

RÈGLEMENT UFOLEP

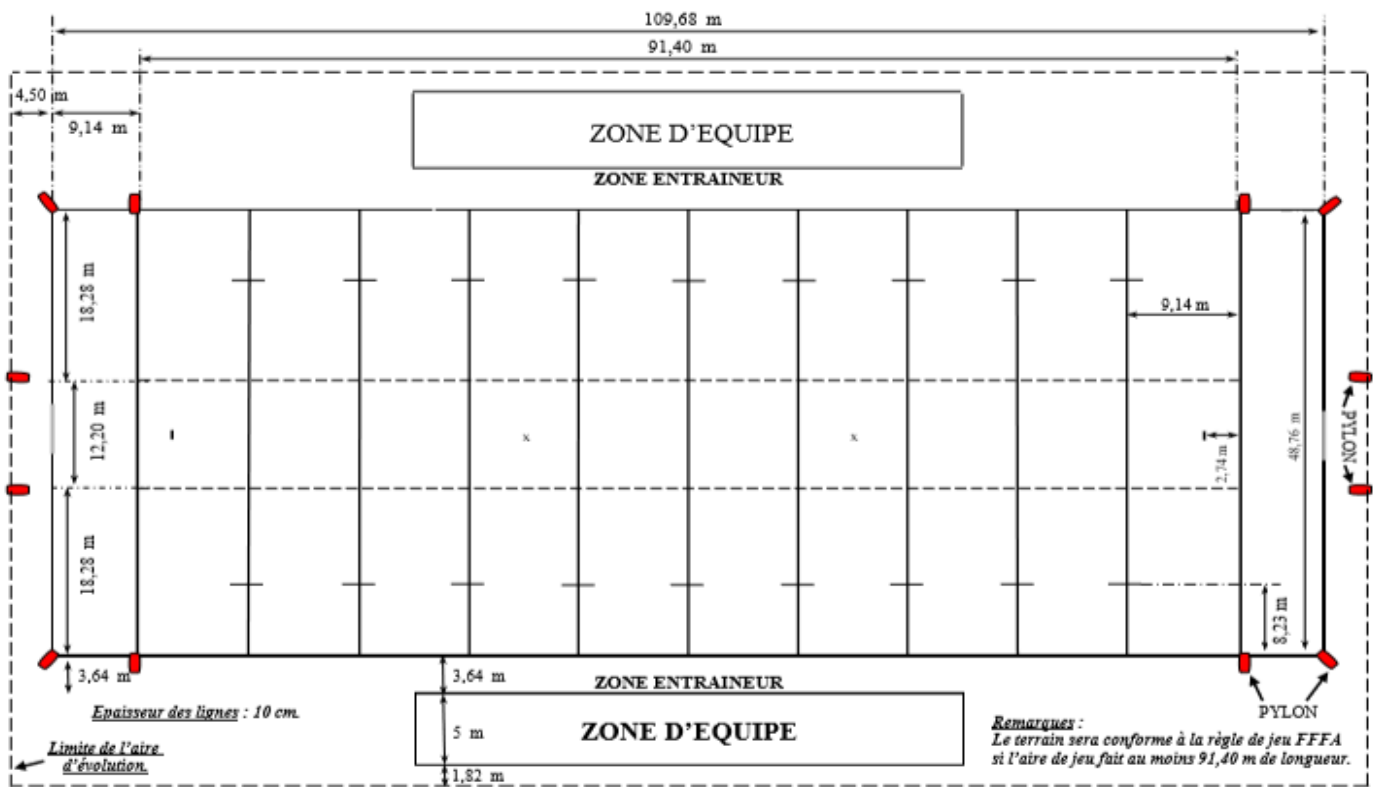
FOOTBALL AMÉRICAIN À 9

Le présent document a pour objet de définir le cadre de la pratique son cahier des charges et les règles appliquées pour un jeu 9 vs 9. Il est susceptible d'être modifié en fonction des évolutions réglementaires et des besoins exprimés pour chaque domaine.

1.	EQUIPEMENTS	2
a.	Terrain	2
b.	Le balisage	2
c.	La chaîne de yardage, le markdown	3
d.	Le ballon	3
e.	Les uniformes d'équipes	3
2.	LES ACTEURS	4
a.	Les équipes	4
b.	Les joueurs ; Les équipements	4
c.	Les arbitres, équipements, organisation, défraiement et coût	5
	<i>Équipements des arbitres :</i>	5
	<i>Organisation de l'arbitrage</i>	6
	<i>Défraiement et coût</i>	6
d.	Les chaîneurs, équipements	6
	<i>Équipements des chaîneurs</i>	6
3.	RÈGLEMENT	7
a.	Règles de jeu	7
	<i>Règles de jeu jeunes :</i>	7
	<i>Règles de jeu adultes ; les points majeurs</i>	7
b.	Les équipes spéciales, les extras points	8
	<i>Le Kickoff</i>	8
	<i>Les points de règlement essentiels</i>	10
c.	Arbitrage, pénalités, sanctions	12
	<i>Les pénalités</i>	12
	<i>Sanctions de match</i>	15
d.	Sécurité	15

1. EQUIPEMENTS

a. Terrain



- L'aire de jeu mesure 109,68 m par 48,76 m,
- Il doit être équipé de poteaux de transformation ou équivalent, (si possible)

Il est admis des aménagements de dimensions pour pouvoir tracer au mieux le terrain.

Idealement un terrain de rugby sera le plus à même d'accueillir le traçage « football américain » mais un terrain de soccer peut être utilisé.

Aussi,

- Sur un terrain entre 110 et 100 mètres possibilité de réduire à 9 yards les interlignes et réduire à 5 yards la end-zone en s'assurant toutefois de ne générer aucun risque pour les joueurs.
- Sur un terrain de longueur inférieure à 100m il sera admis que la ligne médiane de l'aire de jeux soit celle des 40 Yards.

Dans les deux cas, la end-zone sera derrière les poteaux de transformation ou les buts.

Ceux-ci étant alors dans le champ de jeu, ils devront avoir leur montant protégés par des équipements mousse (protection mise en place par votre commune comme le prévoit la réglementation)

Pour un terrain de soccer, les buts pourront être transformés en poteaux de transformation en fixant sur leurs montants verticaux des tuyaux de PVC rigides d'une hauteur minimum de 6 mètres. Ils devront être également protégés par des mousses (protection mise en place par votre commune comme le prévoit la réglementation)

b. Le balisage

Réglementairement l'aire de jeu doit être balisée avec des équipements spécifiques :

- Des markwort (panneaux matelassés souples numérotés) sont utilisés pour baliser les lignes de 10 à 50 Yards.

- Des pylônes de end-zone matérialisent les 4 angles de chaque end-zone.

c. La chaîne de yardage, le markdown

La progression du ballon et le compte des jeux est matérialisé avec un set chaîne et mark down.

Ce dispositif peut être acheté ou réalisé. Dans ce dernier cas il ne devra représenter aucun danger pour les acteurs du jeu.

d. Le ballon

Le choix du modèle de ballon avec ou sans bande blanche, cuir ou synthétique est laissé aux équipes.

Toutefois, il doit, au minimum posséder un laçage à 8 passants espacés régulièrement et être de couleur cuir naturel.

Les mesures sont les suivantes :

	Adultes	Jeunes
longueur de coin à coin	-291mm	-276mm
circonférence hélicoïdale coin à coin	-724mm	-705mm
circonférence centrale	-540mm	-527mm

L'ensemble de ces équipements réglementaires s'achètent sur les sites spécialisés de football américain.

e. Les uniformes d'équipes

Chaque équipe joue avec un uniforme à ses couleurs. Celui-ci se compose d'un pantalon et d'un jersey numéroté.

La numérotation des jerseys se fait comme suit :

- -1 à 49 joueurs d'arrière
- -50 à 79 joueurs de ligne
- -80 à 99 joueurs de fin de ligne.

Bon à savoir :

- Les numéros ne peuvent pas être précédé d'un zéro « 0 »,
- Deux joueurs d'une même équipe ne peuvent pas porter le même numéro durant une tentative,
- Les inscriptions à proximité des numéros ne sont pas autorisées.

Pas d'obligation d'avoir deux jeux de maillots dont un blanc sauf pour les cas suivants :

- **Cas des équipes nouvelles** : les équipes qui rejoignent l'Ufolep doivent s'assurer que la couleur de jersey utilisée n'est pas déjà portée par un autre club. Si cela est le cas, elles doivent s'équiper d'un jeu de maillot blanc qu'elles arboreront en match aller et en match retour contre celle ayant déjà la même couleur. Un prêt de jersey blanc peut être envisagé entre équipes.

- **Cas de deux nouvelles équipes** : dans le cas où deux nouvelles équipes possèdent des jerseys de même couleur les deux clubs doivent alors s'équiper d'un jeu de maillot blanc. L'équipe qui reçoit joue dans sa couleur.
- **Cas des équipes qui changent de couleurs** : Les équipes qui changent de couleur de jersey sur une nouvelle saison et utilisent une couleur jersey déjà portée par un autre club doivent s'équiper d'un jeu de maillot blanc. Elles l'arboreront en match aller et en match retour contre l'équipe de même couleur à moins qu'elle accepte d'en faire le prêt à l'équipe adverse.
- Il n'est **pas accepté de changement de couleur de jersey en cours de saison.**
- **En cas de doute** en début de saison le référent arbitre pourra être consulté. C'est lui qui validera ou non et donnera le feu vert pour l'utilisation d'une couleur.

2. LES ACTEURS

a. Les équipes

Les équipes doivent être constituées d'au moins 12 joueurs tous licenciés à l'Ufolep.

Chaque équipe choisit ses couleurs d'uniforme et de casque. Pas d'obligation pour les grilles mais uniformité des couleurs fortement souhaitée.

Chaque joueur joue dans les couleurs de son club, casque et uniforme.

Toutefois la tolérance sera de mise. En attendant la mise à niveau progressive d'équipement, il sera accepté que dans une équipe quelques joueurs aient des casques de couleur différente. Pas d'obligation pour les grilles.

b. Les joueurs ; Les équipements

L'équipement réglementaire d'un joueur est le suivant :



1. Un casque norme NOSCEA (de moins de 10 ans) avec une grille
2. Une épaulière,
3. Un set de pads protection hanche, coccyx, cuisses et genoux

Un uniforme d'équipe composé :

4. d'un pantalon,
5. d'un jersey numéroté
6. Des chaussures adaptées au terrain (**ATTENTION crampons fer vissés interdit**)
7. Un protège dents,
8. Des chaussettes de formes et couleurs uniformes.

Cet équipement réglementaire peut être complété par :

9. Des gants,
 10. Des protections de poignet, d'avant-bras, de coude,
 11. Des protections orthopédiques à articulation (fer non apparent), attelles articulées spécifiques football américain,
 12. Des wrist bande coach,
- 23/06/2021

13. Des serviettes « essuies ballons »,
14. Une visière de casque (**ATTENTION uniquement transparente et non teintées**)
15. Les lunettes ou lentilles (**ATTENTION uniquement transparente et non teintées**)

c. Les arbitres, équipements, organisation, défraiement et coût

L'arbitrage des rencontres est assuré par les équipes au repos sur le calendrier.

Pour cela, lors de leur inscription au championnat, elles fournissent un pool d'à minima 3 arbitres pour les rencontres sur lesquelles elles ont été désignées. Seuls les résultats des rencontres arbitrées seront pris en compte pour le classement de la compétition.

Le pool d'arbitrage est composé d'un arbitre principal (le referee) et de deux assistants minimums.

Afin de sensibiliser chaque équipe sur l'importance d'assurer son rôle mais sans toutefois être dans la pénalité, il est à noter qu'une équipe qui serait en défaut de présentation d'arbitre jouerait ses matchs mais hors compétition.

Le rôle des arbitres est d'assurer le bon déroulement de la partie. Pour cela, ils font respecter les règles de jeu et les règles de sécurité.

Pour rappel : Tout manquement aux règlements fédéraux ou comportements contraires à l'éthique sportive, sera notifié dans un rapport qui entraînera une procédure disciplinaire de la part de l'UFOLEP.

Avant le début de la rencontre, le referee organise une réunion appelée « meeting », avec ses adjoints, les représentants et coachs des équipes afin de décider et valider les aménagements de jeu possibles, laissés au choix des équipes.

En outre le corps arbitral doit s'assurer :

- Du respect du nombre de joueurs minimum requis.
- Que chaque acteur présent et se trouvant sur l'aire de jeu soit bien nécessaire au bon déroulement de la partie et en possession d'une adhésion Ufolep active. (couverture en cas d'accident)
- S'assurer que poteaux de transformation, set de chaîne et balisage de terrain ne représentent aucun danger pour les acteurs.
- De la présence d'au minimum 2 secouristes avec justificatif de formation disposant des coordonnées d'un centre de secours et de plusieurs fiches de protocole commotion.

Équipements des arbitres :



- Une casquette blanche pour le referee, noire pour les assistants,
- Un pantalon noir avec ou sans rayure blanche latérale,
- Un maillot rayé noir et blanc* pour le referee et gris pour les assistants
- Chaussures adaptées au terrain **Crampons vissés fer interdit.**
- Un chronomètre ou une montre chronomètre,
- Un sifflet,
- Un flag jaune,
- Petit carnet et stylo pour le referee.

*Pas de spécifications de taille des rayures, manches longues ou courtes, laissé au choix des arbitres.

L'ensemble de ces équipements réglementaires s'achètent sur les sites spécialistes du football américain.

Organisation de l'arbitrage

- Les arbitrages de proximité seront privilégiés.
- Le pool d'à minima 3 arbitres issus d'un même club au repos sera privilégié.
- Le coût total de l'arbitrage se compose de deux parts ; une part « frais de déplacement » et une part complémentaire « aide à la formation » pour former à moindre coût, voir gratuitement, les officiels

Défraiement et coût

Le montant payé, à part égale par les deux équipes, sera celui fourni par l'application Mappy pour un trajet en aller/retour péage inclus pour une voiture. Un montant complémentaire « aide à la formation » de 30€ sera facturé par le comité régional pour être utilisé par la commission technique régionale football américain afin d'organiser des stages (gratuit si possible) des officiels.

Le règlement sera effectué le jour même soit par chèque, soit en espèce. Un justificatif devra être réalisé pour la comptabilité club. Le club à domicile fournira les repas et boissons aux arbitres.

d. Les chaîneurs, équipements

Le pool chaineur est constitué de 3 personnes adhérentes du club qui reçoit, comme suit :

- 2 personnes à la chaîne de yardage
- 1 personne au panneau compte tentative (countdown)

Équipements des chaîneurs

- Une tenue de sport
- Chaussures adaptées au terrain (**Crampons vissés fer interdit**)
- Une chasuble de couleur jaune ou orange (même couleur pour les 3 personnes)

Cet équipement réglementaire peut être complété par :

- Une casquette aux couleurs de leur club pour se protéger du soleil ou de la pluie.
- Un vêtement de pluie ou un poncho jaune ou orange de préférence pour se protéger en cas de pluie. (dans tous les cas même couleur pour les 3)

3. RÈGLEMENT

a. Règles de jeu

Les règles appliquées sont essentiellement celles de la NCAA adaptées pour un jeu 9 vs 9 et complétées par d'autres dispositions. Voici ci-dessous les points majeurs de règles.

Règles de jeu jeunes :

Les règles appliquées sont essentiellement celles de la NCAA adaptées avec soit du 5 vs 5, soit du 7 vs 7 et complétées par d'autres dispositions. Les points majeurs de règles feront l'objet d'un document spécifique.

Règles de jeu adultes ; les points majeurs

❖ La rencontre

- Une rencontre oppose deux équipes.
 - Chaque équipe aligne 9 joueurs* sur le terrain,
 - La rencontre est supervisée par au moins 3 arbitres,
 - 2 secouristes identifiés doivent être présents parmi les arbitres, coach, joueurs ou bénévoles,
 - Les secouristes doivent être identifiés par les arbitres et justifier du titre de formation à jour (PSC1 ou équivalent au minimum),
 - L'aire de jeu doit mesurer 100 m par 48,76 m, (si possible, sinon aménagement possible)
 - Il doit être équipé de poteaux de transformation ou équivalent, (si possible)
 - Il doit y avoir trois chaînes, une chaîne de yardage et un panneau de compte tentatives.
- *Dans le cas où une équipe serait en sous-effectif, il lui est possible de faire appel au prêt de joueur.

❖ Gestion du prêt de joueur

Au cours d'une saison, pour diverses raisons, il peut arriver qu'un club manque de joueurs et soit en sous effectifs, pour honorer ses matchs. Dans ce cas, il est toujours possible, pour cette équipe de faire appel à un prêt de joueurs issus de clubs voisins adhérents Ufolep.

Toutefois, afin de ne pas dénaturer l'identité du club, deux dispositions sont applicables :

- Le complément de joueur ne peut excéder le nombre de l'effectif présent - 2
- Le total effectif présent + complément joueurs ne peut excéder 12 joueurs (pré requis ufolep)

Exemples :

- Une équipe présentera 6 joueurs, elle pourra solliciter 4 joueurs ($6-2 = 4$) en prêt.
- Une équipe présentera 9 joueurs elle pourra prétendre à 3 joueurs en prêt. (12 max)

❖ Le chrono

- Le temps de jeux est de 4 quarts temps de 22 minutes sans arrêts chrono,
- La mi-temps est de 15 minutes minimum,
- 3 temps morts par mi-temps (non cumulables) et par équipe,
- Le two minutes warning temps mort arbitre à 2 minute de jeu restant dans chaque mi-temps,
- Le chronomètre est arrêté à chaque temps-morts,

- En cas d'égalité de score, une prolongation de 15mn (3mn de pause avant et 2 temps morts accordés)

❖ La marque

Touchdown	Essai	6 points
Transformation à 1 point (PAT)	Transformation au pied	1 point
Transformation à 2 points (2 points conversion)	Transformation au jeu Départ du ballon à 2 yards de la goal line. Au cours de cette phase de jeu : En cas de fumble , seul le joueur ayant échappé la balle peut la récupérer et aller marquer la transformation. En cas de faute de la défense , la distance de pénalité sera ajoutée au coup de pied de remise en jeu	2 points
Field goal	Coup de pied entre les poteaux	3 points
Safety	Plaquage d'un joueur dans sa propre zone d'en but <i>L'équipe qui est victime d'un safety dégage depuis ses 20 yards</i>	2 points

b. Les équipes spéciales, les extras points

❖ Les équipes spéciales

Les équipes spéciales regroupent toutes les phases de coup de pied

Lorsqu'il existent plusieurs possibilités pour jouer une équipe spéciale, le choix de l'alternative est laissé aux deux équipes. Le choix et la validation du processus se fait lors du meeting arbitres.



***Choix 2** le kickoff est joué le ballon est posé sur la ligne des 30 Yards de l'équipe kickoff

Les joueurs de l'équipe kickoff se placeront sur les 35 Yards de l'équipe adverse.

Les joueurs en réception se placeront sur leur ligne des 30 Yards.

Le kicker et le returner sont les seuls à pouvoir bouger avant que le ballon soit réceptionné ou touché par le returner.

Leurs équipiers seront autorisés à se déplacer 3 secondes après que le ballon aura touché le sol s'il n'est pas touché par le returner.

La zone neutre de 5 Yards ne pourra être franchie avant que le ballon ne soit touché par l'équipe en réception.

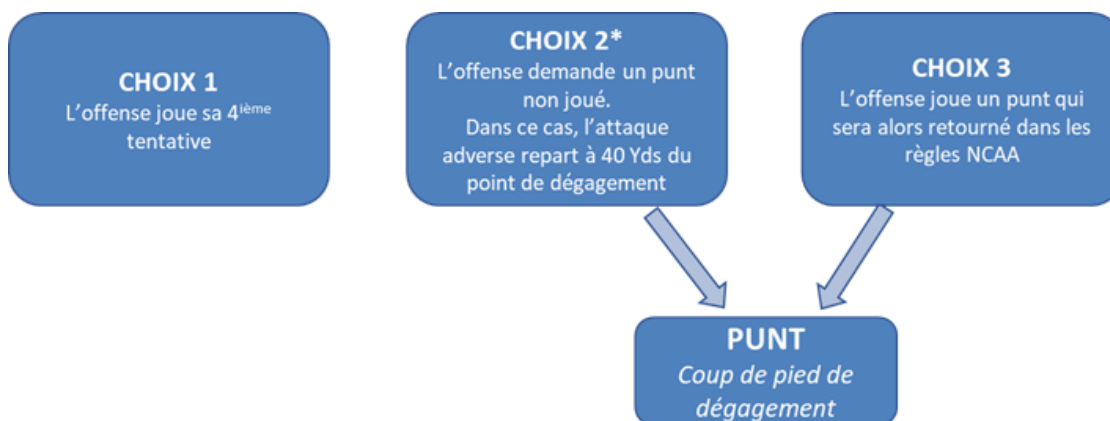
Il n'est plus possible de faire un fair-catch mais l'équipe qui dégage le ballon devra laisser un espace de 5 Yards autour du receveur pour qu'il puisse réceptionner et retourner le ballon.

Le Safety



Le Punt

En 4^{ème} dans ses 50 Yards l'offense a trois possibilités, selon accord avant match des deux équipes.



⚠ Sur les coups de pieds, le chronomètre n'est relancé que lorsque le réceptionneur reçoit la balle.

❖ Les extras points

Le field goal



La Transformation à un point



⚠ Départ du ballon à 2,74 Yards de la goal line (voir traçage terrain)

Le Transformation à 2 points



Au cours de ce jeu :

En cas de fumble, seul le joueur ayant échappé la balle peut la récupérer et aller marquer la transformation.

En cas de faute de la défense, la distance de pénalité sera ajoutée au coup de pied de remise en jeu.

Lors des tentatives d'extra-point aucun temps n'est décompté

Les points de règlement essentiels

Le point de référence demeure le règlement NCAA, mais voici les points principaux à retenir :

❖ Pour l'escouade d'attaque

- 5 joueurs doivent être alignés le long de la LOS,
- Seuls les 2 joueurs extérieurs sur les 5 alignés, sont éligibles à la passe,
- Aucun joueur ne doit dépasser la ligne de scrimmage LOS, ligne imaginaire qui passe par le centre du ballon.
- Les 4 joueurs situés derrière les 5 joueurs alignés sur la LOS sont éligibles à la passe,
- L'équipe doit être immobile 1 seconde avant la mise en jeu du ballon (snap), (motion)
- Un seul joueur de champ-arrière peut se déplacer avant le snap (motion) sans dépasser la LOS,
- Le passeur (QB) ne peut effectuer qu'une seule passe en avant au-delà de la LOS,
- Le QB, ne peut plus lancer le ballon lorsqu'il a franchi la LOS,
- Les joueurs ont le droit de gêner les défenseurs mains ouvertes et à l'intérieur des coudes,
- Les receveurs ont le droit de contacter leur vis-à-vis dans les 5 premiers Yards de leur course,
- L'attaque dispose de 40s pour lancer un jeu après le coup de sifflet de l'arbitre
- L'attaque dispose de 25s pour lancer un jeu lorsque l'arbitre annonce « balle en jeu »
- Dans ses 50 yards, l'attaque peut, soit jouer sa 4^{ième} tentative soit se dégager,
- Dans les 50 yards adverses, l'attaque a obligation de jouer sa 4^{ième} tentative,
- Les joueurs n'ont pas le droit d'accrocher les défenseurs,
- Les joueurs n'ont pas le droit d'initier un block ou placage dans le dos d'un adversaire,
- Tout contact doit être initié avec les mains d'abord,
- Un joueur porteur de balle qui tombe au sol de lui-même et qui n'est pas immobilisé par l'adversaire peut repartir.
- Les joueurs sont autorisés à célébrer un touchdown (essais) dans le respect de l'adversaire.

❖ Pour l'escouade de défense

- Les joueurs peuvent se positionner où ils le souhaitent et se déplacer comme bon leur semble,
- Aucun joueur ne doit dépasser la LOS avant le snap,
- Les joueurs n'ont pas le droit de gêner le receveur lorsque le ballon est en l'air (interférence)
- Les joueurs ont le droit de contester le ballon sur sa phase descendante durant la réception,
- Les joueurs ont le droit de gêner le receveur dans les 5 premiers Yards de sa course,
- Les joueurs n'ont pas le droit de plaquer avec les poings fermés,
- Les joueurs n'ont pas le droit d'accrocher, d'initier un block ou de plaquer dans le dos d'un adversaire non porteur du ballon,
- Les joueurs n'ont pas le droit d'accrocher le porteur de ballon par l'arrière (horse collar),
- Tout contact doit être initié avec les mains d'abord.

❖ La tackle box ; zone de blocage

La zone de blocage est un rectangle centré sur l'homme médian de la ligne offensive et étendu cinq yards latéralement et trois yards longitudinalement de chaque côté.

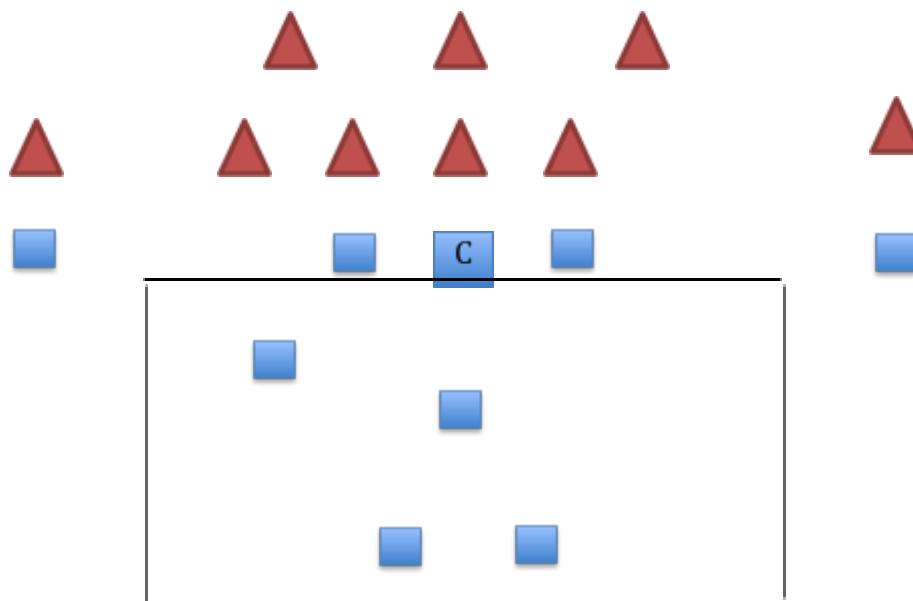
Depuis cette zone le QB n'a pas le droit de lancer le cuir dans une zone où il n'a pas de receveur éligible.

S'il veut se « débarrasser » du ballon, lancer au sol, il doit impérativement sortir de sa tackle box.

Les placages du QB dans la tackle box sont réglementés ; placage impératif au-dessus des genoux et jusqu'aux épaules et en enveloppant avec les bras le QB.

En dehors de cette zone le QB est considéré comme tout autre joueur ; il n'est plus protégé.

La zone de blocage disparaît lorsque la balle sort de la zone.



Les fautes graves pouvant engendrer des lésions corporelles et/ou des séquelles	
Le face-mask	Attraper un joueur par la grille du casque
Risque de rupture des cervicales PARALYSIE	
Le spearing	Charger, bloquer ou plaquer avec le dessus du casque
Risque de commotions LESIONS DU CERVEAU MORT	
Le clipping	Bloquer, faucher dans le dos sous les genoux
Risque de lésions membres inférieurs FRACTURES HANDICAP	
Le tripping	Accrocher un joueur par derrière
Risque de lésions diverses TRAUMATOLOGIE DIVERSES	

Rappels sécurité générale escouade attaque et défense

		
<p>Le casque n'est pas une arme mais un équipement de protection</p>	<p>Interdiction absolue d'attraper un adversaire par la grille du casque, le casque ou le col</p>	<p>Interdiction absolue donner des coups avec n'importe quelle partie du casque</p>
		
<p>Interdiction absolue de plonger casque en avant sur n'importe quelle partie du corps d'un adversaire</p>	<p>Interdiction absolue de bloquer dans le dos un joueur sans ballon</p>	<p>Interdiction absolue de plaquer ou de bloquer avec les poings fermés, serrés</p>
		
<p>Interdiction absolue de donner coups de poings, de pieds, de genoux ou de coudes</p>	<p>Interdiction absolue de célébrer des hits (placage ou contact)</p>	

c. Arbitrage, pénalités, sanctions

Les pénalités

PÉNALTÉS A 5 YARDS	
<p>Maintien défensif ou usage illégal des mains</p>	<p>Aucun joueur défensif n'est autorisé à tenir ou pousser un receveur attaquant (WR ou coureur) sur une passe, une fois la zone des 5 premiers yards franchie. Dans ces 5 premiers yards la défense peut bloquer le receveur pour l'empêcher de recevoir la balle, mais passés les 5 yards une pénalité est offerte à la défense avec un 1st Down automatique.</p>
<p>Temps dépassé</p>	<p>Cette pénalité peut être donnée à la défense ou l'attaque, mais la faute est très souvent commise par l'attaque. Elle survient lorsque l'attaque n'engage pas la</p>

	balle en jeu avant la fin du temps alloué (40 ou 25s). La pénalité peut être attribuée à la défense si l'arbitre sent que la défense n'a pas permis à l'attaque de jouer dans le temps imparti. Une faute similaire existe pour les coups de pied.
Empiètement	Quand la défense vient sur la ligne de scrimmage et touche un joueur offensif avant l'engagement, une faute est sifflée. Temps morts excessifs ; une équipe ne peut pas réclamer plus de 3 temps morts par mi-temps.
Faux départ	Un faux départ se produit lorsqu'un attaquant bouge avant que la balle ne soit mise en jeu. Cette faute n'est pas sifflée si le joueur est en mouvement parallèle à la ligne de scrimmage ou placé avant l'engagement (motion). Ce mouvement est souvent utilisé par les coachs pour tenter de libérer un receveur, ou perturber la défense. Seuls les receveurs, coureurs et le quarterback peuvent être en mouvement.
Passé en avant après la ligne de scrimmage	Un joueur ne peut pas lancer la balle vers l'avant après avoir passé la ligne de scrimmage. Perte du down en plus des 5 yards.
Retour illégal	Un joueur qui signale un arrêt de volée (engagement aux 20 yards de son équipe) ne peut pas tenter de remonter la balle.
Formation illégale	L'attaque doit avoir 5 joueurs sur la ligne de scrimmage
Déplacement illégal	Un joueur d'attaque ne peut pas faire de mouvement comme si il jouait s'il change simplement de position. Une fois qu'il s'est positionné, il ne doit plus faire de mouvement au moins une seconde avant que la balle soit mise en jeu.
Mouvement illégal	Similaire à la pénalité ci-dessus, mais le joueur ne s'arrête pas. Un seul joueur est autorisé à être en mouvement parallèle à la ligne de scrimmage.
Substitution illégale	Un joueur peut entrer en jeu seulement lorsque l'action est arrêtée. Ils doivent sortir de leur propre côté du terrain. Excepté pour les deux dernières minutes de la mi-temps, l'attaque ne peut pas « rusher » sur la ligne d'engagement et se dépêcher d'engager s'ils font une substitution.
Signal d'arrêt de volée illégal	Le joueur qui reçoit un coup de pied doit faire un mouvement bien visible de sa main au-dessus de sa tête pour signaler l'arrêt de volée.
Hors-jeu	Chaque équipe doit être alignée sur la ligne d'engagement et ne peut pas être dans la zone neutre lorsque la balle est engagée. La zone neutre (LOS) est la zone située entre l'avant et l'arrière de la balle.
Passé touché par un receveur après être sorti du terrain	Une fois qu'un joueur est sorti du terrain, il n'est plus autorisé à toucher la balle sur cette action. Joueur hors du terrain à l'engagement ; tous les joueurs doivent être dans le terrain lors de l'engagement.
Contacté le botteur après l'envol du ballon	Si volontaire
Contacté le passeur après l'envol du ballon	Si volontaire
Seconde passe avant derrière la ligne	Un joueur ne peut pas faire plus d'une passe avant de derrière la ligne de scrimmage
Trop de joueurs sur le terrain	Chaque équipe ne peut avoir que 9 joueurs sur le terrain lors d'une action

Pénalités de 10 yards avec 1^{ère} et 10 automatique

Brutalité non utile	Plaquer ou bloquer avec les poings fermés, serrés, donner coups de poings, de pieds, de genoux ou de coudes
Croche-pied	Un joueur ne peut pas faire de croche-pied dans le but de bloquer ou faire tomber l'adversaire
Frappe ou tir délibéré d'une balle perdue	Un joueur ne peut pas délibérément pousser ou frapper une balle perdue, quelle que soit la direction
Aider un coureur	Un joueur offensif n'est pas autorisé à aider un coureur en le poussant ou le tirant
Maintien, utilisation illégale des mains Block illégal au-dessus de la taille	Les joueurs d'attaque ne peuvent pas tenir un adversaire que ce soit par le maillot ou le corps. Un joueur ne peut pas mettre ses mains devant la tête de l'adversaire pour le bloquer. Un joueur ne peut pas bloquer un adversaire dans le dos.
Mise au sol intentionnelle du ballon	Si un quarterback est en train de se faire tacler il ne peut pas jeter la balle au sol ou hors du terrain s'il n'y a aucune chance que la passe soit réussie. Cela signifie qu'un joueur doit être dans la zone où la balle est jetée. Les 10 yards sont retirés d'où le quarterback était lors du lancer.
Interférence de passe offensive	Un joueur offensif ne peut pas pousser ou interférer avec un défenseur lorsqu'il tente d'attraper la balle.
Célébrer placage ou contact	Lorsqu'une action se termine par un contact ou plus généralement par un placage, le plaqueur et/ou ses équipiers ne doivent pas célébrer l'action

Pénalités à 15 Yards et 1^{ère} tentative automatique

Facemask	Attraper un adversaire par la grille du casque. (si volontaire expulsion)
Chop block	Un attaquant ne peut pas bloquer un adversaire sous la taille par derrière. (un avis puis expulsion)
Blocage bas illégal	Un joueur ne peut pas bloquer un adversaire en dessous des genoux. (un avis puis expulsion)
Frapper ou s'agenouiller sur un attaquant au sol	Si volontaire, un avis puis expulsion
Clipping	Le clipping survient lorsque l'attaquant bloque un défenseur par derrière.
Contacteur le botteur après l'envol du ballon	First down automatique, si volontaire expulsion
Contacteur le passeur après l'envol du ballon	First down automatique, si volontaire expulsion. Un joueur peut toucher le passeur s'il a le ballon. Si le quarterback est touché après la pénalité est sifflée.
interférence de passe défensive	Le fait d'empêcher illégalement le receveur éligible d'attraper un ballon lancé vers l'avant en le faisant trébucher, en le poussant, le tirant ou en accrochant son maillot ou en lui coupant sa route.
Interférence sur arrêt de volée	Une fois que le joueur a signalé un arrêt de volée, la défense doit donner à ce joueur 2 yards pour attraper la balle et ne peut pas toucher ce joueur de quelque manière que ce soit.
Simuler un toucher	Bien que cette pénalité soit rarement appelée, un buteur ou passeur ne peut pas simuler le fait d'être touché par un adversaire pour tenter d'obtenir une pénalité contre eux.

Brutalité non utile	(disqualifié si flagrant) Si un joueur utilise des tactiques jugées non nécessaires pour bloquer ou tacler un adversaire.
Conduite antisportive	(disqualifié si flagrant) Similaire à la pénalité précédente excepté que la faute survient après la fin de l'action.

EXPULSIONS - Sortie définitive du terrain	
Transpercement, toute charge avec le haut du casque, utilisation du casque comme arme	Un joueur ne peut pas mettre le haut du casque devant lorsqu'il tacle un adversaire. Un joueur ne peut pas retirer son casque sur le terrain pour l'utiliser comme arme.
Frapper un adversaire du poing	
Frapper un officiel	
Insulter un joueur	
Insulter un officiel	

Sanctions de match

Dans la mesure du possible les sanctions doivent être évitées. Elles restent un ultime recours pour le corps arbitral.

Les arbitres doivent tout mettre en œuvre et ont prérogatives pour assurer le bon déroulement de la partie et assurer ainsi sécurité et intégrité physique de tous les acteurs du match.

Pour cela ils disposent en premier lieu de tout l'arsenal réglementaire de fautes et pénalités.

L'utilisation de la sanction ne peut et doit être envisagée et mise en œuvre qu'en cas d'échec à tous raisonnements et tempérance dans l'application des mesures de fautes et pénalités présentent au règlement.

Toutefois en complément des sanctions réglementaires existantes, ils peuvent pour endiguer certaines pratiques ou comportement dangereux volontaires, prononcer une exclusion temporaire fixée à un ¼ temps et si répétitif une exclusion match.

Dans le cas d'une exclusion définitive d'une rencontre d'un joueur et répétée par un ou des joueurs du même club, une commission de discipline pourra être réunie suite à la remise d'un rapport d'une équipe ou d'un arbitre. Les sanctions peuvent aller jusqu'à l'exclusion du joueur de toutes activités sportives au sein de l'UFOLEP.

Dans ce cas, aucun remboursement de frais ne saurait être réclamé par l'équipe pénalisée.

d. Sécurité

Avant chaque rencontre le corps arbitral, les deux responsables club accompagnés d'un coach par équipe se rencontre lors d'une réunion appelée « Meeting arbitre », **pour s'assurer** :

- Des bonnes conditions matérielles des structures et dispositifs de terrain,
- De la justification de licences de chaque acteur présent sur l'aire de jeu pour vérifier les identités et l'assurance,
- De la présence, au bord du terrain, d'au moins 2 secouristes quels qu'ils soient, justifiant de formation aux premiers secours (PSC1 ou équivalent au minimum)
- De la présence des documents « secouristes » requis : Dossier commotion

Puis seront rappelés :

23/06/2021

17/18

- Les principes de vigilance et les pratiques dangereuses,
- Les sanctions encourues,
- La situation du DAE

De leur côté, **les secouristes identifiés** doivent être en possession :

- D'un téléphone portable,
- Des coordonnées des secours,
- De la situation du DAE (défibrillateur automatique externe si présent sur le site)
- De l'ensemble des documents « Sécurité commotion » transmis par le corps arbitral suite à la réunion

Le corps arbitral doit s'assurer de la présence de l'ensemble de ces dispositions.

En l'absence de celles-ci la rencontre ne pourra avoir lieu.

