



RÈGLEMENTS DE L'ALIGNEMENT ET **ADMINISTRATIVES DE LA FPF**

Version 2 – Janvier 2019

FlagPlus Football applique un éventail de règles administratives et de règlements spécifiques à chaque équipe lors de la gestion d'une équipe de la ligue. Tous les capitaines doivent lire et comprendre ce document. Celui-ci se veut aussi exhaustif que possible, mais ne peut combler toutes les lacunes possibles, ni répondre à toutes les ambiguïtés. FPF ajoutera à chaque saison de nouveaux points ou davantage de détails à ceux existants pour éliminer tout élément considéré comme vague ou confus. Notez qu'en cas d'incertitude concernant un problème spécifique qui n'est pas traité de manière spécifique ou qui n'est pas suffisamment détaillé dans ce document, l'équipe administrative de la FPF aura la capacité de décider dans le meilleur intérêt de la ligue.

Ce document est destiné à couvrir les décisions administratives, en particulier en ce qui concerne les questions liées à la l'alignement des joueurs. Pour toutes les règles sur le terrain, nous vous dirigeons vers le livre des règlements officielles de la FPF.

Liste de contenu:

1) Règles générales de la composition d'une équipe

- a. Qu'est-ce qui constitue «être» sur un alignement d'une équipe?
- b. Nombre maximum de joueurs sur un alignement d'une équipe
- c. Nombre maximum d'équipes pour un joueur
- d. Restriction pour jouer dans différentes équipes de la même division

2) Libérations d'un joueur

- a. Esprit de la réglementation
- b. Spécification pour les parties jouées la fin de semaine
- c. Le transfert du nombre total de parties jouées d'un joueur à une autre équipe est non permis
- d. Nombre maximal de transfert d'une équipe à une autre par saison
- e. Date limite pour demander une libération
- f. Rétroaction

3) Match joué / Conditions pour être considérées actif

- a. Qu'est-ce qui constitue être « actif » pour une partie?
- b. Admissibilité sans participer
- c. Arrivées tardives
- d. Admissibilité sans être présent
- e. La règle « IR »
- f. Date limite pour contester une partie manquante
- g. Implication d'enfreindre la politique des uniformes
- h. Jouer deux parties simultanément

4) Admissibilité aux séries

- a. Justification du nombre minimum de parties actives
- b. Particularités pour les saisons Hiver/Été/Automne

5) Forfaits

- a. Forfait de catégorie 1: "No-Show"
 - i. La règle pour la dernière partie de la saison régulière
- b. Catégorie 2: Forfait administratif
- c. Amendes relatives aux forfaits

6) Système d'évaluation des joueurs

- a. Introduction
- b. Comment calcule-t-on le système de notation ?
- c. Une notation relative par partie
- d. Infraction, qui est inclut dans le calcul total ?
- e. Notation des quart-arrières
- f. Nouveaux joueurs
- g. Réinitialisation de la notation
- h. Joueurs enregistrés
- i. Pas de notation
- j. Profils dupliqués

7) Règles spécifiques à la division mixte (Co-Ed)

8) Règles des uniformes

- a. Couleurs
- b. Numéro
- c. Le règlement des dossards
- d. Le règlement des dossards des équipes sans maillots / numéros correspondants

9) Délai prolongé en raison d'une force majeure

1. RÈGLEMENT GÉNÉRAL DE L'ALIGNEMENT D'UNE ÉQUIPE

a. Un joueur est un membre officiel d'un alignement lorsqu'il a joué au moins une partie avec l'équipe. Si le joueur est inscrit sur l'alignement de l'équipe par son capitaine, mais n'a pas encore reçu de crédit pour une partie, il / elle ne fait pas officiellement partie de la liste des joueurs actifs et n'a donc pas besoin d'une libération pour quitter l'équipe.

b. Il n'y a pas de nombre maximum de joueurs préétabli dans un alignement. Une équipe peut ajouter de nouveaux joueurs à son alignement à tout moment avant ou pendant la saison régulière. Ils peuvent le faire soit en ajoutant le joueur à l'alignement de l'équipe avec le marqueur (sur le terrain), soit en envoyant un courrier électronique à la FPF avant la partie.

c. FlagPlus Football souscrit un nombre maximum d'équipes qu'un joueur peut jouer par saison. En hiver et au printemps ce nombre maximum est de TROIS ÉQUIPES. Ce maximum ne prend en compte que les divisions numérotées des hommes (par exemple Div 1, Div 3, Div A, Div C, etc.). Un joueur peut jouer dans n'importe quelle division auxiliaire (par exemple Co-Ed, 35+) sans que cela affecte leur maximum de trois équipes. Un joueur peut demander à être libéré d'une équipe. Une fois accordée, cette équipe ne compte plus dans le nombre total d'équipes du joueur. (En savoir plus sur la libération des joueurs dans la section 2).

Pendant la saison de la Coupe FPF, un joueur est limité à UNE ÉQUIPE par saison.

d. Il est interdit à un joueur d'être actif dans deux équipes de la même division à tout moment de la saison. Veuillez noter que les divisions divisées en sous-groupes (par exemple, les Div 5A et 5B; les Div D-1 et D-2) sont traitées comme une même division en ce qui concerne cette règle et qu'un joueur ne peut donc pas jouer dans une équipe dans les deux sous-groupes séparés.

2. LIBÉRATIONS D'UN JOUEUR

a. Un joueur peut demander à être libéré d'une équipe pendant la saison. Le véritable objectif de l'application de cette règle était de permettre à un joueur qui s'était compromis à jouer avec une équipe donnée et pour des raisons imprévues, ne souhaite plus jouer avec cette équipe. La libération du joueur permet à ce dernier de rejoindre une autre équipe de la même division et/ou d'éviter que l'ancienne équipe limite ses chances de rejoindre une autre division [en raison du nombre maximal d'équipes]. Le joueur libéré ET le capitaine de l'équipe « originale » doivent tous les deux communiquer leur intention à

la ligue). Le consentement du capitaine qui libère le joueur est nécessaire pour éviter les situations où les joueurs quittent les équipes sans acquitter leurs engagements financiers envers le capitaine.

b. La demande de la libération du joueur doit être soumise et approuvée par la ligue pour ensuite être officialisée. Une semaine en FPF débute le samedi et se termine le jeudi. Par conséquent, la semaine en cours doit être terminée avant qu'une autorisation de transfert ne soit considérée comme valide. Par exemple, au cours de la semaine 3 de la saison, un joueur X joue avec l'équipe A, le samedi. Il fait déjà partie de trois équipes. Il demande ensuite une libération afin de pouvoir jouer avec une nouvelle équipe, l'équipe B, le dimanche. Le transfert du joueur ne saura pas officiel avant la fin de la semaine 3 et pas avant. Même s'il reste des matchs à jouer plus tard dans la semaine, il doit attendre la semaine 4 pour rejoindre la nouvelle équipe.

c. À la suite d'une libération, les parties jouées avec l'équipe originale ne compteront plus dans le total cumulé avec l'ancienne équipe et ne pourront pas être transférées vers une autre équipe.

d. Un individu ne peut être libéré qu'une fois par saison. En conséquence, un joueur ne peut pas recevoir une libération de l'équipe A, jouer pour l'équipe B, recevoir une libération de l'équipe B et revenir à l'équipe A; cela nécessiterait deux transferts, ce qui n'est pas autorisé. Si un joueur est libéré d'une équipe, il n'est plus considéré comme faisant partie de l'alignement « actif » de cette équipe, mais il figurera toujours dans l'alignement de cette équipe. Son numéro de maillot apparaîtra alors sous la forme «R». Pour voir toutes les mises à jour de la saison en cours, visitez 'COMMUNIQUÉS 'sous' RESSOURCES 'dans le menu principal.

e. Une fois qu'un joueur a participé au septième match de l'équipe de la saison régulière ou plus tard, il / elle n'est plus éligible pour une libération de cette équipe en particulier. Dans une saison de huit parties, la date limite est la cinquième partie de l'équipe de la saison, inclusivement.

f. Les rétroactions sont possibles, ce qui signifie qu'un joueur peut demander une libération jusqu'à la dernière semaine de la saison, à condition que la règle 2.e soit respectée. Par exemple, si un joueur joue pour la dernière fois pour une équipe la semaine 4 et demande ensuite à être libéré la semaine 9, FPF peut accorder une libération rétroactive et permettre au joueur de jouer pour une autre équipe la semaine 10.

3. MATCH JOUÉ / PRÉSENCE

a. Qu'est-ce qui constitue être actif pour une partie?

Un joueur reçoit un crédit pour une partie « active » (GAME PLAYED (GP)) en participant et en étant inclus dans l'alignement d'une équipe soumis au marqueur avant le match par le capitaine de l'équipe. Le joueur doit porter un maillot et un numéro appropriés. Sa notation individuelle (de 50 à 99) doit être pris en compte dans le total de l'équipe (il ne doit pas nécessairement être inclus dans les 6 premières notes offensives ou défensives). Le joueur ne doit pas nécessairement être sur le terrain pour un nombre minimum de jeux, ni enregistrer un nombre minimum de statistiques pour recevoir un crédit.

La partie «active (GP)» est un point de discordance important, car la participation à un nombre minimal de parties est requise pour participer aux séries éliminatoires (hiver / printemps / Coupe FPF).

b. Admissibilité sans participer

La FPF fera certaines exceptions et donnera un crédit à un joueur « actif » pour une partie jouée sans être en uniforme et SANS compter sur la limite du nombre total de points, dans les circonstances suivantes:

Un joueur recevra un crédit pour une partie jouée en assistant à la partie. Le nom du joueur doit être clairement indiqué sur la feuille d'alignement, mais étiqueté DNP (n'a pas participé). Il est impératif d'indiquer clairement le «DNP» afin que la notation du joueur ne soit pas incluse dans le total de l'équipe pour ce match. Le joueur doit s'inscrire auprès du marqueur (ceci doit avoir lieu immédiatement avant ou pendant la partie) pour confirmer sa présence (surtout s'il n'est pas en uniforme). Il n'est pas de la responsabilité du marqueur de trouver le joueur sur le banc ni dans les tribunes.

c. Arrivées Tardives

Un joueur peut arriver en retard pour n'importe quelle partie et peut participer à une partie à n'importe quel moment, tant qu'il / elle est déjà sur l'alignement de l'équipe et qu'il a déjà joué au moins une partie. Si le joueur est en retard pour le match de la semaine 1, il sera autorisé à participer à la partie, car aucun match précédent n'était prévu.

Un nouveau joueur qui n'a pas encore joué un jeu offensif ou défensif pour une équipe spécifique peut être ajouté avant la partie. Cependant, une fois que la partie a commencé, il/elle ne peut pas être ajouté à l'alignement, ni participer. Ceci est fait pour éviter qu'une équipe n'invite un joueur d'un autre terrain une fois que la partie a débuté.

d. Admissibilité sans être présent

Une note de médecin (uniquement d'un médecin, les notes de physiothérapeutes ou de thérapeutes du sport ne s'appliquent pas), indiquant clairement qu'une personne n'était pas autorisée à pratiquer une activité physique (c.-à-d. jouer au flag football) à la suite d'une blessure ou maladies durant les parties manquées ayant une incidence sur l'éligibilité, le joueur se verra accorder l'admissibilité aux éliminatoires.

Lors d'un conflit d'horaire, un joueur qui a deux parties FPF simultanées aux mêmes installations ou deux parties avec des heures de début qui ne sont pas séparées d'un intervalle d'une heure dans des installations différentes, (une heure de départ avec deux heures d'intervalle dans différentes installations, ne sera pas considéré comme un conflit), nous accorderons au joueur une partie « active » pour ses deux équipes. Il ne peut pas être à deux endroits en même temps. Veuillez noter que pour recevoir une partie « active » lors d'un conflit FPF, le joueur doit déjà avoir joué au moins une partie avec l'équipe pour laquelle il/elle reçoit des crédits. Les conflits antérieurs à un joueur qui joue sa première partie avec une équipe ne sont pas applicables.

Notez que si un joueur est sur plusieurs alignements avant la publication du calendrier de la saison FPF, la ligue garantit aucun conflit dans son calendrier. Ceci s'applique uniquement aux joueurs qui ont rejoint une équipe après la publication de l'horaire.

e. Règle IR (Réserve en cas de blessure)

Nous introduisons la règle de l'IR pour tenter de minimiser le nombre de renoncations lors des séries éliminatoires. Les équipes avec de petites formations et qui font l'objet de blessures après le milieu de la saison ont été laissées dans une impasse dans le passé. Elles ne pouvaient pas ajouter de nouveaux joueurs et les rendre éligibles pour les séries éliminatoires.

Maintenant, si un joueur souffre d'une blessure grave ou d'une maladie grave qui met fin à sa saison, une équipe a maintenant la possibilité de le placer en « réserve » (blessé) et de le remplacer par un autre joueur qui sera éligible aux éliminatoires en vertu de la règle de l'IR, quel que soit le nombre de matchs disputés.

Contrairement à la règle 3.d, cette règle s'applique aux joueurs qui ne peuvent pas participer aux séries, et non à ceux qui ont été blessés au cours de la saison, mais qui sont prêts à revenir dans les séries.

La principale mise en garde est que, pour éviter d'abuser de cette règle, l'équipe doit absolument présenter une note du docteur (celle d'un médecin, les notes des physiothérapeutes et des thérapeutes du sport ne s'appliquent pas), et indiquer clairement que le joueur blessé ou malade n'est pas apte à jouer ou pratiquer une activité physique (par exemple, jouer au flag football) sur une longue période, le rendant ainsi inactif pour les séries éliminatoires.

Voici la liste non exhaustive des clarifications:

i. Le nouveau joueur n'est pas dans l'obligation d'avoir joué antérieurement avec l'équipe avant d'être ajouté à l'alignement et d'obtenir l'éligibilité pour les séries éliminatoires.

ii. Le nouveau joueur prenant la place de l'individu « inapte » peut être ajouté à tout moment avant la première partie de l'équipe en série éliminatoire. Cela signifie que dans une rare exception où un joueur s'est blessé au cours de la dernière semaine de la saison, le joueur ajouté peut ne pas avoir joué un seul match avec l'équipe et sera autorisé à participer aux séries éliminatoires.

iii. Le joueur blessé doit avoir disputé suffisamment de parties ou être en voie d'avoir disputé suffisamment de parties pour être éligible aux séries éliminatoires. À titre d'exemple, un joueur qui a joué deux parties au cours de la semaine 8 et qui se blesse ensuite ne peut pas être considéré sous cette clause.

iv. Pour faire suite au point ci-dessus; une note du médecin peut nous permettre de revenir en arrière, ce qui signifie qu'un joueur peut soumettre une note médicale prouvant qu'il a été blessé/malade tel que la note l'a indiqué, mais la ligue ne peut pas revenir (autoriser) en arrière après le dernier match joué. Par exemple, si la note est soumise la semaine 8 et montre que le joueur est blessé depuis quatre semaines, mais qu'il a joué une partie dans la ligue FPF deux semaines auparavant, la note ne peut qu'être appliquée que pour deux semaines.

v. Cette nouvelle règle est en place UNIQUEMENT pour accommoder les joueurs qui ont des blessures ou des maladies. Les vacances, les abandons ou toute autre situation ne peuvent pas être acceptés.

vi. Le joueur ajouté doit avoir une notation FPF actuelle égale ou inférieure à celle du joueur qu'il remplace. En outre, tout membre de la ligue FPF qui détient une notation de base « débutant » (par exemple 55 pour la division 6, 60 pour la division 5, etc.) ne peut pas remplacer un joueur en vertu de la clause IR. Pour être éligible, le nouveau joueur doit avoir eu au moins un classement mis à jour (en attaque ou en défense) depuis son entrée dans la ligue.

vii. Le joueur de remplacement doit respecter les règles habituelles de l'alignement de la ligue FPF (ne pas jouer dans une autre équipe de la même division, ne peut excéder trois équipes de division masculines).

viii. Si un joueur est sous la clause « IR », il n'est pas éligible pour jouer dans aucune autre division de la ligue FPF pour le reste de la saison.

ix. Il n'y a pas de maximum de joueurs sous la clause « IR » par équipe, tant que les critères ci-dessus sont remplis pour chaque joueur blessé.

f. Date limite pour contester une partie manquante

Dans le cas où un joueur participe ou assiste à une partie, mais ne reçoit pas une partie « active », une équipe dispose d'un maximum de 7 JOURS pour contester toute incohérence concernant un crédit manquant « GAME PLAYED » pour un joueur. Une fois que les 7 jours se sont écoulés, FPF ne reverra aucune incohérence de cette nature. La ligue FPF encourage les capitaines à vérifier le compte rendu de la partie le plus rapidement possible et à nous faire part de tout problème.

g. Implication d'enfreindre la politique des uniformes

Si un joueur n'a pas un numéro conforme à l'arrière de son maillot et enfreint la politique en matière d'uniformes de la FPF, il ne recevra pas une partie « active » pour la partie dans laquelle l'infraction a eu lieu. Auparavant, le joueur ne recevait pas ses statistiques. La ligue FPF va également retenir la partie « active » du joueur.

S'il vous plaît, notez que la ligue FPF est stricte avec sa politique des uniformes. Il est important qu'un joueur porte un numéro et puisse toujours être identifié, pour des raisons statistiques et disciplinaires. La ligue FPF ne refusera jamais à un joueur de participer à une partie pour une violation de la politique des uniformes, mais elle punira le joueur avec des mesures administratives et ce dernier n'obtiendra pas une partie « active ».

h. Jouer deux parties simultanément

Il n'est pas permis de jouer à deux parties à la fois. Si le joueur a un conflit d'horaire et que deux parties ont cours d'une façon simultanée, côte à côte, le joueur n'est pas autorisé à changer de terrain. Le joueur est limité à la partie dans laquelle il/elle a débuté à jouer.

4. ADMISSIBILITÉ AUX ELIMINATOIRES

a. Justification du nombre minimum de parties actives

Comme la plupart des ligues, la ligue FPF exige un nombre minimum de parties jouées en saison régulière pour qu'un participant soit considéré comme éligible à participer aux séries éliminatoires dans une équipe donnée avant le début des séries éliminatoires.

b. Particularités par saison

Dans une saison de dix parties, le nombre minimum de parties jouées est de 5 (hiver et printemps). Au cours d'une saison de huit parties, le nombre minimum de parties jouées est de 4. Dans le tournoi de la Coupe FPF, un joueur doit avoir disputé au moins 4 parties en pré-KO pour pouvoir participer à la ronde éliminatoire.

Un joueur n'ayant pas atteint le nombre minimum de parties jouées peut toujours bénéficier de l'éligibilité en présentant un billet du médecin valide, comme indiqué aux points 3.d et 3.e ci-dessus.

5. FORFAITS

À compter du printemps 2018, il existe deux catégories différentes de déclarer un forfait (un abandon) pour une partie; chacun ayant pour résultat un pointage final différent:

a. Catégorie 1 - Forfait pour ne pas s'être présenté

Le pointage par défaut de toutes les parties perdues de la catégorie 1 est 60-0.

Une équipe n'a pas assez de joueurs pour jouer la partie et déclare forfait.

Avant de déclarer un forfait, la ligue FPF exhorte les capitaines à contacter un administrateur de la ligue et à demander de l'aide pour recruter suffisamment de joueurs pour permettre le déroulement normal de la partie. Nous rappelons aux capitaines que chaque partie annulée implique des frais pour la ligue FPF et qu'un abandon sans se présenter à la partie n'est pas encouragé et très mal vu par ses pairs.

Dans ces circonstances extrêmes, si toutes les options possibles ont été explorées et sont infructueuses, la ligue FPF s'attend à ce que le capitaine de l'équipe informe officiellement un administrateur de la ligue au moins deux heures avant l'heure de début prévue de la partie afin que la ligue FPF puisse, à son tour, informer les équipes adversaires avant de quitter leur domicile. Une fois que l'équipe adverse est notifiée par la ligue FPF, le forfait est officiel; les adversaires ne seront pas obligés de se présenter sur le terrain pour recevoir la victoire. Si l'équipe perdante souhaite alors annuler son forfait en raison d'un changement de dernière minute, l'équipe adverse aura la possibilité de refuser et d'accepter la victoire par forfait.

Dans un forfait de catégorie 1, chaque joueur de l'alignement de l'équipe gagnante recevra un crédit (partie active) pour une partie jouée. En aucun cas, un joueur de l'équipe perdante ne peut se voir attribuer un crédit pour une partie jouée (même s'il était physiquement présent sur le terrain).

À compter du printemps 2018, tous les capitaines dont l'équipe déclarera un forfait de catégorie 1 devront ensuite soumettre un dépôt administratif de 100 \$ à la ligue FPF. La prochaine fois que le capitaine de cette même équipe aura un forfait de catégorie 1 (reporté aux saisons suivantes), le dépôt administratif de 100 \$ sera remis à l'équipe adverse. Le capitaine peut demander son dépôt à la fin de chaque saison s'il ne veut plus diriger (être capitaine) d'une équipe.

b. Catégorie 2 - Forfait administratif

Le pointage final par défaut de toute partie perdue de la catégorie 2 est de 30-0.

Plusieurs violations pour manquement aux règles peuvent entraîner un forfait administratif:

a) La limite totale (cap) d'une équipe pour un match donné dépasse la limite maximale de sa division respective de 0,1 point ou plus (attaque OU défense).

b) Un joueur suspendu participe à une partie durant sa période de suspension.

c) Si une équipe est attrapée à dessein pour avoir utilisé un joueur sous un faux nom (soit pour obtenir une partie supplémentaire active pour le joueur manquant, soit pour éviter de ne pas comptabiliser la notation du joueur faussement identifié.)

d) Si une équipe est réduite à quatre joueurs ou moins à tout moment d'une partie, à cause d'une EXPULSION lors d'une partie (pas d'une blessure ni d'une pénalité majeure de cinq jeux). Notez qu'un joueur recevant une deuxième pénalité majeure de cinq parties est automatiquement éjecté (EXPULSÉ) et comptera comme une EXPULSION.

e) Une équipe qui n'atteint pas le minimum requis de 5 joueurs au début de la partie, mais au moins 3 joueurs sont présents. L'équipe adverse bénéficie de 6 points supplémentaires toutes les 5 minutes (à compter du début de la partie), jusqu'à ce que la mi-temps soit atteinte - alors la partie se termine avec un pointage final de 30-0. [l'équipe adverse doit rester jusqu'à la mi-temps].

c. Les amendes

Pour réduire au maximum les forfaits de catégorie 1, et avec un fort soutien des joueurs, la ligue a imposé des amendes pour les forfaits de cette catégorie.

Toute équipe qui déclare un forfait de catégorie 1 (voir ci-dessus pour la liste exhaustive), elle sera tenue de payer une amende de 100 \$ au capitaine adverse par un transfert d'argent électronique dans les 72 heures suivant la partie en question. (Un administrateur de la ligue FPF vous enverra l'adresse e-mail immédiatement après l'officialisation du forfait). Notez qu'une équipe ne sera pas autorisée à participer à une partie supplémentaire avant le paiement complet de l'amende. Si le forfait survient lors de la dernière partie de la saison régulière et que l'équipe en défaut ne se qualifie pas pour les séries, le capitaine sera seul responsable du paiement de l'amende. Sinon, il ne sera pas autorisé à jouer dans la ligue FPF tant que l'amende n'aura pas été payée. .

De plus, si la ligue FPF n'est pas informée du forfait au moins deux heures avant l'heure du début prévue de la partie, de tel sorte que l'équipe adverse puisse être avertie et ne pas être obligée de se rendre sur le terrain, une pénalité supplémentaire de 50 \$ sera facturée pour un total de 150 \$. Un forfait officiel doit être envoyé par courrier électronique à la ligue ou par message direct à un administrateur de la ligue FPF.

Récapitulation:

Une amende de 100 \$, payable au capitaine adverse, pour tout forfait de catégorie 1 - Absence.

Amende supplémentaire de 50 \$, à payer au capitaine adverse, pour tout forfait de catégorie 1 - Absence, sans un préavis de 2 heures à la ligue FPF.

Les amendes doivent être payées dans les 72 heures suivant la partie perdue.

Dernière semaine de la saison régulière - Spécification de la catégorie 1

Veuillez noter qu'à compter du printemps 2018, toute équipe perdant en raison d'un forfait de catégorie 1 lors de sa dernière partie de la saison régulière sera automatiquement éliminée des séries éliminatoires. Ceci est fait pour éviter les rares cas où des équipes choisissent de «volontairement» perdent leur dernière partie de la saison régulière pour avoir un créneau «avantageux» pour les séries éliminatoires.

6. SYSTÈME DE CLASSEMENT DE JOUEUR

a. Introduction

FlagPlus Football utilise un système de notation qui attribue à chaque participant une note offensive et défensive distincte comprise entre 50 et 100. Certains joueurs se verront attribuer une troisième note, spécifiquement pour le poste quart-arrière (réservée aux joueurs prévoyant lancer et/ou attraper des passes). Chaque joueur actif porte une note numérique basée sur les statistiques qu'il/elle a accumulés et combiné au cours de la saison la plus récente et de toutes les autres saisons précédentes. L'algorithme de notre programme automatisé tient compte d'un mélange de statistiques cumulées (toutes attribuées à des poids spécifiques), en plus de la division dans laquelle elles ont été compilées, de la fiche VICTOIRE/DÉFAITE, des POINTS ALLOUÉS de l'équipe et du nombre de parties jouées pour atteindre ces totaux.

L'objectif est de créer une parité dans la ligue et de maintenir un niveau élevé de compétitivité dans chaque division. Chaque division distincte a un «pointage maximal» permis par équipe et prédéterminé. Le total de la combinaison de chaque pointage individuel des équipes doit respecter le plafond maximum d'une division en attaque et en défense pour constituer un alignement de joueurs légal.

Il n'est pas nécessaire que l'alignement complet d'une équipe soit inférieur au plafond maximum de la division; le plafond fonctionne sur une base par partie. Le système de notation compile la somme des six meilleures notes offensives et des six meilleures notes défensives (séparément). L'utilisation des seuls six meilleurs joueurs est justifiée par le souci d'éviter de punir les équipes avec de plus grands alignements par rapport à une équipe avec un effectif plus petit. D'autres idées envisagées ont été de prendre une moyenne de toutes les notes offensives et défensives, mais nous avons constaté que les équipes étaient plus susceptibles d'essayer d'ajouter des joueurs avec des notations plus faibles pour faire baisser leur moyenne. Nous pensons que généralement, les six meilleurs joueurs d'une équipe donnent la meilleure indication de la force de l'unité offensive ou défensive.

b. Comment sont calculées les notes?

Ryan Kastner, l'un de nos membres de la ligue FPF, a mis au point un programme automatisé qui intègre toutes les statistiques individuelles et par équipe dans une formule mathématique qui compare ces statistiques aux moyennes de la ligue et attribue une valeur numérique comprise entre 50 et 100.

Après chaque saison, chaque joueur qualifié se verra attribuer un classement offensif et défensif unique à cette saison (les joueurs non qualifiés verront leur classement identique à celui de la saison précédente).

Ces notes sont ensuite ajoutées à un calcul de moyenne pondérée qui combine les notes de toutes les saisons précédentes avec la note de la saison la plus récente pour obtenir un nouveau chiffre.

Les joueurs qui jouent dans plusieurs équipes par saison verront leur note la plus élevée adoptée dans le calcul du classement final. (Exemple: le joueur A a joué dans les divisions A, B et C en S'18. Ses notes défensives étaient les suivantes: A: 92,0, B: 88,5, C: 89,0, en fonction de sa production distincte dans chaque division. La plus élevée de ses trois notes, 92,0, sera utilisée dans le calcul de sa note générale défensive.)

Le nombre de touches minimales ou le nombre minimum de parties jouées sont également pris en compte. Si un joueur ne joue pas suffisamment pour une équipe dans une saison donnée, le système de notation ignorera le résultat de cette saison. La même logique est utilisée pour le nombre minimum de touches en attaque ou la combinaison des statistiques en défensive; si un joueur n'atteint pas certains points de repère minimaux, le système supposera qu'il n'a pas contribué assez de ce côté du ballon. Il ne verra donc pas les totaux statistiques de cette saison être prise en compte dans la notation générale. La logique est la suivante: si un joueur termine une saison avec un total de 3 plaqués, la note défensive serait ainsi radicalement abaissée, le programme suppose simplement que le joueur n'a probablement pas joué assez de touches en défensive pour mériter une réévaluation de sa note défensive.

Enfin, pour éviter une volatilité extrême (à la baisse ou à la hausse), nous avons placé un nombre maximal de points qu'un joueur possédant une certaine expérience peut augmenter ou diminuer. Ce changement maximum est plus limité pour les joueurs avec une notation de plus de 70, alors que les joueurs avec une notation de moins de 70 ont une plus grande liberté pour monter ou descendre plus rapidement. Les changements maximums ne sont pas en vigueur pour les nouveaux joueurs. Par conséquent, pendant les deux premières saisons dans la ligue FPF d'un joueur, l'algorithme n'intègre pas la combinaison des saisons précédentes; à la place, le joueur obtient la note unique de sa saison la plus récente en tant que note publiée.

La ligue FPF a constamment peaufiné son modèle au cours des dernières années pour tenter de le perfectionner, sans créer une volatilité telle que les équipes ne peuvent plus gravir progressivement les divisions de la FPF.

c. Relative par partie

Le plafond total d'une équipe est calculé par partie; il n'est pas calculé en utilisant l'alignement total d'une équipe. Cela signifie que l'alignement total actif d'une équipe (tous les joueurs inscrits sur le site de la ligue FPF) peut les mettre au-dessus du plafond permis de sa division, mais tant que l'alignement de chaque partie est inférieur au maximum permis, ils ne contreviennent pas à la règle.

Si une équipe choisit d'utiliser un alignement différent de celui qu'elle a soumis lors de son inscription ou utilisé lors de parties précédentes, il est probable que le total de capitalisation de l'équipe ait changé. Nous recommandons toujours aux capitaines d'équipe de vérifier leur alignement avant chaque partie. L'outil « ROSTER VERIFICATION » est disponible dans la section « RESSOURCES » du menu principal du site Web. Une erreur de calcul ou une erreur de saisie ne peut pas être acceptée comme une excuse pour une violation du plafond. Les équipes sont responsables de vérifier leurs propres alignements.

Les joueurs qui sont présents sur les lignes de côté en tenue de ville (et qui se sont inscrits auprès du marqueur) ou qui ont une note du médecin ne compteront pas sous le plafond permis lors de cette partie.

d. Infraction, Offensive et Défensive

Chaque joueur aura une note offensive et défensive distincte. Notre système prend la somme des six meilleures notes offensives pour la limite offensive et des six meilleures notes défensives pour la limite défensive. (En utilisant la table d'inscription ou de vérification, les joueurs surlignés en vert font partie des six premiers, les joueurs en rouge ne le sont pas.) Nous exigeons que chaque équipe soit en dessous du plafond de sa division, tant en attaque qu'en défense, à tout moment des saisons d'hiver et de printemps. La saison de la Coupe FPF, utilise la somme des deux notes, donc utilise un système différemment.

Si un joueur ne joue qu'en défensive, sa note offensive compte toujours dans le total de l'équipe (et vice versa pour un joueur défensif), si sa note fait partie des six plus élevées. Il n'est pas nécessaire de jouer à l'offensive d'une équipe pour que son pointage d'attaque soit pris en compte. Tout joueur actif comptera pour la limite permise des deux côtés du ballon. Tout total dépassant le plafond permis de 0,1 ou plus est en violation du plafond, donc du règlement.

e. Notation pour les quarts-arrière (Notation offensive double)

Tous les joueurs qui s'attendent à jouer au poste de quart-arrière (à temps plein ou d'une façon sporadique) peuvent demander à recevoir une notation de quart-arrière (une seconde note offensive). Une fois qu'un joueur a deux notes offensives, la note offensive initiale peut être considérée comme une « note de receveur », alors que la note de quart-arrière ne s'applique qu'aux joueurs qui lancent la balle.

Une note de quart-arrière peut être activée lorsqu'un joueur complète une passe. Une passe incomplète n'affectera en aucun cas la note offensive ou de quart-arrière.

Un seul joueur par équipe peut utiliser sa note de quart-arrière pour une partie donnée. Seul le joueur ayant le plus de tentatives de passes pour une équipe donnée peut prétendre à la note de quart-arrière. Cela signifie que si deux joueurs effectuent des passes sans enregistrer une réception, un seul des deux joueurs peut réclamer la note de quart-arrière pour ce match particulier (utiliser la plus petite note de quart-arrière dans cette situation dans le but de ne pas se conformer au plafond de la division est strictement interdit).

Les convertis d'après touchés sont également assujettis à ce règlement ; ainsi, si un joueur avec une note de quart-arrière supérieure à la limite permise de la division et complète une passe lors d'un converti d'après touché, les mêmes règles s'appliquent.

Si un joueur complète une passe ET attrape une passe au cours de la même partie, la note la plus élevée des deux sera prise en compte dans le calcul du total des points offensifs (entre la note de quart-arrière et la note offensive).

Si un joueur a une note offensive supérieure à sa note de quart-arrière et qu'il réalise, une passe complète et attrape une passe dans la même partie, sa note offensive comptera pour la limite d'équipe, mais sa note de quart-arrière doit rester inférieure à celle permise dans la division.

Si un joueur n'enregistre aucune statistique offensive dans la partie, sa note offensive (receveur) sera utilisée.

Processus de la note de quart-arrière dans le calcul du nombre de points maximums permis pour une équipe :

Qui est le joueur avec le plus de tentatives de passe ? Ce joueur a-t-il une note de quart-arrière ? Si non : appliquer la note offensive. Si oui : ce joueur a-t-il également enregistré une réception ? Si oui, appliquez la plus élevée des deux notations. Sinon, appliquer la note de quart-arrière.

Si plusieurs joueurs ont réussi une passe dans la même partie :

Ce joueur a-t-il une cote QB ? Sinon, les notes ne sont pas affectées. Si oui, si la note de quart-arrière est supérieure à la note offensive (receveur), appliquez la note de quart-arrière ; si la note offensive (Receveur) est supérieure à la note quart-arrière, appliquez la note offensive (receveur).

Les règles ci-dessus sont liées au total des plafonds d'équipe. Le plafond de la note de quart-arrière divisionnaire est un problème à part entière, qui doit également toujours être respecté. La plupart des divisions de la ligue FPF ont un maximum de QB Cap à respecter.

Concernant la règle du nombre de points maximums permis pour une équipe : Si un joueur lance une passe, mais a une valeur offensive (receveur) supérieure à celle de quart-arrière (QB), la valeur offensive (receveur) sera utilisée. Cependant, en ce qui concerne la règle du plafond quart-arrière maximum à respecter pour la division : si la note quart-arrière du joueur (même s'il n'est pas utilisé dans le calcul de l'équipe, car la note offensive [receveur] du joueur est supérieure) ne respecte pas le plafond quart-arrière de la division, le résultat reste illégal et un forfait administratif est appliqué.

f. Nouveaux joueurs

Pendant la période d'inscription, nous demandons aux capitaines d'équipe de saisir manuellement les nouveaux joueurs pour l'alignement de l'équipe, s'ils n'existent pas encore dans notre base de données. Notre système a des repères prédéfinis pour les nouveaux joueurs et le nouveau joueur se verra attribuer la note de base associée à la division dans laquelle il s'est inscrit. La note de base de la division la plus basse (division 6) est de 55 et elle est cinq points plus élevés pour chaque division plus élevée.

Toute équipe peut ajouter un nouveau joueur à son alignement avant le début des parties de saison régulière. La ligue FPF n'exige pas qu'un joueur soit sur un alignement avant son premier match, il peut être ajouté sur le terrain juste avant la partie.

Si un nouveau joueur s'inscrit dans plusieurs équipes lors de sa saison inaugurale, il recevra la note de base de la division la plus basse à laquelle il/elle est censé participer. (Exemple : un joueur inscrit en Div 2 et Div 5 recevra la note de base de la Div 5, soit 60 au lieu de la note de base de la Div 2, soit 75.)

Une fois que la saison commence, si un joueur rejoint une équipe de division inférieure, il conservera la note de base initiale attribuée au début de la saison.

Pour éviter aux équipes d'essayer de baisser la note d'un nouveau joueur en le plaçant sur un alignement présaison de division inférieure, simplement pour contourner la règle, si un nouveau joueur, jouant sur

deux ou trois équipes, ne participe pas physiquement à un minimum de trois des cinq premiers matchs avec son équipe de division la plus basse, la note d'introduction reviendra à la note de base de la division la plus élevée. (Le joueur doit être en uniforme et participer sur le terrain).

g. Réinitialisation de la notation

Si un joueur n'a disputé que trois parties ou moins au cours de sa carrière dans la ligue FPF, il peut demander de réinitialiser sa notation et de recommencer avec la note de base de sa nouvelle équipe en fonction de la division, comme tout autre joueur.

(Ceci afin d'éviter de pénaliser un joueur qui peut avoir remplacé dans une division supérieure, une ou deux parties et veut commencer à jouer régulièrement dans une division plus basse, mais dont la classification de base de la division supérieure est définie par défaut).

h. Joueurs enregistrés

Dans le cas où un joueur s'inscrit sur le terrain, mais n'est pas en uniforme, la note de ce joueur NE comptera PAS dans le total de son équipe. Si le joueur est blessé, mais il choisit de participer à la partie (même pour un seul jeu), il sera considéré comme un joueur actif et sa note affectera le total de l'équipe comme tout autre joueur.

i. Pas de notation

Les capitaines d'équipe doivent informer la ligue FPF pour les joueurs qui ont un profil de l'ère « précap », mais qui n'ont jamais été notés. Dans la plupart des cas, le joueur de retour recevra la notation de base de la division, sauf circonstances particulières dans lesquelles les administrateurs de la ligue FPF estiment que le joueur devrait recevoir une évaluation plus élevée. Si jamais un joueur participe à une partie avec une note de « 0 » (NR), par défaut, le joueur se verra attribuer la note d'introduction de la division.

* À de rares exceptions, la ligue FPF se réserve le droit d'attribuer une note supérieure à la note de base divisionnaire du nouveau joueur. Les exemples incluent les joueurs de football professionnels, anciens ou actuels et qui sont nouveaux dans la ligue, mais ayant injustement une note initiale de division inférieure.

j. Profils dupliqués

Dans les cas où une personne a deux identifiants de joueur de la ligue FPF distincts (deux profils distincts) avec deux ensembles distincts de notations de joueur, la ligue FPF se réserve le droit d'utiliser le profil avec la note la plus élevée des deux notations. Il existe très peu d'exemples, mais lorsqu'un capitaine détecte ce problème, il lui est demandé d'informer la ligue FPF dès que possible pour éviter toute confusion.

La décision officielle sera prise par la ligue FPF afin de déterminer quelle note est la plus récente ou la plus précise. Les profils seront ensuite fusionnés.

7. RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA DIVISION MIXTE

Les divisions mixtes de la ligue FPF disposent actuellement de trois règles d'alignement exclusives qui doivent être respectées en tout temps et durant toutes les parties de cette division :

a. Il doit toujours y avoir au moins deux joueuses sur le terrain à la fois. Il n'y a pas de nombres maximums. Si une équipe joue avec moins de six joueurs, le minimum de deux joueuses existe toujours. [toutes les divisions mixtes].

b. Il y a au maximum un joueur avec une note supérieure à 85,0 à la fois sur le terrain dans la division 1 Co-Ed et un joueur supérieur à 80,0 dans la division 2 Co-Ed. Ceci est explicite aux deux côtés du ballon, séparément. (Par exemple, si le joueur A a une note de 84,0 en attaque et 86,0 en défense, le joueur B a une note de 86,0 en attaque et une note de 86,0 en défense ; seul un des deux joueurs peut être présent simultanément sur le terrain en défense, mais ils sont autorisés à être tous les deux sur le terrain en même temps en attaque {puisque seul le joueur B a un score supérieur à 85,0 de ce côté du ballon}).

c. Le plafond pour le quart-arrière est de 85,0 dans la division 1 Co-Ed et de 75,0 dans la division 2 Co-Ed.

8. RÈGLES DES UNIFORMES

FlagPlus Football demande à toutes ses équipes de respecter les normes de la ligue en matière d'uniformes. Bien que nous accordions aux équipes la liberté et la flexibilité d'acheter leurs uniformes où bon leur semble et de dépenser autant ou aussi peu qu'elles le souhaitent, nous nous attendons à ce que chacun respecte certaines règles nous permettant de respecter des normes minimales.

La FPF n'ira jamais jusqu'à interdire à un joueur de participer à une partie en raison d'une infraction à la règle des uniformes, mais elle impose une conséquence administrative STRICTE aux joueurs qui ne respectent pas le protocole des uniformes de la ligue FPF.

a. Si un joueur participe à une partie sans un numéro de maillot approprié (voir le point c, ci-dessous) ou un maillot de couleur correspondante (voir le point b, ci-dessous), il ne recevra pas ni de crédit pour une partie active (GP), ni aucune de ses statistiques pour cette partie en particulier.

b. Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter un maillot de même couleur. Une nuance légèrement différente peut être acceptable, mais pas une couleur différente. Les joueurs en infraction ne seront pas autorisés à jouer ou toute l'équipe devra porter des dossards. Ceci est toujours laissé à la discrétion individuelle des officiels lors de ladite partie.

c. Tous les joueurs sont tenus d'avoir un numéro clair et de taille appropriée sur le dos de leur maillot ; les numéros sur le devant ou l'épaule du maillot sont facultatifs. Les numéros dessinés à la main ou collés avec du ruban adhésif ne sont pas autorisés et constituent une violation. Ceci est toujours laissé à la discrétion du marqueur qui travaille lors de ladite partie.

d. Deux joueurs de la même équipe ne sont pas autorisés à porter le même numéro de maillot, sauf exception rarissime.

e. Lorsque deux équipes ont des maillots de couleurs identiques ou similaires, l'équipe VISITEUSE (AWAY) est toujours tenue de porter les dossards. Cependant, si l'une des trois règles ci-dessus est enfreinte par l'une des deux équipes, celle-ci sera tenue de porter les dossards, qu'elles soient l'équipe visiteuse ou l'équipe à domicile.

9. DÉLAI PROLONGÉ EN RAISON D'UNE FORCE MAJEURE

En raison du nombre important de joueurs qui jouent pour plusieurs équipes et le fait que plusieurs de ces parties soient programmées deux heures de suite, des délais prolongés peuvent amener les joueurs à avoir deux parties qui se chevauchent de manière inattendue et à devoir ainsi rater l'une de leurs deux parties. Dans les cas où il y a un long délai sur un terrain - pour cause de force majeure (par exemple, une ambulance est appelée pour un joueur blessé), un effet domino peut entraîner la désynchronisation du déroulement normal des parties sur les deux terrains en question.

En conséquence, si l'heure de début d'un match de saison régulière est retardée en raison d'une force majeure (telle qu'une ambulance) sur un même terrain, ledit match doit commencer au plus tard 20 minutes après l'heure de début prévue, sinon il sera reporté. Cette règle ne s'applique pas aux matchs éliminatoires en raison du temps limité entre les tours suivants. Les matchs reportés seront ainsi reportés au lendemain de la dernière date de la saison régulière.

Notez que seule la partie qui suit la partie retardée en cours sera reportée. L'horaire reprendra comme prévu par la suite.

Exemple : Une ambulance est appelée pour une blessure majeure sur le terrain n° 2 à Lachine lors du match de 19 h. Si l'heure de début du match de 20 h est reportée au-delà de 20 h 20, il sera reporté au lendemain de la dernière date du calendrier de la saison régulière. La partie de 19 h se terminera après le retour à la normale des activités ; le match de 21 h et toutes les parties suivantes sur le terrain n° 2 commenceront ensuite à leur heure de départ initiale.

Cette même règle ne s'applique pas si le retard entraîne un délai de tous les terrains du même emplacement. Par exemple, une panne de courant dans l'installation Lachine ou si l'installation elle-même ne possède qu'un seul terrain (Kirkland Dome).

Une heure de début de partie différée de plus de 10 minutes, mais de moins de 20 minutes, donnera un temps de jeu légèrement raccourci, mais ne comportera pas moins de 2 mi-temps de 17 minutes de temps de jeu, plus 5 parties non chronométrées à chaque demie. (À confirmer lors de la réunion d'avant-match entre les officiels et les capitaines d'équipe).

Nous comprenons l'inconvénient causé aux équipes qui voient leur partie reportée, car les joueurs sont probablement déjà habillés et prêts pour leur match. Malheureusement, il n'existe pas de moyen idéal pour gérer ces situations sans contrecoup.