

Livre des RÈGLES DE JEU

FLAG-FOOTBALL - 7 contre 7

FOOTBALL
QUÉBEC





Rédaction : Jean-Claude Langevin & André Dion

Mise à jour : Comité provincial des règlements

1^{re} Édition 2007

Mise à jour : 2022

Le genre masculin a été utilisé pour simplifier l'écriture du livre.
© Tous droits réservés à la Commission de Flag-Football du Québec

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	7
PHILOSOPHIE DU JEU.....	7
CHAPITRE 1 - LA PARTIE	8
1.1 – LA PARTIE EN RÉSUMÉ	8
1.2 – DIVISION DE LA PARTIE.....	10
1.3 - TIRAGE AU SORT EN DÉBUT DE MATCH	11
1.4 – DÉBUT DE MATCH RETARDÉ.....	12
1.5 – CHANGEMENT DE CÔTÉ	12
1.6 – MI-TEMPS	12
1.7 – LES ESSAIS.....	13
1.8 – PREMIER ESSAI GAGNÉ OU NON	13
1.9 – LES TEMPS D’ARRÊT (TEMPS MORTS)	14
1.10 – PARTIES NULLES ET PROLONGATIONS.....	16
CHAPITRE 2 - TERRAIN ET ÉQUIPEMENT	17
2.1 – LE TERRAIN.....	17
2.2 – DIMENSIONS, MESURES ET POSITIONS.....	19
2.3 – HORS LIMITE.....	19
2.4 – BANCS DES ÉQUIPES	20
2.5 – LE BALLON	20
2.6 - FLAG	21
2.7 - NUMÉROS.....	22
2.8 - CHANDAIL	22
2.9 – ÉQUIPEMENT DANGEREUX OU NON CONFORME	22
2.10 - PANTALON	23
2.11 – POTEAUX DE BUT	23
CHAPITRE 3 - PARTICIPANTS ET INTERVENANTS.....	24
3.1 – COMPOSITION DES ÉQUIPES	24
3.2 – LES CAPITAINES D’ÉQUIPE	24
3.3 – SUBSTITUTION DE JOUEURS	25
3.4 – PERSONNEL D’ENCADREMENT.....	25
3.5 – SOINS AUX JOUEURS BLESSÉS.....	25
3.6 – ZONE DES BANCS DES ÉQUIPES.....	26
3.7 – LES ARBITRES	26
3.8 – LES SPECTATEURS	26
CHAPITRE 4 - CONTEXTE GÉNÉRAL	27

4.1 – POSSESSION DU BALLON.....	27
4.2 – SITUATION DE JEU.....	27
4.3 – POINT DE REMISE EN JEU	28
4.4 – BALLON EN JEU	28
4.5 – BALLON LIBRE.....	28
4.6 – BALLON ARRACHÉ.....	28
4.7 – BALLON MORT	29
4.8 – POINT DE MISE EN JEU.....	32
4.9 – SIFFLET PAR INADVERTANCE.....	32
CHAPITRE 5 - LA MÊLÉE.....	33
5.1 – MÉTHODE DE REMISE EN JEU.....	33
5.2 – JOUEURS DE LA FORMATION DÉFENSIVE.....	36
CHAPÎTRE 6 - LES PASSES	38
6.1 – PASSE COMPLÈTE ET INCOMPLÈTE	38
6.2 – PASSE AVANT.....	39
6.3 – PASSE LATÉRALE	42
6.4 – INTERFÉRENCE À LA PASSE.....	43
CHAPITRE 7 - LES BOTTÉS	45
7.1 – LE BOTTÉ D’ENVOI.....	45
7.2 – LE BOTTÉ DE DÉGAGEMENT.....	48
7.3 – LE BOTTÉ LIBRE	50
7.4 - SIMPLE	51
7.5 - IMMUNITÉ.....	51
7.6 – BOTTÉ TOUCHANT LES POTEAUX DE BUT	51
CHAPITRE 8 - LES POINTS	52
8.1 - Ballon dans la zone de but.....	52
8.2 – Touché.....	52
8.3 – Converti.....	52
8.4 - Touché de sûreté	53
8.5 – Simple.....	53
CHAPITRE 9 - LES PÉNALITÉS (ORDRE ALPHABÉTIQUE).....	54
CHAPITRE 10 - APPLICATIONS DES PÉNALITÉS.....	68

INTRODUCTION

Le présent document contient **l'ensemble** des règlements qui régissent le jeu de flag-football 7 contre 7 des équipes associées à la Fédération de football amateur du Québec. Ce document appartient à la Fédération de football amateur du Québec et ne peut être reproduit sans son assentiment.

Les personnes intéressées à émettre des commentaires ou suggérer des modifications peuvent le faire en s'adressant à la Commission de flag-football du Québec via la Fédération de Football amateur du Québec au www.footballquebec.com. La procédure et un formulaire en ligne est à la disposition des différents acteurs du flag-football au Québec pour effectuer une demande de changement à la réglementation.

PHILOSOPHIE DU JEU

Le flag-football est un sport dont sa philosophie de jeu découle du football contact. En revanche, elle ne favorise en aucun temps les contacts. Les différents intervenants viseront donc à assurer la sécurité des joueurs en minimisant ces contacts qui peuvent parfois être inévitables comme tout sport de compétition opposant deux adversaires. Les joueurs s'abstiendront de contacts volontaires et tenteront par tous les moyens de minimiser l'impact des contacts fortuits. Les responsables d'équipes verront à temporiser l'agressivité excessive de leurs joueurs et inculqueront à ceux-ci les notions de respect de l'adversaire, des arbitres et des règles de jeu. Les arbitres seront justes et équitables mais fermes et intransigeables dans l'application des règlements, notamment dans les cas d'agressivité induite et de rudesse.

CHAPITRE 1 - LA PARTIE

1.1 – LA PARTIE EN RÉSUMÉ

Au flag-football, deux équipes s'affrontent sur un terrain où à chaque extrémité se trouvent une zone de but. Le gagnant est l'équipe qui marque le plus de points. Les équipes marquent des points en comptant un touché (6 pts), un touché de sûreté (2 pts), en réussissant un converti (1 ou 2 pts) ou en bottant un simple (1 pt).

Pour mettre le ballon en jeu au début du match, ou après un touché, une équipe botte le ballon à l'autre équipe (*botté d'envoi*). L'équipe qui reçoit le ballon devient l'équipe offensive et l'équipe qui bottait le ballon, l'équipe en défensive.

L'équipe offensive tentera d'amener le ballon par la passe, la course ou en le bottant dans la zone de but de l'adversaire. Pour ce faire, elle bénéficie de quatre essais pour compléter un certain nombre de passes et franchir une certaine distance. (*Voir section 1.7 sur les essais*).

Si elle réussit, on dit qu'elle a gagné un 1^{er} essai et elle bénéficie à nouveau de quatre essais, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle marque. Si elle ne marque pas et ne réussit pas à obtenir un 1^{er} essai, elle perd le ballon et les rôles sont inversés où la séquence offensive s'est terminée. (L'équipe offensive devient l'équipe en défensive et vice-versa).

Si l'équipe offensive considère qu'elle ne réussira pas à marquer ou à gagner le 1^{er} essai, elle peut céder le ballon à l'autre équipe en le bottant le plus loin possible.

L'équipe défensive tente d'empêcher l'équipe offensive de marquer ou de mériter un 1^{er} essai. Pour ce faire, elle arrête le porteur de ballon en lui enlevant un de ses flags ou en rabattant le ballon au sol quand l'équipe offensive tente une passe. L'équipe défensive peut aussi voler le ballon à l'équipe offensive quand, sur une passe de l'équipe offensive, un joueur de l'équipe défensive capte le ballon plutôt qu'un joueur de l'équipe offensive; on dit alors que l'équipe défensive a intercepté le ballon. Quand l'équipe défensive empêche l'équipe offensive de marquer et de mériter un 1^{er} essai ou lorsqu'elle intercepte, les rôles sont inversés, l'équipe offensive devient l'équipe défensive et vice-versa.

Une équipe défensive peut elle aussi marquer des points. Si l'équipe offensive est arrêtée dans sa propre zone de but, l'équipe défensive marque un touché de sûreté (2 pts). Si l'équipe défensive intercepte, et sur le même jeu ramène le ballon dans la zone de but adverse, elle marque un touché (6 pts).

L'équipe qui marque un touché bénéficie d'un essai supplémentaire pour tenter, au choix, de marquer 1 point (*5 verges de la ligne de but*) ou 2 points (*10 verges de la ligne de but*), on dit tenter un converti.

L'équipe qui a marqué un touché, après la tentative de converti, exécute un botté d'envoi à l'autre équipe et cette équipe devient maintenant l'équipe offensive et va, à son tour, tenter de marquer ou de gagner un 1^{er} essai.

1.2 – DIVISION DE LA PARTIE

Le temps de jeu total, hormis les temps d'arrêt, est de 54 minutes auxquels s'ajoutent dix (10) jeux supplémentaires non chronométrés. Ce temps de jeu se divise en deux quarts de 15 minutes (1^{er} et 3^e quart) ainsi qu'en deux quarts de 12 minutes (2^e et 4^e quart). L'arbitre en chef signalera aux joueurs qu'il reste un jeu au 1^{er} et au 3^e quart avant de procéder au changement de côté (comptabilisé dans le temps de jeu règlementé). L'arbitre en chef signale aussi aux joueurs qu'il reste deux (2) minutes avant d'effectuer les 5 jeux non chronométrés au 2^e et au 4^e quart. Ces jeux non chronométrés excluent les convertis, les bottés d'après-touché et les jeux repris à cause de pénalités acceptées.

Le temps débute au début de chaque quart au sifflet de l'arbitre. Avant de donner ce coup de sifflet initial au 1^{er} et au 3^e quart, l'arbitre doit s'assurer que les 7 joueurs sont présents sur le terrain. Dès le sifflet de l'arbitre, le temps débute, tout comme le décompte des 20 secondes pour effectuer le botté d'envoi. Lors d'un botté d'envoi après un touché, le même principe s'applique pour débiter le temps. L'équipe dispose toujours du même 20 secondes pour effectuer le botté d'envoi une fois l'équipe d'arbitre en place et le ballon positionné à la ligne de 45 verges.

Le temps s'écoule en tout temps pendant un quart, sauf pendant les temps d'arrêt et durant les périodes de 5 jeux non chronométrés. Le temps ne peut arrêter et repartir que sur le signal de l'arbitre en chef.

Le dernier jeu du quart (1^{er} et 3^e quart) ou le dernier jeu avant les cinq jeux (2^e et 4^e quart) se produit lorsque toutes les secondes au cadran sont écoulées. À la fin du 1^{er} et du 3^e quart, les équipes doivent changer de côté de terrain à ce moment. Toutefois, si un touché a été inscrit, le converti doit s'effectuer avant de procéder au changement de côté. Le botté d'envoi de reprise sera exécuté une fois le changement de côté réalisé.

Aucune partie ne peut se terminer sur une pénalité acceptée.

1.3 - TIRAGE AU SORT EN DÉBUT DE MATCH

Avant le début du match, l'arbitre réunit les capitaines des deux équipes par un tirage au sort. Si l'équipe locale n'est pas identifiée, l'arbitre en chef identifie arbitrairement l'équipe visiteuse. Cette dernière a l'option de choisir pile ou face lors du tirage au sort.

Durant les éliminatoires, l'équipe au meilleur dossier pendant la saison est considérée comme ayant gagné le tirage au sort.

Le capitaine de l'équipe ayant remporté le tirage au sort choisit dans un premier temps entre prendre son choix en première demie ou le reporter en seconde demie. Par la suite, le capitaine ayant le choix en première demie choisit parmi les trois options suivantes :

- recevoir le botté d'envoi;
- effectuer le botté d'envoi;
- défendre une extrémité de terrain.

Le capitaine de l'équipe ayant perdu le tirage au sort choisit ensuite parmi la ou les options restantes.

Au début de la deuxième demie, les choix sont inversés. Le capitaine n'ayant pas eu le premier choix pour les options en première demie choisit maintenant parmi les trois options mentionnées ci-dessus alors que l'autre capitaine choisit à son tour parmi les options restantes.

1.4 – DÉBUT DE MATCH RETARDÉ

La partie doit débiter à l'heure prévue à l'horaire officiel.

Si à l'heure prévue une équipe n'a pas un minimum de sept joueurs ou si l'équipe receveuse ne peut protéger les poteaux avec des protecteurs rembourrés, elle est pénalisée pour avoir retardé la partie (*pénalité sans option, 10 verges*) et perd ses choix lors du tirage au sort de la 1^{re} et 2^e demie. L'équipe fautive dispose alors d'un délai de 15 minutes pour corriger la situation. À la fin des 15 minutes, l'équipe doit déclarer forfait si elle n'est pas en mesure de répondre aux exigences requises pour assurer le bon déroulement de la partie. Si les deux équipes n'ont pas sept joueurs, les deux équipes doivent déclarer forfait.

Dans tous les cas, le temps de jeu débute seulement quand les exigences minimales sont respectées et au siffler de l'arbitre.

1.5 – CHANGEMENT DE CÔTÉ

À la fin du 1^{er} et du 3^e quart, les équipes changent de côté. Au début du 2^e et du 4^e quart, l'équipe en possession du ballon effectue la remise en jeu au point qui correspond à celui où le jeu a été sifflé mort, à l'autre extrémité du terrain et de la même façon que si le jeu n'avait pas été interrompu.

1.6 – MI-TEMPS

À la fin du 2^e quart, les équipes ont droit à une période de repos de cinq minutes. D'un commun accord entre les capitaines des deux équipes et l'arbitre en chef, la durée de cette période de repos peut être modifiée.

1.7 – LES ESSAIS

L'équipe en possession du ballon a droit à quatre essais pour répondre aux conditions d'obtention d'un 1^{er} essai, comme indiqué dans le tableau suivant :

Conditions d'obtention d'un 1^{er} essai				
	Masculin		Féminin	
Catégorie	Distance à franchir	Nombre de passes au-delà de la ligne de mêlée à compléter	Distance à franchir	Nombre de passes au-delà de la ligne de mêlée à compléter
Benjamine	10	2	10	2
Cadette	10	2	10	2
Juvenile	15	3	10	2
Collégiale	15	3	10	2

1.8 – PREMIER ESSAI GAGNÉ OU NON

Seul l'arbitre peut établir si l'équipe à l'attaque a gagné un premier essai ou non. C'est l'extrémité avant du ballon qui détermine si les verges sont gagnées ou non.

Afin qu'une passe soit comptabilisée comme ayant traversée la ligne de mêlée, elle doit remplir deux critères :

- Que la passe ait été attrapée
- Que le ballon et les hanches du porteur aient franchi en entier la ligne de mêlée avant d'avoir la possession du ballon.

Il n'y a aucun mesurage possible en flag-football.

1.9 – LES TEMPS D'ARRÊT (TEMPS MORTS)

1.9.1 - Temps d'arrêt des équipes

Chaque équipe a droit à deux temps d'arrêt par demie. Chaque temps d'arrêt dure 60 secondes.

Plus d'un temps d'arrêt consécutif peuvent être accordés sans qu'aucun jeu n'ait été joué entre les deux.

Tout joueur ou entraîneur peut demander à un arbitre un temps d'arrêt. Cette demande ne peut survenir que lorsque le ballon est mort et avant que le ballon ne soit remis en jeu.

L'arbitre signale aux équipes qu'il reste dix secondes au temps d'arrêt. Après le temps d'arrêt, tous les joueurs à l'attaque doivent rejoindre leur caucus. Une infraction à cette règle fait l'objet d'une pénalité pour procédure illégale (*5 verges, options*). Le temps reprend quand le ballon est remis en jeu seulement.

Les temps d'arrêt ne peuvent être cumulés d'une demie à l'autre.

1.9.2 - Temps d'arrêt en cas de blessure

En cas de blessure à un joueur, un temps d'arrêt est signalé par l'arbitre afin de permettre à l'équipe de prendre soin de lui. Lorsqu'un arbitre signale un temps d'arrêt en raison d'une blessure à un joueur, ce dernier doit être retiré pour au moins le jeu suivant, sauf si l'équipe décide d'utiliser un de ses temps d'arrêt.

L'arbitre a toute autorité pour retarder la partie du temps qu'il faut pour permettre au joueur blessé de quitter le terrain. Si l'équipe tarde inutilement à escorter le joueur hors du terrain, elle est pénalisée pour avoir retardé la partie (*10 verges, sans option*).

Le temps est reparti dès que le joueur blessé quitte la surface de jeu.

Aucun entraîneur ne peut parler à ses joueurs pendant un temps mort en cas de blessure.

1.9.3 - Temps d'arrêt des officiels

Seul l'arbitre est autorisé à déclarer un temps d'arrêt des officiels, et ce, pour toute situation jugée nécessaire.

Il n'y a aucun temps mort technique au flag-football. Les capitaines peuvent demander des éclaircissements à l'arbitre en chef. Celui-ci pourra prendre quelques secondes pour y répondre s'il en juge de la pertinence. L'équipe d'arbitre sera disponible à la mi-temps et à la fin de la partie pour toutes questions provenant des entraîneurs.

1.10 – PARTIES NULLES ET PROLONGATIONS

En saison régulière, advenant un pointage égal à la fin du 4^e quart, il n'y a pas de prolongation.

En éliminatoire, advenant un pointage égal à la fin du 4^e quart, il y a une période de prolongation, selon la procédure établie.

Ainsi, une période de repos de trois minutes est prévue entre la fin du 4^e quart et le début de la prolongation.

Avant le début de la prolongation, l'arbitre réunit les capitaines des deux équipes pour un tirage au sort. L'équipe ayant présenté la meilleure fiche en saison régulière a le choix de la pièce.

Le capitaine de l'équipe ayant remporté le tirage au sort choisit si son équipe commence en attaque, en défense ou encore le côté d'où les convertis seront effectués. Chaque équipe a droit en alternance à trois tentatives de converti de 1 point (de la ligne de 5 verges) ou de 2 points (de la ligne de 10 verges), à sa convenance.

Il n'y a aucun temps de repos entre les convertis. Un caucus est obligatoire lors de chaque tentative de converti.

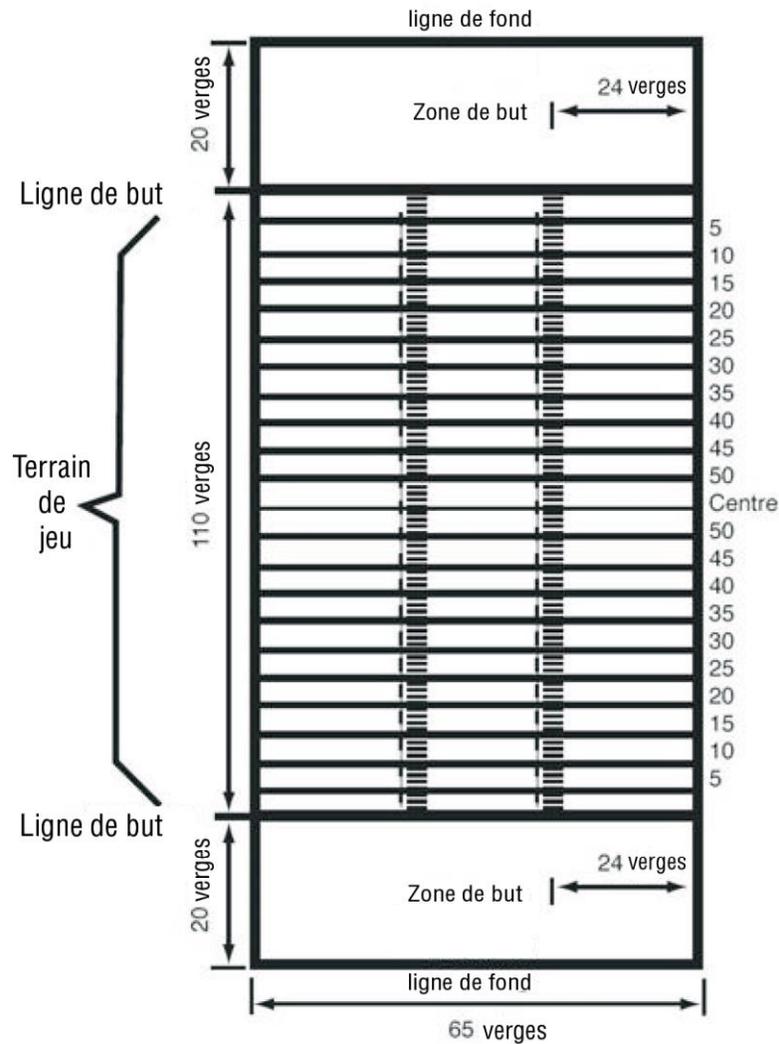
S'il y a plus de deux points de différence après deux possessions exécutées par chacune des équipes, il n'est pas nécessaire de jouer une troisième possession.

Si la marque demeure égale à la fin des trois tentatives de converti, il y aura une période de repos d'une minute. Chaque équipe a alors droit, en alternance et dans la même séquence que précédemment, à une tentative de converti de 1 point (de la ligne de 5 verges) ou de 2 points (de la ligne de 10 verges), à sa convenance, jusqu'à ce qu'une équipe marque au moins un point de plus que l'adversaire.

Il n'y a aucun temps mort d'accordé aux équipes lors de la prolongation.

CHAPITRE 2 - TERRAIN ET ÉQUIPEMENT

2.1 – LE TERRAIN



Le terrain est une surface rectangulaire, idéalement de 110 verges par 65 verges, délimité en largeur par deux lignes de côté et en longueur par deux lignes de fond. Ces lignes ne font pas partie de la surface de jeu. Elles sont donc situées en touche, c'est-à-dire, hors limite.

Les zones de but, idéalement de 20 verges, délimitent les extrémités de la surface de jeu. Chaque zone est elle-même délimitée par les lignes de côté, la ligne de fond et la ligne de but. Ces lignes ne font pas partie de la surface de jeu.

La ligne de but est une ligne parallèle à la ligne de fond de terrain qui s'étend d'une ligne de côté à l'autre. La ligne de but fait partie intégrante de la zone de but. Pour les besoins d'application de règlements, la ligne de but est considérée comme se poursuivant indéfiniment, et ce, au-delà des lignes de côté.

Plusieurs autres lignes viennent s'ajouter aux lignes précédemment énumérées.

La surface de jeu comporte deux lignes, appelées traits de remise en jeu (aussi appelés hash marks ou traits hachurés), parallèles aux lignes de côté et situées idéalement à 24 verges de celles-ci. Le ballon doit toujours être remis en jeu à l'intérieur de ces deux lignes.

La ligne centrale, située parallèlement aux deux lignes de but, divise la surface de jeu en deux parties égales.

D'autres lignes sont également présentes sur le terrain et s'étendent d'une ligne de côté à l'autre, de chaque côté de la ligne centrale :

- les lignes de botté d'envoi de début de demie et d'après-touché se situent à 10 verges de la ligne centrale;
- les lignes de botté d'envoi d'après touché de sûreté et de remise en jeu après un simple se situent à 20 verges de la ligne centrale;
- les lignes de remise en jeu après une interception dans la zone de but se situent à 10 verges des lignes de but;
- les lignes de converti de 2 points se situent à 10 verges des lignes de but alors que les lignes de converti de 1 point se situent à 5 verges des lignes de but;



Voir annexe : Règlement de sécurité de la Fédération de football amateur du Québec (football sans contact)

2.2 – DIMENSIONS, MESURES ET POSITIONS

Toutes les mesures sont en verges et prises de l'intérieur des lignes.

	Terrain idéal	Autres terrains
Largeur du terrain	65	minimum 50
Longueur de la surface de jeu	110	minimum 80
Longueur de la zone de but	20	minimum 10
Traits de remise en jeu (de la ligne de côté)	à 24	à 20
Ligne centrale	au 55	au centre du terrain
Ligne de botté d'envoi de début de demie et d'après touché	au 45	à 20 de la ligne centrale (Si terrain est court)
Ligne de botté d'envoi d'après touché de sûreté et de remise en jeu après un simple	au 35	à 25 de la ligne centrale (Si terrain est court)
Ligne de remise en jeu après une interception dans la zone de but	au 10	au 10
Ligne de converti de 2 points	au 10	au 10
Ligne de converti de 1 point	au 5	au 5



Voir annexe : Règlement de sécurité de la Fédération de football amateur du Québec (football sans contact)

2.3 – HORS LIMITE

Les lignes de côté et de fond ne font pas partie de la surface de jeu. Elles sont donc situées en touche, c'est-à-dire, hors limite.

Toute personne ou tout objet touchant les lignes de côté ou de fond ou le sol à l'extérieur de ces lignes est considéré être hors limite. Il en va de même pour toute personne ou tout objet touchant une personne ou un objet situé hors limite.

2.4 – BANCS DES ÉQUIPES

Le banc des joueurs d'une équipe commence à dix verges du centre du terrain et s'étend sur une distance de 25 verges, en s'éloignant de la ligne du centre, soit de la ligne de 45 à la ligne de 20.

Les bancs des deux équipes doivent se situer du même côté du terrain et du côté opposé des spectateurs.

Les joueurs qui ne sont pas sur le terrain doivent demeurer en tout temps dans la zone des bancs des équipes. Seuls les joueurs, les entraîneurs, les préposés à l'équipement et les soigneurs peuvent se trouver dans cette zone délimitant les bancs des équipes.



Advenant que le terrain soit de dimension plus petite ou ayant des bancs de joueurs rapproché et fixe (terrain de soccer), mais de dimension règlementaire, les zones de banc peuvent être rapproché et s'étendre de la ligne de 50 à la ligne de 20. Cependant, une zone de 10 verges doit en tout temps être respectée entre les deux équipes pour laisser une zone de travail adéquate au marqueur.

2.5 – LE BALLON

Les équipes peuvent utiliser leur propre ballon ou s'entendre pour utiliser un seul ballon pour la partie.

Les dimensions et le type de ballon utilisé varient selon les divers groupes d'âge et le niveau de jeu. Chaque ligue ou organisation formulera ses propres spécifications concernant les dimensions et le type de ballon et en informera officiellement les arbitres.

Il est interdit de modifier la surface naturelle du ballon. Il incombe à l'arbitre de juger si le ballon est règlementaire ou non et sa décision est finale. Si l'arbitre juge que le ballon ne répond pas aux critères établis, il doit exiger le remplacement immédiat du ballon. L'arbitre avertit l'équipe fautive et par la suite, inflige une pénalité (*conduite antisportive 10 verges – sans option*) au point du ballon mort en cas de récidive.

2.6 - FLAG

Les flags, au nombre de deux par joueur, doivent être portés de chaque côté à la hauteur de la hanche, la section blanche (8 *pouces* x 2 *pouces*) à l'intérieur des « shorts » ou pantalon et la partie colorée (14 *pouces* x 2 *pouces*) à l'extérieur des vêtements. L'arbitre doit être en mesure de voir en tout temps une partie de la section blanche du porteur de ballon. Autrement, une pénalité est appelée aussitôt qu'un joueur de l'autre équipe tente de lui retirer son flag (*protection de flag, aucune verge de pénalité – sans option*).

De plus, les flags doivent être de couleurs distinctes (clairement visible) avec le pantalon, « short » ou chandails de l'uniforme. Une distinction de couleur évidente doit être observable afin que les joueurs soient en mesure de retirer les flags uniquement.

Chaque équipe qui doute de la légalité d'un ou plusieurs flags à droit de demander à l'arbitre un mesurage. S'il s'avère juste que le flag mesuré n'est pas réglementaire, l'équipe fautive est pénalisée (*conduite antisportive, 10 verges - sans option*) à partir du point de ballon mort. Toutefois, si le flag est jugé conforme, c'est l'équipe qui a fait la demande qui est pénalisée (*avoir retardé la partie, 10 verges – sans option*). Chaque équipe ne peut demander plus d'un mesurage par partie. S'il est évident que d'autres flags ne sont pas réglementaires, l'arbitre peut appeler une protection de flag et arrêter le jeu.

L'arbitre siffle lorsqu'il voit que le joueur défensif enlève un flag au porteur de ballon. Lorsqu'un joueur en possession du ballon n'a pas tous ses flags, il suffit à un adversaire de le toucher d'une seule main pour arrêter le jeu.

Si un défenseur ne remet pas en main propre à l'adversaire le flag qu'il vient de lui retirer, l'arbitre servira un avertissement au capitaine de cette équipe. À la deuxième occasion, peu importe le joueur de cette équipe qui agit de la sorte, l'arbitre décerne une punition (*conduite antisportive, 10 verges – sans option*).

Si les flags sont décentrés à cause d'une action de la défense, on laisse le porteur de ballon poursuivre le jeu. Dans le cas contraire, une protection de flag est appelée.

2.7 - NUMÉROS

Tous les joueurs doivent porter un numéro visible inscrit sur leur chandail. Aussi, deux numéros identiques dans la même équipe ne sont pas permis.



Pour les ligues où les équipes n'ont qu'un uniforme à l'effigie de l'école et que les statistiques ne sont pas requises, une équipe ayant des chandails de couleur uniforme et différents de l'adversaire sera toléré.

2.8 - CHANDAIL

D'ordinaire, l'équipe à la maison doit porter une couleur de chandail foncée et l'équipe visiteuse une couleur de chandail pâle. Pour les ligues où les équipes n'ont qu'un seul uniforme, l'équipe qui reçoit fournit les dossards à l'équipe visiteuse, si la situation l'exige.

Un joueur qui ne porte pas un chandail de la même couleur que ses coéquipiers ne peut pas jouer la partie.

2.9 – ÉQUIPEMENT DANGEREUX OU NON CONFORME

Les joueurs ne doivent pas porter d'équipement ou des objets pouvant blesser un adversaire. Les orthèses, les prothèses, les plâtres, etc. devront être recouverts de telle sorte qu'ils ne constituent pas un danger pour les joueurs. Les souliers à crampons métalliques, tranchants ou acérés ne sont pas autorisés. L'arbitre en chef avise les joueurs fautifs. Si ceux-ci ne se conforment pas aux demandes de l'arbitre, une pénalité est imposée au joueur et à l'équipe (*extrême inconduite, 25 verges - sans options et expulsion du joueur fautif*). Le protecteur buccal est obligatoire en tout temps et tous les bijoux, y compris les piercings, doivent être enlevés ou protégés par un ruban adhésif.



Voir annexe : Règlement de sécurité de la Fédération de football amateur du Québec (football sans contact)

2.10 – PANTALON et « SHORT »

Un joueur dont le pantalon est jugé non réglementaire par les officiels (*pantalon avec des poches, une ceinture, une fermeture éclair ou ayant une partie de même couleur que ses flags, etc.*) doit changer de pantalon. Un pantalon ou « short » avec ligne horizontale ou verticale sur le pantalon ou « short » ne doit pas être de même couleur que les flags. Le cordon à l'intérieur est accepté, mais ne doit pas empêcher les flags de s'enlever facilement. L'arbitre peut vérifier en tout temps que les flags se retirent facilement. Si tel n'est pas le cas, il y aura un avertissement décerné à l'équipe et le joueur fautif sera remplacé. Une pénalité sera imposée (*Conduite antisportive, 10 verges - sans option*) à l'équipe pour toute récidive.



Voir annexe : Règlement de sécurité de la Fédération de football amateur du Québec (football sans contact)

2.11 – POTEAUX DE BUT

Les poteaux de but ne sont d'aucune utilité.

Lorsque le terrain est muni de poteaux de but, ceux-ci doivent obligatoirement être recouverts de protecteurs. Si l'équipe receveuse ne peut protéger les poteaux avec des protecteurs adéquats, elle est pénalisée pour avoir retardé la partie (*pénalité sans option, 10 verges*) et perd ses choix lors du tirage au sort de la 1^{re} et 2^e demie. Si les poteaux de but sont reliés à des arceaux pour permettre l'installation de filets pour le soccer, la zone de but devra se terminer aux poteaux de but (si l'arceau de but de soccer se trouve à plus de 5 verges de la ligne de fond de terrain) qui devront être recouverts de protecteurs adéquats.



Voir annexe : Règlement de sécurité de la Fédération de football amateur du Québec (football sans contact)

CHAPITRE 3 - PARTICIPANTS ET INTERVENANTS

3.1 – COMPOSITION DES ÉQUIPES

Une équipe se compose habituellement de joueurs et de personnel d'encadrement (*entraîneur, assistant, soigneur, préposé à l'équipement, etc.*).

Pour qu'un match débute, une équipe doit avoir au minimum sept joueurs en uniforme. Elle peut poursuivre la partie avec un minimum de six joueurs, si elle le désire. Autrement, elle perd par forfait.



Voir annexe : Règlement de sécurité de la Fédération de football amateur du Québec (football sans contact)

3.2 – LES CAPITAINES D'ÉQUIPE

Chaque équipe peut avoir au maximum quatre capitaines et chaque équipe doit à tout moment avoir au moins un capitaine sur le terrain. Dans le cours d'un match, une équipe ne peut changer ses capitaines à moins que la ou les personnes concernées soient hors du terrain pour blessure ou expulsion de partie. Dans ce cas, le changement de capitaine doit être signifié à l'arbitre en chef.

Au début de chaque demie, les capitaines sont convoqués pour le choix des options. Ils sont alors aussi informés des recommandations que l'arbitre en chef a à leur transmettre et ils doivent les communiquer à leurs équipes respectives afin de s'y conformer.

Lorsqu'un capitaine a fait part à l'arbitre en chef de son choix, sur une pénalité à option, un botté ou un converti, il n'est plus possible de le modifier dès que l'arbitre en chef en a fait l'annonce à l'équipe adverse.

Seuls les capitaines ont le droit de s'adresser à l'arbitre en chef pour une explication d'un règlement ou d'une décision rendue. Cette demande doit se faire avant que le ballon ne soit mis en jeu à nouveau. Cependant, ils ne sont pas autorisés à argumenter longuement avec l'arbitre ni à contester les décisions. Tous les autres joueurs doivent se tenir à une distance minimale de dix verges du caucus des arbitres. Dans les deux cas, l'arbitre peut décerner une pénalité au joueur fautif (*conduite répréhensible, 15 verges - sans option*).

3.3 – SUBSTITUTION DE JOUEURS

Une équipe ne peut avoir plus de sept joueurs sur le terrain alors que le ballon est en jeu.

Les joueurs remplaçants doivent entrer sur le terrain en venant directement de leur banc, pendant un arrêt de jeu. Ils ne peuvent plus entrer sur le terrain à partir du moment où l'équipe offensive a mis fin à son caucus ou que l'arbitre a sifflé le début du botté d'envoi.

Un joueur qui entre sur le terrain pour communiquer un jeu à un coéquipier doit rester sur le terrain pour le jeu suivant, à moins que ce ne soit pendant un temps d'arrêt.

Un joueur qui quitte le terrain pour un remplacement ou à la suite d'une blessure doit aller directement au banc de son équipe, à moins que l'arbitre permette expressément de procéder autrement.

Tout manquement aux règles précédentes doit être pénalisé (*substitution illégale, 10 verges, options*).

3.4 – PERSONNEL D'ENCADREMENT

Tout personnel d'encadrement qui est aussi un joueur ne bénéficie d'aucun droit spécial lorsqu'il est sur le terrain, sauf s'il est aussi capitaine de son équipe.

3.5 – SOINS AUX JOUEURS BLESSÉS

Nul ne peut entrer sur le terrain pour s'occuper d'un joueur blessé sans y être autorisé par un officiel.

Dans tous les cas lors d'un temps d'arrêt en cas de blessure, nul ne peut entrer sur le terrain pour donner des instructions ou de l'eau aux joueurs de l'une ou l'autre des équipes.

Contrevenir à ces règles entraîne une pénalité (*conduite répréhensible, 15 verges - sans option*).

3.6 – ZONE DES BANCS DES ÉQUIPES

Les membres d'une équipe doivent rester dans leur zone de banc, sauf si un officiel leur donne la permission de quitter cette zone. S'ils entrent sur le terrain, excepté durant le remplacement réglementaire d'un joueur ou lors d'un temps d'arrêt, l'arbitre doit décerner une pénalité (*conduite répréhensible, 15 verges - sans option*).

Toute personne dans la zone de banc des joueurs d'une équipe est considérée comme faisant partie de cette équipe. (*section 2.4*)

Si un joueur, un entraîneur, un soigneur ou toute autre personne non autorisée pénètre sur le terrain pendant que le jeu est en cours, l'arbitre évalue l'impact de l'intervention et agit en conséquence. Par exemple, si l'arbitre est convaincu que l'équipe adverse aurait marqué, l'arbitre doit accorder les points correspondants. Si l'impact n'est pas clair, l'essai est repris au point de remise en jeu précédent (*pénalité pour participation défendue –avec option*).

3.7 – LES ARBITRES

Lorsqu'un ballon touche un arbitre, le résultat du jeu est traité comme si le ballon avait touché le sol.

Quand une situation n'est pas couverte dans le présent guide de réglementation, le jugement de l'officiel s'applique. Sa décision est basée sur son expérience et ses connaissances et est alors finale.

3.8 – LES SPECTATEURS

Tout spectateur qui nuit de quelque façon au bon déroulement d'un match doit être expulsé. Il est de la responsabilité de l'équipe locale de s'assurer que cette expulsion puisse se réaliser en toute sécurité pour les joueurs pour le personnel d'encadrement et de soutien, pour les arbitres, etc.

Si un spectateur pénètre sur le terrain pendant que le jeu est en cours, l'arbitre évalue l'impact de l'intervention et agit en conséquence. Par exemple, si l'arbitre est convaincu que l'équipe adverse aurait marqué, l'arbitre doit accorder les points correspondants. Si l'impact n'est pas clair aux yeux de l'arbitre, l'essai est repris au point de mise en jeu précédent (*pénalité pour participation défendue –avec option*).

CHAPITRE 4 - CONTEXTE GÉNÉRAL

Les règles suivantes sont générales et s'appliquent à moins que des règles spécifiques ne régissent la situation concernée, auquel cas ces règles spécifiques ont préséance.

Vers l'avant, devant, avance et autres synonymes signifient vers la ligne de fond de l'adversaire du joueur de référence. Vers l'arrière, derrière ou latérale signifie parallèlement à ou vers la ligne de fond du joueur de référence.

4.1 – POSSESSION DU BALLON

Un joueur a possession du ballon lorsqu'il le tient fermement et en contrôle à l'aide de n'importe quelle partie de son corps.

4.2 – SITUATION DE JEU

Toutes les situations de jeu se résument aux trois situations suivantes : le ballon est porté, botté ou passé.

Les hanches du porteur de ballon définissent la position du ballon.

- Le ballon est porté quand un joueur a le ballon en sa possession.
- Le ballon est botté lorsqu'un joueur le frappe avec le pied ou la jambe, en dessous du genou, selon les règles (*section 7*). Si le ballon frappe accidentellement le pied ou la jambe d'un joueur pendant qu'il tente d'en prendre possession, il s'agit alors d'un échappé, lorsque le ballon tombe mort, si d'après l'arbitre, le joueur n'a pas essayé de botter le ballon.
- Le ballon est passé quand un joueur le lance, selon les règles (*section 6*).
- Un ballon est remis quand un joueur le donne à un autre joueur de mains à mains. La remise du centre n'est pas considérée comme étant un échange de mains à mains (*section 5 et 6*).

Un ballon remis vers l'avant est considéré comme une passe avant et un ballon remis vers l'arrière comme une passe latérale.

Un ballon est échappé quand un joueur en ayant possession en perd le contrôle sans le passer ou le botter volontairement.

Un ballon échappé vers l'avant est considéré comme une passe avant et un ballon échappé vers l'arrière comme une passe latérale.

Un ballon touché par un joueur sans qu'il en prenne possession est considéré comme une passe avant légale ou une passe latérale, dépendant de sa direction après avoir été touché.

Un ballon frappé avec le pied ou le bas de la jambe dans les situations autres qu'un botté et qui se dirige vers l'arrière est considéré comme une passe latérale. Si le ballon se dirige vers l'avant, il est considéré comme une passe avant légale si le geste est involontaire. Si le ballon se dirige vers l'avant, il est considéré comme une passe avant illégale si le geste est volontaire.

4.3 – POINT DE REMISE EN JEU

Le point de mise en jeu est l'endroit où sera placé le ballon :

- pour être botté lors d'un botté d'envoi;
- pour être remis en jeu par le joueur de centre (remise en jeu).

4.4 – BALLON EN JEU

Le ballon est en jeu :

- aussitôt qu'il est botté sur un botté d'envoi;
- lorsque le joueur de centre, après l'avoir déposé au sol, le relève ou fait mine de le remettre en jeu, et ce, jusqu'à ce que le ballon devienne mort.

4.5 – BALLON LIBRE

Lorsqu'un ballon est en jeu et qu'il n'est pas en possession d'un joueur, le ballon est libre et il est accessible aux joueurs des deux équipes.

Exception : lors d'un botté, tant que l'équipe qui reçoit n'a pas touché au ballon, l'équipe qui botte ne peut y toucher (sauf dans certaines circonstances (*voir la section 7*)).

4.6 – BALLON ARRACHÉ

Quand un joueur est en possession du ballon, les joueurs de l'autre équipe ne peuvent volontairement lui arracher ou frapper le ballon pour qu'il l'échappe (*arrêt illégal, 10 verges + 1^{er} jeu automatique – options*).

4.7 – BALLON MORT

Le ballon est mort et le jeu s'arrête dans les circonstances décrites dans le tableau suivant. Un ballon mort est toujours sifflé par un arbitre et dépendamment des circonstances, le point de ballon mort n'est pas toujours l'endroit où était le ballon quand le coup de sifflet se fait entendre.

BALLON MORT		
Causes		Point de ballon mort
Sifflet de l'arbitre		Selon les circonstances
Porteur	Arrêté	Hanches au point d'arrêt
	Au sol	Hanches au sol
	En touche	Hanches à la traverse de la ligne de touche
	Plonge	Hanches au départ du plongeon
	Saute	Hanches au départ du saut
Duntion pour bloc		Hanches au moment du sifflet
Duntion pour charge offensive		Hanches au moment du sifflet
Duntion passe-avant illégale	Attrapé à l'attaque	Où l'attrapé c'est produit
	Interception (poursuivre le jeu)	Hanches au point d'arrêt
Passe-avant incomplète	Légale	Ligne de mêlée ou au point de départ de la passe sur un botté d'envoi
	Illégale	Point de départ de la passe (hanches)
Passe-avant complétée	Illégale	Point de départ de la passe (hanches)
Latérale incomplète sans intervention de l'adversaire	Touche le sol ou l'arbitre	Où le ballon touche le sol ou l'arbitre
	En touche	Au point de traverse de la ligne de touche
Latérale incomplète avec intervention de l'adversaire	Touche le sol ou l'arbitre	Où l'adversaire (hanches) touche au ballon
	En touche	
Ballon en touche	Si porté	Hanches à la traverse de la ligne de touche
	Autrement	Au point de traversée de la ligne de touche
Botté	En touche	Au point de traversée de la ligne de touche
Ballon immobile 3 secondes sur retour de botté		Où le ballon se trouve
Poteau de buts		Zone de but
Marque (pointage)		Zone de but

Précision : Au sifflet de l'arbitre, peu importe la raison, le jeu est déclaré mort.

4.7.1 - PORTEUR DE BALLON

Le jeu est mort lorsque le porteur de ballon se fait retirer l'un de ses flags ou encore si le porteur de ballon est touché alors qu'il n'est plus en possession d'un de ses flags.

Le porteur de ballon est à terre quand une partie de son corps, autre que ses pieds et sa main libre (*celle ne tenant pas le ballon*), touche le sol.

Le porteur de ballon sort en touche quand une partie de son corps ou le ballon qu'il tient touche quelque chose ou quelqu'un considéré comme hors limite (*section 2.3*).

Le porteur de ballon ne peut ni tourner si ses deux pieds quittent le sol, ni sauter, ni plonger, sauf lorsqu'il s'agit d'une action pour capter le ballon, pour rabattre une passe ou pour tenter de retirer les flags du porteur.

EXCEPTION : Le ballon n'est pas mort quand le quart-arrière met un seul genou au sol en tentant de saisir le ballon sur une mise en jeu ou encore lorsqu'un joueur dépose un seul genou au sol lorsqu'il tente de saisir un ballon qui vient d'être botté.

4.7.2 - BALLON AU SOL

Le ballon est mort dès qu'il touche le sol.

EXCEPTION : Lors d'un botté, le ballon demeure en jeu même s'il touche le sol entre le moment où il est botté et le moment où il est touché par un joueur de l'équipe qui reçoit. Certaines restrictions s'appliquent lors des bottés de dégagement et libre (*sections 7*).

4.7.3 - BALLON EN TOUCHE

Le ballon sort en touche quand le ballon touche quelque chose ou quelqu'un considéré comme hors limite (*section 2.3*).

4.7.4 - BALLON IMMOBILE PLUS DE TROIS SECONDES

Si à la suite d'un botté le ballon demeure immobile, devant un joueur pendant plus de trois secondes, le ballon est alors déclaré mort au sifflet de l'arbitre.

4.7.5 - POTEAU DE BUT

Le ballon est mort aussitôt qu'il touche un poteau de but.

4.7.6 - MARQUE (*faire des points*)

Le ballon est mort aussitôt que des points sont inscrits.

4.8 – POINT DE MISE EN JEU

De façon générale, le point de mise en jeu correspond au point de ballon mort. Lors de pénalités ou quand le ballon devient mort à cause de points marqués ou pour avoir touché un poteau de but, le point de remise en jeu peut être déplacé (voir les autres sections);

De plus, le ballon est toujours mis en jeu entre les traits de mise en jeu.

- Si le ballon est mort à l'extérieur des traits de remise en jeu, le ballon doit être placé à même hauteur sur le trait de remise en jeu le plus proche.
- Si le ballon devient mort à l'intérieur des traits de remise en jeu, le ballon est remis en jeu de cet endroit.
- Si le ballon est mort à l'intérieur de la ligne de 10 verges et que les poteaux de but sont situés sur le terrain, le ballon est placé sur le trait de remise en jeu le plus rapproché du point déterminé.

EXCEPTION : Afin qu'aucune équipe ne se trouve avantagée par l'état du terrain, l'arbitre peut déplacer le point de mise en jeu, à même hauteur. S'il doit le déplacer à l'extérieur des traits, il tentera de le placer le plus près possible de ces derniers.

4.9 – SIFFLET PAR INADVERTANCE

Lors d'un sifflet par inadvertance, le jeu est mort aussitôt. L'équipe qui est désavantagée par la situation aura le choix entre :

- ❖ annuler le jeu et reprendre l'essai du point de dernière remise;
- ❖ appliquer le jeu tel qu'il s'est déroulé au moment du coup de sifflet par inadvertance et poursuivre les essais si le 1er essai n'a pas été gagné.

CHAPITRE 5 - LA MÊLÉE

L'offensive est responsable de son ballon.

Pendant un jeu, une équipe ne peut compter plus de sept joueurs sur le terrain à la fois, (*substitution illégale, 10 verges – options*).

Ligne de mêlée

La ligne de mêlée est une ligne imaginaire parallèle à la ligne de but qui s'étend d'une ligne de côté à l'autre et passant par la partie du ballon la plus éloignée de la ligne de but de l'équipe en possession du ballon. Cette ligne traverse habituellement un sac lesté.

Zone neutre

La zone neutre est la surface comprise entre la ligne de mêlée et 1 verge en avant de cette ligne, d'une ligne de côté à l'autre.

Ligne de mêlée et champs arrière

Lors d'une remise en jeu, les joueurs de l'équipe en possession du ballon peuvent se placer à égalité de la ligne de mêlée. Pour être considéré sur la ligne de mêlée, une verge de jeu est tolérée en arrière de celle-ci (du ballon aux pieds du centre). Cependant, aucune partie de leur corps ne doit empiéter dans la zone neutre.

5.1 – MÉTHODE DE REMISE EN JEU

Le ballon doit être déposé au sol pour débiter un jeu derrière ou vis-à-vis le sac lesté. Une fois le ballon positionné, le centre ne peut plus le bouger jusqu'à la remise en jeu. Cette remise s'effectue en remettant le ballon entre ses jambes dans un mouvement continu de l'avant vers l'arrière. Advenant une pénalité, le jeu doit immédiatement être sifflé mort par l'arbitre (*procédure illégale, 5 verges – options*).

Si le ballon est remis avant que l'arbitre ne siffle la remise en jeu, on considère que le ballon est encore mort. L'arbitre arrête tout jeu additionnel par un coup de sifflet et fait recommencer la remise sans permettre de caucus. Le chronomètre n'est alors pas arrêté.

5.1.1 - Tactiques trompeuses

Il est interdit aux joueurs des deux équipes de faire un mouvement qui tend à provoquer un hors-jeu de l'adversaire, incluant un petit mouvement rapide vers l'avant, ballon inclus, pour tenter de provoquer un hors-jeu du poursuiveur (*procédure illégale, 5 verges – sans option*).

Aucun joueur de l'équipe défensive ne doit émettre un signal qui puisse tromper l'équipe offensive dans sa mise en jeu du ballon (*conduit répréhensible, 15 verges – options*).

Aucun joueur des deux équipes ne doit émettre un signal sonore qui, selon l'arbitre, attire un adversaire hors-jeu.

5.1.2 - Hors-jeu

Aucun joueur des deux équipes ne peut empiéter dans la zone neutre avant que le ballon ne soit remis en jeu. Si un joueur défensif commet un hors-jeu et franchit le plan de la ligne de mêlée, il doit être pénalisé pour hors-jeu (*hors-jeu, 5 verges – options*). Par contre, le jeu se poursuit et l'équipe non fautive aura l'option l'accepter ou de refuser la pénalité.

Avant que le jeu soit débuté (lorsque le caucus se brise et que les joueurs vont se positionner sur la ligne de mêlée), s'il y a contact entre un joueur hors-jeu et un adversaire qui n'est pas hors-jeu, peu importe qui cause le contact, le joueur hors-jeu doit être pénalisé (*hors-jeu, 5 verges – sans options*). L'arbitre doit siffler immédiatement le jeu mort et décerner la pénalité.

Si toutefois un joueur offensif ou défensif pénètre dans la zone neutre sans toucher un adversaire et qu'il reprend sa position derrière la ligne de mêlée avant le début de la cadence de mise en jeu offensive, le joueur en question ne doit pas être pénalisé pour hors-jeu. Si le joueur va au-delà de la zone neutre, le joueur hors-jeu doit être pénalisé.

- Sur un hors-jeu offensif, l'arbitre doit siffler immédiatement le jeu mort et décerner la pénalité. (*hors-jeu 5 verges sans options*)
- Sur un hors-jeu défensif, le jeu se poursuit. (*hors-jeu 5 verges - options*)

Un joueur offensif situé sur la ligne de mêlée peut bouger une partie de son corps (sauf ses pieds) en autant qu'il ne provoque pas un hors-jeu défensif. L'arbitre doit siffler immédiatement le jeu mort pour un hors-jeu offensif et décerner la pénalité. (*hors-jeu 5 verges - sans options*)

5.1.3 - Le caucus

L'équipe à l'attaque doit faire un caucus après un temps mort, un changement de côté ou un changement de possession. Un caucus n'est pas nécessaire en d'autres cas (*procédure illégale, 5 verges – options*).

L'équipe à l'attaque dispose de 20 secondes pour remettre le ballon en jeu. L'arbitre laisse aux équipes un délai raisonnable pour se regrouper après chaque jeu, puis siffle pour commencer le décompte des 20 secondes. Si le ballon n'est pas remis en jeu dans un délai de 20 secondes, l'offensive est pénalisée (*avoir pris trop de temps à mettre le ballon en jeu, 5 verges, sans option, reprise de l'essai*). Si l'infraction se produit dans les cinq dernières minutes du deuxième ou du quatrième quart, en plus de la perte de cinq verges, l'offensive perd un essai, sauf au quatrième jeu où il y a reprise de l'essai.

Si l'offensive retarde volontairement la partie, (*avoir retardé le match, 10 verges – sans option*) après deux pénalités consécutives pour avoir retardé la partie, l'arbitre remet le ballon à l'équipe défensive et lui accorde un 1^{er} jeu à l'endroit de la dernière remise en jeu. Lors de la première pénalité, l'arbitre doit aviser l'équipe fautive des conséquences qu'une seconde pénalité consécutive pour avoir retardé la partie entraînera.

Si l'arbitre juge que par des tactiques dilatoires (par exemple, une pénalité, un jeu légal, une pénalité, un jeu légal, etc.), l'offensive retarde volontairement la partie, l'arbitre, après avoir préalablement averti l'équipe fautive, peut infliger une pénalité pour conduite répréhensible (conduite répréhensible, 15 verges – sans option) et accorder le ballon à l'autre équipe à la prochaine infraction pour avoir retardé le match.

Si la défensive retarde volontairement la partie (*avoir retardé le match, 10 verges, sans option*), après deux pénalités consécutives pour avoir retardé la partie, l'arbitre arrête le chronomètre, inflige une pénalité (*conduite répréhensible, 15 verges, sans option*), accorde un premier essai et repart le chronomètre à la remise en jeu. Lors de la première pénalité, l'arbitre doit aviser l'équipe fautive des conséquences qu'une seconde pénalité consécutive pour avoir retardé la partie entraînera.

Si l'arbitre juge que par des tactiques dilatoires, la défensive retarde volontairement la partie, l'arbitre, après avoir prévenu l'équipe fautive à chaque infraction pour avoir retardé le match, arrête le chronomètre, inflige une pénalité (*conduite répréhensible, 15 verges, sans option*), accorde un 1^{er} essai et repart le chronomètre à la remise en jeu.

5.1.4 - Conditions de remise en jeu réglementaire

Lors de l'appel, verbal et gestuel, il doit y avoir au moins un joueur immobile sur la ligne de mêlée de chaque côté du centre. Tous les joueurs peuvent bouger dans toutes les directions en autant que lors de la remise, il y ait au moins un joueur immobile (*pied arrêté*) de chaque côté du centre (*procédure illégale, 5 verges – options*).

Le quart-arrière est défini comme le premier joueur qui touche au ballon à la suite de la remise du centre. Il doit être situé à un minimum de cinq verges de la ligne de mêlée (*procédure illégale, 5 verges – options*). Si la remise du centre tombe au sol, le ballon est mort où il a touché le sol. Si le ballon ne franchit pas cinq verges, l'arbitre doit reculer le ballon de cinq verges de la ligne de mêlée ainsi que signifier une perte d'essai.

Lors des deux pénalités précédentes, si la remise en jeu s'effectue à la ligne de 5 ou en deçà, un touché de sûreté est accordé à l'équipe défensive.

L'utilisation des procédures de substitution ou des procédures prétendues de substitution pour tromper l'adversaire est interdit. Ainsi, aucun joueur offensif ne peut prendre place à proximité de la ligne de côté (*10 verges et moins*) sans d'abord s'être rendu au caucus de son équipe (*"Sleeper", 10 verges, options*).

5.2 – JOUEURS DE LA FORMATION DÉFENSIVE

La défense comprend un maximum de sept joueurs.

Un ou plusieurs des joueurs de la défense peuvent, sur le même jeu, être poursuiveurs (*rusher*), soit des joueurs bénéficiant d'un privilège particulier. L'équipe défensive peut également décider de ne pas utiliser de joueur à la position de poursuiveur.

5.2.1 - Jeu réglementaire de la défense

Aucun joueur de l'équipe défensive ne doit émettre un signal qui puisse tromper l'équipe offensive dans sa mise en jeu du ballon (*conduit répréhensible, 15 verges – options*).

Les joueurs n'ont pas le droit de traverser la ligne de mêlée pour écouter le caucus de l'autre équipe (*conduite répréhensible, 15 verges – sans option*).

Pour que le jeu soit considéré réglementaire, il faut que le premier joueur à traverser la ligne de mêlée se soit trouvé à au moins cinq verges de celle-ci au moment de la remise, sauf s'il y a eu une action offensive de la part de l'attaque (ex. : latérale, remise, feinte, passe avant, course du quart-arrière au-delà de la ligne de mêlée, etc.).

Au moment de la remise en jeu, un joueur défensif situé vis-à-vis le joueur de centre doit se trouver à un minimum de 3 verges de ce dernier (*procédure illégale, 5 verges, options*). De plus, le joueur défensif ne peut se positionner directement à côté du joueur de centre à 1 verge pour ensuite venir couvrir ce même joueur dès la remise. En tout temps, le joueur de centre doit avoir l'espace et le temps pour se relever et prendre une direction.

5.2.2 - Privilège du poursuiveur

Le poursuiveur a le droit à une course directe, sans obstruction vers le quart arrière.

Explication: Un fil invisible relie de façon permanente le poursuiveur et le quart-arrière. Ce fil représente la ligne de poursuite du poursuiveur. Peu importe où se dirige le quart-arrière, ce fil est toujours tendu entre les deux. Chaque fois qu'un joueur offensif coupe cette ligne et entre en contact avec le poursuiveur ou le force à arrêter, ralentir ou modifier sa trajectoire, ce joueur est coupable d'obstruction envers le poursuiveur. Le fait que le coupable soit immobile n'a aucune importance. L'obstruction constitue alors une pénalité (*obstruction sur le poursuiveur, 10 verges - options*).

Pour être qualifié de poursuiveur, un joueur doit, au moment de la remise en jeu, être à un minimum de cinq verges de la ligne de mêlée (cela comprend toutes les parties de son corps). Un sac lesté indique cette ligne. Il devra aussi être une verge à l'extérieur des pieds du centre et à un maximum de trois verges. Tout manquement à ces exigences lui enlève son privilège de poursuiveur.

De plus, le poursuiveur ne doit pas changer de côté lorsque le centre se penche pour effectuer sa remise, sans quoi il perd son privilège de poursuiveur.

Si le poursuiveur se trouve dans la zone des cinq verges lors de la remise du centre, il doit revenir derrière le sac lesté (cela comprend toutes les parties de son corps) situé à cinq verges pour ne pas être en position de hors-jeu s'il est le premier joueur à traverser la ligne de mêlée et qu'il n'y a pas eu d'action offensive de la part de l'attaque (ex. : latérale, remise, feinte, passe avant, course du quart au-delà de la ligne de mêlée, etc.). Cependant, le poursuiveur perd son privilège de poursuiveur s'il quitte sa position à 5 verges de la ligne de mêlée avant la remise du ballon, même s'il recule derrière la poche lestée du poursuiveur.

CHAPÎTRE 6 - LES PASSES

Il y a deux types de passes : la passe latérale et la passe avant.

Passe latérale : Un joueur effectue une passe latérale lorsqu'il lance le ballon en direction ou parallèlement à sa propre ligne de fond.

Passe avant : Un joueur effectue une passe avant lorsqu'il lance le ballon vers la ligne de fond adverse.

Le point d'arrivée de la passe est l'endroit où le ballon est touché, l'endroit où il frappe un joueur, un arbitre, le sol, ou encore l'endroit où il sort des limites du terrain. C'est ce point qui permet de déterminer s'il s'agit d'une passe latérale ou non, quelle que soit la direction que prend le ballon par la suite.

Un joueur qui effectue une remise de mains à mains ou échappe le ballon vers sa ligne de fond ou parallèlement à celle-ci est considéré comme effectuant une latérale.

Un joueur qui effectue une remise de mains à mains ou échappe le ballon vers la ligne de fond adverse est considéré comme effectuant une passe avant.

Tous les joueurs peuvent passer le ballon, recevoir des passes ou intercepter des passes.

6.1 – PASSE COMPLÈTE ET INCOMPLÈTE

Une passe est considérée comme complétée si le receveur a pleinement le contrôle du ballon, c'est-à-dire que le ballon est immobilisé et sécurisé entre ses mains. Pour se faire, il doit arrêter la spirale du ballon, sans jongler, tout en conservant au moins un pied à l'intérieur du terrain, sans toutefois que son autre pied ne soit hors limite. Le ballon ne doit pas avoir touché ni le sol, ni les poteaux de but, ni un arbitre.

Une passe est **complétée** si elle est captée à l'intérieur du terrain, de l'une des manières suivantes :

- le ballon est attrapé par un receveur de l'équipe en possession du ballon ou simultanément par deux ou plusieurs receveurs de cette même équipe;
- le ballon est attrapé simultanément par des joueurs des deux équipes. Le ballon sera accordé à l'équipe qui a effectué la passe, même s'il a été touché auparavant par l'équipe adverse;
- le ballon est intercepté, c'est-à-dire attrapé par un joueur de l'équipe adverse ou simultanément par deux ou plusieurs joueurs de cette même équipe;

- lorsqu'un joueur touche un ballon lancé dans sa direction, que le ballon lui bondit des mains, qu'un adversaire lui retire son flag pendant que le ballon est en l'air, qu'il rattrape le ballon par après, la passe est complétée, mais le jeu est mort au point où le receveur s'est fait retirer son flag;
- lorsqu'un adversaire pousse le receveur hors limites et que, selon le jugement de l'arbitre, le receveur aurait touché le sol dans les limites sans l'intervention de l'adversaire, on considère que le receveur a touché le sol dans les limites (une pénalité d'obstruction pourrait être décernée dans certaines circonstances).

Une passe est **incomplète** dans les cas suivants :

- le ballon touche le sol, les poteaux de but ou un arbitre;
- un receveur attrape en suspension une passe à l'intérieur des limites et retombe sur la ligne de côté ou à l'extérieur de celle-ci sans avoir été touché par un adversaire.

Sur une passe incomplète; le point de mise en jeu subséquent dépend de s'il s'agit d'une passe latérale ou d'une passe avant.

6.2 – PASSE AVANT

Lors d'un retour de botté d'envoi, tous les joueurs de l'équipe qui reçoit le botté peuvent effectuer une passe vers l'avant.

Lors d'une mise en jeu, une passe avant peut être exécutée par n'importe quel joueur de l'équipe en possession du ballon, en autant que les conditions de passe avant légale soient respectées. Le passeur ne doit pas obligatoirement être celui à qui le centre a remis le ballon.

Une passe avant est légale si :

- il s'agit de la première passe avant lancée sur un retour de botté d'envoi;
- elle est la première passe avant, si elle provient de derrière la ligne de mêlée et si elle est effectuée avant que le ballon n'ait déjà franchi la ligne de mêlée.

Pour que la passe avant soit comptabilisée dans les passes avant complétées donnant accès à un premier jeu, le ballon et les hanches du receveur doivent franchir en totalité la ligne de mêlée.

6.2.1 - Passe avant illégale (laisser le jeu se poursuivre)

Si les hanches du lanceur ont dépassé la ligne de mêlée, la passe est considérée illégale.

Si la passe avant illégale est incomplète ou complétée par l'équipe fautive, le jeu sera déclaré mort, au point de départ de la passe et poursuite des essais.

Si l'équipe non fautive intercepte la passe, le jeu se poursuit. La marque de la pénalité est l'endroit du lancer de la passe illégale. L'équipe non fautive a deux options :

- ❖ refuser la pénalité et prendre possession du ballon à l'endroit déclaré jeu mort
- ❖ accepter la pénalité et poursuite des essais

6.2.2 - Passe avant légale incomplète

Lors d'un jeu offensif, si une passe avant est incomplète, le point de remise en jeu suivant est le point de remise en jeu précédent.

Lors d'un botté d'envoi, à la suite d'une passe avant incomplète, le point de mise en jeu est le point d'origine de la passe (*endroit d'où la passe a été lancée*).

Si le passeur amorce sa passe par un mouvement du bras vers l'avant, qu'il échappe le ballon et que le ballon tombe au sol, l'action constitue une passe avant légale incomplète. En revanche, si le passeur, avant d'amorcer son mouvement de passe vers l'avant, échappe le ballon et qu'il tombe au sol, l'action constitue un échappé et le ballon est mort dès le moment où il touche le sol.

Dans les deux cas précédents, si le ballon est capté, cela devient une passe avant ou une passe latérale, dépendamment de la direction de l'échappée ou encore une interception si le ballon est capté par l'autre équipe.

6.2.3 - Passe avant bloquée ou déviée

Une passe avant est bloquée lorsque, après avoir touché un joueur adverse, elle se dirige vers la ligne de fond du passeur. La passe est considérée comme une passe avant légale incomplète lorsqu'elle touche le sol et l'arbitre doit alors siffler le jeu mort.

Si le ballon est attrapé, le jeu se poursuit, mais l'offensive ne peut effectuer une deuxième passe avant car, il s'agirait d'une passe illégale.

Une passe avant est déviée lorsque, après la déviation, elle se dirige vers la ligne de fond de la défense. La passe peut être captée légalement par un joueur de la même équipe si l'arbitre juge que la déviation est involontaire. Dans ce cas, le jeu se poursuit.

Si l'arbitre juge la déviation volontaire (rediriger le ballon vers un coéquipier), le ballon est mort immédiatement au point de la déviation, si le coéquipier fait l'attrapé. Si l'attrapé n'est pas effectué, c'est une passe incomplète. (*2^e passe avant, passe illégale, aucune verge de pénalité, poursuite des essais, options*).

Si l'autre équipe capte la déviation, cela constitue une interception.

6.2.4 - Se débarrasser du ballon

Si le passeur se débarrasse du ballon sur la surface de jeu en le lançant volontairement en touche ou à un endroit où il n'y a pas de receveur pour de toute évidence éviter une perte de terrain. L'équipe non fautive a deux options :

- ❖ accepter la pénalité et poursuite des essais. Le nouveau point de mise en jeu devient le point d'origine de la passe. Aucune verge de punition.
- ❖ refuser la pénalité et poursuite des essais à la ligne de mêlée du dernier jeu.

Si le passeur se débarrasse du ballon à partir de sa zone de but et que l'équipe adverse accepte la pénalité, l'équipe en défensive inscrit un touché de sûreté. Si l'équipe refuse la pénalité, la poursuite des essais s'applique en fonction du résultat du jeu.

6.2.5 - Interception

Une interception est l'action d'attraper une passe, avant ou latérale, effectuée par l'équipe adverse et selon les mêmes critères qu'énumérés précédemment. Lorsqu'une équipe se fait intercepter, elle perd possession du ballon qui appartient alors à l'équipe dont le joueur a intercepté la passe, leur accordant ainsi un 1^{er} jeu.

Lorsqu'un joueur défensif intercepte une passe dans sa zone de but et que le jeu meurt dans sa zone de but, le jeu reprendra à la ligne de dix verges de l'équipe défensive, sans qu'aucun point ne soit accordé à l'adversaire.

En revanche, si le joueur ayant intercepté la passe sort de la zone de but pour ensuite y revenir volontairement ou intercepte à l'extérieur de la zone de but pour y entrer par la suite et que le jeu meurt dans sa zone de but, un touché de sûreté est accordé à l'adversaire. Les options de reprise d'après touché de sûreté s'appliquent.

6.3 – PASSE LATÉRALE

Si le ballon touche le sol sur une passe latérale, le ballon est mort au point où le ballon a touché le sol.

Lorsqu'une passe latérale sort directement à l'extérieur des limites du terrain sans avoir touché au sol à l'intérieur des limites de jeu, le ballon est remis en jeu au trait de remise en jeu correspondant au point où le ballon est sorti en touche.

Le nombre de passes latérales dans un même jeu n'est pas limité. Une ou plusieurs passes latérales peuvent être suivies d'une passe avant, en autant que ces latérales se déroulent toutes derrière la ligne de mêlée.

Passé latérale échappée dans la zone de but

Une passe latérale d'une équipe touchant le sol dans sa zone de but ou qui sort des limites de sa zone de but procure un touché de sûreté.

6.4 – INTERFÉRENCE À LA PASSE

Un joueur commet une interférence à la passe lorsqu'il prive un adversaire d'un avantage de position dans la zone immédiate d'arrivée du ballon, autrement l'infraction devient une obstruction.

Il n'y a pas d'interférence lorsque les deux joueurs, offensif et défensif, jouent le ballon, pourvu que ce contact résulte d'un effort simultané et de bonne foi. Si les joueurs offensifs et défensifs se dirigent vers le ballon en étant situés côte à côte et qu'un des deux joueurs trébuche, il n'y a pas d'interférence.

Dans le cas où l'arbitre juge que la passe n'est pas captable, il n'y a pas d'interférence, mais d'autres pénalités peuvent néanmoins s'appliquer.

Si un joueur gesticule ou obstrue la vue du receveur éventuel sans porter attention à la trajectoire du ballon, il y a interférence.

Dans le cas où le joueur ne nuit pas au joueur, et ce, sans gesticuler ou obstruer la vue à l'autre joueur, il n'y a pas d'interférence.

Lorsqu'il y a interférence, mais que le ballon est malgré tout capté, l'équipe non fautive a le choix d'accepter la pénalité d'interférence ou d'accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé.

6.4.1 - Interférence offensive

Si un joueur offensif commet une infraction d'interférence contre un joueur défensif et l'empêche, selon le jugement de l'arbitre, d'intercepter, l'interception est considérée comme réussie et l'équipe non fautive prend possession du ballon au point d'infraction.

Dans le cas d'une interférence offensive dans la zone de but défensive, l'équipe non fautive prend possession du ballon à sa ligne de dix verges et aucun point n'est accordé.

Si l'interférence se produit lors d'un converti, le converti est refusé.

6.4.2 - Interférence défensive

Un joueur défensif empêche le receveur offensif éventuel de compléter une passe en lui touchant ou en le faisant trébucher de façon volontaire ou accidentelle avant que celui-ci ne touche au ballon.

Sur une interférence défensive, la passe est considérée comme complétée au point d'infraction ou pour un gain minimum de 10 verges de la ligne de mêlée si la passe est de moins de 10 verges et un 1^{er} jeu est automatiquement accordé.

Dans le cas d'une interférence défensive dans sa zone de but, un premier essai est accordé à l'équipe offensive à la ligne d'une verge de l'équipe défensive. Sur un converti, celui-ci est repris à partir de la ligne de 1 verge.

CHAPITRE 7 - LES BOTTÉS

Le ballon est botté lorsqu'un joueur le frappe avec le pied ou la jambe, en dessous du genou. Il existe trois types de bottés : le botté d'envoi, le botté de dégagement et le botté libre. Un botté donne possession du ballon à l'adversaire.

Quand le ballon frappe le pied ou le bas de la jambe d'un joueur dans des circonstances autres que celles décrites dans les trois types de bottés, il ne s'agit pas d'un botté et le ballon doit être traité selon les règles de la passe.

7.1 – LE BOTTÉ D'ENVOI

Le botté d'envoi s'effectue à partir de n'importe quel endroit sur ou entre les traits de remise en jeu, sur la ligne suivante de l'équipe qui botte :

- la ligne de 45 verges au début de chacune des demies ou après un touché;
- la ligne de 35 verges après un touché de sûreté (*selon l'option choisie*).

Toute pénalité qui doit être appliquée au botté d'envoi le sera des endroits susmentionnés.

Lors d'un botté d'envoi, le ballon peut être placé au sol, tenu par un joueur ou placé sur un tee, en autant qu'il n'élève pas le ballon de plus de deux pouces du sol. La pénalité est dans ce cas procédure illégale. L'équipe effectuant le botté a la responsabilité de retirer le tee du terrain une fois que le jeu est mort (*Avoir retardé la partie, 10 verges - sans option*). L'équipe qui reçoit le botté fournit le ballon à botter.

Un caucus n'est pas obligatoire lors d'un botté d'envoi. L'équipe qui botte a 20 secondes après le sifflet de l'arbitre pour s'exécuter. Passé ce délai, l'arbitre arrête le jeu et inflige une pénalité (*Avoir retardé le match, 10 verges – sans option*). Sur une deuxième pénalité consécutive pour avoir retardé la partie, l'équipe non fautive prend possession du ballon au point où il se trouve. Après la première pénalité, l'arbitre doit aviser l'équipe fautive des conséquences qu'une deuxième pénalité consécutive pour avoir retardé la partie entraîne.

Une fois que l'arbitre a sifflé le début des 20 secondes, aucun joueur offensif ou défensif ne peut entrer sur le terrain sans être pénalisé (*Substitution illégale, 10 verges – options*). L'arbitre s'assure qu'il y a sept joueurs de chaque côté avant de siffler le début du jeu. L'arbitre ne peut débiter le jeu si une équipe n'a pas envoyé sept joueurs sur le terrain, sauf si l'équipe fautive n'a pas de joueurs disponibles en raison de blessures. Dans toute autre situation, si une équipe tarde à envoyer sept joueurs sur le terrain, elle se voit décerner une pénalité pour avoir retardé la partie.

Sur les bottés d'envoi, l'équipe qui reçoit le botté peut effectuer une passe avant.

Zone neutre : La zone neutre lors d'un botté d'envoi est la surface comprise entre la ligne du botté d'envoi et la ligne située à 20 verges en avant de celle-ci, d'une ligne de côté à l'autre.

7.1.1 - Hors-jeu lors du botté d'envoi

Au moment où le ballon est botté, les joueurs de l'équipe qui botte ne doivent pas se trouver devant le ballon, exception faite du joueur qui tient le ballon. (*Hors-jeu, 5 verges (et reprise du botté) – options*).

Jusqu'à ce que le ballon soit botté, les joueurs de l'équipe qui reçoit le ballon doivent demeurer de leur côté de la zone neutre (*Hors-jeu, 5 verges (et reprise du botté) – options*).

7.1.2 - Botté d'envoi hors limite

Un botté d'envoi est jugé hors limite quand le ballon sort en touche directement ou après avoir touché la surface de jeu, mais sans toutefois toucher un joueur ou les poteaux.

Note : Si le ballon botté sort en touche par les lignes de côté ou de fond de la zone de but, sans avoir touché aux poteaux de but, qu'il ait touché ou non un joueur de l'équipe qui reçoit, le sol ou un arbitre, l'équipe qui botte marque un simple. Si un simple est marqué, l'équipe contre laquelle il a été marqué prend possession du ballon et peut remettre le ballon en jeu à sa propre ligne de 35 verges, n'importe où sur ou entre les traits de remise en jeu.

À moins d'être touché par un joueur de l'équipe qui reçoit, le ballon doit franchir au moins 20 verges vers la ligne de but adverse (*procédure illégale, 5 verges – options*).

7.1.3 - Pénalités applicables sur un botté d'envoi

Avoir retardé la partie.

- ❖ Accepter la punition de 10 verges du point de botté d'envoi et reprise du botté.
- ❖ Pour une deuxième pénalité consécutive pour avoir retardé la partie de la part de l'équipe qui botte, l'équipe non fautive prend possession du ballon au point où il se trouve. Lors de la première pénalité, l'arbitre doit aviser l'équipe fautive des conséquences d'une telle infraction.

Avoir retardé la partie. (Ne pas avoir ramasser le tee sur le terrain)

- ❖ Accepter la punition de 10 verges du point de mise en jeu. (*sans options*)

Hors-jeu.

- ❖ Accepter la punition de 5 verges du point de botté d'envoi et reprise du botté.
- ❖ Refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé.

NOTE : Lors d'un hors-jeu sur un botté d'envoi, l'arbitre laisse jouer.

Botté d'envoi hors limite.

- ❖ Accepter la punition de 5 verges du point de botté d'envoi et reprise du botté.
- ❖ Prendre la possession du ballon 25 verges en avant du point du botté d'envoi.
- ❖ Prendre la possession du ballon à l'endroit où le ballon est sorti des limites du terrain.

Non-respect de l'immunité.

- ❖ Accepter la punition de 5 verges du point de botté d'envoi et reprise du botté.
- ❖ Accepter la punition de 15 verges du point ballon touché par le retourneur.
- ❖ Refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Substitution illégale.

- ❖ Accepter la punition de 10 verges du point de botté d'envoi et reprise du botté.
- ❖ Refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

7.2 – LE BOTTÉ DE DÉGAGEMENT

Un botté de dégagement est effectué pour donner possession du ballon à l'autre équipe en l'éloignant le plus possible de sa zone de but. Un botté de dégagement peut être effectué à n'importe quel essai et n'a pas à être annoncé.

Le botté de dégagement est effectué par le joueur qui reçoit la remise du centre, en lâchant le ballon de ses mains et en le bottant avant qu'il ne touche le sol. Après la remise du centre, le botteur est le seul joueur qui puisse toucher le ballon avant le botté de dégagement (*Procédure illégale, 5 verges, options*).

Un botté de dégagement doit être effectué derrière la ligne de mêlée.

Lors d'un botté de dégagement, les procédures de remise en jeu habituelles demeurent. De plus, au minimum cinq joueurs de l'équipe qui botte doivent se trouver immobiles sur la ligne de mêlée et aucun des joueurs de cette équipe ne peut traverser la ligne de mêlée avant que le ballon ne soit botté (*Procédure illégale, 5 verges – options*).

Si le ballon tombe dans un amas de joueurs des deux équipes, l'arbitre peut siffler lors de la descente du ballon. Le jeu sera déclaré mort au point de contact du ballon avec le sol ou avec un joueur. Une pénalité de non-respect de l'immunité doit être imposée.

Si un botté de dégagement sort du terrain par les lignes de côté de la surface de jeu, le ballon doit être remis en jeu où le ballon est sorti. S'il sort des limites de la zone de but, les règles du simple s'appliquent.

Lors d'un botté de dégagement, l'équipe qui reçoit le ballon ne peut pas effectuer de passe avant.

7.2.1 - Botté de dégagement ne franchissant pas la ligne de mêlée

Le ballon est mort aussitôt qu'il touche derrière la ligne de mêlée un joueur de l'équipe qui botte, le sol ou s'il sort des limites du terrain. Aucune pénalité d'immunité ne doit être imposée. Le ballon sera replacé à l'endroit où le ballon est déclaré mort.

7.2.2 - Botté de dégagement ne franchissant pas la ligne de but

Quand un botté de dégagement est effectué de la zone de but et qu'il ne franchit pas la ligne de but ou encore si le ballon frappe à la volée les poteaux de but, un touché de sûreté est accordé à l'équipe qui reçoit le botté.

7.2.3 - Botté de dégagement bloqué (trajectoire vers la zone de but du botteur)

Un botté est bloqué lorsque, à la suite d'un botté débutant par une remise en jeu, l'équipe qui reçoit le botté bloque le ballon de façon à ce que la trajectoire du ballon soit en direction de la zone de but du botteur. Après avoir été bloqué, le ballon est déclaré mort lorsqu'il touche le sol ou encore s'il sort des limites du terrain. Le ballon est alors remis en jeu à l'endroit où le ballon a été bloqué. Il n'est pas possible pour le botteur de recouvrer le ballon. L'arbitre peut arrêter le jeu avant que le ballon ne retombe au sol s'il juge que la situation peut entraîner des contacts.

Dans le cas d'un botté bloqué, aucune pénalité pour non-respect de l'immunité ne doit s'appliquer.

7.2.4 - Botté de dégagement dévié (franchissant la ligne de mêlée)

Un botté est dévié lorsque, même touché par l'équipe qui reçoit le botté, le ballon traverse la ligne de mêlée et poursuit sa trajectoire vers la ligne de fond de terrain de l'équipe qui reçoit. Dans ce cas, si le ou les poursuiveurs sont ceux qui ont fait dévier le ballon, le jeu se poursuit et la règle de non-respect de l'immunité s'applique. Si tout autre joueur fait dévier le ballon une fois que celui-ci a traversé la ligne de mêlée, le jeu est mort dès que le ballon touche le sol.

Dans le cas d'un botté dévié au-delà de la ligne de mêlée, aucune pénalité pour non-respect de l'immunité ne doit s'appliquer.

7.2.5 - Botté de dégagement bloqué ou dévié sortant des limites dans la zone de but ou ne traversant pas la ligne de but

Lorsque le botté est bloqué ou dévié dans la zone de but et sort directement des limites dans la zone de but ou ne traverse pas la ligne de but, l'équipe qui recevait le botté inscrit un touché de sûreté.

7.2.6 - Pénalités applicables sur un botté de dégagement

Contact sur le botteur.

- ❖ Accepter la punition de 10 verges du point de dernière remise et essai repris.
- ❖ Refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Rudesse sur le botteur.

- ❖ Accepter la punition de 15 verges du point de dernière remise et 1^{er} essai automatique.
- ❖ Accorder le ballon à l'équipe qui retourne le botté et accepter la punition de 15 verges du point ballon mort.

Non-respect de l'immunité.

- ❖ Accepter la punition de 15 verges du point ballon touché par le retourneur.
- ❖ Refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Procédure illégale.

- ❖ Accepter la punition de 5 verges du point de dernière remise et essai repris.
- ❖ Refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

7.3 – LE BOTTÉ LIBRE

Un botté effectué par un joueur après que le ballon ait franchi la ligne de mêlée par la course ou par la passe, ou lors d'un retour de botté ou d'une interception est un botté libre.

Le botté libre s'effectue de la même façon et est régi par les mêmes règlements que le botté de dégagement, à l'exception que :

- tous les joueurs peuvent botter le ballon;
- la règle de ne pas traverser la ligne de mêlée avant le botté ne s'applique pas. Les joueurs de l'équipe qui botte sont libres de leurs déplacements, mais les règles de l'immunité pour le retourneur s'appliquent toujours;
- le botté libre peut s'effectuer derrière la ligne de mêlée uniquement si le ballon a auparavant franchi la ligne de mêlée et est revenu par la suite derrière la ligne de mêlée. Autrement, le botté devient un botté de dégagement et est sujet aux règles du botté de dégagement;
- un botté libre dévié est un botté libre touché par un adversaire et qui poursuit sa trajectoire vers la ligne de fond de l'adversaire. Un botté libre dévié est considéré comme n'ayant pas été touché et la règle d'immunité s'applique;
- lors d'un botté libre bloqué, le jeu est mort dès qu'il est bloqué et le jeu reprendra à cet endroit. Il n'est pas possible pour le botteur de recouvrer le ballon.

7.4 - SIMPLE

Une équipe marque un simple (*1 pt*) lorsqu'un de ses joueurs botte le ballon dans la zone de but de l'équipe adverse et :

- que le jeu y est déclaré mort;
- que le ballon sort à l'extérieur des limites de jeu dans la zone de but;
- qu'un joueur adverse touche au ballon et que celui-ci touche ensuite au sol dans la zone de but.

L'équipe qui accorde un simple prend possession du ballon à sa ligne de 35 verges et peut placer le ballon n'importe où sur ou entre les traits de remise en jeu.

7.5 - IMMUNITÉ

Tous les joueurs de l'équipe qui botte le ballon doivent accorder un rayon de 5 verges d'immunité à un adversaire qui touche au ballon pour la première fois. Le manquement à cette règle entraîne une pénalité (*non-respect de l'immunité, 15 verges - options*). De plus, si un joueur de l'équipe qui botte est le premier à toucher au ballon botté, le jeu devient mort et une pénalité est accordée (*non-respect de l'immunité, 15 verges - options*).

7.6 – BOTTÉ TOUCHANT LES POTEAUX DE BUT

7.6.1 - Botté provenant de la surface de jeu

Lorsqu'un botté de dégagement ou qu'un botté libre est effectué de la surface de jeu et que le ballon touche les poteaux de but, l'équipe qui reçoit le botté peut choisir parmi l'une des deux options suivantes, soit :

- ❖ accorder un simple et obtenir un 1^{er} jeu à sa ligne de 35 verges;
- ❖ ne pas accorder de point et reprendre le ballon à sa ligne de 10 verges.

7.6.2 - Botté provenant de la zone de but

Lorsqu'un botté de dégagement ou qu'un botté libre est effectué de la zone de but et que le ballon touche les poteaux de but dans la zone de but offensive, un touché de sûreté est accordé à l'équipe adverse.

CHAPITRE 8 - LES POINTS

8.1 - Ballon dans la zone de but

Le ballon se trouve dans la zone de but quand n'importe quelle partie du ballon touche ou franchit la ligne de but, celle-ci étant vue comme un plan infini autant vertical qu'horizontal.

Le ballon se trouve à l'extérieur de la zone de but quand il est complètement sorti de la zone de but si bien qu'aucune partie du ballon ne touche à la ligne de but.

8.2 – Touché

Une équipe marque un touché (6 pts) lorsqu'un de ses joueurs est en possession du ballon dans la zone de but de l'adversaire. Pour qu'un touché soit inscrit, le ballon et les hanches du porteur de ballon doivent toucher à la ligne de but ou être à l'intérieur de la zone de but.

8.3 – Converti

Lorsqu'une équipe marque un touché, elle peut tenter un converti à partir de la ligne de 5 verges de la zone de but (pour 1 pt), ou de la ligne de 10 verges de la zone de but (pour 2 pts). Elle peut aussi décider de ne pas tenter de converti.

Une fois le choix communiqué au capitaine de la défensive par l'arbitre, l'offensive ne peut plus modifier son choix, même si la tentative de transformation est reprise ou si un temps d'arrêt est demandé.

Sur une tentative de converti, le point de remise en jeu peut être au centre **ou** sur un trait hachuré, au choix de l'équipe à l'attaque. S'il y a des poteaux de but, les arbitres doivent placer le point de remise en jeu pour faire en sorte que les poteaux ne nuisent pas au poursuiveur.

Une équipe marque un converti lorsqu'un de ses joueurs est en possession du ballon dans la zone de but de l'adversaire. Pour qu'un converti soit inscrit, le ballon et les hanches du porteur de ballon doivent toucher à la ligne de but ou être à l'intérieur de la zone de but.

Lorsqu'une pénalité est appliquée sur une tentative de converti, la remise en jeu peut avoir lieu à l'intérieur de la ligne des 5 verges.

8.4 - Touché de sûreté

Un touché de sûreté est marqué lorsqu'une équipe amène elle-même le ballon dans sa zone de but et qu'il y est déclaré mort. L'autre équipe obtient alors 2 points. Sur une passe avant incomplète ou qui touche le poteau des buts, il n'y a pas de touché de sûreté et les règles de la passe incomplète s'appliquent. Sur un botté bloqué ou ne franchissant pas la zone de but, un touché de sûreté est accordé. Il en est de même pour un botté libre suite à une interception ou un retour de botté.

Après un touché de sûreté, l'équipe qui a marqué peut décider de remettre le ballon en jeu comme suit :

- en remettant en jeu le ballon de sa propre ligne de 35 verges;
- en effectuant un botté d'envoi de sa propre ligne de 35 verges;
- en exigeant que l'équipe adverse effectue un botté d'envoi de sa propre ligne de 35 verges.

8.5 – Simple

Une équipe marque un simple (1 pt) lorsqu'un de ses joueurs botte le ballon dans la zone de but de l'équipe adverse et que le jeu y est déclaré mort.

Une équipe ayant accordé un simple prend possession du ballon à sa ligne de 35 verges.

CHAPITRE 9 - LES PÉNALITÉS (ORDRE ALPHABÉTIQUE)

Arrêt illégal (10 verges, avec options)

Tout moyen délibéré et illégal par un joueur pour arrêter ou ralentir le porteur le ballon avant de lui enlever ou non le flag est un arrêt illégal. Une action d'arrêter le porteur de ballon sans viser les flags est un arrêt illégal (*voir aussi la punition « retenue »*).

Options de l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 10 verges du point ballon tenu au moment de l'infraction et 1^{er} jeu automatique;
- ❖ accepter la punition de 10 verges du point de dernière remise et 1^{er} jeu automatique;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Avoir pris trop de temps à mettre le ballon en jeu (5 verges, sans option)

L'équipe à l'attaque prend plus de 20 secondes pour remettre le ballon en jeu (*section 5.1*);

Sans option à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 5 verges du point de dernière remise et essai repris.

Si l'infraction se produit dans les 5 dernières minutes du deuxième ou du quatrième quart :

- ❖ accepter la punition de 5 verges du point de dernière remise et perte d'essai;
- ❖ Si l'infraction se produit sur un 4^e essai, accepter la punition de 5 verges du point de dernière remise sans perte d'essai.

Après deux infractions sur un 4^e essai, l'arbitre, après avoir préalablement averti l'équipe fautive, inflige une pénalité pour retarder le match et accorde le ballon à l'autre équipe à la prochaine infraction.

Bloc (10 verges, sans option)

Lorsqu'un coéquipier du porteur de ballon nuit ou empêche un défenseur de se rendre au porteur de ballon, le ballon est mort à ce point.

Sans option à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 10 verges du point ballon tenu au moment de l'infraction et poursuite des essais. Si le premier essai était gagné au moment de l'infraction, le 1^{er} essai est accordé à l'équipe à l'offensive.

Charge offensive (15 verges, sans option)

Le porteur de ballon est entré durement en contact avec un défenseur positionné pour lui enlever le flag (*sans tenter de l'éviter*); le ballon est mort à ce point.

Sans option à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 15 verges du point ballon tenu au moment de l'infraction et poursuite des essais; Si le premier essai était gagné au moment de l'infraction, le 1^{er} essai est accordé à l'équipe à l'offensive.

Conduite antisportive (10 verges, sans option)

- Malgré un premier avertissement, une équipe utilise à nouveau un ballon inadéquat (*section 2.5*).
- Malgré un premier avertissement à l'équipe, un joueur d'une équipe porte encore un pantalon inadéquat (*section 2.10*).
- Lors d'une vérification de flag, le flag est jugé non conforme (*section 2.6*).
- Malgré un premier avertissement à l'équipe, un joueur d'une équipe ne remet encore une fois pas le flag en main propre au joueur à qui il l'a enlevé (*section 2.6*).
- Un joueur célèbre de façon exagérée et/ou provocatrice après un touché ou un jeu.
- Un joueur lance (spike) délibérément le ballon au sol pour manifester sa frustration ou sa célébration.

Sans option à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 10 verges du point ballon mort et poursuite des essais.

Conduite répréhensible (15 verges, sans option)

- Pendant un jeu, un membre de l'équipe défensive essaie de tromper l'arbitre pour que celui-ci siffle l'arrêt du jeu.
- Un membre d'une équipe argumente ou conteste une décision des officiels trop longuement ou avec trop de véhémence (*section 3.2*).
- Un membre d'une équipe insulte l'adversaire ou un officiel ou utilise un langage inapproprié.
- Un joueur n'étant pas capitaine est à moins de dix verges du caucus des arbitres (*section 3.2*).
- Lors d'un temps d'arrêt pour blessure, un membre d'une équipe entre sur le terrain et donne des instructions aux joueurs (*section 3.5*).
- Un membre d'une équipe entre sur le terrain pour s'occuper d'un joueur blessé sans y être autorisé par un officiel (*section 3.5*).
- Un membre d'une équipe quitte sa zone de banc sans qu'un officiel lui en donne la permission, sans que ce soit un remplacement réglementaire d'un joueur ni durant un temps d'arrêt (*section 3.6*).
- Un membre d'une équipe perturbe délibérément le déroulement normal de la partie.
- Un joueur feint une blessure ou feint de perdre l'équilibre pour volontairement retarder la partie ou faire prendre une pénalité à l'adversaire.
- Aucun joueur de l'équipe défensive ne doit émettre un signal qui vise à tromper l'équipe offensive dans sa mise en jeu du ballon (*section 5.2*).
- Un joueur traverse volontairement la ligne de mêlée pour écouter le caucus de l'équipe adverse (*section 5.2*).

Sans option à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 15 verges du point où le ballon aurait été mis en jeu s'il n'y avait pas eu d'infraction et poursuite des essais.

NOTE : Si l'arbitre juge l'infraction suffisamment grave, il peut appliquer une pénalité d'extrême inconduite.

Contact sur un joueur (10 verges, avec option)

Un joueur entre en contact avec le passeur, le botteur ou tout autre joueur de façon accidentelle, sans qu'il y ait eu rudesse et en tentant de minimiser le contact.

Options à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 10 verges du point de dernière remise et essai repris;
- ❖ accepter la punition de 10 verges au point d'infraction et poursuite des essais;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

NOTE : Il faut évaluer l'effort du défenseur à éviter le joueur offensif ou vis-versa afin de décider si la pénalité en est une de contact ou de rudesse. La rudesse doit être considérée comme étant une tentative délibérée ou non de frapper un adversaire sans tenter d'éviter le contact.

Débarrasser du ballon (distance variable, avec option)

Le passeur se débarrasse du ballon sur la surface de jeu en le lançant volontairement en touche ou à un endroit où il n'y a pas de receveur, pour de toute évidence éviter une perte de terrain (*section 6.2*).

Options à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition du point d'origine de la passe, remise en jeu de ce même endroit et perte d'essai;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Si le passeur se débarrasse du ballon à partir de sa zone de but et que l'équipe adverse accepte la pénalité, l'équipe en défensive inscrit un touché de sûreté. Si l'équipe refuse la pénalité, la poursuite des essais s'applique en fonction du résultat du jeu.

Extrême inconduite (25 verges, avec options)

- Tout acte de rudesse ou de jeu déloyal qui, selon l'arbitre, mérite une disqualification peut être pénalisé en vertu de l'extrême inconduite.
- Un membre d'une équipe menace ou frappe volontairement un arbitre.
- Un membre d'une équipe tente délibérément de blesser un adversaire.
- Un membre d'une équipe porte de l'équipement jugé non réglementaire et dangereux pour l'adversaire.
- Un membre d'une équipe tient des propos obscènes ou racistes, profère des menaces, ou fait des gestes humiliants ou intimidants envers n'importe quel membre de l'équipe adverse, envers un partisan ou envers un officiel.

Expulsion du joueur en question et option à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 25 verges du point de dernière remise et essai repris;
- ❖ accepter la punition de 25 verges du point ballon mort et poursuite des essais.

NOTE: Pour toute extrême inconduite défensive, l'attaque se voit octroyer un 1^{er} jeu automatique, sauf si un joueur de l'équipe adverse est aussi pénalisé pour extrême inconduite.

Flag retiré pour désavantager l'adversaire (10 verges, avec options)

Un joueur retire le flag d'un adversaire n'étant pas en possession du ballon dans le but de le désavantager.

Options à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 10 verges du point de dernière remise et essai repris;
- ❖ accepter la punition de 10 verges du point ballon mort et poursuite des essais.

Hors-jeu (5 verges, avec options)

- Au moment du botté d'envoi, un joueur est dans la zone neutre (*section 7.1*).
- Un défenseur se trouve dans la zone neutre lors de la mise en jeu (*section 5.1*).
- Il y a contact entre un joueur hors-jeu et un adversaire qui n'est pas hors-jeu, peu importe qui cause le contact (*section 5.1*).
- Un attaquant se trouve dans la zone neutre lors de la mise en jeu (*section 5.1*).
 - ❖ Jeu mort immédiatement, punition de 5 verges sans option, reprise de l'essai.

Options à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 5 verges du point de dernière remise ou du point de botté d'envoi et reprise de l'essai ou du botté;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Botté d'envoi hors limite (options)

Un botté d'envoi est hors limite quand le ballon sort en touche sans avoir touché un joueur ou encore les poteaux de but. (*section 7.1*)

Options à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 5 verges du point de botté d'envoi et reprise du botté;
- ❖ prendre la possession du ballon 25 verges en avant du point du botté d'envoi;
- ❖ prendre la possession du ballon à l'endroit où le ballon est sorti des limites du terrain.

Interférence défensive (10 verges ou distance variable, avec options)

Un joueur défensif ne peut priver un adversaire d'un avantage de position dans la zone immédiate d'arrivée du ballon. Une interférence est appelée seulement lorsque le ballon est captable.

Options à l'équipe non fautive – Passe avant sur un retour de botté d'envoi :

- ❖ Si la passe est de moins de 10 verges : accepter la punition de 10 verges du point d'origine de la passe et 1^{er} jeu automatique;
- ❖ Si la passe est de plus de 10 verges : accepter la punition au point d'infraction et 1^{er} jeu automatique;
- ❖ Si l'infraction a lieu dans la zone de but adverse : accepter la punition, placer le ballon à la ligne de 1 verge et 1^{er} jeu automatique;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Option à l'équipe non fautive – Passe avant sur un jeu de mêlée :

- ❖ Si la passe est de moins de 10 verges : accepter la punition de 10 verges du point de dernière remise et 1^{er} jeu automatique;
- ❖ Si la passe est de plus de 10 verges : accepter la punition au point d'infraction et 1^{er} jeu automatique;
- ❖ Si l'infraction a lieu dans la zone de but adverse : accepter la punition, placer le ballon à la ligne de 1 verge et 1^{er} jeu automatique;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Interférence offensive (distance variable, avec options)

Un joueur offensif ne peut priver un adversaire d'un avantage de position dans la zone immédiate d'arrivée du ballon. Une interférence est appelée seulement lorsque le ballon est captable.

Option à l'équipe non fautive :

- ❖ considérer le résultat comme étant une interception et prendre possession du ballon au point d'infraction;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Non-respect de l'immunité (15 verges, avec options)

Tous les joueurs de l'équipe qui botte le ballon doivent accorder un rayon de 5 verges d'immunité à un adversaire qui touche au ballon pour la première fois (*section 7.5*).

Options à l'équipe non fautive – Botté de dégagement ou botté libre :

- ❖ accepter la punition de 15 verges du point ballon touché par le retourneur;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Options à l'équipe non fautive – Botté d'envoi :

- ❖ accepter la punition de 5 verges du point de botté d'envoi et reprise du botté;
- ❖ accepter la punition de 15 verges du point ballon touché par le retourneur;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Obstruction sur le poursuiveur ou obstruction défensive (10 verges, avec options)

Un joueur de l'attaque nuit au poursuiveur (*section 5.2*).

Options à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 10 verges du point de dernière remise et essai repris;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Obstruction défensive (10 verges, avec options)

Sur un jeu de passe évident, un joueur défensif prive un adversaire d'un avantage de position hors de la zone immédiate d'arrivée du ballon. (*section 6.4*)

Options à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 10 verges du point de dernière remise et essai repris;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

NOTE 1 : Un joueur peut prendre une position stationnaire et défendre cette position en autant qu'elle soit prise suffisamment tôt pour que l'adversaire puisse s'ajuster et ainsi éviter le contact.

NOTE 2 : La note 1 ne s'applique pas au poursuiveur, nul ne pouvant obstruer le poursuiveur. Le fait que le coupable soit immobile n'a aucune importance, l'obstruction demeure.

NOTE 3 : Un joueur défensif peut traverser la trajectoire d'un adversaire s'il ne fait pas obstacle à sa progression.

NOTE 4 : Voir aussi la punition pour « bloc ».

Obstruction offensive "Pick play" (10 verges, avec options)

Les joueurs offensifs se croisent dans le but de faire un écran planifié sur le joueur défensif. Le but de cette action est de nuire volontairement au joueur défensif qui est affecté à une couverture de passe.

Options de l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 10 verges du point de dernière remise et essai repris;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Participation défendue (10 verges, avec options)

Un membre d'une équipe quitte son banc pour entrer sur le terrain alors que le ballon est en jeu et qu'il est impliqué dans le jeu en touchant au ballon, en arrêtant le porteur ou en nuisant à tout joueur sur le terrain.

Expulsion du joueur et options à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 10 verges du point de dernière remise ou du point de botté d'envoi et reprise de l'essai ou du botté;
- ❖ accepter la punition de 10 verges du point ballon tenu au moment de l'infraction avec poursuite des essais;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Si un spectateur pénètre sur le terrain pendant que le jeu est en cours, l'arbitre évalue l'impact de l'intervention et agit en conséquence. Si la présence d'un spectateur n'a pas eu d'effet sur le jeu, le jeu est accepté tel qu'il s'est déroulé. Si l'arbitre est convaincu que l'équipe aurait marqué, l'arbitre doit accorder les points correspondants. Si l'impact n'est pas clair aux yeux de l'arbitre, l'essai est repris au point de mise en jeu précédent.

Plonger (pénalité sans distance)

- Un porteur de ballon ne peut pas plonger. Il n'y a pas de verge de pénalité, mais le jeu est mort au point de départ du plongeon, les hanches servant de référence.
- Un joueur peut plonger pour capter le ballon. Le ballon est mort au point de contact du joueur avec le sol, les hanches servant de référence.
- Un joueur peut plonger pour arrêter un adversaire ou rabattre le ballon.

NOTE: Un plongeon peut entraîner aussi certaines pénalités (comme rudesse, contact, etc.).

Procédure illégale - lors d'un botté d'envoi (5 verges, avec options)

- Le "tee" élève le ballon à plus de 2 pouces du sol (*section 7.1*).
- Si le ballon ne franchit pas les 20 verges minimales et que l'équipe receveuse n'en prend pas possession dans le délai requis (*section 7.1*).

Options pour l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 5 verges du point de botté d'envoi et reprise du botté;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Procédure illégale - jeu de mêlée (5 verges, avec options)

- L'équipe à l'attaque ne fait pas un caucus après un temps mort, un changement de côté ou un changement de possession (*section 1.9*).
- Après un temps mort, un joueur de l'attaque ne retourne pas à son caucus (*section 1.9*)
- Le botté de dégagement n'est pas effectué par le joueur qui reçoit la remise du centre (*section 7.2*).
- Après la remise du centre, un autre joueur que le botteur touche le ballon avant le botté de dégagement (*section 7.2*).
- Au moment du botté de dégagement, il n'y a pas cinq joueurs de l'équipe qui botte sur la ligne de mêlée (*section 7.2*).
- Un joueur de l'équipe qui botte traverse la ligne de mêlée avant que le ballon ne soit botté (*section 7.2*).
- À la remise en jeu, le joueur de centre ne met pas le ballon au sol, n'effectue pas la remise en jeu entre ses jambes ou encore il fait une feinte de remise en jeu (*section 5.1*).
- Un joueur d'une équipe bouge, provoquant un hors-jeu chez l'autre équipe (*section 5.1*).
- Le quart-arrière tente de provoquer un hors-jeu chez l'adversaire par des tactiques illégales (*section 5.1*).
- Au moment de la remise en jeu, l'équipe offensive n'a pas un joueur immobile de chaque côté du centre (*section 5.1*).
- Lors de la remise en jeu, le quart-arrière n'est pas à 5 verges de la ligne de mêlée pour recevoir le ballon (*section 5.1*).
- Le premier joueur défensif à traverser la ligne de mêlée n'est pas à au moins 5 verges de celle-ci ou ne retourne pas derrière le sac lesté situé à 5 verges au moment de la remise sans qu'il y ait d'action offensive de la part de l'attaque (ex. : latérale, remise, feinte, passe avant, course du quart au-delà de la ligne de mêlée, etc.) (*section 5.2*).
- Au moment de la mise en jeu, un joueur défensif immédiatement devant le joueur de centre n'est pas à un minimum de 3 verges de rayon de ce dernier (*section 5.2*).

Options pour l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 5 verges du point de dernière remise et essai repris;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Protection du flag (pénalité sans distance)

- Le porteur de ballon écarte avec ses mains ou ses bras les mains ou les bras de l'adversaire qui tente de le déflager.
- Le porteur de ballon baisse l'épaule pour faire obstacle à son adversaire.
- La partie blanche du flag du porteur de ballon n'est pas visible.
- Les flags du porteur de ballon sont mal placés par sa faute.

Sans option à l'équipe non fautive :

Il n'y a pas de verge de pénalité, mais le jeu est mort au point de protection du flag, les hanches servant de référence.

Retarder la partie (10 verges, sans option)

- À l'heure prévue du match, une équipe n'a pas un minimum de sept joueurs (*section 1.4*).
- À l'heure prévue du match, l'équipe receveuse ne peut protéger les poteaux de but avec des protecteurs rembourrés (*section 1.4*).
- À la demande d'une équipe, l'arbitre lui accorde un temps d'arrêt et arrête le chronomètre, alors que cette équipe a déjà épuisé ses deux temps d'arrêt (*section 1.9*).
- Une équipe tarde inutilement à sortir un joueur blessé (*section 1.9*).
- Une équipe demande un mesurage de flag qui est jugé conforme (*section 2.6*).
- Sur un botté d'envoi, une équipe tarde trop à mettre ses joueurs sur le terrain (*section 7.1*).
- Une équipe retarde volontairement le match (*section 5.1*).

Sans option à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 10 verges du point de dernière remise ou du point de botté d'envoi et reprise de l'essai ou du botté;

NOTE : Lors de la première pénalité, l'arbitre doit aviser l'équipe fautive des conséquences possibles suivantes:

En offensive : Pour une deuxième pénalité consécutive de l'offensive pour avoir retardé la partie, l'équipe non fautive prend possession du ballon au point où il se trouve.

Si l'arbitre juge que par des tactiques dilatoires (par exemple, une pénalité, un jeu légal, une pénalité, un jeu légal, etc.), l'offensive retarde volontairement la partie, l'arbitre, après avoir préalablement averti l'équipe fautive, peut infliger une pénalité pour conduite répréhensible et accorder le ballon à l'autre équipe à la prochaine infraction pour avoir retardé le match.

En défensive : Pour une deuxième pénalité consécutive de la défensive pour avoir retardé la partie, l'arbitre arrête le chronomètre, inflige une pénalité pour conduite répréhensible, donne le premier essai et repart le chronomètre à la remise en jeu.

Si l'arbitre juge que par des tactiques dilatoires, la défensive retarde volontairement la partie, l'arbitre, après avoir prévenu l'équipe fautive à chaque infraction pour avoir retardé le match, arrête le chronomètre, inflige une pénalité pour conduite répréhensible, accorde un 1^{er} essai à l'offensive et repart le chronomètre à la remise en jeu.

Retenir (10 verges, avec options)

- Un défenseur ralentit un joueur offensif en s'agrippant à son uniforme (*chandail, short ceinture*) dans sa tentative de lui enlever son flag.

Options de l'équipe non fautive (*pénalité à l'endroit du porteur de ballon*) :

- ❖ accepter la punition de 10 verges du point ballon tenu au moment de l'infraction avec poursuite des essais;
- ❖ accepter la punition de 10 verges du point de dernière remise et essai repris;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Retour défendu au jeu (10 verges, avec options)

Un joueur sur le terrain sort de lui-même des limites du terrain, alors que le ballon est en jeu et revient ensuite sur le terrain afin de s'impliquer dans le jeu en touchant au ballon, en arrêtant le porteur ou en nuisant à tout joueur sur le terrain.

Options de l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 10 verges du point de dernière remise ou du point de botté d'envoi et reprise de l'essai ou du botté;
- ❖ accepter la punition de 10 verges du point ballon tenu au moment de l'infraction avec poursuite des essais;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

NOTE 1 : Sur un converti, si la punition est décernée à l'équipe en offensive, le converti est considéré comme non réussi. Si la punition est décernée à l'équipe en défensive, à l'extérieur de la zone des buts, il y a reprise du converti, à la moitié de la distance de la dernière tentative. Si la punition est décernée à l'équipe en défensive, dans la zone des buts, le converti est repris à partir de la ligne de 1 verge.

NOTE 2 : Si un joueur est poussé hors limites par un adversaire ou s'il sort des limites en glissant sur le terrain, on considère qu'il n'est pas sorti des limites du terrain, sauf s'il n'essaie pas de revenir sur le terrain immédiatement.

Rudesse (15 verges, avec options)

- Un joueur est responsable d'un contact violent avec un adversaire.
- Un joueur pousse volontairement un adversaire dans le dos.
- Un joueur frappe la tête d'un adversaire.
- Un joueur fait trébucher un adversaire en le crochétant volontairement avec le pied, le bas de la jambe, les bras ou les mains.
- Un joueur frappe le bras du quart-arrière, de manière volontaire ou non, lors de son action de lancer le ballon.
- Un joueur frappe la jambe du botteur, de manière volontaire ou non, lors de son action de botté du ballon.

Options pour l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 15 verges du point de dernière remise et poursuite des essais (1^{er} essai automatique si la pénalité est contre l'équipe en défensive);
- ❖ accepter la punition de 15 verges du point ballon mort et poursuite des essais (1^{er} essai automatique si la pénalité est contre l'équipe en défensive).

NOTE 1: Sur un converti ou un touché, une rudesse contre l'équipe défensive peut-être appliquée sur le botté d'envoi ou sur la reprise du converti en avançant de 15 verges maximums (ou ligne de 1 verge).

NOTE 2: L'arbitre peut transformer une pénalité de rudesse en rudesse excessive.

Rudesse excessive (25 verges, sans option)

- Un joueur encourt une pénalité de rudesse pour une faute que l'arbitre juge excessive.
- Un joueur frappe volontairement un adversaire dans l'intention de l'intimider ou de le blesser.
- Un joueur frappe volontairement avec le poing, le revers de la main, le genou, le bras ou donne un coup de pied à l'adversaire.

Options à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 25 verges du point de dernière remise et poursuite des essais (1^{er} essai automatique si la pénalité est contre l'équipe en défensive);
- ❖ accepter la punition de 25 verges du point ballon mort et poursuite des essais (1^{er} essai automatique si la pénalité est contre l'équipe en défensive).

NOTE: L'arbitre peut transformer une pénalité pour rudesse excessive en extrême inconduite.

" Sleeper " (10 verges, avec options)

Un joueur offensif prend place près de la ligne du côté du terrain où se situe le banc de son équipe, sans d'abord s'être rendu au caucus de son équipe (*section 5.1*).

Options pour l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 10 verges du point de dernière remise et essai repris;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Sauter (pénalité sans distance)

- Un porteur de ballon ne peut pas sauter *pour nuire au joueur qui tente de le déflager*. Il n'y a pas de verge de pénalité, mais le jeu est mort au point de départ du saut, les hanches servant de référence.
- Un joueur ne peut pas tournoyer sur lui-même si ses deux pieds quittent le sol ou s'il protège ses flags lors de cette action.
- Un joueur peut sauter pour capter le ballon. S'il retombe sur ses pieds, le jeu continue.
- Un joueur peut plonger pour arrêter un adversaire ou rabattre le ballon.

NOTE: Cependant un plongeon peut entraîner d'autres pénalités (*comme rudesse, contact, etc.*).

Substitution illégale (10 verges, avec options)

- Une équipe a plus de sept joueurs sur le terrain alors que le ballon est en jeu (*section 3.3*).
- Un joueur remplaçant entre sur le terrain et ne vient pas directement de son banc (*section 3.3*).
- Un joueur entre sur le terrain après que l'équipe offensive ait mis fin à son caucus (*section 3.3*).
- Un joueur vient sur le terrain pour communiquer un jeu à un coéquipier et ne reste pas sur le terrain pour le jeu suivant (*section 3.3*).
- Un joueur quitte le terrain pour un remplacement ou à la suite d'une blessure et ne se rend pas directement au banc de son équipe (*section 3.3*).
- Un joueur entre sur le terrain après que l'arbitre ait sifflé le début du botté d'envoi (*section 7.1*)

Options à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 10 verges du point de dernière remise ou du point de botté d'envoi et reprise de l'essai ou du botté;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Utilisation illégale des poteaux (10 verges, avec options)

Un joueur se sert des poteaux de but pour changer la direction de sa course.

Options à l'équipe non fautive :

- ❖ accepter la punition de 10 verges du point de dernière remise ou du point de botté d'envoi et reprise de l'essai ou du botté;
- ❖ refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

CHAPITRE 10 - APPLICATIONS DES PÉNALITÉS

Lorsqu'une punition se produit sur un jeu, l'arbitre en chef doit, à la fin de celui-ci, signaler aux deux zones de banc la ou les punitions appelées ainsi que l'équipe ayant commis la ou les infractions. S'il y a lieu, l'arbitre en chef présente les options au capitaine de l'équipe non fautive. Une fois que le capitaine choisit l'option qui lui convient, l'arbitre doit ensuite annoncer à l'autre équipe l'application du choix retenu. L'équipe non fautive peut refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec poursuite des essais.

Une fois que le capitaine de l'équipe qui a droit à l'option prévue a décidé d'accepter ou de refuser la pénalité, il ne peut plus revenir sur sa décision. Toutefois, si l'équipe non fautive considère ne pas s'être fait offrir toutes les options possibles, elle doit faire immédiatement appel auprès de l'arbitre en chef, et ce, avant la remise en jeu suivante. Une fois le ballon remis en jeu, il est impossible de modifier l'application.

Si après l'application d'une pénalité, l'équipe non fautive a satisfait aux conditions d'obtention d'un premier essai, un premier essai lui est accordé. Lorsque l'offensive commet une infraction après le gain du premier essai, la pénalité s'applique du point ballon tenu au moment de l'infraction. L'offensive bénéficie du 1er essai au point de remise en jeu après l'application de la pénalité.

Lorsqu'une équipe commet deux infractions ou plus au cours d'un même jeu, l'équipe non fautive peut choisir laquelle des pénalités elle choisit de faire appliquer.

Quand, sur le même jeu, les deux équipes commettent des infractions, l'arbitre applique les pénalités par **ordre chronologique**. Dès qu'une pénalité est acceptée, les autres infractions s'annulent (*sauf exceptions*).

Les équipes ont la possibilité d'accepter ou de refuser la pénalité selon l'ordre des infractions, la première option étant proposée à l'équipe non fautive lors de la première infraction. S'il n'est pas possible d'identifier l'ordre des pénalités, le jeu sera repris en soustrayant les verges des deux pénalités.

Nonobstant tout ce qui précède, les pénalités de conduite antisportive, conduite répréhensible, de rudesse et de rudesse excessive s'appliquent toujours en sus des autres pénalités. Elles s'appliquent toutes après que les autres aient été traitées.

Lors d'un jeu où il y a eu changement de possession, le jeu doit être divisé en deux moments : avant et après le changement de possession. Les pénalités sont appliquées en conséquence.

Lors d'un jeu où les deux équipes sont coupables de rudesse, de rudesse excessive ou de conduite répréhensible, la différence de verges est appliquée, mais le 1^{er} essai automatique ne s'applique pas à l'attaque. L'essai est donc repris, à moins que les conditions pour l'obtention d'un 1^{er} essai soient respectées.

Les pénalités de conduite antisportive, de conduite répréhensible et d'extrême inconduite sont considérées comme des pénalités alors que le ballon est mort. Ainsi, lorsqu'une équipe commet une infraction après que le ballon ait été considéré mort, le résultat du jeu tel qu'il s'est déroulé est maintenu et la distance des pénalités est appliquée à partir du point ballon mort.

Lorsqu'une infraction sur ballon mort est commise, la distance de la pénalité est ajoutée ou soustraite des verges manquantes pour atteindre le point de premier essai ou la ligne des buts. Si une pénalité alors que le ballon est mort survient pendant ou après un jeu qui résulte en un touché ou en un converti, l'équipe non fautive peut décider d'appliquer la pénalité sur le jeu subséquent ou sur le botté d'envoi subséquent.

Une pénalité de distance appliquée à moins de 30 verges de la ligne de but de l'équipe fautive ne doit pas excéder la moitié de la distance entre le point d'application de la pénalité et la ligne de but.

EXCEPTION : Les punitions d'interférence, de rudesse, de rudesse excessive et de conduite répréhensible sont appliquées dans leur entièreté (*ou maximum ligne de 1 verge*).

Si une pénalité qui n'aurait pas été réduite en raison de sa proximité de la ligne de but avait permis à l'équipe offensive de franchir la distance requise ou d'atteindre la ligne de but adverse, un 1^{er} essai doit lui être accordé.

En aucun cas le ballon ne peut être remis en jeu en deçà de la ligne de 1 verge.

Si une infraction est commise pendant un jeu au cours duquel le quart se termine, l'équipe non fautive peut accepter la pénalité et ainsi prolonger le quart pour un jeu ou refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé, ce qui entraîne la fin du quart.

Si une infraction a lieu lors des **5 derniers** jeux du deuxième ou du quatrième quart, l'équipe non fautive a le choix entre accepter la pénalité à partir de la ligne de mêlée et reprendre l'essai avec le même nombre de jeux ou refuser la pénalité et accepter le jeu comme il s'est déroulé.

Pour les pénalités qui octroient un 1^{er} essai, telles que, interférence, rudesse, rudesse excessive et arrêt illégal, il est possible d'appliquer la pénalité à la ligne de mêlée tout en conservant le nombre de jeux ou d'appliquer la pénalité à la fin du jeu (ballon tenu au point mort) et poursuivre avec le nombre de jeux restants. Dans les deux cas, le 1^{er} jeu est octroyé.

Lors du dernier jeu, sur toute pénalité acceptée, un jeu supplémentaire doit être accordé.

EXPULSION D'UN ENTRAÎNEUR OU D'UN JOUEUR:

Un membre mineur d'une équipe expulsé de la partie peut demeurer dans la zone de banc de son équipe, mais il ne peut alors ni intervenir, ni discuter, ni invectiver les joueurs, les officiels et les partisans, ni de quelconque façon nuire au bon déroulement de la partie.

S'il enfreint ces règles, il doit être expulsé du stade ou de ce qui en tient lieu. Il dispose de 3 minutes pour quitter le stade et il ne peut plus y revenir tant que les arbitres n'ont pas quitté les lieux. S'il ne se conforme pas à ce qui précède, l'arbitre peut déclarer l'adversaire vainqueur. L'arbitre prend un temps mort des officiels pour informer préalablement l'équipe concernée.

Si le joueur est d'âge majeur, il sera expulsé immédiatement de la partie, sans possibilité de rester sur les lieux de la partie selon les dispositions énumérées ci-haut.

Tout entraîneur d'une équipe expulsé de la partie doit quitter le stade, sans possibilité de rester sur les lieux de la partie selon les dispositions énumérées ci-haut.

Une note sur la feuille de partie mentionnant l'expulsion (équipe et joueur/entraîneur) doit être rédigée par les officiels, avec signature.

Un rapport doit être effectué 36 heures suivant l'évènement à l'assignateur régional.

Aide-mémoire des règlements

Formats de poche

À DÉCOUPER

Hors-Jeu OFFENSIF
Trop de temps pour mettre le ballon en jeu
Sifflet - 5 verges et reprise d'essai

Se débarrasser du ballon
Mort au point de la passe

Bloc
Sifflet - 10 verges

Charge offensive
Sifflet - 15 verges

Interférence à la passe OFFENSIVE
Interception accordé OU converti refusé

"Pick Play"
"Sleeper"
Utilisation illégale des poteaux

Substitution illégale
Obstruction

Contact avec le passeur / botteur
10 verges et reprise d'essai OU refus

Retenue
10 verges du P.I. OU de la ligne de mêlée et reprise d'essai OU refus

Arrêt illégal
10 verges et 1er jeu (P.I. ou ligne de mêlée) OU refus

Interférence à la passe DÉFENSIVE
1er essai et (P.I. OU 10 verges de la ligne de mêlée OU la ligne de 1 si interférence dans la zone de but)

Flag retiré prématurément (intentionnel)
10 verges (Ballon mort OU ligne de mêlée)

Procédure illégale
5 verges et reprise d'essai OU refus ★



Botté hors-limite

5 verges et reprise du botté OU prise de possession à 25 verges de la ligne de botté
OU prise de possession ou le ballon est sorti.

Non-respect de l'immunité

15 verges du P.I. OU recul de 5 verges le botté OU refus

Procédure illégale lors d'un botté d'envoi

Recul de 5 verges et reprise du botté
OU remise en jeu au point d'arrêt de jeu.

Retarder la partie

10 verges – 2e offense, possession à l'équipe adverse OU premier essai

Retour défendue au jeu

10 verges avec ou sans reprise d'essai ou Refus Note ...

Rudesse

15 verges de la ligne de mêlée OU Ballon mort (Si défensive, premier jeu)

Rudesse excessive

25 verges de la ligne de mêlée OU ballon mort (Si défensive, premier jeu)

Conduite répréhensible

15 verges

Conduite antisportive

10 verges

Extrême inconduite

25 verges (Si à la défensive, 1er jeu automatique) – Expulsion automatique

