



*Version VII du 9 septembre 2018*

La commission technique de la NSFL entérine le règlement suivant, se basant sur l'art. 2.2, let. a, des statuts

**Objet** : Le présent règlement a pour but de régler l'organisation d'une journée NSFL pour le flag et les informations importantes pour participer au football américain flag pour les arbitres, joueurs et clubs.

## **I. Dispositions générales**

### **Art. 1 Objet et champ d'application :**

- a. Ce règlement régit la pratique du flag au sein de la NSFL.
- b. Il est valable pour tous les organes de la NSFL, pour tous les clubs membres, ainsi que pour toutes les personnes en possession d'une licence/passeport. Il est valable pour toutes les compétitions de flag organisées par la NSFL ou un des clubs membres, à moins que les directives d'une fédération internationale ne soient prépondérantes

### **Art. 2 Définitions :**

Dans ce règlement les termes suivants signifient :

- a. CM = Club membre de la NSFL
- b. EQ = Equipe composée du nombre nécessaire de joueurs appartenant à un seul club. Un club peut avoir plusieurs équipes
- c. CT = Commission technique de la NSFL
- d. WC = Arbitre qui exerce la fonction d'arbitre principal (white cap)
- e. DT = Directeur technique
- f. CF = Commission Flag
- g. Saison = Ensemble de compétitions, tournois ou matchs organisés par la NSFL.
- h. Compétition = Match organisé par la NSFL
- i. Rencontre = Match organisé par un club membre
- j. Match = Confrontation officielle entre deux équipes donnant lieu à un score
- k. Scrimmage = Match d'entraînement ou non officiel, pour lequel il n'existe aucun score



- l. Points de classement = Points obtenus suite à un match, afin de dresser un classement
- m. Points de score = Points obtenus lors d'un match (résultats)

**Art. 3 Règles de jeux :**

- a. Les matchs flag ont lieu selon les règles internes et officielles de la NSFL
- b. Les exceptions aux règles flag, valables en Suisse au sein de la NSFL, sont réglementées dans les règlements de jeux (RDTF002 Règlement arbitrage flag), édités par les organisateurs et entériné par la CF de la NSFL

**Art. 4 Homologation des terrains :**

- a. Les matchs doivent avoir lieu sur des terrains homologués selon le NSFL RDTF002 Règlement arbitrage flag de l'année en cours
- b. Les CM font une demande d'homologation auprès de la CT de la NSFL. Celle-ci contrôle s'il satisfait aux exigences réglementaires et, dans le cas échéant, elle l'inscrira sur la liste des terrains homologués
- c. Les CM doivent disposer d'un terrain, du marquage et du matériel minimum imposé par le NSFL RDTF002 Règlement arbitrage flag de l'année en cours
- d. La CF peut exiger à tout moment une nouvelle homologation si un terrain homologué ne satisfait pas/plus aux exigences réglementaires
- e. La CF peut pénaliser un CM qui n'aurait pas un terrain répondant aux normes NSFL RDTF002 Règlement arbitrage flag selon le RDM002 ou selon le catalogue des sanctions (selon le type d'infraction)

**Art. 5 Arbitres :**

- a. Chaque CM inscrit auprès de la NSFL a l'obligation de présenter 5 arbitres majeurs ou juniors (par 1ère équipe inscrite et 3 arbitres supplémentaire, pour une deuxième équipe) ayant suivi les cours ad hoc par journée de compétition et par EQ. Si cette condition n'est pas remplie, des sanctions disciplinaires sont prises par la CT de la NSFL. Si une équipe ne présente pas le nombre d'arbitres au début de la saison, il lui sera facturé CHF 150.--/arbitre manquant fois le nombre d'équipes inscrites, mais au minimum CHF 750.--.



- b. Lors des matchs Poussins ou Juniors il sera possible d'arbitrer à partir de 15 ans révolus avec l'accord parental mais uniquement au poste de juge de ligne et juge de champ. Le Withecap doit avoir 18 ans révolus.
- c. Le Coach et responsable flag est dans l'obligation de suivre la formation complète d'Arbitre et réussir les examens de Niveau 1 et 2.
- d. Si un arbitre ou plus ne se présente pas au match pour lequel il a été convoqué pour arbitrer (convocation à charge du CM), sans excuse valable, une sanction envers le CM, son EQ, ou son arbitre sera prise
- e. Les arbitres peuvent être contrôlés pendant les matchs par des membres de la direction NSFL ou certains responsables NSFL
- f. En cas de manquement aux règles NSFL ou en cas de lacunes importantes et répétées en matière de connaissances des règles, les arbitres peuvent être sanctionnés voire même suspendus par la Commission d'arbitrage NSFL
- g. Les arbitres s'assurent que les équipements portés sont autorisés

## **5.1 Remplacement et défraiements d'arbitres :**

### **a. Avant la journée de championnat**

L'équipe manquant d'arbitre entreprendra elle-même les démarches avec les autres équipes participantes avant la journée du championnat.

Les arbitres remplaçants pourront faire valoir les frais de remplacement mis en vigueur à l'exception des frais de déplacement si ce dernier est présent durant la journée.

- i. White Cap CHF 150.--
- ii. Juge de champ CHF 80.--
- iii. Juge de ligne CHF 80.--
- iv. Frais de déplacement CHF 0.50/km (seulement si pas présent ce jour)

### **b. Le jour du match**

En cas d'annonce du manque d'arbitre le jour du match, le responsable de l'équipe s'annonce auprès de l'organisateur de la journée de championnat pour les remplacements. En contrepartie les frais remplacements seront également dus selon le détail suivant :

- i. White Cap CHF 150.--



- ii. Juge de champ CHF 80.--
- iii. Juge de ligne CHF 80.--
- iv. Frais de déplacement CHF 0.50/km (même si présent ce jour)
- v. CHF 50. -- de frais administratifs pour l'organisateur de la journée

**Art. 6 Convocation pour des équipes régionales ou nationales :**

Si des joueurs ou Coachs de nationalité suisse sont convoqués par la NSFL, pour intégrer une équipe régionale ou nationale, le CM doit les libérer.

**Art. 7 Exclusion de la responsabilité :**

Les CM, les EQ hôtes ou l'organisateur ne sont pas responsables des biens disparaissant durant un match.

**Art. 8 Principe de la forme écrite :**

Toutes les décisions, par exemple : autorisation de renvois de match, retraits de match, et ainsi de suite doivent être communiquées par écrit à tous les intéressés

**II. Autorisation de jeu**

**Art. 9 Définitions et compétences :**

Une autorisation de jeu, pour tout scrummage ou match organisé par un CM, est à demander auprès de la CT de la NSFL

**Art. 10 Conditions pour l'obtention :**

- a. Les conditions pour l'obtention de l'autorisation de jeu sont les suivantes  
:
  - a.i. Le CM, auquel appartient l'EQ, n'a pas de dettes envers la NSFL
  - a.ii. Le CM remplit tous les points des arts. 18 et 19

**Art. 11 Retrait :**

- a. L'autorisation de jeu peut être retirée à tout moment, si les conditions pour un accord ne sont plus remplies, ou si les



conditions ou obligations liées à son accord ou à son maintien n'ont pas été remplies.

- b. Un CM dont l'autorisation de jeu a été retirée sera obligé d'organiser sa journée l'année suivante sur le terrain de la NSFL et toute l'organisation sera à la charge du CM fautif.

### **III. Saison et compétitions**

#### **Art. 12 Saison :**

- a. Les matchs de flag ont lieu généralement le samedi
- b. Les exceptions nécessitent l'accord des deux EQ et de la CT de la NSFL

#### **Art. 13 Calendrier de la saison ou compétition :**

- a. Les modalités et calendriers sont fixés par la CT de la NSFL selon les dispositions de ce règlement. Il est tenu compte des désirs des CM, pour autant que possible, si ceux-ci sont annoncés à temps avant l'élaboration du calendrier.
- b. Chaque EQ ne peut jouer que 2 matchs par jour au maximum

#### **Art. 14 Obligations :**

- a. Chaque EQ doit annoncer à la CT de la NSFL au plus tard 21 (vingt et un) jours avant le début de la saison NSFL :
  - i. Le lieu du ou des matchs (plan du terrain et du vestiaire)
  - ii. Un numéro de téléphone qui doit être libre jusqu'à l'heure du match
  - iii. Les couleurs de ses maillots pour les matchs à domicile ou à l'extérieur
  - iv. 5 demandes de passeports pour joueur au min. doivent avoir été remises à la commission des passeports de la NSFL
- b. Pour les matchs remis, l'invitation doit avoir lieu au plus tard trois jours avant la date du match

#### **Art. 15 Retrait d'une équipe :**

- a. Jusqu'à la date maximum d'un mois avant le début du tournoi, chaque CM peut retirer ses EQ sans restriction et sans frais. Après ce délai, les parts payées ne seront pas rendues et une taxe de 200 CHF est perçue
- b. Dans le cas d'un retrait durant la saison, les matchs joués seront annulés et ne seront pas pris en compte pour le classement

#### **Art. 16 Absence :**



- a. Les EQ ont l'obligation de disputer leurs matchs selon le calendrier de la saison.
- b. Si une EQ ne se présente pas, sans cause de force majeure, une sanction disciplinaire sera prise par la CT de la NSFL.
- c. Abandon la veille d'un match : match perdu par forfait 20 à 00 et exclusion pour les playoffs de la saison, exception sur l'exclusion des playoffs pour les catégories Poussin et Junior qui sera étudiée au cas par cas.
- d. Abandon le jour même du match ; match perdu par forfait, plus remboursement des frais de déplacement d'un montant de CHF 200.--.
- e. Certains cas jugés exceptionnels par la NSFL ne seront sanctionnés que par un forfait.

Ces cas seront analysés au cas par cas.

### **Art. 17 Compétence pour le classement des matchs :**

Toutes les décisions de classement des matchs sont du ressort de la CT de la NSFL avec possibilité de recours au tribunal de la fédération.

### **Art. 18 Organisation des matchs :**

- a. L'EQ organisatrice est responsable que :
- b. Un terrain homologué NSFL soit disposé et marqué selon les règles pour le match
- c. Le matériel de terrain soit à disposition (1 indicateur de down, le yardage)
- d. Deux vestiaires doivent être mis à disposition des équipes
- e. Un vestiaire pour les arbitres doit être mis à leur disposition
- f. Une trousse de premier secours soit présente, avec du matériel médical suffisant
- g. Un téléphone en état de fonctionnement soit à disposition durant le match
- h. Un responsable de journée doit être annoncé aux équipes participantes ainsi qu'au responsable flag. Un numéro de portable devra être communiqué.
- i. L'EQ visiteuse est responsable que la tenue de ses joueurs (en particulier les tricots et flags) soient suffisamment différenciables de celle de l'EQ hôte. Si la couleur de la tenue de l'EQ hôte ne correspond pas aux données, ce devoir lui revient.





- j. Le WC décide si les conditions données sont remplies. Si les conditions ne sont pas remplies, il donne à l'EQ responsable au maximum 30 minutes, selon les circonstances, pour éliminer les manques. Si celle-ci n'est pas en mesure, il décide si le match peut tout de même avoir lieu. Il doit dans tous les cas apporter et motiver sa décision
- k. Les équipes doivent être prêtes pour le contrôle des Passeports 20 minutes avant le début de la rencontre. Si l'équipe n'est pas prête, une perte de down lui sera attribuée. Si cela se répète plusieurs fois l'équipe fautive sera verra sanctionnée par une rencontre perdue par forfait

#### **Art. 19 Autres devoirs :**

- a. L'EQ hôte est responsable que :
  - I. Le calme et l'ordre règnent sur l'aire du match, avant, pendant et après le match.
  - II. L'EQ visiteuse et les arbitres soient suffisamment protégés, pour autant qu'ils courent le risque de se faire importuner sur le chemin du retour.
- b. Tout manquement à cette prescription sera rapporté par WC et pourra donner suite à des sanctions.

#### **Art. 20 Nombre de joueurs et âge :**

- a. Au minimum 5 (cinq) joueurs par EQ totalement équipés et en état de jouer, doivent être présents sur les lieux et à temps pour que le match flag puisse commencer.
- b. S'il y a moins de 5 joueurs présents, le match n'aura pas lieu (exception faite lors de la même journée, si l'équipe se retrouve à 4 joueurs minimum, suite à une blessure).
- c. Si, au moment du match, le nombre minimum de joueur n'est pas atteint, le WC peut, avec l'accord du resp. Manifestation, reporter le match de 30 minutes au maximum, pour autant qu'il soit probable que les conditions soient remplies après ce délai.
- d. La tranche d'âge requise pour prendre part à un match flag poussin est dès ses 8 (huit) ans révolus jusqu'à l'année de ses 12 (douze) ans comprise, avec autorisation écrite du représentant légal.
- e. La tranche d'âge requise pour prendre part à un match flag junior est dès ses 13 (treize) ans révolus jusqu'à l'année de ses 16 (seize) ans avec autorisation écrite du représentant légal et dès 8 (huit) ans révolus jusqu'à l'année de ses 16 (seize) ans avec autorisation écrite du représentant légal



- f. La tranche d'âge requise pour prendre part à un match flag élite est dès ses 17 (dix- sept) ans révolus avec autorisation écrite du représentant légal
- g. Tout manquement à cet article sera rapporté par le WC et pourra donner suite à des sanctions
- h. Dès ses 15 ans révolus et avec autorisation écrite du représentant légal il peut jouer un match/une saison avec une équipe Elite.
- i. Pour les catégories poussin et junior, il est possible d'inscrire une équipe formée de 4 joueurs. Une équipe inscrite à 5 joueurs qui perd ou qui fait égalité contre une équipe inscrite à 4 joueurs marque un point au championnat. Les playoffs doivent obligatoirement se jouer à 5 joueurs à l'exception des équipes poussin ou Junior inscrite avec 4 joueurs.
- j. En cas de nombre insuffisant d'équipe inscrite dans les catégories Poussin et Junior la CT peut planifier des rencontres entre ces deux catégories. Néanmoins le classement général distinguera la catégorie Poussin et Junior lors des résultats finaux.

**Art. 21 Registre des joueurs et contrôle des licences :**

- a. Avant le match, chaque EQ doit présenter au WC le roster (en trois exemplaires) uniquement au format autorisé par la NSFL des joueurs dans l'ordre croissant des numéros de tricot.
- b. Des ajouts ne peuvent pas être apportés à la mi-temps.
- c. Au maximum 20 joueurs peuvent figurer sur le roster des joueurs
- d. Le WC entreprend un contrôle des passeports, en présence d'un représentant de chaque EQ.
- e. Tout manquement à cet article sera rapporté par le WC et pourra donner suite à des sanctions.
- f. Un maximum de 5 joueurs présents sur le roster peut être biffé
- g. Si un roster officiel n'est pas rempli le jour du tournoi, l'équipe fautive se verra sanctionnée par le match perdu par forfait et l'exclusion des playoffs.
- h. Un roster rempli de manière incorrecte ou incomplète sera sanctionné par une perte de down sur le premier drive du match. Cette infraction doit être clairement indiquée sur le rapport du WC. Si cette infraction se répète, elle sera sanctionnée par la CT.





**Art. 22 Personnes suspendues, non licenciées et disqualifiées :**

- a. Toute personne suspendue, non licenciée ou disqualifiée, n'est pas autorisée à se trouver à l'intérieur des barrières autour du terrain.
- b. Un coach suspendu ou disqualifié doit se trouver assez loin du terrain, pour que toute influence sur le match soit bannie.
- c. Si cette personne ne respecte pas la sanction qui lui a été donnée, lors de la rencontre l'équipe prendra automatiquement 10 yards de pénalité et une perte de down. Suite à cela, une nouvelle sanction peut être attribuée à la personne sanctionnée.

**Art. 23 Résignation :**

Si une EQ se résigne à stopper le match en cours, la victoire sera attribuée à l'autre EQ par forfait avec un résultat officiel de 20 à 00, l'équipe forfait se verra exclue des playoffs et ses résultats ne pourront pas être pris en compte pour départager des éventuels ex aequo

**Art. 24 Rapport d'arbitre :**

- a. Le WC rédige un rapport pour chaque match, qui doit en tous cas contenir le résultat du match, le nombre de touchdown par EQ, les incidents spéciaux (en particulier les disqualifications) et le nom de tous les arbitres. Les rosters des joueurs font partie du rapport ainsi que la liste détaillée des marqueurs par équipes
- b. Le rapport doit être signé par le WC et par un représentant de chaque EQ. Le refus d'une signature n'altère pas la validité du rapport
- c. Le contenu du rapport est déterminant si la preuve d'une erreur ne peut pas être apportée
- d. Le WC doit indiquer les sanctions prises en se basant sur le catalogue des sanctions NSFL
- e. Le WC a l'obligation de transmettre son rapport le soir du match avant minuit au responsable arbitre et au responsable flag



### **Art. 25 Renvoi d'un match**

- a. Un match inscrit dans le calendrier des rencontres ne peut être reporté que dans les cas suivants :
  - i. En cas de force majeure
  - ii. Lorsque des intérêts de la fédération sont présents
  - iii. Si les deux EQ et la CT de la NSFL ont donné leur accord
- b. L'EQ hôte a jusqu'à 6:00 le jour du match pour décider si le terrain est praticable. Dans le cas d'une négation elle doit sans délai informer le ou les EQ visiteuses, la CT de la NSFL et les arbitres. La CT de la NSFL confirme aux EQ le renvoi des matchs et prend les dispositions nécessaires. Si la ou les EQ visiteuses ont un chemin de plus de 200 Km à faire, la décision d'un renvoi du match et l'information correspondante doit être prise au plus tard à 18 :00 du jour précédent
- c. Si une date de tournoi qui a dû être annulé ne peut être rattrapée, Le classement se fera sur la base des nombres de points divisés par le nombre de match.

### **Art. 26 Arrêt de match :**

- a. Seul le WC a le droit d'arrêter un match. Il n'a le droit de prendre cette décision que si les conditions de jeux ne sont plus remplies ou si un match ordonné ne peut plus avoir lieu, pour d'autres raisons.
- b. Le WC rapporte la raison de l'arrêt ainsi que la période du match, le temps restant, le score et la situation du match (possession de la balle, down, position de la balle et distance jusqu'à la line to gain).

### **Art. 27 Procédure après le renvoi ou l'arrêt d'un match :**

- a. Si un match ne peut pas avoir lieu sans manquement d'une des EQ, il devra être rattrapé. Si ceci n'est pas possible, se rapporter à l'article 25 alinéa c.
- b. Si un match doit être arrêté sans manquement d'une des EQ, il devra être repris à un jour de rattrapage selon les dispositions des règles des jeux (RDJ). Si ceci n'est pas possible, il sera tenu compte du score au moment de l'arrêt.
- c. Si une EQ est seule responsable qu'un match ne puisse pas avoir lieu, pas être repris ou doit être arrêté ou que sa responsabilité est prépondérante, la victoire sera donnée à l'EQ adverse. Il pourra être donné suite à d'autres sanctions.
- d. Si les deux EQ sont responsables à part égale qu'un match ne puisse pas avoir lieu, pas être repris ou doit être arrêté, un score de 0:0 sera attribué au match et aucune des EQ ne recevra de point de classement. Il pourra être donné suite à d'autres sanctions.



### **Art. 28 Dates bloquées :**

Aucun match, nécessitant une autorisation, n'a le droit d'avoir lieu durant le week-end de la Finale NSFL. La direction peut décider de bloquer d'autres dates si des manifestations officielles spéciales de la NSFL l'exigent.

### **Art. 29 Sanctions :**

- a. Si un CM ne présente pas son quota d'arbitre au match sans justificatif = Les arbitres dudit CM seront suspendus pour au moins un match avec effet au match suivant
- b. Si une EQ ne se présente pas, sans cause de force majeure = Match perdu par forfait 20-00 et exclusion pour les playoffs, exception selon l'Art.16 alinéa c. pour les catégories poussin et juniors.
- c. Si les conditions pour l'exécution d'un match ne sont pas remplies = avertissement la première fois, impossibilité d'organiser un match la saison suivante sur son terrain. Le CM devra organiser à ses frais sa journée sur le terrain de la NSFL.
- d. Si une EQ ou ses dirigeants troublent ou mettent en danger l'EQ adverse / les arbitres ou le déroulement du match = match perdu par forfait et exclusion des playoffs en plus des sanctions prévues par le catalogue NSFL
- e. Si une EQ ne respecte pas le nombre minimal/maximal de joueurs, ou l'âge, ou fait participer des joueurs sans licence/passeport = match perdu par forfait et exclusion des playoffs, en plus des sanctions prévues par le catalogue NSFL
- f. Si une EQ laisse un ou plusieurs joueurs, un coach ou un aide suspendu, ou non licencié, prend part au jeu ou un coach suspendu ou disqualifié prend influence sur le match = le résultat final du match sera annulé et l'EQ adverse sera nommée vainqueur, en plus des sanctions prévues par le catalogue NSFL.
- e. Si une EQ hôte renvoie ou annule un match sans arrangement préalable avec la CT de la NSFL = l'EQ hôte perd le match et prend en charge tous les frais financiers de la ou des EQ visiteuses, des arbitres, de la NSFL et éventuellement du match de rattrapage



**Art. 30 Cheerleading :**

- a. Pendant toute la durée d'un match, ainsi que la prolongation, seules les cheerleaders possédant une licence/passeport de la NSFL valable se reportant à un CM, ont le droit de se trouver à l'intérieur des limites entourant le terrain
- b. Seules les cheerleaders possédant une licence/passeport de la NSFL valable ou une autorisation du DT de la NSFL, ont le droit de prendre part à une représentation donnée avant ou après le match, ou durant la mi-temps

**Art. 31 Prolongation :**

- a. En cas d'égalité à la fin d'un match régulier, il n'y a pas de prolongations.
  - I. Chaque équipe inscrit 1 point
- b. Pendant les playoffs et finales, en cas d'égalité de score à la fin du jeu, du temps supplémentaire sera accordé selon le système Kansas. Reprise au milieu du terrain
  - I. Le jeu recommence deux minutes après la fin du temps réglementaire.

**Art. 32 Equipement du joueur :**

- a. Protège-dents obligatoire.
- b. Casquette à l'envers, bandana ou bob autorisés.
- c. Maillot numéroté devant et derrière identique pour toute l'équipe.
- d. Le maillot doit être rentré dans le short et ne doit pas gêner les flags .
- e. Short ou training (identique pour toute l'équipe), sans poches, zips, boutons. Il doit être d'une couleur différente des **flags**.
- f. Seules les lunettes de sport en plastique avec un élastique (genre basket, squash, voir photo) sont autorisées. Les lentilles de contact sont également autorisées.





- g. Bijoux interdits. Les piercings sont tolérés s'ils sont recouverts de tape.
- h. Les systèmes des flags pop-up et flag boutons sont admis, en test pour l'année 2019, les flags boutons sont admis en test. Pour autant que les adversaires soient d'accord. Ils doivent être composés d'une ceinture dont la languette est rangée et deux flags (de couleur unie pour la même équipe) qui s'accrochent au niveau des hanches. Les flags doivent être d'une couleur différente de celle des shorts.
- i. Jeu à l'intérieur : baskets ; Jeu à l'extérieur : baskets ou chaussures à crampons. Les crampons métalliques sont autorisés mais ne doivent pas être pointus ou coupants.
- j. Aucune protection ou casque n'est autorisée, excepté prescription médicale avec justificatif.
- k. Les arbitres doivent effectuer des contrôles avant chaque compétition.
- l. Tout manquement à un de ces articles sera sanctionné par une interdiction de participer au match.

**Art. 33 Passeport NSFL :**

- a. Il existe un délai de 21 jours au maximum pour l'obtention d'un Passeport NSFL.
- b. Toute les demandes de passeports complètent doivent être envoyées par courrier, par mail ou par tout autre support.
- c. Une demande de Passeport NSFL non complète peut être retournée au club sans explication.
- d. Plus aucun Passeport NSFL ne sera émis à moins de 15 jours de la Grande et de la Petite Finale NSFL.
- e. Pour toute facilitation d'un Passeport NSFL une commission d'arbitrage sera ouverte avec des possibles sanctions.

**Art. 34 Points délivrés :**

- a. 3 points pour un match gagné
- b. 1 point pour un match qui finit par une égalité
- c. 0 points pour un match perdu
- d. Il y a des prolongations que lors des playoffs et des finales



**Art. 35 Forfait de participation pour une équipe membre (flag football)**

Une équipe de Flag Football faisant partie d'un club membre de la NSFL et voulant participer aux tournois de Flag Football NSFL devra choisir l'un des forfaits ci- dessous :

**Forfait A**

- a. Equipe(s) élite faisant partie d'un club NSFL
- b. Ayant 5 arbitres/ équipe inscrite (8 huit maximum)
- c. CHF 300.00/équipe.
- d. CHF 10.00/ passeports (si seulement flag)

**Forfait B**

- a. Equipe(s) junior (seulement) faisant partie d'un club NSFL
- b. Ayant 5 arbitres /équipe inscrite (8maximum)
- c. CHF 0.00
- d. CHF 10.00/ passeports (si seulement flag)

**Forfait C**

- a. Equipes junior(s) et élite(s) faisant partie d'un club NSFL
  - b. Ayant 3 arbitres /équipe inscrite (8maximum)
  - c. CHF 300.00 (de 2 à 5 équipes junior(s) et élite(s))
  - d. CHF 10.00 / passeports (si seulement flag)
- a. Une équipe n'ayant pas un arbitre par équipe inscrite ne peut pas participer au championnat
  - b. Les arbitres manquants suivront l'Art. 5 de ce règlement.





**Art. 36 Forfait de participation pour un équipe non membre (flag football) :**

Une équipe de Flag Football ne faisant pas partie d'un club membre de la NSFL (les clubs qui seront acceptés comme non membres NSFL seront des équipes formées d'amicales, écoles, corporatif, etc....

Toute équipe désirant participer au championnat flag et ne faisant pas partie de la NSFL devra obtenir avis un préalable de la part du comité NSFL.

Cette équipe devra choisir l'un des forfaits ci-dessous, que ce soit une équipe junior ou élite inscrite (Cette équipe n'aura aucun droit de vote, ni la possibilité de participé à une AGO ou une AGE) :

**Forfait A**

- a. Equipe ne faisant pas partie d'un club membre de la NSFL.
- b. Ayant 5 arbitres / équipe inscrite.
- c. CHF 350.00 / équipe inscrite.
- d. CHF 10.00 / passeports.

**Forfait B**

- a. Equipe ne faisant pas partie d'un club membre de la NSFL
- b. Ayant 2 arbitres.
- c. CHF 500.00/équipe inscrite.
- d. CHF 10.00 / passeports.

**Forfait C**

- a. Equipe ne faisant pas partie d'un club membre de la NSFL.
- b. Ayant 2 arbitres.
- c. CHF 600.00/équipe inscrite.
- d. CHF 10.00 / passeports.

**Une équipe n'ayant pas d'arbitre ne peut pas participer au championnat**

**IV. Dispositions finales**

**Art. 37 Entrée en vigueur :**

Le présent règlement entre en vigueur à partir du 1<sup>er</sup> janvier 2019 et remplace les versions précédentes.



### **Art. 38**

Tous les cas ne figurant pas dans le présent règlement reste de la compétence de la commission technique commission technique CTF.