

## Différences majeures de règlements

FlagPlus Football	FPF Jr.
Les équipes fournissent leurs propres ballons et chandails.	Les chandails et les ballons sont fournis par la ligue.
Les shorts/pantalons avec poches sont interdits	Il est permis d'utiliser du ruban adhésif pour fermer les poches
Le règlement de clémence (écart de plus de 35 points) donne le droit à l'équipe qui perd de mettre fin à la partie. De plus, avec un écart de 18 points et plus, les 5 derniers jeux ne sont pas joués.	Le règlement de clémence (écart de plus de 18 points) donne le droit à l'équipe qui perd de mettre fin à la partie, et d'utiliser le reste du temps de jeu pour une pratique amicale ( <i>scrimmage</i> ).
Le <i>rusher</i> prend place à 7 verges de la ligne de mêlée	Le <i>rusher</i> prend place à 10 verges de la ligne de mêlée
Le quart arrière doit se positionner au moins 5 verges du centre au moment de la remise	Le quart arrière peut recevoir la remise directement sous le centre
Les passes avant «par dessous » sont interdites dans la <i>red zone</i>	Les passes avant «par dessous » sont permises en tout temps
L'équipe à l'offensive détient 4 essais pour franchir 10 verges et gagner 4 autres essais. Le processus se répète jusqu'à la zone de buts de l'équipe adverse.	L'équipe à l'offensive détient 4 essais pour franchir le centre du terrain, et 4 autres essais pour atteindre la zone de buts.
L'équipe à l'offensive ne peut courir avec le ballon deux fois de suite	L'équipe à l'offensive peut courir avec le ballon seulement qu'une fois par séquence d'essais (donc maximum de deux fois par possession)
L'équipe à l'offensive peut faire un dégagement au 4 <sup>e</sup> essai, autrement, l'équipe adverse prendra possession du ballon où le jeu se terminera suite au 4 <sup>e</sup> essai	Il n'y a pas de dégagements. Advenant que l'équipe à l'offensive ne gagne pas les verges nécessaires au 4 <sup>e</sup> essai, l'équipe adverse prendra possession à leur propre ligne de 10 verges. Une interception est la seule façon que l'équipe à la défensive peut obtenir la possession au point où se termine le jeu précédent.
La zone d'interdiction de la course, <i>red zone</i> , se trouve de la ligne de 5 verges jusqu'à la zone de buts	Il y a une deuxième zone d'interdiction de la course, <i>red zone</i> , à FPF Jr., soit à 5 verges du centre du terrain
L'équipe à la défensive peut intercepter et ramener la tentative de converti	Une interception sur un converti ne peut être ramenée par l'équipe à la défensive.
Une mauvaise remise qui tombe au sol dans la zone de buts résulte en un touché de sureté.	Une mauvaise remise qui tombe au sol dans la zone de buts ne résulte pas en touché de sureté. Le ballon sera placé à la ligne d'une verge avec continuité des essais.
Un touché de sureté est marqué si un joueur de l'équipe à la défensive réussit une interception dans le terrain de jeu, retourne dans sa zone de buts, et se fait retirer ses drapeaux.	Dans le cas où un joueur de l'équipe à la défensive réussit une interception dans le terrain de jeu, retourne dans sa zone de buts, et se fait retirer ses drapeaux, le ballon sera placé à la ligne de 10 et aucun point ne sera accordé.