

# MODIFICATIONS SAISON 2008-2009

## Le code éthique du flag

Seuls les standards les plus élevés de sportivité et de conduite sont attendus de la part des joueurs, entraîneurs et autres personnes assujetties aux règles. Il n'y a aucune tolérance pour les tactiques déloyales, les conduites anti-sportives ou les gestes destinés à blesser délibérément.

Le code de l'éthique indique que :

- a. le code du flag soit une part intégrale de ce code de l'éthique et doit être lu et observé attentivement ;
- b. gagner un avantage en trichant ou en négligeant les règles indique que l'entraîneur ou le joueur ne peut être associé au flag.

Les règles seules ne peuvent garantir le fair-play. C'est grâce aux efforts des entraîneurs, joueurs, arbitres et les amoureux du sport que le jeu sera maintenu à de hauts standards éthiques.

C'est la raison pour laquelle le comité publie ce guide à l'attention de tous les acteurs pour le bien-être du jeu.

### ETHIQUE DE L'ENTRAINEUR

Enseigner le fait de violer les règles est inadmissible. Le fait d'apprendre à tenir intentionnellement, feindre une blessure, gêner ou heurter de façon délibérée ne peut que nuire à la construction du joueur. De telles pratiques sont non seulement déloyales envers l'adversaire, ne permettent plus de croire en la capacité de l'entraîneur à enseigner et n'ont pas leur place dans le jeu. Voici les pratiques non éthiques :

- a. changer son numéro afin de dérouter l'adversaire ;
- b. user de substances interdites dans le cadre du sport. Ce n'est pas la philosophie d'une pratique de sport amateur ;
- c. pratiquer des mouvements qui pourraient mettre l'adversaire en position de hors-jeu. Cela pourrait être interprété comme un geste délibéré pour gagner un avantage non mérité ;
- d. feindre une blessure afin de gagner du temps. Un joueur blessé doit être sous la protection de la règle, mais feindre une blessure est malhonnête, déloyal et contraire à l'esprit de la règle. De telles tactiques ne doivent pas être tolérées par les sportifs intègres ;

### PARLER A UN ADVERSAIRE

Parler à un adversaire de façon humiliante, vulgaire, excessive ou de façon à l'inciter à répondre verbalement ou physiquement est illégal. Il est recommandé aux entraîneurs de discuter de ces comportements avec les joueurs et d'aider les arbitres à contrôler ces débordements.

### PARLER A UN ARBITRE

Lorsque l'arbitre pénalise l'équipe ou annonce sa décision, il ne fait que remplir son rôle tel qu'il l'entend. Ils sont sur le terrain pour garantir l'intégrité du jeu du flag, leurs décisions sont définitives et doivent être acceptées par les joueurs et les entraîneurs. Adresser ou laisser dire des remarques désobligeantes, que ce soit un entraîneur ou une personne assujettie aux règles ou se livrer à une conduite qui pourrait inciter les joueurs et les spectateurs à manifester contre les arbitres, est une violation des règles du jeu et pourrait même être jugé indigne de la part d'un éducateur.

### CONTACT

CE SPORT EST SANS CONTACT, LES BLOCS ET LES PLACAGES NE SONT PAS AUTORISES. N'importe quel contact ou tentative de ce qui pourrait être déloyal supprime l'intérêt du jeu et ne doit pas apparaître dans le jeu. Tous les entraîneurs et les joueurs doivent comprendre dans leur globalité les règles afin de pratiquer correctement, aussi bien en attaque qu'en défense. Il est important de souligner l'importance des pénalités.

### SPORTIVITE

Le joueur de flag qui viole délibérément la règle est coupable de jeu déloyal et de conduite anti-sportive ; et lorsqu'il n'est pas pris, il apporte le discrédit au bon fonctionnement du jeu, ce qui est la tâche à atteindre pour tous les acteurs.

### SECTION 3. Le ballon

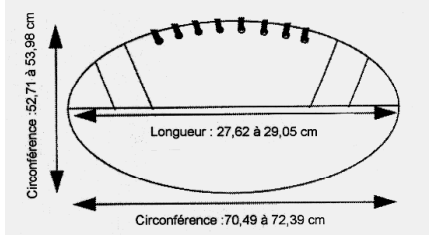
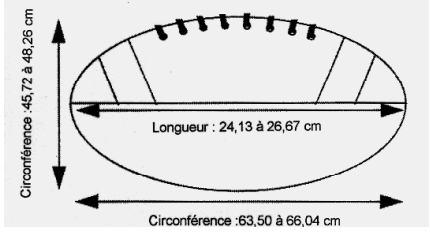
#### Spécifications

#### ARTICLE 1.

Le ballon présentera les caractéristiques suivantes:

- f. Conformité aux dimensions minimum et maximum et à la forme indiquée sur les diagrammes ci-après.

# MODIFICATIONS SAISON 2008-2009

Ballon +16 ans	Ballon -16, -13 et -10 ans
 <p style="font-size: small;">Circumference : 52,71 à 53,98 cm Longueur : 27,62 à 29,05 cm Circumference : 70,49 à 72,39 cm</p>	 <p style="font-size: small;">Circumference : 45,72 à 48,26 cm Longueur : 24,13 à 26,67 cm Circumference : 63,50 à 66,04 cm</p>

Diagrammes montrant la coupe longitudinale du ballon standard jeune (-16, -13 et -10 ans) et adulte (+16 ans). Les dimensions maximum et minimum sont indiquées. Ce diagramme est publié afin d'assurer une fabrication uniforme.

## 1.4.4 Equipement illégal

### ARTICLE 4.

Aucun joueur portant un équipement illégal ne sera autorisé à jouer. Toute question sur la légalité de l'équipement d'un joueur sera réglée par l'arbitre principal. Un équipement illégal peut être :

- a. Tout équipement porté par un joueur, y compris des membres artificiels, qui seraient dangereux pour d'autres joueurs.
- b. Les substances dures, abrasives ou rigides sur les mains, les poignets, les avant-bras, les coudes de n'importe quel joueur, sauf recouvertes sur toutes les parties externes et les bords avec un rembourrage de mousse à cellules fermées d'au moins 1,27 cm d'épaisseur ou d'un matériau de la même épaisseur et possédant des propriétés physiques équivalentes. Les substances dures ou rigides ne sont autorisées, si elles sont recouvertes, que pour protéger une blessure. Les protections de main et de bras (plâtres ou éclisses recouvertes) ne sont autorisées que pour protéger une fracture ou une luxation.
- c. Toute excroissance de métal ou d'une autre substance dure sur la personne d'un joueur ou son habillement.
- d. Crampons (Règles 9.2.2.d et e):
  1. De plus de 12,7mm de longueur (mesurés de la pointe du crampon à la semelle de la chaussure).
  2. Fabriqués dans un matériau qui s'ébarbe, qui s'ébrèche ou qui casse.
  3. Avec des surfaces abrasives.
  4. Comportant des parties métalliques.
- fe Des pansements ou des bandages quelconques sur les mains, les poignets, les avant-bras ou les coudes, à moins d'être destinés à protéger particulièrement une blessure et avoir été approuvés par l'arbitre principal.
- f. Des maillots ou des accessoires qui tendent à cacher la balle en approchant de près sa couleur.
- g. Un matériau adhésif, de la graisse ou une quelque autre substance glissante appliquée sur un accessoire, sur la personne du joueur, son vêtement ou accessoire et qui affecte la balle ou avec un adversaire.
- h. Des accessoires d'uniforme représentant quoi que ce soit d'autre que les numéros d'un joueur, son nom, celui de son école, de son équipe ou de sa ligue, les logos de la F.F.F.A., le drapeau Français, des insignes relatifs à la rencontre ou commémoratifs.  
 Les uniformes ou autres accessoires (chaussettes, bandeaux, T-shirts, poignets, visières, casquettes ou serviettes) ne pourront porter qu'un seul label ou marque (visible ou non) du distributeur ou du fabricant qui n'excédera pas 5,71 cm<sup>2</sup>. (**Exception** : décision fédérale concernant la publicité).  
 Aucun mot, numéros ou symboles ne sont permis sur la personne ou les bandages d'un joueur à l'exception de ceux prévus ci-dessus (**Exception** : information concernant le match sur le poignet ou le bras d'un joueur).
- i. Des gants intentionnellement portés pour contrefaire la couleur du maillot des adversaires ou non conformes à la Règle 1.4.4.b.
- j. Des gants fabriqués pour la compétition sportive et ne possédant pas un label ou une impression interne ("NF/NCAA SPECIFICATIONS") indiquant la satisfaction aux tests enregistrés à la Sporting Goods Manufacturers Association, à moins d'être en tissu uni non modifié d'une manière quelconque (**Exception** : normes fédérales spécifiques).
- k. Les maillots qui ont été noués ou attachés avec des bandages d'une manière quelconque.
- l. Les accessoires à l'uniforme.

NOTE : Aucun joueur portant un équipement illégal ne sera autorisé à jouer. Si un équipement illégal est découvert par l'arbitre, l'équipe fautive se verra attribuée un temps mort. **VIOLATION 6 Règle 3.3.6 et 3.4.2.b.2 [S23, S3 ou S21]. Exception** : Si l'équipement désigné à la Règle 1.4.4 devient illégal au cours

# MODIFICATIONS SAISON 2008-2009

de la rencontre, le joueur doit quitter la rencontre jusqu'à ce que l'équipement illégal soit modifié, mais son équipe ne sera pas pénalisée d'un temps mort.

## 2.6.2 Avance extrême

ARTICLE 2.

"Avance extrême" est un terme indiquant la fin de la progression par le coureur et s'applique à la position du pied le plus près de la zone d'en-but adverse au moment où elle devient morte d'après la Règle DH 2.6.2.

### 2.26.1 Sauter/plonger, tourner sur soi-même

ARTICLE 1.

Sauter/plonger est l'action légale qui permet au joueur A et/ou B d'attraper la balle en l'air.

a) Sauter/plonger vers l'avant pour éviter un déflagage est illégal (DH 2.26.1).

**PENALITE - 5 yards du point précédent [S19].**

b) Sauter pour contrer le passeur est illégal.

**PENALITE - 5 yards du point précédent et 1<sup>ère</sup> tentative [S38].**

### 7.3.7 Contact et gêne de passe avant

ARTICLE 7.

a. Pendant un tenu durant lequel une passe avant légale est effectuée, il est interdit aux joueurs de l'équipe A et de l'équipe B d'avoir un contact depuis le moment où la balle est snappée jusqu'à la fin du tenu.

b. Une gêne de passe offensive commise par un joueur de l'équipe A pendant un jeu de passe avant légale consiste en un contact qui gêne un joueur éligible de l'équipe B. La responsabilité incombe au joueur d'attaque d'éviter ses adversaires. Il n'y a pas de gêne de passe offensive si deux joueurs éligibles ou plus cherchent simultanément et de "bonne foi" à atteindre, réceptionner ou rabattre la passe. Les joueurs éligibles des deux équipes ont des droits égaux sur la balle.

c. Une gêne de passe défensive consiste en un contact par un joueur de l'équipe qui ôte à l'adversaire la possibilité de recevoir une passe avant rattrapable. En cas de doute, une passe avant légale est considérée comme attrapable. Il n'y a pas de gêne de passe défensive si deux joueurs éligibles ou plus cherchent simultanément et de "bonne foi" à atteindre, réceptionner ou rabattre la passe. Les joueurs éligibles des deux équipes ont des droits égaux sur la balle.

**PENALITE : Gêne par l'équipe A : 5 yards du point précédent et perte du tenu [S33 et S9].**

**PENALITE : Gêne par l'équipe B : remise en jeu au point de faute et premier tenu automatique [S33] (DH7.3.7).**

### 9.2.2 Tactiques d'anti-jeu

ARTICLE 2.

a. Aucun joueur ne pourra cacher la balle dans ou sous son maillot ou équipement ou y substituer tout autre objet.

b. Les remplacements simulés ne pourront être utilisés dans le but de jeter la confusion parmi les adversaires. Aucune tactique associée aux remplaçants ou au principe du remplacement ne pourra être utilisée dans le but de jeter la confusion parmi les adversaires (**Exception** : Règle 3.5.2.d).

**PENALITE - 5 yards du point précédent [S27]. Les fautifs flagrants seront expulsés [S47].**

c. Aucun équipement ne peut être utilisé pour jeter la confusion parmi les adversaires.

**PENALITE - Faute de balle vivante, 5 yards du point précédent [S27]. Les fautifs flagrants seront expulsés [S47].**

d. Aucun joueur ne peut jouer avec des crampons d'une longueur supérieure à 12,7 mm (Règles 1.4.4.d).

**PENALITE : Expulsion et sanctions fédérales [S27, S47]. Pénaliser comme faute de balle morte du point d'avancée et les fautes de B n'entraînent pas un premier tenu. Temps mort d'équipe. VIOLATION - Règles 3.3.6 et 3.4.2.b [S23, S3 ou S21]. Les sanctions fédérales sont prorogées sur la saison suivante si l'expulsion a lieu lors de la dernière rencontre de la saison pour l'équipe.**

DH 2.6.2

L'avance extrême d'un joueur au sol est la partie avant de son corps. Ce cas peut arriver suite à une réception en vol, en aucun cas suite à un plongeon pour gagner du terrain. Dans ce dernier cas, il y aura 5 yards de pénalité au point précédent (S19).

## MODIFICATIONS SAISON 2008-2009

### DH 7.3.7

Balle à A, 2<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup> et milieu à atteindre sur sa ligne des 2 yards. Sur un jeu de passe avant légale, B45 gêne A80 au moment de la réception a) sur la ligne des 18 yards de A, b) sur la ligne des 12 yards de B, c) dans l'embut adverse, d) dans son propre embut.

Balle à A, 1<sup>ère</sup> tentative a) sur la ligne des 18 yards de A, b) sur la ligne des 12 yards de B, c) sur la ligne des 5 yards de B, d) au point précédent, ici sur la ligne des 2 yards de A.

### DH 8.4.1

A50 snappe la balle vers A10 qui est dans l'en-but. A10 rate la balle qui tombe au sol. Safety.

A50 snappe la balle vers A10 qui est dans l'en-but. A10 prend possession du snap et effectue une passe arrière à A32. A32 ne contrôle pas la balle qui tombe au sol. Safety.

Le passeur A10 a un pied dans son embut et l'autre dans le terrain lorsqu'il est déflagé par un défenseur : Pas safety. Le ballon sera placé au point d'avance extrême, à savoir le pied avant.