



Version XII du 1^{er} février 2017

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 Tackle Football et les informations importante pour participer au football américain Tackle pour les arbitres, joueurs, entraîneurs et club.

I. Dispositions générales

Art. 1 Objet et champ d'application

- a. Ce règlement régit la pratique du sport football américain 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 football américain 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 = équipe composée du nb. 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/red cap).
- e. DT = Directeur technique
- f. Saison = Ensemble de compétitions, tournois ou matchs organisés par la NSFL.
- g. Compétition = match organisé par la NSFL.
- h. Rencontre = match organisé par un club membre.
- i. Match = confrontation officielle entre deux équipes donnant lieu à un score.
- j. Scrimmage = match d'entraînement ou non officiel, pour lequel il n'existe aucun score.
- k. Points de classement = points obtenus suite à un match, afin de dresser un classement.
- l. Points de score = points obtenus lors d'un match (résultats).

Art. 3 Règles de jeux

- a. Les matchs tackle ont lieu selon les règles officielles et les plus récentes de la National Collegiate Athletics Association (NCAA) avec siège à Indianapolis (Indiana), Etats Unis d'Amérique.
- b. Les exceptions aux règles tackle NCAA, valable en suisse au sein de la NSFL, sont réglementées dans les différents règlements de jeux édités par les organisateurs et entérinés par la CT de la NSFL.



Art. 4 Homologation des terrains

- a. Les matchs doivent avoir lieu sur des terrains homologués selon le NSFL RDTT005.
- b. Les CM font une demande d'homologation auprès de la direction technique NSFL en remplissant le formulaire ad hoc. 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 RDTT005.
- d. La direction technique peut se déplacer selon un calendrier défini pour homologuer le terrain. Cette visite est gratuite pour les CM.
- e. Si le CM ne peut présenter leur terrain à la date prévue, la visite est réagendée et les frais de déplacement (selon règles directions NSFL) est de CHF 50.-- par membres de la direction technique sont facturés au CM.
- f. La direction technique peut exiger à tout moment une nouvelle homologation si un terrain homologué ne satisfait pas/plus aux exigences réglementaires.
- g. L'homologation se fait par un ou deux membres du comité NSFL.
- h. La direction NSFL peut pénaliser un CM qui n'aurait pas un terrain répondant aux normes NSFL RDTT0005 selon le RDTT003 ou selon le catalogue des sanctions (selon le type d'infraction).

Art. 5 Arbitres

- a. Chaque CM et arbitre doit respecter le RDTT002.
- b. Chaque CM inscrit auprès de la NSFL à l'obligation de présenter le quotas d'arbitre reconnu par la NSFL prévu par le RDTT002. Si cette condition n'est pas remplie, des sanctions disciplinaires sont prises par la NSFL.
- c. Lors des matchs juniors, un arbitre niveau 3 au minimum doit être considéré comme expérimenté.
- 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 est prise.
- e. Plusieurs Arbitres d'une fédération reconnue par l'EFAF et l'IFAF peuvent être présents pour appuyer l'arbitrage lors des tournois de Tackle Football Juniors et Elite. Les frais doivent être pris en charge par la NSFL (Si le budget le permet) ou à la charge du club organisateur du tournoi.
- f. Les arbitres peuvent être contrôlés pendant les matchs par des membres de la direction NSFL ou certains responsables NSFL.
- g. En cas de retrait d'un CM pendant la compétition, celui-ci doit fournir ses arbitres sur la durée complète de la compétition (championnat, play-offs et finales).
- h. En cas de manquements 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 NSFL.
- i. Le WC s'assure que les ballons utilisés en match mesurent 30 cm de long, 53 à 56 cm de circonférences.
- k. Les arbitres s'assurent que les équipements portés sont autorisés.

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 dommages ou des biens disparaissant durant les compétitions NSFL.

Art. 8 Principe de la forme écrite

Toutes les décisions, par ex : autorisation de renvois de match, retraits de match, et etc. doivent être communiquées par email ou par courrier à tous les intéressés.

II. Autorisation de jeux

Art. 9 Définitions et compétence

- a. Une autorisation de jeu, pour toute rencontre ou match organisé par un CM, est à demander auprès du comité NSFL au plus tard 21 jours avant.

Art. 10 Conditions pour l'obtention

Les conditions pour l'obtention de l'autorisation de jeu sont les suivantes :

- a. le CM, auquel appartient l'EQ, n'a pas de dettes envers la NSFL,
- b. le CM, compte dans son contingent un Head Coach qui suivi une formation,
- c. le CM, rempli tous les points des arts. 19 et 20.

Art. 11 Retrait de l'autorisation de jeu

- 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 à l'obligation d'organiser sa/ses journée/s de championnat, l'année suivante, sur le terrain d'un autre CM et toute l'organisation est à la charge du CM fautif.

III. Saison et compétitions

Art. 12 Saisons

- a. La saison tackle junior NSFL a lieu annuellement au printemps ou en été, la période est définie selon le nombre d'équipes inscrites en junior comme en élite.
- b. La saison tackle élite NSFL a lieu annuellement entre août et novembre.
- c. Les matchs de tackle ont lieu généralement le dimanche.
- d. Les exceptions nécessitent l'accord des deux EQ et du comité NSFL.

Art. 13 Calendrier de la saison ou compétition

- a. Les calendriers des saisons Junior et Elite sont établis par la direction technique NSFL.
- b. Les modalités sont fixées 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.
- c. Chaque EQ ne peut jouer qu'un match par jour au maximum.

Art. 14 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 n'y a que des prolongations lors des play-offs et de la Petite et Grande Finale selon le système Kansas.



Art. 15 Obligations

Chaque EQ doit annoncer au comité NSFL au plus tard 21 jours avant le début de la saison NSFL :

- a. un numéro de téléphone qui doit être libre jusqu'à l'heure du match,
- b. la couleur de ses tricots pour les matchs à domicile et à l'extérieur.
- c. 10, 12 ou 14 (selon la version tackle à 7, 9 ou 11) passeports pour joueur au min. doivent avoir été délivrés par la direction technique de la NSFL,
- d. Pour les matchs remis, l'invitation doit avoir lieu au plus tard trois jours avant la date du match.
- e. Chaque EQ doit avoir au moins un entraîneur ayant suivi la formation NSFL ou une formation reconnue équivalente ou supérieur.

Art. 16 Retrait d'une équipe

- a. Est considéré comme retrait, le fait qu'un CM retire son EQ d'une compétition pour laquelle il s'est inscrit.
- b. Jusqu'à la date maximum de trois mois avant le début du tournoi, chaque CM peut retirer ses EQ sans frais. Après ce délai, les parts payées ne seront pas rendues et une taxe de Fr. 400.- est perçue.
- c. En cas de retrait d'une EQ pour une compétition junior, le CM devra, quelques soit le délai d'annonce dudit retrait, assurer l'organisation de la journée qui lui était attribuée. L'EQ retirée pour néanmoins jouer un match amical encadré comme un match officiel, l'adversaire et les arbitres seront convoqués par la NSFL au même titre qu'un match officiel.
- d. En cas de retrait d'une EQ pour une compétition élite, le CM devra assurer l'organisation de la journée qui lui était attribuée. L'EQ retirée pour néanmoins jouer un match amical encadré comme un match officiel, l'adversaire et les arbitres seront convoqués par la NSFL au même titre qu'un match officiel si l'annonce du retrait intervient avant l'échéance du délai prescrit à la lettre b. de cet article.
- e. En cas de retrait d'une EQ, si le CM ne respecte pas son obligation d'organiser la journée qui lui été attribuée, un autre CM inscrit comme remplaçant assurera l'organisation. Le CM qui a retiré son EQ devra prendre à sa charge la totalité des coûts des services de santé, des coûts de remplacement d'arbitres liés au changement de lieu et tous les frais et les coûts à la charge du CM remplaçant découlant de l'organisation.
- f. Dans le cas d'un retrait durant la saison, toutes les équipes adverses se verront attribuer 3 points et l'équipe retirée restera dans le classement avec l'indication des points obtenus avant le retrait même si ces derniers ne compteront pas et l'équipe sera classée dernière avec l'indication du retrait.
- g. Lors du retrait en saison d'un CM, ce dernier ne doit dédommager que le premier CM organisateur.

Art. 17 Absence/forfait

- a. Les EQ ont l'obligation de disputer leurs matchs selon le calendrier de la saison.
- b. Est considéré comme Absence/forfait toutes les raisons empêchant un CM de jouer un match ou toutes les infractions aux règlements en vigueur dont la sanction est la perte d'un match ou plusieurs par forfait.
- c. En cas de forfait d'un CM le match est perdu par forfait 01-00.
- d. En cas de forfait d'un CM, celui-ci est exclu des play-offs.



- e. En cas de forfait d'un CM, celui-ci doit verser au club hôte la somme de CHF 500.-- comme dédommagement. Cette somme n'est versée qu'aux CM hôtes ayant leur propre buvette vendant de la nourriture et des boissons et sur demande du CM concerné.
- f. Abandon le jour même du match ; match perdu par forfait, plus remboursement des frais de déplacement d'un montant minimal de Fr. 200.- à maximum de Fr. 1000.-.
- g. Si le forfait est dû à une situation exceptionnelle et que la direction NSFL la juge comme telle, le forfait n'entraîne aucune exclusion pour les play-offs et aucun frais de dédommagement ne peut être demandé.

Art. 18 Compétence pour le classement des matchs

Toutes les décisions de classement des matchs sont du ressort du comité NSFL avec possibilité de recours selon les statuts.

IV. Organisation des matchs

Art. 19 Conditions tackle

L'EQ hôte est responsable que :

- a. Un terrain homologué NSFL est disposé et marqué selon les règles du RDTT005,
- b. Le matériel de terrain prévu par le RDTT005 est à disposition,
- c. un nombre de vestiaires suffisants doivent être mis à disposition des équipes comme le prévoit le RDTT005,
- d. Un vestiaire pour les arbitres doit être mis à leur disposition,
- e. Le personnel prévu pour l'organisation selon le RDTT003 doit être formé et présent,
- f. Un médecin, ou un ambulancier, ou un sauveteur, ou un samaritain, est présent avec du matériel médical suffisant, y compris une civière,
- g. Un téléphone en état de fonctionnement est à disposition durant le match.
- h. Chaque CM doit avoir un jeu de maillot principal avec les couleurs et un second jeu de couleur blanc ou gris clair de la nuque à la taille derrière et du cou à la taille devant. L'EQ visiteuse est responsable que la tenue de ses joueurs (en particulier les tricots) est suffisamment différenciable 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.
- i. 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 de le faire, il décide si le match doit tout de même avoir lieu. Il doit dans tous les cas apporter et motiver sa décision.
- j. 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, elle est sanctionnée de la perte d'un down appliqué sur le premier drive offensif de l'équipe fautive. Cette infraction doit être clairement indiquée sur le rapport du WC.
- k. Une EQ qui n'est pas présente au moment du contrôle des passeports est considérée comme forfait (voir art 39).

Art. 20 Autres devoirs

L'EQ hôte est responsable que :

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



Art. 21 Nombre de joueurs et âge

- a. Au minimum 14 joueurs par EQ, totalement équipés et en état de jouer, doivent être présents sur les lieux et à temps pour que le match 11 puisse commencer.
- b. Au minimum 12 joueurs par EQ, totalement équipés et en état de jouer, doivent être présents sur les lieux et à temps pour que le match 9 puisse commencer.
- c. Au minimum 10 joueurs par EQ, totalement équipés et en état de jouer, doivent être présents sur les lieux et à temps pour que le match 7 puisse commencer.
- d. S'il y a moins de joueurs présents, le match n'aura pas lieu et sera considéré comme forfait.
- e. 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 que la probabilité que les conditions soient remplies après ce délai existe.
- f. L'âge minimum requis pour prendre part à un match tackle élite est de 17 ans révolu, avec autorisation écrite du représentant légal et certificat médical.
- g. L'âge minimum requis pour prendre part à un match tackle junior est de 15 ans révolu, avec l'autorisation écrite du représentant légal et certificat médical.
- h. La limite maximale pour jouer en junior est l'année des 19 ans.
- j. Tout manquement à cet article est rapporté par le WC et donne suite à des sanctions.

Art. 22 Registre des joueurs et contrôle des passeports

- a. Avant le match, chaque EQ doit présenter au WC le roster (en trois exemplaires) uniquement au format autorisé par la NSFL.
- b. Des ajouts ne peuvent pas être apportés à la mi-temps.
- c. Au maximum 45 joueurs peuvent figurer sur le roster des joueurs pour les EQ jouant à 11. Une équipe qui débute peut jouer sans les équipes spéciales durant sa 1ère année en NSFL
- d. Au maximum 45 joueurs peuvent figurer sur le roster des joueurs pour les EQ jouant à 9.
- e. Au maximum 45 joueurs peuvent figurer sur le roster des joueurs pour les EQ jouant à 7.
- f. Le WC entreprend un contrôle des passeports, en présence d'un représentant de chaque EQ.
- g. Tout manquement à cet article est rapporté par le WC et donne suite à des sanctions.
- h. Un maximum de 5 numéros de joueurs présent sur le roster peut être modifié.
- i. Un Roster Officiel non rempli le jour du tournoi, l'équipe fautive est sanctionnée par le match perdu par forfait et l'exclusion des play-off.
- j. Un Roster rempli de manière incorrecte ou incomplète est sanctionné de la perte d'un down appliqué sur le premier drive offensif de l'équipe fautive. Cette infraction doit être clairement indiquée sur le rapport du WC.

Art. 23 Passeports NSFL

- a. Il existe un délai de 20 jours au maximum pour l'obtention d'un Passeport NSFL
- b. Toute les demandes de passeports complètent doivent être envoyées selon les instructions de la direction technique NSFL.
- c. Une demande de Passeport NSFL non complète ou incorrecte est retournée au club avec ou sans explication.
- d. Plus aucun Passeport NSFL n'est émis 7 jours avant les play-offs NSFL
- e. Pour les clubs SAFV Ligue A ou B en compétition NSFL doivent transmettre leur Roster SAFV de l'année en cours à la direction technique tackle NSFL avant le début du championnat.



- f. Les clubs SAFV ligue A ou B en compétition NSFL ne peuvent plus déposer de demande de passeport pour un joueur inscrit sur le roster SAFV de l'année en cours 15 jours avant le dernier match de la phase de championnat.
- g. Pour toute facilitation d'un Passeport NSFL une commission d'arbitrage sera ouverte avec des possibles sanctions
- h. Les renouvellements de passeports doivent se faire selon les instructions de la direction technique NSFL
- i. Pour les mineurs un formulaire de demande avec la signature du représentant légal et un certificat médical doivent être transmis par email ou courrier lors de chaque demande (pour les nouvelles demandes comme pour les demandes de renouvellement).
- j. Dans une situation exceptionnelle, la NSFL peut émettre des dérogations pour remplacer momentanément les passeports.

Art. 24 Renforts et transferts

Est qualifié de « renfort » pour l'année en cours:

- a. Tous joueurs de nationalité : Américaine, Canadienne, Mexicaine ou Japonaise s'il n'a pas de permis de séjour valable en Suisse depuis 5 ans s'il joue dans la catégorie Elite. Le délai ne sera que de 3 ans pour la catégorie Junior.
- b. Tout joueur étranger ou national n'appartenant pas à un CM de la NSFL.
- c. Tout joueur étranger ou national qui possède une licence/passeport autre que celle délivrée par la NSFL.
- e. Une EQ peut inscrire jusqu'à quatre renforts selon lettre a. du présent article sur le roster, mais un seul à le droit de se trouver sur le terrain. Ils doivent être reconnaissable en portant un A sur leur casque et leur maillot.
- f. Une EQ peut compter à un maximum de 49% de renforts type lettre b. et c. du présent article sur le total de joueurs présents et inscrits sur le roster lors du contrôle des passeports d'avant match. Aucune restriction du nombre de renforts sur le terrain, ni de nécessité d'appliquer le A à ces types de renforts.
- g. Tout mouvement de joueur d'un CM à un autre CM est considéré comme transfert et de ce fait, doit appliquer les modalités de transfert indiquées par le Directeur technique NSFL .

Art. 25 Personnes suspendues, non licenciées et disqualifiées :

Toute personne suspendue, non licenciée ou disqualifiée, n'est pas autorisée à se trouver dans les zones réservées aux joueurs et officiels. Un coach suspendu ou disqualifié doit se trouver à une distance suffisante du terrain, pour que toute influence sur le match soit impossible. Si cette personne ne respecte pas la sanction qui lui a été donné; lors de la rencontre l'équipe prendra automatiquement 15 yards de pénalité et une perte de down. Suite à cela une nouvelle sanction est prise à l'encontre de la personne sanctionnée.

Art. 26 Equipement du Joueur

- a. Avant chaque match l'équipement du joueur doit être aux normes NCAA.
- b. Une visière ne peut être portée qu'avec une autorisation du département technique de la NSFL écrite et signée par un spécialiste ophtalmique FMH.
- c. L'équipement doit être composé au minimum d'un casque, d'une épaulière, d'un protège coccyx, de protèges hanches, de protèges cuisses, de protèges genoux et d'un protège dent.
- d. Les ceintures avec une boucle métallique sont interdites.
- e. Les protèges tibia sont tolérés mais doivent être présentés lors du check passeport.



- f. Les gants ne doivent comporter aucune partie rigide ou semi-rigide, le choix des couleurs n'est pas réglementé. Les gants de moto, BMX, sport de glisse et de combat sont interdits.
- g. Si un joueur porte un casque qui n'est pas de la couleur de son EQ, aucun logo ou autocollant ne doit être apposé sur le casque.

Art.27 Identification des Capitaines

- a. Un « C » d'env. 8 cm doit être apposé sur la poitrine droite de leur tricot.
- b. Un « C » d'env. 5 cm doit être apposé à l'arrière de leur casque.

Art. 28 Identification des Renforts (type lettre a. article 24)

- a. Un « A » d'env. 8 cm doit être apposé sur la poitrine droite de leur tricot.
- b. Un « A » d'env. 5 cm doit être apposé à l'arrière de leur casque.

Art. 29 Durée d'un match

- a. Les matchs en saison comprennent quatre périodes de 15 minutes chronométrées de façon continue exceptées les deux dernières minutes avant la mi-temps et la fin du match.
- b. Lorsque certaines journées comptent 3 matchs par jour sur le même terrain, la durée des périodes est réduite à 12 minutes. Cette règle s'appliquera à tous les matchs du championnat.
- c. Les matchs de play-off, petite et grande finale comprennent quatre périodes de 15 minutes chronométrées de façon continue exceptées les deux dernières minutes avant la mi-temps et la fin du match.
- d. Dans tout les cas, le WC annonce ces deux fois deux dernières minutes et accorde un temps-mort.
- e. Dans tout les cas, la mi-temps dure huit minutes.
- f. Lorsque les périodes est jouée en 12 minutes, chaque EQ dispose de 2 Temps-mort par mi-temps. Dans les autres cas, les EQ disposent de 3 Temps-mort par mi-temps.

Art. 30 Prolongation

- a. En cas d'égalité à la fin du temps règlementaire uniquement lors des play-offs et des finales ; une prolongation type Kansas Playoff sera jouées.
- b. KANSAS PLAYOFF
- c. Coin Toss : Le vainqueur choisit Offense / Defense ou choisit le côté du terrain qu'il veut occuper (pas de possibilité de différer le choix). L'autre équipe a le choix pour l'option restante (possession ou côté du terrain).
- d. Les deux équipes obtiennent chacun une possession successive. La balle est placée sur les 25 yards adverses, avec première et 10. La possession se termine quand l'équipe en Offense score (TD+transformation ou Field Goal), rate un Field-Goal ou perd la balle (en ne réussissant pas à obtenir un 1er down ou en se la faisant prendre par l'adversaire).
- e. On compare les résultats après que chaque équipe a eu droit à une possession pour déterminer le vainqueur. Si les 2 équipes sont toujours à égalité, chaque équipe a droit à une nouvelle possession.
- f. L'équipe qui a gagné le toss sur la première série choisit en premier sur la seconde série, et ainsi de suite.
- g. Pas de chronomètre (sauf pour les 30 secondes de remise en jeu).
- h. Chaque équipe a droit à 1 temps mort par possession.



- i. La défense a le droit de marquer en cas de « turnover » (donc un retour d'interception pour un TD équivaut à la victoire, à moins que ca ne soit une interceptions lors d'une tentative de transformation).

Art. 31 Bottés

- a. Les bottés d'engagement (kick-off), de dégagement (punt) sont obligatoires.
- b. Les matchs à 7 et 9 font exceptions à cette règle. Les bottés d'engagement sont interdits, ils sont considérés d'office comme des touchbacks, il faut donc appliquer les règles prévues par le règlement en cas de touchbacks.
- c. Les actions de jeu qui entraîne une action au pied (Field goal et PAT) sont autorisées dans tous les cas.

Art. 32 Alignement et éligibilité

- a. Le règlement NCAA s'applique pour les matchs à 11.
- b. Au minimum 5 joueurs doivent impérativement être alignés sur la ligne de scrimmage lors des matchs à 9.
- c. Au minimum 4 joueurs doivent impérativement être alignés sur la ligne de scrimmage lors des matchs à 7.

Art. 33 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 01 à 00, l'équipe forfait est exclue des play-offs et ses résultats ne seront pas pris en compte pour départager des éventuels ex-aequo.

Art.34 Rapport d'arbitre

- a. Le WC rédige un rapport pour chaque match selon les directives prévus par le RDTT002,
- 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 présent en se basant sur le catalogue des sanctions NSFL voir RDTT002, les scores, les marqueurs, les fautes de 15 yards et les informations sur l'absence d'un arbitre suite à une blessure lors de la journée.
- e. Le responsable manifestation et le WC ont l'obligation de transmettre le rapport le soir du match avant minuit au responsable arbitre et au directeur technique tackle.

V. Renvoi et arrêt de match

Art.35 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 majeur,
 - ii. Lorsque des intérêts de la fédération sont présents,
 - iii. Si les deux EQ et la CT de la NSFL donnent leur accord,
- b. L'EQ hôte a jusqu'à 18:00 la veille du 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 direction NSFL confirme aux EQ le renvoi des matchs et prend les dispositions nécessaires. Si la ou les EQ visiteuses



est avertie après le délai prévu, le CM organisateur devra payer les frais de déplacement sur présentation de factures ou de quittances.

- c. Si une journée doit être reportée, elle ne peut pas se jouer en semaine.
- d. Les CM doivent s'arranger pour essayer de jouer leur match. Cependant, si un match ne peut être rejoué, le classement se compte de la façon suivante pour tous les clubs inscrits dans la compétition : Nombre de points total divisé par le nombre de match joué, le résultat sert à départager les clubs.
- e. Un match renvoyé se rejoue dans le cadre NSFL, les arbitres doivent être fournis par la NSFL et le cadre imposé par la NSFL lors de l'organisation d'une journée doit être respecté.
- f. En cas de doute sur les capacités du terrain, les CM ont toujours la possibilité d'approcher la NSFL afin que cette dernière démarche les autres CM pour trouver un terrain de remplacement.
- g. Annulation des play-offs : la finale se joue entre les deux meilleures équipes du championnat et la petite finale entre les deux meilleures viennent en suite.
- h. Annulation de la finale après avoir joué les play-offs, le champion est le vainqueur des play-offs le mieux classé lors de la saison.
- i. Annulation des play-offs et de la finale, le classement de la saison fait foi.
- j. Si le championnat compte deux groupes, les deux vainqueurs de groupe sont désignés comme Champion NSFL ex-æquo et les deux seconds de groupe sont classés 3^{ème} ex-æquo.

Art.36 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. 37 Procédure après le renvoi ou l'arrêt d'un match

- a. Si une journée doit être reportée, elle ne pourra pas se jouer en semaine.
- b. Si un match doit être arrêté sans manquement d'une des EQ, il doit être repris à un jour de rattrapage selon les dispositions des règles des jeux (RDJ). Si ceci n'est pas possible, il est 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 est donnée à l'EQ adverse. D'autres sanctions peuvent y donner suite.
- 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 est attribué au match et aucune des EQ ne reçoit de point de classement. D'autres sanctions peuvent y donner suite.
- e. Les CM doivent s'arranger pour essayer de jouer leurs matchs. Cependant, si un match ne peut être rejoué, le classement se compte de la façon suivante pour tous les clubs inscrits dans la compétition : Nombre de points total divisé par le nombre de match joué, le résultat sert à départager les clubs.
- f. Un match renvoyé se rejoue dans le cadre NSFL, les arbitres doivent être fournis par la NSFL et le cadre imposé par la NSFL lors de l'organisation d'une journée doit être respecté.



Art. 38 Dates bloquées

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

VI. Spéciales

Art. 39 Sanctions contre une équipe

- a. Si un CM ne présentent pas sont quota d'arbitre au match sans justificatif voir RDTT002.
- b. Si une EQ ne se présente pas, sans cause de force majeure = Match perdu par forfait 01-00 et exclusion pour les play-offs.
- c. Si un match ne peut pas se jouer à cause de la défection d'arbitres de la même EQ, le CM sera éliminer des play-offs, devra prendre à sa charge le coût du personnel de santé de la journée, prendre en charge les pertes financières du club organisateur et rembourser les frais de transports des EQ qui n'ont pas pu jouer (les frais sont calculé sur la base de trajet en car) cf article 12 RDTT002.
- d. 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 d'un autre CM NSFL.
- e. Si une EQ ou ses dirigeants troublent ou mettent en danger l'EQ adverse, les arbitres, ses propres joueurs ou le déroulement du match = match perdu par forfait et exclusion des play-offs en plus des sanctions prévues par le catalogue NSFL.
- f. 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 play-offs, en plus des sanctions prévues par le catalogue NSFL.
- g. Si plus de 4 renforts type a. sont inscrits sur la feuille de match ou/et plus d'1 renfort type a. NSFL est présent sur le terrain à n'importe quel moment du match, l'EQ fautif perdra un down sur le drive offensif qui suit. Le WC doit indiquer clairement cette infraction sur le rapport arbitre.
- h. Si plus de 49% des joueurs présents inscrits sur le roster sont des renforts type b. et c. sont inscrits sur la feuille de match, l'EQ fautive perdra un down sur le drive offensif qui suit. Le WC doit indiquer clairement cette infraction sur le rapport arbitre.
- i. Si l'infraction indiquée au point g et h précédents se répète lors du même match ou à n'importe quel autre moment de la saison, le match durant lequel la récidive a été constatée sera perdu par forfait. L'EQ sera exclue des play-offs.
- j. Les infractions indiquées sous lettres f, g et h du présent article peuvent être sanctionnées alors que le match est terminé.
- k. Si une EQ laisse un ou plusieurs joueurs, un coach ou un aide suspendu, ou non licencié, prendre 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
- l. 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. 40 Contre un joueur

Les fautes et infractions aux règlements de jeux ou de la NSFL sont sanctionnées selon le catalogue des sanctions établi par la Commission technique NSFL.

VII. Cheerleading

Art. 41 Cheerleading

- a. Pendant toute la durée d'un match, ainsi que la prolongation, seules les cheerleaders possédant une licence/passeport de la NSFL valable, ont le droit de se trouver à l'intérieur des limites entourant le terrain.
- b. Seuls 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, après le match, ou durant la mi-temps.

VIII. Dispositions finales

Art. 41 Entrée en vigueur

Le présent règlement entre en vigueur à partir du 1^{er} février 2017 et remplace les versions précédentes

Indication : Seule la forme masculine est utilisée dans les règlements et les résolutions de la NSFL. Cette forme contient les personnes des deux sexes si rien d'autre n'est expressément défini.

Le Directeur Technique
Yann Brunisholz