

## RECAPITULATIF FAUTES - NSFL FLAG

**Toutes les pénalités sont examinées depuis la LOS.** Exception: Passe interférence "Défense" + Contacts illégaux = Depuis le Point de faute (PF)

**Toutes les pénalités peuvent être déclinées.** Exception: Faux départs, retards, habillement ou comportement joueur

**Le jeu ne peut se terminer sur une pénalité de la défense.** Exception: Faute déclinée par l'attaque

Pénalités DEFENSIVES	1 <sup>ere</sup>	5 y	10 y	Pert	PF	Pénalités OFFENSIVES	1 <sup>ere</sup>	5 y	10 y	Pert
Hors jeu		x				Retard de jeu		x		x
Remplacement illégal		x				Protection des flags		x		
Remplacement illégal intentionnel			x			Protection des flags intentionnel			x	
Signaux distractifs		x				Remplacement illégal		x		
Interférer avec l'opposant / snap		x				Remplacement illégal intentionnel			x	
Rushing illégal		x				Mouvement illégal		x		
Passe interférence	x		x		x	Snap illégal		x		
Contact illégal		x			x	Faux départ		x		
Contact illégal intentionnel	x		x		x	Saut / plongeon illégal		x		
Déflagage illégal		x				Joueur sorti du jeu illégalement		x		
Déflagage illégal intentionnel	x		x			Passe en avant illégale		x		x
						Passe interférence			x	x
						Course intérieur "no-runing zone"				x
						Contact illégal		x		
						Contact illégal intentionnel			x	x

Touchdown = 6 points

Safety = 2 points

Extra point = 1 point à 5 yards / 2 points à 12 yards

TD après interception défensive lors de l'EXTRA point de l'offense = 2 points

**Lancer de pièce "TOS"**

**Choix par l'équipe VISITEUSE "attaque ou défense"**

**Choix par l'équipe HOME "côté du terrain"**

**Reprise après mi-temps changement automatique**

**JUGE DE CHAMP**

**Chronomètre le temps de jeu**

*Zone défensive*

Matérialise les 7 yards pour les rushers

**ASSISTANT DE TOUCHE**

Contrôle les départs de la zone neutre

*Sur la ligne opposée au Wihitecap*

Gère la position le panneau de down et du porteur de panneau

**WITHE CAP**

Contrôle dimension terrain + trousse de secours de l'organisateur

*Position derrière la ligne Offensive*

Chronomètre le temps de remise en jeu 25 secondes et des 7 secondes de la passe

Contrôle les blocs sur les rushers

**Temps de Jeux**

2 mi-temps de **2x 20 minutes** & mi-temps (5 minutes)

**Annoncer 2 dernières minutes (stopper le chrono = ce n'est pas un temps mort)**

2 temps mort 2x 45 secondes par équipe et par mi-temps

**Dans les 2 dernières minutes le temps arrêté si :**

**1 Porteur du ballon sort du terrain**

**2 Passe incomplète**

**3 First Down**

**4 Touch Down**

**5 Changement possession**

**Reprise du chrono**

**Au SNAP !**

**2019v2**