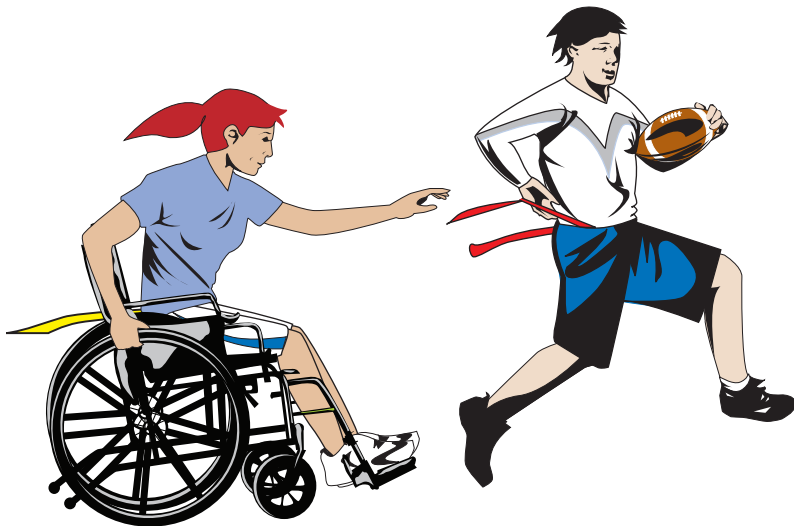




Manuel des règlements canadiens du flag-football



Football Canada — Comité des règlements du flag-football

Membres

Mark MacDougall, Association de football de l'Île du Prince Édouard

Mike Fitzsimmons, Association de football de l'Alberta

Steve Crane, Association de football de la Nouvelle-Écosse

Andre Dion, Association de flag-football du Québec (Flagbec)

Bill Murphy, Association de football du Nouveau-Brunswick

Frank Tilban, Association de football de l'Ontario

Kevin Sweryd, Association de football du Manitoba

Gena Cook, Association de football du Manitoba

Rédacteur et Interprète des règlements

Mike Thomas (Association de football de la Saskatchewan)

Consultantes de Football Canada

Cara Lynch

Coordonnatrice des programmes de football sans contact

Meaghan Davis

Coordonnatrice du marketing

Tous droits réservés. Fédération canadienne de football amateur © 2009

Also available in English under the title - The Canadian Rule Book for Flag Football.

Associations provinciales

Association de football de la Colombie-Britannique
10605, 135e rue
Surrey, C.-B. V3T 4C8
Tél. : 604.583.9363
Télé. : 604.583.9939
www.playfootball.bc.ca

Association de football de l'Alberta
11759 Groat Road
Edmonton, Alberta T5M 3K6
Tél. : 780.427.8108
Télé. : 780.427.0524
www.footballalberta.ab.ca

Association de football de la Saskatchewan
2205, avenue Victoria
Regina, Saskatchewan S4P 0S4
Tél. : 306.780.9239
Télé. : 306.525.4009
www.footballsaskatchewan.ca

Association de football du Manitoba
221-200, rue Main
Winnipeg, Manitoba R3C 4M2
Tél. : 204.925.5769
Télé. : 204.925.5772
www.footballmanitoba.com

Football Québec
4545, avenue Pierre de Coubertin
CP 1000, Station M
Montréal, QC H1V 3R2
Tél. : 514.252.3059
Télé. : 514.252.5216
www.footballquebec.com

Association de football du Nouveau-Brunswick
30, avenue Parkwood
Saint John, N.-B. E2K 5L8
Tél. : 506.634.3376
www.gridironnewbrunswick.org

Association de football de la Nouvelle-Écosse
5516 Spring Garden Road, 4th Floor
Halifax, NS
B3J 1G6
Tel: (902) 425-5450 extension 371
Fax: (902) 477-3535
www.footballnovascotia.ca

Association de football de l'Île du Prince-Édouard
C.P. 302
Charlottetown, PE C1A 7K7
Tél. : 902.368.4262
Télé. : 902.368.4548
www.footballpei.com

Association de football de l'Ontario
100, rue Crimea, Local B11
Guelph, Ontario N1G 2Y6
Tél. : 519.780.0200
Télé. : 519.780.0705
www.ontariofootballalliance.ca

Pour obtenir des copies supplémentaires de ce manuel, veuillez contacter votre association provinciale.



Football Canada
100-2255, boul. St-Laurent
Ottawa, Ontario K1G 4K3
Tél. : 613.564.0003
Télé. : 613.564.6309

Table des matières

| | |
|---|----|
| Comité des règlements de flag-football | i |
| Liste des associations provinciales..... | ii |
| Introduction..... | v |
| Ressources | v |
| Règlements généraux..... | vi |
| Définitions..... | 1 |
| Manuel des règlements canadiens du flag-football..... | 13 |
| Règlement 1 – Général | 13 |
| Règlement 2 – Terrain et équipement..... | 14 |
| Règlement 3 – Membres de l'équipe | 16 |
| Règlement 4 – Chronométrage / Prolongation / Temps d'arrêt..... | 18 |
| Règlement 5 – Procédures de match | 20 |
| Règlement 6 – Ballon en jeu / ballon mort..... | 22 |
| Règlement 7 – En jeu et hors du jeu | 23 |
| Règlement 8 – Contrôle et possession du ballon..... | 24 |
| Règlement 9 – Le caucus | 25 |
| Règlement 10 – Le jeu au sol | 26 |
| Règlement 11 – Réception de passe | 27 |
| Règlement 12 – Poursuite du quart-arrière | 28 |
| Règlement 13 – Retirer le flag | 29 |
| Règlement 14 – La passe | 30 |
| Règlement 15 – Le jeu aérien..... | 31 |
| Règlement 16 – Passes complètes/incomplètes..... | 32 |
| Règlement 17 – Obstruction de la passe | 34 |
| Règlement 18 – Esprit sportif / Rudesse | 36 |
| Règlement 19 – Gestes interdits..... | 37 |
| Règlement 20 – Conduite du joueur..... | 38 |
| Règlement 21 – Punitions | 39 |
| Règlement 22 – Système de bris d'égalité de tournoi | 40 |
| Règlement 23 – Zone sans course | 41 |
| Manuel des règlements canadiens de flag-football à cinq contre cinq | 42 |
| Règlement de cinq contre cinq 1 – Terrain | 42 |
| Règlement de cinq contre cinq 2 – Membres de l'équipe..... | 43 |
| Règlement de cinq contre cinq 3 – Procédures de match..... | 44 |
| Règlement de cinq contre cinq 4 – Marquer des points | 45 |
| Règlement de cinq contre cinq 5 – Chronométrage / Prolongation..... | 46 |

Manuel des règlements canadiens de flag-football à sept contre sept47

 Règlement de sept contre sept 1 – Terrain47

 Règlement de sept contre sept 2 – Membres de l'équipe.....49

 Règlement de sept contre sept 3 – Procédures de match.....50

 Règlement de sept contre sept 4 – Chronométrage / Prolongation52

 Règlement de sept contre sept 5 – Marquer des points53

 Règlement de sept contre sept 6 – Jeux de bottés (U17 et plus)54

Règlements adaptés.....58

Appendice 1 : Bâtir les compétences.....62

Appendice 2 : Signaux manuels des officiels64

Introduction

Ce manuel des règlements est el principal ouvrage pour comprendre et administrer la gamme complète de règlements gouvernant le sport du flag-football au Canada.

Le contenu de ce manuel comprend des définitions, des règlements généraux et particuliers liés au sport dans sa version à cinq contre cinq et à sept contre sept pour les personnes atteintes d'un handicap.

Il existe plusieurs ressources additionnelles pour les joueurs, entraîneurs et officiels impliqués au flag-football. Les documents suivants peuvent être obtenus auprès de votre association provinciale de football amateur dont les coordonnées sont inscrites dans les pages précédentes.

Les ressources de flag-football sont continuellement mises à jour. La liste de ressources la plus récente peut être consultée au www.footballcanada.com et comprend les éléments suivants :

Clinique de sensibilisation : Une introduction au flag-football

Contenu :

- Règlements de base du jeu
- Description des positions
- Exemple d'une clinique de trois heures
- Activité de développement des compétences

Manuel du directeur de ligue

Contenu :

- Renseignements pour mettre en place une nouvelle ligue
- Préparation du budget
- Déléguer les tâches
- Recruter et garder les bénévoles
- Exemple de formulaires d'inscription

Initiation au sport communautaire du PNCE

Disponible via les cliniques de certification des entraîneurs pour les entraîneurs recrues et comprend :

- Lignes directrices en matière de sécurité et en cas d'urgence
- Règlements et déroulement du jeu
- Préparation de l'entraînement
- Prise de décision éthique
- Communication efficace
- Exercices et compétences

Règlements généraux

Équipement

Les dimensions et types de ballon de football à utiliser parmi les différents groupes d'âge et niveaux de jeu peuvent varier.

Spécifications de crampon plutôt libres, mais les côtés aiguisés sur n'importe quelle partie du soulier peut entraîner la disqualification de cette pièce d'équipement à la discrétion de l'arbitre.

Sécurité

Le Comité des règlements de flag-football considère tous les joueurs comme étant responsables de la sécurité de leurs adversaires aussi bien que de celle de leurs coéquipiers; ainsi donc, ils doivent équilibrer leur agressivité avec une mesure de contrôle pour éviter les contacts corporels ou du moins minimiser tout contact qui se produit.

Mesures

Toutes les mesures dans ce manuel de règlements sont exprimées selon le système impérial.

Quand les marques du terrain dictent l'utilisation de mesures métriques, toutes les distances désignées dans la présente, à l'exception de celles notées ci-dessous, peuvent être converties des verges aux mètres. Ainsi donc, une punition de 15 verges deviendra une punition de 15 mètres et l'équipe à l'attaque doit franchir 10 mètres, comparativement à 10 verges, pour obtenir un premier essai. Que vous utilisiez le système métrique ou impérial, seulement trois essais sont permis pour franchir la distance permettant d'obtenir un premier essai.

Jeu éthique

Il est habituel au flag-football quand un joueur enlève le flag d'un adversaire pour mettre fin à un jeu, le joueur doit d'abord élever le flag pour le montrer à l'arbitre puis le rendre à l'adversaire en question. Lancer le flag dans les airs ou au sol pour forcer l'adversaire à aller le ramasser est considéré comme un geste anti-sportif.

Le joueur de football qui enfreint intentionnellement un règlement est coupable de jeu interdit et de conduite antisportive. Même si ces joueurs n'écopent pas de punition, ils apportent du discrédit au sport qu'ils ont le devoir de promouvoir.

Les règlements seuls ne peuvent maintenir le franc jeu. Seulement les meilleurs efforts permanents des entraîneurs, des joueurs, des officiels et de tous les amis du sport peuvent préserver les normes éthiques élevées établies par le sport du football.

Tous les joueurs sont responsables de la sécurité de leurs adversaires ainsi que de leurs coéquipiers; ainsi donc, ils doivent équilibrer leur agressivité avec une mesure de contrôle pour éviter les contacts corporels et au moins minimiser les contacts qui se produisent. Les entraîneurs devront mettre l'accent sur la sécurité et le franc jeu en tout temps. Les officiels ne doivent faire preuve d'aucun laxisme à pénaliser les infractions décrites dans ce manuel de règlements, puisque cela servirait à encourager le jeu dangereux.

Football Canada est reconnu comme un organisme Sport Pur et adopte les quatre principales valeurs de justice, d'excellence, d'inclusion et de plaisir.

**SPORT
PUR**
LE SPORT À SON IDÉAL

Définitions

Adversaire

Un joueur de l'équipe adverse.

Arbitre

L'officiel en chef qui est en charge du match et de tous les autres officiels.

Arracher le ballon

Voir «Ballon arraché par un coup»

Attaque

L'équipe qui a possession du ballon.

Attrapé

Voir Contrôle

Avertissement de deux minutes

Quand l'arbitre siffle deux coups successifs pour indiquer que le «règlement de deux minutes» est en vigueur.

Ballon arraché par un coup

Quand un joueur frappe accidentellement ou délibérément le ballon de la main ou des mains du porteur du ballon qui a obtenu contrôle du ballon.

Ballon driblé

Quand un joueur botte le ballon avec son pied ou sa jambe sous le genou délibérément ou accidentellement, sans avoir contrôle du ballon dans la main.

Ballon échappé

Quand un joueur qui tente de compléter une passe touche au ballon, perd contact du ballon, puis rattrape le ballon sans que ce dernier touche un autre joueur.

Ballon en jeu

Quand le ballon est considéré comme étant en jeu. Cela commence quand le ballon est mis en jeu ou botté, après que l'arbitre a sifflé pour indiquer qu'un jeu peut démarrer et se poursuit jusqu'à ce que le ballon soit considéré mort.

Ballon libre

- A) Un ballon en jeu qui n'est pas sous le contrôle d'un joueur et qui peut être recouvert et porté conformément aux règlements seulement par l'équipe qui est considérée comme étant en possession. Le ballon est considéré comme étant libre à partir du moment qu'il quitte le sol jusqu'à ce qu'il touche le corps d'un joueur.
- B) Un ballon en jeu qui n'est pas contrôlé par un joueur et qui peut être recouvert et porté par une ou l'autre des équipes. Le ballon est considéré comme étant libre à partir du moment qu'il quitte le contact d'un joueur jusqu'à ce qu'il touche le sol.

Ballon mis en jeu

L'instant auquel le ballon est mis en jeu sur une mêlée ou sur une tentative de transformation ou sur un botté d'envoi.

Ballon mort

Quand le ballon n'est plus jouable par une ou l'autre des équipes.

Ballon prêt

Quand le ballon repose au sol ou sur le sac de mêlée alors qu'il se trouve dans la main du joueur de centre, prêt à être mis en jeu.

Bloquer

Quand un joueur nuit délibérément à l'approche d'un adversaire vers le ballon, le porteur du ballon ou celui qui pourrait devenir le porteur du ballon en effectuant un contact physique avec l'adversaire.

Botté de dégagement

Quand un ballon est botté en le laissant délibérément de la main et avant qu'il touche au sol. Le contrôle du ballon doit avoir été garanti avant que le joueur puisse laisser tomber le ballon pour le botter. Quand un joueur tente de dégager le ballon sans l'ombre d'un doute après avoir assuré son contrôle et que le ballon frappe n'importe quelle partie du corps de ce joueur, il y a dégagement.

Botté de dégagement dévié

Un ballon dégagé par botté qui touche à un joueur tout de suite après avoir été botté et qui poursuit sa trajectoire s'éloignant de la ligne de fond de terrain du botteur de dégagement.

Botté d'envoi

Quand une équipe botte le ballon à ses adversaires au début du match, d'une demie ou immédiatement après une tentative de transformation ou un touché de sûreté.

Botté de précision

Quand le ballon est botté alors qu'il est placé sur un té de botté ou qu'il est tenu au sol par un joueur au sein de la même équipe sur un coup d'envoi.

Botté de retour

Un dégagement qui est effectué par un joueur après avoir reçu un dégagement de l'adversaire.

Botté libre

Un botté de dégagement effectué par un joueur après avoir traversé la ligne de mêlée ou après avoir reçu un botté d'envoi ou intercepté une passe.

Botteur de dégagement

Un joueur qui tente de dégager le ballon.

Capitaine

Tout membre d'équipe identifié auprès des officiels avant le match à titre de porte-parole pour l'unité offensive ou défensive d'une équipe.

Caucus

Quand une équipe s'assemble sur le terrain pour décider d'une stratégie offensive ou défensive pour le prochain jeu.

Chemin sans obstruction

Quand des adversaires permettent à un joueur de poursuivre sa course dans son tracé sans ralentir ce joueur ou en changeant de direction pour éviter d'entrer en contact avec lui.

Coéquipier

Un joueur de sa propre équipe.

Conduite reprochable

Utilisation de paroles ou de gestes intimidants, profanes, obscènes ou insultants à l'endroit d'un adversaire, d'un officiel ou d'un spectateur par n'importe quel joueur ou occupant du banc d'équipe. Des conduites telles que de lancer le ballon sur un adversaire, un officiel ou un occupant du banc d'équipe ou de menacer ou de frapper un officiel, un joueur ou un occupant du banc d'équipe. Ce type de conduite comprend aussi les arguments prolongés avec les officiels.

Contact

Quand un joueur touche une partie du corps ou de l'équipement d'un adversaire de quelque façon que ce soit.

Contact accidentel

Quand un joueur fait contact avec un adversaire sans le faire dévier de sa trajectoire ou loin de sa direction ou de sa position visée.

Contact physique

Quand un joueur fait contact avec un adversaire de telle façon à stopper le mouvement vers l'avant de l'adversaire, pour pousser l'adversaire vers l'arrière, le faire tomber ou le faire dévier de sa course ou de sa position.

Contrôle

Quand un joueur tient le ballon fermement dans une main ou entre ses deux mains, avec son bras, ou ses jambes ou qu'il tient le ballon fermement sous son corps sans que le ballon touche au sol. La poigne sur le ballon doit être suffisamment ferme pour permettre au joueur de stopper la rotation du ballon et d'exercer une influence sur sa direction. Le joueur doit aussi effectuer un « geste de football » après avoir empoigné le ballon.

Décompte de remise en jeu

Une période de 20 secondes accordée à l'attaque avant un jeu de mêlée pour faire un caucus et remettre le ballon en jeu.

Défensive

L'équipe qui n'est pas en possession du ballon.

Demie

Une ou deux périodes de jeu dans un match régulier ou en prolongation, divisées par un temps de repos.

Double infraction

Quand une équipe commet deux infractions ou plus sur un même jeu.

Enfreindre

Forcer un adversaire à changer de direction ou à ralentir avec ou sans contact.

En jeu

- A) Quand le ballon ou un joueur n'a pas touché les limites du terrain ou encore une personne ou un objet qui est hors du terrain.
- B) Quand un joueur n'est pas dans la zone neutre ou au-delà de cette zone au moment où le ballon est remis en jeu ou botté. Quand un joueur est parallèle à sa propre ligne de fond de terrain ou plus près qu'un coéquipier qui a été le dernier à toucher au ballon, au moment ou à n'importe quel moment après que ce coéquipier en question a touché le ballon.

Entraîneur

Membre de l'équipe dont la principale responsabilité est la stratégie d'équipe.

En vol

Sans avoir touché au sol ou n'importe quel objet après avoir été botté, dégagé ou touché.

Équipe hôte

L'équipe qui possède le premier choix de recevoir ou de botter le ballon ou de choisir un côté pour entreprendre la deuxième moitié d'un match régulier ou d'une prolongation.

Équipe qui ne dégage pas (L')

L'équipe qui n'a pas été la dernière à effectuer un botté de dégagement.

Équipe visiteuse

L'équipe qui a le premier choix de recevoir, de botter ou de choisir un côté du terrain pour entreprendre la première demie d'un match régulier ou d'une prolongation.

Essai

Une de trois tentatives consécutives que l'attaque peut utiliser pour faire progresser le ballon vers la ligne de but de la défensive.

Extension

Quand le porteur du ballon s'étend le(s) bras dans une tentative évidente de franchir plus de verges en poussant le ballon vers le point de progression le plus avancé.

Faute

Une violation des règlements qui permet à un joueur de se servir injustement d'un adversaire.

Faute grave

Un geste qui menace gravement la sécurité d'un joueur ou qui vise à blesser un participant.

Faute personnelle

Un geste par lequel un joueur ne contrôle pas les mouvements du corps et vient ainsi menacer la sécurité des autres en effectuant des contacts corporels agressifs.

Formation «shotgun»

Terme utilisé pour décrire le positionnement du quart arrière et du centre. De l'espace est maintenu entre les deux joueurs, permettant au quart arrière de démarrer le jeu plus loin de la ligne de mêlée, donc plus loin de la défensive.

Gérant

Le membre d'une équipe dont la principale responsabilité est de gérer les logistiques d'équipe.

Hors du terrain

Quand un joueur ou le ballon touche les limites du terrain ou le sol ou tout objet sur ces lignes ou au-delà, y compris un officiel, tout joueur ou substitut. Un joueur en possession du ballon qui touche à toute limite du terrain, au sol ou à tout objet au-delà de ces lignes, à l'exception d'un officiel sur le terrain ou d'un autre joueur qui est à l'extérieur du terrain tandis que le porteur du ballon est entièrement en jeu.

Hors-jeu

Quand un joueur se trouve dans la zone neutre ou au-delà de cette zone au moment que le ballon est remis en jeu ou botté; ou quand un joueur est plus près de la ligne de fond de terrain de l'adversaire au moment qu'un coéquipier touché au ballon.

Infraction

Voir «Faute»

Infractions simultanées

Quand des infractions sont commises par les deux équipes sur le même jeu.

Intervenant

Toute personne dont le rôle est d'aider un joueur blessé à quitter le terrain.

Jeu

Une période d'action qui démarre quand le ballon est mis en jeu ou qu'il est botté et prend fin quand le ballon est déclaré mort.

Jeu d'écran

Quand un joueur qui ne joue pas le ballon étend son ou ses bras ou secoue la main pour distraire un receveur, pour bloquer son champ de vision ou pour toucher au ballon.

Jeu de mêlée

L'action par l'équipe à l'attaque pour marquer des points ou pour faire progresser le ballon vers la ligne de but de la défensive en le passant, en courant avec ou en le dégageant. Ce jeu commence par une remise du ballon par le joueur de centre à un de ses coéquipiers.

Jeu-surprise

Une tentative délibérée par l'équipe à l'attaque de tromper la défensive par le nombre et la position des joueurs de l'équipe à l'attaque qui participeront au prochain jeu. Ce jeu est habituellement effectué en demandant à un joueur à l'attaque (qui a participé au jeu précédent) de se tenir sur le terrain devant le banc de l'équipe, en quelque sorte camouflé. Une attaque précipitée n'est pas considérée comme un jeu surprise si les sept joueurs à l'attaque sont clairement visibles pour les défenseurs et qu'il n'y a aucune tentative apparente de cacher leurs positions.

Ligne de but

La ligne qui marque la fin du terrain de jeu. La ligne de but fait partie de la zone de but.

Ligne de côté

La ligne qui indique la limite latérale du terrain entre les lignes de but.

Ligne de côté de la zone de but

La ligne de côté qui s'étire de la ligne de but jusqu'à la ligne de fond de terrain. Elle ne fait pas partie de la zone de but.

Ligne de fond de terrain

La ligne qui marque la fin de la zone de but; elle ne fait pas partie de la zone de but. Pour l'application de certains règlements, quand cette ligne n'est pas entièrement parallèle à la ligne de but, le point le plus éloigné de la ligne de but sera pris en compte comme étant la ligne de fond de terrain.

Ligne de mêlée

Ligne imaginaire qui s'étend d'une ligne de côté à l'autre, parallèle à la ligne de but et dont la position est déterminée par le point du ballon le plus près de la ligne de but de la défensive.

Ligne de verges

Une ligne imaginaire parallèle à la ligne de but, s'étirant d'une ligne de côté à l'autre, représentant chaque verge entre les lignes de but. Sur un terrain bien marqué, chaque verge entre les lignes de but est indiquée aux traits de remise en jeu et sur les lignes de côté, tandis que chaque distance de cinq verges est marquée d'une ligne qui s'étire d'une ligne de côté à l'autre.

Limites du jeu

Toutes les lignes de côté, les lignes de côté de la zone de but et les lignes de fond de terrain.

Ligne du poursuiveur

Une ligne imaginaire parallèle à et cinq verges au-delà de la ligne de mêlée.

Mauvaise remise

Quand le ballon ne traverse pas cinq verges sur une remise avant de tomber au sol ou qui n'est pas touché par le quart arrière.

Membre d'équipe

Un joueur, entraîneur, gérant, médecin, thérapeute, adjoint ou toute personne admise dans la zone du banc de l'équipe par celle-ci.

Mise en jeu

L'action du joueur de centre au début d'un jeu de mêlée en lançant le ballon à partir de sa position au sol, entre ses jambes vers le quart arrière.

Mise en jeu ratée

Quand la remise en jeu est ratée par le quart arrière.

Mi-temps

La période de repos entre les deux demies d'un match.

Obstruction

- A) tout type d'obstruction, de bloc, de poussée, d'écran ou de contact interdit effectué par un joueur d'une ou l'autre des équipes contre un adversaire.
- B) Quand un joueur nuit à l'approche d'un adversaire vers le ballon, le porteur du ballon ou un receveur autorisé en faisant contact ou non avec l'adversaire.

Obstruction dans la zone ciblée

Obstruction faite par une ou l'autre des équipes dans la zone près du point d'arrivée d'une passe.

Obstruction dans la zone éloignée

Obstruction commise par une ou l'autre des équipes dans une zone éloignée du point d'arrivée d'une passe.

Obstruction de la passe

Toute obstruction faite par un joueur à l'endroit d'un receveur autorisé avant que ce dernier a attrapé le ballon.

Obstruction sur le poursuiveur

Quand l'attaque n'offre pas d'accès direct au(x) poursuiveur(s) vers le quart arrière ou le botteur de dégagement.

Officiel

Personne sur le terrain responsable de l'ordre dans la tenue du match et de l'application des règlements.

Option

Quand l'équipe qui n'a pas commis d'infraction a le choix d'une punition ou de laisser le jeu se poursuivre. Cela peut impliquer le choix d'un point d'application de punition.

Participation interdite

Quand un spectateur ou un membre de l'équipe entre sur le terrain bien après qu'un jeu a démarré et fait obstruction à un joueur qui est sur le terrain en conformité aux règlements.

Passe

Un ballon lancé, remis, échappé, frappé ou repoussé par un joueur dans n'importe quelle direction ou qui rebondit d'un joueur dans n'importe quelle direction.

Passe complète

Toute passe attrapée en jeu dans le respect des règlements avant que le ballon meurt.

Passe déviée

Une passe qui est touchée par un joueur puis qui est attrapée par ce joueur, par un coéquipier ou par un adversaire.

Passe hors-jeu

Toute passe en direction de la ligne de fond de terrain de l'adversaire.

Passe incomplète

Une passe qui touche au sol, à un officiel, ou aux poteaux de but ou qui sort du terrain avant d'être attrapée.

Passe interceptée

Quand la passe d'un joueur est attrapée par un adversaire.

Passe latérale

Quand le ballon est lancé, remis, échappé, frappé ou propulsé, peu importe la façon (y compris quand il rebondit sur le corps) par un joueur est parallèle à la ligne de fond de terrain ou en direction de cette ligne.

Passeur

Tout joueur qui tente de lancer une passe.

Passe vers l'avant

Quand le ballon est délibérément lancé par un joueur à l'attaque à partir de derrière la ligne de mêlée vers la ligne de fond de terrain de l'adversaire.

Période

Une ou deux portions de temps de jeu spécifié dans une demie ou en prolongation.

Plan de la ligne de but

Une ligne imaginaire perpendiculaire à la limite de la ligne de but la plus près du terrain de jeu et s'étirant d'une ligne de côté à l'autre.

Plonger

Quand le porteur du ballon se lance délibérément vers l'avant pour franchir des verges supplémentaires ou pour éviter de faire retirer son flag.

Point de mêlée

L'endroit sur le terrain de jeu où le ballon est placé sur la ligne de mêlée pour le prochain jeu de mêlée.

Point de progression avancée (du ballon)

La partie du ballon est qui le plus près de la ligne de fond de terrain de l'adversaire au moment que le ballon est déclaré mort.

Possession

Quand un joueur a le contrôle du ballon (possession par le joueur) ou quand une équipe a le droit de faire progresser le ballon, d'avoir droit à un premier jeu ou de poursuivre la progression des essais (possession par l'équipe).

Possession simultanée

Quand des joueurs adverses prennent en même temps possession du ballon dans le respect des règlements.

Poteau de but

La structure installée pour inscrire des placements et des transformations dans la version de football avec contacts. Les poteaux de but ne sont pas nécessaires au flag-football.

Poursuiveur

Le joueur en défensive qui traverse la ligne de mêlée avant n'importe quel coéquipier.

Premier jeu

La première de trois occasions consécutives (essais) accordées à une équipe pour faire progresser le ballon vers la ligne de but de l'adversaire.

Procédure interdite

Quand un joueur viole une règle de procédure au début d'un botté d'envoi, d'une tentative de transformation ou d'un jeu de mêlée.

Prolongation

Temps de jeu d'environ 20 minutes, divisé en deux périodes de 10 minutes.

Prolongation avec mort subite

Une option pour déterminer un gagnant en prolongation où la première équipe à marquer des points dans le respect des règlements est déclarée gagnante

Punitions ajustées

Quand la distance normale appliquée dans une punition offre un gain net pour l'équipe qui a subi la punition la moins sévère.

Punitions qui compensent

Quand la distance normale pour deux infractions n'est pas appliquée et que les punitions sont considérées d'égale valeur, n'entraînant aucun gain net par l'une ou l'autre des équipes. Cela conduit habituellement à l'annulation du jeu et à une reprise au point de la dernière mêlée.

Quart

Voir «Période»

Quart-arrière

Le joueur à l'attaque qui reçoit la remise du ballon du joueur de centre pendant un jeu de mêlée afin de courir avec le ballon, le passer ou le dégager.

Rabattre le ballon

Quand la défensive attrape un ballon libre ou abat un ballon libre au sol.

Raté

Une tentative ratée d'attraper une passe latérale, un botté d'envoi, de botté de dégagement ou une remise de ballon, où le ballon est touché dans le processus.

Recouvrir

Prendre possession.

Rediriger

Voir «Enfreindre».

Remise du ballon

Quand le ballon est remis dans n'importe quelle direction sans être lancé, d'un joueur à un autre. Les deux joueurs doivent à ce moment toucher le ballon simultanément.

Repousser

Quand un joueur pousse un adversaire, autre que le porteur du ballon avec suffisamment de force pour renverser ou ralentir ce joueur dans sa trajectoire.

Reprise du temps

Quand l'arbitre a indiqué par un coup de sifflet que le temps de jeu a démarré dans la période ou après un temps d'arrêt.

Respect de la zone d'immunité

Quand un joueur de l'équipe qui botte touche au ballon dégagé en premier ou qui se trouve dans la zone d'immunité au moment où le ballon est touché par un adversaire.

Retirer le flag

Quand un adversaire retire le flag d'un joueur pour mettre fin à un jeu.

Retour interdit sur le terrain

Quand un joueur quitte le terrain sans le vouloir alors que le jeu se déroule, puis revient sur le terrain et fait obstruction au jeu.

Retourneur de dégagement

Un joueur de l'équipe qui n'a pas été le dernier à dégager le ballon et qui tente de jouer le ballon.

Se débarrasser délibérément du ballon

Quand le passeur lance délibérément le ballon hors du terrain ou dans une zone où il n'y a pas de receveur dans une tentative évidente d'éviter une perte de verges.

Simple

Un point est marqué par l'équipe quand elle dégage ou botte le ballon dans la zone de but de l'adversaire ou au-delà dans le respect des règlements et que les adversaires ne sont pas en mesure de sortir le ballon de leur propre zone de but dans le respect des règlements. (seulement dans la version à sept contre sept)

Substitut

Un joueur qui remplace un coéquipier sur le terrain.

Substitution interdite

Quand un joueur entre sur le terrain de jeu ou quitte le terrain de façon interdite.

Té de botté

Un petit appareil placé au sol et utilisé pour tenir le ballon debout pour un botté de précision.

Temps

Le temps de jeu permis tel qu'indiqué par l'arbitre.

Temps d'arrêt

Quand l'arbitre a indiqué par un coup de sifflet et le croisement de ses bras au-dessus de sa tête que le chronomètre a été arrêté et que le temps de jeu cesse de s'écouler.

Temps de jeu

La période de temps indiquée par l'arbitre durant laquelle une mêlée, un botté ou des tentatives de transformation peuvent être tentées.

Temps réglementaire

La durée du match, soit de deux demies de 20 minutes pour la version à cinq contre cinq et quatre quarts de 15 minutes dans la version à sept contre sept.

Tentative de transformation

Un jeu de mêlée qu'une équipe a doit d'utiliser pour inscrire des points supplémentaires sur le jeu tout de suite après avoir marqué un touché.

Terrain

Le secteur à l'intérieur des limites du jeu. Les limites du jeu en soi sont hors du jeu et ne sont pas considérées comme faisant partie du terrain de jeu.

Terrain de jeu

Le secteur limité par les lignes de but et les lignes de côté. Ces lignes ne sont pas considérées comme faisant partie du terrain de jeu.

Terrain réglementaire

La dimension du terrain. 60 ou 80 verges par 30 ou 20 verges dans la version à cinq contre cinq et 110 verges par 65 verges dans la version à sept contre sept.

Thérapeute

Un membre de l'équipe qualifié à administrer les premiers soins et qui est identifié comme une personne qualifiée auprès des officiels.

Touché

Une équipe inscrit six points quand un de ses joueurs porte le ballon dans la zone de but de l'adversaire dans le respect des règlements ou qui obtient possession du ballon à l'intérieur de la zone de but de l'adversaire dans le respect des règlements.

Touché de sûreté

Deux points sont marqués contre l'équipe qui ne transporte pas, ne dégage pas ou ne passe pas le ballon dans le respect des règlements à l'extérieur de sa propre zone de but après qu'un de ses joueurs a provoqué que le ballon entre dans sa propre zone de but à partir du terrain de jeu.

Tracé direct

Une ligne droite entre un joueur défensif et un joueur offensif à n'importe quel moment du match.

Transformation

Une équipe marque un ou deux points quand elle pénètre la zone de but de l'équipe adverse en possession du ballon dans le respect des règlements pendant une tentative de transformation.

Utilisation interdite des mains

Tout contact avec les mains qui est effectué par un joueur contre un joueur adverse qui fait en sorte de retenir ce dernier d'évoluer à sa position désirée, ou l'utilisation des poteaux de but pour changer sa direction.

Zone ciblée

Le secteur dans l'environ immédiat du point d'arrivée d'une passe.

Zone de but

Le secteur délimité par la ligne de but, les lignes de côté de la zone de but et la ligne de fond de terrain. La ligne de but fait partie de la zone de but. Les poteaux de but et tout ce qui y est attaché, comme les coussins protecteurs, sont considérés comme faisant partie de la zone de but. Les lignes de côté de la zone de but et la ligne de fond de terrain ne font pas partie de la zone de but.

Zone d'immunité

Une zone circulaire de protection dans un rayon de cinq verges où le centre est le ballon au moment qu'il est touché.

Zone neutre (botté d'envoi)

La zone qui s'étend d'une ligne de côté à l'autre entre la ligne de botté et la ligne 20 verges devant la ligne de botté.

Zone neutre (mêlée)

Zone qui s'étend sur une verge devant la ligne de mêlée, d'une ligne de côté à l'autre.

Manuel des règlements canadiens du flag-football

Règlement 1 – Général

- 1 Le sport du flag-football devra être gouverné par les règlements du jeu et les définitions comprises dans cet ouvrage ainsi que les décisions recensées dans le Recueil de cas officiel.
- 2 Si des changements aux règlements sont permis par des dirigeants de ligue ou de tournoi, ces options devraient être communiquées par écrit à chaque équipe participante et à chaque officiel avant le début de la saison ou du tournoi.
- 3 L'arbitre est responsable de faire respecter les règlements par les deux équipes et par tous les officiels. L'arbitre rendra des décisions sans appel sur toutes les situations sur le terrain qui ne sont pas couvertes par les règlements. Tous les officiels doivent travailler à maintenir un environnement sécuritaire pour les joueurs.
- 4 À n'importe quel moment pendant le match, si un arbitre ressent que la poursuite du jeu peut mettre en question la sécurité d'un joueur, l'officiel peut renvoyer ce joueur du match immédiatement. Une explication devrait être inscrite sur la feuille de match pour justifier le renvoi immédiat de ce joueur. La décision d'un arbitre dans ce contexte est sans appel et ne peut être remise en question par le joueur visé ou par ses coéquipiers. Les équipes/ joueurs désirant protester une décision de l'arbitre doit le faire par écrit aux dirigeants de la ligue dans les 48 heures suivant la conclusion du match.
- 5 Un participant (joueur ou officiel) qui a subi une blessure ou une lacération ou il y a un saignement ou saignement, il doit quitter le terrain de jeu jusqu'à ce qu'il ait reçu un traitement médical adéquat. Le participant peut revenir sur le terrain de jeu seulement après que le saignement a été stoppé et que la zone affectée ou que la plaie ouverte a été entièrement couverte de façon sécuritaire. L'arbitre doit approuver le retour du participant sur le terrain de jeu.
- 6 Si un joueur ou un officiel a une partie de son uniforme ou de son équipement saturé de sang, l'uniforme doit être nettoyé ou immédiatement changé. « Saturé » signifie que le sang est en quantité suffisante pour transpercer le tissu et atteindre la peau de sorte que le sang soit facilement transférable à un autre participant.

Règlement 2 – Terrain et équipement

1. Le terrain

Le terrain de jeu normal pour la version à cinq contre cinq est de 60 x 30 verges ou de 80 x 20 verges selon l'âge et l'habileté des joueurs. Dans la version à sept contre sept le terrain est de 110 x 65 verges. La dimension du terrain peut être modifiée pour des compétitions particulières et répondre aux besoins et correspondre aux ressources de ligues indépendantes.

Les spécifications et les marques du terrain de jeu sont illustrées et décrites aux pages 40, 45 et 56.

- 1.1 Les poteaux de but ne sont pas requis pour le flag-football. S'ils sont présents sur le terrain de jeu, ils doivent être couverts de coussins protecteurs pour prévenir les blessures. Les poteaux de but doivent être dans la zone de but.
- 1.2 Les organisateurs de ligue/tournoi devraient établir des règlements propres aux terrains concernant l'obstruction et en informer les équipes et les officiels par écrit avant le début de la saison et/ou du tournoi. Quand ces obstructions ne sont pas couvertes par les règlements du terrain, l'arbitre consultera les équipes pour parvenir à des règlements du terrain qui sont acceptées par les deux formations.
- 1.3 Les bancs d'équipe devraient se trouver du même côté du terrain à moins que les circonstances l'empêchent. Les zones de banc d'équipe devraient être marquées. Tous les accessoires d'équipe, comme les seaux, les sacs et l'équipement devront être placés au moins à cinq verges de la ligne de côté.
- 1.4 Les membres des équipes doivent rester dans la zone de banc ou faire face à une punition pour conduite reprochable, à moins qu'ils reçoivent la permission d'un officiel pour quitter la zone ou s'ils entrent sur le terrain pendant la substitution permise d'un joueur. Seuls les membres de l'équipe ont droit de rester dans la zone de banc; les autres dans la zone doivent immédiatement la quitter sans quoi l'équipe sera punie pour conduite reprochable.
- 1.5 Tout spectateur qui nuit au déroulement normal du match sera expulsé de la zone de terrain. Il relève de l'organisation local de s'assurer que le spectateur expulsé se conforme à la décision afin de garantir la sécurité de tous les joueurs, membres du personnel et officiels.
- 1.6 Si un spectateur nuit au déroulement du jeu, l'officiel évaluera l'incidence de l'obstruction et agira en conséquence. Par exemple, s'il est évident qu'un touché aurait été marqué sans l'obstruction du spectateur, l'officiel accordera le touché. Si l'incidence n'est pas claire, l'essai sera repris à la ligne initiale de mêlée.

2. Le ballon

- 2.1 Les équipes peuvent utiliser leur propre ballon ou s'accorder avec l'autre équipe pour utiliser un ballon pour le match.
- 2.2 Les dimensions et le type de ballon de football à utiliser varieront selon le groupe d'âge et le niveau d'habileté des joueurs. Il est suggéré que chaque dirigeant ou organisation de ligue/tournoi établisse ses propres spécifications au sujet des dimensions et du type de ballon de football à utiliser, selon ses propres besoins et désirs.
- 2.3 Wilson K2 – ligues U9
Wilson TDJ – ligues U13
Wilson TDY – ligues U15 et senior féminines
Wilson F1000 – F1001 – ligues senior masculines
- 2.4 Aucune équipe ou joueur n'a le droit de faire de modifications à la surface du ballon utilisé. Les équipes qui agissent de la sorte seront pénalisées pour une conduite reprochable. L'arbitre doit enlever tout ballon qui a été modifié.
- 2.5 Les joueurs n'ont pas le droit d'utiliser de substance adhésive, de peinture, de graisse ou toute autre substance glissante sur une pièce d'équipement ou sur son corps, ses vêtements ou tout autre objet qui peuvent venir en contact avec le ballon ou un adversaire.

3. Le té de botté (seulement pour la version à sept contre sept)

- 3.1 Le té de botté ne doit pas élever la partie inférieure du ballon plus haut que deux (2) pouces au-dessus du sol. La pénalité dans ce cas sanctionne une procédure interdite. L'équipe qui botte est responsable d'enlever le té de botté du terrain une fois le jeu terminé. L'équipe qui ne le fait pas se verra attribuer une punition pour conduite reprochable.

4. Uniformes

- 4.1 Les chandails officiels du tournoi doivent être portés pendant le jeu et être adéquatement rentrés dans les shorts. Si deux équipes portent des chandails similaires, le gagnant du tirage au sort a le choix de changer de chandail à moins qu'une (1) équipe accepte volontairement de changer de chandail.
- 4.2 Tous les joueurs doivent porter différents numéros et s'assurer qu'ils soient visibles. Le changement de numéro de chandail pendant un match peut servir à tromper l'adversaire et cette pratique est interdite. Les uniformes ne peuvent pas contenir de l'équipement pouvant entraîner des blessures aux joueurs, comme des coussins flexibles.
- 4.3 Les joueurs ne peuvent pas porter des shorts ou de pantalons à poches, avec des ceintures, de boutons pressoirs ou de pinces de toute sorte. Les shorts ou les pantalons doivent être d'une couleur unie différente des flags pour éviter de les perdre visuellement. Les joueurs ne peuvent pas coller ou attacher leurs shorts ou leurs pantalons pour respecter ce règlement. Les poches de shorts peuvent être cousues pour empêcher que le doigt d'une adversaire s'y accroche et ces poches doivent obtenir l'aval de l'arbitre du match.

5. Équipement du joueur

- 5.1 Tous les joueurs doivent porter un protecteur buccal; il n'y a pas d'exception à cette règle.
- 5.2 Un joueur peut porter un protecteur athlétique, entièrement couvert de tissu. Les rubans ou les bandages sont permis s'ils ne sont pas abrasifs ou que leur composition ne durcit pas sous l'eau ou quand ils sèchent.
- 5.3 Les bijoux doivent être retirés avant le début du match. S'il n'est pas possible de retirer le bijou, il doit être entièrement recouvert, coussiné et fixés. Les bracelets médicaux peuvent être portés, mais ils doivent être fixés pour ne pas causer de blessure.
- 5.4 Les chapeaux permis se limitent aux couvre-chefs religieux qui doivent être fixés et ne doivent pas de créer de danger pour les autres participants.
- 5.5 Les autres chapeaux comme des casquettes, des bandeaux ou des tuques ne sont pas permis.
- 5.6 Les lunettes de soleil ne sont pas permises à moins d'être prescrites par un médecin, ce qui exige que le joueur produise la note de prescription. De plus, les lunettes de soleil doivent être retenues par un élastique.
- 5.7 Les protèges genou et protège-coude doivent être flexibles et ne contenir aucun matériel dur.
- 5.8 Les plâtres peuvent être portés seulement pour protéger une blessure et ils doivent être flexibles et ne contenir aucun matériel dur dans une condition humide ou sèche. Les attelles de genou peuvent être portées, mais elles doivent être entièrement recouvertes par des pantalons ou par des pansements adhésifs ou bandages de contention pour qu'aucune partie d'appareil orthopédique ne soit exposée, au point où un doigt ne peut passer entre l'appareil orthopédique et la jambe. Des éclisses de doigts peuvent être portées pour protéger une blessure, mais ils doivent être adéquatement recouverts de coussins. L'arbitre aura le dernier mot sur l'admissibilité de ce type d'équipement.
- 5.9 Si un joueur ou un officiel a une partie de son uniforme ou de son équipement saturé de sang, l'uniforme doit être nettoyé ou immédiatement changé. « Saturé » signifie que le sang est en quantité suffisante pour transpercer le tissu et atteindre la peau de sorte que le sang soit facilement transférable à un autre participant.
- 5.10 Les joueurs peuvent porter des souliers à crampons, mais il doit s'agir de crampons de caoutchouc. Il n'y a pas de limite sur le nombre de crampons sous le soulier, mais les crampons du soulier doivent faire partie de la conception naturelle du soulier et doivent être de bonne condition. Les souliers avec talons ne sont pas permis. Les crampons métalliques et autres types de souliers à crampons comme les crampons d'athlétisme, les crampons de golf et les traditionnels crampons de baseball ne sont pas permis.

6. Équipement d'équipe

Il existe différents types de flags, notamment :

- 6.1 Des ceintures à boucles, où la ceinture est attachée à la taille et ne s'enlève pas. Les flags sont attachés par du velcro ou des raccords d'aspiration. Les ceintures à boucles ne sont pas recommandées puisqu'il y a un risque de blessure pour le joueur qui retire le flag et celui qui le porte en restant pris dans la ceinture.
 - 6.2 Ceintures à pinces où la ceinture est retenue par une pince à déclenchement rapide autour de la taille, disponible dans différentes grandeurs.
 - 6.3 Les flags de tissu, où deux flags sont portés par chaque joueur, sur les hanches de chaque côté. La section blanche du flag (8 x 2 po.) doit être portée à l'intérieur des pantalons. La section colorée du flag (14 x 2 po.) doit être portée à l'extérieur des pantalons. Les officiels doivent toujours être en mesure de voir la section blanche du flag du porteur du ballon sans quoi une punition sera signalée pour bloquer son flag.
 - 6.3 Tous les efforts doivent être faits pour garder un flag sur chaque hanche. Les ceintures à flags relèvent de la responsabilité des joueurs à l'attaque et ils doivent être attachés serrés avant chaque jeu pour éviter le déplacement des flags pendant un jeu. Les flags ne doivent pas être modifiés ou coupés et les raccords ne doivent pas être collés ou changés d'aucune façon. Les ceintures à flags et les flags doivent être visibles et ne doivent pas être couverts d'aucune façon par l'uniforme des joueurs.
 - 6.4 Si un joueur porte des vêtements, de l'équipement ou des souliers inacceptables, le joueur doit quitter le match pendant au moins un jeu et retirer l'équipement avant de revenir. Si le joueur revient dans le match avec l'équipement inacceptable, l'équipe sera pénalisée pour conduite reprochable et le joueur sera expulsé.
- Note : L'inspection des vêtements et de l'équipement des joueurs sera effectuée par l'officiel au début de chaque match. L'arbitre possède la décision finale sur tout signalement sur le terrain qui n'est pas couvert par ce livre des règlements.

Règlement 3 – Membres de l'équipe

1 Joueurs

- 1.1 Le nombre de joueurs et les règlements au sujet du nombre minimal de joueurs permis et des substitutions sont différents pour les versions à cinq contre cinq et à sept contre sept de ce sport. Référez-vous à la page 41 ou à la page 47 de ce manuel pour de plus amples renseignements à ce sujet.
- 1.2 Le flag-football est un sport où tous trouvent plaisir. Les équipes peuvent être composées seulement de garçons, seulement de filles ou mixtes selon les ligues, les tournois et les compétitions internationales.

2 Substitutions

- 2.1 Les joueurs substitués peuvent entrer sur le terrain seulement à partir de leur banc et seulement quand le ballon est déclaré mort. Ils ne peuvent pas entrer sur le terrain après que l'équipe à l'attaque sorte de son caucus. Un joueur qui entre sur le terrain pour communiquer un jeu à un coéquipier doit rester sur le terrain pour le jeu suivant. La violation de ces règlements entraîne une punition pour substitution interdite.
- 2.2 A Un joueur qui quitte le terrain au profit d'un substitut ou en raison d'une blessure doit se rendre directement à la zone de banc. Tout délai ou toute déviation de cette route entraîneront une punition pour substitution interdite.

3 Capitaines

- 3.1 Les membres d'équipe identifiés auprès des officiels avant le match à titre de porte-parole des unités à l'attaque et en défense d'une équipe seront considérés comme étant les capitaines d'équipe. Chaque équipe a droit à un maximum de capitaines spécifié pour les versions à cinq ou à sept. En cas de blessure ou d'expulsion, un capitaine de remplacement peut être identifié auprès des officiels.
- 3.2 Seul un capitaine d'équipe a le droit de recevoir une explication des règlements, notamment les choix d'options de punition. Seul un capitaine d'équipe a le droit de demander une vérification de sécurité de l'équipement.

4 Entraîneurs et gérants

- 4.1 Un entraîneur ou un gérant qui est aussi un joueur ne doit profiter d'aucun droit spécial quand il se trouve sur le terrain, à moins d'avoir aussi été désigné capitaine d'équipe. Quand il est hors du terrain, un entraîneur ou un gérant doit rester dans la zone de banc ou faire face à une punition pour conduite reprochable.

5 Joueur blessé

- 5.1 Un médecin, soigneur ou assistant ne peut entrer sur le terrain pour traiter un joueur blessé sans la permission d'un officiel. Un entraîneur, gérant, médecin, soigneur ou assistant ne peut diriger les joueurs pendant qu'il se trouve sur le terrain dans le contexte d'un joueur qui est blessé. Une équipe qui enfreint ces règlements sera punie pour conduite reprochable.

Règlement 4 – Chronométrage / Prolongation / Temps d'arrêt

1 Durée du match

- 1.1 Un match régulier officiel est d'une durée de 40 minutes (2 x 20 minutes) dans la version à cinq contre cinq. Le match officiel dans la version à sept est d'environ une heure et est détaillé à la page 50.

2 Responsabilité de l'arbitre

- 2.1 L'arbitre sera le chronométreur officiel et il sera régit par les règlements de chronométrage pour déterminer la quantité de temps de jeu qui s'est écoulée.
- 2.2 Seul l'arbitre peut arrêter et démarrer le chronomètre. Quand l'arbitre démarre le chronomètre, les signaux de démarrage du chronomètre sont effectués, puis le chronomètre est démarré. Quand l'arbitre arrête le chronomètre, ce dernier doit d'abord être arrêté, puis les signaux appropriés sont effectués.

3 Chronomètre

- 3.1 Le temps s'écoule sans arrêt, à l'exception des temps d'arrêts et des blessures.
- 3.2 Quand le chronomètre est arrêté, il est redémarré à la mise en jeu.

4 Prolongation

- 4.1 En cas d'égalité, une prolongation sera disputée à moins que cela soit autrement indiqué dans les règlements de la ligue ou du tournoi. La période entre la fin du match et le début de la période de prolongation sera de deux (2) minutes. Un tirage à pile ou face déterminer laquelle des deux équipes profitera de la première possession en prolongation. Aucun temps d'arrêt ne sera accordé au cours de la période de prolongation.
- 4.2 Faites référence aux règlements pour la version à cinq contre cinq et à sept contre sept pour les variations de procédures de chronométrage (allez à la page 44 pour la version à cinq contre cinq et à la page 50 pour la version à sept contre sept).

5 Temps d'arrêt

- 5.1 Chaque équipe profite de deux (2) temps d'arrêt de 60 secondes par demie. Ces temps d'arrêt ne peuvent être transférés à la deuxième demie ou en prolongation.
- 5.2 Chaque capitaine d'équipe sera avisé quand il restera 10 secondes au temps d'arrêt. Les équipes peuvent raccourcir la durée du temps d'arrêt d'un commun accord.
- 5.3 Les temps d'arrêts peuvent être signalés par l'arbitre ou n'importe quel joueur sur le terrain en passant par l'arbitre et seulement quand le ballon est mort.
- 5.4 Après le temps d'arrêt d'équipe, tous les joueurs à l'attaque doivent retourner au caucus. Toute infraction à ce règlement sera punie comme procédure interdite.
- 5.5 Le chronomètre sera arrêté pendant toute la durée du temps d'arrêt.

6 Temps d'arrêt d'équipe

- 6.1 Le jeu de temps arrêté/interrompu utilisé pour une vérification d'équipement ne doit pas être chargé comme un temps d'arrêt d'équipe; l'abus de ce privilège entraînera une punition pour conduite reprochable contre le capitaine d'équipe qui a demandé le temps d'arrêt.
- 6.2 Les temps d'arrêt utilisés pour vérifier l'application adéquate d'un règlement devront être chargés comme un temps d'arrêt d'équipe si le règlement a été adéquatement appliqué et l'équipe sera sanctionnée d'une punition pour avoir retardé le match. Si le règlement n'a pas été adéquatement appliqué, l'arbitre corrigera l'application et le temps d'arrêt sera chargé comme un temps d'arrêt de l'officiel.
- 6.3 Pour une vérification de règlement, le temps d'arrêt doit être demandé avant que le ballon soit mis en jeu sur le jeu suivant, ou si la décision a été rendu sur le dernier jeu de la demie, avant qu'une (1) minute se soit écoulée à la fin de la demie; sans quoi l'application du règlement ne peut être remise en question.
- 6.4 L'arbitre expliquera la décision au capitaine. Si le capitaine est d'accord avec l'arbitre, l'équipe sera punie adéquatement. Si le capitaine n'est pas d'accord avec l'arbitre, ce dernier doit consulter le livre des

règlements. Quand le règlement et la punition adéquats sont appliqués, l'arbitre signalera la reprise du temps et il démarrera le chronomètre.

- 6.5 Les équipes ne peuvent pas utiliser de temps d'arrêt pour remettre en question une décision d'un officiel. La violation de ce règlement sera punie par un temps d'arrêt chargé à l'équipe en plus d'une punition pour avoir retardé le match.

7 Temps d'arrêt en cas de blessure

- 7.1 Seulement l'arbitre peut signaler un temps d'arrêt en cas de blessure pour permettre à une équipe de prendre soin d'un joueur blessé. Si le temps d'arrêt est signalé par l'arbitre, le joueur blessé doit être retiré du terrain de jeu pendant au moins un (1) jeu, à moins que l'équipe du joueur blessé ait signalé le hors jeu. L'arbitre possède les pleins pouvoirs pour retarder le match jusqu'à ce que les joueurs blessés soient retirés du terrain de façon sécuritaire.
- 7.2 Les retards évitables dans le retrait du joueur seront punis pour avoir retardé le match.

Règlement 5 – Procédures de match

1 Rencontre d'avant match

- 1.1 L'arbitre est responsable de faire respecter les règlements par les deux équipes et par tous les officiels. L'arbitre rendra la décision finale sur toute situation sur le terrain qui n'est pas couverte par les règlements de ce manuel.
- 1.2 Environ trois minutes avant le début prévu du match et immédiatement après la période de repos, au moins un capitaine de chaque équipe rencontrera l'arbitre au centre du terrain pour examiner les conditions de terrain et le marquage, effectuera le tirage au sort.
- 1.3 Un tirage à pile ou face déterminera qui possédera le ballon pour débiter le match. Le gagnant du tirage au sort commencera donc le match en possession du ballon tandis que le perdant aura le choix du côté de terrain à défendre.
- 1.4 L'équipe qui perd le tirage au sort profitera de la première possession du ballon en début de deuxième demie.

2 Déroulement général du jeu

- 2.1 L'équipe à l'attaque prendra possession du ballon à sa propre ligne de 5 verges et profitera de trois (3) essais pour marquer un touché. Si l'attaque n'arrive pas à marquer, le ballon change de possession et l'équipe qui passe à l'attaque reprendra le ballon à partir de sa propre ligne de 5 verges.
Note : Au flag-football canadien, les règlements prévoient trois (3) essais pour traverser le milieu du terrain ou marquer un touché, tandis que les règlements de l'IFAF à cinq contre cinq utilisés dans les compétitions internationales, les équipes ont droit à quatre (4) essais pour traverser le centre du terrain ou marquer un touché.
- 2.2 Pour démarrer un jeu, le ballon doit être mis en jeu par le joueur de centre à l'attaque, à partir du point de mêlée et vers le quart arrière. Il n'existe pas de distance minimale requise où doit se tenir le quart arrière par rapport à son joueur de centre.
Il doit toutefois y avoir une verge de séparation entre la ligne à l'attaque et la ligne défensive. Les joueurs ne peuvent pas s'aligner à l'intérieur de la ligne de 1 verge de la ligne de mêlée.
- 2.3 Un premier jeu automatique sera la punition qui surpassera toute autre exigence au sujet des trois (3) essais pour réussir un premier jeu ou marquer des points.
- 2.4 Si l'équipe à l'attaque n'arrive pas à traverser le centre du terrain, la possession du ballon changera de côté et l'adversaire commencera sa série de jeux à partir de sa propre ligne de 5 verges.
- 2.5 Tous les changements de possession, à l'exception des interceptions, entraîneront le démarrage du jeu à partir de la ligne de 5 verges de l'équipe à l'attaque.
- 2.6 Si une infraction par l'équipe à l'attaque est commise au-delà du centre du terrain, ce qui amène donc l'essai suivant derrière la ligne centrale, l'équipe à l'attaque doit quand même réaliser un touché en trois essais.
- 2.7 "Les zones sans course" sont situés cinq (5) verges devant chaque zone de but. Quand l'attaque démarre un essai à l'intérieur de cette zone de cinq verges, le porteur de ballon ne peut franchir la ligne de mêlée (l'équipe doit effectuer un jeu aérien).
- 2.8 Le quart arrière ne peut pas courir avec le ballon au-delà de la ligne de mêlée, à moins que le ballon ait d'abord été remis ou lancé à un autre joueur avant de lui revenir.
- 2.9 Quand le porteur de ballon a franchi la ligne de mêlée, le ballon ne peut plus être remis ou passé vers l'avant de quelque façon que ce soit.
- 2.10 Une attaque peut effectuer autant de remise qu'elle le veut derrière la ligne de mêlée. Seulement des remises vers l'arrière et latérales sont permises pendant l'essai.
- 2.11 Passe vers l'avant - le ballon doit être lancé à partir de la ligne de mêlée ou derrière cette ligne pour être autorisée.
- 2.12 Les coups d'envoi sont interdits dans la version à cinq contre cinq. Les règlements qui régissent le coup d'envoi se trouvent dans la section de la version à sept contre sept.

- 2.13 Les équipes changent de côté de terrain à la mi-temps. Le temps peut aussi être ajusté selon le niveau technique des athlètes, le nombre de participants et la dimension de la surface de jeu.

3 Touchés

- 3.1 Un touché est inscrit quand un joueur est en possession du ballon conformément aux règlements dans la zone de but de l'adversaire.
- 3.2 Le ballon est considéré comme étant dans la zone de but quand au moins une hanche du porteur de ballon est au sol ou au-dessus du sol dans la zone de but ou quand cette hanche traverse le plan étendu de la ligne de but.
- 3.3 Quand le ballon est dans la zone de but, il est considéré comme étant toujours dans la zone de but jusqu'à ce qu'il soit entièrement sorti de la zone de but dans le terrain de jeu.
- 3.4 L'équipe qui marque le plus de points en temps réglementaire est désignée gagnante. Si les équipes sont à égalité après l'écoulement du temps réglementaire et qu'un gagnant doit être désigné, l'équipe qui marque le plus de points en prolongation est désignée gagnante.

Règlement 6 – Ballon en jeu / Ballon mort

1 Ballon en jeu / Ballon mort

1.1 Ballon en jeu

Le ballon est en jeu après que l'arbitre a signalé que le jeu commence et que le ballon a été remis en jeu par l'équipe en possession. Le ballon restera en jeu jusqu'à ce qu'il soit déclaré mort selon les règles qui s'appliquent. Une équipe ne peut faire progresser le ballon ou marquer à moins que le ballon soit en jeu.

1.2 Ballon libre

Un ballon libre est en jeu, comme un ballon dévié, mais pas en contrôle par un joueur et il peut être recouvert conformément aux règlements et faire l'objet d'une progression par une ou l'autre des équipes. Le ballon est considéré comme étant libre à partir du moment qu'il quitte le corps d'un joueur jusqu'à ce qu'il touche le sol.

1.3 Ballon mort

Le ballon est mort quand n'importe quelle condition de ballon mort est satisfaite. Le ballon est aussi mort quand un officiel siffle alors que le ballon est en jeu. L'équipe en possession ne peut plus faire progresser le ballon quand il est déclaré mort.

1.4 Les substitutions peuvent seulement être effectuées quand le ballon est mort et que ces changements sont approuvés par l'officiel. Si le flag du porteur de ballon tombe, le jeu peut être signalé mort d'un coup de sifflet et le ballon sera placé là où le flag est tombé. Les joueurs sont admissibles pour attraper une passe remise ou lancée si leur flag est tombé, mais qu'ils ne sont plus en mesure d'avancer. Le jeu sera signalé mort quand le joueur (sans flag) attrapera le ballon.

1.5 Il n'y aura pas d'échappé. Le ballon meurt au point où le ballon est échappé.

Si le quart arrière ne prend pas possession du ballon sur la mise en jeu, le ballon sera placé à la ligne de mêlée et entraînera une perte d'essai ou un revirement par épuisement de la banque d'essais.

1.6 Un jeu est déclaré "mort" quand :

- Un officiel donne un coup de sifflet.
- Le flag du porteur de ballon est retiré ou que le porteur de ballon se place autrement dans une situation interdite.
- Le porteur de ballon marche à l'extérieur du terrain
- Le porteur de ballon plonge ou saute
- Des points sont marqués.
- Quand une ou l'autre des parties du corps du porteur de ballon, autre que sa main ou que son pied touche au sol.
- Quand le ballon touche les poteaux de but
- Quand le ballon touche à un officiel (comme si le ballon avait touché au sol).
- Quand le flag du joueur en possession du ballon tombe au sol ou hors position.

1.7 Quand un coup de sifflet est donné par inadvertance par un officiel, le jeu se poursuivra jusqu'à ce que l'arbitre décide que ce coup de sifflet a eu une incidence sur le résultat du jeu. L'arbitre décidera quelle équipe est affectée par le coup de sifflet; cette équipe peut choisir de laisser le jeu se poursuivre quand le coup de sifflet s'est fait entendre ou il peut faire reprendre le jeu précédent.

1.8 Si l'arbitre ne peut pas décider quelle équipe a subi un tort en raison de ce coup de sifflet, le jeu devra être repris.

1.9 Toute faute commise pendant le jeu sans en arrêter la progression, les sanctions seront administrées comme pour une situation de jeu régulière. Les fautes de ballon mort seront sanctionnées dans tous les cas.

Règlement 7 – En jeu et hors du jeu

1.0 En jeu

- 1.1 Le ballon est en jeu quand il se trouve à l'intérieur des limites du jeu. Le ballon est considéré comme étant toujours en jeu s'il est au-dessus ou à l'extérieur des limites du jeu jusqu'à ce qu'il touche les limites du jeu ou toute personne ou objet qui est hors du terrain.
- 1.2 Toute personne qui n'a pas touché les limites du jeu et qui n'a pas touché le sol, une personne ou un objet qui se trouve sur ou au-delà des limites du jeu, il est toujours considéré comme étant en jeu.

2.0 Hors du jeu

- 2.1 Le ballon est hors du jeu quand il touche les limites du jeu ou le sol au-delà des limites du jeu. Le ballon est hors du jeu quand il touche un objet ou une personne qui est hors du jeu.
- 2.2 Toute personne ou objet qui touche les limites du jeu ou le sol au-delà des limites du jeu se trouve hors du jeu.

Règlement 8 – Contrôle et possession du ballon

1 Contrôle du ballon

- 1.1 Un joueur est considéré comme ayant le contrôle du ballon quand le joueur qui possède le ballon le tient fermement dans une ou deux mains, bras ou jambes ou qu'il tient le ballon fermement sous son corps sans que le ballon touche au sol. La poigne sur le ballon doit être suffisamment ferme pour que le joueur stoppe la rotation du ballon et qu'il démontre son influence sur sa direction.

2 Possession du ballon

- 2.1 Une équipe doit avoir possession du ballon pour marquer un touché ou pour mériter un premier jeu. Quand une équipe obtient la possession des adversaires, elle aura droit à un premier jeu quand le ballon meurt. Après avoir eu droit à un premier jeu, une équipe garde possession pour trois essais ou trois jeux, à moins que l'adversaire obtienne le contrôle du ballon ou qu'une ou l'autre des équipes obtienne un premier jeu des suites d'une punition. Durant les trois essais ou les trois jeux, l'équipe en possession doit franchir la distance requise pour réussir un premier jeu ou marquer un touché, sans quoi elle perdra la possession.
- 2.2 Un joueur est considéré comme ayant possession du ballon si ce joueur a le contrôle du ballon. Si le contrôle du ballon est perdu, le joueur n'est plus considéré comme étant en possession du ballon.
- 2.3 Une équipe est considérée comme étant en possession du ballon quand un de ses joueurs est en contrôle du ballon ou qu'il en obtient la possession par les règlements. Une équipe perd possession du ballon quand son adversaire intercepte une passe ou prend le contrôle du ballon libre.

3 Ballon mort

- 3.1 Le ballon est mort quand n'importe quelle condition de ballon mort est satisfaite. Le ballon est aussi mort quand un officiel siffle alors que le ballon est en jeu. L'équipe en possession ne peut plus faire progresser le ballon quand il est déclaré mort.
- 3.2 Les substitutions peuvent seulement être effectuées quand le ballon est mort et que ces changements sont approuvés par l'officiel.
- 3.3 Si le flag du porteur de ballon tombe, le jeu peut être signalé mort d'un coup de sifflet et le ballon sera placé là où le flag est tombé. Les joueurs sont admissibles pour attraper une passe remise ou lancée si leur flag est tombé, mais qu'ils ne sont plus en mesure d'avancer. Le jeu sera signalé mort quand le joueur (sans flag) attrapera le ballon.
- 3.4 Il n'y aura pas d'échappé. Si le ballon est échappé pendant un jeu, un coup de sifflet signalera la fin du jeu et le ballon sera placé à la ligne de mêlée précédente.
- 3.5 Un jeu est déclaré «mort» quand :
 - Un officiel donne un coup de sifflet.
 - Le flag du porteur de ballon est retiré ou que le porteur de ballon se place autrement dans une situation interdite.
 - Le porteur de ballon marche à l'extérieur du terrain
 - Le porteur de ballon plonge ou saute
 - Des points sont marqués.
 - Quand une ou l'autre des parties du corps du porteur de ballon, autre que sa main ou que son pied touche au sol.
 - Quand le ballon touche les poteaux de but
 - Quand le ballon touche à un officiel, ce sera comme si le ballon avait touché le sol.
 - Quand le flag du joueur en possession du ballon tombe au sol ou hors position

Règlement 9 – Le caucus

1 Caucus

- 1.1 L'équipe à l'attaque doit se réunir en caucus après tout temps d'arrêt, changement de moitié de terrain ou changement de possession. Un caucus n'est pas obligatoire dans tous les autres cas. L'infraction à ce règlement entraînera une punition pour procédure interdite
- 1.2 L'équipe à l'attaque compte 30 secondes pour mettre le ballon en jeu.
L'arbitre accordera aux équipes du temps raisonnable pour s'aligner après chaque jeu, puis il donnera un coup de sifflet pour démarrer le décompte de 30 secondes. Si le ballon n'est pas mis en jeu dans les 30 secondes, l'équipe à l'attaque sera pénalisée pour ne pas avoir respecté ce décompte de remise en jeu

Règle 10 – Le jeu au sol

1 Course

- 1.1 Le joueur de centre est celui qui remet le ballon au quart arrière par la mise en jeu. Le joueur de centre ne peut pas accepter une remise par le quart arrière (aucun jeu surprise du joueur de centre autorisé). Toute infraction à ce jeu entraîne une punition pour procédure interdite.
- 1.2 Le joueur de centre doit prendre une position face à la défensive avec les pieds écartés près de la ligne de mêlée. Le ballon doit être remis en jeu entre ses jambes d'un seul mouvement vers l'Arrière. Tout joueur qui met le ballon en jeu sera considéré comme étant le joueur de centre.
- 1.3 La ligne de mêlée et le point de mêlée seront déterminés par les officiels selon les règlements de ballon mort et les règlements de la mêlée.
- 1.4 Le quart arrière est celui qui reçoit le ballon directement sur la mise en jeu.
- 1.5 Les remises ou les balayages à partir de derrière la ligne de mêlée sont permis et il s'agit de jeux au sol.
- 1.6 Le joueur qui reçoit la remise peut lancer le ballon à partir de derrière la ligne de mêlée.
- 1.7 Aucun joueur ne peut se déplacer pour tenter d'attirer son adversaire en position hors jeu.
Le quart arrière ne peut utiliser de tactiques pour tenter d'attirer ses adversaires en position hors jeu (procédure interdite). L'unité défensive sur le terrain ne peut crier de façon à confondre l'attaque et les attirer en position hors jeu (punition).
- 1.8 Tous les joueurs défensifs sont admissibles à la poursuite une fois que le ballon a été remis ou qu'il y a une feinte de passe ou de remise.
- 1.9 Les pivots sont permis, mais le porteur du ballon n'a pas le droit de plonger vers l'avant ou de sauter pour éviter le joueur en défensive ou pour gagner des verges (il est interdit de plonger). Au moins un pied doit demeurer en contact avec le sol.
- 1.10 Il relève du porteur de ballon d'éviter le contact avec le défenseur.
- 1.11 Le ballon est placé où les hanches du porteur du ballon se trouvent quand le flag est retiré et non pas où se trouve le ballon. Le ballon sera placé de façon à ce que son axe long soit parallèle aux lignes de côté.

Règlement 11 – Réception de passe

1 Réception de passe

- 1.1 Tous les joueurs sont admissibles à la réception de passe (y compris le quart arrière si le ballon a d'abord été remis à un autre joueur derrière la ligne de mêlée)
- 1.2 Tous les joueurs doivent être complètement derrière leur côté de la ligne de mêlée au moment où le ballon est mis en jeu à l'exception du joueur de centre. Une infraction à cette procédure entraîne une punition de hors jeu.
- 1.3 Les joueurs peuvent être en mouvement sans restriction de nombre quand le ballon est mis en jeu; seul le joueur de centre doit se trouver à la ligne de mêlée.
Note : Les règlements de l'IFAF pour le flag-football à cinq contre cinq stipule qu'un joueur peut être en mouvement, mais pas en direction de la ligne de mêlée au moment de la mise en jeu.
- 1.4 Joueurs hors du jeu – si un joueur sort des limites du terrain sans obstruction, ce joueur ne peut revenir sur le terrain ou attraper le ballon.

Règlement 12 – Poursuivre le quart arrière

1 Poursuite

- 1.1 Tous les joueurs qui poursuivent le passeur doivent se trouver à 7 verges de la ligne de mêlée dans la version à cinq contre cinq et à 5 verges dans la version à sept contre sept au moment de la mise en jeu. Il n'y a pas de restriction sur le nombre de joueurs qui poursuivent le quart arrière. Les joueurs qui ne poursuivent pas le quart arrière peuvent défendre sur la ligne de mêlée. Le poursuiveur doit poursuivre sans arrêt. Une fois le ballon remis ou qu'il y a eu feinte de remise, la règle de sept ou de cinq verges n'est plus en vigueur et tous les défenseurs peuvent traverser la ligne de mêlée. Un sac de fèves marqué par l'officiel de match désignera la distance de sept verges de la ligne de mêlée.
- 1.2 Souvenez-vous que le bloc et le plaquage ne sont pas autorisés.
- 1.3 Un poursuiveur aligné à l'intérieur de deux verges (côte à côte) du marqueur de 7 verges a droit à la poursuite libre du quart arrière - le poursuiveur ne peut donc pas faire l'objet d'une obstruction. Si le poursuiveur est aligné à l'extérieur des deux verges (côte à côte) du marqueur de 7 verges, il n'a pas le droit à la poursuite libre du quart arrière et il peut faire l'objet d'une obstruction.

Règlement 13 – Retirer le flag

1 Retirer le flag

- 1.1 Afin de prévenir la progression du porteur de ballon, un adversaire doit tirer un ou deux flags sans empêcher le porteur de ballon d'avancer. Le ballon est déclaré mort à ce point. Quand le défenseur a retiré un flag, il doit demeurer en place et élever le flag dans les airs pour que l'arbitre confirme l'arrêt du jeu, puis le défenseur doit retourner le flag au porteur de ballon. Si un joueur défensif ne retourne pas immédiatement le flag au porteur de ballon, l'officiel en avertira le capitaine de l'équipe en défaut. Si la situation se répète, peu importe quel joueur est impliqué, l'officiel décrètera une punition d'inconduite.
- 1.2 Les joueurs en défensive n'ont pas le droit de tirer le flag d'un adversaire à moins qu'il s'agisse du porteur de ballon. Un flag ne peut être retiré tant que le porteur de ballon ait le ballon en main. Si la passe est complète, la punition entraîne un premier jeu automatique à cinq verges du lieu de l'attrapé. Si le jeu est incomplet, il y aura aussi un premier jeu automatique à partir de cinq verges devant la précédente ligne de mêlée.
- 1.3 Les officiels siffleront quand ils verront qu'un joueur en défensive a retiré un des flags du porteur de ballon. Si un porteur de ballon n'a pas son ou ses flags, le joueur n'est plus admissible au jeu. Si un flag n'est pas placé correctement après l'intervention d'un joueur défensif, l'officiel peut décider de laisser le jeu se poursuivre ou siffler pour signaler l'arrêt du jeu (punition de protection du flag).
- 1.4 Un receveur de passe non autorisé qui perd un flag à la ligne de mêlée peut toujours recevoir une passe vers l'avant, mais le ballon sera déclaré mort au point de réception. Les joueurs qui raccourcissent les flags sur les ceintures seront avertis la première fois et la fois d'après ils seront expulsés du match.

Règlement 14 – La Passe

1 La passe

- 1.1 Une passe est un ballon qui est lancé, remis, échappé, frappe ou placé par un joueur dans n'importe quelle direction; un ballon qui rebondit de sur un joueur est aussi considéré comme étant une passe. Une passe doit être complétée au-delà de la ligne de mêlée.

2 Passe latérale

- 2.1 Une passe latérale est un ballon qui est propulsé du corps d'un joueur vers la ligne de fond de terrain de ce joueur ou parallèle à cette ligne, peu importe comment il est propulsé.

3 Passe hors jeu

- 3.1 Une passe hors jeu est un ballon propulsé du corps d'un joueur vers la ligne de fond de terrain de l'adversaire.
- 3.2 Une remise de ballon vers l'avant est considérée comme étant une passe hors jeu.
- 3.3 Une infraction à ces règlements entraînera une punition pour passe hors jeu contre l'équipe qui a commis la passe hors jeu. Aucune punition ne sera décernée, le ballon sera toutefois automatiquement mort.
- 3.4 Une passe hors jeu n'est pas conforme aux règlements même si elle est d'abord touchée par un adversaire.

4 Passe vers l'avant

- 4.1 Une passe vers l'avant est un ballon lancé délibérément par un joueur à l'attaque vers la ligne de but de l'adversaire. La première passe hors jeu lancée par l'attaque durant un jeu sera considérée comme une passe vers l'avant.
- 4.2 Une passe vers l'avant est conforme aux règlements quand elle est lancée à partir de derrière la ligne de mêlée. Elle doit être la première passe vers l'avant lancée par l'attaque sur chaque jeu; elle doit être lancée avant que le ballon soit porté au-delà de la ligne de mêlée. Toute passe vers l'avant qui enfreint ces règlements sera traitée comme une passe hors jeu.
- 4.3 Aux fins d'identification d'une passe vers l'avant conforme aux règlements, quand même un pied du porteur du ballon ou du passeur traverse la ligne de mêlée, le ballon est considéré comme étant au-delà de la ligne de mêlée.

Règlement 15 – Le jeu aérien

1 La passe

- 1.1 Le quart arrière profite de sept secondes pour lancer le ballon. Si une passe n'est pas lancée dans les sept secondes, le jeu est mort avec une perte d'essai et le ballon est placé cinq verges derrière la ligne de mêlée précédente.
- 1.2 Une fois le ballon remis ou qu'il y a eu feinte de remise, le règlement des sept secondes n'est plus en vigueur.
- 1.3 Seulement une passe vers l'avant est permise par essai.
- 1.4 Les interceptions entraînent un changement de possession du ballon.
- 1.5 Les passes par dessous l'épaule sont permises, mais seulement derrière la ligne de mêlée.
- 1.6 Quand un joueur a attrapé le ballon au-delà de la ligne de mêlée, il n'a plus le droit d'effectuer de passe latérale (seulement pour la version à cinq contre cinq)
- 1.7 La défensive peut retourner le ballon sur les interceptions.
- 1.8 Sur les interceptions qui se produisent et demeurent dans la zone de but, le ballon meurt et est passé à l'équipe qui a fait l'interception à sa propre ligne de 5 verges (la ligne de 10 verges dans la version à sept contre sept)
- 1.9 Si une interception se produit dans la zone de but et que le porteur de ballon quitte la zone de but, le ballon appartient à l'équipe qui a intercepté le ballon au point où le ballon meurt. Toutefois, si le porteur de ballon retourne dans la zone de but et qu'il se fait enlever son flag ou que le ballon meurt - à l'exception d'un coup de sifflet prématuré - l'équipe adverse se verra attribuer un touché.

Règlement 16 – Passes complètes/incomplètes

1 Passe complète

- 1.1 Une passe est complète quand un receveur est en possession du ballon.
- 1.2 Quand un adversaire provoque que le receveur atterrisse à l'extérieur du terrain et que, selon les officiels, le receveur aurait touché au sol en jeu sans l'intervention de l'adversaire, le receveur sera considéré comme ayant atterri en jeu.
- 1.3 Quand un receveur prend contrôle du ballon même pendant un instant et qu'il en perd le contrôle en raison d'un contact physique provoqué par un adversaire ou avec le sol, le receveur se verra accorder une passe complète.
- 1.4 Une passe est jugée complète vers un receveur quand un adversaire est pénalisé pour obstruction contre ce receveur dans la zone ciblée.
- 1.5 Quand un joueur attrape une passe déviée par un coéquipier, la passe complétée est accordée au joueur qui a attrapé la passe.

2 Possession simultanée

- 2.1 Une passe complète attrapée en simultanée par des coéquipiers sera accordée au joueur qui a touché à la passe en premier. Une passe complète attrapée en simultanée par des joueurs d'équipes adverses sera accordée au joueur dont l'équipe était en possession avant que la passe soit attrapée en simultanée.

3 Tipped Pass

- 3.1 Tipped passes are legal. If the pass is an onside pass, the ball can be advanced when caught.

4 Passe échappée

- 4.1 Si le joueur qui a attrapé le ballon était le dernier joueur à faire dévier le ballon et qu'il se fait retirer son flag par un adversaire après avoir fait dévier le ballon, la passe est considérée comme étant complète et le ballon est déclaré mort quand le receveur se fait retirer son flag.
- 4.2 Quand un porteur du ballon perd accidentellement contrôle du ballon, puis qu'il l'attrapé sans que le ballon soit touché par un autre joueur, le jeu se poursuit. Si le porteur de ballon se fait retirer son flag après avoir d'abord perdu contrôle du ballon, le ballon est déclaré mort quand le porteur du ballon se fait retirer son flag.
- 4.3 Quand un porteur du ballon lance délibérément un ballon dans les airs, puis l'attrape pour éviter de se faire retirer son flag, le ballon est immédiatement déclaré mort.

5 Passe interceptée

- 5.1 Toute passe lancée par l'équipe en possession, mais qui est attrapée par l'adversaire est une passe interceptée.

6 Passe incomplète

- 6.1 Une passe lancée est incomplète et le ballon est immédiatement déclaré mort quand il touche le sol, le poteau de but ou un officiel ou qu'il sorte du terrain avant d'être attrapé.

7 Passe vers l'avant bloquée ou déviée

- 7.1 Une passe vers l'avant qui est bloquée par un poursuiveur est considérée comme étant une passe vers l'avant incomplète quand elle touche le sol. Si le ballon est attrapé, les règlements appropriés de passe hors-jeu/en jeu s'appliquent. L'attaque ne peut lancer une deuxième passe vers l'avant; cela serait considéré comme une passe hors jeu. Une passe vers l'avant déviée est considérée comme une passe régulière vers l'avant qui peut être jouée par les deux équipes.

8 Passe pour se débarrasser délibérément du ballon

- 8.1 Quand le passeur lance délibérément le ballon hors du terrain ou dans une zone où il n'y a pas de receveur dans une tentative évidente d'éviter une perte de terrain, le passeur sera pénalisé pour avoir délibérément lancé le ballon au sol (seulement dans la version à sept contre sept).

9 Passe vers l'avant vs ballon échappé

- 9.1 Quand le passeur tente une passe vers l'avant et perd contrôle du ballon après que le bras de passe a entrepris une motion vers l'avant et qu'il a fait suivre ce mouvement avec la motion de passe visée, le ballon est déclaré mort quand il touche au sol et le jeu est considéré comme une passe vers l'avant incomplète.

If Si le mouvement vers l'avant du bras n'est pas commencé quand le contrôle du ballon a été perdu, le jeu est mort à cet endroit même.

Règlement 17 – Obstruction de la passe

1 Obstruction de la passe

- 1.1 L'obstruction de la passe se produit quand un joueur enlève l'avantage de position d'un adversaire.
- 1.2 L'obstruction de la passe dans la zone visée peut seulement s'appliquer quand le ballon est en vol et que le joueur qui possède un avantage de position a une chance raisonnable de parvenir au point d'arrivée du ballon. Quand ces deux conditions ne s'appliquent pas, toute obstruction de passe qui se produit sera jugée comme s'étant produite dans les zones éloignées.
- 1.3 L'obstruction de passe par l'attaque ou par la défense est interdite. L'équipe qui enfreint les règlements d'obstruction de la passe sera pénalisée selon le jugement des officiels.

2 Contact

- 2.1 Un joueur a effectué un contact corporel quand il fait contact avec un adversaire et fait dévier l'adversaire de sa course ou de la direction/position visée. Le contact entre les adversaires est conforme aux règlements tant que ce contact résulte d'une tentative simultanée et légitime de jouer le ballon et se produit au point d'arrivée de la passe; ce contact est conforme aux règlements seulement quand chaque joueur a l'intention de jouer le ballon et que chaque joueur est dans une position également favorable pour jouer le ballon.
- 2.2 Quand le contact se produit sans faire dévier le ballon de sa course ou de sa direction ou position visée, il n'y a pas eu d'obstruction de passe, mais plutôt contact accidentel.

3 Chemin jusqu'au ballon

- 3.1 Tous les joueurs possèdent autant de droits de chemin direct au point d'arrivée du ballon. Toutefois, un joueur dans une position défavorable ne peut commettre de contact corporel avec un adversaire pour atteindre le ballon, même si le ballon a été éventuellement touché par ce joueur.
- 3.2 Un joueur qui est dans une position égale ou plus avantageuse pour jouer le ballon comparativement à un adversaire, il est considéré comme ayant le droit de chemin jusqu'au ballon. Quand ce droit est enlevé par un adversaire en raison d'un contact physique, il y a eu obstruction de passe.
- 3.3 Un joueur qui prend un chemin ou une position sur le terrain afin d'attraper une passe ou défendre contre une passe, il a le droit de chemin ou de position à moins qu'un adversaire l'a déjà pris. Un joueur qui prend le chemin ou la position établie d'un adversaire par contact physique se rend coupable d'obstruction de la passe.
- 3.4 Quand deux adversaires se croisent et font contact, le joueur qui a été le premier à clairement déclarer le chemin visé a le droit de passage; l'adversaire est coupable d'obstruction de la passe à moins que le contact soit accidentel. Si les officiels ne peuvent pas déterminer qui a déclaré son chemin en premier, il n'y a alors pas d'obstruction de la passe.
- 3.5 Quand des adversaires s'enfangent en suivant chacun son tracé et que cela déséquilibre un joueur, une punition pour obstruction de la passe n'est pas automatique. Les positions pertinentes des joueurs et leur tracé doivent être pris en compte.
- 3.6 Dans tous les cas ci-dessus, le joueur qui est en position avantageuse pour jouer le ballon doit continuer à démontrer une intention d'atteindre le point d'arrivée du ballon. Sans quoi, tout contact par l'adversaire dans un effort sincère d'atteindre le point d'arrivée du ballon ne sera pas jugé comme étant une obstruction de la passe. Une tentative délibérée de bloquer l'adversaire qui tente d'atteindre le point d'arrivée du ballon sera une obstruction de la passe.

4 Jeu d'écran

- 4.1 Un joueur à l'attaque ne peut empêcher un joueur en défensive de poursuivre un autre joueur à l'attaque en bloquant le tracé direct de ce joueur défensif vers le coéquipier. Le joueur défensif doit se déplacer vers le deuxième joueur à l'attaque pour qu'on juge qu'il poursuit ce joueur.
- 4.2 Si le premier joueur à l'attaque joue le ballon, ce joueur ne peut être considéré comme empêchant le joueur défensif de poursuivre le deuxième joueur à l'attaque.
- 4.3 Une infraction de ces règlements est une obstruction de la passe.

5 Position stationnaire

- 5.1 Un joueur défensif qui a maintenu une position stationnaire depuis la mise en jeu du ballon ne sera pas pénalisé pour obstruction de la passe si un adversaire lui fonce dessus.

6 Jouer le ballon

- 6.1 Un joueur doit faire face au ballon quand il arrive dans la zone ciblée pour qu'il soit considéré comme ayant joué le ballon. Quand le ballon frappe un joueur qui ne joue pas le ballon et qui bloque l'approche d'un adversaire au ballon, il s'agit d'une obstruction de la passe dans la zone ciblée; aux fins de ce règlement, l'adversaire doit se déplacer vers le ballon pour qu'il soit considéré comme ayant été bloqué.

7 Faire écran

- 7.1 Quand le ballon arrive à proximité d'un receveur, un joueur qui ne joue pas le ballon ne peut étendre les bras ou les mains pour tenter de distraire un receveur, bloquer son champ de vision ou toucher au ballon. L'infraction à ce règlement est une obstruction de la passe dans la zone éloignée; si le ballon est touché ou que le champ de vision direct du receveur vers le ballon est bloqué, il s'agit d'une obstruction de la passe dans la zone ciblée.

8 Passe non attrapable

- 8.1 Quand un officiel considère qu'une passe ne peut pas être attrapée malgré un effort extraordinaire, aucune punition pour obstruction de la passe ne devra être décernée même si l'obstruction dans la zone ciblée de la passe est commise par une ou l'autre des équipes. Il n'y a donc aucun signalement d'infraction.

Règlement 18 – Esprit sportif / Rudesse

1 Esprit sportif

- 1.1 Le jeu déloyal ne sera pas toléré.
- 1.2 Le langage ordurier ou sarcastique est interdit. Par langage ordurier, on parle de langage pouvant être offensant pour les officiels, des adversaires, les équipes ou les spectateurs). Si ce type de parole est proféré, l'arbitre décernera une punition de conduite antisportive de 15 verges, une perte d'essai et un premier jeu automatique pour l'équipe en défensive. Si ce type de comportement se poursuit, le ou les joueurs seront expulsés du match.
- 1.3 Le mouvement de façon à stimuler le début d'un jeu ou l'emploi de toute autre tactique injuste pour attirer l'adversaire en position hors jeu peut seulement être interprété comme une tentative délibérée d'obtenir un avantage non mérité.
- 1.4 Les joueurs ne peuvent pas traverser la ligne de mêlée pour écouter le caucus de l'adversaire. Les joueurs ne peuvent envoyer de signaux sonores ou faire des sons qui visent à confondre les signaux de l'adversaire.
- 1.5 Après que le centre place le ballon pour la mise en jeu, un défenseur ne peut pas se déplacer directement devant le joueur de centre et l'empêcher d'avancer après la mise en jeu. Le défenseur doit être placé à au moins trois verges du centre au moment de la mise en jeu, si le défenseur compte occuper une position stationnaire. Les défenseurs peuvent se trouver à une verge du joueur de centre au moment de la mise en jeu à l'intérieur de la zone sans course.
- 1.6 Une infraction à ces règlements entraîne une punition de procédure interdite.

2 Rudesse

- 2.1 Si l'arbitre est témoin de gestes de contacts flagrants, de plaquage, de coup de coude, de coups sournois, de blocage ou tout autre geste antisportif, le match sera arrêté et le joueur sera expulsé de la rencontre.
- 2.2 Un joueur n'a pas le droit de faire trébucher un adversaire utilisant un bras, le bas de la jambe ou le pied.
- 2.3 Après le coup de sifflet pour indiquer que le ballon est déclaré mort, un joueur n'a pas le droit de foncer sur un adversaire, de se lancer contre lui ou de tomber délibérément sur lui.
- 2.4 Le porteur de ballon n'a pas le droit de donner de coup de coude, d'épaule ou de foncer sur un adversaire ou tenter de sauter au-delà de défenseurs qui lui bloquent le chemin.
- 2.5 Un joueur n'a pas le droit de faire contact physique sur le bras du passeur en motion de lancer.
- 2.6 Un joueur n'a pas le droit de faire contact physique sur un receveur de passe avant ou après que le ballon soit touché. Si le contact physique est provoqué par une tentative légitime d'attraper ou de rabattre le ballon quand les deux joueurs étaient en position aussi favorable l'un que l'autre face au ballon, aucune faute ne s'est produite.
- 2.7 Un joueur n'est pas coupable d'avoir fait contact sur le receveur si le contact physique a été provoqué par un arrêt ou un changement de direction soudain par l'adversaire et que le joueur a fait tout en son pouvoir pour diminuer l'impact du contact.

Règlement 19 – Gestes interdits

1 Utilisation des mains

- 1.1 Les joueurs ne peuvent pas utiliser leurs bras ou leurs mains pour restreindre ou rediriger un adversaire, à l'exception de cas où un adversaire fait de l'obstruction dans leur chemin direct vers le porteur du ballon. Les joueurs ne peuvent pas utiliser les poteaux de but avec leurs mains ou leurs bras pour se pousser ou pour changer de direction. Une infraction à ces règlements entraînera une punition pour utilisation interdite des mains.
- 1.2 Quand un joueur joue le ballon, un adversaire peut rediriger ce joueur avec les mains dans un effort continu de poursuivre un chemin direct vers le point d'arrivée du ballon ou le receveur autorisé.
- 1.3 Les joueurs peuvent toucher un adversaire pour évaluer leur position tant que l'adversaire n'est pas restreint ou redirigé par ce geste. Les joueurs peuvent toujours les poteaux de but avec leurs mains tant que ce geste ne les aide pas à changer de direction.

2 Obstruction

- 2.1 L'obstruction est commise quand un joueur empêche un adversaire de suivre le chemin direct vers le ballon, le porteur du ballon ou le receveur autorisé, en faisant ou non contact avec l'adversaire.
- 2.2 Un joueur peut occuper une position stationnaire si l'intention est évidente d'éviter de faire de l'obstruction contre un adversaire. Un joueur peut couper le tracé d'un adversaire si son progrès n'est pas restreint ou redirigé. Une infraction de ces règlements entraînera une punition pour obstruction.
- 2.3 Quand le porteur du ballon utilise des coéquipiers stationnaires comme moyen pour bloquer l'adversaire qui vient vers le porteur du ballon, de tels coéquipiers stationnaires ne doivent pas être pénalisés pour obstruction à moins qu'ils se déplacent de leur position sur le terrain. (Note : Ce règlement ne s'applique pas aux cas d'obstructions entre le joueur de centre et le poursuiveur.)

3 Tour interdit sur le terrain

- 3.1 Un joueur qui sort du terrain pendant que le ballon est en jeu ne peut revenir sur le terrain pour jouer le ballon, poursuivre un porteur du ballon ou un receveur autorisé. Un joueur qui est poussé hors du terrain par un adversaire ou qui sort du terrain en raison d'une surface glissante n'est considéré comme ayant sorti du terrain à moins que ce joueur ne fasse aucun effort immédiat pour revenir sur le terrain. Une infraction de ces règlements entraîne une punition pour retour interdit sur le terrain.

4 Participation interdite

- 4.1 Un joueur ne peut pas quitter la zone de banc pour entrer sur le terrain et jouer le ballon, poursuivre un porteur du ballon, un receveur autorisé ou faire obstruction contre un joueur; ce règlement s'applique aussi aux spectateurs et aux membres de l'équipe qui sont dans la zone de banc ou à l'extérieur. Une infraction à ce règlement entraîne une punition pour participation interdite.

Règlement 20 – Conduite des joueurs

1 Faute grave

- 1.1 Un joueur ou un membre d'équipe n'a pas le droit de frapper ou de faire tomber un adversaire ou un officiel avec l'intention délibérée de le blesser. Tout autre geste de rudesse ou de jeu injuste considéré par l'arbitre comme une menace à la sécurité d'un participant n'est pas permis.
- 1.2 Une infraction à ces règlements est une faute grave qui entraîne l'expulsion du joueur ou du membre de l'équipe, une perte d'essai et un premier jeu automatique pour la défensive.

2 Faute personnelle

- 2.1 Tout geste de rudesse ou tout jeu injuste commis par un joueur ou un membre de l'équipe, mais qui n'est pas considéré par l'arbitre comme une faute grave est une faute personnelle. Tous les joueurs devraient tenter de contrôler leurs ardeurs quand ils s'approchent d'un adversaire.
- 2.2 Une infraction de ces règlements entraîne une punition de faute personnelle

3 Conduite reprochable

- 3.1 Un joueur ou une équipe n'a pas le droit d'utiliser un langage blasphématoire, de faire des menaces verbales ou de proférer des remarques ou de poser des gestes de nature dévalorisante ou visant à intimider un autre joueur, un membre d'équipe, un spectateur ou un officiel. Les arguments persistants de n'importe quel joueur ne sont pas permis. Un joueur n'a pas le droit de retarder délibérément le bon fonctionnement d'un match. Un joueur n'a pas le droit de feindre une blessure ou une perte d'équilibre afin de retarder le match de façon délibérée ou de provoquer un adversaire à commettre une faute personnelle.
- 3.2 Une infraction à ces règlements entraîne une punition pour conduite reprochable. Si l'infraction est considérée par l'arbitre de nature grave, elle entraînera l'expulsion du joueur ou du membre de l'équipe du match.

4 Expulsion de joueur

- 4.1 Un joueur ou un membre d'équipe expulsé doit rester dans la zone de banc et se retenir de critiquer ouvertement les joueurs, les officiels et les joueurs. Quand un joueur ou un membre d'équipe expulsé enfreint ces règlements, il doit quitter le parc.
- 4.2 Si la personne expulsée n'a pas quitté le parc dans les trois minutes ou s'il revient au parc pendant le match, l'arbitre donnera la victoire par défaut aux adversaires.
- 4.3 L'arbitre doit signaler un temps d'arrêt de l'officiel quand il exécute ces procédures.

Règlement 21 – Punitions

1 Punitions

- 1.1 Toutes les punitions seront de cinq verges. L'essai sera repris à moins que cela soit autrement indiqué, et la distance sera mesurée à partir de la ligne de mêlée.
- 1.2 Toutes les punitions peuvent être déclinées à l'exception d'un faux départ et des punitions pour accoutrement inapproprié (fautes de ballon mort).
- 1.3 Les punitions n'excéderont pas la moitié de la distance séparant la ligne de mêlée et la ligne de but de l'équipe adverse.
- 1.4 Les officiels de match déterminent le contact accidentel pouvant résulter du déroulement normal du jeu. Toutes les punitions peuvent être mesurées à partir de la ligne de mêlée.
- 1.5 Les matchs ne peuvent pas se terminer sur une punition défensive à moins que la défensive la décline.
- 1.6 Les punitions après une interception seront mesurées une fois le retour terminé et /ou que le jeu soit déclaré mort.

2 Punitions défensives

- 2.1 Hors jeu – 5 verges
- 2.2 Fautes de substitution – 5 verges. (le joueur qui entre sur le terrain après que le ballon soit déclaré mort est prêt pour la remise en jeu, p.ex., pour tromper l'adversaire ou pour avoir aligné six joueurs sur le terrain)
- 2.3 Signaux distrayants – 5 verges. (signaux pour distraire/simuler des signaux à l'attaque avant la mise en jeu)
- 2.4 Obstruction contre un adversaire ou contre le ballon à la mise en jeu – 15 verges
- 2.5 Poursuite interdite – 5 verges. (démarrer la poursuite à l'intérieur du marqueur de 7 verges)
- 2.6 Obstruction – 5 verges et premier jeu automatique.
- 2.7 Contact interdit – 5 verges et premier jeu automatique. (retenir, bloquer, etc.)
- 2.8 Retirer le flag de façon interdite – 5 verges et premier jeu automatique. (avant que le receveur soit en possession du ballon)

3 Punitions à l'attaque

- 3.1 Bloquer le flag – 5 verges.
- 3.2 Avoir retardé le match – 5 verges.
- 3.3 Fautes de substitution – 5 verges.
- 3.4 Faux départ – 5 verges (ne peut être décliné).
- 3.5 Mise en jeu interdite – 5 verges
- 3.6 Retenir à l'attaque – 5 verges.
- 3.7 Plonger/sauter – 5 verges.
- 3.8 Joueur hors du terrain – 5 verges (si le joueur sort du terrain par lui-même, il ne peut revenir sur le terrain et attraper le ballon).
- 3.9 Passe interdite vers l'avant – 5 verges et perte d'essai. (deuxième passe vers l'avant ou après que le ballon a traversé la ligne de mêlée)
- 3.10 Obstruction de passe par l'attaque – 5 verges et perte de l'essai (jeu d'écran interdit, pousser ou repousser un défenseur)
- 3.11 Courir à l'intérieur d'une zone sans course entraîne une perte d'essai au point précédent.
- 3.12 Obstruction du poursuiveur – 5 verges et perte d'essai.

Règlement 22 – Système de bris d'égalité dans un tournoi

1 Système de bris d'égalité

Si dans un match le résultat final peut être une égalité. Si la désignation d'une équipe gagnante est nécessaire, une prolongation devra être disputée (Rendez-vous à la page 44 pour les procédures de la version à cinq contre cinq et à la page 50 pour la version à sept contre sept).

Dans un tournoi à la ronde, le gagnant est l'équipe qui présente le meilleur dossier à la fin de la compétition.

Si les équipes sont à égalité avec le même dossier, les équipes peuvent disputer un match de bris d'égalité pour déterminer le gagnant du tournoi.

Si l'égalité poursuit, le tournoi peut être concédé à l'équipe qui a inscrit le plus grand nombre de points dans la compétition.

Par contre, l'équipe gagnante peut aussi être désignée par l'accumulation de point pour toute la saison si cela s'applique (pour les tournois de ligue).

Règlement 23 – Zone sans course

1 Zone sans course

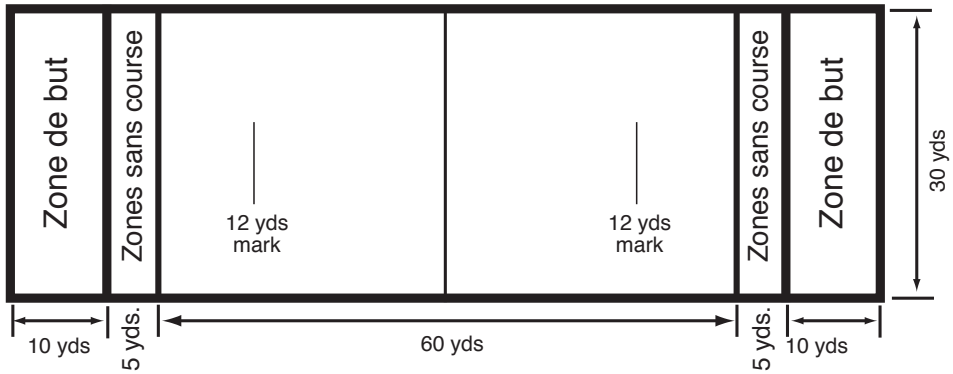
- 1.0 Si une course est effectuée dans la zone sans course, le jeu sera signalé mort et la punition sera une perte d'essais.
- 1.1 Une fois dans la zone sans course, le joueur ne peut plus courir avec le ballon jusqu'à ce que l'équipe obtienne un premier jeu à l'extérieur de la zone sans course ou qu'elle marque un touché.

Le manuel des règlements canadiens du flag-football à cinq contre cinq

Règlement 1 à cinq contre cinq - Terrain

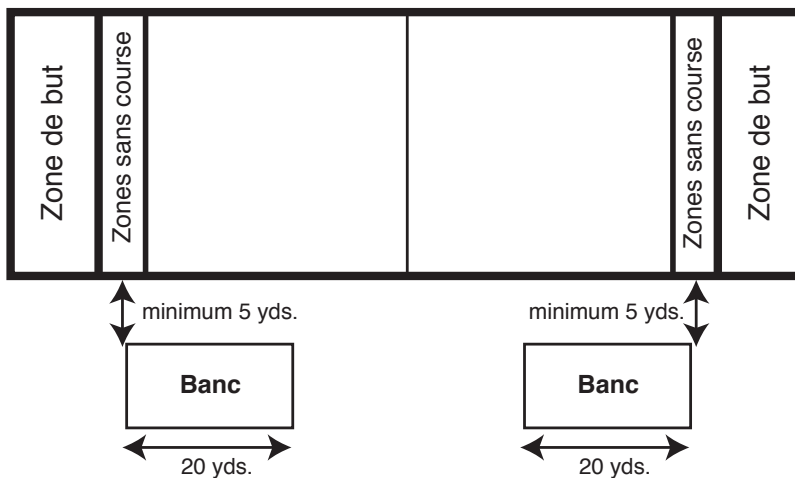
1 Terrain

- 1.1 Diagramme du terrain – marquage minimal du terrain
- 1.2 Dimensions du terrain :
 - Longueur : 60 (ou 80) verges
 - Largeur : 30 (ou 20) verges
 - Zones de but : Maximum 10 verges de profondeur, minimum sept verges de profondeur
 - Zones sans course : à l'intérieur de cinq verges de chaque ligne de but.



1st Down

2 Zone de banc



Règlement 2 à cinq contre cinq – Membres de l'équipe

1 Joueurs

- 1.1 Les équipes ont besoin d'au moins quatre (4) joueurs pour être en mesure de prendre part à un match et un maximum de cinq (5) joueurs sur le terrain à tout moment. L'importance de l'alignement officiel dépendra des lignes directrices établies par les ligues et des tournois nationaux et internationaux.
- 1.2 Une équipe peut compter sur un nombre maximal de cinq (5) joueurs sur le terrain pendant un jeu. Une équipe peut utiliser un minimum de quatre (4) joueurs durant un jeu. Une équipe qui compte plus de cinq (5) joueurs sur le terrain à n'importe quel moment quand le ballon est en jeu sera punie pour substitution interdite.
- 1.3 Une équipe qui compte moins de quatre (4) joueurs et plus de cinq (5) joueurs sur le terrain à l'heure prévue du début du match sera punie pour avoir retardé le début du match. L'équipe déclarera une défaite de 1 à 0 par forfait si elle ne compte pas sur un nombre minimal de quatre (4) joueurs et un maximum de cinq (5) joueurs sur le terrain dans les 15 minutes qui suivent l'heure prévue du début du match.
- 1.4 Quand une équipe refuse de démarrer ou de poursuivre un match à la demande de l'arbitre, elle sera punie pour avoir retardé le match. Sur un troisième refus, l'équipe devra déclarer sa défaite de 1 à 0 par forfait; si l'autre équipe est en avance au pointage à ce moment, le pointage en vigueur s'appliquera.

2 Capitaines

- 2.1 Chaque équipe a le droit à un maximum de deux capitaines d'équipe

Règlement 3 à cinq contre cinq – Procédures de match

1 Règlements généraux

- 1.1 L'équipe à l'attaque prendra possession du ballon à sa propre ligne de 5 verges et profitera de trois (3) essais pour marquer un touché. Si l'attaque n'arrive pas à marquer, le ballon change de possession et l'équipe qui passe à l'attaque reprendra le ballon à partir de sa propre ligne de 5 verges
- 1.2 Pour démarrer un jeu, le ballon doit être mis en jeu par le joueur de centre à l'attaque, à partir du point de mêlée et vers le quart arrière. Il n'existe pas de distance minimale requise où doit se tenir le quart arrière par rapport à son joueur de centre.
- 1.3 Un premier jeu automatique sera la punition qui surpassera toute autre exigence au sujet des trois (3) essais pour réussir un premier jeu ou marquer des points.
Note : Au flag-football canadien, les règlements prévoient trois (3) essais pour traverser le milieu du terrain ou marquer un touché, tandis que les règlements de l'IFAF à cinq contre cinq utilisés dans les compétitions internationales, les équipes ont droit à quatre (4) essais pour traverser le centre du terrain ou marquer un touché.
- 1.4 Si l'équipe à l'attaque n'arrive pas à traverser le centre du terrain, la possession du ballon changera de côté et l'adversaire commencera sa série de jeux à partir de sa propre ligne de 5 verges.
- 1.5 Tous les changements de possession, à l'exception des interceptions, entraîneront le démarrage du jeu à partir de la ligne de 5 verges de l'équipe à l'attaque.
- 1.6 Si une infraction par l'équipe à l'attaque est commise au-delà du centre du terrain, ce qui amène donc l'essai suivant derrière la ligne centrale, l'équipe à l'attaque doit quand même réaliser un touché en trois essais.
- 1.7 «Les zones sans course» sont situées cinq (5) verges devant chaque zone de but. Quand l'attaque démarre un essai à l'intérieur de cette zone de cinq verges, le porteur de ballon ne peut franchir la ligne de mêlée (aucun jeu au sol).
- 1.8 Le passeur ne peut pas courir avec le ballon au-delà de la ligne de mêlée, à moins que le ballon ait d'abord été remis ou lancé à un autre joueur avant de lui revenir.
- 1.9 Quand le porteur de ballon a franchi la ligne de mêlée, le ballon ne peut plus être remis ou passé vers l'avant de quelque façon que ce soit.
- 1.10 Une attaque peut effectuer autant de remise qu'elle le veut derrière la ligne de mêlée. Seulement des remises vers l'arrière et latérales sont permises pendant l'essai.
- 1.11 Passe vers l'avant - le ballon doit être lancé à partir de la ligne de mêlée ou derrière cette ligne pour être autorisée.
- 1.12 Les coups d'envoi sont interdits dans la version à cinq contre cinq de flag-football.
- 1.13 Les équipes changent de côté de terrain à la mi-temps.

2 Sacs de fèves

- 2.1 Deux (2) sacs de fèves sont nécessaires. Un pour indiquer la ligne de mêlée et l'autre pour indiquer la ligne du poursuiveur. Une option est possible de troisième sac de fèves pour marquer le point de ballon mort.

Règlement 4 à cinq contre cinq – Points

1 Marquers des points

1.1 Touché : 6 points

Transformation : 1 point. (Joué à partir du centre de la ligne de 5 verges seulement)

Transformation : 2 points (Joué à partir du centre de la ligne de 12 verges seulement)

Touché de sûreté : 2 points

Note : Une interception retourné dans la zone de but de l'adversaire sur une transformation par la défensive entraînera deux points pour la défensive en plus de la possession du ballon pour la prochaine série à partir de sa propre ligne de 5 verges.

2 Transformation

2.1 Une équipe qui marque une transformation à partir de la ligne de 5 verges se verra attribuer un (1) point. Une équipe qui marque une transformation à partir de la ligne de 12 verges se verra accorder deux (2) points. Quand une punition affecte le point normal de mêlée sur une tentative de transformation, l'octroi de 1 ou de 2 points sera basé sur la tentative originale de transformation avant toute application de punition ou de tentative répétée de transformation.

2.2 Une transformation est marquée quand un joueur a la possession du ballon dans la zone de but de l'adversaire et dans le respect des règlements pendant une tentative de transformation.

2.3 Si l'équipe décide d'y aller à partir de la ligne de 5 verges pour inscrire un seul point, cela se fera à l'intérieur de la zone sans course, donc l'équipe sera forcée d'effectuer un jeu aérien.

3 Touché de sûreté

3.1 Une équipe qui marque un touché de sûreté inscrit deux points à sa fiche

3.2 Une équipe marque un touché de sûreté quand ses adversaires font en sorte que le ballon soit transporté dans leur propre zone de but et que le ballon soit déclaré mort avant de pouvoir en sortir dans le respect des règlements, ou si le ballon est considéré comme n'ayant pas quitté la zone de but.

3.3 Un touché de sûreté n'est pas accordé quand l'élan d'un joueur, dans l'interception d'une passe dans le terrain de jeu, fait en sorte que le ballon soit transporté dans la zone de but, où il est éventuellement déclaré mort; l'équipe qui a effectué l'interception se verra accorder un premier jeu à partir du point d'interception.

Règlement 5 à cinq contre cinq – Chronométrage / Prolongation

1 Chronométrage

- 1.1 Le match est d'une durée de 40 minutes (2 demies de 20 minutes)
- 1.2 Le temps s'écoule sans arrêt, à l'exception des deux dernières minutes de chaque demie qui s'écouleront selon les «règlements officiels» du football. Si le porteur de ballon sort du terrain, le chronomètre s'arrêtera. Si une passe est incomplète, le chronomètre s'arrêtera - le chronomètre NE s'arrêtera PAS après chaque jeu. Les joueurs apprendront comment gérer le temps qui reste à jouer comme au football avec contacts.
- 1.3 Le chronomètre s'arrêtera pour avertir les équipes qu'il reste deux (2) minutes à écouler dans chaque demie (aucun temps d'arrêt n'est accordé). L'officiel donnera deux (2) coups de sifflets pour signaler qu'il reste deux minutes à jouer.
- 1.4 La période pour la mi-temps sera de deux minutes.

2 Prolongation

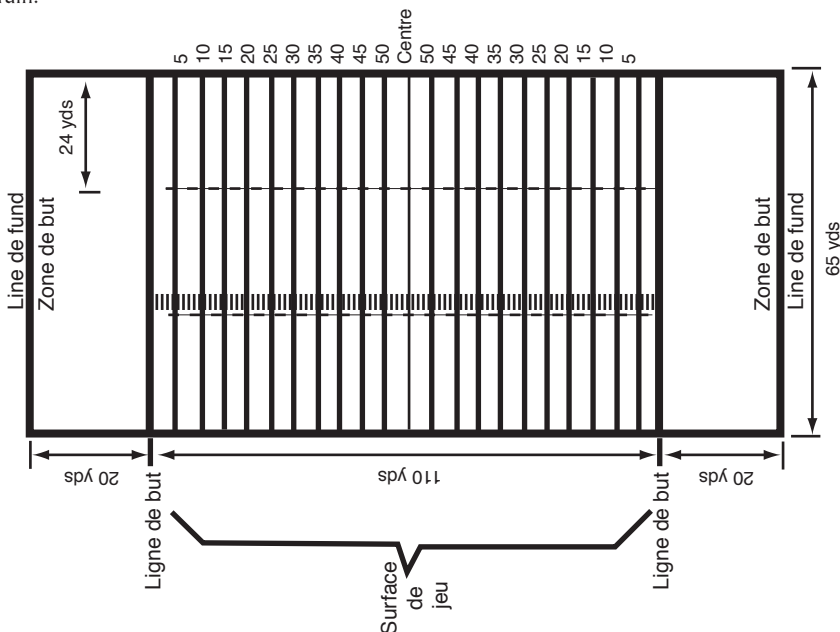
- 2.1 L'équipe qui remporte le tirage au sort commence avec le ballon sur la ligne centrale du terrain. Chaque équipe a trois essais de marquer après lesquelles l'autre équipe profitera de trois essais pour marquer. Les transformations après les touchés sont joués comme pendant le temps réglementaire. Outre les cas où le pointage est à égalité et après deux jeux par chaque équipe, ils devront jouer leur transformation à partir de la ligne de 12 verges. Les revirements mettent fin au jeu d'une équipe et le ballon peut être retourné pour un touché sur un revirement.
- 2.2 Chaque fois que le ballon est placé au sol, l'attaque profite de 30 secondes pour le remettre en jeu.

Le manuel des règlements canadiens du flag-football à sept contre sept

Règlement 1 à sept contre sept - Terrain

1 Définition et marquage du terrain

- 1.1 Le terrain de jeu sera de 110 verges de long par 65 verges de large. De plus, il y aura une zone de but de 20 verges de long à chaque bout de terrain. Ces zones seront marquées comme sur le diagramme du terrain.



- 1.2 Lignes de côté - Lignes marquant les côtés du terrain.
- 1.3 Traits de remise en jeu – Deux séries de traits de remise en jeu, parallèles aux lignes de côté d'un bout à l'autre de la longueur du terrain, d'une ligne de but à l'autre. Chaque trait de remise en jeu se trouve à 24 verges de la ligne de côté la plus près. Le ballon doit toujours être mis en jeu entre ces deux lignes.
- 1.4 Lignes de but - les lignes qui marquent la fin du terrain de jeu.
- 1.5 Zone de but - la zone délimitée par la ligne de but, les lignes de côté de la zone de but et la ligne de fond de terrain. La ligne de but fait partie de la zone de but.
- 1.6 Terrain de jeu – la zone délimitée par les lignes de but et les lignes de côté.
- 1.7 Les lignes suivantes sont parallèles aux lignes de but, allant d'une ligne de côté à l'autre, des deux côtés de la ligne centrale :
- La ligne centrale à 55 verges - s'étend parallèlement aux lignes de but et divise le terrain de jeu en deux sections identiques.
 - Ligne de fond de terrain - la ligne qui s'étend parallèlement 20 verges derrière chaque ligne de but.
 - Ligne de coup d'envoi à 45 verges pour relancer le jeu au début de chaque demie et après chaque touché. La ligne de coup d'envoi est aussi utilisée après un touché de sûreté et un simple.
 - Ligne de départ à 10 verges de la ligne de mêlée après une interception à l'intérieur de la zone de but.
 - Ligne de transformation de deux (2) points à 10 verges.
 - Ligne de transformation d'un (1) point à 5 verges.

2 Dimensions du terrain et mesures

2.1 Toutes les mesures sont en verges et sont prises à partir de l'intérieur des lignes.

| | Terrain Idéal | Autres options |
|--|-------------------------------|-------------------------------------|
| Largeur du terrain | 65 | Minimum 50 |
| Longueur du terrain de jeu | 110 | Minimum 90 |
| Longueur de la zone de but | 20 | Minimum 10 |
| Traits de remise en jeu (à partir des lignes de côté) | 24 verges de la ligne de côté | 20 verges de la ligne de côté |
| Ligne centrale | Ligne de 55 verges | Milieu du terrain |
| Ligne de coup d'envoi pour démarrer une demie ou après un touché | Ligne de 45 verges | 10 À 10 verges de la ligne centrale |
| Ligne de coup d'envoi après un touché de sûreté ou un simple | Ligne de 35 verges | 20 À 20 verges de la ligne centrale |
| Ligne de mêlée après une interception dans la zone de but | Ligne de 10 verges | Ligne de 10 verges |
| Ligne de transformation de deux points | 10 yard line | 10 yard line |
| Tranformation d'un point | Ligne de 5 verges | Ligne de 5 verges |

Règlement 2 à sept contre sept – Membres de l'équipe

1 Les joueurs

- 1.1 Les équipes ont besoin d'au moins six (6) joueurs pour être en mesure de prendre part à un match et un maximum de sept (7) joueurs sur le terrain à tout moment. L'importance de l'alignement officiel dépendra des lignes directrices établies par les ligues et des tournois nationaux et internationaux.
- 1.2 Une équipe peut compter sur un nombre maximal de sept (7) joueurs sur le terrain pendant un jeu. Une équipe peut utiliser un minimum de six (6) joueurs durant un jeu. Une équipe qui compte plus de sept (7) joueurs sur le terrain à n'importe quel moment quand le ballon est en jeu sera punie pour substitution interdite.
- 1.3 Une équipe qui compte moins de six (6) joueurs et plus de sept (7) joueurs sur le terrain à l'heure prévue du début du match sera punie pour avoir retardé le début du match. L'équipe déclarera une défaite de 1 à 0 par forfait si elle ne compte pas sur un nombre minimal de six (6) joueurs et un maximum de sept (7) joueurs sur le terrain dans les 15 minutes qui suivent l'heure prévue du début du match.
- 1.4 Quand une équipe refuse de démarrer ou de poursuivre un match à la demande de l'arbitre, elle sera punie pour avoir retardé le match. Sur un troisième refus, l'équipe devra déclarer sa défaite de 1 à 0 par forfait; si l'autre équipe est en avance au pointage à ce moment, le pointage en vigueur s'appliquera.
- 1.5 Un joueur est admissible s'il arrive avant le coup d'envoi de la deuxième demie.

2 Capitaines

- 2.1 Chaque équipe a le droit à un maximum de quatre capitaines d'équipe

Règlement 3 à sept contre sept – Procédures de match

1 Règlements généraux

- 1.1 Le match démarre par un coup d'envoi (une équipe botte le ballon à l'équipe adverse) L'équipe qui reçoit le ballon devient l'équipe à l'attaque et l'équipe qui botte le ballon devient l'équipe en défensive.
- 1.2 Pour démarrer un jeu, le ballon doit être mis en jeu par le joueur de centre à l'attaque à partir du point de mêlée vers le quart arrière. Le quart arrière doit se trouver à au moins cinq (5) verges de la ligne de mêlée quand il touche au ballon pour la première fois.
- 1.3 L'équipe à l'attaque tente de transporter le ballon dans la zone de but adverse en le passant ou en courant en possession (touché ou botté). L'équipe à l'attaque profite de trois tentatives ou essais pour franchir 10 verges et compléter une passe. Si elle réussit, l'équipe à l'attaque obtient un premier jeu et profite de trois autres essais pour transporter le ballon en fond de terrain. Si elle ne marque pas ou n'obtient pas un premier jeu, l'équipe à l'attaque perd possession du ballon et devient l'équipe en défensive.
- 1.4 Si l'équipe à l'attaque ne croit plus pouvoir obtenir un premier jeu, elle peut décider de retourner le ballon à l'adversaire en bottant aussi loin que possible de sa propre zone de but.
- 1.5 L'équipe en défensive sur le terrain tente d'empêcher l'équipe à l'attaque de marquer ou d'obtenir un premier jeu. Pour ce faire, elle doit arrêter le porteur du ballon en lui retirant son flag ou en rabattant une passe avant qu'elle soit complétée.
- 1.6 Quand l'équipe en défensive réussit à prévenir l'attaque d'obtenir un premier jeu ou en interceptant une passe, l'équipe change de rôle sur le terrain. L'attaque devient la défensive et vice-versa.
- 1.7 Une équipe en défensive peut aussi marquer des points. Si l'équipe à l'attaque est stoppée dans sa propre zone de but, la défensive marque un touché de sûreté. Si l'équipe en défensive intercepte une passe et porte le ballon dans la zone de but de l'équipe adverse, elle marque un touché.
- 1.8 L'équipe qui marque un touché obtient un essai supplémentaire pour tenter d'inscrire une transformation. Elle peut choisir de tenter d'inscrire une transformation d'un ou de deux points.
- 1.9 Après la transformation, le jeu reprend avec un coup d'envoi par l'équipe qui a marqué les points (qui devient donc l'équipe en défensive) qui tentera d'empêcher l'adversaire de marquer ou de réussir un premier jeu pendant sa possession du ballon.
- 1.10 Le quart arrière peut courir avec le ballon au-delà de la ligne de mêlée.
- 1.11 Une fois qu'il a franchi la ligne de mêlée, le porteur de ballon peut remettre le ballon ou effectuer une passe latérale.
- 1.12 Une équipe à l'attaque peut utiliser plusieurs remises derrière la ligne de mêlée. Seulement des remises vers l'arrière et latérales sont permises pendant l'essai.
- 1.13 Passe vers l'avant - le ballon doit être lancé à partir de derrière la ligne de mêlée pour être autorisée.

2 Choix de coup d'envoi

- 2.1 Pour la première demie, le capitaine de l'équipe visiteuse devra choisir d'effectuer le coup d'envoi, de recevoir ce botté ou de défendre un côté du terrain. Le capitaine de l'équipe à domicile devra ensuite choisir parmi une des deux options restantes.
- 2.2 En deuxième demie, le capitaine de l'équipe à domicile aura le choix d'effectuer le coup d'envoi ou de le recevoir ou encore de défendre un des deux côtés du terrain. Le capitaine de l'équipe visiteuse pourra ensuite choisir une des deux options restantes.
- 2.3 Une fois le choix du capitaine communiqué à l'arbitre par le capitaine adverse, le choix ne peut plus être modifié.

3 Essai

- 3.1 Après que le ballon meurt sur un coup d'envoi, l'équipe en possession aura droit au premier essai et aura trois occasions (essais) de franchir 10 verges. Le ballon peut progresser en étant porté ou lancé à la suite d'un jeu de mêlée conforme aux règlements. Si l'attaque franchit la distance requise dans la série de trois essais, un premier jeu est à nouveau décerné.

- 3.2 Si la distance requise pour un premier jeu n'est pas franchie au terme des trois essais, le ballon est remis à l'équipe en défensive au point de ballon mort après le troisième essai.
- 3.3 L'arbitre est l'unique juge à savoir ou non si un premier jeu a été réussi par l'attaque. Le capitaine de l'une ou l'autre des équipes peut demander un mesurage, mais l'arbitre possède l'autorité d'ignorer la demande si l'arbitre est convaincu qu'une décision correcte peut être faite sans passer par un mesurage.

4 Équipement

- 4.1 Le té de botté ne doit pas élever la partie inférieure du ballon plus haut que deux (2) pouces au-dessus du sol. La pénalité dans ce cas sanctionne une procédure interdite. L'équipe qui botte est responsable d'enlever le té de botté du terrain une fois le jeu terminé. L'équipe qui ne le fait pas se verra attribuer une punition pour conduite reprochable.

5 Sacs de fèves

- 5.1 Trois (3) sacs de fèves sont nécessaires. Un pour indiquer la ligne de mêlée et un autre pour indiquer la ligne de cinq verges du poursuiveur. Un troisième sac de fèves d'une couleur différente est nécessaire pour marquer le premier essai.

Règlement 4 à sept contre sept – Chronométrage / Prolongation

1 Chronométrage

- 1.1 Le match est divisé en quatre périodes, aussi appelées «quarts».
- 1.2 Sans compter les temps d'arrêt, le premier et le troisième quarts sont d'une durée de 15 minutes.
- 1.3 Après 10 minutes de jeu au deuxième et au quatrième quarts (sans compter les temps d'arrêts), l'arbitre informe les deux équipes qu'il reste deux minutes à jouer avant les cinq derniers jeux du quart. Après le signal d'avertissement de trois minutes (sans compter les temps d'arrêts), l'arbitre informe les deux équipes qu'il ne reste plus que cinq jeux à faire avant la fin de la demie. Ces cinq jeux ne comprennent pas les transformations, les coups d'envoi ou les essais repris à cause d'une punition.
- 1.4 Le chronomètre démarre sur le coup de sifflet de l'arbitre au début de chaque quart. Le temps s'écoule sans arrêt à l'exception des temps d'arrêts et pendant les cinq derniers jeux d'une demie. Sans quoi, le chronomètre peut seulement être arrêté et redémarré au signal de l'arbitre en chef.
- 1.5 Pendant les cinq derniers jeux du quatrième quart, l'arbitre en chef peut arrêter le match s'il croit que la sécurité des joueurs est compromise.
- 1.6 Chaque demie commence par un coup d'envoi à partir de la ligne de 45 verges de l'équipe qui botte le ballon.
Le premier et le troisième quarts prendront fin quand le temps s'est écoulé au chronomètre et que le ballon meurt à la fin d'un jeu autorisé.
- 1.7 Au début du deuxième et du quatrième quarts, les équipes changeront de côté. Le ballon sera mis en jeu par l'équipe qui en a obtenu le droit au point approprié déterminé par la fin du dernier jeu du quart précédent.
- 1.8 Une demie prendra fin quand il ne reste plus de temps au chronomètre et quand le ballon meurt à la fin d'un jeu autorisé.
- 1.9 Le chronomètre doit être arrêté si le ballon tombe du té de botté.
- 1.10 Quand un touché est marqué sur le dernier jeu d'une période, la tentative de transformation doit être effectuée avant que cette période soit considérée comme étant terminée.

2 Prolongation

- 2.1 Quand le pointage est à égalité à la fin du match, voici quelles sont les procédures à suivre pour la prolongation :
 - Une période de repos de trois minutes est accordée à la fin du quatrième quart;
 - Les capitaines se rassembleront pour un tirage à pile ou face (comme avant le match); le gagnant de ce tirage au sort choisira d'entreprendre cette prolongation à l'attaque ou en défensive.
 - Chaque équipe a trois tentatives de marquer une transformation d'un point ou de deux points, à sa convenance.
- 2.2 Si le pointage est toujours à égalité après les trois tentatives de transformation de part et d'autre, il y aura une période de repos d'une minute. Chaque équipe aura ensuite une autre occasion de tenter une transformation, dans le même ordre, jusqu'à ce qu'une équipe brise l'égalité au terme de cette série.

3 Changement de côté

- 3.1 À la fin du premier et du troisième quarts, les deux équipes changent de côté sur le terrain.
- 3.2 L'équipe en possession du ballon démarrera ensuite le prochain jeu à partir du point qui correspond exactement au point de ballon mort du côté opposé du terrain et exactement de la même façon que si le jeu n'avait pas été interrompu à la fin de la période précédente.

4 Mi-temps

- 4.1 À la fin du deuxième quart, une période de repos de cinq minutes est accordée. Avec l'approbation des deux capitaines et de l'arbitre en chef, la durée de la mi-temps peut être modifiée.

Règlement 5 à sept contre sept - Pointage

1 Marquer des points

1.1 Touché – 6 points; touché de sûreté – 2 points

1.2 Simple :

Une équipe marque un simple (1 point) quand un des joueurs botte le ballon :

- À l'intérieur de la zone de but de l'équipe adverse et que le jeu est signalé mort ou que le ballon traverse la zone de but ou traverse la ligne de fond de terrain.

Ou

- À l'intérieur de la zone de but de l'équipe adverse et que le ballon quitte la zone de but en traversant la ligne de côté. Une exception sur le coup d'envoi, le ballon doit d'abord toucher le sol à l'intérieur du terrain de jeu avant qu'un simple soit accordé.

1.3 Une équipe qui a concédé un simple prendra possession du ballon sur leur propre côté du terrain, 20 verges du milieu de terrain entre les deux traits de remise en jeu.

Règlement 6 à sept contre sept – Bottés (U17 et plus)

1 Botté

- 1.1 Un ballon botté est un ballon frappé par le pied ou la jambe d'un joueur sous le genou pour donner intentionnellement le ballon à l'équipe adverse.
- 1.2 Il existe trois types de bottés au flag-football à sept contre sept pour les divisions U17 ou plus âgées. Il s'agit du coup d'envoi, du botté de dégagement et du botté libre.
- 1.3 Quand le ballon frappe un pied ou une partie de jambe d'un joueur quand une équipe tente d'obtenir possession du ballon et qu'elle ne botte pas intentionnellement le ballon, cela n'est pas considéré comme étant un botté et le ballon est traité comme une passe latérale avec tous les règlements qui s'y appliquent.

2 Immunité

- 2.1 Le premier joueur à toucher le ballon botté par l'adversaire (le retourneur) profite d'une zone d'immunité d'au moins cinq verges : aucun joueur au sein de l'équipe qui botte (y compris le botteur) peut se trouver à l'intérieur de la zone de cinq verges quand le retourneur touche au ballon pour la première fois. Les infractions entraînent une punition pour ne pas avoir respecté l'immunité (punition avec options; voir les différents types de bottés). Si un joueur de l'équipe qui botte touche au ballon en premier, le ballon est signalé comme étant mort et la règle d'immunité est en vigueur, même si aucun joueur de l'équipe qui reçoit le botté se trouve à l'intérieur de la zone de cinq verges.

3 Coup d'envoi

- 3.1 Le coup d'envoi est le premier jeu qui démarre une demie ou qui redémarre l'action après un touché. Il peut aussi être effectué après un touché de sûreté.
- 3.2 Sur les bottés d'envoi qui se produisent après un touché pour commencer une demie; le ballon est placé entre les traits de remise en jeu du côté du terrain de l'équipe qui botte le ballon, à 10 verges du centre du terrain. Pour les coups d'envoi après un touché de sûreté, le ballon est placé à 20 verges du centre du terrain entre les traits de remise en jeu et du côté du terrain de l'équipe qui effectue le botté. L'application des punitions peut modifier le placement du ballon.
- 3.3 Pendant un coup d'envoi, le ballon peut être placé sur le sol, tenu par un autre joueur, ou il peut être placé sur un té de botté. S'il est placé sur le té, le ballon ne doit pas être à plus de deux pouces du sol. Une punition de procédure sera décernée en cas d'infraction. L'équipe qui effectue le coup d'envoi est responsable de retirer le té de botté du terrain une fois que le ballon est signalé mort par un coup de sifflet. L'équipe qui reçoit le botté pourvoit au ballon.
- 3.4 Un caucus n'est pas obligatoire sur un coup d'envoi. L'équipe qui botte le ballon a 20 secondes après le coup de sifflet de l'arbitre pour s'exécuter. Une fois le temps écoulé, l'officiel stoppera le jeu et accordera une punition pour avoir retardé le match.
S'il y a une deuxième punition pour avoir retardé le match, l'équipe adverse prendra possession du ballon où il a été placé. Après la punition pour avoir retardé le match, l'officiel doit informer les deux équipes des implications d'une deuxième punition pour avoir retardé le match.
- 3.5 Quand l'officiel aura sifflé le début de la période de 20 secondes, aucun joueur à l'attaque ou en défense ne peut entrer sur le terrain (sous peine de sanction pour substitution interdite). L'officiel s'assurera qu'il y a sept joueurs de chaque équipe sur le terrain. Une équipe qui prend trop de temps à envoyer sept joueurs sur le terrain pour le coup d'envoi se verra sanctionnée d'une punition pour avoir retardé le match.
- 3.6 L'équipe qui reçoit un coup d'envoi peut effectuer une passe vers l'avant.

4 Hors-jeu sur un coup d'envoi

- 4.1 Zone neutre : la zone neutre s'étend d'une ligne de côté à l'autre entre la ligne de botté et la ligne 20 verges devant la ligne de botté.

- 4.2 Au moment exact où le ballon est botté, tous les joueurs de l'équipe qui effectue le botté (à l'exception du teneur) doivent se trouver derrière le ballon (sans quoi une punition de hors entraînera une perte de cinq verges et une reprise du botté, ou l'équipe qui reçoit le ballon peut décliner la punition et prendre le ballon au point où le jeu s'est arrêté).
- 4.3 Jusqu'à ce que le ballon soit botté, les joueurs des équipes qui reçoivent le botté doivent demeurer de leur côté de la zone neutre (sans quoi il y aura une punition de hors jeu qui entraînera une perte de cinq verges et une reprise du botté ou l'équipe qui effectue le botté peut décliner la punition et l'équipe qui reçoit le ballon prend possession du ballon au point où le jeu est arrêté).

5 Coup d'envoi hors du terrain

- 5.1 Un coup d'envoi est à l'extérieur du terrain quand :
- Le ballon sort du terrain sans toucher la surface de jeu ou la zone de but, un joueur ou le poteau de but;
 - Le ballon sort du terrain en traversant les lignes de côté du terrain après avoir touché au sol dans le terrain de jeu, mais sans toucher à un joueur ou à un poteau de but;
 - Un coup d'envoi hors du terrain entraîne une punition (avec options).
- 5.2 À moins que le ballon soit touché par un joueur de l'équipe en réception, il doit avoir franchi au moins 20 verges (avec ou sans bond) vers la zone de but de l'équipe adverse (sans quoi une punition pour procédure interdite sera décernée, entraînant une perte de cinq verges avec options).

6 Punitions sur le coup d'envoi

- 6.1 Avoir retardé le match sur un coup d'envoi : aucune option
- Ligne de botté reculée de 10 verges et reprise du botté par l'équipe prise en défaut
 - Deuxième infraction consécutive par l'équipe qui botte : perte de possession à la ligne de botté.
- 6.2 Hors jeu sur le coup d'envoi : options pour l'équipe qui n'est pas prise en défaut
- Ligne de botté reculée de cinq verges vers l'équipe prise en défaut et reprise du botté;
 - La punition est déclinée et la possession du ballon démarre du point de ballon mort.
- 6.3 Coup d'envoi hors du terrain : options pour l'équipe en réception
- La ligne de botté est reculée de cinq verges vers l'équipe prise en défaut et reprise du botté;
 - L'équipe en réception prend possession du ballon à 25 verges de la ligne de botté;
 - L'équipe en réception prend possession au point où le ballon est sorti du terrain.
- 6.4 Règlement d'immunité sur un coup d'envoi : options pour l'équipe qui n'est pas prise en défaut
- La ligne de botté est reculée de cinq verges vers l'équipe qui est prise en défaut et reprise du botté;
 - Punition de 15 verges à partir du point d'infraction et possession de ballon pour l'équipe en réception.
 - La punition est déclinée et la possession du ballon démarre du point de ballon mort.
- 6.5 Substitution interdite sur un coup d'envoi : options pour l'équipe qui n'est pas prise en défaut
- La ligne de botté est reculée de 10 verges vers l'équipe prise en défaut et reprise du botté;
 - La punition est déclinée et la possession du ballon démarre du point de ballon mort.

7 Botté de dégagement

- 7.1 Un botté de dégagement est effectué pour donner possession du ballon aux adversaires en les poussant aussi loin que possible de leur zone. Un botté de dégagement peut être effectué en tout temps, lors de n'importe quel essai et sans être annoncé.
- 7.2 Un botté de dégagement doit être effectué à partir de derrière la ligne de mêlée.
- 7.3 Un botté de dégagement est effectué par un joueur qui reçoit le ballon par le joueur de centre, puis il relâche le ballon de sa main pour le botter avant qu'il touche au sol. Après la mise en jeu par le joueur de centre, le botteur de dégagement est le seul joueur qui a le droit de toucher au ballon avant le botté (sans quoi une punition sera décernée pour procédure interdite).
- 7.4 Pendant un botté de dégagement, les procédures de botté de dégagement du ballon en jeu sont les

mêmes que pour un jeu normal à l'attaque. Aussi, un minimum de cinq joueurs doivent se trouver sur la ligne de mêlée et aucun joueur de l'équipe qui botte ne peut franchir la ligne de mêlée avant que le ballon soit botté (sans quoi une punition sera décernée pour procédure interdite).

- 7.5 Si le ballon botté tombe dans une zone où se trouvent plusieurs joueurs, l'officiel peut siffler pour indiquer que le jeu est mort tandis que le ballon retombe. Le ballon meurt officiellement au point où il fait contact avec le sol ou avec un joueur. La règle d'immunité ne s'applique pas.
- 7.6 Si un botté de dégagement envoie le ballon hors du terrain en traversant une ligne de côté à l'intérieur de la surface de jeu, le ballon sera placé exactement à la ligne de verge où il est sorti. S'il sort du terrain à l'intérieur de la zone de but, les règlements qui régissent un simple s'appliqueront.
- 7.7 Pendant un botté de dégagement, l'équipe en réception ne peut pas effectuer de passe vers l'avant.

8 Rudesse contre le botteur

- 8.1 L'officiel doit sanctionner tout contact contre le botteur. Le contact violent volontaire et délibéré contre le botteur entraîne une punition de rudesse contre le botteur. Le contact accidentel et qui survient alors que le joueur en défensive tente d'éviter le botteur entraînera une punition pour avoir fait contact avec le botteur.

9 Botté de dégagement qui ne traverse pas la ligne de mêlée / ligne de but

- 9.1 Le ballon est mort quand il touche au sol, à un joueur ou qu'il sorte du terrain. Le règlement d'immunité ne s'applique pas.
- 9.2 Le botté de dégagement qui ne traverse pas la ligne de but : quand un botté de dégagement est effectué à partir de la zone de but de l'équipe et que le ballon ne traverse pas la ligne de but, un touché de sûreté sera accordé à l'équipe en réception.

10 Botté de dégagement dévié

- 10.1 Un botté de dégagement dévié est un ballon touché par un joueur (à l'attaque ou en défensive) immédiatement après avoir été botté, avant qu'il traverse la ligne de mêlée, mais qui poursuit sa trajectoire vers la zone de but de l'équipe adverse. Un botté de dégagement dévié est considéré comme un ballon non touché.
- 10.2 Si le ballon traverse la ligne de mêlée, tous les règlements qui s'appliquent au botté de dégagement sont en vigueur. Si le ballon ne traverse pas la ligne de mêlée, il sera mort au moment qu'il touche au sol, à un joueur ou qu'il sorte du terrain. L'équipe en réception prendra alors possession du ballon au point de ballon mort. La règle d'immunité ne s'applique pas.

11 Botté de dégagement bloqué

- 11.1 Un botté de dégagement bloqué est un ballon botté touché par un joueur (à l'attaque ou en défensive) immédiatement après avoir été botté, avant qu'il traverse la ligne de mêlée et qui ne poursuit pas sa trajectoire vers la zone de but de l'équipe adverse. La règle d'immunité ne s'applique pas.
- 11.2 Si le ballon touche au sol ou sort du terrain, le jeu est mort. L'équipe en réception obtient la possession du ballon au point où il a été bloqué.

12 Recouvrement d'un botté de dégagement bloqué

- 12.1 Quand un botté de dégagement bloqué est recouvert par l'équipe qui botte ou en réception, le ballon demeure en jeu. Quand l'équipe qui botte recouvre le botté de dégagement bloqué, la poursuite du jeu est considérée comme étant normale - l'équipe peut botter ou passer le ballon ou courir avec.
- 12.2 Si un botté de dégagement est bloqué ou dévié par l'équipe en réception à l'intérieur de la zone de but de l'équipe qui botte et que le ballon ne traverse pas la ligne de but ou qu'il sorte du terrain à l'intérieur de la zone de but, l'équipe en réception a marqué un touché.

13 Punitions sur le botté de dégagement

- 13.1 Règle d'immunité : options pour l'équipe qui n'est pas prise en défaut
- Punition de 15 verges à partir du point de punition et premier jeu accordé;
 - Punition déclinée et le ballon est placé au point où le jeu a été arrêté.
- 13.2 Procédure interdite sur un botté de dégagement : options pour l'équipe qui n'est pas prise en défaut
- Perte de cinq verges pour l'équipe qui botte et reprise du botté.
 - Punition déclinée et le ballon est placé au point où le jeu a été arrêté.
- 13.3 Contact avec le botteur
- Punition de 10 verges à partir de la ligne de mêlée et reprise de l'essai pour l'équipe qui botte; si les verges franchie par la punition sont suffisantes, un premier jeu est accordé à l'équipe qui botte.
 - La punition est déclinée et le ballon est placé au point où le jeu a été arrêté.
- 13.4 Rudesse contre le botteur
- Punition de 15 verges et premier jeu automatique pour l'équipe qui botte.

14 Botté libre

Un botté effectué par un joueur après que le ballon ait franchi la ligne de mêlée.

- 14.1 Le botté libre est effectué et est régi par les mêmes règlements que le botté de dégagement.

Exceptions :

- Tous les joueurs peuvent botter le ballon;
- Le règlement de ne pas franchir la ligne de mêlée avant que le ballon soit botté ne s'applique pas; les joueurs de l'équipe qui botte sont libres de leurs mouvements, mais la règle d'immunité pour le retourneur est en vigueur.
- Un botté libre peut être effectué à partir de derrière la ligne de mêlée seulement si le ballon a auparavant franchi la ligne de mêlée et qu'il est retourné derrière cette ligne par la suite; sans quoi, le botté devient un botté de dégagement et les règlements du botté de dégagement s'appliquent.
- Si un botté libre bloqué est recouvert par l'équipe qui botte, les passes vers l'avant ne sont pas permises.
- Un botté libre dévié est un botté libre touché par un adversaire immédiatement après que le ballon soit botté et qu'il poursuive sa trajectoire vers la zone de but de l'adversaire. Le joueur qui a dévié le ballon devait se trouver à moins de cinq verges du botteur quand il a fait dévier le ballon. Un botté libre dévié est considéré comme un botté libre qui n'a pas été touché.

15 Botté de dégagement/placement

- 15.1 Le ballon est mort après un botté de dégagement quand le ballon touche au sol derrière la ligne de mêlée ou qu'il est mis en jeu et que ni une, ni l'autre des équipes ne joue le ballon.
- 15.2 Le ballon est mort après un botté de dégagement quand il touche au sol après avoir été échappé en direction hors jeu par un joueur de l'équipe en réception en tout temps. Le ballon est mort après un botté de dégagement quand il est rabattu par un joueur de l'équipe qui dégage. Dans tous ces cas, un ballon qui touche un joueur ou un objet à l'extérieur du terrain devra être considéré comme ayant touché au sol.
- 15.3 Le ballon est mort immédiatement après un botté de dégagement ou de placement sur une tentative de transformation.

16 Coup d'envoi

- 16.1 Le ballon est mort après un coup d'envoi quand il est rabattu par l'équipe qui botte.

Règlements adaptés

Le flag-football peut être adapté pour les équipes dont les joueurs sont aux prises avec un handicap. Le jeu est disputé selon les règlements à cinq contre cinq et les méthodes adaptées de jeu sont les suivantes :

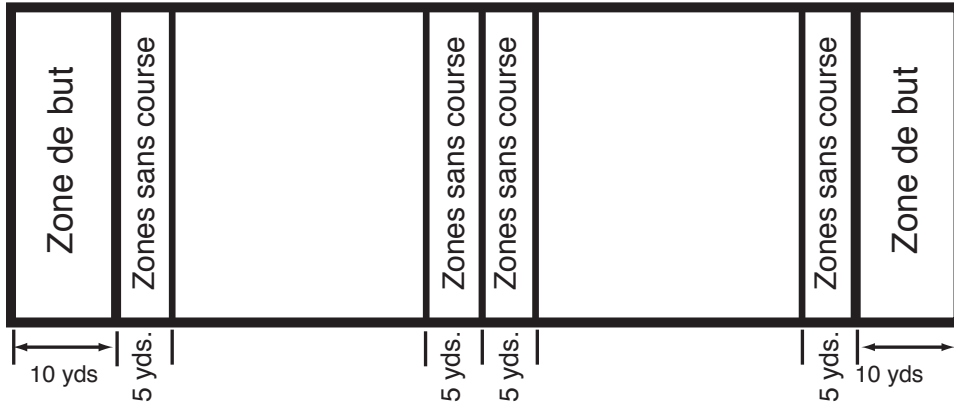
1 Terrain

Terrain extérieur normal

Longueur normale : 60 ou 80 verges

Largeur normale : 30 ou 20 verges

Zone sans course : Les cinq dernières verges avant la zone de but



1st Down

Adaptation

Zones sans course : Cinq verges de chaque ligne de mêlée et cinq verges avant la ligne de milieu de terrain. Tout ballon mis en jeu dans ces zones doit être passé.

*Objectif des "Zones sans course" est d'éviter des courses en puissance pour faibles gains qui peuvent entraîner des pertes de contrôle.

Le flag-football peut être pratiqué par des athlètes en fauteuil roulant ou qui utilisent d'autres appareils facilitant leur mobilité tant que le sport soit pratiqué sur une surface plate intérieure ou extérieure comme un stationnement ou un court de basket-ball.

2.1 Quand vous utilisez un gymnase, les limites du court de basket-ball fonctionnent bien.

Chaque équipe commence à la ligne de faute et profite de trois jeux pour traverser la ligne du centre du terrain pour réussir un premier jeu.

La dimension du terrain devrait correspondre au niveau d'aptitude des athlètes et au nombre de participants. Il est nécessaire d'évaluer le jeu de façon routinière et d'apporter des ajustements au besoin.

2 Joueurs

Version normale :

Minimum de joueurs : 4

Joueurs par équipe : 6

Joueurs sur le terrain : 5

Version adaptée (récréative) :

Les équipes adaptées feront passer leur alignement de 10 à 15 joueurs et joueront avec cinq à 10 joueurs à la fois sur le terrain. Les organisateurs peuvent déterminer le nombre de joueurs sur le terrain en tenant compte du niveau d'aptitude des participants. Pour les ligues ou les matchs de routine, les organisateurs peuvent choisir d'échanger des joueurs afin de mieux équilibrer les équipes.

Adaptation compétitive pour les équipes de sport unifiées

- 2.1 L'importance de l'alignement doit être déterminé par l'organisateur (p.ex., Olympiques spéciaux)
- 2.2 L'alignement peut comprendre des «partenaires» non-handicapés pour jouer aux côtés d'un athlète aux prises avec un handicap physique ou intellectuel.
- 2.3 Les athlètes et les partenaires doivent être d'âge et de niveau d'aptitude similaire.
- 2.4 Selon les directives du sport unifié, quand un partenaire passe le ballon de football, il ne peut le faire en direction d'un autre partenaire.

3 Procédures de match

Mise en jeu normale

Pour démarrer un jeu, le ballon doit être mis en jeu entre les jambes du joueur de centre à l'attaque, à partir du point de mêlée vers le quart arrière. Il n'y a pas de distance minimale requise par le quart arrière qui peut être très près du joueur de centre ou en retrait.

Version adaptée

Le joueur de centre peut remettre le ballon au quart arrière sans le mettre en jeu entre ses jambes.

Le quart arrière peut démarrer le jeu en possession du ballon.

Essais de la version normale

Selon les règlements canadiens du flag-football, il y a trois essais pour franchir le milieu du terrain ou marquer un touché, tandis que selon les règlements de flag-football à cinq contre cinq de l'IFAF utilisés en compétitions internationales, il y a quatre essais pour traverser le centre du terrain ou marquer un touché.

Le nombre d'essai peut être modifié selon le niveau d'aptitude des athlètes, le nombre de participants et la dimension de la surface de jeu.

Changement de possession dans la version normale

Tous les changements de possession, à l'exception des interceptions, commencent à partir de la ligne de cinq verges de l'équipe à l'attaque.

Version adaptée

Les changements de possession démarrent à la ligne de 10 verges.

Course du quart arrière en version normale

Le quart arrière ne peut pas courir avec le ballon au-delà de la ligne de mêlée à moins que le ballon ait été remis à un autre joueur, puis qu'il lui revienne.

Version adaptée

Le quart arrière ne peut jamais effectuer de course avec le ballon.

Changement de côté dans la version normale

Les équipes changent de côté de terrain à la mi-temps (après 20 minutes de jeu).

Version adaptée

Tenez compte de l'âge et du niveau d'aptitude des participants, du nombre de participants et de la dimension et de la qualité de la surface de jeu pour établir l'heure du match.

4 Équipement du joueur

Placement du flag dans la version normale

Un flag est placé sur chaque hanche

Version adaptée

Un flag est placé sur l'arrière du fauteuil roulant avec du velcro

Ballon de la version normale selon le groupe d'âge :

U11 Wilson K2

U13 TDJ

13+ TDY

Ballon de la version adaptée

Ballon avec poigne adhésive pour tout joueur aux prises avec une dextérité limitée

Une grandeur de ballon plus petite que la normale pour ce groupe d'âge

5 Marquer des points

Pointage de la version normale

Touché : 6 points

Transformation d'un point (Joué à partir du milieu de la ligne de 5 verges seulement)

Transformation de deux points (Joué à partir du milieu de la ligne de 10 verges seulement)

Deux points accordés pour un touché de sûreté

Version adaptée

Limitez les options à la transformation d'un point seulement, avec ou sans la zone sans course.

Pour la version en fauteuil roulant, deux roues doivent se trouver dans la zone de but alors que le joueur est en possession du ballon pour que des points soient inscrits.

Un touché de sûreté n'est pas accordé quand l'élan du joueur, tout en interceptant une passe dans le terrain de jeu fait en sorte que le ballon soit transporté dans la zone de but, où il est éventuellement déclaré mort; l'équipe qui intercepte le ballon aura droit à un premier jeu au point de l'interception.

6 Chronométrage

Chronométrage normal

Le match est d'une durée de 40 minutes (deux demies de 20 minutes)

Le temps alloué pour la pause de la mi-temps est de deux minutes.

Version adaptée

Mi-temps de cinq ou 10 minutes

7 Sécurité en fauteuil roulant

Le besoin de contact au flag-football est éliminé avec l'utilisation de flags. Le contact accidentel entre les fauteuils roulants se produira et fait partie du jeu, mais les tentatives flagrantes de blesser un adversaire avec une chaise roulante ne seront pas tolérées.

- 7.1 Le contact dangereux comme de frapper un autre joueur par derrière n'est pas permis. Cette pratique s'appelle aussi «la vrille» (trad. de «spinning») où un athlète frappe le fauteuil roulant d'un adversaire derrière l'axe principal, l'envoyant en vrille.

- 7.2 Le contact physique direct entre les athlètes n'est pas permis et sera sanctionné comme une utilisation interdite des mains.
- 7.3 Il n'est pas permis de retenir, là où un athlète utilise ses mains, ses bras ou s'il tombe sur un adversaire.
- 7.4 Il est recommandé que chaque fauteuil roulant soit équipé de protecteurs de rayons et d'un système à l'arrière du fauteuil qui l'empêche de basculer.
- 7.5 Tous les fauteuils roulants doivent être munis de sangles adéquates pour retenir les athlètes de façon sécuritaire pendant l'activité et pour leur permettre de profiter d'une bonne position assise.

Appendice 1

1 Développement des compétences

Les jeux suivants sont conçus pour les athlètes qui n'ont pas d'expérience au flag-football. L'accent est mis sur les éléments de base : lancer, attraper et retirer les flags.

Les jeux peuvent être mis en place comme des concours d'habiletés où le pointage final de l'athlète est déterminé par l'addition de tous les pointages des différentes stations.

L'espace suggéré pour ces jeux est de 20 verges par 20.

2 Attraper

Objectif

Mesurer la capacité de l'athlète de suivre un tracé et d'attraper le ballon.

Équipement nécessaire : 4 cônes et 2 ballons

Les quatre cônes seront placés dans un carré de cinq verges. L'athlète commence dans un coin, cours directement devant lui et autour de ces cônes, puis en diagonal vers le cône du coin, puis il se rend directement vers le dernier cône. L'athlète suivra donc un tracé de "N" majuscule et recevra le ballon au dernier cône. Selon le niveau d'aptitude du lanceur, ils peuvent être placés au cône à côté de l'athlète pour une passe courte ou au même cône pour une passe en diagonal plus longue. Chaque athlète complétera le tracé trois fois.

UN total de 24 points peut être accordé pour cette station après trois essais :

- 5 points pour avoir attrapé la passe
- 2 points pour bloquer ou rabattre le ballon au sol
- 1 point pour chacun des deux cônes atteints avec succès
- 1 point pour avoir atteint le dernier cône pour effectuer l'attrapé
- 0 point pour les tentatives ratées

3 Lancer

Objectif

Mesurer la capacité de l'athlète à lancer le ballon avec précision et à la bonne distance.

Équipement nécessaire : Deux cônes, trois cerceaux et cinq ballons.

Les athlètes qui effectuent le test se tiennent dans une case de départ d'une verge par une derrière le premier cerceau et tente de lancer le ballon dans une des cibles.

Les cibles sont placées à deux verges, cinq verges et 10 verges de la case de départ en diagonale.

Chaque athlète a droit à trois séries de cinq essais.

Un total de 45 points peut être accordé à cette station pour les trois séries de l'exercice :

- La cible à 10 verges vaut trois points
- La cible à cinq verges vaut deux points
- La cible à deux verges vaut un point
- Aucun point si la cible est ratée

4 Lancer à distance

Objectif

Mesurer la capacité de l'athlète de lancer un ballon sur une distance.

Équipement nécessaire : deux cônes, cinq ballons et un long ruban à mesurer.

L'athlète commence à la ligne de départ avec suffisamment d'espace pour prendre un pas ou deux en préparation du lancer.

L'athlète a droit à cinq essais pour lancer le ballon aussi loin que possible sans franchir la ligne de départ.

Les entraîneurs supplémentaires ou les joueurs qui ne participent pas à l'épreuve marquent l'endroit où le ballon tombe au sol et la plus longue des cinq tentatives est mesurée comme pointage.

Si l'athlète franchit la ligne, il a droit à un maximum de deux reprises.

Le pointage de l'athlète est le plus long de ses cinq tentatives.

5 Retirer le flag

Objectif

Mesurer la capacité de l'athlète à retirer le flag d'un adversaire.

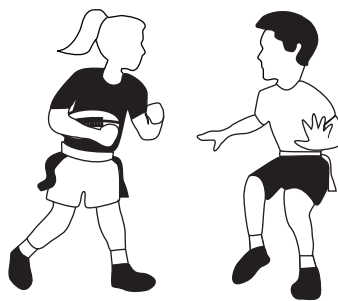
Équipement nécessaire : huit cônes, trois ensembles de flags de tissu, une montre-chronomètre et trois bénévoles.

L'athlète commencera à la ligne de départ marqué par les cônes et courera vers les trois bénévoles qui portent les flags de tissu. Les bénévoles se tiendront à deux verges de distance, à 10 verges de la ligne de départ.

L'athlète se rendra vers le premier bénévole, lui retirera un flag et reviendra à la ligne de départ pour y laisser le flag. Cet exercice sera répété deux autres fois.

Le pointage de cette épreuve sera selon les temps inscrits :

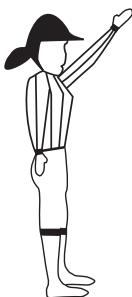
- 10-15 secondes = 20 points
- 16-20 secondes = 18 points
- 21-25 secondes = 16 points
- 26-30 secondes = 14 points
- 31-35 secondes = 12 points
- 36-40 secondes = 10 points
- 41-45 secondes = 8 points
- 46-50 secondes = 6 points
- 51-55 secondes = 4 points
- 56 secondes et plus = 2 points



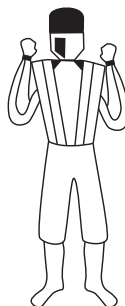
Signaux des officiels



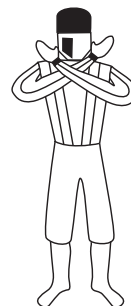
1 Temps d'arrêt d'équipe
Signe de « T » avec les mains



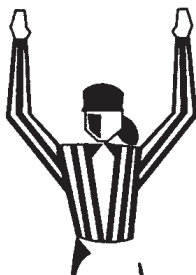
2 Premier jeu
Un bras pointant vers l'avant



3 Deuxième essai
Mains élevées au niveau des épaules



4 Troisième essai
Bras croisés au niveau de la poitrine



5 Touché ou transformation de 2 points
Deux bras étendus au-dessus de la tête



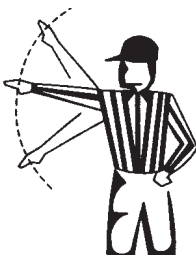
6 Touché de sûreté
Mains jointes au-dessus de la tête



7 Simple
Un bras étendu au-dessus de la tête



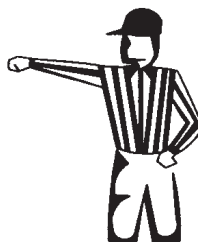
8 Hors-jeu
Mains sur les hanches



9 Démarrer le chronomètre
Cercles complets avec le bras pour simuler les aiguilles d'une horloge



10 Arrêter le chronomètre
Mains croisées au-dessus de la tête



11 Faute personnelle
Un ou l'autre des bras sur les côtés avec le poing fermé



12 Faute grave
Geste de hache sur le poignet gauche



13 Conduite reprochable

Agiter une main derrière le dos



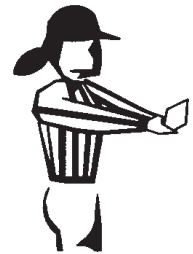
14 Obstruction de la passe dans la zone ciblée

Geste de pousser vers l'avant à la hauteur des épaules



15 Utilisation interdite des mains ou obstruction de la passe dans la zone éloignée

Agripper le poignet à la hauteur de la poitrine



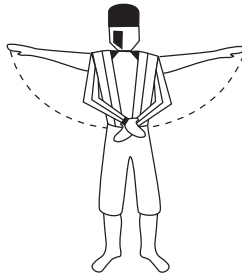
16 Interférence

Bras étendu et agripper le poignet



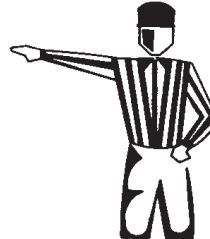
17 Procédure

Rotation des mains vers l'avant



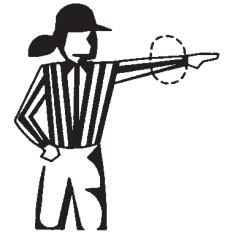
18 Passe incomplète

Rotation des bras à l'horizontale devant la poitrine



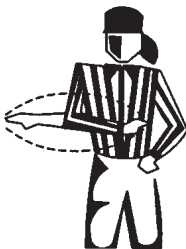
19 Direction de passe

Main pointant à la direction de la passe effectuée



20 Infraction du décompte ou retard de match

Bras fait un cercle



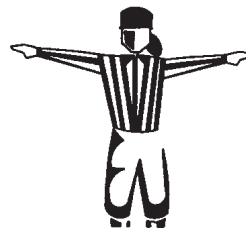
21 Passe hors jeu

Arc horizontal avec une ou l'autre des mains



22 Rabattre le ballon au sol ou se débarrasser intentionnellement du ballon

Mouvement de passe et pointer au sol



23 Retour interdit sur le terrain

Deux bras étendus sur les côtés



24 Substitution interdite

Main qui tape sur le dessus de la tête



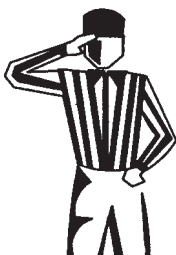
- 25** **Infraction dans la zone d'immunité**
Geste d'avoir les bras pleins



- 26** **Punition déclinée**
Balayement croisé des bras au niveau des genoux



- 27** **Temps d'arrêt de l'officiel**
Deux mains sur la poitrine



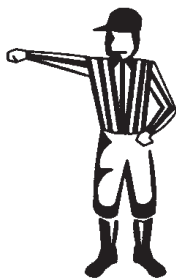
- 28** **Expulsion**
Geste de saluer



- 29** **Faute de ballon mort**
Un bras étendu au-dessus de la tête avec la paume de la main ouverte



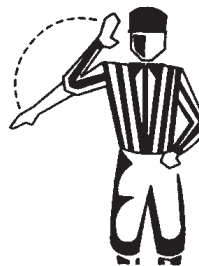
- 30** **Contact à la tête**
Main sur l'arrière de la tête avec la paume ouverte



- 31** **Rudesse contre le botteur**
Signal de faute personnelle avec le bras étendu sur le côté avec le poing fermé.



- Jambe élevée d'environ 6 pouces du sol. Bras qui pointe vers le pied.



- 32** **Rudesse contre le passeur**
Signal de faute personnelle +
Bras élevé au-dessus de la tête dans un mouvement de passe