

Livre de règlements

Version 21 [Hiver 2025]



Les ajouts aux règles sont indiqués en texte ombrageux. Les suppressions de règles ne figurent pas dans ce document. Veuillez vous référer aux versions précédentes pour consulter les règles antérieures.

1 OFFICIELS et ensembles de règles

1.1 L'arbitre doit appliquer les règles, appliquer les pénalités et statuer sur les différends ou les situations non couvertes par les règles. La décision de l'arbitre sur toute situation dans le jeu est finale.

1.2 Tous les matchs 6 contre 6 se déroulent selon les règles de la FPF.

1.3 Tous les matchs de 5 contre 5, y compris les formats junior, féminin et senior, utilisent le livre de règles de Football Canada Flag Football, avec les exceptions énumérées dans l'article suivant. Le livre des règles de Football Canada pour le 5 contre 5 peut être consulté ici :

<https://footballcanada.com/fr/officier/modifications-aux-reglements/>

1.4 Les variations que la FPF a adoptées pour sa variante du flag football 5 contre 5 par rapport au livre des règles du flag football de Football Canada sont les suivantes :

- le match consistera en 2 mi-temps de 18 minutes + 2 minutes de temps chrono arrêté/*pro-clock* (20 minutes au total)
- Lors des premiers essais pendant la période de temps chrono arrêté/*pro-clock*, le chronomètre s'arrêtera lorsqu'un premier essai sera gagné, et le temps commencera au signal « prêt à jouer » de l'arbitre.
- Si un joueur laisse tomber le ballon (échappé ou de façon intentionnelle), cela n'arrête pas le chronomètre pendant la période de temps chrono arrêté/*pro-clock*.
- les équipes disposent de 2 temps morts par match, d'une durée de 30 secondes
- le match se terminera en temps continue au lieu du temps chrono arrêté/*pro-clock* s'il y a une différence de 15 points ou plus avec 2 minutes ou moins restantes dans le match
- une tentative en jeu par équipe et par match est autorisée, conformément au règlement de la FPF.
- Les équipes ont 4 essais pour atteindre le milieu du terrain et 4 essais pour marquer après que le ballon a traversé le milieu du terrain.
- Les règles de la FPF concernant les prolongations de la saison régulière 6 contre 6 sont applicables.
- La règle de la FPF selon laquelle le dernier joueur en arrière qui commet une faute sur un joueur qui retourne un converti intercepté donne des points à l'équipe B.
- Les pénalités de conduite répréhensible et de rudesse sont toutes deux assorties d'une exclusion du terrain de 10 jeux en plus des verges de punition applicables.

2 ÉQUIPEMENT

2.1 Tous les membres de l'équipe doivent porter des chandails de couleurs qui distinguent les équipes pour permettre aux officiels de juger le match. Si les deux équipes portent un chandail de couleur semblable, que ce soit durant la saison régulière comme pendant les séries éliminatoires, l'équipe visiteuse se verra dans l'obligation de se vêtir de dossards.

Règlements FPF 2025

2.2 Tout maillot qui entrave une tentative d'un joueur défensif de retirer le drapeau de l'adversaire sera pénalisé pour protection des drapeaux.. L'officiel s'efforcera d'être préventif à cet égard, mais si un avantage est obtenu, ce sera pénalisé. Pénalité : P5 du point d'infraction, EC

2.3 La ligue n'autorise pas les vêtements qui exposent le côté du torse.

2.4 Tous les joueurs sur le terrain doivent porter les drapeaux «pop off» de la marque FPF avec les douilles sur les ceintures de drapeau, portées de manière que les drapeaux pointent vers l'extérieur loin du corps. Chaque joueur porte deux drapeaux, un sur chaque hanche. L'extrémité de la ceinture au-delà de la boucle doit être rentrée. Advenant le cas que la ceinture soit détachée ou que l'un des drapeaux ne soit pas attaché à la ceinture, l'adversaire n'a qu'à toucher le porteur de ballon ou faire une tentative raisonnable pour toucher ou retirer le drapeau du porteur du ballon pour mettre fin au jeu. Tout joueur ayant modifié sa ceinture dans le but de tromper l'adversaire doit être puni pour drapeaux illégaux. Un joueur de l'équipe adverse, s'il soupçonne une modification de ceinture chez un adversaire, peut demander que l'arbitre la vérifie. Cependant, lorsqu'une telle demande n'est pas justifiée, le joueur ayant effectué la demande devra être puni pour conduite antisportive. Une pénalité pour manque de drapeaux est appliquée comme pénalité de ballon mort, avec P5, sans option. Aucune pénalité ne sera infligée à un joueur en possession de ses drapeaux qui fait un effort légitime de les enfiler avant la remise. En début de match, en raison d'ajustement impossible de sa ceinture de drapeaux, un joueur peut demander d'être considéré comme un joueur 'taille forte' et avoir le droit de jouer sans drapeaux.

2.5 Toute pièce de vêtement portée sous le maillot de l'équipe doit être rentrée dans le short ou dans le pantalon du joueur en question. Les drapeaux, quant à eux, ne peuvent être rentrés sous la ceinture ou ne peuvent être tournés de façon à s'éloigner de leur emplacement respectif : un drapeau sur chacune des hanches. Il est de la responsabilité des arbitres de s'assurer que ce règlement est bel et bien respecté afin d'être préventif, qu'aucun avantage ne soit gagné par un vêtement empêchant le retrait des drapeaux. Cette tactique devrait être pénalisée au même titre qu'une protection des drapeaux.

2.6 Aucun couvre-chef dur tel que la casquette ou le casque n'est toléré. Toutes autres coiffures faites de matières souples telles que le do-rag, le bandana, la kippa, et le turban sont, quant à elles, autorisées.

2.7 Les shorts et les pantalons avec des poches, ainsi que les chauffe-mains, sont interdits. Cette règle a été mise en place de manière à prévenir les blessures aux doigts lorsqu'un joueur tente de retirer les drapeaux d'un adversaire. Tout joueur portant un short ou un pantalon avec des poches devra quitter le terrain afin de lui permettre de changer de vêtements. Un joueur ayant un vêtement troué (chandail, shorts) devrait quitter le terrain afin de se changer lorsqu'à l'avis de l'officiel ceci constitue un enjeu d'hygiène ou de sécurité. Un joueur doit se munir d'une paire de short ou de pantalon ; Il est également interdit de jouer en sous-vêtements comme les boxers ou les culottes avec une coupe bikini, et ce, même dans l'éventualité d'un bris de vêtement. Les pantalons et les shorts dont les poches ont été zippées ou retournées, ou encore dont les poches ont été recouvertes de ruban adhésif, incluant les poches arrière, sont totalement proscrits. Les vêtements de compression tels que les collants, les combinaisons, les leggings ou les pantalons de yoga sont permis. Pénalité: Le joueur fautif doit changer d'équipement immédiatement avant de continuer.

2.8 Les boucles d'oreilles pendantes et en forme d'anneaux, les bagues en métal, incluant les alliances, doivent être retirées ou recouvertes de ruban adhésif. Les bijoux protégés ou sécurisés et les boucles d'oreilles simples de style tige/clou sont autorisés. Les montres, les chaînes et les bracelets en métal doivent eux-aussi être retirés, exception faite pour les bracelets d'alertes médicale. Les bracelets Livestrong en caoutchouc ou les bracelets faits de tissus, tels que ceux remémorant des souvenirs de vacances, sont exemptés de toutes réglementations. Tout joueur portant des bijoux

Règlements FPF 2025

devra quitter le terrain afin de lui permettre de retirer le bijou. Pénalité : Le joueur fautif doit changer d'équipement immédiatement avant de continuer.

2.9 Il est permis d'avoir une serviette, des gants, ou une feuille de jeu accrochée à la ceinture. Cependant, ces derniers seront traités comme drapeaux supplémentaires et un arrêt de jeu sera sifflé s'ils sont tirés par un adversaire.

2.10 Tous les souliers et crampons sont légaux sauf ceux comportant des pièces de métal.

2.11 Les joueurs portant un plâtre peuvent jouer à condition que ce dernier soit suffisamment couvert d'un matériel mou, le tout étant à la discrétion de l'arbitre.

2.12 Un joueur affichant une plaie ouverte doit quitter le terrain et ne peut revenir au jeu tant que l'arbitre ne croit pas que sa blessure n'ait été suffisamment couverte.

2.13 Généralement, les équipes doivent utiliser un ballon en composite ou en cuir de taille adulte, comme ceux utilisés dans USPORTS, la NFL et la LCF. Les ballons pour junior ou pour les jeunes de format Wilson TDY et TDJ, Nike 5-8, Spalding J5J et J5Y constituent des exemples de ballons proscrits. Il est interdit de trafiquer le ballon, en y appliquant une substance adhésive par exemple. Une telle modification sera considérée comme une conduite antisportive. Une joueuse doit recevoir la remise pour pouvoir utiliser un ballon de taille junior. Autrement, une pénalité de procédure illégale avec P5 PDR, ER ou option sera appliquée.

2.14 Division mixte - Le nombre maximum de joueurs masculins sur le terrain est de 3 dans la division mixte.

3 ADMINISTRATION ET GESTION DES PARTIES

3.1 Le capitaine de chaque équipe doit obligatoirement rencontrer les officiels près de son banc d'équipe avant le début de chaque partie. Le match commence à l'heure prévue OU lorsque les deux équipes sont prêtes à jouer après les réunions des capitaines.

3.2 En saison régulière, un tirage au sort déterminera les choix au début du match. L'équipe visiteuse choisit pile ou face. L'équipe qui gagne le tirage au sort décide de faire son choix en première mi-temps ou de le reporter à la seconde mi-temps. L'équipe qui fait son choix en première mi-temps choisit alors

- a) de commencer le match en attaque,
- b) de commencer le match en défense, ou
- c) le côté de terrain qu'elle souhaite défendre.

L'autre équipe exercera le choix restant pour la première demie et le premier choix pour la deuxième demie.

Lors des prolongations de la saison régulière, on procède à nouveau à un tirage au sort pour déterminer les choix.

Dans les séries éliminatoires, tant au début du match qu'en prolongation, l'équipe qui reçoit aura le premier choix.

3.3 À moins d'une interception ou qu'une pénalité ne soit décernée, les équipes commencent les possessions avec le ballon à la ligne de 10 de son territoire et auront 4 essais pour gagner 10 verges. **Exception** : Dans la division la plus élevée de chaque saison (division 1 en hiver, division A au printemps, tier 1 en automne), les équipes commencent les

possessions à la ligne de 5. Les équipes ont 4 essais pour atteindre le milieu du terrain et 4 essais pour marquer après que le ballon a franchi le milieu du terrain.

3.4 Il est possible de débiter un match avec seulement 5 joueurs sur le terrain. Par contre, si une équipe ne peut aligner 5 joueurs en uniforme sur le terrain lorsque la partie débute officiellement, 6 points seront automatiquement attribués à l'équipe adverse. Le chronomètre officiel part à ce moment-là et à chaque 5 minutes d'attente supplémentaires, l'équipe adverse se verra accorder six points de plus. Le chronomètre de jeu démarre à l'heure prévue pour le début du match. Ensuite, une équipe peut utiliser un ou les deux de ses temps morts pour prolonger le temps avant que les 6 prochains points ne soient marqués. Exceptionnellement, le chronomètre redémarrera sans nécessiter de remise en jeu, à la fin du ou des temps morts de 30 secondes. À la mi-temps, si le match n'a toujours pas débuté, une victoire de 30-0 sera automatiquement accordée à l'adversaire de l'équipe fautive. Avoir des chandails de différentes couleurs par équipe est une condition pour jouer. Si l'équipe visiteuse ne peut aligner le nombre minimum requis de joueurs dans un chandail de couleur différente de celle de l'équipe locale avant la mi-temps, la règle de départ tardif d'une défaite par forfait 30-0 s'appliquera. Dans les divisions pratiquant le football à 5, les exigences ci-dessus sont réduites en conséquence.

3.5 Lors d'un match, si les deux équipes ne peuvent fournir au moins 5 joueurs sur le terrain, elles se verront toutes les deux infliger une défaite. Dans une situation semblable, chaque équipe accordera 6 points à son adversaire dès le début, et ce, à chaque 5 minutes, jusqu'à la mi-temps. Si le nombre de joueurs pour chacune des équipes demeure insuffisant, le score final à la demie sera de 30-30 et une défaite sera infligée à chacune d'entre elles.

3.6 Le match se déroule en deux mi-temps de 18 minutes + 2 minutes de temps chrono arrêté/pro-clock (20 au total). L'arbitre déclare le départ du chronomètre.

Note 1 - Si le signal « prêt à jouer » est donné alors qu'il reste plus de 2 minutes à jouer dans la demie, le chronomètre s'arrêtera à la fin de ce jeu pour le début de la période de temps chrono arrêté/pro-clock. L'arbitre annoncera le temps restant au début de cette période.

Note 2 - S'il reste 2 minutes ou moins au chronomètre après la fin d'un jeu et avant que le signal « prêt à jouer » n'ait été donné pour le jeu suivant, le chronomètre s'arrêtera jusqu'à la prochaine remise et la période de temps chrono arrêté/pro-clock commencera immédiatement. L'arbitre informe les équipes qu'il reste exactement 2 minutes et que la période de temps chrono arrêté/pro-clock commence.

Note 3 - S'il reste du temps sur le chronomètre de jeu lorsque le jeu précédent termine, même si le chronomètre ne s'est pas arrêté en raison des règles de temps chrono arrêté/ pro-clock, on permettra un autre jeu à moins d'une pénalité ou des points.

3.7 Une pause d'une durée de 3 minutes entrecoupera les 2 demies.

3.8 Chaque fois que le chronomètre de jeu est arrêté, il redémarre sur la remise suivante. L'exception à cette règle est à la suite d'une blessure. Après une blessure, le chronomètre démarrera au coup de sifflet de l'arbitre « Prêt à jouer » ou à la remise selon l'état du chronomètre avant la blessure.

3.9 Période de temps chrono arrêté/Pro-clock :

Au cours des deux dernières minutes des deux demies, le chronomètre s'arrêtera dans les circonstances suivantes :

- Après un changement de possession
- Pour appliquer une pénalité
- Lorsque le ballon ou le porteur de ballon sort des limites du terrain
- Lorsqu'une passe est incomplète

- Lorsqu'un touché est marqué et pendant et après le converti suivant
- Lorsqu'un temps mort est accordé

Premiers essais pendant la période de temps chrono arrêté/pro-clock :

- Le chronomètre s'arrêtera lorsqu'un premier essai est gagné et le temps commencera au signal de l'arbitre « prêt à jouer ».

3.10 Chaque équipe a droit à 2 temps d'arrêt d'une durée de 30 secondes par match. Il est totalement acceptable pour une équipe de demander deux temps morts consécutifs sans avoir joué le moindre jeu. Si un joueur blessé ne veut pas quitter le terrain pour au moins un jeu après un court délai, son équipe se verra retirer un de ses temps d'arrêt. Suite à un temps d'arrêt, le chronomètre repart à la remise en jeu du ballon. Si une équipe choisit de faire un botté de dégagement, de concéder ou de refuser une tentative de conversion immédiatement après qu'un temps mort d'équipe a été appelé, le chronomètre commencera à la remise suivante.

3.11 En plus des temps d'arrêt réguliers, chaque équipe pourra utiliser un « temps d'arrêt technique » par match dans le but d'obtenir une clarification au niveau d'un règlement. Suite à un temps d'arrêt technique, le chronomètre repart dès que le sifflet de l'arbitre se fait entendre.

3.12 Il y a une règle de clémence.

- a) Si une équipe est en avance par **15 points** ou plus, à tout moment, une fois que le chronomètre de 18 minutes de temps continue de la seconde demie a expiré, la période de 2 minutes supplémentaire qui se joue normalement en temps chrono arrêté/pro clock se déroule également en temps continue.
- b) Si l'équipe en avance est en possession du ballon à partir de leur ligne de 10 ou plus loin, et détient suffisamment d'essais pour terminer la partie, elle peut décider de le faire. L'équipe perdante peut bien sûr en faire la demande également à partir de ce moment.
- c) Lorsqu'un écart de 35 points ou plus survient en deuxième demie, un des arbitres s'adresse au capitaine de l'équipe perdante afin de savoir si son équipe désire continuer la partie. L'équipe perdante peut mettre fin à la partie à partir de ce point.
- d) En plus des conditions précédentes, la décision d'arrêter ou non la partie relève de la discrétion des arbitres.

3.13 À la fin de chaque jeu, il est de la responsabilité des joueurs à l'attaque de récupérer leur ballon et de le ramener à leur caucus. Les arbitres assisteront les joueurs dès qu'ils le peuvent. Note : Les arbitres peuvent siffler la continuation du jeu ou encore infliger une pénalité pour avoir retardé la partie si le ballon n'est pas ramené, dans un délai raisonnable, au caucus de l'équipe.

3.14 Substitutions. Il est possible d'apporter des changements aux effectifs jusqu'à la mise en jeu du ballon. Le nombre de joueurs permis sur le jeu au moment de la levée du ballon est de 6; le non-respect de cette règle résultera en une pénalité pour substitution illégale.

3.15 Arrivée tardive. Les officiels de la FPF doivent retarder les matches jusqu'à ce que les joueurs d'une équipe qui jouent sur d'autres terrains dans le même emplacement arrivent des autres terrains, même si l'équipe a 6 joueurs et pourrait théoriquement commencer la partie. De plus, les équipes peuvent demander de commencer à l'heure exacte

prévue du début du match et ne peuvent être contraintes de commencer tôt à moins que les deux équipes ne soient d'accord pour le faire.

3.16 Bancs des joueurs : Sur les terrains aux extrémités des installations, les bancs des joueurs sont situés sur la ligne de côté, au-delà du centre du terrain, du côté décidé lors du tirage au sort; dans l'éventualité où il ne serait pas possible de placer les bancs des joueurs à l'emplacement décrit ci-dessus, les équipes pourraient se servir de l'espace derrière les zones de but. À aucun moment les joueurs ne peuvent se tenir du côté de la toile de protection, du rideau ou du filet séparateur. Les équipes jouant sur le terrain du centre d'une installation ne peuvent se servir des lignes de côté; la zone des bancs sur le terrain du centre doit être située derrière la zone de but.

3.17 Retard important d'un match – lorsque le début d'un match doit être retardé pour raison de force majeure (par exemple la nécessité d'une ambulance), ce dernier doit débuter au plus tard 20 minutes après l'heure prévue, faute de quoi il doit être reporté à une date ultérieure. Un retard entre 10 et 20 minutes résulte en une partie écourtée, d'au moins deux demies de 13 minutes de temps continue plus une période de temps chrono arrêté / pro clock de 2 minutes par mi-temps.

Si un match en cours est retardé de plus de 20 minutes, il sera automatiquement reporté à une date ultérieure à la fin de la saison. En cas de retard, le temps de jeu restant, le score, l'essai et la distance à gagner seront notés et reportés à la date de reprise. Toutes les parties ultérieures sur le même terrain de la partie retardée ou reportée suivront les mêmes règles. Elles conserveront leurs heures de début prévues, et si un retard de 20 minutes se produit, le match sera reporté à une date ultérieure. Chaque heure de départ au cours de la soirée sera respectée.

AVANT LE DÉBUT DU MATCH

Si l'état d'un terrain extérieur est tel que les officiels estiment que la sécurité des joueurs est compromise, au delà de la réduction de traction attendue, et qu'il est jugé que le problème ne peut pas être résolu immédiatement, les matchs sur un terrain spécifique pendant une soirée entière peuvent être reportés.

UNE FOIS LE MATCH COMMENCÉ

Dans le cas d'un match extérieur, si la pluie est suffisamment forte et que les arbitres estiment que la sécurité des joueurs est en danger, le match sera interrompu temporairement. Un retard dû à de fortes pluies (sans foudre) n'a pas de durée minimale, et le jeu peut reprendre dès que les arbitres le jugent approprié. Si une partie reprend après un délai de pluie de moins de 20 minutes, elle devra malheureusement être écourtée afin de permettre au prochain match de commencer à l'heure. Si moins de 30 secondes s'écoulent entre un éclair et le son du tonnerre qui s'ensuit (indiquant la distance approximative de la foudre de 30 km ou moins), le jeu est interrompu. Dans le cas de la foudre ou du tonnerre, où c'est l'un sans l'autre; ou là où il y a plus de 30 secondes entre les deux, le match se poursuit. Toute interruption causée par la foudre durera automatiquement au moins 30 minutes. En conséquence, tout match interrompu par la foudre ne pourra pas reprendre après le retard, dû au délai maximum de 20 minutes, (voir ci-dessus.)

S'il reste moins de 10 minutes dans la seconde demie d'une partie temporairement interrompue qui ne peut pas reprendre à la même date, la marque est considérée comme FINALE - et le match ne sera pas repris à une date ultérieure, quel que soit le score du match.

3.18 Santé et sécurité: des cônes ou des sacs de sable seront placés sur la ligne de touche pour marquer la ligne de mêlée, la zone désignée de rush et la ligne à gagner. Seuls les officiels peuvent manipuler cet équipement. Il est formellement interdit aux joueurs de cracher, de se moucher ou de prendre toute autre mesure mettant en danger la santé et la sécurité des autres participants. Le non-respect de ces règles est passible de sanctions sévères, allant d'un

avertissement à une sanction pour conduite antisportive, à l'expulsion immédiate et à d'éventuelles mesures disciplinaires supplémentaires de la part du comité de sécurité et de communication.

3.19 Mépris de la sécurité des autres

Un joueur faisant preuve d'un mépris évident pour la sécurité des autres au niveau des séparateurs entre les terrains (rideau/filet) peut être pénalisé. La pénalité sera de 10 verges, appliquée comme punition ballon mort, sans option (c'est-à-dire appliquée après le jeu et un premier essai ne peut pas être accordé si cela se produit au 4ème essai avec des verges non gagnées).

4 RUSHER/PASSEUR

4.1 Le premier joueur à traverser la ligne de mêlée et à mettre de la pression sur le quart-arrière (communément appelé le rusher) doit obligatoirement débiter le jeu à 7 verges de la ligne de mêlée (un marqueur sera placé avant chaque essai) afin d'avoir une ligne directe sans obstruction vers le quart-arrière. Le joueur en question ne peut se placer directement devant le centre de l'équipe adverse. Il doit être à au moins 1 verge à gauche ou à droite de la jambe du centre afin de conserver son immunité.

4.2 Le rusher perd son droit de passage vers le quart-arrière s'il débute sa course à l'extérieur de sa zone désignée (à partir d'une verge de chaque côté de la jambe du centre jusqu'à 2 verges de distance). Il perd également son droit de passage s'il se place directement en face du centre ou encore s'il change de côté une fois que le ballon est manipulé par le centre adverse, à moins d'un changement de position par un joueur de l'équipe A.

4.3 Obstruction du rusher

Le rusher a un droit de passage vers le quart-arrière. Même le centre adverse doit s'écarter de son chemin et ne peut rester immobile en interférant avec le rusher. Ce dernier peut se déplacer en ligne droite dans la direction qu'il veut mais il doit à tout prix éviter le rusher. Il en va de même pour tous les autres receveurs.

Pénalité P5 ER, ou PE du PDR, ou option

4.4 Le rusher a le droit au chemin le plus direct pour se rendre au quart-arrière. S'il dévie de ce chemin pour quelque raison que ce soit, il perd son immunité.

4.5 Un seul rusher à la fois peut bénéficier d'un passage protégé vers le quart-arrière adverse. En tout temps, un joueur d'attaque peut demander au rusher protégé de s'identifier. Ce dernier doit lever la main. Dans le cas où une identification n'a pas eu lieu avant le jeu, seul le rusher ayant débuté sa course à l'intérieur de sa zone désignée se verra accorder le droit de passage. Si deux joueurs ont débuté leur course au sein de la zone protégée, celui sur le flanc gauche de la défensive aura priorité.

4.6 Contact avec le passeur – Il est interdit au rusher d'interférer avec l'élan du lancer du passeur. Tout contact avec le bras (à partir de l'épaule jusqu'à la main) ou avec le ballon (alors qu'il est encore dans la main du passeur), résultera en une pénalité contre la défensive. Toutes formes de contact physique avec le passeur seront pénalisées et considérées une pénalité majeure et donc, dans certaines situations, s'ajouter à un touché ou un converti, et donc s'appliquer sur le

converti suivant le touché ou sur la prochaine possession. Un contact avec le passeur jugé excessif, et/ou intentionnel, peut également être passible d'une pénalité majeure pour rudesse (UR).

4.7 Un joueur situé à moins de sept verges de la ligne de mêlée ne peut mettre de pression sur le quart-arrière à moins que celui-ci lance le ballon, le donne à un porteur, qu'il dépasse lui-même la ligne de mêlée, qu'une feinte de remise ou de passe latérale soit effectuée, ou encore, qu'une passe latérale ou avant soit tentée en arrière de la ligne de mêlée. Le fait de positionner un joueur dans le champ arrière offensif ne permet pas à un joueur à moins de 7 verges de la ligne de mêlée de mettre de la pression sur le quart-arrière. Pour que cette dernière soit permise, il faudrait que le quart-arrière fasse un des gestes décrits ci-dessus.

4.8 Pour qu'un rusher soit considéré en jeu, toutes parties de son corps en contact avec le sol doivent être situées derrière le marqueur désigné. Un rusher peut dépasser le marqueur, revenir à sept verges de la ligne de mêlée et continuer à mettre de la pression sur le quart aussi longtemps que toutes les parties de son corps en contact avec le sol soient retournées derrière ledit marqueur. Il sera pénalisé pour hors-jeu seulement s'il dépasse la ligne de mêlée sans avoir respecté cette règle.

5 PÉRIODE DE PROLONGATION/MATCH NUL

5.1 Au début de la période de prolongation, l'arbitre rencontre les deux capitaines pour déterminer qui commence avec le ballon et à quelle extrémité se déroule toute la prolongation. La procédure de tirage au sort sera utilisée pour déterminer l'ordre des choix.

5.2 L'équipe qui gagne le tirage au sort a le premier choix et choisit soit

- à quelle extrémité du terrain la prolongation sera jouée, ou
- quelle équipe tentera de marquer en premier.

L'équipe ayant perdu le tirage au sort décide du choix restant.

5.3 En saison régulière, chaque équipe aura une tentative pour marquer, dans le but de briser l'égalité. Si l'équipe qui fait la première tentative marque (1 ou 2 points), alors l'équipe faisant la 2ème tentative DOIT viser 2 points. Le match se termine après cette tentative, quel que soit le résultat.

5.4 La prolongation en séries éliminatoire se déroule avec le format communément appelé le format ABBA et consiste en une suite de tentatives de convertis. Chaque équipe peut s'exécuter de la ligne de cinq verges (1 point) ou de dix verges (2 points). Chaque équipe aura trois tentatives pour marquer, et si le score reste à égalité après trois tentatives chacune, une tentative supplémentaire sera accordée à chacune des deux équipes jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré, suivant la séquence ABBA. L'équipe receveuse a premier choix et choisit soit

- à quelle extrémité du terrain la prolongation sera jouée, ou
- quelle équipe tentera de marquer en premier.

L'équipe visiteuse décide du choix restant. L'équipe qui aura le deuxième tour de marquer aura également les troisièmes et sixièmes essais. Par exemple, 1 équipe A, 2 équipe B, 3 équipe B, 4 équipe A, 5 équipe A et 6 équipe B. Si toujours à égalité, 7 Équipe B, 8 Équipe A, 9 Équipe A, 10 Équipe B, etc.

5.5 Il ne peut pas y avoir de retour sur une interception en prolongation.

5.6 Aucun temps mort n'est permis en période de prolongation.

5.7 L'application d'une pénalité mineure lors de prolongation ne peut être reportée à la tentative de convertir suivante. L'équipe n'étant pas responsable de la pénalité aura le choix entre accepter le résultat du jeu ou appliquer la pénalité. Une pénalité majeure (rudesse, OC, UC, contact sur le passeur) en période de prolongation doit être appliquée sur la prochaine tentative de convertir ou sur la reprise de la tentative de convertir, à la discrétion de l'équipe n'étant pas responsable de la pénalité.

5.8 Reprise vidéo - Dans les joutes où FPF prévoit la possibilité d'une reprise vidéo, généralement lors des finales, chaque équipe a une demande de reprise (challenge) par match. Il n'y a pas de reprises vidéos initiées par la ligue, tous les challenges sont initiés par les équipes.

Si le challenge est demandé pendant le temps réglementaire :

- l'équipe doit avoir un temps mort restant et un challenge restant pour pouvoir demander la reprise vidéo
- si un challenge est réussi, l'équipe en question reçoit un autre challenge et conserve son temps mort
- en cas d'échec d'un challenge, l'équipe en question perd son challenge et un temps mort
- L'officiel de reprise vidéo peut estimer que le challenge n'est pas concluant, en raison d'un dysfonctionnement de la caméra ou d'un manque d'angle pour prendre une décision. Si telle est la conclusion, l'équipe ne perd ni son challenge ni son temps mort. Si le challenge non concluant était le premier challenge de l'équipe, le prochain challenge est également considéré comme un premier challenge et un autre peut donc être accordé en cas de succès.

Si le challenge est demandé en prolongation :

- l'équipe doit avoir un challenge restant pour pouvoir demander la reprise vidéo
- si un challenge est réussi, l'équipe en question reçoit un autre challenge
- si le challenge échoue, l'équipe en question perd son challenge
- Si le challenge n'est pas jugé concluant, l'équipe peut contester à nouveau.

5.9 Qu'est-ce qui est contestable et qu'est-ce qui sera examiné

L'équipe qui demande un challenge doit préciser quel aspect elle conteste. Si une équipe conteste un contact illégal ou une obstruction de la passe défensive, tous les aspects des interférences sur le receveur donné seront examinés.

6 FORMATION/MOTION

6.1 Une fois que la partie est commencée, il est permis de jouer avec moins de cinq joueurs si cette diminution des effectifs est causée par une blessure, par une pénalité (où le joueur est retiré du terrain pour dix jeux) ou par toute autre urgence. Si une équipe possède moins de cinq joueurs éligibles dû à une disqualification, l'équipe concernée devra déclarer forfait. Un joueur pénalisé (OC ou UR) est toujours éligible et une équipe ne perdra un match que s'il y a moins de cinq joueurs éligibles dans son équipe. L'ordre dans lequel les événements se produisent n'a pas vraiment d'importance. Par exemple : L'équipe A compte 6 joueurs. A88 est disqualifié pour avoir reçu 2 UR. Par la suite, A6 reçoit un OC. L'équipe A peut jouer avec 4 joueurs jusqu'au retour de A6. Scénario 2 : L'équipe A compte six joueurs. Le joueur

A88 obtient un OC. Sur le jeu suivant, A1 est disqualifié pour avoir donné un coup de poing. Résultat : l'équipe A joue à 4 jusqu'au retour de A88.

6.2 L'équipe à l'offensive doit aligner au moins trois joueurs sur la ligne mêlée au moment de la remise en jeu. Seront jugés sur la ligne les joueurs levant la main ou encore les joueurs étant à moins d'une verge de la ligne de mêlée. Tous les receveurs doivent être à au moins deux verges du joueur de centre. L'équipe offensive doit toujours se conformer à cette règle, même dans l'éventualité qu'elle doive jouer avec moins de six joueurs.

6.3 Le quart-arrière doit être à au moins cinq verges derrière le centre au moment de la remise.

6.4 Pour ne pas être avantagé, le joueur recevant la remise du centre ne peut être en train d'avancer lorsqu'il reçoit le ballon.

6.5 Un seul receveur peut être en mouvement de façon latérale ou vers l'arrière avant la remise. Tous les autres joueurs doivent être immobiles pendant au moins une seconde avant la remise.

6.6 Le joueur défensif assigné au centre doit être situé, au moment de la remise, à au moins trois verges devant ce dernier ou à une verge latéralement. Le règlement de zone neutre s'applique particulièrement au défenseur couvrant le centre, de sorte à ce qu'il doit lui aussi respecter la zone neutre d'une verge même s'il joue en «shade», c'est-à-dire une verge sur le côté du centre.

6.7 Un caucus avant chaque jeu n'est pas obligatoire.

6.8 Le centre doit se soumettre à la ligne de mêlée, tout en s'alignant avec le marquer de la ligne de mêlée et en remettant le ballon entre ses jambes. Le cas échéant, une pénalité sera décernée à l'équipe fautive. Proprement dit, le centre ne peut pas placer ses deux pieds d'un côté ou de l'autre du centre du terrain et il ne peut pas non plus prendre position derrière la ligne de mêlée pour créer un avantage. Pénalité : procédure illégale, 5 verges, appliquée au PDR, ou l'équipe B a l'option de refuser la pénalité et de prendre le jeu tel qu'il s'est déroulé.

6.9 L'équipe B n'a pas le droit d'imiter la cadence de la mise en jeu de l'équipe A, par exemple en criant «HUT». Ce geste résultera en une pénalité de 5 verges pour procédure illégale contre la défensive.

7 RETARDER LA PARTIE

7.1 Au début de chaque essai, l'arbitre siffle lorsque le temps permis pour mettre le ballon en jeu débute. Une fois ce coup de sifflet entendu, le centre a vingt-cinq secondes pour remettre le ballon à son quart. Si le cadran expire avant que le ballon ne soit remis, une pénalité pour avoir retardé la partie sera décernée. Les arbitres sont chargés du cadran de chaque jeu. Dans l'éventualité que l'équipe A se fasse décerner deux pénalités consécutives avant la remise du ballon, pour « avoir retardé la partie » ou autres, elle se verra dans l'obligation d'effectuer une remise réglementaire, sinon elle devra concéder la possession du ballon à son adversaire au point de la remise précédente. Cela signifie qu'il y a un changement de possession automatique après trois pénalités consécutives de A avant la remise du ballon. Le cadran sera arrêté suite à une pénalité pour « avoir retardé la partie » et repartira une fois qu'une remise réglementaire sera effectuée.

7.2 Toute action délibérée dans le but de ralentir le match sera punie par une pénalité majeure pour conduite antisportive (OC).

8 FIN DU JEU/ POSITIONNEMENT DU BALLON/ PASSES LÉGALES

8.1 Le jeu est déclaré mort lorsque le ballon est transporté à l'extérieur du terrain, après un touché, un converti (raté ou réussi), un touché de sûreté, lorsqu'une passe vers l'avant touche le sol, un arbitre ou tout autre objet sur les lignes de côtés (ex : but de soccer). Si le ballon touche un des fils suspendus au-dessus du terrain, le jeu est arrêté et l'essai est repris. Si le ballon touche le plafond ou tout autre installation permanente (du dôme ou du bâtiment), le jeu est arrêté et le résultat du jeu est une passe incomplète. S'il y a une collision en vol entre deux joueurs essayant d'attraper une passe, et que, lorsqu'ils tombent au sol, la passe est captée, le ballon est par la suite déclaré mort au point où les joueurs touchent le sol.

8.2 Un échappé est un acte involontaire du porteur du ballon qui perd le contrôle du ballon. Lorsque le ballon est échappé, il est déclaré mort au moment de la dernière possession par le porteur du ballon. Une passe latérale est un acte intentionnel du porteur du ballon visant à passer le ballon latéralement ou vers l'arrière. Une passe remise est un acte intentionnel par lequel le ballon est transmis d'un joueur à l'autre, sans quitter entièrement les mains de l'un ou l'autre joueur dans l'intervalle. Une passe remise cafouillée se produit lorsque l'échange entre les deux joueurs entraîne la perte de contrôle du ballon. Les passes latérales ainsi que les passes remises ne sont PAS permises une fois que le ballon se retrouve au-delà de la ligne de mêlée. Si une passe latérale ou une passe remise est effectuée après que la ligne de mêlée ait été franchie, le ballon sera déclaré mort au point d'origine de la passe. Si une passe latérale touche le sol derrière la ligne de mêlée, elle est déclarée morte au point où elle touche le sol pour la première fois. Si une passe remise derrière la ligne de mêlée est cafouillée et touche le sol, le ballon est mort là où il touche le sol. Si un joueur de l'équipe B capte une passe latérale ou une passe remise cafouillée derrière la ligne de mêlée, l'équipe B obtient la possession du ballon. Pour plus de précision, l'équipe B ne peut pas mettre la main dans la zone où la passe remise est effectuée et créer une passe remise cafouillée. Cela sera pénalisé pour contact excessif.

8.3 Une passe est considérée complétée lorsqu'un joueur est en possession du ballon tout en ayant mis au sol, à l'intérieur des limites du terrain, un pied ou toute autre partie de son corps, excluant les mains. Les marqueurs de la zone de but situés aux quatre coins de cette dernière ainsi que les cônes marquant les lignes sur le côté du terrain sont considérés à l'extérieur du terrain, ce qui signifie qu'un joueur ne peut établir sa position à l'intérieur du terrain en leur marchant dessus.

8.4 Un joueur en possession du ballon ayant au moins un genou au sol sera considéré plaqué aussitôt qu'un adversaire le touchera. Les arbitres se réservent le droit de mettre fin à un jeu si la situation est dangereuse (ex : attrapé simultanément, joueur au sol dans une mêlée, etc.) Un joueur qui n'est pas touché peut se relever et continuer sa progression. Un joueur ne peut pas intentionnellement rouler vers l'avant et bénéficier de son gain, même si aucun joueur défensif n'est près de lui.

8.5 À la suite d'une interception, le jeu continue jusqu'à ce que les drapeaux du joueur ayant réalisé l'interception lui soient arrachés, qu'un adversaire le touche (s'il est au sol), que le joueur cesse délibérément sa progression (qu'il mette un genou au sol), ou encore qu'un arbitre juge nécessaire de mettre fin au jeu pour des raisons de sécurité des joueurs.

8.6 La progression vers l'avant sera repérée au point de progression le plus éloigné du ballon lui-même au moment du retrait du drapeau. Un joueur est considéré arrêté (on lui a retiré ses drapeaux) au moment où son drapeau se détache et non lorsqu'il atterrit au sol. Si le ballon est clairement encore dans la main du passeur lorsque le drapeau se détache, le jeu est mort.

8.7 Si un joueur qui n'est pas en possession du ballon perd accidentellement ses drapeaux au cours d'un jeu, il demeure un receveur éligible. Si un receveur se fait arracher un drapeau en même temps qu'il jongle avec le ballon, le ballon sera considéré mort à l'endroit où le joueur s'est fait retirer son drapeau si ce même joueur complète l'action d'attraper le ballon.

8.8 Si la remise touche au sol près du quart arrière, suite à une mauvaise remise ou un cafouillage, le ballon demeure en jeu en autant que le quart arrière puisse le récupérer en toute sécurité avant que le rusher soit à proximité. Toute situation jugée dangereuse sera arrêtée par l'arbitre et il en va de même lors d'une remise par-dessus la tête du quart arrière, ou si le quart arrière doit se retourner pour récupérer le ballon qui est passé directement derrière lui et qu'il touche le sol,. Dans le cas d'une mauvaise remise, l'équipe A perdra un minimum de 5 verges du PDR, EC. Lors d'un jeu sur lequel l'officiel mettra ainsi fin au jeu, si le ballon se retrouve dans la zone de buts après le premier bond, le ballon sera placé sur le terrain de jeu à l'endroit du premier bond; un touché de sûreté ne peut être accordé dans une telle situation.

8.9 Lorsqu'un joueur est poussé hors limites par un défenseur avant d'atterrir dans les limites avec possession, d'une manière qui mériterait une faute pour contact excessif ou rudesse, une réception forcée sera accordée avec la pénalité pour contact excessif ou rudesse.

8.10 Tous les joueurs peuvent attraper une passe légalement. Par contre, si un joueur sort des limites du terrain puis revient et attrape une passe, la passe sera jugée incomplète au même titre qu'une passe heurtant le sol. Si un joueur sort des limites du terrain puis revient et fait dévier le ballon dans les airs, l'équipe adverse peut attraper ou intercepter la passe légalement. Par contre, l'équipe du joueur responsable de la déviation ne peut pas compléter la passe. Un joueur poussé hors ligne peut revenir sur le terrain et attraper une passe en toute légalité.

8.11 Une passe vers l'avant ne peut être tentée que de derrière la ligne de mêlée. Si le passeur traverse cette dernière il ne peut plus passer et il pourra être pénalisé pour passe avant illégale. Le cas échéant, l'équipe adverse peut accepter le résultat du jeu ou retourner à la ligne de mêlée en plus de faire perdre un essai à l'offensive (au 4^e essai cette option résulte en une perte de ballon). Le passeur n'a pas le droit aux verges qu'il a gagnées avant d'effectuer sa passe. De plus, ce jeu ne compte pas comme une course. **Note** : Le passeur sera considéré comme étant au-delà de la ligne de mêlée si son bassin, incluant ses drapeaux, est sur ou au-delà de la ligne. Une passe avant illégale lors d'une tentative de converti résulte en une tentative ratée.

8.12 Une fois qu'un porteur de ballon franchit la ligne de mêlée, il ne peut revenir derrière celle-ci et tenter une passe. Pénalité : passe avant illégale, l'équipe adverse peut accepter le résultat du jeu ou retourner à la ligne de mêlée en plus d'une perte d'essai pour l'offensive (sur 4^e essai cette option résulte en une perte de ballon).

8.13 Une passe lancée hors limites ou au sol dans une section du terrain où il n'y a aucun receveur, et ce dans le but d'éviter le rusher, pourra, à la discrétion des officiels, être jugée comme une passe incomplète intentionnelle (s'être débarrassé du ballon); le cas échéant, la pénalité est perte d'essai au point de la passe. Si cela arrive lorsque le quart est dans sa propre zone de but, un touché de sûreté sera accordé.

8.14 Lorsqu'une équipe se retrouve dans la red zone, le passeur ne peut effectuer une passe avant par en dessous (la main du passeur ne peut être sous le ballon). Pénalité : passe avant illégale, l'équipe adverse peut accepter le résultat du jeu ou retourner à la ligne de mêlée en plus d'une perte d'essai pour l'offensive (au 4^e essai cette option résulte en une perte de ballon).

8.15 Lorsque deux joueurs (un par équipe respective) attrapent le ballon simultanément, la possession est remise au joueur offensif.

8.16 Déflagage anticipée légale et illégale

Retirer les drapeaux illégalement – ôter les drapeaux d'un joueur prématurément - devra être pénalisé à moins que cela soit fait dans une tentative franche de vouloir retirer les drapeaux d'un joueur en même temps que celui-ci attrape le ballon. Un déflagage hâtif légal qui n'entraîne pas que le jeu soit déclaré mort est un statut définitif, le joueur ne peut pas remettre son(s) drapeau(s) pendant le jeu. Retirer les drapeaux d'un joueur de l'équipe A tardivement en zone offensive, alors que celui-ci n'est plus en possession du ballon, devra aussi être pénalisé. Pénalité : option à l'équipe non-fautive P5 du PDR avec ER ou bien P5 du PBM avec EC.

8.17 Si un coup de sifflet est donné par inadvertance et que celui-ci affecte le résultat du jeu, l'équipe affectée par ce dernier aura le choix d'accepter le résultat du jeu à l'endroit où le ballon a été sifflé mort ou de recommencer le jeu au point de dernière remise. Si l'arbitre n'est pas en mesure de déterminer laquelle des équipes a été affectée par le coup de sifflet, le jeu sera tout simplement repris.

8.18 Participation illégale - Il est défendu aux joueurs de l'équipe B d'utiliser l'espace hors-terrain à leur avantage et de retourner sur le terrain pour retirer un drapeau à l'adversaire. Il en résulte une pénalité de 5 verges, ou l'option à l'équipe A d'accepter le résultat du jeu. Si le rusher doit s'aligner dans une position hors limites près de la ligne de fond, il est autorisé à le faire et peut continuer à participer au jeu.

8.19 Retenue - Le point de contact initial avec la ceinture de drapeau ou les drapeaux comme tels est ce qui détermine la différence entre une franche tentative de retirer les drapeaux et une retenue. Afin d'être un geste légal, le point de contact principal doit être avec l'un des drapeaux et non pas l'attache de la ceinture ou la ceinture comme telle.

8.20 Passe hors-jeu intentionnelle - Un joueur offensif ne peut pas délibérément propulser le ballon dans n'importe quelle direction vers un coéquipier avec n'importe quelle partie de son corps au lieu de tenter d'attraper une passe. Pénalité : Passe incomplète. Remarque : cela ne s'applique pas à un joueur offensif qui tente d'attraper une passe et qui, involontairement, dévie, fait rebondir, fait basculer le ballon, etc. dans n'importe quelle direction et est rattrapé par un coéquipier. Remarque : l'équipe B est autorisée à diriger ou à propulser le ballon dans n'importe quelle direction et n'est pas obligée de tenter d'intercepter le ballon.

9 SÉRIES OFFENSIVES

9.1 Chaque équipe a droit à quatre essais pour obtenir un premier essai. L'équipe offensive doit franchir le nombre de verges nécessaires par l'intermédiaire d'une passe avant, d'une course ou d'une pénalité défensive.

9.2 Il n'y a pas de bottés dans FlagPlus Football. Lorsqu'une équipe désire concéder la possession du ballon à son adversaire au 4^e essai, elle peut simplement signaler à l'arbitre qu'elle dégage fictivement. Si une équipe dégage de :

- l'intérieur de leur propre ligne de 10 verges, le ballon sera remis à l'équipe adverse au centre du terrain;
- entre sa ligne de 10 verges et le centre du terrain, incluant le centre du terrain comme tel, le ballon sera remis à l'équipe adverse à sa propre ligne de 10 verges;

- Du côté du centre du terrain de l'équipe adverse le ballon sera remis à l'équipe adverse à sa propre ligne d'une verge.

9.3 L'équipe A doit faire savoir son intention de dégager avant que l'arbitre siffle le début du jeu suivant. Une fois que le jeu est sifflé, l'équipe A doit prendre un temps mort ou une pénalité pour délai de la partie si elle désire dégager.

9.4 Si l'offensive décide d'effectuer un jeu sur son 4^e essai et qu'elle ne réussit pas à obtenir le premier essai, le ballon sera remis à l'équipe adverse là où le jeu s'est terminé (à moins qu'il n'y ait une pénalité).

10 COURSES

10.1 Il est interdit d'effectuer une course lorsqu'à l'intérieur de la red zone (sept verges de la zone des buts adverse). Cette règle existe pour empêcher les équipes de toujours courir pour marquer de courts touchés. Une fois que le ballon est remis pour la première fois de l'autre côté de la ligne de sept verges, le reste de la séquence est considérée comme dans la red zone, peu importe les pénalités ou pertes de verges subséquentes.

10.2 Le quart-arrière peut courir avec le ballon lorsqu'en dehors de la red zone. Pour considérer un jeu comme étant une course, le porteur de ballon doit avoir franchi la ligne de mêlée et un gain en résulte normalement de la tentative. Le fait que le porteur de ballon franchi la ligne de mêlée, même s'il retourne derrière celle-ci et s'y fait plaquer, résultant ainsi en une perte de verges, est considéré comme une course.

10.3 Les remises (peu importe la direction dans laquelle elles sont dirigées) ou les passes latérales sont illimitées tant qu'elles sont faites derrière la ligne de mêlée. Le joueur qui reçoit une telle remise ou une telle passe peut par la suite, s'il se situe toujours derrière cette ligne, réaliser une passe avant. Une fois que le ballon est lancé ou remis à un autre joueur derrière la ligne de mêlée, tous les joueurs défensifs peuvent traverser cette dernière. Il est donc interdit pour quiconque d'effectuer une passe latérale ou une remise une fois la ligne de mêlée franchie. Pénalité : Le ballon est déclaré mort au point d'origine de la passe latérale ou de la remise et il y a continuité des essais. NB : La défensive peut intercepter une passe latérale lorsqu'elle est effectuée derrière la ligne de mêlée. Or, si celle-ci est plutôt tentée une fois la ligne de mêlée franchie, une interception devient impossible.

10.4 Il est illégal de lancer le ballon dans les airs à soi-même afin d'éviter de se faire retirer ses drapeaux lorsqu'en possession du ballon.

10.5 Il est interdit de plonger dans l'intention de gagner des verges. Le ballon sera placé à l'endroit où les officiels jugeront qu'un avantage a été gagné. De plus, un plongeon évident effectué au milieu de joueurs défensifs, qu'il y ait contact ou non, pourra être puni d'une pénalité de rudesse (UR). Note: Il est parfaitement légal de plonger pour attraper ou intercepter un ballon ou encore pour retirer les drapeaux du joueur en possession du ballon.

10.6 Passage en force: Le joueur en possession du ballon ne peut baisser la tête dans le but de gagner des verges. Tout joueur défensif qui est immobile devant le porteur et en attente de lui retirer ses drapeaux doit être évité par le porteur. Si ce dernier entre en contact en toute connaissance de cause avec un joueur défensif immobile, il sera pénalisé. Un joueur défensif qui obstrue le chemin du porteur sans pour autant tenter de lui retirer ses drapeaux pourrait également être pénalisé pour contact excessif ou rudesse (UR) à la discrétion des arbitres.

10.7 Un joueur peut quitter le sol verticalement ou horizontalement tout en faisant une feinte ou en faisant un changement brusque de direction. Tout autre saut ou plongeon en avant est illégal. Si cette action bloque les

drapeaux, on pénalise comme un saut. En cas de contact, on pénalise comme contact excessif ou rudesse, à la discrétion des officiels.

10.8 Une passe avant captée par un joueur derrière la ligne de mêlée sera considérée comme une course tant que le porteur de ballon franchit ensuite la ligne de mêlée. **Exception** : Une passe déviée par un joueur défensif puis captée par un joueur offensif demeure une passe. Par conséquent, si un tel jeu se produit après une course, il demeure légal. Un passeur qui attrape une passe déviée peut courir avec le ballon et obtiendra, du même fait, le crédit pour la passe complétée ainsi que pour la réception du ballon.

10.9 Une équipe ne peut pas tenter deux passes avant consécutives pendant un même jeu, même si la première passe est déviée derrière la ligne de mêlée vers un joueur offensif.

10.10 Tout joueur qui expose ses coudes pendant qu'il court avec le ballon sera pénalisé. Si cette action empêche l'adversaire de retirer les drapeaux en les protégeant, elle sera pénalisée au même titre qu'une pénalité pour protection des drapeaux. Si un contact se produisait, il serait pénalisé comme contact excessif, ou comme rudesse, à la discrétion des arbitres.

10.11 Il est interdit d'effectuer une course lors de deux essais consécutifs. Si un jeu de course est suivi par un jeu comportant une pénalité acceptée (plus précisément, une pénalité appliquée au PDR et dont l'ER), une course sur le jeu suivant demeure toujours interdite. Par contre, si un jeu de course est suivi par une pénalité pour s'être débarrassé du ballon une course sur le jeu suivant devient autorisée. Une équipe ne peut pas courir sur un jeu suivant une pénalité pour course illégale (c.-à-d. elle ne peut courir durant trois jeux consécutifs dans une tentative de déroger à cette règle).

10.12 Il est permis d'effectuer une course sur une tentative de convertir suivant un touché, même si ce dernier a été fait à l'aide d'une course.

10.13 La pénalité pour une course illégale est une PE lors des trois premiers essais et une perte de ballon lors du 4eme essai. Cela s'applique sur des situations où deux courses consécutives auraient été effectuées et sur des situations de course illégale dans la red zone. Une tentative de convertir à partir de la red zone constituant une pénalité pour course illégale découlerait en un simple échec de la tentative.

11 JEUX À LA LIGNE DE MÊLÉE

11.1 Après le sifflet et avant que le ballon soit mis en jeu, il est interdit pour un joueur d'entrer en contact avec un adversaire, de toucher au ballon ou encore de s'approcher du caucus adverse. Un joueur qui traverse la ligne de mêlée (dépassé le ballon) sera affecté une pénalité pour hors-jeu et le jeu sera sifflé mort. Un léger mouvement d'avance est permis, si le joueur revient avant la remise du ballon.

11.2 La défense doit permettre une zone neutre d'une verge. La pénalité est de 5 verges pour un hors-jeu, mais le jeu ne sera pas sifflé mort.

11.3 Le ballon peut être placé à l'intérieur de la ligne d'une verge, mais la zone neutre doit toujours être respectée par l'équipe B.

11.4 Le joueur de centre doit immobiliser le ballon au sol avant de le remettre au quart derrière lui. Une fois le ballon immobilisé, le centre ne peut plus bouger le ballon jusqu'à ce qu'il effectue sa remise. Tout mouvement du ballon simulant le début d'un jeu suite à l'immobilisation de celui-ci résultera en une pénalité pour procédure illégale.

11.5 Le joueur de centre doit effectuer sa remise entre ses jambes, à partir de la position du ballon sur le sol et dans un mouvement continu.

12 INTERFÉRENCE/CONTACT

12.1 Une pénalité pour interférence avec la passe est décernée lorsqu'il y a contact ou obstruction de la vue qui nuit à ce que le receveur ou le joueur défensif attrape le ballon.

12.2 Cette pénalité est tributaire du jugement de l'officiel et ce dernier se réserve le droit de juger tout contact comme accidentel.

12.3 Une pénalité pour contact illégal sera décernée s'il y a contact avant que le ballon ne soit lancé, et peut être appelée contre la défensive seulement. Pénalité : 5 verges du point de dernière remise et premier essai automatique. L'offensive ne peut écoper d'une pénalité de contact illégal, cependant elle peut subir des pénalités de contact excessif, de rudesse, d'interférence sur la passe, etc.

12.4 Une pénalité pour interférence sur la passe commise par la défensive donne un PEA au point d'infraction. Si la pénalité survient dans la zone de but, le ballon sera placé à la ligne d'une verge PEA. Si cela se produit derrière la ligne de mêlée, un PEA sera accordé au PDR. Note : a) Il est possible de recevoir une pénalité de rudesse (UR) en plus d'une pénalité de contact illégal ou d'interférence si le contact est jugé excessif ou sévère. b) Une pénalité d'interférence peut être ignorée si le ballon est jugé inatteignable (passe trop longue ou trop haute).

12.5 Faire trébucher découlera en une pénalité mineure de 5 verges, donc P5 PDR ER ou P5 PBT EC. Tout dépendamment de la sévérité, l'acte pourrait être aussi pénalisé au même titre qu'une rudesse.

12.6 Une pénalité offensive pour interférence sur la passe offre plusieurs options à la défensive. Elle peut accepter le résultat du jeu si elle le désire. Elle peut également accepter une pénalité de 10 verges appliquée à partir du point de dernière remise en répétant l'essai ou appliquer une perte d'essai au point de dernière remise. Sur un 4^e essai, le choix de perte d'essai équivaut à une perte de possession du ballon au point de dernière remise. Sur un converti réussi où une obstruction sur la passe offensive est appelée, l'équipe B peut choisir l'option d'échouer le converti. Si tel est leur choix, aucune verges ne sont applicables sur la prochaine série. S'ils désirent faire refaire le converti, ils peuvent appliquer les 10 verges sur la reprise du converti ou bien au point de la prochaine remise. Si l'équipe B désire accorder le converti, la pénalité de 10 verges peut s'appliquer sur la prochaine possession.

13 POINTAGE

13.1 Un touché est marqué lorsque l'équipe A est en possession du ballon dans la zone de but adverse, le point le plus éloigné de la progression du ballon étant le seul facteur déterminant. Le nez du ballon doit franchir le plan de la ligne de but en possession d'un joueur pour qu'un touché soit marqué.

13.2 Un touché vaut 6 points et sera suivi d'un converti de 1 ou de 2 points ou une tentative en jeu.

13.3 L'officiel peut demander à un joueur de lui permettre de vérifier que le(s) drapeau(x) n'a pas été altéré. Cela peut avoir lieu sur n'importe quel jeu.

13.4 Si le(s) drapeau(x) a été altéré, le joueur recevra une pénalité pour drapeau illégal et le jeu ne comptera pas.

13.5 Si le joueur ne coopère pas avec les officiels au moment de la vérification, une pénalité pour conduite antisportive sera décernée (OC) et le jeu ne comptera pas.

13.6 Si l'équipe B intercepte une passe sur un jeu débutant à la ligne de mêlée, et qu'elle est par la suite appelée pour drapeaux illégaux, la pénalité appliquée sera une P5 à partir du point où le ballon a été intercepté et l'équipe B conservera la possession.

Converti / tentative "Onside"

13.7 Suite à un touché, l'équipe à l'attaque peut soit

- effectuer un converti d'un point (à partir de la ligne de 5 verges), ou
- effectuer un converti de deux points (à partir de la ligne de 10 verges), ou
- refuser la tentative de converti, ou
- *** Sous certaines conditions décrites plus en détail ci-dessous ***, une fois par match et par équipe, choisir de faire une tentative en jeu (**onside**) pour conserver la possession

Une fois que l'offensive a fait connaître son choix et que les marqueurs sont prêts, elle devra utiliser un de ses temps morts pour changer son choix. Cela comprend tous les scénarios (1 vs. 2 points, tentative pour points vs. en jeu, et vice versa, etc.). L'équipe s'étant fait marquer peut décider de concéder un converti tenté pour 1 ou 2 points; le cas échéant, un converti de 2 points sera attribué à l'équipe concernée.

La première option revient à l'équipe A qui doit décider si elle décline l'opportunité, si elle tente 1 ou 2 points, ou si elle fait sa tentative en jeu. L'équipe B ne peut choisir de concéder 2 points que si l'équipe A a choisi de tenter 1 ou 2 points, et non si l'équipe A a choisi d'effectuer sa tentative en jeu.

*****Conditions et applications concernant tentative "Onside":**

- L'équipe obtient un essai à leur ligne de 5 verges pour atteindre le centre du terrain.
- L'équipe doit posséder un temps mort pour demander la tentative "onside"; cette demande entraînera l'arrêt du chronomètre et consomme un temps mort. Le temps repart sur la remise de la tentative "onside"
- Si une tentative en jeu est tentée pendant la période de temps arrêté/pro clock, le temps commencera à la remise et s'arrêtera à la fin de la tentative en jeu. Le temps reprend dans les conditions normales de la période de temps arrêté/pro clock.
- Si l'équipe A souhaite faire une tentative "onside" après avoir marqué un touché lors du dernier jeu de la partie, elle peut le faire tant qu'elle a encore un temps mort.
- Si l'équipe A choisit de faire une tentative en jeu, elle ne peut pas demander un botté de dégagement sur ce jeu, elle doit exécuter un jeu à la mêlée.
- Si l'équipe réussit sa tentative, elle conserve la possession au PBM et obtient un premier essai (ou un score le cas échéant).
- Si l'équipe n'atteint pas le centre du terrain, ou si l'adversaire intercepte une passe, l'adversaire prend le relais au PBM.

Lorsque l'équipe B marque sur une tentative en jeu de l'équipe A

- Si l'équipe B marque pendant la tentative en jeu de l'équipe A, après la conversion subséquente (si applicable), l'équipe B prend possession du ballon à l'emplacement habituel pour le démarrage des possessions.
- Ainsi, l'équipe B peut marquer un touché de sûreté lors d'une tentative en jeu, et une tentative en jeu peut être ramenée pour un touché par l'équipe B.

Les pénalités sur les tentatives en jeu s'appliquent comme suit :

- Si l'équipe A atteint la ligne à gagner en raison de l'application d'une pénalité, l'équipe A obtiendra un premier essai.
- S'il y avait eu une pénalité sur un touché qui pouvait s'appliquer sur le jeu subséquent, elle peut très bien être appliquée sur la tentative en jeu
- Si l'une ou l'autre des équipes commet une infraction avant la remise lors de la tentative en jeu, y compris une infraction pour avoir pris trop de temps, les verges applicables sont appliquées et la tentative est reprise.
- Dans le cas d'une tentative de en jeu avec une faute de l'équipe A survenant pendant le jeu et avant la ligne à gagner (blocage ou contact inutile par exemple), où l'équipe A finit par gagner les verges nécessaires, l'équipe A retentera la tentative en jeu après l'application de la pénalité.
- Si, lors de la tentative en jeu, l'équipe A commet une faute après avoir traversé le milieu de terrain, elle réussit sa tentative, la pénalité est appliquée et l'équipe A aura un premier essai, quel que soit l'endroit où elle se trouve sur le terrain après l'application des verges nécessaires. Dans les variantes où la ligne de gain pour un premier essai est toujours le milieu du terrain, ce scénario se traduira par un premier essai et aucun autre premier essai ne sera possible sur cette séquence.
- Si, lors de la tentative en-jeu, l'équipe B commet une infraction, l'équipe A peut choisir de l'appliquer normalement. C'EST À DIRE, si le PDR est le point d'application choisie, on y appliquera les verges et la tentative sera reprise. Si le PBT ou le PBM est choisie, on y applique les verges au point approprié, avec EC. Si l'équipe A a le choix entre PDR et PBT ou PBM, et que l'application PBT ou PBM ne donne pas à l'équipe A la ligne à gagner, l'équipe A peut évidemment choisir d'appliquer la pénalité du PDR afin de répéter sa tentative.
- Si, pendant la tentative en-jeu, l'équipe B commet une pénalité qui accorde une PEA, et après avoir appliqué toute distance, la ligne à gagner n'est pas franchie, la tentative de l'équipe A est répétée à partir du point résultant. Essentiellement dans ce cas, l'équipe A n'obtient pas de premier essai automatique, elle répétera la tentative en jeu après l'application de la pénalité.
- Si l'équipe B commet une pénalité de ballon mort après que la tentative en-jeu soit morte, lorsque l'équipe A n'avait pas atteint la ligne à gagner, la tentative est ratée et la pénalité est appliquée sur la prochaine possession de B.
- Si, lors de la tentative Onside, les deux équipes commettent des infractions pendant le jeu, les verges sont compensées au PDR et la tentative est répétée.
- Si l'équipe A choisit de tenter un converti, et l'équipe B commet une pénalité avant la remise ou une pénalité pendant le jeu, et que le converti est échoué, l'équipe A est autorisée à prendre un temps mort et changer son option à la tentative en jeu
- Si le dernier défenseur commet une faute sur le porteur de ballon pour empêcher un score sur une tentative en jeu, le score est accordé

13.8 Les règles s'appliquant à la red zone sont en vigueur durant les convertis d'un point. Note : une course illégale sur un converti résulte en un converti échoué.

13.9 Il est possible, pour l'équipe à la défense d'intercepter puis de retourner le ballon dans la zone de but adverse lors d'un converti. Le sifflet se fera entendre lorsque le joueur ayant effectué l'interception se fera retirer ses drapeaux ou alors qu'il sera sorti de la surface de jeu. Si un joueur retourne un converti jusqu'à dans la zone de but adverse, son équipe se verra accorder **2 points**, quel que soit le nombre de points tentés par l'équipe qui a réalisé le touché.

13.10 Si le dernier des attaquants commet une infraction sur un joueur tentant de retourner un converti, le jeu sera sifflé immédiatement et **2 points sont attribués**.

13.11 Si un joueur autre que le dernier joueur défensif retient un intercepteur sur le retour d'un converti intercepté, ou empêche illégalement le retour d'une interception, et que

a) l'équipe qui intercepte ne marque pas, le converti est terminé et les verges applicables sont reportées à la possession suivante, ou

b) l'équipe qui intercepte marque, les points sont accordés, le converti est terminé et aucune verge n'est reportée à la possession suivante.

TOUCHÉ DE SÛRETÉ

13.12 Si une équipe amène le ballon dans sa propre zone de but et que le porteur du ballon est déflagé alors que le ballon est dans sa zone de but, ou qu'il franchit sa propre ligne de ballon mort (arrière de la zone de but) ou les lignes de côté dans la zone de but, un touché de sûreté (deux points) est accordé à l'équipe défensive. Le ballon est considéré comme étant dans la zone de but jusqu'à ce qu'il ait entièrement franchi la ligne de but pour entrer dans le terrain de jeu. Si une partie du ballon se trouve encore dans la zone de but, le ballon est considéré comme étant dans la zone de but.

13.13 Si une mauvaise remise ou un ballon échappé ou le premier bond d'une passe latérale se produit dans la zone de but de l'équipe à l'attaque, un touché de sûreté est accordé. Ce cas se rapporte également à la règle concernant une remise ratée qui peut être immédiatement recouverte par le quart arrière.

13.14 À la suite d'un touché de sûreté, l'équipe adverse prend possession du ballon à sa propre ligne de 10 verges.

13.15 Un joueur défensif qui intercepte un ballon puis ENTRE dans sa propre zone de but et s'y fait retirer ses drapeaux accorde un touché de sûreté à l'équipe adverse, à moins que son élan au moment d'intercepter le ballon l'ait fait entrer dans la zone de but. Dans ce cas, son équipe reprend le ballon **au point habituel de début de possession**.

DERNIER JOUEUR À L'ARRIÈRE SUR UN JEU DÉBUTANT À LA LIGNE DE MÊLÉE

13.16 Sur n'importe quel jeu débutant à la ligne de mêlée, si un joueur défensif interfère avec le porteur de ballon d'une quelconque façon, et que selon l'arbitre, il est **CERTAIN** que des points auraient été marqués s'il n'y avait pas eu d'obstruction, les points seront accordés. Dans l'éventualité de pénalités compensatoires, aucun point ne peut être accordé, les pénalités seront compensées au point approprié.

14 PROTECTION DES DRAPEAUX/ OBSTRUCTION

14.1 Le porteur de ballon ne peut en aucun cas protéger ses drapeaux. L'utilisation des mains, épaules, coudes ou du ballon comme bouclier est strictement interdite. Si le porteur de ballon utilise la technique du bras tendu, s'il écarte la main d'un adversaire, ou s'il effectue n'importe quel autre geste pouvant empêcher un défenseur de se rendre à ses drapeaux, il sera pénalisé pour protection des drapeaux. Autrement, si le porteur de ballon place le ballon près de ses drapeaux et se fait enlever le ballon des mains par le défenseur, une pénalité pour protection des drapeaux sera appliquée.

14.2 Pick Play ou interférence offensive: se produit lorsqu'un receveur offensif initie un contact avec un défenseur couvrant un autre receveur, et non le défenseur couvrant le receveur initiateur. Si le receveur établit une position stationnaire sur le terrain et que le joueur défensif entre en contact avec ce dernier, ou est forcé de le contourner, ceci N'EST PAS une interférence offensive.

14.3 Après qu'un joueur ait capté une passe, ses coéquipiers doivent demeurer immobiles ou s'écarter du chemin (sans nuire au déroulement du jeu) jusqu'à ce que le jeu se termine. Si un joueur court aux côtés de son coéquipier en possession du ballon, une pénalité pour blocage illégal sera décernée. Si un jeu potentiel de course se développe, un joueur offensif peut effectuer son tracé normalement jusqu'à ce que le porteur de ballon franchit la ligne de mêlée sans que ce ne soit considéré être un bloc.

15 PÉNALITÉS MAJEURES

15.1 Un joueur éjecté pour tentative de blessure ou pour abus verbal envers un officiel, un adversaire ou un employé de la ligue peut être passible d'une suspension.

15.2 Un officiel a le droit de retirer un joueur du match et, si ce dernier continue d'harcéler l'officiel, il peut demander à ce que le joueur en question quitte le terrain (incluant les lignes de côtés). Si le joueur refuse de se soumettre à l'autorité des officiels, ces derniers peuvent arrêter la partie et décerner une victoire par forfait à l'équipe adverse.

15.3 Conduite antisportive (OC) : L'utilisation de langage ou de geste obscène ou insultant envers un officiel, un adversaire, un employé de la ligue ou un spectateur, de la part d'un joueur sur le banc ou sur le terrain est strictement prohibée. Ralentir la partie de façon délibérée, lancer le ballon ou tout autre objet en direction d'un joueur, d'un officiel, ou encore à l'extérieur du terrain dans un geste antisportif, entrer en contact avec un officiel, lancer le ballon avec force contre le sol, projeter le ballon hors du terrain d'une façon répréhensible, tourner l'adversaire en ridicule, danser ou narguer l'adversaire suite à un touché ou au moment de marquer sont tous des gestes répréhensibles passibles d'une pénalité majeure pour conduite antisportive. Cette pénalité exclut le joueur fautif du terrain durant 10 jeux consécutifs (incluant les convertis et les dégagements). Les actions qui menacent la santé et la sécurité des autres participants peuvent être pénalisées selon cette règle. Les conversations de type trash talking en face à face à proximité des adversaires seront automatiquement pénalisées selon cette règle. Il n'y aura **aucune tolérance** pour les gestes antisportifs. Lorsqu'appelée contre la défensive, une pénalité de conduite antisportive résulte en un premier essai.

15.4 Rudesse (UR) : Toute **action physique sévère** dirigée vers un adversaire, un officiel ou un spectateur de la part d'un joueur sur le banc ou sur le terrain est strictement prohibée. Ceci inclut mais n'est pas restreint à : plonger dans un groupe de joueurs (avec ou sans contact), donner un coup de poing, donner un coup de tête, pousser, donner un coup de pied ou encore un coup de coude. Il n'y aura **aucune**

tolérance pour les gestes de rudesse. Lorsqu'appelée contre la défensive, une pénalité de rudesse résulte en un premier essai.

15.5 Contact excessif : Cette pénalité sera décernée lorsque l'officiel jugera qu'il y a eu contact excessif, mais pas au point de décerner une rudesse. Si le contact a lieu dans le cadre d'un jeu et qu'il ne déroge pas complètement de l'action sportive entreprise, l'officiel décernera une pénalité pour contact excessif. Le fait d'arracher le ballon à l'adversaire une fois que celui-ci en a pris possession sera également puni sous cette règle. Le joueur fautif n'aura pas à quitter le terrain pour 10 jeux consécutifs. FlagPlus Football est une ligue sans contact et cette règle doit être respectée autant que possible. Tout contact avec la tête ou le visage d'un adversaire, qu'il soit accidentel ou non, est considéré comme un contact excessif.

15.6 Retrait du terrain pendant 10 jeux : Le joueur fautif sera retiré du terrain pendant 10 jeux pour une conduite antisportive (OC) ou pour une pénalité de rudesse. Les convertis et dégagements compteront dans le calcul des jeux de retrait. Si la demie se termine lorsqu'un joueur n'a pas complété les jeux de retrait, ces derniers seront complétés en deuxième demie (ou en prolongation). Si l'équipe n'étant pas responsable de la pénalité décide d'appliquer une pénalité plutôt que d'accepter le résultat du jeu, lors d'une situation d'essai répété, aucun jeu de retrait du joueur fautif ne sera comptabilisé. Si l'équipe A décide de ne pas profiter de l'opportunité de tenter un converti ou si l'équipe B concède le converti, aucun des jeux de retrait ne sera comptabilisé.

15.7 Expulsion automatique : Toute combinaison de deux pénalités de rudesse ou conduite antisportive résulte en éjection. (Par exemple une rudesse et une conduite antisportive).

15.8 Interférence par une personne non autorisée. Si une quelconque personne autre qu'un joueur étant situé sur le terrain interfère avec le jeu, la personne en question sera disqualifiée. De plus, si l'arbitre est certain que des points auraient été marqués s'il n'y avait pas eu d'interférence, les points doivent être accordés. Dans le cas contraire, lorsque l'arbitre doute que des points auraient pu être marqués, une pénalité de 15 verges à partir du point d'interférence est applicable. Si la pénalité survient au dernier jeu d'une demie, 15 verges de punition seront accordées et un dernier jeu sera joué.

15.9 Rudesse et contact excessif sur un receveur : Lorsque l'équipe B est responsable d'un contact avec un receveur dans la zone visée par la passe et que la passe est incomplète, l'équipe A pourra choisir d'appliquer la pénalité à l'endroit où elle s'est produite. Pour la pénalité de contact excessif, le tout résulte spécifiquement en un premier essai automatique au point d'infraction. En ce qui a trait à la rudesse, l'équipe A aura les mêmes options que la pénalité pour contact excessif, mais le joueur puni devra être exclu pour 10 jeux. Cette situation serait applicable lorsqu'un défenseur effectue un contact excessif sur un receveur ou le rudoie afin de le séparer du ballon par exemple. Si la pénalité se produit dans la zone de but, le point d'infraction sera la ligne de 1 verge (la ligne de 7 ½ si l'équipe non responsable désire rester à l'extérieur de la red zone). Dans tous les cas, il s'agira d'un premier essai automatique.

16 APPLICATION DES PÉNALITÉS

Glossaire :

PEA – premier essai automatique

ER – Essai repris

EC – essais continuent

PE – perte d'essais

PI – point de l'infraction

PB – perte du ballon
 PDR – point de dernière remise
 PBT – point ballon tenu (au moment de la pénalité)
 P5 – pénalité de 5 verges
 LM – ligne de mêlé
 PBM – point ballon mort (fin du jeu)
 OP – option prévue (de laisser le jeu se terminer sans pénalité)
 TG – Terrain gagné (pour le gain du premier essai)
 TNG – Terrain non gagné (pour le gain du premier essai)

Exemple : **hors-jeu** : P5 ER – cela signifie perte de 5 verges du point de la dernière remise et l'essai est repris.

16.1 Pénalité sur un converti

Pénalité commise par <u>l'offensive</u> – choix à la défensive	
Converti réussi	<ul style="list-style-type: none"> ● Reprise du converti ET : ● Appliquer les verges sur la reprise du converti, OU ● Appliquer les verges sur le 1er essai subséquent <p>* L'offensive peut changer son choix de pointage du converti sur la reprise. Le choix du nombre de points à tenter sur la reprise du converti doit être communiqué par l'offensive avant que l'équipe non fautive décide du point d'application de la pénalité.</p>
Converti raté	Le converti n'est pas repris ET Les verges sont appliquées sur le 1er essai subséquent

Pénalité commise par la <u>défensive</u> – choix à l'offensive	
Converti réussi	● Le converti n'est pas repris ET les verges sont appliquées sur le 1er essai subséquent
Converti raté	<ul style="list-style-type: none"> ● Reprise du converti ET : ● Appliquer les verges sur la reprise du converti, OU ● Appliquer les verges sur le 1^{er}

Règlements FPF 2025

	<p>essai subséquent</p> <p>* L'offensive peut modifier son choix de pointage du converti sur la reprise (de 1 point à 2 points et vice versa). Si la première tentative est pour un converti d'un point, la pénalité maximale sur les prochains essais de 2 points est de 5 verges.</p>
--	---

16.2 Pénalités sur les remises en jeux régulières

Pénalités mineures contre l'offensive :	
Hors-jeu	P5 PDR, ER
Formation, motion ou remise illégale	P5 PDR, ER ou option
Obstruction du rusher	P5 PDR, ER, ou PE PDR, ou option
Obstruction offensive sur la passe avant	P10 PDR, ER; PE PDR; ou option
Protection des drapeaux/ linge recouvrant les drapeaux	P5 PBT EC
Sauter	P5 PBT EC
Retarder la partie	P5 PDR, ER PAS D'OPTION
Se débarrasser du ballon	Ballon placé au point d'origine de la passe, EC
Blocage illégale	P5 PDR ER ou P5 PBT EC
Passe avant non réglementaire	PE, EC au PDR ou option
Deux courses consécutives	PE, EC au PDR PAS D'OPTION
Course illégale dans la red zone	PE, EC au PDR PAS D'OPTION
Note: Pour une pénalité offensive qui se produit après le gain du 1 ^{er} , la seule application possible est d'appliquer les verges et de donner un 1 ^{er} essai et 10.	
Pénalités mineures contre la défensive	
Hors-jeu, alignement illégale près du joueur de centre adverse, hors-jeu dans zone neutre	P5 PDR, ER ou option

Règlements FPF 2025

Retenir le porteur de ballon	P5 PDR, ER ou P5 PBT EC ou PBM. Derrière la LM : option P10 du PDR ER ou P10 PBM EC
Faire trébucher	P5 PDR, ER ou P5 PBT EC
Retrait défendu des drapeaux de l'adversaire	P5 PDR, ER ou P5 PBM, EC
Contact illégal/ retenir un receveur	P5 PDR PEA ou option
Obstruction sur la passe avant défensive	PI PEA
Pénalités majeures	
Rudesse	Exclusion pour 10 jeux, et Offensive: P10 PDR ER ou P10 PBT ou PBM EC Défensive: P10 PDR, PEA ou P10 PBM ou PBT, PEA
Conduite antisportive (OC)	Exclusion pour 10 jeux, et P5 au point de la prochaine mise en jeu. Si contre la défensive PEA.
Plongeon à proximité d'adversaires	Exclusion pour 10 jeux, et P10 PDR ER / P10 PBT EC / P10 PBM EC
Contact sur le passeur	P10 PDR, PEA ou P10 PBM, PEA
Rudoyer le quart-arrière	Exclusion pour 10 jeux, et P10 PDR ou PBM, PEA
Contact excessif	Offensive : P5 PDR, ER ou P5 PBT, PI, ou PBT EC Défensive : PEA et P5 PDR, PBM ou PBT ; si la passe est incomplète PEA PI
Divers	
Pas de drapeaux/ drapeaux illégaux	P5 PBM, EC
Substitution illégale/ trop de joueurs	P5 PDR, ER ou option
Interférence par une personne non-autorisée	P15 PI ou points accordés + disqualification
Shorts avec poches/ port de bijoux	Exclusion immédiate le temps de se changer

16.3 Pénalités sur jeux résultants en points autres que les convertis Si une pénalité mineure est signalée sur un jeu qui résulte en un touché, l'équipe non-fautive a l'option de la pénalité ou du résultat du jeu (le touché). Si une pénalité majeure a lieu sur un touché, l'équipe non-fautive peut l'appliquer soit sur le converti ou sur la tentative en jeu ou sur le premier jeu de la prochaine séquence. Si elle choisit de l'appliquer sur le converti, elle peut choisir de tenter un converti

de deux points, et de toujours appliquer la pénalité (soit jusqu'à la ligne de 7 ½ ou encore la ligne de 1.) Il est à noter que les restrictions normales de red zone s'appliquent concernant les jeux de courses au sol.

16.4 Pénalités sur le dernier jeu de la demie

Pénalités mineures :

- Si une pénalité mineure est signalée (et acceptée) sur le dernier jeu de la demie, la demie sera prolongée par 1 jeu. **Il est à noter que cette prolongation ne s'applique pas aux pénalités qui résultent en perte d'essai (se débarrasser du ballon, course illégale, etc.)**
- Si l'équipe B commet une infraction sur le porteur de ballon, la demie sera prolongée pour un jeu après l'application de la pénalité du point approprié. Selon la règle du dernier joueur arrière, si la pénalité résulte en un gain de points, la demie prendra fin après la tentative de converti.
- Si une pénalité mineure est commise sur une tentative de converti sur le dernier jeu de la demie, les verges ne pourront pas être appliquées au début de la deuxième demie.

Pénalités majeures :

- En plus de toutes les options décrites ci-haut concernant les pénalités mineures, toute pénalité majeure peut être appliquée sur le premier jeu de la prochaine demie.
- Si une pénalité majeure est signalée sur un touché sur le dernier jeu de la demie, l'équipe non fautive peut l'appliquer soit sur le converti ou sur une tentative en jeu ou sur le premier jeu de la prochaine séquence. Dans la troisième situation, elle choisira également si ce jeu a lieu en tant qu'une prolongation d'un jeu de la demie, ou comme premier jeu de la prochaine demie.

16.5 Pénalités derrière la ligne de mêlée – Une infraction pour avoir retenue derrière la LM résulte en une P10 du PDR avec reprise de l'essai ou P10 EC au PBM EC au choix de l'équipe A. Par contre, si le porteur de ballon franchit la LM, puis revient derrière la LM, et est alors retenu, une pénalité pour retenue demeure une pénalité de 5 verges.

16.6 Pénalités dans la zone de but par l'offensive – Si l'offensive écope d'une pénalité dans sa propre zone de but, pendant que le ballon est dans la zone de but, un touché de sûreté est accordé à la défensive. Par exemple, le quart arrière commet une infraction pour protection des drapeaux dans sa propre zone de but ou il se débarrasse du ballon à partir de sa propre zone de but.

16.7 Pénalités près de la ligne de but :

- Si l'offensive commet une pénalité qui est appliquée du PDR, et que le PDR est leur propre ligne d'une verge ou à l'intérieur de celle-ci, la pénalité devient une perte d'essai. Il est à noter que cela ne s'applique pas sur le 4e essai, à moins que la pénalité résulte normalement en une perte de ballon lorsqu'appelée sur le 4e essai, par exemple lors d'une course illégale.
- Si la défensive commet une pénalité qui amènerait le ballon dans la red zone, l'offensive peut choisir de commencer le prochain jeu à la ligne de 7 1/2 afin de pouvoir courir. Cela se rapporte aussi à la défensive qui serait pénalisée pour « interférence sur la passe » dans la zone de but ou à l'intérieur de la red zone. Cela ne s'applique pas si le ballon avait déjà été dans la red zone sur cette séquence.
- Si la défensive est fautive, et que la pleine application des verges prévues amènera le ballon jusqu'à la ligne but ou la ligne à franchir pour l'obtention d'un premier essai, l'offensive se voit accorder un 1er essai. Exemple : sur la ligne de 4, la défensive commet un hors-jeu. PEA pour l'offensive.

- Si le ballon est placé à la ligne d'une verge de l'équipe B ou à l'intérieur de celle-ci et que la défensive commet une pénalité, PEA pour l'offensive.

16.8 Pénalités de ballon mort

- a) Lorsqu'un joueur se fait attribuer une pénalité de ballon mort, le seul point d'application est le point où le ballon aurait été mis en jeu s'il n'y avait eu aucune autre infraction. Exemple : conduite antisportive entre les jeux. NB : ces infractions ne peuvent annuler le jeu précédent.
- b) **Sur 4^e essai** – si l'offensive ne gagne pas les verges nécessaires pour un 1^{er} essai, la possession est accordée à l'autre équipe. Si l'équipe étant jusqu'à cet instant-là à la défensive commet une pénalité majeure après le jeu, il n'y a pas de PEA. La pénalité sera appliquée sur leur 1^{er} essai après le changement de possession avec un premier essai à l'équipe B après l'application de la pénalité.

16.9 Pénalité double – Lorsqu'une équipe commet deux infractions ou plus au cours d'un même jeu, l'équipe non fautive peut choisir laquelle des pénalités elle désire appliquer. Si l'une des infractions est une pénalité majeure, celle-ci doit être ajoutée à la pénalité choisie, au point d'application de la pénalité choisie.

16.10 Infractions compensatoires (des deux équipes)

- Il y a des infractions compensatoires lorsque les deux équipes commettent une ou plusieurs infractions au cours du même jeu.
- Les équipes ont la possibilité d'accepter ou de refuser la pénalité selon l'ordre des infractions. Toutes les pénalités acceptées seront compensées au point d'application choisie pour la première infraction acceptée.
- Si le point d'application implique également la poursuite des essais, les pénalités seront compensées au point où le ballon était tenu au moment de la première infraction.
- Si l'une des infractions compensatoires ne comporte pas de pénalité en distance, par exemple une course illégale, elle sera appliquée de la même façon qu'une pénalité de **5 verges** lorsque les pénalités seront compensées.
- Si l'offensive commet une faute qui comprend une perte d'essai sur le 4^e essai, et la défensive commet également une faute durant le même jeu qui est acceptée, le 4^e essai doit forcément être répété au point approprié.

16.11 Pénalités sans verges applicables

Sur une tentative de converti, les pénalités suivantes (sans pénalités en verges spécifiées,) résulteront en pénalités de 5 verges sur la possession subséquente: interférence sur la passe effectuée par la défensive ou une pénalité pour s'être débarrassé du ballon. A noter qu'aucunes verges supplémentaires ne seront appliquées pour une passe avant illégale ou une course illégale.

16.12 Pénalités et pénalités compensatoires après l'interception d'un converti - Si l'équipe B intercepte le ballon lors de la tentative de converti et commet une infraction (par exemple blocage illégal ou protection des drapeaux) elle perd automatiquement le droit de marquer, le jeu sera sifflé mort et il n'y aura aucune application de pénalité en verges sur le jeu suivant.

16.13 Si le porteur de ballon commet une faute, ou que l'équipe A soit pénalisée pour blocage illégal, un officiel arrête le jeu. Les essais continuent sur le 1^{er}, le 2^e et le 3^e essai. Sur le 4^e essai, si les verges ne sont pas gagnées, l'application de la pénalité résulte en une PB. Dans tous les cas, il y aura une punition en verges, la poursuite des essais et l'arrêt du jeu. Si le porteur de ballon commet une pénalité sur un converti, le converti sera considéré raté et la punition en verges sera appliquée sur la prochaine séquence. Si une telle situation se produit durant une période supplémentaire, la

Rèlements FPF 2025

tentative sera considérée ratée et la punition en verges sera appliquée sur le prochain jeu seulement dans le cas d'une pénalité majeure. Sont compris sous ce règlement la protection des drapeaux, sauter, course illégale dans la red zone, les courses consécutives, et toutes autres infractions commises par le porteur de ballon, sauf la passe avant illégale.

16.14 Signaux Voici un tableau des signaux des officiels approuvés, suivi des images correspondantes.

Règlements FPF 2025

Raison	# de signal
Touché	1
Touché de sûreté	2
Transformation 1 pt	3
Transformation 2 pts	4
Temps mort	5
Aucun pénalité	6
Pénalité refusée	7
Premier essai gagné	8
Premier essai répété	9
Deuxième essai	10
Troisième essai	11
Quatrième essai	12
Passe latérale	13
Passe avant complétée derrière la ligne de mêlée	14
Passe Incomplète	15
Passe avant non réglementaire	16
Drapeaux illégaux	17
Port de bijoux	17
Pas des drapeaux	17
Aucun protecteur buccal	17
Pantalon / shorts avec poches	17
Protection des drapeaux	18
Se débarrasser du ballon	19
Alignement illégale dans zone neutre	20

Règlements FPF 2025

Alignement illégal près du joueur de centre adverse	20
Hors-jeu	20
Course illégal dans la red zone	21
Formation illégale	21
Remise illégale	21
Procédure illégale	21
Deux courses	21
Obstruction avec le rusher	22
Retarder la partie	23
Trop de temps à remettre le ballon en jeu	23
Participation illégale	24
Substitution illégale	24
Trop des joueurs	24
Retenir	25
Blocage illégal	26
Faire trébucher	27
Contact illégale	28
Obstruction sur la passe avant	29
Interférence par une personne non-autorisée	29
Bondir	30
Contact excessif	31
Contact sur le passeur	32
Plongeon	33
Rudesse	33
Conduite antisportive	34

Rèlements FPF 2025

Disqualification	35
Rudoyer le quart-arrière	33&32
Mépris de la sécurité des autres	36



1. Touché
Bras levé au-dessus de la tête



2 Touché de Sûreté
Mains jointes au-dessus de la tête



3. Transformation de du 1 Point
Un bras levé au-dessus de la tête avec un doigt relevé



4. Transformation de du 2 Points
Un bras levé au-dessus de la tête avec deux doigts relevés



5. Temps Mort
Mains croisées au-dessus de la tête

Règlements FPF 2025



6. Aucune pénalité

Jeter le drapeau au sol
et croiser bras devant



7. Pénalité Refusée

Croiser les bras en
avant



8. Premier Essai Gagné

Se tenir parallèlement au
ballon avec bras tendu



9. Premier Essai répété

un doigt levé



10. Deuxième Essai

deux doigts levés



11. Troisième Essai

trois doigts levés



12. Quatrième Essai

quatre doigts levés



13. Passe latérale

Étendre le bras arrière
parallèle au sol

Règlements FPF 2025



14. Passe avant complétée
derrière la ligne de mêlée
Tendre les bras au-dessus
de tête



15. Passe Incomplète
Croiser les bras à hauteur
des épaules



16. Passe avant non Réglementaire
Bras tendus de chaque côté



17. Équipement non Réglementaire
Les deux mains derrière
la tête



18. Protection des
Drapeaux
Bras oscillant au niveau
de la taille



19. Se Débarrasser du
Ballon
Faire un mouvement
de lancer avec un bras
et pointer au sol de
l'autre



20. Hors-Jeu
Mains sur les hanches



21. Procédure Illégale
Rotation des mains
devant la poitrine

Règlements FPF 2025



22. Obstruction du rusher
Croiser les bras devant la poitrine



23. Trop de temps à remettre le ballon en jeu
Petit cercle exécuté avec le bras tendu



24. Substitution Illégale
Taper le dessus de la tête avec la main



25. Retenir
Saisir le poignet d'un poing fermé à la hauteur des épaules .



26. Blocage Illégal
Saisir un poignet et pousser vers l'avant



27. Trébucher
Croisement d'un pied devant l'autre



28. Contact Illégal
Un bras tendu vers l'avant avec la main ouverte



29. Obstruction sur une Passe
Geste de poussée des deux mains vers l'avant, à la hauteur des épaules

Rèlements FPF 2025



30. Bondir

Les deux bras tendus avec les pouces pointant vers le haut



31. Contact excessif

Bras tendu avec la main ouverte, en tapant le coude avec l'autre main

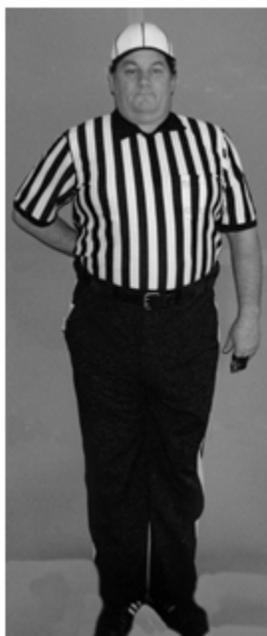


32. Contact sur le passeur
mouvement du passeur



33. Rudesse

Un bras ou l'autre tendu d'un côté



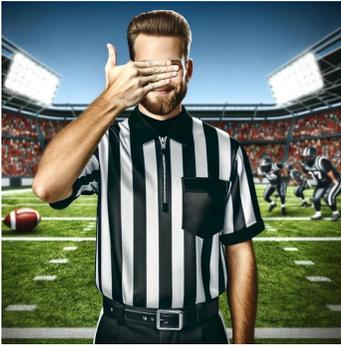
34. Conduite antisportive

Agiter une main derrière le dos



35. Disqualification

Trancher le poignet gauche



36 Mépris de la sécurité des autres

Pour toutes questions ou commentaires, les joueurs peuvent envoyer un courriel à l'adresse suivante :
info@flagplusfootball.com