5. Rabattre	32
ARTICLE 6. Coup de pied.....	32
SECTION 10. PASSES	32
ARTICLE 1. Passe avant et passe arrière.....	32
ARTICLE 2. Passe qui franchit la ligne de mêlée	33
ARTICLE 3. Réception, Interception	33
ARTICLE 4. Sack.....	33
SECTION 11. SAISIR, ÉCRAN ILLÉGAL, CONTACTER ET CIBLER	33
ARTICLE 1. Saisir.....	33
ARTICLE 2. Écran illégal	33
ARTICLE 3. Contacter	33
ARTICLE 4. Cibler	33
SECTION 12. DÉFLAGAGE, PROTECTION DES FLAGS, SAUTER, PLONGER, PIVOTER ...	34
ARTICLE 1. Déflagage	34



ARTICLE 2. Protection de flag	34
ARTICLE 3. Sauter	34
ARTICLE 4. S'agenouiller	34
ARTICLE 5. Pivoter.....	34
ARTICLE 6. Plonger	34
SECTION 13. PRIORITÉ D'EMPLACEMENT ET PRIORITÉ DE PASSAGE.....	34
ARTICLE 1. Priorité d'emplacement (PE).....	34
ARTICLE 2. Priorité de passage (PP)	35
RÈGLE 3 : PÉRIODES ET DÉCOMPTE DU TEMPS.....	36
SECTION 1. DÉBUT DE CHAQUE PÉRIODE.....	36
ARTICLE 1. Première mi-temps.....	36
ARTICLE 2. Seconde mi-temps	36
ARTICLE 3. Périodes supplémentaires (départage des exæquo)	36
ARTICLE 4. Système de départage des exæquo en tournoi	37
SECTION 2. TEMPS DE JEU.....	37
ARTICLE 1. Durée des périodes et arrêts.....	37
ARTICLE 2. Prolongation des périodes.....	37
ARTICLE 3. Chronométrage	37
ARTICLE 4. Le temps démarre	37
ARTICLE 5. Le temps s'arrête	38
ARTICLE 6. L'horloge de jeu tourne (mercy rule).....	38
SECTION 3. TEMPS MORTS	38
ARTICLE 1. Attribution.....	38
ARTICLE 2. Temps mort d'équipe	38
ARTICLE 3. Temps mort pour blessure	39
ARTICLE 4. Durée du temps mort	39
ARTICLE 5. Notification par l'arbitre principal	39
RÈGLE 4 : BALLE VIVANTE ET BALLE MORTE	40
SECTION 1. BALLE VIVANTE - BALLE MORTE	40
ARTICLE 1. Une balle morte devient vivante	40
ARTICLE 2. Une balle vivante devient morte	40
RÈGLE 5 : SÉRIES DE TENUS.....	41
SECTION 1. SÉRIE : COMMENCÉE, INTERROMPUE, RENOUVELÉE	41
ARTICLE 1. Quand accorder une série.....	41



SECTION 2. TENU ET POSSESSION APRÈS UNE PÉNALITÉ.....	41
ARTICLE 1. Faute avant un changement de possession d'équipe.....	41
ARTICLE 2. Faute après un changement de possession d'équipe.....	41
ARTICLE 3. Pénalité déclinée.....	41
ARTICLE 4. Faute entre les tenus.....	41
ARTICLE 5. Fautes par les deux équipes.....	42
RÈGLE 6 : COUPS DE PIED.....	43
SECTION 1. Coup de pied.....	43
ARTICLE 1. Coup de pied illégal.....	43
RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE.....	44
SECTION 1. LES JEUX DE MÊLÉE.....	44
ARTICLE 1. Balle prête à jouer.....	44
ARTICLE 2. Mise en jeu par un snap.....	44
ARTICLE 3. Obligations concernant la formation offensive.....	44
ARTICLE 4. Obligations de la formation défensive.....	45
ARTICLE 5. Transmettre la balle.....	46
SECTION 2. LES JEUX DE PASSES ET FUMBLES.....	46
ARTICLE 1. Passe arrière.....	46
ARTICLE 2. Passe complétée.....	46
ARTICLE 3. Passe incomplète.....	46
ARTICLE 4. Fumble (balle lâchée).....	46
ARTICLE 5. Balle touchée et rabattue illégalement	46
SECTION 3. PASSE AVANT.....	47
ARTICLE 1. Passe avant légale.....	47
ARTICLE 2. Passe avant illégale.....	47
ARTICLE 3. Gêne de passe.....	47
RÈGLE 8 : SCORES.....	48
SECTION 1. VALEUR DES SCORES.....	48
ARTICLE 1. Jeux permettant de marquer des points.....	48
SECTION 2. Essai.....	48
ARTICLE 1. Comment le réaliser.....	48
SECTION 3. TENU DE TRANSFORMATION.....	48
ARTICLE 1. Comment le réaliser.....	48
ARTICLE 2. Possibilité de marquer.....	48



ARTICLE 3. Jeu suivant.....	49
SECTION 4. Safety	49
ARTICLE 1. Comment le réaliser	49
ARTICLE 2. Snap après un safety	49
SECTION 5. RENVOI AUX 5 YARDS (TOUCHBACK)	49
ARTICLE 1. Quand est-il déclaré	49
ARTICLE 2. Snap après un renvoi aux 5 yards.....	49
RÈGLE 9 : COMPORTEMENT DES JOUEURS	50
SECTION 1. FAUTES AVEC CONTACT	50
ARTICLE 1. Contact illégal (CI).....	50
ARTICLE 2. Gêne avec le déroulement de la rencontre.....	50
SECTION 2. FAUTES SANS CONTACT	50
ARTICLE 1. Actes antisportifs.....	50
ARTICLE 2. Actes d'antijeu.....	51
SECTION 3. REMPLACEMENTS.....	52
ARTICLE 1. Procédures de remplacement	52
RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS.....	53
SECTION 1. GÉNÉRALITÉS.....	53
ARTICLE 1. Fautes flagrantes	53
ARTICLE 2. Tactiques d'antijeu	53
SECTION 2. PÉNALITÉS OBSERVÉES	53
ARTICLE 1. Comment et quand une pénalité est observée	53
ARTICLE 2. Fautes survenant simultanément avec le snap.....	53
ARTICLE 3. Fautes de balle vivante commises par la même équipe	54
ARTICLE 4. Fautes s'annulant.....	54
ARTICLE 5. Fautes de balle morte	54
ARTICLE 6. Fautes commises durant un intervalle	54
SECTION 3. PROCÉDURES D'APPLICATION	54
ARTICLE 1. Point de base (PB).....	54
ARTICLE 2. Procédures d'application	55
ARTICLE 3. Procédure d'application par moitié de distance	55
RÈGLE 11 : LES ARBITRES : AUTORITÉ ET OBLIGATIONS	59
SECTION 1. OBLIGATIONS GÉNÉRALES.....	59
ARTICLE 1. Autorité des arbitres	59



ARTICLE 2. Nombre d'arbitres.....	59
ARTICLE 3. Responsabilités.....	59
SECTION 2. ARBITRE PRINCIPAL (AP)	59
ARTICLE 1. Position	59
ARTICLE 2. Responsabilités de base	59
SECTION 3. JUGE DE TENU (JT)	60
ARTICLE 1. Position	60
ARTICLE 2. Responsabilités de base	60
SECTION 4. LE JUGE DE CHAMP (JCH).....	60
ARTICLE 1. Position	60
ARTICLE 2. Responsabilités de base	60
SECTION 5. JUGE DE CHAMP ARRIÈRE (JCA).....	60
ARTICLE 1. Position	60
ARTICLE 2. Responsabilités de base	60
RÈGLE 12 : CHALLENGE	61
SECTION 1. CONFÉRENCE ENTRAINEURS	61
ARTICLE 1. Demander un challenge	61
ARTICLE 2. Procédure	61
ARTICLE 3. Visionnage vidéo.....	61
ARTICLE 4. Temps-mort.....	61
RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS.....	63
PERTE DE 10 YARDS AVEC PERTE DE TENU ou PREMIER TENU AUTOMATIQUE.....	63
PERTE DE 10 YARDS.....	63
PERTE DE 5 YARDS AVEC PERTE DE TENU.....	63
PERTE DE 5 YARDS.....	63
PERTE DE TENU (LOD).....	64
TEMPS MORT DÉCOMPTÉ.....	64



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.

Le principe le plus important des règles est d'éviter les contacts notamment les plus appuyés.

L'un des objectifs est de garder les règles aussi brèves et simples que possible. Par conséquent, le livre de règles ne couvre pas toutes les combinaisons de situations pouvant survenir lors d'une rencontre. Il est demandé aux joueurs, entraîneurs et arbitres d'interpréter les règles conformément aux principes qui les dirigent.

Le Code du Flag Football fait partie intégrante des règles.

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

Les présentes règles sont **entrées en vigueur le 1^{er} mai 2023 pour les compétitions internationales IFAF, et le 1^{er} septembre 2023 pour les compétitions nationales FFFA.**



LE CODE DU FLAG FOOTBALL

Introduction

Le Code du Flag Football est un code d'éthique qui 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'équité, la sportivité 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 actes visant délibérément à blesser ou manquer de respect. Un entraîneur ou un joueur qui tente de gagner un avantage en trichant ou en négligeant volontairement les règles n'a pas sa place au Flag Football.

Le livre des règles tente de prohiber toute forme de contact non nécessaire, de tactiques déloyales et de conduites antisportives. Cependant, les règles ne peuvent pas couvrir toutes les situations possibles. Seuls des efforts sincères de la part des entraîneurs, joueurs et arbitres permettront de respecter les plus hauts critères d'éthique.

Éthique de l'entraîneur

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'influence considérable qu'ils ont, à la fois pour le meilleur et pour le pire. Les entraîneurs / éducateurs ne doivent jamais privilégier la victoire à l'éthique et au développement de la personnalité des joueurs. La sécurité et le bien-être des joueurs doivent être leur priorité permanente et ne doivent être en aucun cas sacrifiés pour servir un prestige ou une gloire personnelle.

Dans l'enseignement du Flag Football, l'entraîneur / éducateur doit avoir conscience que certaines règles existent et sont conçues pour protéger les joueurs et fixer des règles communes pour déterminer les vainqueurs et les perdants dans une rencontre. Toute tentative de contourner ces règles, de prendre un avantage déloyal sur l'adversaire ou des actes délibérés de conduites antisportives, n'ont pas de place dans le jeu, pas plus qu'un entraîneur / éducateur responsable d'avoir enseigné ce type de comportements peut se considérer comme tel. Un entraîneur / éducateur doit montrer l'exemple, que ce soit dans la sobriété de la victoire ou dans l'acceptation de 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 acquis auprès de ses joueurs et de ses adversaires.



Sportivité

Un joueur ou un entraîneur qui enfreint délibérément une règle est coupable de conduite antisportive et déloyale. Qu'il soit sanctionné ou non, il jette le discrédit sur le Flag Football.

Joueurs, entraîneurs et arbitres doivent s'attacher à éviter de provoquer tout contact envers un adversaire.

Simuler une blessure pour quelque raison que ce soit est contraire à 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.

Il est illégal de parler à un coéquipier, un adversaire ou un arbitre de manière humiliante, vulgaire, injurieuse ou provocante, ou avec l'intention d'inciter une réponse physique, ou encore de rabaisser verbalement un adversaire. Les entraîneurs sont exhortés à réprimander ces conduites et à soutenir les décisions des arbitres dans l'encadrement de ces 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 : leurs décisions sont finales et irrévocables ; elles doivent être acceptées à la fois par les joueurs et les entraîneurs / éducateurs.

Adresser des remarques désobligeantes à n'importe quel arbitre au cours de la rencontre, ou avoir une attitude susceptible de monter les joueurs ou les spectateurs contre les arbitres est une violation des règles et doit être considéré comme une conduite indigne de tout acteur de ce sport.

Principes

Le **principe** le plus important des règles est d'éviter les contacts notamment les plus appuyés.

Le premier aspect important de **ce principe** est que les flags doivent être des cibles accessibles et faciles. Le coureur doit respecter des règles précises au niveau tactique (par exemple l'action de pivoter) pour empêcher l'adversaire de le déflager. En retour, le joueur qui le déflague doit tout mettre en œuvre afin de limiter les contacts pendant l'action de déflage de son adversaire.

Le second aspect important de **ce principe** 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 est à la Défense. À l'inverse, la responsabilité d'éviter le contact incombe au joueur adverse.

Les autres principes sont :

Un blitzeur sacrifie sa position **en levant une main** pour obtenir la priorité de passage. L'attaque doit se représenter le couloir du blitzeur pour respecter sa priorité de passage et d'éviter toute interférence.

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 entre une simplicité pragmatique et un respect de franc jeu.

Équipement

Chercher à gagner un avantage en utilisant des pantalons ou shorts trop larges ou en tentant de cacher les flags sont des attitudes déloyales. Utiliser des pantalons ou shorts avec des bandes ou des 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. Les entraîneurs / éducateurs et les joueurs doivent prendre en compte l'image que cela reflète de leur identité en tant qu'équipe.

Une équipe avec un équipement (maillot, pantalons, shorts et flags) conforme aux règles sera plus facilement respectée que celle qui fera passer l'esthétique avant le respect des règles.

Priorité de passage

La priorité de passage (et d'emplacement) a été introduite pour donner aux deux côtés la possibilité de rencontres équitables et éviter les contacts inutiles. Cette priorité ne doit pas être utilisée abusivement pour provoquer des contacts, ou pour forcer les adversaires à réagir, ou encore pour réduire intentionnellement l'espace d'évolution d'un adversaire tel que permis par les règles. Éviter les interférences avec les actions légales pour un adversaire est exigé et attendu par toutes et tous. **Tout contact intentionnel avec un adversaire, même avec la priorité de passage, sera pénalisé.**

Dopage et drogues

L'utilisation de médicaments ou drogues non prescrits médicalement n'est pas conforme aux objectifs de la pratique du sport amateur 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, stimulants ou toute autre drogue ne peuvent être pris qu'avec l'autorisation et la supervision d'un médecin. Les entraîneurs / éducateurs doivent avoir conscience que feindre d'ignorer un abus de drogues par les joueurs sera considéré comme une approbation. Les entraîneurs / éducateurs doivent connaître et mettre en œuvre la politique de l'IFAF en vigueur en matière de dopage.



FLAG FOOTBALL 5 CONTRE 5 (TERRAIN CLASSIQUE 50 X 25 YD) – RÈGLES STANDARD

Les règles IFAF du Flag Football 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 règlementées indépendamment des règles du Football Américain. Même si le document a 67 pages, les fondamentaux permettant de comprendre le jeu sont rassemblés dans moins de la moitié du document.

Le Flag Football intègre de nombreuses définitions complémentaires (zone de non-course, le milieu, le blitzeur, écran illégal, contacter, cibler un adversaire, déflaguer, protéger les flags, sauter, s'agenouiller, pivoter, plonger, priorité d'emplacement, priorité de passage) et leurs règles respectives. D'un autre côté, il n'y a pas de casques, d'épaulières, de phases de coups de pied (coup d'envoi, punt, coup de pied de transformation), de blocage ou de plaquage. Toutes ces particularités font du Flag Football un sport avec des similitudes et spécificités, avec plus de vitesse et moins de blessures. Globalement, le Flag Football est généralement considéré comme un sport rapide et orienté sur les passes.

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

FLAG 7 CONTRE 7 (GRAND TERRAIN 50 X 30 YD)

Les rencontres de Flag à 7 contre 7 doivent se jouer avec les règles du Flag Football, en appliquant les modifications suivantes :

R 1-1-1 Le terrain de jeu est élargi à 30 yards.

R 1-1-1 Les équipes ne peuvent pas avoir plus de 7 joueurs sur le terrain. Les équipes peuvent avoir jusqu'à 20 joueurs dans leur feuille de licenciés pour un tournoi. Toute référence à ces quotas dans les règles doit être modifiée.

BEACH FLAG 4 CONTRE 4 (PETIT TERRAIN 25 X 25 YD)

Les rencontres de Beach Flag doivent se jouer avec les règles du Flag Football, 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 pouces (5 cm), 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. Toute référence à ces quotas dans les règles doit être modifiée.



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 minutes.

R 3-2-5 La période d'application de la Règle 3-2-5, concernant les arrêts de temps, est réduite à 1 minute.

R 3-3-4 Un temps mort équipe ne doit pas dépasser les 30 secondes.

R 7-1-3 Le délai pour lancer une passe est réduit à 5 secondes.

R 7-1-4 La distance du blitz est réduite à 5 yards.

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 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 ligne des 1-yard.

FLAG EN SALLE (TOUS TYPES)

Les rencontres de Flag en salle doivent se jouer avec les règles du Beach Flag, ou, si l'espace le permet, avec les règles du Flag Football ou du Flag 7 contre 7.

Les dimensions du terrain pour le Flag en salle doivent être les plus proches possible de celles du set de règles utilisé.

Les marquages au sol doivent être réalisés par des plots et des cônes. Les zones de sécurité demeurent nécessaires.

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 spécifiques dans le but de rendre la pratique plus flexible tout en maintenant le cœur des règles en l'état.

La FFFA choisit d'appliquer les changements qu'elle souhaite pour les compétitions qu'elle organise ; ces changements s'appliquent alors à tous les participants sans possibilité d'adaptation locale. Les organisateurs de compétitions régies par la FFFA ne peuvent pas appliquer d'autres changements hormis ceux prévus par la FFFA.

Dans le cadre des événements hors-compétition FFFA, l'organisateur d'une rencontre ou d'un tournoi peut adapter une ou plusieurs règles selon les provisions ci-dessous.

Flag Football et Flag 7 contre 7 :

- R 1-1-1 Les dimensions du terrain peuvent être modifiées en fonction du site ou de l'âge. La largeur et longueur d'une moitié de terrain peuvent être augmentées ou réduites jusqu'à 5 yards, de façon uniforme. Les modifications de longueur doivent être effectuées à partir du milieu du terrain (p. ex. si on ajoute 5 yards, chaque moitié doit mesurer 27,5 yards de long plus les zones d'en-but). *REMARQUE : la taille standard maximale pour le terrain de jeu est de 60 x 30 yd (54,90 x 27,45 m), la taille minimum est de 40 x 20 yd (36,60 x 18,30 m). La largeur maximale d'un grand terrain est de 35 yd (32,05 m), la largeur minimale est de 25 yd (22,90 m). Les proportions de chaque moitié doivent rester plus ou moins celles d'un carré, ou du rectangle correspondant pour le Flag 7 contre 7. Les zones d'en-but peuvent être ramenées à un minimum de 8 yd (7,30 m). Les zones de sécurité ne doivent pas être modifiées*
- R 1-1-1 Les marquages minimaux peuvent être ceux des lignes de touches, d'en-but et de fond.
- R 1-1-1 Le marquage par des cônes ou des plots est recommandé mais pas obligatoire.
- R 1-1-1 Le panneau de tenu est recommandé mais pas obligatoire.
- R 1-1-1 Le panneau de score est recommandé mais pas obligatoire.
- R 1-1-1 Les équipes peuvent avoir plus de 15 joueurs dans leur feuille de licenciés pour un tournoi.
- R 1-1-1 Les équipes peuvent avoir des joueurs de genres différents.
- R 1-1-4 Les arbitres peuvent être recommandés mais pas obligatoires.
- R 1-2-1 Les ballons peuvent ne pas être en cuir.
- R 1-2-2 Dans les rencontres mixtes, des ballons de taille youth peuvent être utilisés.
- R 1-3-1 Dans les catégories juniors et jeunes, les flags peuvent ne pas être de type pop.
- 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 ni offenser les autres joueurs.
- R 3-1-4 L'organisateur d'un tournoi peut décider du classement des équipes si le système de départage en cas d'ex-aequo est jugé inadapté. Cependant, 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 d'application de la Règle 3-2-5, concernant les arrêts de temps, peut être réduite de 2 à 1 minute.
- R 3-3-2 Le nombre de temps morts peut être modifié.

Beach Flag (en plus des modifications de règles du Flag Football) :

- R 1-1-1 Les dimensions du terrain peuvent être modifiées en fonction du site ou de l'âge, dans les mêmes conditions que pour le Flag Football. *REMARQUE : la taille maximale pour un petit terrain est de 30 x 30 yd (27,45 x 27,45 m), la taille minimale est de 20 x 20 yd (18,30 x 18,30 m).*
- R 1-1-1 Les délimitations du terrain peuvent être réalisées avec des cônes et/ou des plots.
- R 1-1-1 Les équipes peuvent avoir plus de 10 joueurs dans leur feuille de licenciés pour un tournoi.
- R 5-1-1 Le nombre de tenus peut être réduit à 3.

Les autres règles ne peuvent pas être modifiées pour les rencontres en compétition.

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



DIMENSIONS DES TERRAINS

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

La surface du terrain de jeu doit être plane, plate et sans obstacles.

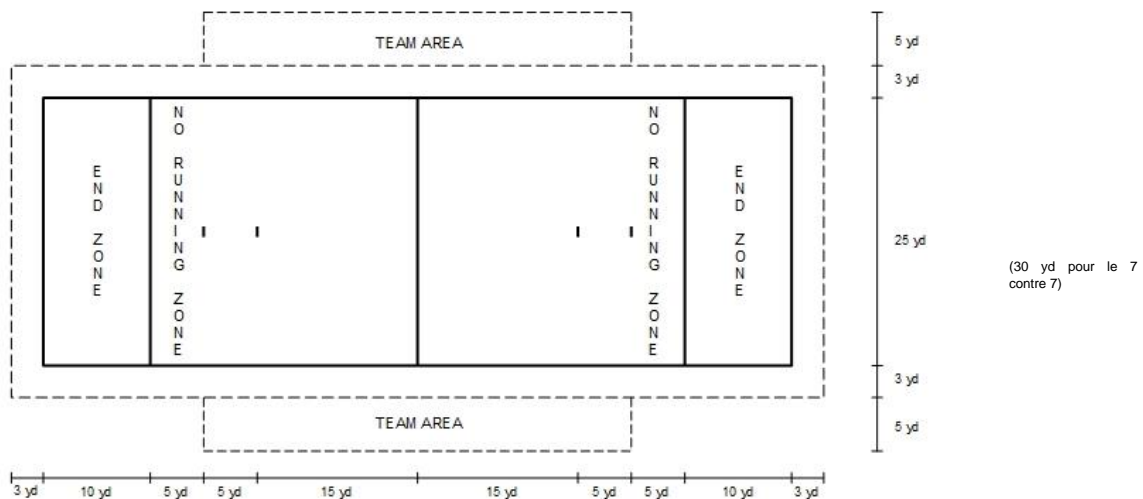
Les mesures sont faites à partir de l'intérieur des lignes de marquages. La ligne d'entrée de l'en-but fait partie de la zone d'en-but.

Flag Football :

Dimensions du terrain : longueur 50 yd (45,75 m), zones d'en-but 10 yd (9,15 m), largeur 25 yd (22,90 m).

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

Largeur des lignes : 4 pouces (10 cm). Si des marquages temporaires sont utilisés, ils doivent être plats, pleins et fermement fixés au sol avec des piquets à tête plate.



Les marques des points de transformation à 1 et 2-points doivent être d'une longueur de 1 yd (0,90 m), avec leurs centres respectivement situés à 5 yd (4,57 m) et à 10 yd (9,15 m) du milieu la ligne d'en-but. Les lignes délimitant les zones de non-course doivent être marquées avec des plots ou des cônes sur les lignes de touches et/ou elles doivent être tracées en pointillées.

Des plots ou des pylônes doivent être placés aux 8 intersections des lignes d'en-but et des lignes de fond<2/>, <t3/> avec les lignes de touches, ainsi qu'aux intersections entre la ligne médiane et les lignes de touches et à l'intersection de l'axe longitudinal du terrain et des zones de sécurité.

La zone de sécurité doit mesurer 3 yd (2,75 m) depuis l'extérieur des lignes de bord du terrain. Elle doit être au même niveau que le terrain de jeu et dans les mêmes conditions. La zone de sécurité



et les zones d'équipes n'ont pas besoin d'être matérialisées mais elles doivent être respectées par tous les participants. Si deux terrains sont à proximité, l'écart minimum entre eux est de 6 yd (5,50 m) **sans les zones d'équipes.**

Un indicateur de tenu peut être utilisé en le positionnant à 2 yards de la ligne de touche opposée à la tribune.

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

Un panneau de score visible peut être utilisé à proximité du terrain.

Rencontres de championnats internationaux :

Pour les rencontres internationales, des marquages supplémentaires sont nécessaires :

Des lignes doivent être tracées tous les 5 yards de ligne de touche à ligne de touche, se terminant à 4 pouces (10 cm) à l'intérieur de chaque. Les lignes des 5 yards doivent être tracées en pointillés de 1 yd (0,90 m) de long, avec un intervalle entre chaque de 0,5 yard (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 sur chaque ligne de touche, à 4 pouces (10 cm) à l'intérieur du terrain entre les lignes d'en-but.

Les nombres aux lignes des 10 yards et des 20 yards doivent mesurer 1 yd (0,90 m) de haut et être positionnés à une distance de 3 yd (2,70 m) à l'intérieur de chacune des lignes de touches.

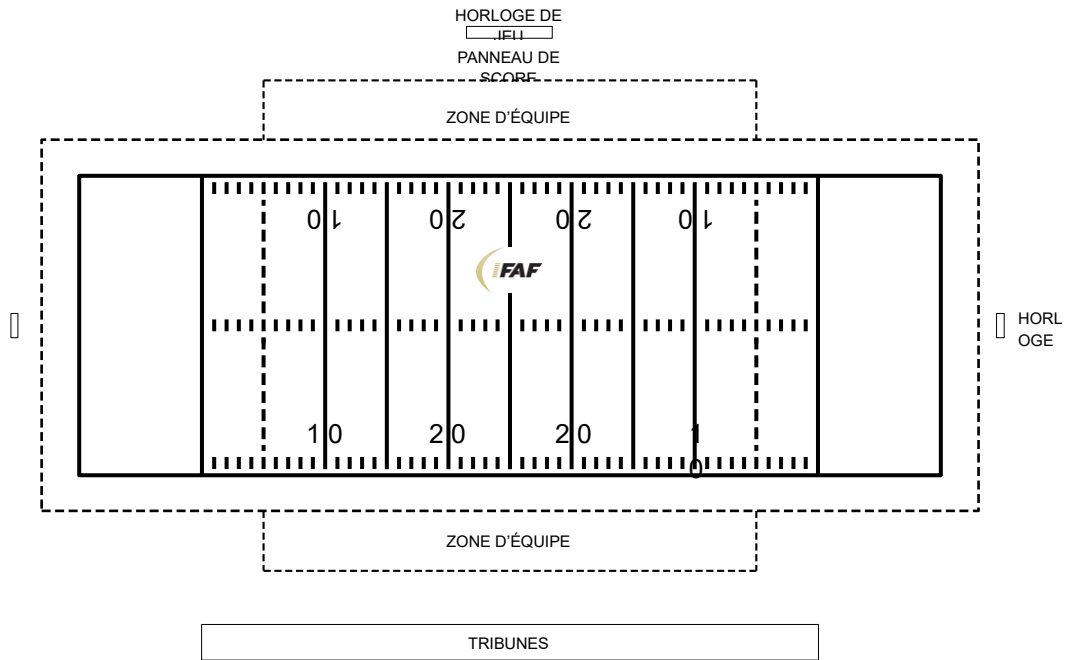
Les zones d'équipes doivent être tracées.

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

Un logo de l'IFAF d'une longueur minimum de 5 yards 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 yard (0,90 m) au-delà de la zone de sécurité. Le temps officiel sera chronométré par les arbitres sur le terrain et l'horloge de jeu sera mise à jour si besoin. L'horloge de jeu peut être combinée au panneau de score et peut comporter des informations complémentaires comme les noms d'équipe, les temps morts, les tenus et les distances à parcourir.

De chaque côté au niveau du fond du terrain doit se trouver une horloge des 25 secondes. Ces horloges doivent être positionnées dans un axe longitudinal, au minimum à 1 yard (0,90 m) à l'extérieur de la zone de sécurité, mais pas à plus de 5 yards (4,50 m) de la ligne de fond. Elles doivent être installées au-dessus du sol entre 2 et 5 yards (1,80 et 4,50 m).



Beach Flag :

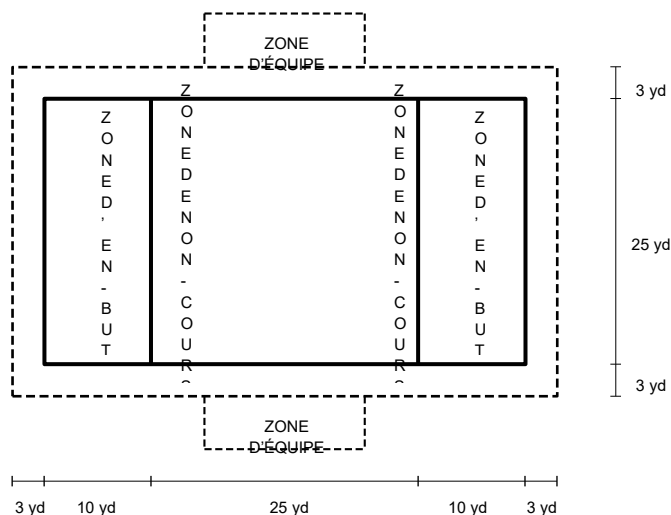
La surface doit être en sable et pas nécessairement plane.

Dimensions du terrain : longueur 25 yd (22,90 m), zones d'en-but 10 yd (9,15 m), largeur de 25 yd (22,90 m).

Espace total requis pour un terrain avec sa zone de sécurité : 51 x 31 yd (46,70 x 28,40 m).

Largeur des lignes : 2 pouces (5 cm). Le marquage du terrain doit être fait avec des bandes pleines fermement fixées au sol avec des piquets à tête plate. Les zones de sécurité sont les mêmes qu'au Flag Football.

Les zones de non-course sont matérialisées par des plots.





Pour les rencontres internationales, les marquages supplémentaires ne sont pas nécessaires. En revanche des cônes à la place des plots, ainsi qu'une horloge de jeu, une horloge des 25 et un panneau de score doivent être utilisés.



RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LE BALLON ET L'ÉQUIPEMENT

SECTION 1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

ARTICLE 1. Le jeu

La rencontre sera disputée entre 2 équipes de 5 joueurs au plus, sur un terrain rectangulaire et avec un ballon réglementaire. Pour plus de détails, consulter la section **Dimensions des terrains**.

Les équipes peuvent jouer avec moins de joueurs sur le terrain. S'il manque plus de 1 joueur que le nombre réglementaire, la rencontre est perdue par forfait par l'équipe ne disposant pas de suffisamment de joueurs.

Une équipe se compose d'au maximum 15 joueurs (5 sur le terrain et 10 remplaçants).

Les équipes doivent être composées de joueurs du même genre (sauf décision des fédérations nationales instaurant la mixité). Pour les compétitions sous l'égide de la FFFA : - Coupe de France : les équipes doivent être composées de joueurs du même genre. - Championnats départementaux, régionaux et nationaux : en sénior, les équipes doivent être composées de manière mixte. Pour les catégories jeunes, en fonction des catégories d'âge. Se référer à ce sujet au Règlement particulier relatif aux compétitions de Flag football.

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'équipes 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.

Seuls ces capitaines et entraîneurs peuvent demander des clarifications sur la règle à l'arbitre principal, prendre des décisions au nom de l'équipe ou demander un challenge.

SECTION 2. LE BALLON

ARTICLE 1. Caractéristiques

Le ballon doit être fait de quatre panneaux de cuir dans une couleur naturelle, avec huit laçages également espacés, et neuf ou presque neuf sans altérations.

Le ballon doit être une sphère ellipsoïdale de dimensions réglementaires et gonflé avec une pression comprise entre 12,5 and 13,5 psi (0,85 – 0,95 bar).





Dimensions	Sénior	Youth	Junior
Longueur	11,00 à 11,50 pouces (27,9 – 29,2 cm)	10,50 à 11,00 pouces (26,7 – 27,9 cm)	10,25 à 10,75 pouces (26,0 – 27,3 cm)
Circonférence	27,00 à 28,00 pouces (68,6 – 71,1 cm)	26,00 à 27,00 pouces (66,0 – 68,6 cm)	25,00 à 26,00 pouces (63,5 – 66,0 cm)
Diamètre	6,25 à 6,75 pouces (15,9 – 17,2 cm)	6,00 à 6,50 pouces (15,2 – 16,5 cm)	5,75 à 6,25 pouces (14,6 – 15,9 cm)
Circonférence croisée	20,00 à 21,00 pouces (50,8 – 53,3 cm)	19,00 à 20,00 pouces (48,3 – 50,8 cm)	18,00 à 19,00 pouces (45,7 – 48,3 cm)
Poids	14 à 15 onces (400 – 425 g)	12 à 13 onces (340 – 370 g)	11 à 12 onces (310 – 340 g)

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

ARTICLE 2. Tailles

Pour les rencontres des catégories Séniors hommes ou mixte, des ballons de taille sénior doivent être utilisés.

Pour les rencontres des catégories Séniors femmes, des ballons de taille youth doivent être utilisés.

Pour les rencontres de la catégorie U-17, des ballons de taille youth doivent être utilisés. Ils n'ont pas besoin d'être en cuir.

Pour les rencontres de la catégorie U-13 et en-dessous, des ballons de taille junior (p. ex. TDJ) doivent être utilisés. Ils n'ont pas besoin d'être en cuir.

SECTION 3. Équipement

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/pantalons 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 0 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 d'une seule et même couleur, à l'exception des partenaires, logos et nombres sur l'avant de chaque jambe, d'une taille maximale de 4x4 pouces (10x10 cm). Les shorts et les pantalons doivent être de même coupe et de même design, sans poches, ni boutons pression ou autres attaches. Les joueurs ne peuvent pas scotcher ou recouvrir ces parties pour se mettre en conformité avec cette règle. Les jupes sont interdites.



- c. Les joueurs d'une même équipe doivent porter une ceinture maintenue fermement autour de la taille avec des douilles de type « pop » et 2 flags identiques. Les joueurs doivent faire les efforts nécessaires afin de maintenir un flag de chaque côté de la taille. Les douilles doivent être orientées vers l'extérieur et le bas. Les flags doivent être clairement visibles, pendre librement et ne pas être recouverts par une quelconque partie de l'équipement du joueur. Toutes les couleurs des flags doivent être contrastées avec celle du short/pantalon. Les flags et douilles ne doivent pas être graissés, collés ou subir quelque transformation que ce soit. Les joueurs modifiant délibérément leurs flags seront exclus de la rencontre. AR 1-3-1-I à IV
- 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). L'utilisation d'un protège-dents est fortement recommandée.

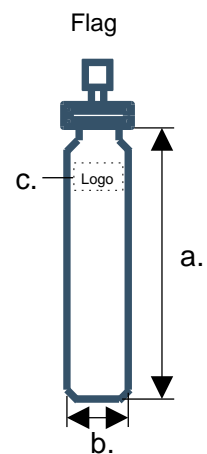
ARTICLE 2. Caractéristiques des flags

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

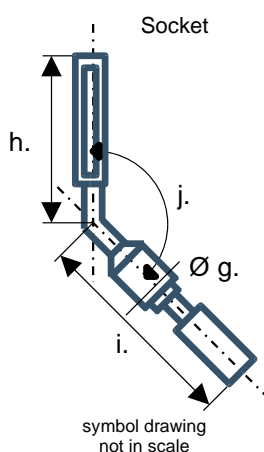
Toutes les propriétés doivent se maintenir sur une plage de températures de 0° C - 30° C

Flag :

- Longueur depuis la douille : 15 à 16 pouces (38,1 à 40,6 cm).
- Largeur : 1,8 à 2,0 pouces (4,6 cm à 5,1 cm).
- Logo ou partenaire : taille maximale de 2 x 3 pouces (5,1 x 7,6 cm), sur le quart situé près de la douille.
- Épaisseur : 0,02 à 0,10 pouces (0,5 - 2,5 mm).
- Poids : minimum 0,4 onces (11 g) sans la douille
- Résistance de déflagage : minimum de 300 Newton (67 lbf) lorsque le flag est fixé à la douille (correspondant à une force de résistance de 66 livres ou 30 kg).



symbol drawing
not in scale



Douille (de type pop) :

- Diamètre extérieur : 0,7 à 1 pouce (1,8 à 2,5 cm).
- Longueur de la partie ceinture : axe allant du haut jusqu'au coude, de 1,4 à 1,6 pouces (3,6 à 4,1 cm).
- Longueur de la partie flag : axe allant du coude jusqu'en bas, de 2,4 à 2,6 pouces (6,1 à 4,1 cm).
- Angle du coude : de 130 à 140 degrés.
- Force de déflagage : maximum de 100 Newton (22 lbf) pour les rencontres sénior (hommes, femmes, mixtes), maximum 50 Newton (11 lbf) pour toutes les autres rencontres (correspondant à une force de 10/5 kg ou 22/11 livres).



REMARQUE : si les flags sont fixés par un ruban autoagrippant ou une autre méthode, les caractéristiques ci-dessous doivent quand même être respectées ; l'attache doit être facilement enlevable, avec une force maximale de 50 Newton (11 lbf)

ARTICLE 3. Équipement illégal

- a. Chaussures avec crampons mesurant plus de 0,5 pouces (1,25 cm), au bout pointu ou affuté, ou faits en métal.
- b. Aucune sorte d'épaulières, de casques ou de couvre-chef (casquette, capuche, bandanas, serre tête, ou autre type).
- c. Aucun type de protection qui mettrait en danger les autres joueurs (par exemple une genouillère non capitonnée).
- d. **Tous types de lunettes et montures dont la matière est cassante et susceptible de se briser en éclardes.**
REMARQUE : il existe des lunettes de sport certifiées, fabriquées dans un matériau synthétique selon les normes en vigueur.
- e. Bijoux : doivent être retirés ou totalement recouverts.
- f. Équipements ajoutés aux uniformes (serviette, chauffe-mains etc.)
- g. Matériaux adhésifs, peintures, graisses ou toutes substances glissantes appliquées sur les équipements ou les personnes, tenues ou autre équipement ajouté pouvant influencer sur le ballon ou l'adversaire.
- h. Tout matériel électronique, mécanique ou système ayant pour objectif de communiquer avec l'entraîneur **ou une autre personne.**

ARTICLE 4. Certification par les équipes

Avant le début de la rencontre, **chaque équipe** doit fournir une feuille d'équipe à l'arbitre principal (délégué en France, cf « Règlement particulier relatif aux 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.



RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

SECTION 1. LIGNES ET ZONES

ARTICLE 1. Terrain

Le terrain est la surface 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. 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 le milieu de la ligne du milieu du terrain de jeu.

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. Zones d'équipe

Les zones d'équipe sont les surfaces situées au-delà de la zone de sécurité (à 3 yd de chaque ligne de touche) et entre les lignes des 5 -yards, avec une profondeur de 5 yd (4,58 m), le long de la ligne de touche.

En cas de conflit avec la zone de sécurité, les zones d'équipe devront être placées ailleurs.

Si, en raison de contraintes d'espace, il est nécessaire de repositionner les zones d'équipe, les deux équipes doivent être traitées équitablement. Les surfaces au sol pour les deux équipes doivent mesurer environ la même taille, être à proximité du terrain, et séparées d'une distance minimale de 10 yards (9,15 m)



Lorsque les zones d'équipe sont repositionnées du même côté du terrain, les deux entraîneurs de chaque équipe sont autorisés à officier dans leur zone d'équipe respective, comme à l'accoutumée, et à utiliser la zone de sécurité entre leur zone d'équipe et la ligne des 5 yards à l'autre extrémité du terrain.

Lorsque les zones d'équipe sont repositionnées ailleurs, les deux entraîneurs de chaque équipe pourront officier n'importe où le long de la ligne de touche, à l'extérieur de la zone de sécurité entre les lignes de 5 yards aux deux extrémités du terrain. Ou bien, en cas d'espace insuffisant, il est également possible d'autoriser les entraîneurs à utiliser les zones de sécurité aux deux extrémités.

L'utilisation de matériel électronique (casque, caméra, téléphones portables, etc.) dans la zone d'équipe est légale.

SECTION 2. DESCRIPTION DES ÉQUIPES 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 blitzeur, un rusheur ou un défenseur.

ARTICLE 2. Snappeur

Le snappeur 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. blitzeur

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 blitzeur 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 blitzeur 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 blitzeur 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.



Si un blitzeur est forcé à changer de direction en raison d'une faute offensive (écran illégal ou contact illégal), le blitzeur ne perd pas sa priorité de passage s'il continue sa course directement vers le point où le quart arrière a reçu le snap.

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

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 MÊLÉE ET TYPE DE JEU

ARTICLE 1. Tenu

Un tenu est une phase de jeu initiée par un snap légal lorsque la balle est prête à jouer, et qui 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 2 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.

Un joueur est considéré comme ayant franchi la ligne de mêlée quand une partie de son corps se retrouve au-delà de sa propre 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 touchée 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 légal 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-DELÀ ET AVANCE EXTRÊME

ARTICLE 1. En avant et au-delà

Les termes « en avant », « au-delà », appliqués à l'une ou l'autre équipe, se réfèrent 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. Il 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, PÉNALITÉ 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 ; elle 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 ».

Une perte de tenu sera uniquement appliquée si la faute est commise par l'attaque avant un changement de possession.

ARTICLE 5. Premier tenu automatique (AFD)

« Premier tenu automatique » est une abréviation qui signifie « octroie à l'attaque une nouvelle série ».

Un premier tenu automatique sera uniquement appliqué si la faute est commise par la défense avant un changement de possession.

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 est 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 transmission correspond à n'importe quel mouvement des mains du coureur (R2.S2.A5) 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 la balle 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 a 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.

ARTICLE 3. Fumble (balle lâchée)

Un fumble est toute situation autre qu'une passe ou transmission réussie qui entraîne la perte du contrôle de la balle par un joueur.

Un fumble ne peut arriver que lorsqu'un joueur a 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 obtient 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 le genou, 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. Si un snappeur perd le contrôle de la balle au moment d'initier le snap, il s'agit d'un snap illégal.



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 déflage 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, ÉCRAN ILLÉGAL, 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. Écran 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 blitzeur 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. Contacter

Contacter est le fait de toucher un adversaire avec un impact (de créer une gêne dans son action). Toucher un joueur sans créer une gêne n'est pas 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 **à l'encontre d'un adversaire**, même lors d'une tentative de déflage 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. DÉFLAGAGE, 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 plusieurs mains. **Le défenseur a le droit d'avancer vers le coureur et de viser ses flags.**

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, **ou bien le fait d'agiter la main sous la hanche et devant le flag avant une tentative de déflagage.**

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 **ou plonger** est illégal.

ARTICLE 6. Plonger

Plonger est une tentative du coureur d'éviter un déflagage **ou de rendre plus difficile l'accès au flag** en penchant le haut de son corps vers l'avant avec ou sans saut, agenouillage ou pivot. Plonger est une action se rapportant à la protection des flags et est illégal.

SECTION 13. PRIORITÉ D'EMPLACEMENT ET PRIORITÉ 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 selon 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.



RÈGLE 3 : PÉRIODES ET DÉCOMPTE DU TEMPS

SECTION 1. DÉBUT DE CHAQUE PÉRIODE

ARTICLE 1. Première mi-temps

Trois 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 de mettre la balle en jeu par un snap sur sa ligne des 5 yards, 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 (départage des exæquo)

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 (une par équipe), 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 exæquo, 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 exæquos 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 :

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. **AR 3-1-4-I**

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 secondes 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 **ou lorsque une équipe a commis une faute pour arrêter le temps.**

AR 3-2-4-I to **IV**



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 fumbleur 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 deux 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 **établi (temps standard ou tournant)** ne changera pas même si la différence de score repasse sous les 30 points d'écart. *AR 3-2-6-I to II*

SECTION 3. TEMPS MORTS

ARTICLE 1. Attribution

L'arbitre principal déclarera un temps mort quand **la rencontre** est suspendue pour une raison quelconque. Chaque temps mort sera attribué à une des deux équipes ou désigné comme un temps mort arbitre. [S3]

L'arbitre principal peut appeler un temps mort arbitre si les échanges relatifs à une décision ou d'autres faits prennent un certain temps.

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 60 secondes.

L'arbitre principal peut raccourcir un temps mort d'équipe sur accord des deux équipes

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.

L'arbitre principal doit prévenir les deux équipes lorsqu'un temps mort est expiré et doit déclarer la balle prête à jouer 5 secondes plus tard. AR 3-3-4-I

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 to II



RÈGLE 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 fumbleur (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 s'il 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.



RÈGLE 5 : SÉRIES DE TENUS

SECTION 1. SÉRIE : COMMENCÉE, INTERROMPUE, RENOUVELÉE

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 4^e tenu ou n'a pas pu obtenir un nouveau premier tenu.

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

SECTION 2. TENU ET POSSESSION APRÈS UNE PÉNALITÉ

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

Si une pénalité est acceptée pour une faute survenue 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 d'équipe

Si une pénalité est acceptée pour une faute survenue 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

Si une faute survient 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 n'octroie un premier tenu.



ARTICLE 5. Fautes par les deux équipes

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



RÈGLE 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-**et II**

PÉNALITÉ : 5 yards **et perte de tenu,** appliqués depuis le point de faute. [S19]



RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

SECTION 1. LES JEUX DE MÊLÉE

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]

REMARQUE : si la balle est snappée après avoir 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.

PÉNALITÉ : 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.

PÉNALITÉ : la balle reste morte, 5 yards, appliqués depuis le point de balle morte. [S21]

ARTICLE 2. Mise en jeu par un snap

Une fois que le snappeur a mis 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 vers l'arrière rapide et continu de la main ou des mains qui résulte en une perte de possession de la balle. Le snap n'est pas nécessairement effectué entre les jambes du snappeur.

PÉNALITÉ : 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. Une fois que le snappeur a mis la main sur 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 (empiètement).

b. La première permutation et toutes celles qui suivront **devront être terminées avant le départ du snap**. AR 7-1-3-I

c. Aucun attaquant ne peut commettre un faux départ ou faire un mouvement abrupt qui simule le début du jeu.

PÉNALITÉ : la balle reste morte, 5 yards, appliqués depuis le point de balle morte. [S19]

d. Au départ du snap, un seul attaquant 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, il s'agit d'une permutation illégale. AR 7-1-3-II



PÉNALITÉ : 5 yards, appliqués depuis la ligne de mêlée. [S19]

- e. 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 est revenu en mains ou s'il a été touché par un défenseur pendant qu'il était en l'air.
- f. 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-III à VII*

PÉNALITÉ : 5 yards et perte de tenu, appliqués depuis la ligne de mêlée. [S19]

- g. 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 et le point de base est la ligne de mêlée.

PÉNALITÉ : 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. Une fois que la balle est 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 joueurs peuvent se signaler comme blitzeurs. Si un joueur qui se signale se trouve à moins de 7 yards de la ligne de mêlée, ou si un joueur effectue un signal non valide, ou si plus de 2 joueurs lèvent leur main et la gardent en l'air de façon simultanée une fois que le snappeur a mis la main sur la balle, cela constitue une pénalité de signal illégal de blitz. *AR 7-1-4-II à VII*

PÉNALITÉ : 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 yards 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 blitzeur et tout défenseur (à plus de 7 yards) peut courir en direction du quart arrière pendant le jeu.
- f. Tous les défenseurs à moins de 7 yards de la ligne de mêlée au moment du snap doivent rester derrière celle-ci 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.

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



ARTICLE 5. Transmettre la balle

- a. L'attaque peut effectuer plusieurs transmissions de balle tant que les deux joueurs concernés se trouvent en-deçà de la ligne de mêlée, que la balle n'a pas été portée au-delà de 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.

PÉNALITÉ : 5 yards et perte de tenu, 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 la balle n'ait pas été précédemment portée au-delà de la ligne de mêlée et que cela précède un changement de possession d'équipe.

AR 7-2-1-1 à **IV**

PÉNALITÉ : 5 yards et perte de 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 7-2-2-1 à **VII**

ARTICLE 3. Passe incomplète

Toute passe est incomplète si la balle touche le sol alors qu'elle n'est pas fermement contrôlée par un joueur. Elle est également 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 incomplète, 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 (balle lâchée)

Quand un fumble touche le sol ou qu'il est touché par un coéquipier du coureur (fumbleur) et n'a pas été touché par un adversaire avant, la balle est morte et revient à l'équipe qui l'avait échappée, à l'endroit où le fumbleur en a perdu la possession, c'est le point de balle morte. Si le fumbleur ou un adversaire prend possession avant que la balle ne devienne morte, celle-ci sera toujours en jeu.

AR 7-2-4-1 à **II**

ARTICLE 5. Balle touchée **et rabattue illégalement**

a. Le **passeur** est autorisé à **toucher, rabattre ou** réceptionner une passe **qu'il a lui-même lancée** uniquement si la balle a été touchée par un défenseur.

b. 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.

PÉNALITÉ : perte de tenu, appliquée depuis la ligne de mêlée. [S19]

c. Une passe arrière ne doit pas être rabattue vers l'avant par l'équipe passant le ballon. Hormis la restriction ci-dessus, les joueurs à l'intérieur du terrain sont éligibles pour toucher ou rabattre une passe dans n'importe quelle direction. AR 7-2-5-I à III

PÉNALITÉ : 5 yards et perte de tenu, appliqués depuis le point de faute. [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.

PÉNALITÉ : 5 yards et perte de 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 devient 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

PÉNALITÉ : 10 yards, appliqués depuis le point de base. Perte de tenu si la faute est commise par l'attaque. [S33] Premier tenu automatique si la faute est commise par la défense. [S33]

REMARQUE : les contacts qui ont lieu au cours de jeux de passe, 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).



RÈGLE 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 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 jouer 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 :

- La balle devient morte avec n'importe quelle 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.
- Une pénalité acceptée laisse la balle sur ou en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe fautive.

AR 8-4-1-I à III

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 :

- 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 provenant de l'extérieur de la zone d'en-but, et que l'équipe attaquant cet en-but est responsable de la présence de la balle à cet endroit.
- Un défenseur intercepte 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 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.



RÈGLE 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. **Si le coureur et le défenseur partagent la responsabilité du contact, la faute est imputée à l'attaque.**
- 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 d'une passe avant est en l'air, tous les joueurs ont le droit de se disputer la balle, mais sans cibler (traverser) un adversaire. **Si le receveur et le défenseur partagent la responsabilité d'un contact illégal, la faute est imputée à la défense.**
- g. Tous les blitzeurs éligibles par la règle ont la priorité de passage et les joueurs attaquants doivent éviter les contacts.
REMARQUE : 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.

PÉNALITÉ : 10 yards et perte de tenu, 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.

PÉNALITÉ : 10 yards et perte de tenu, 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 de paroles ou gestes injurieux, menaçants ou obscènes ou le fait de se livrer à des actes qui provoquent un malaise ou dévalorisent 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.

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

ARTICLE 2. Actes d'antijeu

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

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

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

PÉNALITÉ : 5 yards et perte de tenu, appliqués depuis le point de faute. [S51]

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

PÉNALITÉ : 5 yards et perte de tenu, appliqués depuis le point de faute. [S52]

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

PÉNALITÉ : 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 fumbleur met un coup de pied dans le ballon.

PÉNALITÉ : 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.

PÉNALITÉ : le point de faute est la ligne de mêlée, 5 yards, appliqués depuis la ligne de mêlée. [S22]

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

PÉNALITÉ : le point de faute est la ligne de mêlée, 5 yards, appliqués 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<t4/>. [S3] Pénalité : 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 ce 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 sur le terrain de jeu.

PÉNALITÉ : le point de faute est la ligne de mêlée, 5 yards, appliqués depuis la ligne de mêlée. [S22]

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

c. Aucune feinte de remplacement ou substitution ne peut être employée pour semer la confusion chez l'adversaire. Aucune tactique associée aux remplaçants ou au procédé de remplacement ne peut être employée pour semer la confusion chez l'adversaire. *AR 9-3-1-I à II*

PÉNALITÉ : la balle reste morte, 5 yards, appliqués depuis la ligne de mêlée. S22].



RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

SECTION 1. GÉNÉRALITÉS

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 qui commet deux actes antisportifs au cours de la même rencontre doit être disqualifié.

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 à l'une ou l'autre des équipes, accorder un score, suspendre ou arrêter la rencontre. AR 10-1-2-1 à V

REMARQUE : l'arbitre principal devrait, mais n'est pas forcé, prévenir l'équipe et l'informer que cette faute sera appliquée 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. PÉNALITÉS OBSERVÉES

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 non responsable de la faute, 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.

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 2 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 **non responsable de la faute**, 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, **à l'exception des cas suivants :**

- a. 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.
- b. Lorsqu'une faute de balle vivante est administrée comme faute de balle morte, elle ne peut annuler une faute de balle vivante et est appliquée selon l'ordre d'arrivée des fautes.

AR 10-2-4-1 à IV

ARTICLE 5. Fautes de balle morte

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

Les fautes de balle morte commises par les deux équipes simultanément s'annuleront et le tenu précédent sera rejoué. *AR 10-2-5-1*

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. PROCÉDURES 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-a-1 à VIII*
- 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-1 à X*
- 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-1 à VI*



d. Pour les fautes survenant après un changement de possession d'équipe, commises par une équipe dans sa propre zone d'en-but, avant que la balle ne soit sortie de cet en-but, le point d'application sera le point de touchback (sur sa propre ligne des 5 yards). AR 10-3-1-d-I à IV

ARTICLE 2. Procédures d'application

Le point d'application pour des fautes de balle vivante est la ligne de mêlée précédente, 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.

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 part 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 par l'équipe n'ayant pas marqué l'essai, pendant une transformation réussie, sont appliquées sur la série de tenus à venir. Les autres fautes de l'équipe n'ayant pas marqué sont déclinées de part la règle.
4. Les pénalités de 10 yards pour des fautes commises par l'équipe n'ayant pas marqué l'essai, après un changement de possession d'équipe, sont appliquées sur la série de tenus à venir. Les autres fautes sont déclinées de part la règle.
5. Les pénalités pour des fautes commises après une transformation sont sur la série de tenus à venir.

AR 10-3-2-I à X

ARTICLE 3. Procédure d'application par moitié de distance

Aucune pénalité en distance, y compris lors d'une transformation, ne peut excéder la moitié de la distance restante entre le point d'application et la ligne d'en-but de l'équipe fautive. AR 10-3-3-I à II

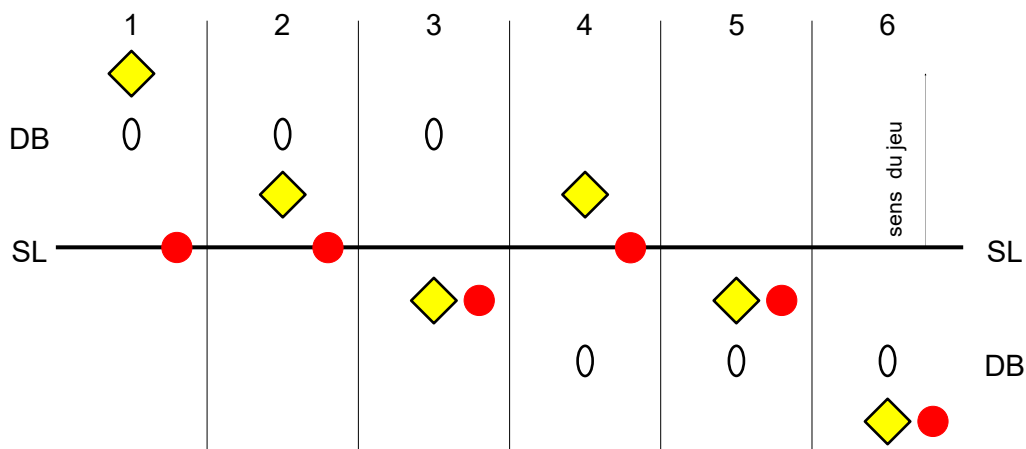


Application au point de base

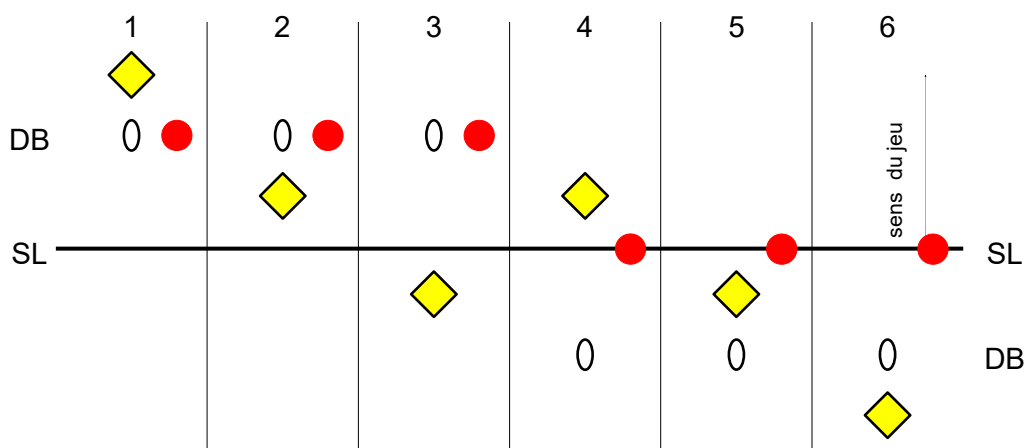
Le point de base sera utilisé pour : a. Gêne de passe b. Contact illégal c. Interférence avec le déroulement de la rencontre d. Écran illégal e. Déflagage illégal f. Coup de pied intentionnel lors d'une passe.

Les schémas ci-dessous présentent les 6 situations potentielles, où le point de base est représenté par un point rouge.

Fautes de l'attaque : le point de faute (SF) lié à la ligne de mêlée (SL) définit le point de base (BS)



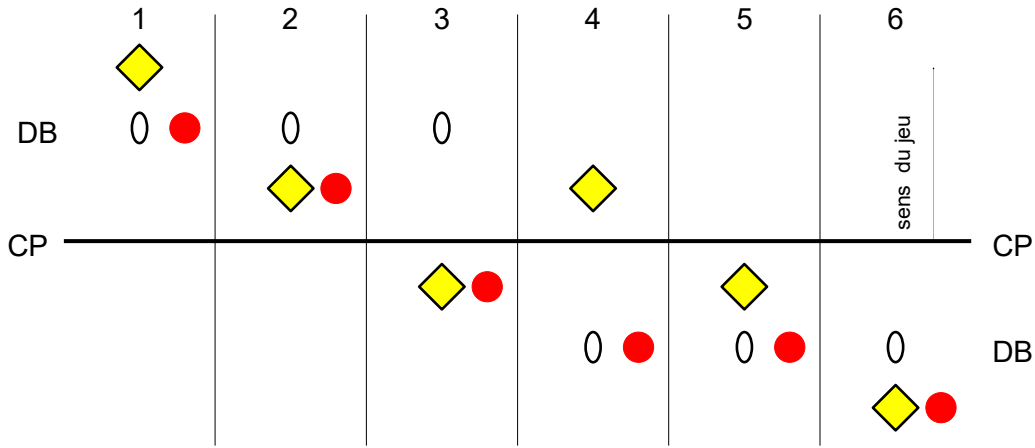
Fautes de la défense : le point de balle morte (DB) lié à la ligne de mêlée (SL) définit le point de base (BS)



Fautes après un changement de possession (CP) : le point de faute (SF) lié au point de balle morte (DB) définit le point de base (BS)



uniquement pour les fautes commises lors de la dernière course par l'équipe en possession ; dans les autres situations le BS est le DB





Philosophie concernant les procédures d'application

Voici un guide rapide simplifié (règles générales) pour aider à la compréhension des règles. L'application exacte doit être effectuée en fonction de la règle.

La distance pour les fautes de contact illégal et de conduite antisportive est de 10 yards ; la distance pour les fautes sans contact est de 5 yards.

Une perte de tenu est appliquée uniquement pour les fautes de balle vivante ; les premiers tenus automatiques seront toujours appliqués.

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

Snap illégal, délai de jeu, empiètement, faux départ, hors-jeu, signaux illégaux, signal de blitz illégal.

Les fautes techniques seront appliquées depuis la ligne de mêlée.

Passé après les 7 secondes, contact illégal avec le ballon, mouvement illégal, blitz illégal, gêne sur la touche, remplacement illégal et participation illégale.

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

Coup de pied illégal, course illégale, jeu de course illégal, transmission- illégale, passe illégale (avant ou arrière), saut, plongeon, protection des flags, passe arrière rabattue vers l'avant par un attaquant.

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

Écran illégal, déflagage illégal, coup de pied intentionnel lors d'une passe, gêne de passe, contact illégal, interférence 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 joué.

Exception : l'équipe qui a le contrôle de la balle en dernier peut décliner l'annulation des pénalités et garder le ballon si elle n'a pas commis de faute avant de prendre le contrôle du ballon. La faute de l'équipe qui a le contrôle de la balle en dernier sera appliquée (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.

Les fautes dans leur propre zone d'en-but après un changement de possession seront appliquées à partir du point de touchback.

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.



RÈGLE 11 : LES ARBITRES : AUTORITÉ ET OBLIGATIONS

SECTION 1. OBLIGATIONS GÉNÉRALES

ARTICLE 1. Autorité des arbitres

L'autorité des arbitres commence à s'exercer lors du tirage au sort et se termine lorsque l'arbitre principal 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 exerce 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 2021, FFFA_Flag_Mecanique_2021).

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 rencontre, 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 équipes 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 équipes lors de toutes les expulsions.
- f. Après le snap, l'arbitre principal est responsable des jugements concernant le jeu en-deçà de la ligne de mêlée et autour du ballon.
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 de sa ligne de touche.
- c. 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 ARRIÈRE (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 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.



RÈGLE 12 : CHALLENGE

SECTION 1. CONFÉRENCE ENTRAINEURS

ARTICLE 1. Demander un challenge

Une fois par mi-temps et une fois pendant la prolongation, **une équipe** peut demander un temps mort et immédiatement après sa validation solliciter une conférence pour demander un challenge sur une décision ou une application de pénalité. Le challenge peut concerner une décision prise au cours du jeu précédent ou d'une action ou d'une application après le tenu concerné. Le challenge doit être demandé avant que le ballon ne soit snappé pour le tenu suivant et avant que l'arbitre principal déclare la fin de la période ou de la rencontre.

Un challenge est utilisé seulement pour une mauvaise application d'une règle, ou d'une erreur d'application de pénalité. Les jugements ne sont pas contestables. Un autre challenge ne peut pas être sollicité pendant le même tenu par l'autre équipe pour la même raison. AR 12-1-1-I à **V**

ARTICLE 2. Procédure

Après qu'**une équipe** ait demandé un challenge, l'arbitre principal appellera un temps mort arbitral. En présence d'un deuxième arbitre, **l'équipe** requérante explique très précisément à l'arbitre principal les raisons de sa contestation. L'arbitre principal prendra la décision si le challenge est recevable de par la règle. Le second arbitre informera **l'équipe** adverse du challenge autorisé et les membres de l'équipe d'arbitrage se réuniront à l'écart des équipes.

Alors, l'arbitre principal expliquera et discutera de la décision à prendre sur le challenge en cours par rapport à la décision arbitrale ou sur l'application avec les arbitres concernés. L'arbitre principal peut demander des compléments d'information à **l'équipe requérante** si nécessaire afin de prendre une décision.

Tous les arbitres impliqués sur la situation doivent fournir toutes les informations clairement et respectueusement afin de décider si la décision prise ou l'application d'une pénalité était correcte ou si quelque chose a échappé aux arbitres et doit être corrigée.

Quand la décision sera prise, l'arbitre principal accompagné par un autre arbitre, expliquera à **l'équipe requérante** pourquoi la décision ou l'application a ou n'a pas été modifiée en apportant toutes les indications nécessaires en complément du tenu, du point de mêlée et du temps à jouer. Ces informations seront aussi transmises à **l'équipe** adverse.

ARTICLE 3. Visionnage vidéo

L'équipe requérante ne peut pas fournir des vidéos, des photos, des enregistrements, ou des témoins ou autres preuves pour soutenir le challenge. L'arbitre principal doit les ignorer si elles lui sont présentées.

ARTICLE 4. Temps-mort

- a. Si un challenge est autorisé et si la décision est modifiée, l'équipe requérante ne se verra pas retirer un temps-mort et le jeu reprendra.



- b. Si le challenge n'est pas accordé ou si la décision n'est pas modifiée, l'équipe requérante se verra retirer un temps et pourra profiter de l'intégralité de sa durée.
Si l'équipe n'a plus de temps-mort ou si la rencontre est en prolongation, c'est une violation et aucun temps-mort ne sera accordé.

INFRACTION : retrait d'un temps mort d'équipe pour l'équipe fautive. [S3] Pénalité : 5 yards, s'il ne reste plus de temps mort. [S21]



RÉSUMÉ DES PÉNALTÉS

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

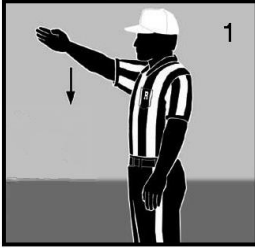



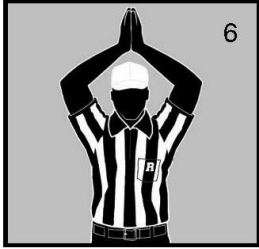
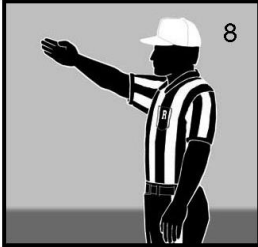
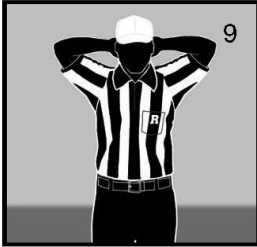
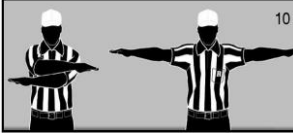
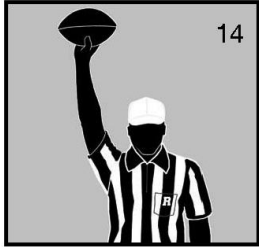
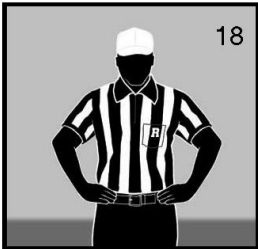
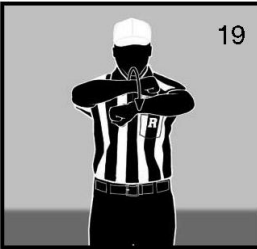
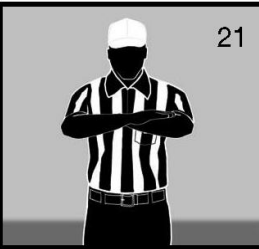

	O	R-S-A	P
PERTE DE 10 YARDS AVEC PERTE DE TENU ou PREMIER TENU AUTOMATIQUE			
Gêne de passe	33	7-3-3	PB
Contact illégal	38	9-1-1	PB
Gêne avec le déroulement de la rencontre	38	9-1-2	PB
PERTE DE 10 YARDS			
Actes antisportifs	27	9-2-1	DB
PERTE DE 5 YARDS AVEC PERTE DE TENU			
Coup de pied illégal par le coureur	19	6-1-1	SF
Course illégale, jeu de course illégal	19	7-1-3	SL
Transmission illégale	19	7-1-5	SF
Passe arrière illégale	35	7-2-1	SF
Passe arrière rabattue vers l'avant par l'équipe passant le ballon	19	7-2-5	SF
Passe avant illégale	35	7-3-2	SF
Sauter ou plonger	51	9-2-2	SF
Protection des flags	52	9-2-2	SF
PERTE DE 5 YARDS			
Snap illégal	19	7-1-1	DB
Délai de jeu	21	7-1-1	DB
Snap illégal	19	7-1-2	DB
Empiètement, faux départ	19	7-1-3	DB
Permutation illégale, motion illégale	19	7-1-3	SL
Hors-jeu, signaux illégaux, signal de blitz illégal	18	7-1-4	DB
Rush illégal	18	7-1-4	SL
Écran illégal	43	9-2-2	PB
Déflagage illégal	52	9-2-2	PB



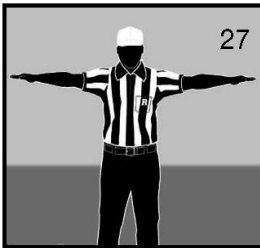
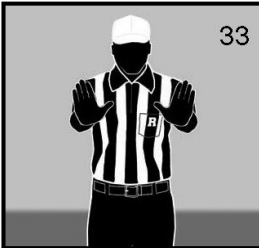
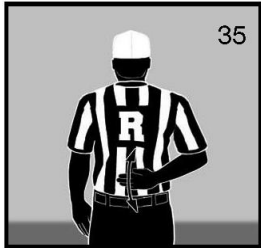
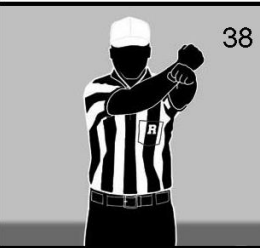
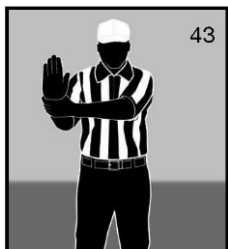
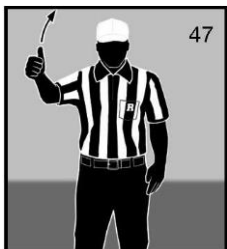
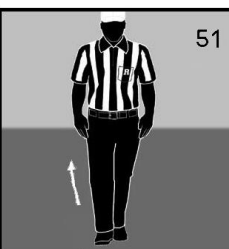
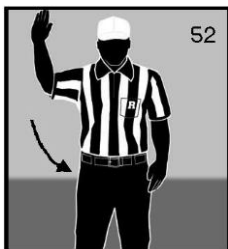
Coup de pied illégal lors d'une passe	19	9-2-2	PB
Participation illégale	22	9-2-2	SL
Gêne sur la touche	27	9-2-2	SL
Retrait d'un temps mort sans avoir de temps mort restant	21	9-2-2	DB
Remplacement illégal	22	9-3-1	SL
PERTE DE TENU (LOD)			
Délai de passe	21	7-1-3	SL
Balle touchée illégalement	19	7-2-5	SL
TEMPS MORT DÉCOMPTÉ			
Joueur portant un équipement illégal et ne quittant pas le terrain	3	9-2-2	DB
Joueur ne portant pas l'équipement obligatoire et ne quittant pas le terrain	3	9-2-2	DB
Joueur saignant et ne quittant pas le terrain	3	9-2-2	DB
Échec du challenge.....	3	12-1-4	DB



Signaux officiels de l'arbitre de flag

<p>S 1</p>  <p>Balle prête à jouer</p>	<p>S 2</p>  <p>Démarrage du temps</p> <p>S 3</p>  <p>Arrêt du temps</p>	<p>S 5</p>  <p>Essai</p>	<p>S 6</p>  <p>Safety</p>
<p>S 8</p>  <p>Premier tenu</p>	<p>S 9</p>  <p>Perte de tenu</p>	<p>S 10</p>  <p>Passe incomplète</p>	<p>S 14</p>  <p>Fin de la période</p>
<p>S 18</p>  <p>Hors-jeu Blitz illégal</p>	<p>S 19</p>  <p>Faux départ (attaque) Procédure illégale</p>	<p>S 21</p>  <p>Délai de jeu Délai de passe</p>	<p>S 22</p>  <p>Participation illégale Remplacement illégal</p>



<p>S 27</p>  <p>Conduite antisportive</p>	<p>S 33</p>  <p>Gêne de passe</p>	<p>S 35</p>  <p>Passe avant illégale Passe arrière illégale</p>	<p>S 38</p>  <p>Contact illégal</p>
<p>S 43</p>  <p>Écran illégal</p>	<p>S 47</p>  <p>Disqualification</p>	<p>S 51</p>  <p>Sauter Plongeon</p>	<p>S 52</p>  <p>Protection des flags Déflagage illégal</p>



DÉCISIONS HOMOLOGUÉES

Prochainement disponible – en cours de finalisation.