



## Association internationale de flag-football féminin 2022 (IWFFA)

### Règles et Règlements

**BUREAU DE L'IWFFA** -Tél : + 1 (305)-293-9315 / Cell +1 (305) 896 - 8678 Courriel :  
IWFFA@IWFFA.COM.com / Web : IWFFA.com (les règles sont sur le site Web) Arbitres en  
chef: -Briseida Beltran - Amérique Latine / Scandinavie - Lena Johansson

Les définitions et le résumé des pénalités se trouvent à la page 16

#### But et intention de l'Association internationale de flag-football féminin (IWFFA)

L'IWFFA est une unité internationale de joueurs, d'équipes et de ligues de flag-football. Dans notre société, la victoire a tendance à être davantage mise en avant que la compétition pure elle-même et les valeurs et/ou les avantages de la compétition peuvent être perdus. C'est le désir de l'IWFFA, à travers ses jeux, de promouvoir, d'organiser, d'offrir des compétitions, d'augmenter le niveau de compétence, de développer un caractère fort et des compétences en leadership, une haute estime de soi, d'encourager une bonne sportivité ainsi que la camaraderie entre les autres athlètes et de professionnaliser le sport pour les femmes. L'esprit du jeu réside dans un blocage efficace, une saisie agressive du drapeau, une poursuite inlassable, une course, des passes et des coups de pied habiles et une stratégie de jeu bien planifiée. Cette atmosphère positive ne peut être maintenue que si l'esprit, ainsi que la lettre, des règles du jeu sont respectées.

#### Établir des principes de bonne sportivité

Alors que le code tente par des règles et des sanctions d'interdire toutes les formes de brutalités inutiles, de tactiques déloyales et de conduite antisportive, il est impossible d'énumérer tous les actes déshonorants ou contraires à l'éthique imaginables qui pourraient avoir lieu. Il est de la responsabilité des joueurs, des entraîneurs, des officiels et des supporters des équipes de maintenir les normes éthiques les plus élevées. Violier délibérément les règles dans l'espoir ou l'attente de ne pas être détecté est déplorable et indéfendable. Aucun véritable athlète ne devrait violer aucune des règles non écrites qui existent pour le bien du jeu. Les entraîneurs doivent être responsables de la conduite de leurs joueurs car ils sont tous le reflet de l'IWFFA et de tous ses athlètes. Les actions négatives de quelques individus peuvent ruiner la réputation, le plaisir et l'intégrité du sport pour tous.

#### Code d'éthique

- Respect aux adversaires, aux officiels, aux organisateurs et à ses propres coéquipiers - hors du terrain comme sur le terrain.
- Les fans qui manquent de respect aux joueurs adverses deviennent un handicap plutôt qu'un atout. Par conséquent, les fans doivent être éduqués et inclus dans le code d'éthique pour promouvoir une atmosphère saine et positive pour toutes les personnes impliquées.
- Traitement courtois de tous les joueurs adverses, supporters, officiels et administrations.
- S'abstenir d'actes de manque de courtoisie, tels que des remarques désobligeantes adressées aux joueurs, des railleries, des moqueries pour les décisions prises par les officiels contre l'équipe adverse. Accepter gracieusement les décisions des officiels.
- Être humble dans la victoire et gracieux dans l'acceptation de la défaite.

#### RÈGLES GÉNÉRALES

L'arbitre, le directeur du tournoi et le directeur de la ligue ont l'autorité de statuer rapidement sur toute situation non spécifiquement couverte par les règles. Ces décisions sont définitives pour toutes les questions relatives au jeu.

**RESPONSABILITÉS SUR LE TERRAIN À DOMICILE (Pendant le jeu régulier de la ligue):** L'équipe locale doit faxer/envoyer par e-mail les statistiques du match au bureau de l'IWFFA à la fin du match à des fins d'archivage (dans les 48 heures suivant le match).

**ASSURANCE MÉDICALE**-L'IWFFA ne fournit pas d'assurance médicale. Les joueurs, les entraîneurs, tout le personnel de l'équipe sont responsables de fournir leur propre assurance médicale, les personnes médicales s'ils choisissent d'en avoir une. Ils sont à leurs risques et périls.

**RENONCIATION DU JOUEUR/ÉQUIPE et DÉGAGEMENT DE RESPONSABILITÉ:** Chaque joueur, entraîneur et officiel doit signer : la partie renonciation et dégageant de responsabilité des formulaires d'adhésion à l'IWFFA, reconnaissant qu'ils participent à un événement de flag football et acceptent de ne pas tenir l'IWFFA ou toute ligue et événement sanctionnés par l'IWFFA responsables de tout blessures ou préjudices pouvant résulter de leur participation. . Une fois les formulaires d'adhésion signés, ils seront honorés pour le reste de l'année, obligeant les membres à ne signer qu'une seule fois au cours de l'année pour accélérer la participation à des tournois supplémentaires pour le reste de l'année.

**Brève description simple du jeu IWFFA** -8 joueurs sur le terrain. 4 tenus pour gagner 10 m pour 1<sup>er</sup> vers le bas. Le centre et les deux gardes sont des receveurs inéligibles. Blocage entre les épaules et la taille (blocage vers le bas autorisé). Les buts sur le terrain, les coups de pied supplémentaires, les faux coups de pied et les bottés de dégagement sont autorisés. La ligne défensive peut se précipiter sur QB dès que le ballon est cassé et s'aligner juste derrière le point de balle le plus proche d'eux. Rush défensif sur coups de pied. Pas de casques, pas d'échappés, pas de coussinets, ni tacles autorisés.

# RÈGLES DE L'IWFFA

**BUT DU JEU :** Pour commencer le jeu, l'équipe qui reçoit (A) recevra un coup de pied de l'équipe qui donne le coup (B). L'équipe offensive (A) se verra alors attribuer une série de 4 tenus (ou chances) afin d'avancer le ballon de 10 mètres. Chaque 10 mètres (ou un gain supérieur) attribuera à l'équipe offensive (A) une nouvelle série de séries ou "premier essai". Chaque progression vers l'avant rapproche l'équipe offensive (A) du but de son adversaire (B). Les points sont marqués en croisant le but de l'équipe adverse, soit en portant ou en attrapant le ballon à travers la ligne de but de l'adversaire, soit en dévillonnant l'adversaire dans sa propre zone d'en-but (sécurité). Les buts sur le terrain, la conversion et les coups de pied supplémentaires à travers des poteaux de but verticaux attribueront également des points. L'équipe avec le plus grand nombre de points gagne.

**LISTE:** 20- JOUEURS MAXIMUM effectif, 4 coachs, 1 manager, 1 assistant manager et 2 soigneurs. Seules les personnes autorisées seront autorisées sur les lignes de touche et sur le terrain de jeu.

**ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS :** Tous les joueurs, entraîneurs et managers doivent être membres actuels de l'IWFFA et inscrits sur la liste de l'équipe. S'il est découvert pendant une compétition qu'un membre de l'équipe n'est pas :

**PEINE:** Inéligibilité du joueur - le jeu sera annulé immédiatement.

Si l'équipe adverse gagnait, le score du jeu est maintenu. Sinon, le score sera de 8 à 0 en faveur de l'équipe adverse.

**CERTIFICAT D'ÉQUIPE** - Les équipes du championnat du tournoi recevront un certificat d'équipe - pour payer la moitié des frais d'inscription de l'équipe pour tout tournoi sanctionné par l'IWFFA, valable un an à compter de la date d'émission.

51% de la liste de l'équipe du championnat doit figurer sur la liste du tournoi, quelle équipe choisit d'utiliser son certificat.

Le certificat d'équipe n'inclut pas les frais d'adhésion à l'IWFFA.

**OFFICIELS:** Devraient être membres actuels et certifiés par l'IWFFA.

L'IWFFA exige 3 officiels par match dans les divisions féminines. Leurs postes sont : arbitre, juge de ligne, juge arrière. L'IWFFA suggère dans les matchs de championnat féminin - 4 officiels à utiliser.

L'IWFFA exige 2 officiels par match dans les divisions filles et juniors. Leurs positions sont les suivantes : juge de ligne, juge arrière. L'arbitre a le pouvoir de statuer rapidement et dans un esprit de sportivité, sur des situations non spécifiquement couvertes par les règles. La décision de l'arbitre est finale dans toutes les questions relatives au match.

Les officiels ont le pouvoir de : prendre des mesures / contrôler, en pénalisant toute équipe pour un comportement indiscipliné de l'équipe, des membres, de leurs fans, des spectateurs qui sont jugés antisportifs sur ou en dehors du terrain pendant la compétition.

**CAPITAINES:** Les équipes d'attaque, de défense, de botté et de réception doivent désigner un capitaine de terrain pour parler à l'arbitre en chef des décisions de pénalité. Des brassards ou tout autre article peuvent être utilisés pour désigner les capitaines d'équipe. La couleur du brassard doit s'opposer à la couleur du maillot de l'équipe.

Pendant les pénalités, l'arbitre s'adressera au capitaine pour accepter la pénalité ou la refuser.

**Les pénalités peuvent offrir :** perte de distance, perte de tenu (combinaison des deux), expulsion d'un joueur, forfait ou avertissement de l'officiel. L'officiel offrira au capitaine de l'équipe offensée le choix d'accepter la pénalité ou de la refuser.

Une fois qu'une décision a été déclarée, afin de changer le choix de l'équipe, un temps mort doit d'abord être déclaré.

**RÈGLE D'UNE ÉQUIPE** Un joueur ne peut pas jouer dans deux équipes différentes lors d'un tournoi. (Sauf si emprunté à l'équipe féminine lâche).

**PEINE:** Inéligibilité du joueur - La deuxième équipe perdra ce match.

L'officiel siffle, lance le drapeau jaune, l'arbitre en chef s'approchera du directeur du tournoi et des entraîneurs pour expliquer, puis appliquera la pénalité.

**Équipe lâche féminine** - L'IWFFA invite toutes les femmes à jouer, y compris les joueuses individuelles. En tournoi, une équipe "Loose Women's" sera créée pour ces joueuses. Cependant, si l'équipe Loose Women's compte moins de 8 joueuses, l'équipe est autorisée à emprunter des joueuses aux équipes participant au tournoi afin qu'elles aient 8 joueuses, ce qui leur permet de participer au tournoi. Toutes les femmes "lâches" doivent être des membres actuels de l'IWFFA. 8 joueurs suffisent pour continuer la compétition, pas besoin d'emprunter des joueurs supplémentaires

**BOÎTE D'ÉQUIPE:** Les joueurs doivent se tenir entre les lignes des 20 yards. Les équipes doivent utiliser des lignes de côté opposées. **Peine** - Première infraction - l'équipe recevra un avertissement verbal de l'officiel

**Peine** - Deuxième infraction et celles qui suivent : Pénalité de banc - Une pénalité de 5 verges sera imposée à partir de la ligne de mêlée. Si la pénalité est pendant un jeu : l'officiel lance le drapeau jaune et la pénalité est infligée à la fin du jeu.

Si la pénalité est pendant le ballon mort : l'arbitre siffle, lance le drapeau, pénalité de 5 mètres - répéter vers le bas

**SUBSTITUTIONS :** Les équipes ont droit à autant de remplacements qu'elles le souhaitent pendant l'intervalle de balle morte du match. Une fois qu'un joueur entre sur le terrain, communique avec les joueurs dans le but de jouer en équipe (à la discrétion de l'officiel), il doit rester sur le terrain pendant au moins un jeu. Le joueur sortant du terrain, sur les lignes de côté, doit rester dehors pendant un jeu.

**Peine:** Substitution illégale - 5 verges / faute de balle morte / replay down.

L'officiel siffle, lance le drapeau jaune, applique une pénalité de 5 mètres

**Se blottir** - Si une équipe rompt le caucus avec plus de 8 joueurs **PÉNALTÉ :**

Substitution illégale - 5 verges / faute de balle morte / replay down. En cas d'infraction, l'officiel siffle et lance le drapeau jaune.

Si en défense, l'officiel lance le drapeau, inflige la pénalité à la fin du jeu. À l'arrêt. l'équipe peut refuser la pénalité et accepter le résultat du jeu

## ÉQUIPEMENT / UNIFORMES

**BALLE:** Le ballon officiel de l'IWFFA est le **WILSON #TDJ tout en cuir, football de qualité supérieure**. Aucun autre ballon ne peut être utilisé, pas même pour les coups de pied. Aucune substance étrangère sur le football (ou les mains). **Peine:**

Équipement illégal – Pénalité de 5 mètres – Replay Down

Pendant le tournoi, un ballon de jeu sera utilisé pour chaque terrain, fourni par le tournoi avec une pression de 13 lb.

L'officiel siffle, lance le jaune - Retard de jeu - à l'équipe qui a commis la faute. Pénalité de 5 mètres.

**DRAPEAU & CEINTURE:** Seules les ceintures autorisées sont FLAG-A-TAG Sonic Boom (qui pop). 15 pouces de long (non altéré) **Peine:**

Pénalité antisportive - Joueurs altérant l'équipement, l'équipe reçoit une pénalité de 15 mètres du point suivant.

Première pénalité L'arbitre siffle et lance le drapeau jaune. Demandra au joueur de quitter le terrain et d'utiliser un drapeau légal et de revenir au jeu suivant. Si le même joueur revient avec un drapeau et une ceinture illégaux, il sera à la discrétion de l'officiel d'éjecter le joueur.

**UNIFORME DES JOUEURS** en attaque, en défense et les équipes spéciales doivent porter des drapeaux en tout temps.

- Ils doivent être portés avec des drapeaux sur les côtés des hanches du joueur
- Les drapeaux doivent être tournés vers l'extérieur.
- La ceinture doit être serrée (pas lâche)
- CHEMISES D'ÉQUIPE – Toutes de la même couleur, numéros au dos (pas de doublons).
- Les chemises doivent être rentrées de tout temps.
- Le centre et deux gardes offensifs doivent porter des Pennies, ou des chemises de couleurs différentes, pour désigner leur inéligibilité, dont les numéros sur les chemises d'équipe doivent être visibles.
- Le port de lunettes est autorisé s'il est en plastique ou en verre de sécurité
- Chapeaux - Doit être doux ou bien le bec doit être retourné pour faire face à l'arrière de la tête
- Bijoux - Non autorisé à tout moment. (S'il peut être vu, il ne peut pas être porté, le ruban adhésif est autorisé)
- Ongles longs - doivent être recouverts de ruban adhésif
- Protège-dents – sont facultatifs
- Rembourrage : aucune sorte de coussin n'est autorisée. Seule exception : les genouillères
- Pantalon ou Short – MaiPas avoir des poches. Si les shorts ont des poches, ils devoir être enregistrés.
- Chaussures - Pas de pointes métalliques autorisées.
- Les gants sont autorisés - aucun rembourrage ni aucune substance étrangère ne peut être appliqué sur les gants (ni sur les mains)

**PREMIÈRE PÉNALITÉ** – Avertissement officiel/**DEUXIÈME PÉNALITÉ** (et par la suite) – Retard de jeu – Pénalité de 5 verges.

Faute de balle morte. L'officiel sifflera - lancera le drapeau - retardera le signal du match.

**CHAMP:** Terrain de football réglementaire : 50 verges de largeur x 100 verges qui comprend (2) zones d'extrémité de 10 verges (2) poteaux de but de 20 pieds de largeur, barre transversale de 10 pieds de hauteur (placée à la fin de chaque zone d'extrémité). Si des poteaux de but permanents existent sur le terrain, ces dimensions peuvent être utilisées (la largeur peut varier), et les coups de pied pour les buts sur le terrain et les coups de pied supplémentaires seront ajustés pour les distances appropriées. Le terrain doit être aligné tous les 10 mètres et haché tous les 5 mètres avec le 40 au milieu du terrain. REMARQUE : En l'absence de marques de hachage, la balle doit être repérée sur la ligne de verges appropriée à proximité du milieu du terrain qui est défini à 25 verges de chaque ligne latérale.

## EZ / GL / 10 / 20 / 30 / 40 / 30 / 20 / 10 / GL / EZ

**NOMBRE DE JOUEURS NÉCESSAIRES POUR COMMENCER LE JEU :** 8 joueurs par équipe. Équipe

offensive : quart-arrière, deux receveurs, deux porteurs de ballon, deux gardes, centre Équipe

défensive : ligne défensive (primaire), lignes arrière (secondaire), sécurités

**S'il y a moins de 8 joueurs sur le terrain :**

**TEMPS FORFAIT** – Le temps de jeu est le temps perdu! Une minute après le temps de jeu, si l'équipe a moins de 8 joueurs sur le terrain, le jeu sera perdu et le score sera de 8 à 0. Si les deux équipes n'ont pas 8 joueurs, le jeu sera perdu et le score sera à égalité 0 – 0.

**Si plus de 8 joueurs sur le terrain :**

**PEINE:** 10 mètres appliqués à partir du point précédent et rejouer ou refuser la pénalité et accepter le résultat du jeu. Faute de ballon vivant, l'officiel lance le drapeau, laissez le jeu continuer. L'équipe peut refuser la pénalité et accepter la fin du jeu ou accepter la pénalité

**PENDANT LE JEU** l'équipe a moins de 8 joueurs (ex: blessure) et au moins 7, ils ont l'option de continuer le match ou de déclarer forfait. CONTINUER LE JEU - Le résultat du jeu sera officiel.

JEU PAR FORFAIT - Si l'équipe adverse était en train de gagner, le score du match est maintenu. Sinon, le score sera de 8 à 0 (l'équipe adverse gagne).

**Joueur blessé** - Un joueur qui saigne, a une blessure ouverte sera considéré comme un joueur blessé, qui doit quitter le terrain et ne pas être autorisé à revenir sur le terrain tant que le saignement ne s'est pas arrêté et que la blessure n'est pas couverte.

**Une fois qu'un officiel demande un temps mort pour blessure** : Ce joueur blessé doit quitter le terrain pour au moins un jeu.

Il n'y a pas de pénalité pour qu'un joueur blessé quitte le terrain à moins qu'il ne s'agisse d'une blessure de l'équipe offensive au cours des deux dernières minutes du match. (Lire l'application des règles sous Avertissement de deux minutes).

**TEMPS DE JEU / HORLOGE** Deux mi-temps de 25 minutes. / Mi-temps 5 minutes.

Le chronomètre fonctionnera en continu et ne s'arrêtera que pour les temps morts des officiels, les temps morts de l'équipe, les blessures et les temps morts des médias. (l'exception sera les deux dernières minutes du jeu. (Lisez les règles concernant les avertissements de deux minutes)

**TEMPS MORTS**: Chaque temps mort sera de 30 secondes.

Tout joueur ou entraîneur peut demander un temps mort et les arbitres doivent reconnaître le temps mort.

Les entraîneurs et les joueurs de la ligne latérale peuvent entrer sur le terrain, mais doivent être hors du terrain lorsque le temps mort a expiré. **Si le temps mort est écoulé et que l'entraîneur est toujours sur le terrain : pénalité**: 5yds - trop de joueurs sur le terrain - replay down. Faute de ballon mort - L'arbitre sifflera - lancera le drapeau - appliquera la pénalité

Chaque équipe a droit à quatre (4) temps morts pendant le match réglementaire - total. Deux temps morts par mi-temps.

**Peine**: Équipe déclarant un temps mort, alors qu'il n'en reste plus - pénalité de 5 verges pour retard de jeu (et n'obtient pas le temps mort). Le chronomètre commencera une fois que le métrage de pénalité aura été évalué.

L'officiel donne un coup de sifflet - lance un drapeau - déclare un penalty - repère une perte de balle de 5 mètres - rejoue vers le bas

#### **Avertissement de deux minutes**

En première mi-temps, l'officiel en chef verbalisera aux équipes qu'il reste (près de) deux minutes dans les demi-temps continus. En deuxième mi-temps - L'arbitre sifflera et annoncera l'avertissement de deux minutes.

À ce moment : l'horloge s'arrête. Les équipes sont autorisées à utiliser 30 secondes dans le cadre du temps mort « officiel » (ne compte pas comme un temps mort d'équipe).

L'officiel en chef sifflera alors déclarant que la balle est prête à jouer et démarrera le chronomètre.

**Dans les deux dernières minutes de jeu** - le chronomètre s'arrêtera pour : Passe incomplète, hors limites, pénalités, temps morts de l'officiel, temps morts d'équipe, temps nécessaire pour mettre les chaînes, Le QB est autorisé à arrêter le chronomètre en smasher le ballon. Après le changement de possession, l'horloge commencera avec le snap. Après un essai de point supplémentaire, un field goal réussi ou un safety, le chronomètre commencera lorsque le coup d'envoi sera légalement touché par le receveur.

#### **Si le temps expire pendant le dernier tenu du jeu**

Le jeu continuera jusqu'à la fin du tenu. Aucun signal ne doit être émis tant que le ballon est vivant.

**Une période doit être prolongée par un arrêt non chronométré**, (sauf fautes antisportives ou de non-joueur) Si

lors du dernier temps mort, l'un des événements suivants se produit :

- Il y a eu une faute de l'équipe défensive et la pénalité est acceptée ou / s'il y a eu un coup de sifflet par inadvertance
- Si un touché a été marqué, l'essai (point supplémentaire) doit être tenté ou / S'il y a une double faute

#### **Blessure offensive dans les deux minutes d'avertissement**

S'il y a une blessure au cours des deux dernières minutes du jeu, il y aura un arrêt automatique de 10 secondes du chronomètre de jeu. L'équipe a la possibilité de 10 secondes d'arrêt ou de prendre un temps mort d'équipe.

S'il ne reste aucun temps mort, il y aura un arrêt automatique de 10 secondes du chronomètre de jeu.

## **Le jeu commence)**

**Lancer de pièce** - Fait au début du jeu, au bris d'égalité et aux prolongations de la mort subite. **LES CHOIX**: (Début du jeu) Coup d'envoi, Recevoir, Défendre un But. / Il n'y a pas d'autre choix que de différer.

L'équipe qui reçoit pour commencer la 1ère mi-temps deviendra automatiquement l'équipe qui botte pour commencer la 2ème mi-temps. Les équipes changeront de but pour défendre pendant la 2e mi-temps.

## **DÉMARRER:**

- Commence chaque mi-temps ou suit un **couronné de succès** but sur le terrain, **sécurité** ou tentative de point supplémentaire
- Le ballon peut être frappé à l'aide d'un tee de frappe ou tenu droit dans la terre par un autre joueur
- Les équipes s'alignent sur chaque ligne de 30 mètres (20 mètres l'une de l'autre)

(suite page suivante)

- Coup d'envoi après une sécurité : L'équipe qui a marqué la sécurité s'alignera de 5 joueurs à la ligne des 40 mètres (pour recevoir le coup de pied), l'équipe adverse (qui venait de se faire marquer) s'alignera sur la ligne des 20 mètres pour Kick Ball.
- La balle n'a pas à parcourir une certaine distance pour devenir vivante.
- Pas de coups de pied latéraux
- Le ballon botté doit rester dans les limites, sur le terrain de jeu - sinon

**PEINE:** L'équipe qui reçoit a le choix d'accepter le ballon là où il est sorti des limites (le ballon sera haché au milieu du terrain) ou de relancer avec une pénalité de 5 mètres car les équipes restent à 20 mètres l'une de l'autre avant le coup de pied (l'équipe qui tire sur la ligne de 25 mètres / équipe de réception Ligne de 35 mètres de l'équipe de réception.). Pour pénalité de sécurité - équipe qui botte sur la ligne de 15 mètres / équipe qui reçoit sur la ligne de 35 mètres de l'équipe qui botte.

L'officiel siffle - lance le drapeau - déclare la pénalité - demande à l'équipe qui reçoit si elle accepte la pénalité ou la refuse - repère la balle en conséquence

#### L'équipe de coups de pied

- 7 joueurs s'aligneront à moins d'un mètre de leur ligne de 30 mètres (ligne de retenue des coups de pied) en supposant qu'il n'y a pas de pénalité.
- Le botteur signalera en étendant un bras en l'air pour signifier que le botteur est prêt. L'arbitre sifflera alors "prêt" signifiant que le ballon peut être botté.
- Aucun joueur ne peut franchir sa ligne d'interdiction de coup de pied tant que le ballon n'a pas été botté.
- La botteuse peut s'aligner à 10 mètres derrière sa ligne de retenue de coup de pied.
- Une fois que le ballon a été botté, l'équipe qui a botté se déplacera ensuite sur le terrain pour tirer le drapeau du porteur du ballon.
- Si l'équipe qui donne le coup de pied a plus de 7 joueurs sur la ligne de coup de pied de mêlée :
- **PEINE**-Formation illégale - Pénalité de 5 yards - Faute de ballon mort - le ballon sera re-botté. (l'équipe qui reçoit ne peut pas refuser la pénalité) Si l'équipe qui botte franchit la ligne avant que le ballon ne soit botté
- **PÉNALTÉ** -Hors-jeu - 5 yards - le ballon sera re-botté ; Faute de balle morte (l'équipe qui reçoit ne peut pas refuser la pénalité)  
L'arbitre siffle - lance le drapeau

Après que le ballon a été botté et si l'équipe qui botte attrape le ballon ou le touche avant que l'équipe qui reçoit ne l'atteigne, le ballon sera **mort à cet endroit** où l'équipe qui reçoit prendra possession du ballon (premier et dix).

L'équipe qui reçoit recevra toujours le ballon (sauf si un joueur qui reçoit attrape le ballon proprement, en a la possession et lance une passe / latérale à un coéquipier qui est interceptée par le joueur de l'équipe qui botte. Le ballon reste vivant et le jeu continue.

L'officiel lancera le drapeau de changement de position.

Si la passe est vers l'avant, c'est une faute, la pénalité de 5 yards peut être déclinée par l'équipe qui botte et l'équipe qui botte conserve le ballon.

L'officiel siffle - lance le drapeau jaune (voir passe avant illégale page 9)

#### L'équipe de réception

Alignera exactement 5 joueurs sur sa propre ligne de 30 mètres. Pas plus et pas moins de 5. Trois joueurs s'alignent dans leur champ arrière.

Si le ballon traverse la zone d'en-but, il devient automatiquement un "touchback"

**RETOUCHE:** Lorsqu'un retourneur de coup de pied / botté de dégagement attrape le ballon dans sa propre zone d'en-but et choisit de ne pas le faire sortir de la zone d'en-but, le joueur signifie l'élection d'un touchback en touchant un genou sur le terrain.

Coups de sifflet officiels - Signal Touchback.

Le prochain jeu commence automatiquement sur la ligne des 20 verges de l'équipe qui reçoit.

Un touchback se produit également automatiquement lorsqu'un botteur / botteur envoie le ballon au-delà de la zone d'en-but de l'équipe qui reçoit, que le ballon passe "intouché" à travers la zone d'en-but, ou si le joueur "muff" le ballon et qu'il entre dans la zone d'en-but.

Si le ballon repose « mort » dans la zone d'en-but (personne ne touche le ballon de l'une ou l'autre des équipes), l'arbitre fera exploser le jeu mort et placera le ballon sur la ligne des 20 mètres pour l'équipe qui reçoit, la première et la dix.

Pendant le jeu, si un défenseur intercepte le ballon ou attrape / récupère un coup de pied, dans sa propre zone d'en-but, le joueur peut choisir de sortir le ballon et le ballon reste vivant.

**Sécurité:** Une sécurité est une situation où l'équipe attaquante (A) est en possession du ballon et se fait retirer le pavillon, échappé au ballon ou pénalisée dans sa propre zone d'en-but. L'équipe adverse (B) se verra attribuer 2 points, le coup d'envoi se fera après un safety. L'équipe qui a marqué la sécurité s'alignera avec 5 joueurs sur la ligne de 40 verges (pour recevoir le coup de pied), l'équipe adverse (qui venait de se faire marquer contre) s'alignera sur la ligne de 20 verges pour Kick Ball.

L'officiel lance le drapeau jaune, laissez le jeu continuer. Déclare une "sécurité" repérera la balle sur 40.

**MANCHON:** Lors d'un coup de pied, un manchon est le fait de toucher une balle libre par un joueur dans une tentative infructueuse de s'assurer la possession.

Lors des coups de pied, si la joueuse qui reçoit n'a pas la possession ou le contrôle du ballon, elle peut ramasser le ballon / continuer son jeu.

**POINT DE BALLE:** La position du **Balle** lorsque le pavillon est retiré, l'arbitre placera le ballon pour le jeu suivant. Ce ne sera pas la position où le drapeau du coureur a été tiré.

- La coureuse peut étendre son bras, avec le ballon, tout en courant pour gagner de la position. (à ne pas confondre avec un armement rigide)
- Toutes les balles repérées seront hachées (placées au milieu du terrain)

## Jeu de ligne

### HUDDLE / JOUER À L'HORLOGE:

30 secondes - L'officiel donnera un coup de sifflet (après avoir réglé le gang de la chaîne) pour démarrer le chronomètre de 30 secondes de caucus/jeu.

L'équipe offensive a 30 secondes pour se regrouper, appeler le jeu, mettre en place la formation et parcourir le ballon (pour mettre le ballon en jeu)

**Peine:** Retard de jeu Pénalité de 5 yards répétée vers le bas. Pénalité pour balle morte. L'officiel siffle - lance le drapeau jaune et applique la pénalité (la pénalité ne peut pas être refusée)

**LIGNE DE MÊLÉE:** Il y a deux points à chaque extrémité du ballon : Un point du ballon marquera la ligne de mêlée défensive, l'autre point du ballon marquera la ligne de mêlée offensive. La ligne de mêlée pour chaque équipe est un plan vertical passant par la pointe du ballon la plus proche de la ligne de but de l'équipe. Cette ligne imaginaire s'étend d'un côté du terrain à l'autre.

**ZONE NEUTRE:** C'est la longueur du football.

## FORMATION ET PROCÉDURES DE LA LIGNE OFFENSIVE

### Ligne offensive

- Exactement 5 joueurs offensifs doivent être sur la ligne de mêlée au snap.
- Le centre doit être entre deux gardes. Elle doit être protégée lors du claquement
- Doit porter des centimes (# visible) ou des chemises de couleurs différentes de celles du reste de l'équipe pour désigner qu'ils ne sont pas éligibles
- Les récepteurs peuvent surcharger d'un côté ou se diviser de chaque côté.
- Les porteurs de ballon peuvent venir « jusqu'à » la ligne dans une position de fente (1 mètre derrière la ligne de mêlée), mais ne pas être réellement sur la ligne. **Peine:** Formation illégale - 5 yards du LOS/ Faute de balle morte / Répéter le tenu. L'officiel siffle et lance le drapeau. (la pénalité ne peut pas être refusée)

**Une bonne formation pour la ligne offensive-5 sur la ligne :** Le centre doit être entre les deux gardes, et deux receveurs de chaque côté des gardes. Les épaules des 5 joueurs doivent être parallèles à la ligne de mêlée. Le centre et les gardes peuvent être en position deux trois ou quatre points En tenant le ballon, prêt pour le snap, le centre peut être au-dessus du ballon, mais ses pieds doivent être derrière la zone neutre et aucune partie de sa personne, autre que sa ou ses mains sur le ballon peuvent être au-delà du point le plus avancé du ballon (pour saisir le ballon). Une fois que le centre est en « position vers le bas », la tête ou le pied de chaque joueur doit être en avant de la taille du centre, mais pas plus loin que la ligne de mêlée.

**Peine:** Procédure Illégale / Ou Formation Illégale – Pénalité de 5 mètres / Faute de balle morte /- Rejouer le tenu.

L'officiel siffle et lance le drapeau jaune. (la pénalité ne peut pas être refusée)

**Manipulation du ballon par le centre avant le "set"** -Le centre peut incliner le ballon pour une rotation latérale afin d'obtenir une meilleure adhérence (le ballon ne doit pas quitter le sol) et ne peut pas tourner bout à bout, changer l'emplacement ou ne pas maintenir l'axe long du ballon à angle droit avec le LOS.

**Peine:** Procédure illégale Pénalité de 5 mètres - Faute de balle morte / Répéter

L'officiel siffle et lance le drapeau jaune (la pénalité ne peut pas être refusée)

**SNAPS :**Après le coup de sifflet prêt à jouer, le joueur de centre ne peut pas retirer les deux mains du ballon ou faire un mouvement qui simule le snap. Aucun garde ne peut recevoir de snap. Direct Snap (QB directement derrière le centre, échange de balle main à main) ou shotgun snap (le centre claqué la balle entre les jambes et la balle parcourt une distance) sont légaux.

**Peine:** Snap illégal - Pénalité de 5 yards depuis la ligne de mêlée / Répéter le tenu / Balle morte Faute

L'officiel siffle et lance le drapeau jaune (la pénalité ne peut pas être refusée)

**Pendant Snap** -Le ballon doit être attrapé proprement/ne peut pas toucher le sol. Si la balle touche le sol, elle est considérée comme morte à l'endroit où elle touche le sol et compte à rebours.

L'officiel donne un coup de sifflet pour mettre fin au jeu.

### Le Centre et Deux Gardes Mai :

- Pendant la course, les jeux sont autorisés à sortir de la ligne immédiatement après le snap pour bloquer le terrain.
- Sont autorisés à recevoir une passe "latérale" ou arrière - Champ vers le bas.

### Restrictions pour le centre et les deux gardes :

- Pendant les jeux de passe - Le centre et les gardes ne peuvent pas descendre sur le terrain (plus de 3 mètres) avant que le ballon ne soit lancé.
- (Après que le ballon a été lancé - ils peuvent aller vers le bas pour bloquer)

**Peine:** Terrain receveur inadmissible – pénalité de 5 verges à partir de la LDV

Faute de ballon vivant - L'officiel lance le drapeau, laissez le jeu continuer - infligez une pénalité après la fin du jeu

La défense peut refuser la pénalité (prendre le résultat du jeu) ou accepter la pénalité : pénalité de 5 yd à partir de la LDV – Rejouer vers le bas.

- Le centre et les gardes ne sont pas autorisés à toucher ou à recevoir une passe avant

**Peine:** Toucher illégal - Pénalité de 5 mètres de LOS / Faute de balle en direct / Perte de Down

L'officiel lance le drapeau, laissez le jeu continuer. La défense peut accepter la pénalité : 5 mètres de la LDV et rejouer vers le bas, ou refuser la pénalité – résultat de la fin du jeu.

**POSITIONNER**—Tous les joueurs offensifs doivent être dans une position "prête", pendant au moins 1 seconde avant qu'un joueur puisse se mettre "en mouvement". Le mouvement est défini comme un joueur dans le champ arrière courant parallèlement ou loin de la LOS au moment du snap.

Après avoir été "fixé" et avant le snap, si un joueur (autre que le joueur en mouvement) feint, bouge, se lève de sa position - c'est une faute **Peine**:Faux départ. Faute de balle morte (ne peut pas être refusée par l'équipe défensive) - 5 mètres du LOS, répéter vers le bas Coup de sifflet officiel, lancer le drapeau jaune (la pénalité ne peut pas être refusée), repérer le ballon à 5 mètres du LOS, rejouer vers le bas

**SHIFT - n'est pas autorisé.** C'est l'action d'un ou plusieurs joueurs offensifs qui, après avoir pris des positions fixes, se déplacent vers une nouvelle position fixe avant le snap qui s'ensuit. (sauf lecteur IN MOTION)

**Pénalité Décalage illégal** :5 mètres de LOS, répéter vers le bas, faute de balle morte.

L'officiel siffle, lance le drapeau jaune (la pénalité ne peut pas être refusée), repère le ballon à 5 mètres du LOS, replay down

## MOUVEMENT ILLÉGAL

a) si plus d'un joueur est en mouvement avant le snap

b) si un joueur en mouvement se dirige vers la ligne de mêlée au snap.

**Pénalité** -Mouvement illégal, faute de balle morte. Faute de balle morte (ne peut pas être refusée par l'équipe défensive), à 5 mètres du LOS - répéter le tenu. L'officiel siffle pour mettre fin au jeu - lance le drapeau jaune / signal de mouvement illégal - repère le ballon à 5 mètres en arrière

**EMPIÈTEMENT:** Le joueur défensif peut franchir la ligne de mêlée avant le snap tant que :

- Le défenseur n'entre en contact avec personne de l'équipe offensive et
- Doit être derrière la ligne de mêlée au snap.

Si le défenseur traverse la LDV avant le snap (n'entre pas en contact avec l'attaque) et fait bouger l'attaque avant le snap - **La pénalité est contre l'infraction-"Faux départ"**-faute de balle morte. Faute de balle morte (ne peut pas être refusée par l'équipe défensive), à 5 mètres du LOS et répéter le tenu. - L'officiel siffle pour mettre fin au jeu/lancera le drapeau jaune/faut signal de départ/appliquera la pénalité

**La pénalité est contre la défense:**

Le défenseur entre en contact avec l'équipe offensive avant le snap - Faute de balle morte.

Faute de balle morte (ne peut pas être refusée par l'équipe attaquante), à 5 mètres du LOS et répéter le tenu.

**Le défenseur franchit la ligne de mêlée avant le snap** se fait prendre au-dessus de la ligne de mêlée au moment du snap (n'entre pas en contact avec l'équipe offensive) -**Faute de balle en direct**-L'officiel lance le drapeau immédiatement - à la fin du jeu, l'équipe offensive aura le choix d'accepter ou de refuser la pénalité - 5 verges de la ligne de mêlée - répéter vers le bas. Ou refuser la pénalité - accepter le ballon à la fin du jeu.

**Empiètement**-5 mètres de la ligne de mêlée / Répéter la pénalité de tenu ou de refus (faute de balle vivante)

## BLOCAGE DES LIGNES OFFENSIVES ET DÉFENSIVES:

**Tu as le droit de:**Bloquez votre adversaire entre son épaule et sa taille, devant lui et/ou sur le côté. La bloqueuse doit rester à l'intérieur de son corps (elle ne peut pas étendre les bras sur les côtés ou à l'extérieur de son corps pour bloquer).

Vous pouvez : pousser avec les mains ouvertes / utiliser le haut du bras / croiser les bras pour utiliser les avant-bras (non suggéré) / Le blocage 2 contre 1 est autorisé.

**Interdit:**Coup de poing, tenir, utiliser les coudes, croiser les bras/mains avec l'adversaire, trébucher, bloquer dans le dos/bloquer au-dessus des épaules/sous la taille

**Peine:** Blocage illégal / Maintien de la ligne offensive / Maintien de la ligne défensive - 10 mètres de la ligne de mêlée/Rejouer le duvet **Faute de balle vivante - O** l'officiel lance le drapeau, le jeu continue. L'équipe adverse peut accepter la pénalité ou la refuser (accepte la fin du jeu)

**Sur Field Goals - Punts - Extra Point Kicks - La défense n'est pas autorisée à charger le centre (elle doit être protégée sur ces snaps)**

**PÉNALTÉ** :Contact illégal - 10 mètres de la ligne de mêlée / Down répété. Faute de balle vivante.

L'officiel lance le drapeau, impose la pénalité à la fin du jeu. L'équipe offensive peut refuser la pénalité et accepter le résultat du jeu

**BLOC DE PLONGÉE** :Vous ne pouvez pas laisser vos pieds bloquer (pas de plongée autorisée à bloquer) **Pénalité**

**défensive** :Dive Block / 10 yd / Point de faute / Automatique 1stVers le bas. Faute de balle vivante. **Pénalité**

**offensive** :Dive Block / 10 m / Point de faute / Rejouer le down.

L'officiel lancera le drapeau jaune, laissez le jeu continuer. L'équipe adverse peut accepter ou refuser la pénalité.

## FONCTIONNEMENT

Le porteur du ballon est supposé courir sur le terrain dégagé. Si le porteur du ballon se heurte à un joueur défensif qui a établi sa position, cela est illégal. **PEINE:** Charge du coureur - 10 mètres du point de faute, compte à rebours.

Faute de ballon vivant - L'officiel lance le drapeau, laissez le jeu continuer. Pénalité infligée en fin de partie. La défense peut accepter la pénalité ou la refuser (prendre le résultat à la fin du jeu). S'il est accepté, l'officiel place le ballon à 10 mètres de l'endroit où la pénalité a été infligée, perte du tenu.

Si le défenseur n'a pas établi sa position et que les deux joueurs courent, le porteur du ballon est autorisé à entrer en contact par inadvertance avec le défenseur sans pénalité.

## COURIR (suite)

- Les pirouettes sont autorisées.
- Le porteur du ballon peut passer par-dessus les joueurs abattus (pour éviter de les toucher/de les enjamber).
- Le(s) porteur(s) du ballon peuvent effectuer des passes latérales ou arrière autant de fois qu'ils le souhaitent.

**POUSSÉ HORS LIMITES**—Si le porteur du ballon est poussé hors des limites par le défenseur

**Peine:** Poussée illégale hors limites - 10 mètres ajoutés à la fin du jeu / Compte à rebours/et s'il est flagrant, il peut être éjecté du jeu.

L'officiel lance le drapeau, siffle une fois que le porteur du ballon est sorti des limites, repère le ballon à 10 mètres de l'endroit où le joueur est sorti des limites, suivant vers le bas.

**HORS LIMITES**—Les lignes latérales marquent la limite extérieure du terrain. Le pied ne doit pas toucher la ligne latérale. Si une partie du pied touche la ligne latérale, le coureur est hors limites. Compte à rebours.

**PARTICIPATION ILLÉGALE**—une joueuse sort des limites par elle-même (non bloquée) revient sur le terrain et touche le ballon. **PEINE**—10 mètres appliqués à partir de l'endroit où le joueur est revenu dans les limites. Faute de balle vivante. L'équipe adverse peut accepter ou refuser la pénalité. L'officiel lance le drapeau jaune là où le joueur revient dans les limites. La fin du jeu approche l'équipe adverse - accepter la pénalité : 10 mètres du point, ou refuser la pénalité (prendre le résultat de la fin du jeu)

**Si la joueuse est expulsée des limites, elle peut revenir et participer au jeu.**

**ASSISTANCE AU COUREUR**—le coureur ne doit pas saisir un coéquipier ou être saisi, tiré ou poussé par un coéquipier

**Peine:** Assister le Coureur / 5 mètres du point de faute / Rejouer le tenu

L'officiel lance le drapeau jaune et laisse le jeu continuer. Une pénalité sera infligée à la fin du jeu.

**ARMEMENT RIGIDE**—est illégal. Le porteur du ballon ne peut pas tendre les bras pour contrecarrer ou repousser

le défenseur. **Peine:** Armement raide - 10 mètres du point de faute, Down compte. Faute de balle vivante.

L'officiel lance le drapeau jaune et laisse le jeu continuer. Une pénalité sera infligée à la fin du jeu.

**TENIR LE TERRAIN BAS**—Le défenseur peut par inadvertance attraper le porteur du ballon court/pantalon en tentant d'attraper le drapeau, cela ne doit pas être confondu avec une "prise intentionnelle". Si une "prise par inadvertance" ne ralentit pas le coureur, alors une telle situation ne devrait pas être pénalisée. **La tenue intentionnelle par n'importe quelle équipe est illégale.**

**Peine:** Maintien défensif vers le bas—10 yd / ajouté à la fin de la course. / Compte à rebours / Faute de balle vivante. **Tenue**

**offensive** Faute de 10 mètres / point. /rejouer la faute de ballon tenu/vivant.

L'officiel lance le drapeau jaune et laisse le jeu continuer. La pénalité sera infligée à la fin du jeu - signal d'attente.

**Si une prise flagrante se produit alors qu'aucun autre défenseur n'est en mesure de faire un jeu et que, selon le jugement de l'arbitre, un touché a été empêché, le ballon sera placé sur la ligne des 5 mètres - 1er et Goal**

**GARDE DU DRAPEAU:** Utilisation illégale de la main, du ballon, du bras, du coude ou du genou du porteur du ballon pour empêcher que le drapeau ne soit tiré. Ne doit pas abaisser les épaules pour placer le bras sur la ceinture du drapeau afin d'empêcher la saisie du drapeau.

**PEINE:** Flag Guarding - 10 mètres du point / Compte à rebours / Faute de balle vivante.

L'arbitre lance le drapeau jaune au point de faute et laisse le jeu continuer. La pénalité sera infligée à la fin du jeu - signal de protection du drapeau.

### LE DRAPEAU TOMBE PAR INADVERTANCE (PAR ACCIDENT):

Le défenseur utilisera ses deux mains pour "toucher" le coureur dans le cadre du corps du coureur (avant ou arrière), OU saisir le drapeau restant

**S'AGENOULLER:** Si le porteur du ballon court et tombe et que son genou touche le sol (le ballon n'a pas touché le sol) et qu'il a le champ dégagé, il peut se lever pour faire avancer le ballon jusqu'à ce que son drapeau soit tiré.

Si elle tombe et qu'il y a un défenseur autour d'elle, le défenseur doit simplement "toucher" le joueur (d'une main) pour l'abattre.

**SIFFLET INATTENDU:** Au moment du coup de sifflet par inadvertance, l'équipe en possession du ballon a la possibilité de rejouer le tenu ou de prendre possession du ballon là où il se trouvait au moment du coup de sifflet.

**TÂTONNER:** La perte de possession du ballon lorsque le porteur le laisse tomber. Une fois que la balle touche le sol, elle est considérée comme morte.

**BALLE MORTE:** Les échappés sont morts sur place. Cela inclut tous les clichés qui touchent le sol.

- Si le ballon tombe devant le porteur du ballon, le ballon sera repéré là où le porteur se tenait avant de perdre possession du ballon.
- Si le ballon tombe derrière le porteur du ballon, le ballon sera repéré là où le ballon touche le sol.

**Si une balle est échappée en l'air:** Le défenseur peut récupérer le ballon en l'air avant qu'il ne touche le sol et l'avancer (interception).

À la fin du jeu - L'officiel repérera le ballon, déclarera "Interception", corrigera les chaînes sur la ligne de côté, ce sera le premier et dix dans l'autre sens.

**STRIPPING ou BATTING:** Retirer la balle ou frapper la balle du porteur est illégal.

**Peine:** L'attaque garde la possession du ballon plus 10 yards. Appliqué à partir du point de faute - Down compte - faute de balle vivante.

L'officiel lance le drapeau jaune au point de faute. Une pénalité sera infligée à la fin du jeu

**PLONGÉE:** Faire avancer la balle est permis et légal. Tirer le drapeau est légal. (Le blocage de plongée est illégal - lisez ces règles - Blocage de plongée)

## QUI PASSE

**PASSE AVANT:** Un seul lancer vers l'avant par tenu et derrière la ligne de mêlée.

Un lancer vers l'avant peut être : une passe, une passe aléatoire, un lancer vers l'avant et une « passe en avant » - sont autorisés derrière la ligne de mêlée. Une fois que le ballon a traversé la ligne de mêlée, aucune passe avant ne peut être lancée ou remise en avant effectuée.

**PEINE:** Passe vers l'avant illégale / Hand Off - Pénalité de 5 verges à partir du point de lancer / hand off / perte du tenu. Faute de balle vivante - L'arbitre lance le drapeau jaune et applique une pénalité de 5 mètres depuis le point de faute

**MISE À LA TERRE INTENTIONNELLE:** Il est illégal d'éviter un sack en lançant le ballon dans une zone où il n'y a pas de receveurs. **Peine:** Échouement intentionnel - 5 mètres de LOS / perte de down. L'officiel lance le drapeau / applique une pénalité de 5 verges depuis la LDV / le prochain essai

(Dans les 2 dernières minutes, le QB est autorisé à arrêter le chronomètre en smasher le ballon)

**SAC:** Si le ballon est dans la main du passeur (même en mouvement) et dépavillonné, le passeur est SACKÉ ET LE BALLON EST MORT. L'officiel siffle pour avertir les équipes de la fin du jeu. Compte à rebours.

**ACCUEIL ou prise légale:** Un pied dans les limites et possession/contrôle du ballon

**ZONE DE SERRAGE:** À l'intérieur des 5 premiers mètres de la LDV, se trouve une zone où le défenseur et le joueur offensif peuvent lancer ou pousser leur adversaire autant de fois qu'ils le peuvent tant qu'ils sont dans la zone de la zone de lancer et que le ballon n'a pas été lancé. Une fois que la balle est en l'air, plus aucun lancer n'est autorisé.

**Peine:** Chucking illégal - 5 yards / ligne de mêlée / faute de balle en direct / Rejouer le down

Faute de ballon vivant - L'officiel lance le drapeau jaune au point de faute, applique une pénalité de 5 yd depuis le LOS, même tenu

**INTERFÉRENCE DE PASSAGE:** Lorsque le ballon est lancé, les receveurs potentiels ne doivent pas être gênés par le joueur adverse. Cela signifie que leur vision ne doit pas être bloquée et que le contact physique est illégal. Le ballon doit être "attrapable" et c'est la décision de l'officiel.

Si les deux joueurs sautent pour le ballon et entrent en contact par inadvertance, c'est légal.

**Pénalité offensive :**(contre l'équipe offensive) 10 yd. ligne de pénalité de scrimmage \ Replay the Down .

**Pénalité défensive:** (contre l'équipe défensive) Automatique 15 yd. À terre, / Faute ponctuelle. À l'arrêt. L'équipe recevra le ballon là où la violation s'est produite. Faute de balle vivante - L'officiel lance le drapeau au point de faute - La pénalité sera infligée à la fin du jeu

**INTERFÉRENCES DE PASSAGE DE ZONE FIN :**Interférence de passe dans la zone d'en-but, contre le défenseur, le ballon sera placé à 1 yd line.

**BRUTER LE PASSEUR:** C'est du flag-football et les défenseurs sont censés viser le drapeau du QB et non le ballon. Tout contact, avec le QB est un penalty.

**PEINE** **Passe incomplète:**15 verges - du point précédent / Ligne de mêlée / Premier essai automatique **Passe terminée :**15 verges - de la fin de la course / Premier essai automatique

Faute de balle vivante - L'officiel lance le drapeau jaune au point de faute - La pénalité sera infligée à la fin du jeu

## ÉQUIPE DÉFENSIVE

Il n'y a pas de composition légale et formelle pour l'équipe défensive. La Défense peut :

- Mettez autant de défenseurs sur la ligne défensive (ou n'importe où ailleurs sur le terrain)
- Traverser la ligne de mêlée tant qu'ils n'entrent pas en contact avec l'équipe offensive et qu'ils sont de retour derrière la LOS avant le snap.
- Rush le quart-arrière dès que le ballon est parcouru
- Avant le snap - trompez la ligne offensive pour "faire semblant" ou bouger afin d'obtenir un "faux départ" contre l'équipe offensive

### TENIR LE PORTE-BALLON POUR SAISIR LE DRAPEAU

La défense n'est pas autorisée à tenir un coureur pendant que ses drapeaux sont tirés

(C'est à la discrétion de l'officiel si le défenseur tire le drapeau et le short ou le pantalon en même temps, ce qui s'est produit par inadvertance, et non pour une raison de tenir le coureur pour saisir le drapeau. Aucune pénalité ne sera alors infligée).

**PEINE:** 10 yards / Fin de course / Compte à rebours

Faute de ballon vivant - L'officiel lance le drapeau au point de faute. / 10 yards ajoutés en fin de course. Suivant vers le bas.

**Saisir le drapeau du receveur** qui n'a pas la possession du ballon est une pénalité. Parfois, le défenseur peut saisir le drapeau du receveur alors qu'il sort de la ligne intentionnellement, car il est plus facile de toucher à 2 mains plutôt que de saisir le drapeau.

- Si passe incomplète -**Peine:** 5 yards / Forcé depuis LOS / Rejouer le down
- Si passe complétée - 5 yards ajoutés à la fin du jeu / Rejouer le down

Faute de balle vivante - L'officiel lance le drapeau au point de faute. Une pénalité sera infligée à la fin du jeu. L'infraction peut accepter ou refuser la sanction.

## PUNTS

Sur n'importe quel tenu, si l'équipe offensive décide qu'elle ne veut pas courir ou passer pour un premier essai, ou tenter un placement, elle peut envoyer le ballon à l'équipe adverse, pour la mettre en meilleure position sur le terrain. Le Capitaine n'a pas à déclarer à l'Officiel qu'il effectuera un botté de dégagement.

### ÉQUIPE PUNTING :

- Doit avoir 5 sur la ligne de mêlée, deux arrières et le parieur sont dans le champ arrière.
- Le centre lancera le ballon entre les jambes du parieur qui envoie le ballon à l'équipe qui reçoit. **PEINE:**Faute de balle morte - Coup de sifflet officiel - lancer du drapeau - 5 yd LOS - répéter vers le bas. Ne peut être refusé.

**Sur Punts - La défense n'est pas autorisée à charger le centre (elle doit être protégée sur ces snaps)**

**PÉNALITÉ :**Contact illégal - 10 mètres de la ligne de mêlée / Down répété. Faute de balle vivante.

L'officiel lance le drapeau, impose la pénalité à la fin du jeu. L'équipe offensive peut refuser la pénalité et accepter le résultat du jeu

**Premier touche-**Si l'équipe qui botte atteint le ballon avant l'équipe qui reçoit, en touchant simplement le ballon (avec les mains ou les pieds), elle sera morte sur place et recevra le ballon de l'équipe - 1er et 10.

**Mauvais cliché -**Si le parieur laisse tomber la balle ou si le snap touche le sol, la balle sera placée à cet endroit. Compte à rebours. Si la tentative de botté de dégagement a eu lieu au 4e tenu, l'équipe adverse aura alors possession du ballon - 1er et 10 sur place.

**Faux Punts -**Sont autorisés

**Hors limites sur un botté de dégagement-**Si la balle sort des limites, c'est là où la balle a traversé le plan des limites - où la balle sera repérée.

## BUTS DE TERRAIN

(les filles ont des règles différentes pour les Field Goals voir pièce jointe filles page 17)

- Le capitaine doit déclarer un "Field Goal" à tenter à l'arbitre/officiel en chef
- **Équipe de but sur le terrains'**aligneront : 5 sur la ligne et 3 dans le champ arrière avec passeur, botteur et arrière.
- Le centre doit casser le ballon entre les jambes (fusil de chasse) pour passer
- Passeur - peut utiliser un tee bloqué ou tenir le ballon debout sur le sol (aucun tee de frappe en « T » n'est autorisé)
- L'équipe peut "faux coup de pied"
- Si l'équipe qui botte tente un panier au premier, deuxième ou troisième essai, c'est la même chose que de frapper le ballon au quatrième essai, elle a sacrifié le reste de ses essais.
- Le ballon doit voyager à travers les deux montants et au-dessus de la barre pour être un panier réussi - 3 pts accordés
- Suite à un field goal réussi, l'équipe donnera un coup d'envoi à l'équipe adverse à partir de la ligne de 30 mètres.
- Tout membre de l'équipe en défense peut retourner le ballon botté ou le ballon (en cas de panier raté)
- Si le ballon touche un montant et retourne sur le terrain, il est considéré comme hors limites et ne peut pas être joué.

### ÉQUIPE DÉFENSIVE

- Peut se précipiter dès que la balle est cassée.
- Il n'y a pas d'alignement légal et formel pour l'équipe défensive, sauf que la défense ne peut pas s'aligner directement au-dessus du centre. **La défense n'est pas autorisée à charger le centre (elle doit être protégée sur ces snaps)** **PÉNALITÉ :**Contact illégal - 10 mètres de la ligne de mêlée / Down répété. Faute de balle vivante.

- La défense ne peut pas entrer en contact avec le botteur ou le titulaire

**Peine:** Roughing the Kicker ou Holder / 15 yd / ligne de mêlée. / Automatique 1<sup>st</sup>Vers le bas

## BUT DE TERRAIN INATTENDU

Si la tentative de panier échoue et que l'équipe adverse ne renvoie pas le ballon, ou que le ballon sort des limites, le ballon sera repéré à partir du point de tentative de panier ou de la ligne des 20 mètres de l'équipe en défense, selon la distance la plus éloignée de la ligne de but. . Exemple:

- **Tentative de Field Goal en dehors de la ligne des 20 yards -**Si le panier est tenté à partir de la ligne des 33 mètres et échoue, que le ballon sorte des limites ou que l'équipe en défense choisisse de ne pas renvoyer le ballon (balle vers le bas), il sera repéré à 33 mètres et sera premier et dix.
- **Tentative de Field Goal à l'intérieur de la ligne des 20 yards-**Si le panier est tenté depuis les 20 mètres et à l'intérieur, et échoue, si l'équipe en défense choisit de ne pas renvoyer le ballon, ou si le ballon sort des limites, alors le ballon sera repéré à la ligne des 20 mètres, premier et dix.
- **Si la balle touche les montants** et tombe dans le champ de jeu - la balle est morte et sera repérée à 20 mètres ou sur la ligne de mêlée précédente.

**SI LE PASSEUR LAISSE LA BALLE CRANQUÉE**(ou le ballon lui passe au-dessus de la tête) :

- La balle sera morte sur place
- Il recevra le ballon de l'équipe en premier et dix.
- Si le ballon tombe à l'intérieur de la ligne des 20 mètres, le ballon sera placé sur la ligne des 20 mètres.
- Si la balle tombe en dehors des 20, la balle sera placée là où elle a touché le sol

## CONVERSION DE POINTS SUPPLÉMENTAIRES

Après un touché, l'équipe qui a marqué est autorisée à tenter d'obtenir un ou plusieurs points supplémentaires. Elle se voit accorder un scrum down, non chronométré si dans les deux minutes d'avertissement. Les pénalités qui surviennent seront appliquées

En cas d'interférence de passe défensive dans la zone d'en-but, le ballon sera repéré à la ligne de 1 yd.

Si l'équipe défensive "intercepte" le ballon pendant le jeu de conversion, le ballon sera mort (les tentatives de points supplémentaires ne sont pas bonnes).

Les pénalités offensives sont infligées au coup d'envoi suivant.

Toutes les pénalités défensives, sur un essai infructueux, si elles sont acceptées, seront de la moitié de la distance au but.

Relecture du bas. Tous les pénalités défensifs sur un essai réussi seront évalués au coup d'envoi suivant.

### L'équipe de notation aura le choix entre :

- **Courir / Passer / Coup de pied** de la ligne des 10 mètres pour **2 points**
- **Courir / Passer / Coup de pied** de la ligne de 3 mètres pour **1 point**

**ALIGNÉZ-VOUS POUR UN POINT SUPPLÉMENTAIRE - COUP DE PIED DE CONVERSION** (les filles ont des règles différentes pour le coup de pied supplémentaire, voir la pièce jointe des filles page 18)

L'équipe qui marque peut également donner un coup de pied pour une conversion de points supplémentaire

- 1 point - Coup de pied de 3 verges. ligne
- 2 points - coup de pied de la ligne des 10 mètres

**Équipe de coups de pied** doit avoir 5 sur la ligne, 3 dans le champ arrière avec passeur, botteur et porteur de ballon.

### Équipe défensive

- Peut se précipiter.
- Il n'y a pas d'alignement légal et formel pour l'équipe défensive, sauf que la défense ne peut pas s'aligner directement au-dessus du centre.
- La défense ne peut pas entrer en contact avec le botteur ou le passeur
- Un coup de pied raté ne peut pas être retourné par l'équipe en défense, le ballon deviendra mort, la tentative de point supplémentaire sera non bonne. **La défense n'est pas autorisée à charger le centre (elle doit être protégée sur ces snaps) PÉNALTÉ** : Contact illégal - 10 mètres de la ligne de mêlée / Down répété. Faute de balle vivante.

### Roughing le kicker / titulaire sur un point supplémentaire

L'équipe a la possibilité d'accepter la pénalité et de déplacer le ballon à mi-distance vers le but et de réessayer le même point supplémentaire OU de prendre le jeu tel quel et d'appliquer la pénalité au coup d'envoi.

S'ils acceptent la pénalité et déplacent le ballon à la moitié de la distance vers le but, ils doivent tenter le point supplémentaire de la même manière. (c'est-à-dire si la tentative était pour un point, alors la prochaine tentative sera pour un point également. S'ils sont allés pour deux points, la prochaine tentative sera pour deux points).

## CÉLÉBRATIONS END ZONE:

Sont acceptables si le joueur qui célèbre ne provoque pas son adversaire. Jugement du fonctionnaire.

**PEINE: Comportement antisportif - 1ère infraction** - L'officiel doit donner un avertissement verbal L'officiel lance le drapeau, le ramasse après l'avertissement verbal **2ème infraction** - Pénalité de 15 verges infligée au coup d'envoi

## NOTATION

### TOUCHDOWN : 6 points

- Lorsqu'une partie quelconque du ballon est légalement en possession d'un joueur à l'intérieur des lignes de touche, sur, au-dessus ou au-dessus de la ligne de but adverse.
- Le ballon doit simplement traverser le plan de la ligne de but. Le porteur du ballon peut plonger pour marquer.

**SÉCURITÉ: 2 points BUT DE TERRAIN: 3 points.**

## JEU DE LIGUE / TOURNOIS DU PREMIER TOUR / SYSTÈME DE POINTS

Pendant la saison régulière (pour les ligues) ou le premier tour d'élimination (tournois), les matchs peuvent se terminer par des égalités.

**Victoire = 3 pt / Égalité = 1 pt / Défaite = 0 pt.**

Le décompte de ces points classera les équipes. Si une égalité existe après l'utilisation du système de points **-IWFFA Point Tie Breakers** sera utilisé:

## BRIS D'ATTAQUE À POINT IWFFA

Si un bris d'égalité est nécessaire (les équipes ont le même nombre de points accumulés lors de leurs matchs) :

### **IWFFA Point Tie Breaker sera utilisé et est listé en priorité :**

- 1) Points offensifs - Points défensifs (l'équipe avec le plus grand nombre avance) (si l'égalité persiste)
- 2) L'équipe avec le moins de points défensifs progresse (si l'égalité persiste)
- 3) Équipe avec le plus grand nombre de points offensifs (si l'égalité persiste)
- 4) Le face à face avancera - Si deux équipes sont à égalité, se sont affrontées pendant le tournoi et qu'il y a eu un gagnant, alors le gagnant remportera le Point Tie Breaker et avancera. (si l'égalité persiste)
- 5) Utilisez IWFFA Game Breaker

### **ÉQUIPES DE CLASSEMENT PENDANT LA SITUATION DES PLAY-OFF**

Les équipes seront classées :

(4) équipes : 1 contre 4 / 2 contre 3

(8) équipes : 1 contre 8 / 3 contre 5 / 4 contre 6 / 7 contre 2

(16) équipes : 1 contre 16 / 9 contre 8 / 5 contre 12 / 13 contre 4 / 3 contre 14 / 11 contre 6 / 7 contre 10 / 15 contre 2

- Les play-offs sont à élimination directe.
- Les équipes entrent en barrages avec une table rase. Si vous perdez un match dans le play-off, vous êtes hors compétition (sauf si un joker existe)
- Le record du tournoi précédent ne s'applique pas. Par exemple : Votre équipe peut avoir une fiche de 6 - 0, et pendant les éliminatoires, votre équipe perd votre premier match contre une autre équipe qui s'est qualifiée pour les éliminatoires avec une fiche de 4-2. Votre équipe est hors compétition.
- Si une équipe déclare forfait pendant les éliminatoires, l'équipe adverse conservera sa place et remportera la victoire. L'équipe forfait prend le rang le plus bas dans les éliminatoires.
- Si une équipe déclare forfait pendant le match de championnat, l'équipe adverse conservera sa place et l'équipe la mieux classée suivante jouera le match de championnat. L'équipe forfait prend le rang le plus bas dans les éliminatoires.
- En cas d'égalité dans le tableau des éliminatoires, seuls les scores des matchs éliminatoires seront pris en considération et le point d'égalité de l'IWFFA sera utilisé.
- Si l'égalité persiste, les scores totaux du tournoi de ces équipes seront utilisés pour Point Tie Breaker.
- Si l'égalité persiste, IWFFA GAME TIE BREAKER pour établir le gagnant sera utilisé pour faire avancer les équipes.

### **IWFFA GAME BREAKER POUR ÉTABLIR LE GAGNANT**

Pendant le tournoi, en situation de barrage ou de championnat - le jeu est terminé - une égalité existe - où un gagnant doit être déterminé et à la fin de la seconde mi-temps, si les équipes ont des scores identiques, l'égalité sera départagée

- L'arbitre choisira sur quelle extrémité du terrain jouer pour IWFFA Game Breaker et Sudden Death
- Chaque équipe reçoit 1 temps mort pour la ou les périodes de bris d'égalité de l'IWFFA. Tout temps mort restant du règlement sera annulé.
- Il y aura une pause de 2 minutes immédiatement après le temps de jeu régulier.
- Un tirage au sort sera effectué et le gagnant choisira soit de recevoir le ballon en premier, soit de défendre.
- Les deux équipes ont l'occasion de marquer. La première équipe A joue (série), puis l'équipe B joue (série). Cela constitue une période supplémentaire
- Chaque équipe reçoit 4 jeux (considérés comme une série) à partir de la ligne des 10 mètres et essaie de marquer (franchissant la ligne de but).
- Toutes les pénalités résultant pendant le jeu seront évaluées et appliquées (comme dans le jeu normal)
- Les buts sur le terrain ne sont pas autorisés.
- Si le ballon est intercepté, le ballon ne peut pas être ramené à l'autre bout du terrain, mais l'équipe offensive perd la possession du ballon et met fin à cette série pour elle.
- Une fois le TD marqué (6 points), une conversion de points supplémentaires suivra.
- Si le score est égal (égalité) après la première période de prolongation (les deux équipes ont joué leur première série), une deuxième période de prolongation sera jouée. S'il y a encore égalité, une troisième période de prolongation sera jouée. Si le score est toujours à égalité après la fin de la troisième période de prolongation, la procédure de mort subite de l'IWFFA sera utilisée pour déterminer le vainqueur.

### **SI APRÈS 3 PÉRIODES DE BRIS D'ÉGALITÉ DE JEU IWFFA**

**ET UNE ÉLÉGATION EXISTE TOUJOURS**

**Le ballon sera pris à partir de la ligne des 20 verges. Les équipes obtiendront 1 série (4 essais) uniquement pour les 20 verges. tentative**

**Les deux équipes auront la chance de marquer. Après avoir marqué - L'équipe tentera la conversion**

**Si après la ligne de 20 verges IWFFA Game Breaker ne produit pas de gagnant - la mort subite aura lieu**

## IWFFA MORT SUBITE

- Si après 20 mètres IWFFA Game Breaker et qu'il y a encore égalité, la procédure de mort subite IWFFA suivante sera utilisée pour déterminer le vainqueur.
- Un tirage au sort sera effectué et le gagnant choisira de jouer en attaque ou en défense
- Chaque équipe recevra un temps mort pendant la procédure de mort subite de l'IWFFA.
- La première équipe à marquer à partir de la ligne des 10 mètres sera la gagnante (ex : si l'équipe A remporte le tirage au sort, reçoit le ballon et marque immédiatement, elle est gagnante - même si l'équipe B n'a jamais eu de chance).
- L'équipe qui a gagné sera également autorisée à marquer des points supplémentaires après son touché gagnant (ceci est fait pour le classement par équipe de l'IWFFA)
- Si nécessaire, jusqu'à ce qu'un gagnant soit décidé, il y aura une répétition de cette série jusqu'à ce qu'une équipe marque.

## CLASSEMENT IWFFA DES ÉQUIPES

- L'IWFFA classe les équipes du monde entier en utilisant un système de classement unique.
- Lors de chaque tournoi IWFFA sanctionné, et incluant les points saisonniers et les résultats des ligues IWFFA sanctionnées, les équipes accumulent finaux en fonction du nombre de matchs gagnés ou à égalité.

**Chaque victoire = 2 pt. / Chaque play - off gagne = 3 pts. / Chaque égalité = 1 pt / Défaite = 0 pt.**

- Les équipes qui arrivent premières dans toute leur division ou ligue reçoivent 3 points supplémentaires.
- Toutes les équipes qui participent recevront 1 pt (qu'elles gagnent ou perdent des matchs).
- Leur nombre total de points de tournois sera compté et utilisé pour se classer parmi les autres équipes de l'IWFFA.
- Toute égalité incorporera IWFFA Tie Breaker.
- L'Amérique du Nord, la région nordique, la région latine, les régions d'Asie et les ligues associées d'autres pays seront classées
- Les équipes qui se classent au premier rang dans leur division seront récompensées lors de la Classique Kelly McGillis l'année suivante.

### Division du jeu pour les femmes

Une fois qu'une équipe enregistre son niveau de compétence : Débutant, Moyen, Inférieur, Supérieur dans n'importe quel tournoi de l'IWFFA, alors ce sera la catégorie dans laquelle l'équipe continuera d'être classée pour le reste de l'année.

#### Divisions de la jeunesse

- 9 - 11 ans - **Les filles/12 - 15-Juniors (16 - 17 ans jouent dans la division féminine)**
- Les filles plus jeunes peuvent jouer vers le haut (avec l'autorisation écrite des parents), mais les filles plus âgées ne peuvent pas jouer vers le bas dans la division plus jeune.

#### PROTESTATIONS -Les appels de jugement ne peuvent pas être protestés

Les protêts doivent être faits après le jeu contesté et avant le snap de son prochain jeu

- 1 Les interprétations des règles seront traitées sur le terrain pour éviter des retards inutiles et c'est l'arbitre qui a le "jugement" final. L'équipe
- 2 réclamante demandera un temps mort après le jeu en question. Si un temps mort est demandé à tout autre moment, il est facturé comme un temps mort et "l'incident" ne sera pas discuté.
- 3 Tous les Officiels sur le terrain parleront avec le "manifestant". Le "protestant" est tenu d'énoncer sa "protestation"
- 4 de manière claire et concise, en indiquant quelle règle il pense avoir été interprétée de manière incorrecte
- 5 Le "manifestant" dispose d'environ trois minutes pour énoncer la "protestation" et la règle (il est préférable d'appliquer un ensemble de règles de l'IWFFA pour prouver votre point).
- 6 Les arbitres se concerteront ensuite à leur discrétion pour déterminer si la règle a été interprétée correctement.
- sept Si les arbitres déterminent que le "protestant" avait raison dans son interprétation de la règle, l'équipe ne sera pas facturée pour le temps mort et le jeu reprendra selon la bonne interprétation (les ajustements nécessaires corrigeront la situation).
- 8 Si les arbitres déterminent qu'ils ont interprété les règles correctement et qu'il n'y a pas de "réclamation", le "protestant" se verra facturer le temps mort et le jeu reprendra comme il l'aurait fait avant le temps mort.
- 9 Pendant le tournoi, la décision de l'arbitre est définitive. S'adresser au directeur du tournoi, au président de la ligue, etc. ne changera pas en fonction de la décision finale de l'arbitre.

## INTERVENTION DU Comité de Protestation des Griefs (GPC)

Le "manifestant/équipe contestataire" ou le directeur du tournoi doit déposer un grief concernant la mauvaise interprétation présumée de la règle ou tout autre incident pendant le tournoi dans les 30 jours suivant l'incident.

- GPC examinera le grief en interrogeant les arbitres, les représentants et / ou les capitaines des équipes "protestantes" et non contestataires, et le ou les bénévoles sur le terrain, ou toute autre partie jugée nécessaire à une décision équitable.
- GPC examinera les déclarations des parties et les règles applicables pour prendre une décision.
- GPC informera par écrit le représentant "protestant" de sa décision dans les 30 jours ou dans un délai jugé raisonnable à sa discrétion.

### Le grief sera classé de l'une des trois manières suivantes :

**GRIEF NON FONDE** : GPC est d'accord avec la décision des arbitres au moment de l'incident, ce qui signifie que les règles ont été interprétées correctement.

Le directeur du tournoi et le bureau de l'IWFFA seront informés de la décision du GPC.

**GRIEF FONDE AUCUN IMPACT** : GPC est d'accord avec l'équipe "protestante", cependant, la mauvaise interprétation des règles n'a pas eu d'impact sur le résultat du match. Le directeur du tournoi, le bureau de l'IWFFA et les officiels seront informés des décisions du GPC.

**IMPACT FONDÉ SUR LE GRIEF** : GPC est d'accord avec l'équipe "protestante" et estime que la mauvaise interprétation a eu un impact sur le résultat du match. Le directeur du tournoi et les officiels seront informés par le GPC et le GPC fera une recommandation au directeur du tournoi, au bureau de l'IWFFA, pour modifier le classement ou les résultats de la ligue, les points, etc.

Vous trouverez ci-dessous la liste des amendes pour les athlètes perturbateurs.

### D'autres mesures seront prises par le GPC (Grievance Protest Committee).

Les amendes sont payables à l'organisation responsable.

- S'il s'agit d'un match de ligue, la ligue recevra un paiement.
- S'il s'agit d'un tournoi, l'IWFFA reçoit un paiement.

Les amendes monétaires seront perçues immédiatement après le match, et le prochain match ne sera pas autorisé tant que toutes les amendes n'auront pas été perçues.

Les équipes qui ne paient pas d'amendes seront disqualifiées de la compétition et d'autres mesures seront prises par GPC.

- **Lutte**-éjection automatique de ce match plus tournoi et amende de 100 \$ pour chaque joueur (payée par équipe).
- **Frapper/toucher un officiel**-éjection automatique de ce jeu plus tournoi et amende de 100 \$ pour chaque joueur (pd par équipe)
- **Injurieux Verbal / Langage grossier**- \$25 amende pour chaque joueur (payé par équipe)
- **Perturbation**-Si un joueur, un entraîneur, un fan ou toute personne ou groupe affilié à une équipe qui participe à un tournoi ou à une ligue et qui a causé une perturbation en dehors du terrain de jeu, qui a endommagé ou affecté le tournoi ou la ligue de quelque manière que ce soit, le directeur du tournoi, Le président de la ligue, l'officiel peut déposer auprès du GPC pour déterminer si un certain type de conséquence doit être respecté par la partie offensive. Une pénalité antisportive peut être appliquée à toute équipe impliquée dans de telles actions pendant le tournoi lui-même.

*Les tournois et les ligues sont des événements sur invitation, et les équipes / joueurs peuvent ne pas être invités à revenir si leur historique montre des perturbations à la cause et aux objectifs des équipes établies, des ligues et de l'IWFFA. Il s'agit d'assurer l'intégrité, le but du sport.*

## QUELQUES DÉFINITIONS DU FLAG FOOTBALL

**LOS - Ligne de mêlée** -voir page 6 pour la définition

**SPOT PRÉCÉDENT** :d'où le ballon a été claqué pour la dernière fois

**SPOT SUCCESANT : Fin du jeu** (où le ballon serait ensuite claqué ou coup franc s'il n'y avait pas eu de faute).

**Fautes de balle en direct** -Toutes les fautes de balle vivante peuvent être refusées et le résultat du jeu est valable. Si deux fautes de balle vivante se produisent (1 sur chaque équipe) au cours de la même possession, elles se compenseront.

**Fautes de balle morte** -.Une faute qui se produit dans l'intervalle de temps après la fin d'un tenu et avant que le ballon ne soit ensuite claqué ou coup franc. Les pénalités de balle morte ne peuvent pas être refusées. Une faute de balle morte ne peut pas être utilisée pour compenser une faute de balle vivante.

**Double faute**-Les deux équipes ont commis une faute lors du même jeu. Les pénalités seront compensées pour annuler les uns les autres. Rejouer le duvet. Exception : Si 1 ou plusieurs pénalités sont une conduite antisportive, ou si une interception a été faite avant la pénalité. (Règle des mains propres, l'équipe qui intercepte peut refuser une pénalité offensive, faire appliquer sa pénalité et conserver la possession du ballon)

**Fautes multiples**-Si l'équipe commet plus d'une faute, une seule peut être acceptée et pénalisée. La sanction la plus sévère et la plus sévère sera appliquée.

**Fautes antisportives**-Sont des fautes sans contact qui incluent : les provocations, les appâts, l'utilisation de blasphèmes ou de gestes vulgaires, l'adressage irrespectueux d'un officiel de jeu et la falsification du drapeau. Pénalité de 15 mètres. Sera administré au point suivant comme une faute de balle morte.**Toutes les fautes antisportives sont appliquées dans l'ordre d'occurrence.**Toutes les pénalités seront appliquées (elles ne se "compensent" pas les unes les autres)

**Faute personnelle - Contact personnel illégal**-Frapper un adversaire avec le poing, le coude, trébucher, malmener le passeur, malmener le botteur/titulaire, contact avec un officiel, plaquage, bagarre. Les fautes seront appliquées comme indiqué dans les règles.

**Règle de la moitié de la distance**-S'il n'y a pas assez de distance sur le terrain pour couvrir la pénalité, alors la moitié de la distance sera appliquée. pénalités de 15 mètres - la moitié de la distance à l'intérieur de la ligne des 30 mètres,

Pénalités de 10 mètres - la moitié de la distance à l'intérieur de la ligne des 20 mètres

Pénalités de 5 mètres sur la moitié de la distance à l'intérieur de la ligne des 10 mètres

## RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS

<p style="text-align: center;"><b>Perte de duvet :</b></p> <p style="text-align: center;">                     Mise en charge                      Garde du drapeau                      Passe avant - Échouement intentionnel illégal                      Bras raide                 </p>	<p style="text-align: center;"><b>Premier essai automatique :</b></p> <p style="text-align: center;">                     Interférence de passe défensive brutalisant le titulaire                      Roughing le Kicker                      Ébaucher le passeur                      Contact illégal w. Centré sur les coups de pied                 </p>
---	---

<p style="text-align: center;"><b>Pénalités de 15 verges</b></p> <p style="text-align: center;">                     Contact avec un Officiel Combattant (+Ejection)                      Falsification du drapeau                      Faute personnelle                      Roughing le Kicker                      Ébaucher le passeur                      S'attaquer à contraire à l'éthique                      Conduite antisportive                 </p>	<p style="text-align: center;"><b>Pénalités de 10 verges</b></p> <p style="text-align: center;">                     Bloquer la charge arrière                      Garde du drapeau                      Tenir – Offensif/Défensif                      Contact illégal w. Center on Punts &amp; Kicks                      Participation illégale                      pousser Hors limites Passe offensive                      Interférence Raide                      Armement                      Décapage / Batting                      Ball Trip                 </p>	<p style="text-align: center;"><b>Pénalités de 5 verges</b></p> <p style="text-align: center;">                     Assister le coureur                      Retard de jeu                      Empiètement                      Faux départ                      Prise de drapeau illégale                      Passe avant illégale                      Mise à la terre intentionnelle                      Procédure illégale                      Décalage                      Snap illégal                      Remplacement illégal                      Toucher illégal                 </p>
--	---	---

## INDEX DES RÈGLES

But et Intention de l'Association Internationale de Flag Football Féminin	PG 1	BLOPAGE DE LIGNE	PG 7
ASSISTANCE AU COUREUR	PG 8	LIGNE DE MÊLÉE	PG 6
BALLE DE FRAPPEUR	PG 8, 15, 16	Assurance médicale	PG 1
BLOPAGE	PG 7,8	Avantages de l'adhésion IWFFA	PG 18
CAPITAINES	PG 2,14	MOTION	PG 7
CENTRE	PG 1,3,6,7,10 11,15,16, 17	MANCHON	PG 5
ZONE DE SERRAGE	PG 9	ZONE NEUTRE	PG 6
CODE D'ÉTHIQUE	PG 1	OBJET DU JEU	PG 2
Lancer de pièce	PG 4, 12, 13	LIGNE OFFENSIVE	PG 6,7
ÉQUIPE DÉFENSIVE	PG 3,4,7,9, 10,11	OFFICIELS	PG 1,2,14,16
DÉFINITIONS	PG 16	RÈGLE D'UNE ÉQUIPE	PG 2
Description du jeu (bref)	PG 1	HORS LIMITES	PG 4,8,11,16,18
PLONGEE	PG 7,8	INTERFÉRENCE DE PASSAGE	PG 10,12,16
DIVISION DE JEU	PG 13	QUI PASSE	PG 9, 10
EMPIÈTEMENT	PG 7, 15	PÉRIODE PROLONGÉE	PG 4
CÉLÉBRATIONS END ZONE	PG 11	ÉJECTION DE JOUEUR	PG 2,15,16
ÉQUIPEMENT	PG 3	Responsabilité du joueur / de l'équipe	PG 1
CONVERSION DE POINTS SUPPLÉMENTAIRES	PG 2,11	INÉLIGIBILITÉ DU JOUEUR	PG 2
BUTS DE TERRAIN	PG 1,2,3,7, 10, 11, 12, 17	JOUEURS SUR LE TERRAIN	PG 1, 3, 4
DIMENSIONS DE CHAMP	PG 3	CLASSEMENT EN PLAY-OFF	PG 12
COMBATS	PG 14, 15	SITUATION DES PLAY-OFF	PG 12, 13
LE DRAPEAU TOMBE PAR INADVERTANCE	PG 8	BRIS D'ATTACHE À POINT	PG 11,12
GARDE DU DRAPEAU	PG 8, 15	PROTESTATIONS	PG 13, 14
DÉCLARER FORFAIT	PG 2,3,4,12	PUNTS	PG 5,7, 10,15,16,17
PASSE AVANT	PG 5,6,9, 15,16	ÉQUIPE DE RÉCEPTION	PG 8,16
TÂTONNER	PG 1, 5, 8	POUSSÉE HORS LIMITES	Pages 5,10,17
TEMPS DE JEU / DIVISION	PG 4	ACCUEIL	PG 9
FILLES HORLOGE	PG 13, 17	LISTE	PG 2
BON SPORTSHIP	PG 1, 2	COUP DE PIED/SUPPORT RUGUEUX	PG 10,11,15
GRIEF PROTEST COMM. TENIR	PG 14	BRUTER LE PASSEUR	PG 9, 15
LE CHAMP BAS	PG 8	FONCTIONNEMENT	PG 7,8
RÉUNION DES RESPONSABILITÉS DU TERRAIN À DOMICILE	PG 1	SAC	PG 9
Participation illégale	PG 8, 15	SÉCURITÉ	PG 5,11
Snap illégal	PG 6,15,17	NOTATION	PG 11
Remplacement illégal	PG 2, 15	POSITIONNER	PG 7
Atteintes illégales	PG 6,15	SNAPS	PG 6, 15
SIFFLET INATTENDU	PG 4, 8	SPOT DE LA BALLE	PG 5
DESTINATAIRE NON ADMISSIBLE	PG 1, 6, 16	ARMEMENT RIGIDE	PG 8,15
JOUEUR BLESSÉ	PG 4	BOULE DE DÉCAPAGE	PG 8,15
MISE À LA TERRE INTENTIONNELLE	PG 9, 15	SUBSTITUTIONS	PG 2
IWFFA GAME BREAKER	PG 11,12,13	MORT SUBITE	PG 12,13
DIVISION JUNIOR	PG 17	RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS	PG 15
COUPS DE PIED : Punts, Field Goals, X-Pt.	PG 1,2,3,5,7,10,15,17	S'ATTAQUER À	PG 15
DÉMARRER	PG 4,5,11,17	BOÎTE D'ÉQUIPE	PG 2
L'ÉQUIPE DE COUP DE PIED, LA	PG 2,4,5,10,11,17	CERTIFICAT D'ÉQUIPE	PG 2
S'AGENOUILLER	PG 5,8	TEMPS – OUTS	PG 4,13
JEU DE LIGUE	PG 1, 11, 14	EXPIRATION DU TEMPS	PG 4
PRISE JURIDIQUE	PG 9	RETOUCHE	PG 5
		TOURNOIS, 1er Tour	PG 11
		AVERTISSEMENT DE DEUX MINUTES	PG 4
		UNIFORMES	PG 3

# FILLES & JUNIORS ATTACHEMENT POUR KICKS

(pour les buts sur le terrain et les coups de pied supplémentaires - des tees de coup de pied peuvent être utilisés - aucun "passeur" requis)

Les divisions filles et juniors jouent avec les mêmes règles que les femmes, mais

NE PAS autoriser les faux coups de pied, doit déclarer les coups de pied et respectera les règles relatives aux coups de pied décrites ci-dessous.

## PUNTS(pour la division filles)

Sur n'importe quel tenu, si l'équipe offensive décide qu'elle ne veut pas courir ou passer pour un premier essai, ou tenter un placement, elle peut envoyer le ballon à l'équipe adverse, pour la mettre en meilleure position sur le terrain. Le capitaine déclare à l'officiel en chef que l'équipe "puntera" et les équipes s'aligneront :

**Équipe de punt** Une fois qu'elle a déclaré son intention de faire un botté de dégagement, l'équipe de Punting doit effectuer un botté de dégagement (aucun faux botté de dégagement n'est autorisé).

- Doit avoir 7 sur la ligne de mêlée.
- Le centre lancera le ballon entre les jambes du parieur qui envoie le ballon à l'équipe qui reçoit.
- Une fois que l'équipe de botté de dégagement est "préparée", personne ne doit bouger avant que le ballon ne franchisse la ligne de mêlée. **PEINE:** Procédure illégale - 5 yards de la ligne de mêlée / Down répété
- Si l'équipe qui donne le coup de pied atteint le ballon avant l'équipe qui reçoit, en touchant simplement le ballon, il sera mort sur place et recevra le ballon de l'équipe - premier et dix.

**SNAPS:** Direct Snap (QB directement derrière le centre, échange de balle main à main) et shotgun snap (le centre accroche la balle entre les jambes et la balle parcourt une distance) sont légaux. Le ballon doit être attrapé proprement/ne peut pas toucher le sol.

**Peine:** Snap illégal - Pénalité de 5 yards depuis la ligne de mêlée / Répéter le down

## ÉQUIPE DE RÉCEPTION SUR PUNTS(pour la division filles)

**Formation en ligne**-exactement 5 joueurs sur la ligne de mêlée. **Peine:**

Formation illégale / 5 mètres / Répéter vers le bas

**Définir la position**-La balle doit franchir la ligne de mêlée avant que quiconque puisse se déplacer.

**Peine:** Faux Départ / 5 m / Re-Kick **Se précipiter**-Il n'y a pas de pression sur le parieur.

**Hors limites**-Si la balle sort des limites, c'est là que la balle sera repérée. **Équipe de réception** recevra toujours le ballon.

## BUTS DE TERRAIN(pour la division filles)

- Le capitaine doit déclarer un "Field Goal" à tenter à l'arbitre/officiel en chef
- Il n'y a pas de "faux coup de pied"
- Si l'équipe qui botte tente un panier au premier, deuxième ou troisième essai, c'est la même chose que de frapper le ballon au quatrième essai, elle a sacrifié le reste de ses essais.
- Il n'y a pas de précipiter le kicker
- Le ballon doit voyager à travers les deux montants et au-dessus de la barre pour être un panier réussi - 3 pts accordés
- Suite à un field goal réussi, l'équipe donnera un coup d'envoi à l'équipe adverse à partir de la ligne de 30 mètres.
- Tout membre de l'équipe en défense peut retourner le ballon botté ou le ballon (en cas de panier raté)
- Si le ballon touche un montant et retourne sur le terrain, il est considéré comme hors limites et ne peut pas être joué.
- Un panier raté doit être déclaré ballon mort - l'équipe qui reçoit prendra possession à 20 mètres si le panier est à l'intérieur des 20 mètres ou au point précédent/LDS si la tentative est à l'extérieur des 20 mètres.

## LES ÉQUIPES S'ALIGNENT POUR LE BUT DE TERRAIN(pour la division filles)

**Équipe de but sur le terrain** s'alignera : tous les joueurs sur la ligne de mêlée, à l'exception du passeur et du botteur.

- Le centre doit casser le ballon entre les jambes (fusil de chasse) pour passer
- Passeur - peut utiliser un tee bloqué ou tenir le ballon debout sur le sol (aucun tee de frappe en « T » n'est autorisé)
- Une fois que l'équipe est "positionnée", personne ne doit bouger jusqu'à ce que le ballon franchisse la ligne de mêlée
- **Il est permis de lancer Kicking Tee - et de ne pas utiliser le passeur ou le centre pour casser la balle**

## Équipe défensive / réceptrice

- Alignera 5 joueurs sur la ligne de mêlée et 3 joueurs dans leur propre champ arrière.
- Les joueurs défensifs en ligne ne peuvent pas précipiter le botteur, mais peuvent sauter de haut en bas pour tenter de bloquer le coup de pied et ne peuvent pas franchir la ligne de mêlée

### ALIGNÉZ-VOUS POUR UN COUP DE POINT SUPPLÉMENTAIRE(pour la division filles)

- Sera la même procédure que pour le coup de pied de but sur le terrain-**Il est permis de lancer Kicking Tee**
- Un coup de pied raté ne peut pas être retourné par l'équipe en défense, le ballon deviendra mort, le point supplémentaire sera non bon.
- Si la pénalité contre la défense et l'attaque manque le but, l'équipe offensive aura une autre chance de tirer.



**IWFFA**  
International Women's  
Flag Football Association

---

### **Information utile**

Pour commander : Ceintures et drapeaux Flag-A-Tag - Courriel : IWFFA@IWFFA.COM

Pour commander des ballons de football : Ballon en cuir Wilson TDJ Jr. (avec logo IWFFA) Courriel : IWFFA@IWFFA.COM

IWFFA Rule Book (télécharger gratuitement sur notre site Web : <http://www.iwffa.com/>)

Téléphone Bureau (305)-293-9315 - Cellulaire (305) 896 8678

**LISTE DES TOURNOIS IWFFA**-<http://www.iwffa.com/iwffa-tournaments/>

**CONTACTER LE BUREAU DE L'IWFFA : COURRIEL : IWFFA@IWFFA.COM / Web : IWFFA.COM**

#### **Cotisation annuelle des membres de l'IWFFA**

**25 \$ par : adulte** Joueur, Entraîneur, Manager et Officiel. (18 ans + plus)

10 \$ par fille + juniors (17 ans et moins)

**LES LIGUES IWFFA SANCTIONNÉES BÉNÉFICIENT D'UN TARIF RÉDUIT**

Tous les participants doivent signer des renoncations et des décharges de responsabilité pour la participation à l'intérieur de la demande d'adhésion.

L'adhésion commence à la date de réception de la demande d'adhésion et des cotisations jusqu'au 31 décembre de chaque année.

#### **Les avantages de l'adhésion à l'IWFFA incluent :**

Classement international de votre équipe. Invitation aux tournois nationaux/internationaux, écusson brodé IWFFA, abonnement au "Forward Pass Magazine" (magazine de flag-football féminin/fille). Rabais sur les compagnies aériennes, les hôtels et les articles de sport / entraîneurs, cliniques d'arbitrage et de formation des joueurs GRATUITS . IWFFA Flag Football News est envoyé directement par e-mail aux joueurs chaque mois. Bureau central et site web pour le flag football féminin. Promotion nationale et internationale du sport et création de nouvelles ligues, équipes aux États-Unis et dans le monde.

***UNE ORGANISATION GÉRÉE PAR DES FEMMES POUR LE FLAG FOOTBALL FÉMININ ET FÉMININ !***

Communiquez avec notre bureau pour planifier une clinique de flag football pour : Joueurs - Officiers - Entraîneurs

**CONTACTER LE BUREAU DE L'IWFFA : COURRIEL : IWFFA@IWFFA.COM / Web : IWFFA.COM**