

Livre des règlements

Ligue FFT

Administration

Patrice Blouin, président

David Rouillard

.



Version 8.5 (Hiver 2024)

Table des Matières

Lexique.....	6
Règlements généraux	9
1. Section 1 – Éligibilité des joueurs et des équipes	9
1.1. Participation à la partie.....	9
1.3. Niveau d'un joueur.....	9
1.4. Joueur désigné (applicable en masculin seulement)	9
1.7. Responsable d'équipe	10
1.8. Blessure	10
1.9. Zone de banc	10
1.10. Éligibilité aux séries éliminatoires	10
1.11. Congédiement	10
1.12. Substitut	11
2. Section 2 – Équipement	11
2.1. Chandail	11
2.2. Pantalon/short	12
2.3. Souliers	12
2.4. Rubans	12
2.5. Autres accessoires	13
2.6. Pénalité.....	13
3. Section 3 – Autres.....	13
3.1. Sifflet.....	13
Règlement division masculin et mixte.....	15
4. Section 4 – Gestion de la partie	15
4.1. Particularités	15
4.2. Disponibilité des capitaines	15
4.3. Disponibilité des équipes	15
4.4. Tirage	15
4.5. Nombre de joueurs	16
4.7. Positionnement du ballon.....	17

4.8.	Temps de jeu	17
4.9.	Temps d'arrêt	17
4.10.	Déroulement de la partie	17
4.11.	Ballon mort	18
4.12.	Substitution	19
4.13.	Touché	19
4.14.	Converti	19
4.15.	Touché de sûreté	20
5.	Section 5 – Offensive	21
5.1.	Formation	21
5.2.	Mouvements	21
5.3.	Procédures de parties	22
5.4.	Passe	23
5.5.	Course	24
5.6.	Pénalités offensives	25
6.	Section 6 – Défensive	26
6.1.	Formation	26
6.2.	Poursuiveur (Rusher)	26
6.3.	Contact avec le passeur	27
6.4.	Interception	27
6.5.	Pénalités défensives	27
7.	Section 7– Situations générales	29
7.1	Ballon dévié	29
7.2	Propulser le ballon	29
7.3	Saut vers l'avant	29
7.4	Plongeon	29
7.5	Extension du bras	29
7.6	Passage en force	29
8	Section 8 – Prolongation	30
8.1	Saison régulière	30
8.2	Séries éliminatoires	30
9	Section 9 – Autres Pénalités	30

10	Section 10 – Tableau récapitulatif des pénalités	33
	Règlement Division Féminine	34
11	Section 11 – Gestion de la partie	34
11.1	Particularités	34
11.2	Disponibilité des capitaines	34
11.3	Disponibilité des équipes	34
11.4	Tirage	34
11.5	Nombre de joueurs	35
11.6	Positionnement du ballon.....	35
11.7	Temps de jeu	35
11.8	Temps d'arrêt	36
11.9	Déroulement de la partie.....	36
11.10	Ballon mort.....	36
11.11	Substitution	37
11.12	Touché	38
11.13	Converti	38
11.14	Touché de sûreté.....	38
12	Section 12 – Offensive.....	39
12.1	Formation	39
12.2	Mouvements	39
12.3	Procédures de parties	39
12.4	Passe	41
12.5	Course.....	42
12.6	Pénalités offensives.....	43
13	Section 13 – Défensive	43
13.1	Formation	43
13.2	Poursuiveur (rusher)	43
13.3	Contact avec le passeur.....	45
13.4	Interception.....	45
13.5	Pénalités défensives.....	45
14.	Section 14 – Situations générales	46
14.1	Ballon dévié	46

14.2	Propulser le ballon	46
14.3	Saut vers l'avant	46
14.4	Plongeon	47
14.5	Extension du bras	47
14.6	Passage en force (Contact illégal).....	47
15	Section 15 – Prolongation	47
15.1	Saison régulière	47
15.2	Séries éliminatoires	47
16	Section 16 – Pénalités (voir tableau pour application, section 18)	48
18	Section 18 – Tableau récapitulatif des pénalités	51

Lexique

Bloc illégal : un coéquipier du porteur de ballon a illégalement nuit ou empêché un adversaire de se rendre au porteur de ballon.

Rubans : est la bande de tissu qui entoure la taille et qui comprend les rubans.

Contact illégal : un contact illégal est un geste (contact physique ou accrochage) qui vise à prendre avantage sur un adversaire alors que le ballon n'est pas à proximité de cette action.

Contrôle du ballon : un joueur a le contrôle du ballon lorsqu'il le tient fermement dans ses mains, sous un bras ou entre ses jambes. Un receveur prend le contrôle du ballon lorsqu'il le tient fermement après avoir démontré une influence volontaire sur sa rotation et sa direction.

Interférence : une interférence est le résultat d'un geste sans équivoque visant à empêcher un adversaire d'attraper une passe au point d'arrivée du ballon (accrochage, contact, écran, etc.). Il doit être évalué que le joueur fautif n'avait aucune possibilité d'intervenir sur le ballon. Elle est applicable selon le jugement des officiels. Ceux-ci peuvent interpréter ce type de contact comme étant une obstruction de passe et infliger cette pénalité.

Joueur désigné : un joueur désigné est un joueur jouant pour une équipe de division inférieure par rapport à son niveau. Il est un joueur désigné pour l'équipe de la division inférieure.

Zone sans course (Red Zone) : Lorsque l'équipe offensive se retrouve à 5 verges et moins de la ligne de zone de but, elle se retrouve dans une zone qui interdit les jeux de course.

Ligue : la ligue est l'ensemble des équipes de toutes les divisions et elle est dirigée par des membres constituants.

Membres constituants de la ligue : il existe quatre membres constituants de la ligue qui sont composés en comités ou en associations : le comité administratif, le comité de discipline, le comité des règlements et l'association des arbitres.

Niveau : le niveau d'un joueur est établi en fonction de la division la plus élevée dans laquelle il a disputé une partie lors de la saison en cours.

Obstruction sur le poursuiveur (rusher) : une obstruction est une interposition physique par un adversaire empêchant le poursuiveur de se rendre directement sur le passeur.

Officiel : toute personne désignée pour agir à titre consultatif ou décisionnel dans une partie (arbitre en chef, arbitre, marqueur). Chaque officiel a une définition de tâche qui lui est propre. Les marqueurs n'ont aucun pouvoir décisionnel.

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

- Latérale : Un joueur effectue une passe latérale lorsqu'il lance le ballon vers sa ligne de fonds ou parallèlement à celle-ci.

- 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 si la passe est latérale ou non, quelle que soit la direction du 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 ayant effectué une latérale.

Un joueur qui effectue une remise de mains à mains vers la ligne de fond adverse est considéré comme ayant effectué une passe avant.

Passeur : Tout joueur qui a effectué une tentative de passe avant est considéré un passeur pour toute la saison.

Retarder la partie : un joueur qui ralenti le rythme du jeu au moment de ramener le ballon vers son caucus peut recevoir une pénalité pour avoir retardé la partie. Une équipe qui ne remet pas le ballon en jeu dans le temps réglementaire sera aussi pénalisée pour avoir retardé la partie. Si un officiel estime qu'une équipe retarde la partie délibérément, une pénalité de conduite antisportive sera appliquée.

Quart-arrière : Le quart-arrière est le 1er joueur à toucher au ballon lors de la remise du joueur de centre; le ballon doit franchir 5 verges avant d'être touché; le quart-arrière ne peut attaquer la ligne de mêlée avant d'avoir touché au ballon.

Sac du quart : Le joueur en possession du ballon qui se fait retirer les rubans derrière la ligne de mêlée. Même si le passeur est en train d'effectuer son mouvement de passe, il est considéré être en possession du ballon.

Course : Toute tentative de traverser la ligne de mêlée avec le ballon dans les mains est considéré une course. Une course qui se termine à la ligne de mêlée (aucun gain) est considéré comme une course, donc il ne peut pas avoir de course sur le jeu suivant en masculin et mixte.

Ligne de mêlée : La ligne de mêlée est la ligne de départ pour l'offensive. Elle est considérée comme franchi aussitôt qu'une partie du corps du porteur de ballon touche celle-ci. Le bras du passeur dans sa fin du mouvement de lancer n'est pas considéré comme avoir franchi la ligne de mêlée si le ballon a quitté sa main avant la ligne de mêlée (les pieds doivent être derrière la ligne de mêlée).

Types de pénalités : Pénalité de ballon mort, pénalité de ballon en jeu et pénalité avec essai continu.

Préambule : Le flag football est un dérivé du football contact. Mais contrairement au football contact où, comme son nom l'indique, le contact est un élément essentiel, l'ABSENCE de contact est un élément essentiel du flag football. Tout contact volontaire y est pénalisé et les contacts fortuits sont laissés au jugement de l'arbitre. Les joueurs issus du football contact doivent se rappeler que ce qui est permis ou toléré au football contact peut ne pas l'être au flag football, la sécurité des joueurs y étant primordiale. La ligue se joue 6 contre 6 pour toutes les divisions sauf la division féminine qui se joue 5 contre 5.

Ligue FFT applique un éventail de règles administratives et de règlements spécifiques à chaque équipe lors de la gestion d'une équipe de la ligue. Tous les responsables doivent lire ce document. Celui-ci se veut aussi exhaustif que possible, mais ne peut combler toutes les lacunes possibles, ni répondre à toutes les ambiguïtés. FFT ajoutera à chaque saison de nouveaux points ou davantage de détails à ceux existants pour éliminer tout élément considéré comme vague ou confus. Notez qu'en cas d'incertitude concernant un problème spécifique qui n'est pas traité de manière spécifique ou qui n'est pas suffisamment détaillé dans ce document, l'équipe administrative de FFT aura la capacité de décider dans le meilleur intérêt de la ligue.

Note : Dans le présent document, le genre masculin est utilisé à titre épique dans le but d'alléger le texte.

Règlements généraux

1. Section 1 – Éligibilité des joueurs et des équipes

1.1. Participation à la partie

Pour qu'un joueur puisse jouer la partie, il doit être présent avant le premier jeu de la 2^e demi pour participer à la partie.

1.2. Inscription dans plus d'une équipe

Un joueur peut jouer pour des équipes différentes si ces équipes évoluent dans des divisions différentes tout en respectant les articles 1.4 et 1.5.

Notez que si un joueur est sur plusieurs alignements avant la publication du calendrier de la saison FFT, la ligue garantit aucun conflit dans son calendrier. Ceci ne s'applique pas aux joueurs qui ont rejoint une autre équipe après la publication de l'horaire. Si un joueur joint une autre équipe en cours de saison et qu'il y a un conflit d'horaire, il devra choisir une des parties à laquelle il participe (il ne pourra pas être présent pour les 2 parties)

1.3. Niveau d'un joueur

Le niveau d'un joueur est toujours établi en fonction de la division la plus élevée dans laquelle il joue. Un joueur fait partie d'une équipe aussitôt que celle-ci le mets sur sa liste de joueurs.

1.4. Joueur désigné (applicable en masculin seulement)

1.4.1. Un joueur souhaitant jouer dans une division supérieure (applicable pour la division masculine B) pourra le faire si son équipe actuelle ne possède pas déjà 2 joueur désigné.

Application : si une équipe ajoute un 3ieme joueur d'un niveau supérieur sur sa liste de joueur, cette équipe sera sanctionnée et le résultat de la partie sera une défaite par forfait.

1.4.2. Un joueur désigné doit jouer que dans la division immédiatement inférieure à son niveau.

1.4.3. Aucun passeur de division A ne peut agir comme passeur en division en division B.

1.4.4. Dans la division C et D, aucun joueur désigné n'est toléré.

1.4.5. Toute infraction aux règles de joueur désigné entraîne une défaite par forfait.

1.5. Classement de joueur division mixte

1.5.1. Dans les divisions mixtes, aucun joueur masculin ou féminin ne peut jouer dans 2 divisions mixtes.

1.5.2. Dans la division mixte D, aucun joueur évoluant dans les divisions masculines n'est permis.

1.5.3. Dans la division mixte C, aucun joueur évoluant dans les divisions masculines A et B n'est permis.

1.5.4. Avec un préavis écrit (par courriel) de **24 heures** avant la partie, une équipe mixte A ou B peut emprunter pour **1 fois seulement lors de la saison** un joueur d'une équipe mixte de niveau inférieur pour avoir au maximum un 4ieme gars ou fille qui lui manque pour la partie. Le joueur qui aura fait le remplacement ne pourra lui non plus dépanner une autre équipe de niveau supérieur pour le restant de la saison. Exemple : une équipe qui a déjà 4 filles présentes ne peut pas emprunter une joueuse, car elle tomberait avec 5 filles. C'est applicable même si 2 des filles de l'équipe sont blessés et ne joueront pas, car elles sont présentes pour avoir leur présence pour leur éligibilité aux séries.

1.5.5. Toute infraction aux règles de classement de joueur mixte entraîne une défaite par forfait.

1.6. Division féminine :

- 1.6.1. *Dans les divisions féminines, aucune joueuse ne peut jouer dans 2 divisions féminines. Toute infraction à cette règle entraîne une défaite par forfait.*

1.7. Responsable d'équipe

Le responsable d'équipe est responsable du comportement des joueurs de son équipe, qu'il soit présent ou non. C'est à lui de veiller à ce que la conduite de ses joueurs soit conforme à la politique de la ligue. Il doit s'assurer que les décisions des membres constituants et des officiels, qui sont sans appel, soient respectées par ses joueurs. S'il est absent lors d'une partie, il a le devoir de désigner des capitaines qui agiront en son nom.

1.8. Blessure

- 1.8.1. Un joueur ayant subi une blessure pouvant entraîner des conséquences sérieuses peut être exclu de la partie suite à la décision d'un officiel. Malgré le fait que les joueurs sont responsables d'eux-mêmes, un officiel a le pouvoir d'outrepasser la volonté d'un joueur s'il estime que le risque est trop grand pour ce joueur.
- 1.8.2. Un joueur qui a subi une blessure où il y a un saignement sera retiré de la partie jusqu'au moment où ce saignement ne représentera plus un risque pour les autres joueurs. Les vêtements souillés par le sang doivent être changés. L'officiel est le seul à pouvoir décider du retour d'un joueur ayant subi ce type de blessure.
- 1.8.3. Un joueur manquant des parties en raison d'une blessure peut être considéré comme présent aux parties de son équipe s'il est présent dans la zone de banc de son équipe avec son chandail de joueur (voir article 1.8) pour la durée d'une mi-temps. Pour motiver une absence prolongée, seulement une preuve du médecin pour une fracture, commotion ou une opération pour une absence de 3 semaines ou plus sera admissible. Le billet devra être soumis 5 jours avant la partie de séries éliminatoires.

1.9. Zone de banc

Les joueurs doivent demeurer en tout temps dans leur zone de banc. Seuls les joueurs reconnus dans l'équipe peuvent se trouver dans ces zones qui sont situées à chacune des extrémités du terrain. Un entraîneur peut aussi se trouver dans cette zone dans les équipes de programme scolaire. Les joueurs blessés qui ne disputent pas le match peuvent s'y trouver s'ils portent leur chandail d'équipe. **Application** : un joueur qui ne demeure pas dans la zone de banc peut être pénalisé pour avoir retardé la partie.

1.10. Éligibilité aux séries éliminatoires

Pour qu'un joueur soit éligible à une participation aux séries éliminatoires, il doit avoir disputé au moins 5 parties lors de la saison avec l'équipe avec laquelle il souhaite y participer. Une défaite par forfait sera attribuée à l'équipe qui joue avec un joueur non éligible aux séries.

Dans le cas où un joueur participe ou assiste à une partie, mais ne reçoit pas une partie « active », une équipe dispose d'un maximum de 10 JOURS suite à la date de la partie pour contester toute incohérence concernant la présence pour un joueur. Une fois que les 10 jours se sont écoulés, FFT ne reverra aucune incohérence de cette nature. La ligue FFT encourage les capitaines à vérifier le compte rendu de la partie le plus rapidement possible et à nous faire part de tout problème.

1.11. Congédiement

- 1.11.1. Un joueur qui a été libéré par une équipe peut en rejoindre une autre si celle-ci a de la place sur sa liste de joueurs (article 4.5.5 et articles 1.2 à 1.4).
- 1.11.2. Un joueur qui quitte une équipe peut se joindre à une autre équipe dans une division supérieure que celle dans laquelle il évoluait.

- 1.11.3. Un joueur ayant été libéré par une équipe ou qui l'a quittée ne peut revenir avec cette équipe lors de la saison en cours ou lors des séries éliminatoires.
- 1.11.4. Les libérations sont illimitées. Il n'y a aucune libération après la dixième partie d'une équipe
- 1.11.5. Les libérations doivent être mentionnées et approuvées à l'administration de la ligue avant qu'un joueur libéré joue dans une autre équipe.
- 1.11.6. Les libérations doivent être reçu avant le vendredi midi pour que le joueur puisse joindre une autre équipe pour le lundi suivant.
- 1.12. Substitut**
Une équipe peut utiliser n'importe qui n'appartenant pas à une autre équipe de son niveau pour combler des postes dans son équipe. Si une équipe utilise des joueurs d'un autre niveau, les règlements du joueur désigné s'appliquent. Les substituts utilisés doivent avoir rempli les conditions d'éligibilité du joueur (articles 1.2 à 1.4).
- 1.13. Suspension**
Une équipe qui joue une partie avec un joueur suspendu sera sanctionnée d'une défaite par forfait. La suspension ne sera pas considérée purger. Le joueur suspendu ne peut pas être dans la zone de banc. Il peut seulement être présent dans les estrades.
- 1.14. Promotion/Relégation**
Le champion de saison ainsi que les équipes avec une fiche de 10-0 et 9-1 devront obligatoirement monter de division lors de la saison suivante. Les équipes avec une fiche de 8-2 sont également sujets à monter de division. Seulement les équipes avec une fiche de 0-10 ou 1-9 peuvent demander de descendre de division.
Une équipe promue ou reléguée devra respecter les règles 1.4 et 1.5 si elle avait un joueur dans une autre équipe.
- 1.15. Nouvelle équipe**
- 1.15.1. Toute nouvelle équipe masculine ou mixte devra obligatoirement débiter au minimum dans la division intermédiaire.
- 1.15.2. Une équipe ayant déjà participé à ligue en masculin/mixte A ou B et que celle-ci a pris quelques saisons de répit devra reprendre dans la division qu'elle évoluait à son départ. Si elle devait être promu, elle va monter de division.
- 1.15.3. Toute nouvelle équipe avec un noyau de 3 joueurs ayant évolué en division A ou B (masculin ou mixte) devra commencer au minimum dans la division B.

2. Section 2 – Équipement

2.1. Chandail

- 2.1.1. Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail de la même couleur. Un joueur ne portant pas un chandail de la même couleur que ses coéquipiers ne pourra pas participer à la partie.
- 2.1.2. La couleur du chandail ne peut en aucun cas ressembler à celle des officiels (rayures noires et blanches).
- 2.1.3. Les joueurs doivent avoir un numéro clair et de taille appropriée dans leur dos sans quoi, ils ne peuvent pas jouer. Les numéros conçus **avec du ruban adhésif ne sont pas tolérés.** Les numéros sur le devant du chandail sont recommandés, mais ne sont pas obligatoires. Les joueurs sans numéro ne sont pas éligibles pour jouer la partie. Deux numéros identiques dans la même équipe ne sont pas permis. **Lorsqu'une équipe sera prise avec un numéro avec du ruban adhésif, l'équipe recevra un avertissement lors de la première offense. À la 2^e offense et celles subséquentes, l'équipe fautive se verra décerner une défaite par forfait.**

- 2.1.4. Un joueur ne peut pas changer de numéro en cours de partie.
- 2.1.5. C'est la responsabilité du responsable d'équipes de s'assurer que tous les joueurs ont un chandail adéquat avant le début de la partie, car suite à la prise de présences, il n'y a plus de modifications, donc un joueur qui ne respectent pas les règlements sur les chandails ne pourra pas participer à la partie. Il est fortement suggéré d'avoir des chandails en extra pour les joueurs remplaçants ou un joueur qui oublie son chandail. La ligue offre la location de chandail (5\$ le chandail) pour dépanner les équipes. Nous n'avons pas toutes les couleurs.
- 2.1.6. Les longs chandails doivent être entrés dans les pantalons/shorts en tout temps.
- 2.1.7. Les chandails courts peuvent être portés. Ceux-ci doivent être suffisamment courts pour ne pas nuire à la visibilité des rubans. **Application** : si les rubans d'un joueur sont dissimulés par son chandail, celui-ci sera pénalisé lorsqu'un adversaire tentera de les lui retirer. La pénalité est applicable au point d'infraction.
- 2.1.8. Tous les vêtements portés sous le chandail d'équipe doivent être entrés dans les pantalons/shorts.
- 2.1.9. Le chandail doit couvrir le ventre entier ou assez long pour dissimuler le ventre.
- 2.1.10. Les chandails ouverts au niveau des côtes ne sont pas tolérés (un maximum de 10 cm sous l'aisselle est permis pour les équipes désirant jouer avec un chandail de style camisole de basketball).
- 2.2. **Pantalon/short**
 - 2.2.1 Les pantalons/shorts ne doivent pas posséder de poches. Même les poches fermées par une fermeture éclair ou un velcro ne sont pas tolérées. Ceci est dû au risque de blessure lorsqu'un joueur tente de retirer les rubans d'un adversaire. Les joueurs ne peuvent pas mettre du ruban adhésif pour fermer leurs poches. Les pantalons/shorts ne peuvent pas être retournés pour éliminer les poches.
 - 2.2.2 Aucun joueur ne peut jouer en sous-vêtements, sous aucune raison.
 - 2.2.3 Les pantalons/shorts blancs sont interdit. Ils ne doivent pas avoir de bande blanche similaire (1 pouce et plus) aux rubans.
- 2.3. **Souliers**

Seules les chaussures sport sont permises sur le terrain. Les chaussures de course avec des semelles en caoutchouc ou avec des crampons moulés ou vissés sont autorisées. Les crampons métalliques sont interdits.
- 2.4. **Rubans**
 - 2.4.1. La ceinture (Flag Popup) doit être équipée de trois rubans. La ceinture doit être positionnée de façon à ce qu'un ruban se retrouve sur chaque hanche et que le ruban du centre soit dans le dos. **Application** : si les rubans sont mal positionnés, le joueur fautif sera pénalisé au moment où un adversaire tentera de la lui retirer (participation illégale). La pénalité est applicable comme une pénalité de ballon en jeu. Les rubans doivent être visibles en tout temps. Dans la division féminine, il y a 2 rubans et ceux-ci doivent être positionné sur les hanches.
 - 2.4.2. Tous les rubans n'ayant pas le logo de FFT dessus sont sujets à la vérification de leur éligibilité à la partie.
 - 2.4.3. Les rubans doivent être remis à son propriétaire lorsqu'ils sont retirés par un joueur. **Application** : si un joueur projette les rubans au sol, il sera immédiatement pénalisé pour conduite antisportive.
 - 2.4.4. Les ceintures et les rubans shruumz ne sont pas permis.
 - 2.4.5. Tous les joueurs sur le terrain doivent porter des rubans, convenablement attachés, au moment de la mise en jeu. **Application** : si un joueur ne porte pas ses rubans au moment

de la mise en jeu, il sera considéré comme un joueur inéligible et recevra une pénalité pour joueur illégal.

2.5. Autres accessoires

- 2.5.1. Aucun équipement dur ne peut être porté sur la tête (casquette, casque, etc.).
- 2.5.2. Aucun bijou ou lunette de soleil n'est permis sur le terrain. Les boucles d'oreille doivent être enlevées ou couvertes de ruban. **Application** : une pénalité de 5 verges est applicable immédiatement et sans avertissement. Le joueur fautif est expulsé pour un jeu. Si le joueur est pris en faute durant le déroulement d'un jeu, la pénalité sera appliquée à la fin du jeu. Un joueur peut jouer avec des lunettes de vue (sans verre fumée) est tolérés, mais non recommandé
- 2.5.3. Il n'est pas permis d'avoir une serviette à la taille.
- 2.5.4. Si un joueur a un livre de jeux, celui-ci ne doit pas être visible à la levée du ballon à moins d'être porté dans un brassard sur le bras.
- 2.5.5. Tous les types de protection solide pour les jambes ou les genoux et les bras doivent être recouverts en totalité.
- 2.5.6. **Ballon** : Un passeur féminin peut lancer un ballon de grosseur 7. Un passeur masculin doit lancer un ballon de grosseur 9 au minimum. Un passeur masculin ne peut pas lancer un ballon féminin (grosseur 7). Le résultat du jeu sera une passe incomplète sauf si la défensive réussit une interception

2.6. Pénalité

Tout joueur revenant sur le terrain après avoir reçu un avertissement d'un officiel avec une pièce d'équipement non réglementaire sera pénalisé pour conduite antisportive.

3. Section 3 – Autres

3.1. Sifflet

Dans le cas où un sifflet arrête le jeu alors que celui-ci aurait dû se poursuivre, l'arbitre en chef évaluera la situation et proposera une solution à l'équipe la plus pénalisée par cet arrêt inopportun. Les choix seront la reprise de l'essai ou l'acceptation de la conclusion du jeu tel qu'il s'est terminé. Dans le cas où la finalité de l'action ne permet pas de déterminer une équipe défavorisée par le sifflet, le jeu sera accepté comme tel et aucune reprise d'action ne sera permise. Cependant, si la fin de l'action prévue est incontestable et que le sifflet a interrompu cette action, celle-ci peut être déclarée comme elle aurait dû se dérouler normalement. Par exemple, si un porteur de ballon s'échappe vers la zone de but sans joueur adverse entre elle et lui et qu'un sifflet se fait entendre, l'arbitre en chef pourrait juger que le joueur aurait marqué et accordé le touché.

3.2 Changement de côté (partie extérieure)

Lors des parties à l'extérieur, il y a un changement obligatoire de côté des équipes à la demie.

3.3 Abaissement des hanches (Dip)

- 3.3.1 Ils sont permis en autant que le corps reste droit et qu'il n'y a pas une partie du corps qui cause une protection des rubans lors de la descente des hanches.

3.4 Situation non couverte par le livre des règlements

Quand une situation n'est pas couverte par le livre des règlements, le jugement de l'officiel s'applique. Celui-ci se basera sur son expérience et ses connaissances pour prendre une décision. Celle-ci est définitive.

3.5 Température extérieure

Les parties ont toujours lieu peu importe la température extérieure (inclus les tempêtes de neige), donc nous vous suggérons de prévoir vos déplacements en conséquence.

3.6 Assurances

3.6.1 Aucune couverture d'assurance n'est offerte pour quiconque participe aux activités de la ligue. La ligue n'est aucunement responsable pour tout dommage physique ou matériel causé ou subi par quiconque participe aux activités de la ligue. Les assurances possibles pour quiconque participe aux activités de la ligue sont : les assurances personnelles de chacun et l'assurance maladie du Québec.

3.7 Usurpation d'identité

3.7.1 Une équipe prise avec un joueur qui donne une mauvaise identité sera sanctionné d'une défaite par forfait (sanction voir masculin/mixte 4.1.2, féminin 11.1.2)

3.8 Classement

3.8.1 Le classement sur le site internet considère le différentiel comme bris d'égalité. La ligue ajustera le classement lors d'une égalité entre 2 équipes qui se sont affrontés pour tenir compte dû face à face lors du classement pour les séries éliminatoires.

Voici l'ordre des bris d'égalité :

1. Une équipe ayant perdu des points de classement sera automatiquement la dernière équipe du bris d'égalité
2. Lors d'une double égalité : le face à face déterminera le classement (bris non considéré lors d'une égalité à 3 équipes et plus.)
3. L'équipe ayant le plus de victoire
4. Le Meilleur différentiel

Règlement division masculin et mixte

4. Section 4 – Gestion de la partie

4.1. Particularités

- 4.1.1. Une défaite par forfait est inscrite sur la feuille de pointage comme étant une défaite de 0-28. De plus, l'équipe qui perd par forfait perdra un point au classement.
- 4.1.2. Lorsqu'une équipe ne se présente pas à une partie ou qu'il y a une usurpation d'identité, la défaite par forfait entraînera une perte de 2 points au classement.
- 4.1.3. Les parties débutent à l'heure inscrite sur l'horaire. **Aucun temps d'échauffement n'est prévu sur le terrain.**
- 4.1.4. Les joueurs doivent rester dans l'aire d'attente et ne peuvent être sur les terrains que 5 minutes avant l'heure de leur partie même s'il y a une partie de flag. Pendant le 5 minutes avant la partie, il n'y a aucun lancer de ballon si le terrain est occupé.
- 4.1.5. **Aucun joueur** ne peut être sur les terrains lorsqu'il y a un autre sport que le flag football organisé par la ligue FFT. Les terrains des complexes sont des locations privées et non un parc public.

4.2. Disponibilité des capitaines

- 4.2.1. Deux capitaines par équipe peuvent être présents à la rencontre d'avant-match avec les officiels.
- 4.2.2. Les capitaines doivent être présents et à la disposition des officiels cinq minutes avant le début de la partie. **Application** : si les capitaines d'une équipe ne sont pas disponibles au moment où l'officiel est prêt à faire le tirage, le choix des options sera alors accordé à l'équipe dont les capitaines sont disponibles et la décision sera annoncée aux capitaines absents lorsqu'ils se présenteront à l'officiel.
- 4.2.3. Seuls les capitaines peuvent recevoir l'explication d'un règlement. Lorsqu'un capitaine reçoit une explication, tous les autres capitaines sur le terrain peuvent être présents pour cette explication.

4.3. Disponibilité des équipes

- 4.3.1. Les équipes doivent être disponibles pour débiter la partie à l'heure inscrite sur l'horaire. **Application** : si une équipe n'est pas prête à commencer la partie à l'heure inscrite sur l'horaire, six points seront automatiquement attribués à l'équipe adverse. Le temps démarre alors et toutes les cinq minutes, cette équipe se verra pénalisée de six points supplémentaires. Si l'équipe n'est toujours pas disponible à la demie, elle se voit attribuer une défaite par forfait.
- 4.3.2. Une équipe qui ne coopère pas pour la prise de présences peut être considéré ne pas être prêt à commencer la partie.
- 4.3.3. Si les deux équipes ne sont pas prêtes à commencer la partie au moment déterminé par l'officiel, les deux équipes se voient immédiatement attribuer une défaite par forfait.

4.4. Tirage

- 4.4.1. Le choix, lors du tirage, revient à l'équipe qui reçoit.

- 4.4.2. Le tirage se fait idéalement avec une pièce de monnaie. Le capitaine aura alors le choix de pile ou face. Si aucune pièce de monnaie n'est disponible, l'officiel déterminera une façon convenable aux deux équipes pour déterminer qui aura le choix des options.
- 4.4.3. Une fois le tirage effectué, le capitaine de l'équipe ayant gagné ce tirage doit opter pour l'une des deux options suivantes : commencer la partie en offensive ou à la 2^e demie.
- 4.4.4. Si les deux équipes ont des chandails de même couleur, l'équipe qui a gagné le tirage décidera si elle souhaite garder son chandail ou si elle le change pour un chandail d'une couleur différente. Si elle décide de le garder, l'équipe adverse devra alors changer le sien. Des dossards sont mis à la disposition des équipes qui n'ont pas de chandails de couleur différente.
- 4.4.5. Si les deux équipes ont des chandails de même couleur, mais que les membres d'une équipe n'ont pas des chandails complètement identiques, elle sera l'équipe qui devra changer de couleur.

4.5. Nombre de joueurs

- 4.5.1. Dans la division masculine, les parties se jouent 6 joueurs contre 6 sur le terrain.
- 4.5.2. Une équipe doit avoir un minimum de cinq joueurs pour débiter une partie.
Application : si une équipe n'a pas le minimum requis de cinq joueurs au début de la partie, six points seront automatiquement attribués à l'équipe adverse. Le temps démarre alors et à chaque cinq minutes, cette équipe se verra pénalisée de six points supplémentaires. Si l'équipe n'a toujours pas le minimum de joueurs à la demie, elle se voit attribuer une défaite par forfait.
- 4.5.3. Si les deux équipes n'ont pas le minimum requis de cinq joueurs au début de la partie, les deux équipes se voient immédiatement attribuer une défaite par forfait.
- 4.5.4. Si un joueur est blessé ou expulsé durant la partie, l'équipe peut tout de même poursuivre en ayant moins de cinq joueurs.
- 4.5.5. Le nombre maximal de joueurs pouvant être inscrits dans une équipe est de 21.

4.6. Nombre de joueuses division mixte

- 4.6.1. Dans la division mixte, les parties se jouent à 6 joueurs contre 6. Il doit avoir 3 filles ou plus sur le terrain pour chaque équipe.
- 4.6.2. Si une équipe ne peut pas jouer avec 3 filles, elle devra jouer avec deux filles sur le terrain avec un maximum de 5 joueurs. Malheureusement, si une des deux joueuses ne peut poursuivre la partie, cela entraîne la fin de la partie.
- 4.6.3. Si une équipe n'a pas le minimum de deux filles au début du match. **Application** : six points seront automatiquement attribués à l'équipe adverse. Le temps démarre alors et à chaque cinq minutes, cette équipe se verra pénalisée de six points supplémentaires. Si l'équipe n'a toujours pas le minimum requis de joueuses à la demie, elle se voit attribuer une défaite par forfait.

4.7. Positionnement du ballon

- 4.7.1. La ligne initiale du positionnement du ballon est déterminée à environ 7 verges de la ligne de but défendu.
- 4.7.2. Lors du début d'une demie, suite à un touché ou un touché de sûreté, à moins d'une pénalité, l'équipe ayant possession du ballon débute sa séquence offensive à la ligne initiale de positionnement du ballon.
- 4.7.3. Si un jeu est arrêté parce que le porteur du ballon voit ses rubans être retirés suite à l'action d'un joueur adverse, le ballon sera positionné à l'endroit où les rubans ont commencé à se détacher et non à l'endroit où ils ont touché le sol.

4.8. Temps de jeu

- 4.8.1. Le temps de jeu total est de 44 minutes et de 10 jeux supplémentaires. Ce temps de jeu est divisé en deux, soit deux demies de 22 minutes et de cinq jeux supplémentaires chacune.
- 4.8.2. Il y a une pause entre chaque demie. La durée est déterminée par les officiels.
- 4.8.3. Le temps est continu et il ne peut être arrêté que par un temps d'arrêt ou une blessure.
- 4.8.4. Lors des 5 derniers jeux du match, si l'équipe en possession du ballon mène par 20 points ou plus, le match sera immédiatement arrêté. La partie se termine si une équipe marque des points dans les 5 jeux et cela permet de créer l'écart de 20 points (Si avant le converti, il n'y a pas de tentative de converti).

4.9. Temps d'arrêt

- 4.9.1. Chaque équipe dispose de deux temps d'arrêt de 30 secondes pour la partie. À la suite d'un temps d'arrêt, le temps redémarre à la mise en jeu du ballon. Un temps d'arrêt peut être raccourci si les deux équipes sont disposées à reprendre le jeu. Les équipes seront avisées lorsqu'il ne restera que dix secondes au temps d'arrêt.
- 4.9.2. Les officiels peuvent prendre des temps d'arrêt pour toutes les situations où ils le jugent nécessaire. Ces temps d'arrêt ne sont pas chargés aux équipes.
- 4.9.3. En cas de blessure, un temps d'arrêt sera signalé par l'officiel. Ce temps d'arrêt permet à l'équipe dont le joueur est blessé de prendre soin de lui. Il ne sera pas chargé à l'équipe, mais le joueur devra quitter le terrain pour un jeu à la reprise.
- 4.9.4. Si, à la suite d'un temps d'arrêt par une équipe, l'équipe en attaque décide de dégager, l'arbitre annoncera le dégagement à la fin du temps d'arrêt et repartira immédiatement le décompte du temps après cette annonce.

4.10. Déroulement de la partie

- 4.10.1. Au moment opportun, l'arbitre en chef signalera, pour chaque demie, un avertissement signifiant qu'il ne reste que deux minutes ou moins avant les cinq jeux.
- 4.10.2. Lorsque les cinq jeux sont joués, l'arbitre en chef signale la fin de la demie ou de la partie selon le cas.
- 4.10.3. L'acceptation d'une pénalité de ballon en jeu ne compte pas comme un jeu dans les cinq derniers jeux.

- 4.10.4. Un converti ne compte pas comme un jeu dans les cinq derniers jeux.
- 4.10.5. Si une pénalité avec essai continu est acceptée comme telle dans les cinq derniers jeux, le jeu sera alors comptabilisé. La demie ou la partie peut se terminer sur une pénalité avec essai continu.
- 4.10.6. Un dégagement compte comme un jeu dans les cinq derniers jeux.
- 4.10.7. Les joueurs de l'équipe offensive ont la responsabilité de ramener le ballon aussi rapidement que possible vers leur caucus à la fin de chaque essai. Les arbitres peuvent assister les joueurs pour ramener le ballon vers leur caucus. L'arbitre en chef peut siffler le début du jeu suivant à tout moment s'il juge que les joueurs prennent trop de temps à ramener le ballon. **Application** : un officiel peut décerner une pénalité pour avoir retardé la partie s'il le juge nécessaire.
- 4.10.8. Si un spectateur nuit au déroulement du jeu, l'arbitre en chef évaluera quelle équipe est la plus pénalisée par cet événement et offrira des choix à cette équipe selon l'évaluation qui aura été faite. Les officiels ont aussi la possibilité de présumer de la fin d'une action et d'agir en conséquence.

4.11. Ballon mort

- 4.11.1. Un ballon est déclaré mort lorsqu'il touche à un officiel ou à une partie de l'édifice (toit, mur, rideau, etc.). Le ballon est déclaré mort lorsqu'il tombe à l'extérieur du terrain sans être attrapé. Le résultat du jeu est une passe incomplète.
- 4.11.2. Le ballon est déclaré mort si les rubans du porteur sont retirés ou s'il est touché alors qu'il n'est plus en possession de ses rubans.
- 4.11.3. Le ballon est déclaré mort lorsqu'un touché est signalé. Il en est de même pour un touché de sûreté ou à la suite d'un converti réussi.
- 4.11.4. Le ballon est déclaré mort si une passe avant n'est pas attrapée. Le résultat du jeu est une passe incomplète.
- 4.11.5. Le ballon est déclaré mort lorsqu'une passe arrière est échappée ou n'est pas complétée. Le jeu reprendra à l'essai suivant au point où le ballon a touché le sol.
- 4.11.6. Le ballon est déclaré mort s'il est échappé et touche le sol après qu'un joueur en est eu le contrôle.
- 4.11.7. Le ballon est déclaré mort lors d'une remise (avant ou arrière) de mains à mains échappé. Le jeu est comptabilisé et il reprendra à l'essai suivant au point où il a touché le sol. S'il est attrapé par un joueur adverse avant de toucher le sol, le résultat du jeu sera un revirement.
- 4.11.8. Un ballon est déclaré mort s'il n'est pas attrapé par le passeur lors de la mise en jeu. Le jeu reprendra à l'essai suivant au point où le ballon a touché le sol sauf si le ballon n'a pas franchi 5 verges, le jeu reprendra 5 verges plus loin de la ligne de mêlée.
- 4.11.9. Un ballon est déclaré mort si le joueur qui en a la possession se retrouve au sol. Un joueur avec une main au sol n'est pas considéré comme étant au sol. **Exception** : Le joueur recevant la remise du centre peut avoir un genou au sol pour compléter la remise en jeu.
- 4.11.10. Un ballon peut être déclaré mort si un officiel considère la continuité du jeu comme dangereuse. Le jeu est alors comptabilisé et sera repris à l'essai suivant.

- 4.11.11. Un ballon est déclaré mort lorsqu'un officiel siffle. S'il s'agit d'un sifflet par inadvertance, le règlement 3.1 s'applique.
- 4.11.12. Un ballon est déclaré mort si le porteur du ballon sort à l'extérieur du terrain. Le jeu reprendra à l'essai suivant au point où le porteur est sorti des limites du terrain.
- 4.11.13. Un ballon est déclaré mort lorsque le porteur du ballon plonge, saute ou étend le bras dans le but de gagner des verges supplémentaires. Le jeu reprendra à l'essai suivant à partir du point où le joueur a commis la faute avec l'application de la pénalité adéquate. Si le joueur avait parcouru la distance nécessaire au premier essai, celui-ci serait maintenu malgré l'application de la pénalité.
- 4.11.14. Un ballon est déclaré mort si le porteur du ballon démontre clairement qu'il n'a pas l'intention de poursuivre l'action.
- 4.11.15. Un ballon est déclaré mort lorsqu'un joueur se fait retirer ses rubans alors qu'il jongle avec le ballon. Le jongleur peut compléter l'attraper après le retrait de ses rubans.

4.12. Substitution

- 4.12.1. Les substitutions ne peuvent être effectuées qu'à partir de la zone de banc de chacune des équipes. **Application** : une substitution qui n'est pas effectuée à partir de la zone de banc est une substitution illégale.
- 4.12.2. Les substitutions ne peuvent être effectuées que lorsque le ballon est mort et avant que les joueurs de l'équipe offensive ne sortent de leur caucus. Dans le cas d'une attaque sans caucus, l'arbitre en chef peut autoriser une substitution; il donnera alors le temps au joueur remplaçant de se positionner, mais ne donnera pas l'occasion à l'équipe défensive d'effectuer un caucus. **Application** : une équipe qui effectue une substitution à un moment où elle n'a pas le droit de le faire sera pénalisée pour substitution illégale.
- 4.12.3. Un joueur entrant sur le terrain doit demeurer sur le terrain pour le jeu suivant. **Application** : l'équipe dont un joueur entre sur le terrain et n'y demeure pas sera pénalisée pour substitution illégale.
- 4.12.4. Chaque équipe doit avoir un maximum de 6 joueurs sur le terrain avant la mise en jeu. **Application** : pénalité substitution illégale

4.13. Touché

- 4.13.1. Un touché compte pour six points et est immédiatement suivi d'une tentative de converti.
- 4.13.2. Pour qu'un touché soit accordé, les hanches du joueur ainsi que le ballon doivent être dans la zone de but. La ligne de but fait partie de la zone de but.

4.14. Converti

- 4.14.1. Après avoir marqué un touché, l'équipe a le choix de tenter un converti d'un point de la ligne de cinq verges ou de deux points de la ligne de dix verges. L'équipe peut ne pas tenter son converti. **Application** : si l'arbitre en chef ne reçoit pas de réponse après avoir demandé au capitaine de l'équipe offensive l'option qu'il souhaite avoir, celui-ci optera automatiquement pour une tentative d'un point.

- 4.14.2. L'équipe offensive ne peut modifier son choix si une option a été annoncée par l'arbitre en chef. Suite à un temps d'arrêt, le choix ne peut pas être modifié.
- 4.14.3. La « zone sans course » (red zone) est applicable lors d'une tentative de converti d'un point.
- 4.14.4. Pour qu'un converti soit accordé, les hanches du joueur ainsi que le ballon doivent être dans la zone de but. La ligne de but fait partie de la zone de but.
- 4.14.5. Si l'équipe défensive intercepte la tentative de converti, elle a l'opportunité de ramener le ballon jusqu'à la zone de but adverse. Le ballon est considéré en jeu tant et aussi longtemps que le joueur qui en a possession possède ses rubans ou ne se trouve pas à l'extérieur du terrain. Si le ballon est ramené jusqu'à la zone de but adverse, l'équipe qui a intercepté le ballon est créditée de deux points.
- 4.14.6. Lors du retour, si le dernier joueur qui défend sa zone de but retient le joueur qui tente de marquer ou cause de l'obstruction de n'importe quelle façon l'équipe du joueur qui a intercepté le ballon sera créditée de deux points. Si en revanche ce n'est pas le dernier joueur qui retient le joueur qui tente de marquer, une tentative de converti au choix de l'équipe.
- 4.14.7. Lorsqu'une équipe mène par plus de 28 points, elle peut seulement tenter des convertis d'un point.
- 4.14.8. Lors d'un converti, si la défense commet une pénalité sur 2 jeux consécutifs, l'attaque se verra attribuer les points du converti.

4.15. Touché de sûreté

- 4.15.1. Si le porteur de ballon franchit une ligne délimitant l'extérieur du terrain à l'intérieur de sa zone de but, un touché de sûreté (2 points) sera accordé à l'équipe défensive.
- 4.15.2. Si l'équipe offensive qui échappe le ballon, ou s'il y a une mauvaise remise ou une passe latérale de l'équipe offensive qui atterrit dans sa zone de but, le jeu s'arrête et l'équipe défensive se voit accorder un touché de sûreté (2 points).
- 4.15.3. La mise en jeu reçue par un joueur illégal dans sa zone de but résulte en un touché de sûreté (2 points).
- 4.15.4. Si le porteur du ballon de l'équipe offensive se retrouve dans sa zone de but et que ses rubans sont retirés, un touché de sûreté sera accordé (2 points).
- 4.15.5. Si un touché de sûreté est accordé, l'équipe qui se voit créditer les points gagne aussi la possession du ballon à sa ligne initiale de positionnement du ballon.
- 4.15.6. Si un joueur, protège ses rubans en possession du ballon dans la zone de buts, un touché de sûreté sera accordé (2 points).
- 4.15.7. Si le QB ou tous autres joueurs agissant comme passeur, se débarrassent du ballon dans la zone de but intentionnellement, un touché de sûreté sera accordé (2 points).
- 4.15.8. Si un joueur défensif intercepte le ballon dans les limites du terrain, entre volontairement dans sa zone de but et s'y fait retirer ses rubans, un touché de sûreté sera accordé à l'équipe adverse. Par contre, si un joueur intercepte le ballon, entre dans sa zone de but suite à l'attrapé et s'y fait retirer ses rubans, aucun point ne sera accordé et son équipe reprendra possession du ballon à la ligne initiale de positionnement du ballon.

5. Section 5 – Offensive

5.1. Formation

- 5.1.1. L'équipe offensive doit avoir, au minimum, 3 joueurs alignés sur la ligne de mêlée au moment où le ballon est mis en jeu. Les joueurs de l'équipe offensive seront considérés comme étant sur la ligne de mêlée s'ils sont à une verge ou moins de la ligne de mêlée. Le centre offensif est toujours considéré comme l'un de ces joueurs. Les deux autres joueurs obligatoires peuvent être positionnés de chaque côté du centre offensif ou du même côté par rapport à celui-ci. **Application** : s'il y a moins de trois joueurs sur la ligne de mêlée, une procédure illégale sera appelée dès que le ballon sera mis en jeu.
- 5.1.2. Le passeur doit être à un minimum de cinq verges de la ligne de mêlée lorsqu'il touche le ballon. **Application** : une mise en jeu qui ne franchit pas cinq verges a pour résultat une pénalité pour procédure illégale. L'arbitre a deux options sur cette situation. Premièrement, dans un cas évident, le ballon deviendra mort dès sa mise en jeu. L'essai sera repris après avoir appliqué la pénalité adéquate. Dans le deuxième cas, au moment de la mise en jeu, l'arbitre lancera son mouchoir au point où est positionné le passeur. Il laissera le jeu se dérouler normalement et lorsque le ballon sera déclaré mort, il mesurera la distance du passeur par rapport à la ligne de mêlée. Si le passeur était suffisamment loin, la pénalité ne serait pas appelée. Dans le cas contraire, la pénalité sera gérée comme une pénalité de ballon en jeu et le choix reviendra à l'équipe défensive.
- 5.1.3. Les receveurs de chaque côté du centre offensif doivent être positionnés à trois verges ou plus de ce dernier sur la ligne de mêlée. **Application** : si un receveur se trouve à moins de trois verges du centre offensif, une procédure illégale sera appelée dès la mise en jeu du ballon.

5.2. Mouvements

- 5.2.1. Le joueur qui accepte la remise du centre offensif ne peut être en progression vers la ligne de mêlée. **Application** : un joueur qui reçoit la mise en jeu et qui est en progression vers l'avant au moment où le ballon est mis en jeu sera passible d'une procédure illégale. Un receveur ne peut être en progression vers la ligne de mêlée au moment où le ballon est mis en jeu. Il doit être immobile une seconde complète avant la mise en jeu. **Application** : un receveur en progression vers la ligne de mêlée au moment de la mise en jeu sera pénalisé pour procédure illégale.
- 5.2.2. Un seul joueur offensif peut se déplacer latéralement ou vers l'arrière au moment où le ballon est mis en jeu. **Application** : si plus d'un joueur offensif est en mouvement au moment de la mise en jeu, l'équipe sera pénalisée pour procédure illégale.
- 5.2.3. Un joueur offensif ne peut tournoyer sur lui-même continuellement afin d'éviter de se faire retirer les rubans. **Application** : Protection des rubans jeu mort au point d'infraction.

5.3. Procédures de parties

- 5.3.1. Une équipe masculine à l'offensive a une série de 4 essais pour parcourir un minimum de dix verges. Le résultat de chacun des essais modifiera la distance à parcourir pour l'essai suivant. Si l'équipe parvient à franchir la distance requise avant la fin du 4e essai, elle obtient alors une nouvelle série. **Division mixte** : Pour obtenir un premier essai, l'équipe offensive doit franchir la distance de 10 verges et compléter une passe par un receveur féminin. Elle a 4 essais pour y parvenir
- 5.3.2. Il n'y a pas de botté. Si une équipe souhaite concéder le ballon à l'autre équipe, elle doit aviser l'arbitre en chef qui replacera alors le ballon à 25 verges plus loin (maximum ligne de 5 de sa propre zone de but de l'équipe adverse).
- 5.3.3. Si l'équipe offensive décide de tenter un jeu sur le 4e essai et qu'elle n'obtient pas les verges nécessaires ou ne complète pas le nombre de passe pour l'obtention d'une nouvelle série, l'équipe adverse reprendra alors le ballon à l'endroit où le jeu s'est terminé. Cette équipe devient alors l'équipe offensive et obtient une série de 4 essais.
- 5.3.4. L'équipe offensive peut exécuter une attaque sans caucus à l'exception des cas suivants : lors de la prise de possession du ballon, à la suite d'un temps d'arrêt ou à la suite d'une blessure. **Application** : une équipe qui n'effectue pas de caucus à un moment où elle est tenue de le faire sera pénalisée pour procédure illégale
- 5.3.5. La mise en jeu est appelée par un coup de sifflet avant chaque jeu. À partir de ce moment, l'équipe offensive a 20 secondes pour mettre le ballon en jeu. L'arbitre en chef a la responsabilité de la comptabilité de ce temps. **Application** : l'équipe offensive qui met trop de temps à mettre le ballon en jeu sera pénalisé pour avoir retardé la partie.
- 5.3.6. Le centre offensif doit se positionner face à la défensive et ne plus se déplacer de cette position pour permettre au poursuiveur de se positionner à son tour. Même si le ballon n'a pas encore été déposé au sol, la position du centre offensif doit demeurer celle qu'il a choisie au moment de se placer à la ligne de mêlée. **Application** : le fait de se repositionner entraîne une pénalité de procédure illégale.
- 5.3.7. Le centre offensif doit positionner le ballon au sol, devant lui, entre ses jambes à la ligne de mêlée avant d'effectuer une remise au passeur. Une fois le ballon positionné, il ne peut le bouger jusqu'à ce qu'il effectue la remise au passeur. **Application** : n'importe quel mouvement du ballon ou simulation de remise après que le ballon ait été positionné au sol aura pour résultat une pénalité de procédure illégale si ce geste entraîne une réaction du poursuiveur.
- 5.3.8. De sa position au sol, le centre offensif doit remettre le ballon vers l'arrière, entre ses jambes dans un mouvement continu. **Application** : si le centre offensif ne remet pas le ballon vers l'arrière entre ses jambes, il sera pénalisé pour procédure illégale.
- 5.3.9. Le centre offensif n'a pas de couloir de course réservé. Il peut courir en ligne droite ou avoir un tracé de côté, mais doit, en tout temps, éviter de nuire au poursuiveur. Tous les joueurs offensifs doivent éviter de nuire au poursuiveur. **Application** : si un

joueur offensif nuit à la poursuite du poursuiveur, il sera pénalisé pour obstruction sur le poursuiveur.

5.3.10. Un joueur qui n'est pas en possession du ballon et qui perd ses rubans durant le déroulement du jeu demeure éligible pour compléter une passe ou toute action normalement permise. L'adversaire n'a alors qu'à le toucher au moment où il est en possession du ballon pour mettre un terme au jeu. La touche doit s'effectuer à une seule main pour éviter d'autres formes de rudesse.

5.3.11. Un passeur qui n'a pas ses rubans lors du démarrage de la séquence, le jeu sera signalé mort au moment que celui-ci touche le ballon.

5.4. Passe

5.4.1. Une passe est complétée si le joueur qui l'attrape a le contrôle du ballon et les deux pieds à l'intérieur du terrain ou si n'importe quelle partie de son corps touche le sol avant de sortir de la surface de jeu.

5.4.2. Tous les joueurs sont éligibles pour recevoir une passe, y compris le passeur s'il a remis le ballon à un autre joueur derrière la ligne de mêlée.

5.4.3. Une passe avant doit être effectuée derrière la ligne de mêlée. Passé celle-ci, le passeur n'a plus le droit de lancer le ballon. **Application** : le résultat est une perte d'essai ou résultat du jeu.

5.4.4. Si le joueur ayant possession du ballon franchit la ligne de mêlée, il ne peut pas revenir derrière celle-ci pour effectuer une passe. **Application** : le résultat est une perte d'essai ou résultat du jeu.

5.4.5. Une passe lancée à l'extérieur du terrain ou au sol sans receveur à proximité dans le but d'éviter une perte de terrain sera appelée comme une tentative pour se débarrasser du ballon. **Application** : le ballon est déclaré mort au point où le passeur s'est débarrassé du ballon avec continuité des essais.

5.4.6. Quand une équipe est dans la « zone sans course » (red zone), le passeur ne peut effectuer de passe par en dessous. Le point de départ du ballon doit être au-dessus de l'épaule, au-dessus du coude ou à la poitrine. **Application** : Si un passeur effectue une passe par en dessous, dans la zone sans course, le ballon sera déclaré mort et le résultat du jeu sera une perte d'essai sans prendre en considération le résultat de l'essai, sauf si le ballon est intercepté par la défensive. Si l'infraction a eu lieu au 4^e essai, c'est la perte du ballon.

5.4.7. L'attrapé simultané entre un joueur offensif et un joueur défensif sera accordé au joueur offensif.

5.4.8. Une équipe ne peut lancer deux passes avant, derrière la ligne de mêlée sur le même jeu. **Application** : le résultat est une perte d'essai au point d'infraction de la deuxième remise ou option résultat du jeu. Une remise avant est considérée comme une passe avant.

5.4.9. Un joueur qui reçoit une remise arrière derrière la ligne de mêlée peut effectuer une passe s'il s'exécute derrière cette ligne. Si le passeur effectue une remise arrière,

une passe latérale ou une passe avant attrapée derrière la ligne de mêlée, tous les joueurs défensifs peuvent franchir la ligne de mêlée.

- 5.4.10. Une passe avant attrapée derrière la ligne de mêlée par n'importe quel joueur est considérée comme une course. Exception : une passe touchée par un joueur adverse et attrapée dans la « zone sans course » (red zone) sera considérée comme une passe.
- 5.4.11. Si un joueur perd le ballon suite à un contact avec un adversaire ou avec le sol et qu'il a démontré en avoir eu le contrôle, ne serait-ce qu'un instant, la passe sera considérée comme étant complétée.
- 5.4.12. Si le passeur échappe le ballon alors qu'il tente une passe et que cette échappée se fait alors que le bras a un mouvement vers l'avant, le ballon sera déclaré mort au moment où il touche le sol et la passe sera déclarée incomplète.
- 5.4.13. Si le passeur échappe le ballon alors qu'il tente une passe et que cette échappée se fait alors que le bras a un mouvement vers l'arrière, le ballon sera déclaré mort au moment où il touche le sol et le résultat sera le même qu'un ballon échappé; reprise du jeu à l'essai suivant au point où le ballon a touché le sol.
- 5.4.14. Si un joueur est poussé à l'extérieur du terrain par un joueur adverse au moment où il attrape le ballon, l'officiel peut juger que le joueur aurait pu avoir le contrôle du ballon à l'intérieur du terrain et déclarer qu'il s'agit d'une passe complétée ou d'une interception selon le cas.
- 5.4.15. Les passes latérales ne sont pas permises lorsque la ligne de mêlée est franchie.
Application : le ballon est déclaré mort dès que le coéquipier d'un joueur qui a effectué une passe latérale touche le ballon. Si un adversaire intercepte le ballon, le jeu se poursuivra jusqu'à ce qu'une situation de ballon mort se produise.

5.5. Course

- 5.5.1. S'il n'est pas dans la « zone sans course » (red zone), le passeur peut courir avec le ballon.
- 5.5.2. Aucune course n'est possible à l'intérieur de la « zone sans course » (red zone).
Application : si le porteur du ballon effectue une course alors que la « zone sans course » a été appelée par l'arbitre en chef, le ballon sera déclaré mort immédiatement lorsque le porteur franchit la ligne de mêlée et l'essai sera perdu.
- 5.5.3. Une équipe ne peut effectuer deux courses consécutives lors d'une même séquence à l'attaque sauf s'il s'agit d'un touché suivi d'un converti de deux points.
Application : si le porteur du ballon effectue une course alors qu'il y a eu une course sur le jeu précédent, le ballon sera déclaré mort immédiatement lorsque le porteur franchit la ligne de mêlée et l'essai sera perdu.
- 5.5.4. Si une équipe court 3 fois consécutivement, l'autre équipe prendra possession du ballon à la dernière ligne de mêlée.
- 5.5.5. Lorsque le porteur de ballon utilise des coéquipiers stationnaires comme moyen pour bloquer l'adversaire, de tels coéquipiers ne doivent pas être pénalisés pour obstruction sauf s'ils se déplacent de leur position sur le terrain ou utilisent un de leurs membres pour gêner l'adversaire. **Application** : un bloc de type « basketball »

(joueur allant dans la course d'un adversaire pour ouvrir le chemin pour son coéquipier) n'est pas permis et il sera pénalisé comme un bloc illégal.

- 5.5.6. Une remise avant du passeur à un autre joueur est considérée comme une passe avant durant le déroulement de l'action, mais sera comptabilisée comme une course à la fin de celle-ci.

5.6. Pénalités offensives

Si la ligne de mêlée est à la ligne de 5 verges ou moins de l'équipe à l'attaque et si cette dernière encourt une pénalité qui habituellement s'applique de la ligne de mêlée avec reprise de l'essai, l'équipe en attaque n'aura pas droit à cette reprise d'essai et on passera à l'essai suivant. Si cette situation se produit au 4e essai, il y aura changement de possession à la ligne de mêlée. Exception : les punitions de rudesse ou antisportif sont appliqués en entier sans perte d'essai.

Hors-jeu de position : ce type de hors-jeu offensif sera sifflé dès la mise en jeu et une pénalité de procédure illégale sera appliquée. Le joueur a l'opportunité de se repositionner avant la mise en jeu.

Hors-jeu de départ : Si un joueur offensif franchit la ligne de mêlée avant la mise en jeu, une pénalité de procédure illégale sera appliquée. Le joueur fautif n'a pas l'opportunité de revenir se positionner.

Protection des rubans : les joueurs ne peuvent pas protéger leurs rubans de quelque façon que ce soit. L'utilisation des mains, des coudes ou du ballon pour empêcher ses rubans d'être retirés est illégale. Si le porteur du ballon a les bras tendus, bloque les mains de l'adversaire ou agit de façon à empêcher un adversaire de lui retirer ses rubans, il sera pénalisé pour protection des rubans.

Bloc : Se positionner de façon à empêcher un joueur adverse de retirer les rubans d'un coéquipier est illégal. Lorsqu'un joueur attrape le ballon ou débute une course en possession de celui-ci, ses coéquipiers sont supposés s'immobiliser ou se retirer de la zone où se déroule l'action, et ce, sans causer d'interférence à un joueur adverse.

Participation illégale : une participation illégale est le résultat d'une action sur le ballon après que le joueur ait quitté le terrain lors du jeu en cours. Ainsi, un receveur de passe touchant à l'extérieur du terrain lors de son tracé ne peut revenir dans le terrain pour compléter la passe. La passe sera déclarée incomplète et l'essai sera perdu.

Interférence : une interférence offensive résulte toujours en un changement de possession au point d'infraction.

Contact : un contact est une pénalité à option de 5 verges à partir du point d'infraction ou de la ligne de mêlée.

Joueur illégal : Un joueur n'ayant pas ses rubans est pénalisé de 5 verges à partir de la ligne de mêlée.

6. Section 6 – Défensive

6.1. Formation

- 6.1.1. Les joueurs défensifs doivent être à 3 verges ou plus devant le centre offensif ou à une verge de côté par rapport à ce dernier. **Application** : un joueur défensif à moins de 3 verges devant le centre offensif verra son équipe être pénalisée pour formation illégale.
- 6.1.2. Une zone neutre d'une verge doit être maintenue entre la ligne de mêlée et le positionnement des joueurs défensifs. **Application** : un joueur défensif se trouvant dans cette zone lors de la mise en jeu sera pénalisé pour hors-jeu.

6.2. Poursuiveur (Rusher)

- 6.2.1. N'importe quel joueur positionné derrière la ligne du poursuiveur (cette ligne est à 5 verges de la ligne de mêlée et elle est marquée par les officiels avant le début de chaque jeu), ou plus loin lors de la mise en jeu peut agir à titre de poursuiveur. L'équipe défensive n'a pas à répondre à l'équipe offensive si celle-ci demande qui est le poursuiveur.
- 6.2.2. Tous les joueurs situés entre la ligne de mêlée et la ligne du poursuiveur doivent attendre qu'un coéquipier positionné à la ligne du poursuiveur, ou plus loin par rapport à la ligne de mêlée, franchisse la ligne de mêlée avant de la franchir eux-mêmes. **Application** : si un joueur défensif positionné entre la ligne de mêlée et la ligne du poursuiveur franchit la ligne de mêlée avant un coéquipier positionné à la ligne du poursuiveur ou plus loin, il sera pénalisé pour hors-jeu. **Exception** : voir la section 5.4.9.
- 6.2.3. Le poursuiveur a droit à une ligne directe (corridor d'immunité) sur le joueur adverse qui touche en premier le ballon, et ce, même si celui-ci se déplace à gauche ou à droite de sa position de base.
- 6.2.4. Pour avoir droit à un corridor d'immunité, un poursuiveur doit être positionné, au minimum, une verge à gauche ou à droite du pied du centre offensif et à, au plus, trois verges de ce même point. **Application** : un poursuiveur ne respectant pas ces deux normes n'a pas droit à son corridor d'immunité lors de la poursuite.
- 6.2.5. Pour avoir droit à un corridor d'immunité, le poursuiveur doit être clairement identifiable. Outre sa position par rapport au centre offensif, il doit respecter sa position par rapport à la ligne du poursuiveur. **Application** : seulement les arbitres peuvent déterminer si un poursuiveur est clairement identifiable. S'il ne l'est pas, il n'a pas droit à son corridor d'immunité.
- 6.2.6. Pour préserver son corridor d'immunité, le poursuiveur ne doit pas changer de côté une fois que le centre offensif a pris position et qu'il ne peut prendre connaissance de sa nouvelle ligne de poursuite. **Application** : un poursuiveur changeant de position avant la mise en jeu alors que le centre offensif ne peut prendre connaissance (le centre offensif doit avoir un contact visuel avec le poursuiveur pour que celui-ci soit considéré en avoir pris connaissance) de cette nouvelle position

- perdra son corridor d'immunité lors de la poursuite. S'il entre en contact avec le centre offensif, il pourrait être pénalisé pour contact illégal.
- 6.2.7. S'il y a un deuxième poursuiveur, il est soumis aux mêmes privilèges et restrictions que le premier.
- 6.2.8. Seuls les premiers joueurs de chaque côté du centre offensif peuvent être reconnus comme poursuiveurs identifiables.
- 6.2.9. Un poursuiveur est hors-jeu s'il débute sa course à moins de 5 verges de la ligne de mêlée ou s'il débute sa course à partir de la ligne de 5 verges avant la mise en jeu du ballon et qu'il franchit la ligne de mêlée. S'il débute sa course trop près de la ligne de mêlée ou trop tôt, il doit retourner le corps complet derrière la ligne de 5 verges et ensuite franchir la ligne de mêlée. Il aura tout de même perdu son corridor d'immunité. Un poursuiveur ne devient hors-jeu que lorsqu'il franchit la ligne de mêlée.
- 6.2.10. Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui poursuivent le passeur. Cependant, seuls les poursuiveurs identifiables auront droit au corridor d'immunité. L'équipe offensive ne peut pas demander l'identification du poursuiveur.
- 6.2.11. **Division mixte** : Lorsqu'une équipe offensive utilise un passeur féminin facilement identifiable, l'équipe en défense doit utiliser un poursuiveur féminin. ***Application*** : l'équipe fautive sera pénalisée pour procédure défensive. L'équipe offensive aura le choix de reprendre le jeu avec un gain de 5 verges ou le résultat du jeu.

6.3. Contact avec le passeur

- 6.3.1. Aucun poursuiveur ne peut interférer avec le mouvement de passe du passeur. Tout contact avec le bras, au-dessus de l'épaule ou avec le ballon alors que celui-ci est dans la main du passeur pendant le mouvement de passe est interdit. ***Application*** : un contact avec le bras du passeur doit toujours être pénalisé pour rudesse envers le passeur. ***Le poursuiveur doit toujours garder le contrôle de son corps.***
- 6.3.2. Les contacts physiques avec le passeur sont aussi pénalisés; soit contact ou rudesse sur le passeur selon l'interprétation de l'arbitre.

6.4. Interception

- 6.4.1. Après une interception, le joueur ayant le ballon en sa possession peut poursuivre le jeu jusqu'à ce que ses rubans soient retirés, qu'il tombe au sol ou qu'il s'abstienne volontairement de poursuivre le jeu.
- 6.4.2. Une interception implique un changement de possession du ballon.

6.5. Pénalités défensives

Hors-jeu : après le coup de sifflet signalant le début du jeu et avant la remise au jeu, aucun joueur défensif ne peut empiéter sur la zone offensive, toucher au ballon ou entrer en contact avec un joueur offensif.

Contact illégal : un contact illégal est une pénalité de 5 verges à partir de la ligne de mêlée.

Interférence : une interférence défensive qui survient à plus de 10 verges de la ligne de mêlée sera appliquée au point d'infraction et si elle est commise à moins de 10

verges de la ligne de mêlée, elle sera appliquée comme une pénalité de 10 verges. Une interférence défensive donne toujours un premier essai à l'équipe offensive et ce, peu importe que la distance nécessaire pour l'obtenir ait été franchie ou non. Une interférence peut ne pas être signalée si la passe est jugée insaisissable. Une interférence qui survient dans la zone de but sera reprise à la ligne de 1 verge de la zone de but.

Participation illégale : une participation illégale est le résultat d'une action sur le ballon après que le joueur ait quitté le terrain lors du jeu en cours. Ainsi, un joueur défensif qui sort à l'extérieur du terrain peut revenir dans le jeu pour poursuivre le porteur de ballon, mais il ne peut, en aucun cas, jouer directement le ballon. La passe sera déclarée incomplète si le joueur défensif est le premier à touché le ballon.

Tentative d'induire l'unité offensive en erreur : l'unité défensive ne peut crier ou agir de façon à tenter de créer de la confusion chez l'adversaire ou de provoquer un hors-jeu. La pénalité est de 5 verges à la ligne de mêlée ou résultat du jeu. Un joueur défensif qui crie à répétitions durant les jeux offensifs de l'adversaire peut également recevoir cette pénalité ou une pénalité pour antisportive.

Retirer les rubans d'un joueur avant la possession du ballon : Aucun joueur ne peut retirer les rubans avant que ce dernier ne touche au ballon, pénalité de 5 verges à la ligne de mêlée ou résultat du jeu.

Joueur illégal : Un joueur n'ayant pas ses rubans est pénalisé de 5 verges à partir de la ligne de mêlée ou l'équipe offensive accepte le résultat du jeu.

Retenue : un défenseur a ralenti le porteur de ballon en s'agrippant à son uniforme ou son corps dans sa tentative de lui retirer ses rubans. **Exemple** : le défenseur manque les rubans, attrape plutôt la culotte qu'il tire légèrement et la relâche aussitôt. **Application** : punition de 5 verges, par contre l'équipe offensive devrait avoir le choix de prendre la pénalité du point d'infraction et les essais se poursuivent, ou de la ligne de mêlée et reprise de l'essai. **Justification** : 4e essai et 15 verges à faire ; passe de 5 verges captée, retenue et retrait des rubans 2 verges plus loin ; 7+5 donnent 12 verges et donc perte du ballon par l'équipe offensive. L'attaque ne devrait jamais perdre le ballon quand la défense commet une faute.

Arrêt illégal : Tout moyen délibéré et/ou illégal par un joueur d'arrêter le mouvement vers l'avant du porteur de ballon avant de lui enlever ses rubans. **Exemple** : le défenseur d'une main tire le chandail du porteur de ballon et de l'autre lui enlève ses rubans. **Application** : punition de 5 verges et premier essai sauf si l'arbitre juge que le porteur du ballon aurait marqué sans cet arrêt illégal, le touché sera accordé. Une demie ne peut pas se terminer par une punition d'arrêt illégal.

7. Section 7– Situations générales

7.1 Ballon dévié

Un ballon dévié demeure en jeu tant et aussi longtemps que le ballon a été dévié involontairement et que le joueur qui en prend possession a toujours ses rubans. La direction dans laquelle le ballon est dévié n'a aucune importance. Un ballon dévié intentionnellement deviendra mort lorsqu'un coéquipier en prendra possession. Si un ballon est dévié volontairement et attrapé par un coéquipier, ceci sera considéré comme une passe incomplète. Malgré qu'un adversaire touche le ballon, le résultat du jeu restera une passe incomplète sauf si l'adversaire intercepte le ballon.

7.2 Propulser le ballon

Un joueur ne peut propulser le ballon pour lui-même dans le but d'éviter qu'on lui retire ses rubans lorsqu'il l'a en sa possession. **Application** : si le porteur propulse le ballon pour lui-même, le ballon sera immédiatement déclaré mort au point d'infraction et une pénalité pour avoir propulsé le ballon sera appliqué.

7.3 Saut vers l'avant

Un saut dans le but de gagner des verges est interdit. Le porteur du ballon doit toujours avoir un pied au sol lorsqu'il est en progression vers l'avant. Les pieds du porteur de ballon qui effectue une rotation sur lui-même, s'il n'y a pas de progression, ou un saut de côté peuvent légèrement quitter le sol. **Application** : lorsqu'il y a un saut vers l'avant, le ballon est déclaré mort au point d'infraction et une pénalité pour saut vers l'avant est appliquée et continuité des essais. Une pénalité de contact ou de rudesse peut également être ajoutée à la pénalité de saut s'il y a un contact avec un adversaire.

7.4 Plongeon

Aucun plongeon dans le but de gagner des verges supplémentaires n'est permis. Un joueur peut plonger pour attraper ou intercepter le ballon ou pour retirer les rubans d'un adversaire. **Application** : lorsqu'un plongeon dans le but de gagner des verges survient, le ballon est déclaré mort au point d'infraction. S'il y a contact avec un joueur défensif, une pénalité de contact ou de rudesse peut être ajoutée à la pénalité de plongeon.

7.5 Extension du bras

Aucune extension du bras dans le but de gagner des verges supplémentaires n'est permise. **Application** : lorsqu'une extension du bras dans le but de gagner des verges ou pour marquer un touché survient, le ballon est déclaré mort au point d'infraction. S'il y a contact avec un joueur défensif, une pénalité de contact ou de rudesse peut être appliquée.

7.6 Passage en force

Un joueur en possession du ballon ne peut forcer le passage pour gagner des verges supplémentaires. Tout joueur défensif ayant établi sa position devant un joueur

offensif doit être évitée par ce dernier. Le porteur du ballon entrant en contact avec un joueur défensif ayant établi sa position sera pénalisé. L'inverse est aussi vrai. Un joueur défensif ne peut se servir de son corps pour empêcher un adversaire de passer. **Application** : lorsqu'un passage en force offensif survient, celui-ci sera interprété comme un contact, le ballon est déclaré mort au point d'infraction. Si le passage en force implique un contact rude avec un adversaire, une pénalité de rudesse peut être ajoutée. Dans le cas où un joueur défensif empêche le porteur de passer, la pénalité sera un contact illégal ou une rudesse selon le cas.

8 Section 8 – Prolongation

8.1 Saison régulière

Il n'y a pas de prolongation dans les parties régulières de saison.

8.2 Séries éliminatoires

Dans les séries éliminatoires, si le pointage est égal à la fin du temps de jeu régulier, les équipes joueront en prolongation.

8.2.1 Tirage

8.2.1.1 Avant la prolongation, l'arbitre en chef rencontre les capitaines de chaque équipe. Le choix revient automatiquement à l'équipe la mieux classée.

8.2.1.2 Une fois le choix effectué, le capitaine de l'équipe doit opter pour l'une des deux options suivantes : commencer la prolongation en offensive ou en défensive.

8.2.2 Déroulement de la prolongation

8.2.2.1 Chaque équipe bénéficie d'une possession du ballon avec 4 essais pour marquer un touché à partir du centre du terrain. Elle gardera possession du ballon jusqu'à ce qu'elle marque des points ou soit arrêtée défensivement.

8.2.2.2 Une équipe qui marque un touché a droit à un converti d'un ou deux points.

8.2.2.3 Une équipe qui intercepte le ballon à l'opportunité de le ramener pour marquer un touché défensif ou une marque équivalente à la tentative de converti.

8.2.2.4 Une équipe n'a aucune obligation de jouer sa séquence à l'attaque.

8.2.2.5 Si l'égalité persiste après que chaque équipe aura bénéficié d'une possession du ballon, il y aura 1 tentative de converti pour chaque équipe afin de décerner un vainqueur. Il y a 2 possibilités pour le converti : pour un point à la ligne de 5 verges des buts, pour 2 points à la ligne de 10 verges des buts.

8.3 Règle de clémence

Dans les séries éliminatoires, une règle de clémence s'applique de la façon suivante: une équipe perdante a la possibilité d'arrêter une partie à partir de la 2e demie si l'écart de points devient insurmontable.

8.4 Temps d'arrêt

Aucun temps d'arrêt n'est accordé en prolongation.

9 Section 9 – Autres Pénalités

9.1 Contact

Un joueur est entré en contact avec l'adversaire sans qu'il y ait eu rudesse, et en tentant de minimiser le contact.

9.2 Rudesse

Une pénalité de rudesse peut, au jugement de l'arbitre, être additionnée à toute autre pénalité si le geste commis est suffisamment grave. Elle entraîne une expulsion pour 3 jeux. Un converti compte pour un de ses jeux.

9.3 Rudesse excessive

N'importe quel contact intentionnel sur un adversaire, un officiel ou un spectateur sera pénalisé comme une rudesse excessive. Ceci inclus, sans être limité par cette liste, les coups de tête, de poing, de coude, d'épaule et de pied. Elle entraîne automatiquement l'expulsion du joueur fautif et une punition de 25 verges contre l'équipe de ce joueur.

9.4 Conduite antisportive

- 9.4.1** L'utilisation d'un langage obscène, ordurier, insultant ou sarcastique, de même qu'un geste inadéquat envers un adversaire, un arbitre ou un spectateur dans la pratique d'une activité où l'esprit sportif est de mise, entraînera une pénalité pour conduite antisportive et selon le jugement de l'arbitre, l'expulsion de la partie. Ceci inclut la projection du ballon au sol, vers un adversaire ou un officiel.
- 9.4.2** Tous gestes délibérés ayant pour objectif de retarder la partie seront sanctionnés pour une conduite antisportive.
- 9.4.3** Les pénalités de conduite antisportives survenant avant ou après une partie ne peuvent avoir une conséquence directe sur la partie. Elles ne seront que comptabilisées dans le dossier du joueur.

9.5 Inconduite de partie

Une inconduite de partie est le résultat d'un langage ordurier ou d'un geste suffisamment grave pour entraîner l'expulsion du joueur dès la première offense.

9.6 Expulsion

- 9.6.1** Un officiel a l'autorité de retirer un joueur d'une partie et de l'expulser du terrain si ce dernier maintient un comportement inacceptable. Lorsqu'un joueur est expulsé, celui-ci doit quitter le terrain. Si le joueur n'obtempère pas, l'arbitre en chef a le pouvoir d'arrêter la partie et d'accorder une victoire par forfait à l'équipe adverse.
- 9.6.2** L'expulsion d'une partie entraîne la suspension automatique de la partie suivante. Le comité de discipline devra, par la suite, déterminer si une suspension plus sévère s'applique.
- 9.6.3** Une pénalité pour conduite antisportive combinée à une pénalité de rudesse ou deux pénalités pour conduite antisportive au même joueur dans la même partie provoque l'expulsion du joueur fautif.
- 9.6.4** Deux pénalités de rudesse au même joueur dans la même partie provoqueront l'expulsion automatique du joueur fautif.

9.7 Suspension

- 9.7.1** Une suspension sera décernée à un joueur expulsé d'une partie si celui-ci a commis un geste susceptible de blesser un adversaire ou a utilisé un langage inapproprié envers un adversaire ou un officiel.

- 9.7.2** Le comité de discipline a le pouvoir de suspendre un joueur pour n'importe quelle violation à un règlement.
- 9.7.3** Un joueur sera automatiquement suspendu pour une semaine lorsqu'il aura accumulé cinq pénalités pour rudesse ou conduite antisportive durant la saison régulière. Un joueur sera automatiquement suspendu pour une semaine lorsqu'il aura accumulé 3 pénalités pour rudesse. Ces pénalités seront comptabilisées pendant la saison et le dossier remis à zéro à la fin de celle-ci.
- 9.7.4** Un joueur sera automatiquement suspendu pour une semaine lorsqu'il aura accumulé trois pénalités pour rudesse ou conduite antisportive durant les séries éliminatoires. Ces pénalités seront comptabilisées pendant les séries et le dossier remis à zéro à la fin de ces dernières.
- 9.7.5** Les suspensions ne sont pas comptabilisées en nombre de parties, mais plutôt en nombre de semaine. En conséquence, un joueur qui est membre de deux équipes sera suspendu pour les parties des deux équipes pour la durée de sa suspension.
- 9.7.6** Une suspension ne sera pas considérée purger si l'équipe du joueur déclare forfait pour la partie.
- 9.7.7** Aucune amende ne peut être donnée pour une suspension.

9.8 Pénalité à la fin de la partie

- 9.8.1** Il y a seulement 3 pénalités qui donnent un jeu supplémentaire à la fin des 5 jeux d'une demie. C'est une pénalité d'arrêt illégale, une passe interférence offensive ou défensive.
- 9.8.2** La partie peut se terminer malgré une pénalité acceptée (Exception 9.8.1).

9.9 Application

- 9.9.1** Les pénalités s'appliquent toujours dans leur totalité jusqu'à la ligne d'une verge de la zone de but. Une équipe offensive pourrait cependant décider d'appliquer une pénalité jusqu'à la ligne de 5 verges et demie pour profiter de la possibilité d'effectuer une course. Cependant, si cette équipe était déjà dans la « zone sans course », elle n'aurait alors que le choix d'avancer à la ligne d'une verge et n'aurait toujours pas droit à l'option de course.
- 9.9.2** Si une pénalité permettait à une équipe d'avancer plus loin que la ligne d'une verge, elle bénéficierait d'un premier essai à la ligne d'une verge ou, si tel était le choix, d'un premier essai à la ligne de 5 verges et demi.

10 Section 10 – Tableau récapitulatif des pénalités

Pénalités	Distance applicable	Endroit d'application
Courses consécutives	Perte d'essai	Ligne de mêlée
3 courses consécutives	Changement de possession	Ligne de mêlée
Course dans la zone sans course	Perte d'essai	Ligne de mêlée
Passe par en-dessous (red zone)	Perte d'essai	Ligne de mêlée
S'être débarrassé du ballon	Perte d'essai	Point d'infraction
Procédure illégale	5 verges	Ligne de mêlée
Joueur illégal	5 verges	Ligne de mêlée
Trop de joueurs	5 verges	Ligne de mêlée
Avoir retardé la partie	5 verges	Ligne de mêlée
Substitution illégale	5 verges	Ligne de mêlée
Passe avant illégale	Perte d'essai	Ligne de mêlée
2 passes avant	Perte d'essai	Ligne de mêlée
Obstruction	5 verges	Ligne de mêlée
Arrêt illégal	5 verges	Point d'infraction, 1 ^{er} essai
Formation illégale	5 verges	Ligne de mêlée
Hors-jeu	5 verges	Ligne de mêlée
Équipement illégal	5 verges	Ballon mort
Avoir lancé les rubans	5 verges	Ballon mort
Rubans dissimulés		Point d'infraction
Protection des rubans		Point d'infraction
Bloc illégal	5 verges	Point d'infraction
Avoir propulsé le ballon	5 verges	Point d'infraction
Saut vers l'avant		Point d'infraction
Extension du bras, plongeon		Point d'infraction
Contact	5 verges	Point d'infraction
Obstruction sur le poursuiveur	5 verges	Ligne de mêlée
Conduite antisportive	15 verges	Ligne de mêlée, point d'infraction ou ballon mort
Avoir retiré les rubans trop rapidement	5 verges	Ballon mort
Interférence	Minimum 10 verges	Point d'infraction
Contact sur le passeur	10 verges	Ligne de mêlée
Rudesse / Rudesse sur le passeur	15 verges	Ligne de mêlée, point d'infraction ou ballon mort
Inconduite de partie Rudesse excessive	25 verges Expulsion du fautif	Ligne de mêlée, point d'infraction ou ballon mort

Règlement Division Féminine

11 Section 11 – Gestion de la partie

11.1 Particularités

- 11.1.1 Une défaite par forfait est inscrite sur la feuille de pointage comme étant une défaite de 0-28. De plus, l'équipe qui perd par forfait perdra un point au classement.
- 11.1.2 Lorsqu'une équipe ne se présente pas à une partie ou qu'il y a une usurpation d'identité, la défaite par forfait entraînera une perte de 2 points au classement.
- 11.1.3 Les parties débutent à l'heure inscrite sur l'horaire. Aucun temps d'échauffement n'est prévu sur le terrain.
- 11.1.4 Les joueuses doivent rester dans l'aire d'attente et ne peuvent être sur les terrains que 5 minutes avant l'heure de leur partie même s'il y a une partie de flag. Pendant le 5 minutes avant la partie, il n'y a aucun lancer de ballon si le terrain est occupé.
- 7.1.1. **Aucune joueuse** ne peut être sur les terrains lorsqu'il y a un autre sport que le flag football organisé par la ligue FFT. Les terrains des complexes sont des locations privées et non un parc public.

11.2 Disponibilité des capitaines

- 11.2.1 Deux capitaines par équipe doivent être présents à la rencontre d'avant-match avec les officiels.
- 11.2.2 Les capitaines doivent être présents et à la disposition des officiels cinq minutes avant le début de la partie. **Application** : si les capitaines d'une équipe ne sont pas disponibles au moment où l'officiel est prêt à faire le tirage, le choix des options sera alors accordé à l'équipe dont les capitaines sont disponibles et la décision sera annoncée aux capitaines absents lorsqu'ils se présenteront à l'officiel.
- 11.2.3 Seuls les capitaines peuvent recevoir l'explication d'un règlement. Lorsqu'un capitaine reçoit une explication, tous les autres capitaines sur le terrain peuvent être présents pour cette explication.

11.3 Disponibilité des équipes

- 11.3.1 Les équipes doivent être disponibles pour débiter la partie au moment déterminé par les officiels. **Application** : si une équipe n'est pas prête à commencer la partie au moment déterminé par l'officiel, six points seront automatiquement attribués à l'équipe adverse. Le temps démarre alors et toutes les cinq minutes, cette équipe se verra pénalisée de six points supplémentaires. Si l'équipe n'est toujours pas disponible à la demie, elle se voit attribuer une défaite par forfait.
- 11.3.2 Une équipe qui ne coopère pas pour la prise de présences peut être considéré ne pas être prêt à commencer la partie.
- 11.3.3 Si les deux équipes ne sont pas prêtes à commencer la partie au moment déterminé par l'officiel, les deux équipes se voient immédiatement attribuer une défaite par forfait.

11.4 Tirage

- 11.4.1 Le choix, lors du tirage, revient à l'équipe qui reçoit.

- 11.4.2** Le tirage se fait idéalement avec une pièce de monnaie. Le capitaine aura alors le choix de pile ou face. Si aucune pièce de monnaie n'est disponible, l'officiel déterminera une façon convenable aux deux équipes pour déterminer qui aura le choix des options.
- 11.4.3** Une fois le tirage effectué, le capitaine de l'équipe ayant gagné ce tirage doit opter pour l'une des deux options suivantes : commencer la partie en offensive ou à la 2^e demie.
- 11.4.4** Si les deux équipes ont des chandails de même couleur, l'équipe qui a gagné le tirage décidera si elle souhaite garder son chandail ou si elle le change pour un chandail d'une couleur différente. Si elle décide de le garder, l'équipe adverse devra alors changer le sien. Des dossards sont mis à la disposition des équipes qui n'ont pas de chandails de couleur différente.
- 11.4.5** Si les deux équipes ont des chandails de même couleur, mais que les membre d'une équipe n'ont pas des chandails complètement identiques, elle sera l'équipe qui devra changer de couleur.

11.5 Nombre de joueurs

- 11.5.1** Dans la division féminine, les parties se jouent 5 joueurs contre 5 sur le terrain.
- 11.5.2** Une équipe doit avoir un minimum de cinq joueurs pour débiter une partie.
Application : si une équipe n'a pas le minimum requis de cinq joueurs au début de la partie, six points seront automatiquement attribués à l'équipe adverse. Le temps démarre alors et à chaque cinq minutes, cette équipe se verra pénalisée de six points supplémentaires. Si l'équipe n'a toujours pas le minimum de joueurs à la demie, elle se voit attribuer une défaite par forfait.
- 11.5.3** Si les deux équipes n'ont pas le minimum requis de cinq joueurs au début de la partie, les deux équipes se voient immédiatement attribuer une défaite par forfait.
- 11.5.4** Si un joueur est blessé ou expulsé durant la partie, l'équipe peut poursuivre en ayant moins de cinq joueurs. L'équipe ne pouvant pas fournir 4 joueurs perdra par défaut.
Exception : Un joueur exclu pour des jeux suite à une punition majeure, la partie se poursuit, car le joueur va retourner sur le jeu suite à la sanction.

11.6 Positionnement du ballon

- 11.6.1** La ligne initiale du positionnement du ballon est déterminée à 5 verges de la ligne de but défendu.
- 11.6.2** Lors du début d'une demie, à la suite d'un touché ou un touché de sûreté, à moins d'une pénalité, l'équipe ayant possession du ballon débute sa séquence offensive à la ligne initiale de positionnement du ballon.
- 11.6.3** Si un jeu est arrêté parce que le porteur du ballon voit ses rubans être retirés à la suite de l'action d'un joueur adverse, le ballon sera positionné à l'endroit où les rubans ont commencé à se détacher et non à l'endroit où ils ont touché le sol.

11.7 Temps de jeu

- 11.7.1** Le temps de jeu total est de 50 minutes. Ce temps de jeu est divisé en deux, soit deux demies de 25 minutes.
- 11.7.2** Il y a une pause entre chaque demie. La durée est déterminée par les officiels.

11.7.3 Le temps est continu et il ne peut être arrêté que par un temps d'arrêt ou une blessure.

11.8 **Temps d'arrêt**

11.8.1 Chaque équipe dispose deux temps d'arrêt de 30 secondes par demie. À la suite d'un temps d'arrêt, le temps redémarre à la mise en jeu du ballon. Un temps d'arrêt peut être raccourci si les deux équipes sont disposées à reprendre le jeu. Les équipes seront avisées lorsqu'il ne restera que dix secondes au temps d'arrêt.

11.8.2 Les officiels peuvent prendre des temps d'arrêt pour toutes les situations où ils le jugent nécessaire. Ces temps d'arrêt ne sont pas chargés aux équipes.

11.8.3 En cas de blessure, un temps d'arrêt sera signalé par l'officiel. Ce temps d'arrêt permet à l'équipe dont le joueur est blessé de prendre soin de lui. Il ne sera pas chargé à l'équipe, mais le joueur devra quitter le terrain pour un jeu à la reprise.

11.9 **Déroulement de la partie**

11.9.1 Au moment opportun, l'arbitre en chef signalera, pour chaque demie, un avertissement signifiant qu'il ne reste que deux minutes ou moins avant la fin des demies.

11.9.2 Les joueurs de l'équipe offensive ont la responsabilité de ramener le ballon aussi rapidement que possible vers leur caucus à la fin de chaque essai. Les arbitres peuvent assister les joueurs pour ramener le ballon vers leur caucus. L'arbitre en chef peut siffler le début du jeu suivant à tout moment s'il juge que les joueurs prennent trop de temps à ramener le ballon. **Application** : un officiel peut décerner une pénalité pour avoir retardé la partie s'il le juge nécessaire.

11.9.3 Si un spectateur nuit au déroulement du jeu, l'arbitre en chef évaluera quelle équipe est la plus pénalisée par cet événement et offrira des choix à cette équipe selon l'évaluation qui aura été faite. Les officiels ont aussi la possibilité de présumer de la fin d'une action et d'agir en conséquence.

11.10 **Ballon mort**

11.10.1 Un ballon est déclaré mort lorsqu'il touche à un officiel ou à une partie de l'édifice (toit, mur, rideau, etc.). Le ballon est déclaré mort lorsqu'il tombe à l'extérieur du terrain sans être attrapé. Le résultat du jeu est une passe incomplète.

11.10.2 Le ballon est déclaré mort si les rubans du porteur sont retirés. Si un ruban du porteur de ballon tombe, le jeu doit être signalé mort. Les joueurs sont admissibles pour attraper une passe remise ou lancée si leur ruban est tombé. Le jeu sera signalé mort quand le joueur (sans ruban) attrapera le ballon.

11.10.3 Le ballon est déclaré mort lorsqu'un touché est signalé. Il en est de même pour un touché de sûreté ou à la suite d'un converti réussi.

11.10.4 Le ballon est déclaré mort si une passe avant n'est pas attrapée. Le résultat du jeu est une passe incomplète.

11.10.5 Le ballon est déclaré mort lorsqu'une passe arrière est échappée ou n'est pas complétée. Le jeu reprendra à l'essai suivant au point où le ballon a touché le sol.

11.10.6 Le ballon est déclaré mort s'il est échappé et touche le sol après qu'un joueur en est eu le contrôle.

- 11.10.7** Le ballon est déclaré mort lors d'une remise (avant ou arrière) de mains à mains échappé. Le jeu est comptabilisé et il reprendra à l'essai suivant au point où il a touché le sol. S'il est attrapé par un joueur adverse avant de toucher le sol, le résultat du jeu sera un revirement.
- 11.10.8** Un ballon est déclaré mort s'il n'est pas attrapé par le passeur lors de la mise en jeu. Le jeu reprendra à l'essai suivant au point de dernière remise. Si un passeur échappe le ballon lors d'un jeu celui-ci sera déclaré mort et le jeu reprendra au point où le ballon a été échappé.
- 11.10.9** Un ballon est déclaré mort si le joueur qui en a la possession se retrouve au sol. Un joueur avec une main au sol n'est pas considéré comme étant au sol. **Exception** : Le joueur recevant la remise du centre peut avoir un genou au sol pour compléter la remise en jeu.
- 11.10.10** Un ballon peut être déclaré mort si un officiel considère la continuité du jeu comme dangereuse. Le jeu est alors comptabilisé et sera repris à l'essai suivant.
- 11.10.11** Un ballon est déclaré mort lorsqu'un officiel siffle. S'il s'agit d'un sifflet par inadvertance, le règlement 3.1 s'applique.
- 11.10.12** Un ballon est déclaré mort si le porteur du ballon sort à l'extérieur du terrain. Le jeu reprendra à l'essai suivant au point où le porteur est sorti des limites du terrain.
- 11.10.13** Un ballon est déclaré mort lorsque le porteur du ballon plonge, saute ou étend le bras dans le but de gagner des verges supplémentaires. Le jeu reprendra à l'essai suivant à partir du point où le joueur a commis la faute avec l'application de la pénalité adéquate. Si le joueur avait parcouru la distance nécessaire au premier essai, celui-ci serait maintenu malgré l'application de la pénalité.
- 11.10.14** Un ballon est déclaré mort si le porteur du ballon démontre clairement qu'il n'a pas l'intention de poursuivre l'action.
- 11.10.15** Un ballon est déclaré mort lorsqu'un joueur se fait retirer ses rubans alors qu'il jongle avec le ballon. Le jongleur peut compléter l'attraper après le retrait de ses rubans.

11.11 Substitution

- 11.11.1** Les substitutions ne peuvent être effectuées qu'à partir de la zone de banc de chacune des équipes. **Application** : une substitution qui n'est pas effectuée à partir de la zone de banc est une substitution illégale.
- 11.11.2** Les substitutions ne peuvent être effectuées que lorsque le ballon est mort et avant que les joueurs de l'équipe offensive ne sortent de leur caucus. Dans le cas d'une attaque sans caucus, l'arbitre en chef peut autoriser une substitution; il donnera alors le temps au joueur remplaçant de se positionner, mais ne donnera pas l'occasion à l'équipe défensive d'effectuer un caucus. **Application** : une équipe qui effectue une substitution à un moment où elle n'a pas le droit de le faire sera pénalisée pour substitution illégale.
- 11.11.3** Un joueur entrant sur le terrain pour donner des instructions doit demeurer sur le terrain pour le jeu suivant. **Application** : l'équipe dont un joueur entre sur le terrain et n'y demeure pas sera pénalisée pour substitution illégale.

11.11.4 Chaque équipe doit avoir un maximum de 5 joueurs sur le terrain avant la mise en jeu. **Application** : pénalité substitution illégale.

11.12 Touché

11.12.1 Un touché compte pour six points et est immédiatement suivi d'une tentative de converti.

11.12.2 Pour qu'un touché soit accordé, les hanches du joueur doivent être dans la zone de but. La ligne de but fait partie de la zone de but.

11.13 Converti

11.13.1 Après avoir marqué un touché, l'équipe a le choix de tenter un converti d'un point de la ligne de cinq verges ou de deux points de la ligne de dix verges. L'équipe peut ne pas tenter son converti. **Application** : si l'arbitre en chef ne reçoit pas de réponse après avoir demandé au capitaine de l'équipe offensive l'option qu'il souhaite avoir, celui-ci optera automatiquement pour une tentative d'un point.

11.13.2 L'équipe offensive ne peut modifier son choix si une option a été annoncée par l'arbitre en chef. Suite à un temps d'arrêt, le choix ne peut pas être modifié.

11.13.3 La « zone sans course » (red zone) est applicable lors d'une tentative de converti d'un point.

11.13.4 Pour qu'un converti soit accordé, les hanches du joueur doivent être dans la zone de but. La ligne de but fait partie de la zone de but.

11.13.5 Si l'équipe défensive intercepte la tentative de converti, elle a l'opportunité de ramener le ballon jusqu'à la zone de but adverse. Le ballon est considéré en jeu tant et aussi longtemps que le joueur qui en a possession possède ses rubans ou ne se trouve pas à l'extérieur du terrain. Si le ballon est ramené jusqu'à la zone de but adverse, l'équipe qui a intercepté le ballon est créditée de deux points.

11.13.6 Lors du retour, si le dernier joueur qui défend sa zone de but retient le joueur qui tente de marquer ou cause de l'obstruction de n'importe quelle façon, l'équipe du joueur qui a intercepté le ballon sera créditée de deux points. Si en revanche ce n'est pas le dernier joueur qui retient le joueur qui tente de marquer, une tentative de converti au choix de l'équipe.

11.13.7 Lorsqu'une équipe mène par plus de 28 points, elle peut seulement tenter des convertis d'un point.

11.13.8 Lors d'un converti, si la défensive commet une pénalité sur 2 jeux consécutifs, l'attaque se verra attribuer les points du converti.

11.14 Touché de sûreté

11.14.1 Si le porteur ballon franchit une ligne délimitant l'extérieur du terrain à l'intérieur de sa zone de but, un touché de sûreté (2 points) sera accordé à l'équipe défensive.

11.14.2 Si l'équipe offensive qui échappe le ballon, ou s'il y a une passe latérale de l'équipe offensive qui atterrit dans sa zone de but, le jeu s'arrête et l'équipe défensive se voit accorder un touché de sûreté (2 points).

11.14.3 La mise en jeu reçue par un joueur illégal dans sa zone de but résulte en un touché de sûreté (2 points).

- 11.14.4** Si le porteur du ballon de l'équipe offensive se retrouve dans sa zone de but et que ses rubans sont retirés, un touché de sûreté sera accordé (2 points).
- 11.14.5** Si un touché de sûreté est accordé, l'équipe qui se voit créditer les points gagne aussi la possession du ballon à sa ligne initiale de positionnement du ballon.
- 11.14.6** Si un joueur, protège ses rubans en possession du ballon dans la zone de buts, un touché de sûreté sera accordé (2 points).
- 11.14.7** Si un joueur défensif intercepte le ballon dans les limites du terrain, entre volontairement dans sa zone de but et s'y fait retirer ses rubans, un touché de sûreté sera accordé à l'équipe adverse. Cependant, si un joueur intercepte le ballon, entre dans sa zone de but suite à l'attrapé et s'y fait retirer ses rubans, aucun point ne sera accordé et son équipe reprendra possession du ballon à la ligne initiale de positionnement du ballon.

12 Section 12 – Offensive

12.1 Formation

- 12.1.1** L'équipe offensive doit avoir, au minimum, 3 joueurs alignés sur la ligne de mêlée au moment où le ballon est mis en jeu. Les joueurs de l'équipe offensive seront considérés comme étant sur la ligne de mêlée s'ils sont à une verge ou moins de la ligne de mêlée. Le centre offensif est toujours considéré comme l'un de ces joueurs. Les deux autres joueurs obligatoires peuvent être positionnés de chaque côté du centre offensif ou du même côté par rapport à celui-ci. **Application** : s'il y a moins de trois joueurs sur la ligne de mêlée, mise en jeu illégale, sera appelée dès que le ballon sera mis en jeu.
- 12.1.2** Les receveurs de chaque côté du centre offensif peuvent être positionnés immédiatement à côté de celui-ci.

12.2 Mouvements

- 12.2.1** Le joueur qui accepte la remise du centre offensif ne peut être en progression vers la ligne de mêlée. **Application** : un joueur qui reçoit la mise en jeu et qui est en progression vers l'avant au moment où le ballon est mis en jeu sera passible d'une procédure illégale. Un receveur ne peut être en progression vers la ligne de mêlée au moment où le ballon est mis en jeu. Il doit être immobile une seconde complète avant la mise en jeu. **Application** : un receveur en progression vers la ligne de mêlée au moment de la mise en jeu sera pénalisé pour procédure illégale.
- 12.2.2** Un seul joueur offensif peut se déplacer latéralement ou vers l'arrière au moment où le ballon est mis en jeu. **Application** : si plus d'un joueur offensif est en mouvement au moment de la mise en jeu, l'équipe sera pénalisée pour procédure illégale.
- 12.2.3** Un joueur offensif ne peut tournoyer sur lui-même continuellement afin d'éviter de se faire retirer les rubans. **Application** : Protection des rubans jeu mort au point d'infraction.

12.3 Procédures de parties

- 12.3.1** Une équipe à l'offensive a une série de 4 essais pour traverser le milieu du terrain ou marquer un touché. Le résultat de chacun des essais modifiera la distance à

- parcourir pour l'essai suivant. Si l'équipe parvient à franchir le milieu du terrain avant la fin du 4^e essai, elle obtient alors une nouvelle série pour marquer un touché.
- 12.3.2** Tous les changements de possession, à l'exception des interceptions, entraîneront le démarrage du jeu à partir de la ligne de 5 verges de l'équipe qui attaque (ligne de départ). Même si l'équipe à l'attaque n'arrive pas à traverser le centre du terrain, l'équipe adverse débutera sa séquence offensive à partir de sa propre ligne de 5 verges. Si la fin d'un jeu suite à une interception se situe en bas de la ligne de départ, le démarrage de la séquence offensive sera la ligne de départ.
- 12.3.3** Si une infraction par l'équipe à l'attaque est commise au-delà du centre du terrain et qui amène l'essai suivant derrière la ligne centrale, l'équipe à l'attaque doit quand même réaliser un touché en 4 essais.
- 12.3.4** L'équipe offensive peut exécuter une attaque sans caucus à l'exception des cas suivants : lors de la prise de possession du ballon, à la suite d'un temps d'arrêt ou à la suite d'une blessure. **Application** : une équipe qui n'effectue pas de caucus à un moment où elle est tenue de le faire sera pénalisée pour procédure illégale
- 12.3.5** La mise en jeu est appelée par un coup de sifflet avant chaque jeu. À partir de ce moment, l'équipe offensive a 20 secondes pour mettre le ballon en jeu. L'arbitre en chef a la responsabilité de la comptabilité de ce temps. **Application** : l'équipe offensive qui met trop de temps à mettre le ballon en jeu sera pénalisé pour avoir retardé la partie.
- 12.3.6** Le centre offensif doit se positionner face à la défensive et ne plus se déplacer de cette position pour permettre au poursuiveur de se positionner à son tour. Même si le ballon n'a pas encore été déposé au sol, la position du centre offensif doit demeurer celle qu'il a choisie au moment de se placer à la ligne de mêlée. **Application** : le fait de se repositionner entraîne une pénalité de procédure illégale.
- 12.3.7** Le centre offensif doit positionner le ballon au sol, devant lui, entre ses jambes à la ligne de mêlée avant d'effectuer une remise au passeur. Une fois le ballon positionné, il ne peut le bouger jusqu'à ce qu'il effectue la remise au passeur. **Application** : n'importe quel mouvement du ballon ou simulation de remise après que le ballon aura été positionné au sol aura pour résultat une pénalité de mise en jeu illégale si ce geste entraîne une réaction du poursuiveur.
- 12.3.8** De sa position au sol, le centre offensif doit remettre le ballon vers l'arrière, entre ses jambes dans un mouvement continu. **Application** : si le centre offensif ne remet pas le ballon vers l'arrière entre ses jambes, il sera pénalisé pour mise en jeu illégale.
- 12.3.9** Le centre offensif n'a pas de couloir de course réservé. Il peut courir en ligne droite ou avoir un tracé de côté, mais doit, en tout temps, éviter de nuire au poursuiveur. Tous les joueurs offensifs doivent éviter de nuire au poursuiveur. **Application** : si un joueur offensif nuit à la poursuite du poursuiveur, il sera pénalisé pour obstruction sur le poursuiveur.
- 12.3.10** Un joueur qui n'est pas en possession du ballon et qui perd ses rubans durant le déroulement du jeu demeure éligible pour compléter une passe ou toute action

normalement permise. Le jeu sera signalé mort quand le joueur (sans ruban) attrapera le ballon.

12.3.11 Un passeur qui perd ses rubans ou n'a pas ceux-ci lors du démarrage de la séquence, le jeu sera signalé mort au moment que celui-ci touche le ballon.

12.4 Passe

12.4.1 Le joueur qui reçoit la remise du centre doit effectuer une passe dans un délai maximale de sept secondes. Une feinte de remise ou une remise annule le décompte. **Application** : Le jeu sera sifflé après les sept secondes réglementaires. Une perte d'essai et reprise du jeu cinq verges derrière la ligne de mêlée.

12.4.2 Le joueur qui reçoit directement la remise du centre ne peut courir avec celui-ci. Une course est possible lors d'une remise avec un autre coéquipier. Cependant si le ballon revient au premier joueur celui-ci peut maintenant courir avec le ballon.

12.4.3 Une passe est complétée si le joueur qui l'attrape a le contrôle du ballon et un pied à l'intérieur du terrain ou si n'importe quelle partie de son corps touche le sol avant de sortir de la surface de jeu.

12.4.4 Tous les joueurs sont éligibles pour recevoir une passe, y compris le passeur s'il a remis le ballon à un autre joueur derrière la ligne de mêlée.

12.4.5 Une passe avant doit être effectuée derrière la ligne de mêlée. Passé celle-ci, le passeur n'a plus le droit de lancer le ballon. **Application** : le résultat est une perte d'essai ou résultat du jeu.

12.4.6 Si le joueur ayant possession du ballon franchit la ligne de mêlée, il ne peut pas revenir derrière celle-ci pour effectuer une passe. **Application** : le résultat est une perte d'essai ou résultat du jeu.

12.4.7 Quand une équipe est dans la « zone sans course » (red zone), le passeur ne peut effectuer de passe par en dessous. Le point de départ du ballon doit être au-dessus de l'épaule, au-dessus du coude ou à la poitrine. **Application** : Si un passeur effectue une passe par en dessous, dans la zone sans course, le ballon sera déclaré mort et le résultat du jeu sera une perte d'essai sans prendre en considération le résultat de l'essai, sauf si le ballon est intercepté par la défensive. Si l'infraction a eu lieu au 4e essai, c'est la perte du ballon.

12.4.8 L'attrapé simultané entre un joueur offensif et un joueur défensif sera accordé au joueur offensif.

12.4.9 Une équipe ne peut lancer deux passes avant, derrière la ligne de mêlée sur le même jeu. **Application** : le résultat est une perte d'essai au point d'infraction de la deuxième remise ou option résultat du jeu. Une remise avant est considérée comme une passe avant.

12.4.10 Un joueur qui reçoit une remise arrière derrière la ligne de mêlée peut effectuer une passe s'il s'exécute derrière cette ligne. Si le passeur effectue une remise arrière, une passe latérale ou une passe avant attrapée derrière la ligne de mêlée, tous les joueurs défensifs peuvent franchir la ligne de mêlée.

- 12.4.11** Une passe avant attrapé derrière la ligne de mêlée par n'importe quel joueur est considérée comme une course. Exception : une passe touchée par un joueur adverse et attrapée dans la « zone sans course » (red zone) sera considérée comme une passe.
- 12.4.12** Si un joueur perd le ballon à la suite d'un contact avec un adversaire ou avec le sol et qu'il a démontré en avoir eu le contrôle, ne serait-ce qu'un instant, la passe sera considérée comme étant complétée.
- 12.4.13** Si le passeur échappe le ballon alors qu'il tente une passe et que cette échappée se fait alors que le bras a un mouvement vers l'avant, le ballon sera déclaré mort au moment où il touche le sol et la passe sera déclarée incomplète.
- 12.4.14** Si le passeur échappe le ballon alors qu'il tente une passe et que cette échappée se fait alors que le bras a un mouvement vers l'arrière, le ballon sera déclaré mort au moment où il touche le sol et le résultat sera le même qu'un ballon échappé; reprise du jeu à l'essai suivant au point où le ballon a touché le sol.
- 12.4.15** Si un joueur est poussé à l'extérieur du terrain par un joueur adverse au moment où il attrape le ballon, l'officiel peut juger que le joueur aurait pu avoir le contrôle du ballon à l'intérieur du terrain et déclarer qu'il s'agit d'une passe complétée ou d'une interception selon le cas.
- 12.4.16** Les passes latérales ne sont pas permises lorsque la ligne de mêlée est franchie.
Application : le ballon est déclaré mort dès que le coéquipier d'un joueur qui a effectué une passe latérale touche le ballon. Si un adversaire intercepte le ballon, le jeu se poursuivra jusqu'à ce qu'une situation de ballon mort se produise.
- 12.5 Course**
- 12.5.1** Le passeur ne peut courir avec le ballon au-delà de la ligne de mêlée, à moins que le ballon ait d'abord été remis ou lancé à un autre joueur avant de lui revenir.
Application : Si le passeur fait une course sans avoir remis le ballon à un autre joueur, le ballon sera déclaré mort immédiatement lorsque le porteur franchit la ligne de mêlée et l'essai sera perdu.
- 12.5.2** Aucune course n'est possible à l'intérieur de la « zone sans course » (red zone).
Application : si le porteur du ballon effectue une course alors que la « zone sans course » a été appelée par l'arbitre en chef, le ballon sera déclaré mort immédiatement lorsque le porteur franchit la ligne de mêlée et l'essai sera perdu.
- 12.5.3** Lorsque le porteur de ballon utilise des coéquipiers stationnaires comme moyen pour bloquer l'adversaire, de tels coéquipiers ne doivent pas être pénalisés pour obstruction sauf s'ils se déplacent de leur position sur le terrain ou utilisent un de leurs membres pour gêner l'adversaire. **Application** : un bloc de type « basketball » n'est pas permis et il sera pénalisé comme un bloc illégal.
- 12.5.4** Une remise avant du passeur à un autre joueur est considérée comme une passe avant durant le déroulement de l'action, mais sera comptabilisée comme une course à la fin de celle-ci.

12.6 Pénalités offensives

Si la ligne de mêlée est à la ligne de 5 verges ou moins de l'équipe à l'attaque ou si cette dernière encourt une pénalité qui habituellement s'applique de la ligne de mêlée avec reprise de l'essai, l'équipe en attaque n'aura pas droit à cette reprise d'essai et on passera à l'essai suivant. Si cette situation se produit au 4e essai, il y aura changement de possession. Exception : les punitions de rudesse ou antisportif sont appliqués en entier sans perte d'essai.

Hors-jeu : Un joueur hors position ou devant la remise en traversant la ligne de mêlée avant que le ballon soit remis. L'arbitre doit laisser jouer le jeu.

Protection des rubans : les joueurs ne peuvent pas protéger leurs rubans de quelque façon que ce soit. L'utilisation des mains, des coudes ou du ballon pour empêcher ses rubans d'être retirés est illégale. Si le porteur du ballon a les bras tendus, bloque les mains de l'adversaire ou agit de façon à empêcher un adversaire de lui retirer ses rubans, il sera pénalisé pour protection des rubans.

Bloc (contact illégal) : Se positionner de façon à empêcher un joueur adverse de retirer les rubans d'un coéquipier est illégal. Lorsqu'un joueur attrape le ballon ou débute une course en possession de celui-ci, ses coéquipiers sont supposés s'immobiliser ou se retirer de la zone où se déroule l'action, et ce, sans causer d'interférence à un joueur adverse.

Participation illégale : une participation illégale est le résultat d'une action sur le ballon après que le joueur a quitté le terrain lors du jeu en cours. Ainsi, un receveur de passe touchant à l'extérieur du terrain lors de son tracé ne peut revenir dans le terrain pour compléter la passe. La passe sera déclarée incomplète et l'essai sera perdu.

Interférence : une interférence offensive résulte d'une perte de 5 verges de la ligne de mêlée et une perte d'essai,

Contact : un contact est une pénalité de 5 verges à partir du point d'infraction ou de la ligne de mêlée.

Joueur illégale : Un joueur n'ayant pas ses rubans est pénalisé de 5 verges à partir de la ligne de mêlée.

13 Section 13 – Défensive

13.1 Formation

13.1.1 Les joueurs défensifs doivent être à 3 verges ou plus devant le centre offensif ou à une verge de côté par rapport à ce dernier. **Application** : un joueur défensif à moins de 3 verges devant le centre offensif verra son équipe être pénalisée pour formation illégale.

13.1.2 Une zone neutre d'une verge doit être maintenue entre la ligne de mêlée et le positionnement des joueurs défensifs. **Application** : un joueur défensif se trouvant dans cette zone lors de la mise en jeu sera pénalisé pour hors-jeu.

13.2 Poursuiveur (rusher)

13.2.1 N'importe quel joueur positionné derrière la ligne du poursuiveur (cette ligne est à 7 verges de la ligne de mêlée et elle est marquée par les officiels avant le début de

- chaque jeu. L'équipe défensive n'a pas à répondre à l'équipe offensive si celle-ci demande qui est le poursuiveur.
- 13.2.2** Tous les joueurs situés entre la ligne de mêlée et la ligne du poursuiveur doivent attendre qu'un coéquipier positionné à la ligne du poursuiveur, ou plus loin par rapport à la ligne de mêlée, franchisse la ligne de mêlée avant de la franchir eux-mêmes. **Application** : si un joueur défensif positionné entre la ligne de mêlée et la ligne du poursuiveur franchit la ligne de mêlée avant un coéquipier positionné à la ligne du poursuiveur ou plus loin, il sera pénalisé pour hors-jeu. **Exception** : voir la section 12.4.9.
- 13.2.3** Le poursuiveur a droit à une ligne directe (corridor d'immunité) sur le joueur adverse qui touche en premier le ballon, et ce, même si celui-ci se déplace à gauche ou à droite de sa position de base.
- 13.2.4** Pour avoir droit à un corridor d'immunité, un poursuiveur doit être positionné, au minimum, une verge à gauche ou à droite du pied du centre offensif et à, au plus, trois verges de ce même point. **Application** : un poursuiveur ne respectant pas ces deux normes n'a pas droit à son corridor d'immunité lors de la poursuite.
- 13.2.5** Pour avoir droit à un corridor d'immunité, le poursuiveur doit être clairement identifiable. Outre sa position par rapport au centre offensif, il doit respecter sa position par rapport à la ligne du poursuiveur. **Application** : seul l'arbitre en chef peut déterminer si un poursuiveur est clairement identifiable. S'il ne l'est pas, il n'a pas droit à son corridor d'immunité.
- 13.2.6** Pour préserver son corridor d'immunité, le poursuiveur ne doit pas changer de côté une fois que le centre offensif a pris position et qu'il ne peut prendre connaissance de sa nouvelle ligne de poursuite. **Application** : un poursuiveur changeant de position avant la mise en jeu alors que le centre offensif ne peut prendre connaissance (le centre offensif doit avoir un contact visuel avec le poursuiveur pour que celui-ci soit considéré en avoir pris connaissance) de cette nouvelle position perdra son corridor d'immunité lors de la poursuite. S'il entre en contact avec le centre offensif, il pourrait être pénalisé pour contact illégal.
- 13.2.7** S'il y a un deuxième poursuiveur, il est soumis aux mêmes privilèges et restrictions que le premier.
- 13.2.8** Seuls les premiers joueurs de chaque côté du centre offensif peuvent être reconnus comme poursuivieurs identifiables.
- 13.2.9** Un poursuiveur est hors-jeu s'il débute sa course à moins de 7 verges de la ligne de mêlée ou s'il débute sa course à partir de la ligne de 7 verges avant la mise en jeu du ballon et qu'il franchit la ligne de mêlée. S'il débute sa course trop près de la ligne de mêlée ou trop tôt, il doit retourner le corps complet derrière la ligne de 7 verges et ensuite franchir la ligne de mêlée. Il aura tout de même perdu son corridor d'immunité. Un poursuiveur ne devient hors-jeu que lorsqu'il franchit la ligne de mêlée.

13.2.10 Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui poursuivent le passeur. Cependant, seuls les poursuiveurs identifiables auront droit au corridor d'immunité. L'équipe offensive ne peut pas demander l'identification du poursuiveur.

13.3 Contact avec le passeur

13.3.1 Aucun poursuiveur ne peut interférer avec le mouvement de passe du passeur. Tout contact avec le bras, au-dessus de l'épaule ou avec le ballon alors que celui-ci est dans la main du passeur pendant le mouvement de passe est interdit. **Application :** Contact illégal. Le poursuiveur doit toujours garder le contrôle de son corps

13.3.2 Tout autres contacts physiques avec le passeur seront également pénalisés; soit par un contact illégal, une faute personnelle ou une faute majeure selon l'interprétation de l'arbitre.

13.4 Interception

13.4.1 Après une interception, le joueur ayant le ballon en sa possession peut poursuivre le jeu jusqu'à ce que ses rubans soient retirés, qu'il tombe au sol ou qu'il s'abstienne volontairement de poursuivre le jeu.

13.4.2 Une interception implique un changement de possession du ballon.

13.5 Pénalités défensives

Hors-jeu : après le coup de sifflet signalant le début du jeu et avant la remise au jeu, aucun joueur défensif ne peut empiéter sur la zone offensive, toucher au ballon ou entrer en contact avec un joueur offensif.

Contact illégal : un contact illégal est une pénalité de 5 verges à partir de la ligne de mêlée.

Interférence : une interférence défensive est toujours appliquée du point d'infraction ou ligne de mêlée. Une interférence défensive donne toujours un premier essai à l'équipe offensive et ce, peu importe que la distance nécessaire pour l'obtenir ait été franchie ou non. Une interférence peut ne pas être signalée si la passe est jugée insaisissable. Une interférence qui survient dans la zone de but sera reprise à la ligne de 1 verge de la zone de but.

Participation illégale : une participation illégale est le résultat d'une action sur le ballon après que le joueur a quitté le terrain lors du jeu en cours. Ainsi, un joueur défensif qui sort à l'extérieur du terrain peut revenir dans le jeu pour poursuivre le porteur de ballon, mais il ne peut, en aucun cas, jouer directement le ballon. La passe sera déclarée incomplète si le joueur défensif est le premier à touché le ballon.

Tentative d'induire l'unité offensive en erreur : l'unité défensive ne peut crier ou agir de façon à tenter de créer de la confusion chez l'adversaire ou de provoquer un hors-jeu. La pénalité est de 5 verges à la ligne de mêlée ou résultat du jeu. Un joueur défensif qui crie à répétitions durant les jeux offensifs de l'adversaire peut également recevoir cette pénalité ou une pénalité pour antisportive.

Retirer les rubans d'un joueur avant la possession du ballon : Aucun joueur ne peut retirer les rubans avant que ce dernier ne touche au ballon, pénalité de 5 verges à la ligne de mêlée ou résultat du jeu.

Joueur illégal : Un joueur n'ayant pas ses rubans est pénalisé de 5 verges à partir de la ligne de mêlée ou l'équipe offensive accepte le résultat du jeu.

Retenue (contact illégal) : un défenseur a ralenti le porteur de ballon en s'agrippant à son uniforme ou son corps dans sa tentative de lui retirer ses rubans. **Exemple** : le défenseur manque les rubans, attrape plutôt la culotte qu'il tire légèrement et la relâche aussitôt. **Application** : punition de 5 verges et premier essai automatique.

Arrêt illégal (contact illégal) : Tout moyen délibéré et/ou illégal par un joueur d'arrêter le mouvement vers l'avant du porteur de ballon avant de lui enlever ses rubans. **Exemple** : le défenseur d'une main tire le chandail du porteur de ballon et de l'autre lui enlève ses rubans. **Application** : punition de 5 verges et premier essai.

Un joueur se voyant pénaliser pour la même offense une seconde fois, se verra attribuer une pénalité de conduite répréhensible. (Sortie pour 5 jeux complétés)

Un joueur se voyant pénaliser pour la même offense une troisième fois, se verra attribuer une pénalité de conduite répréhensible. (Expulsion de partie)

14. Section 14 – Situations générales

14.1 Ballon dévié

Un ballon dévié demeure en jeu tant et aussi longtemps que le ballon a été dévié involontairement et que le joueur qui en prend possession a toujours ses rubans. La direction dans laquelle le ballon est dévié n'a aucune importance. Un ballon dévié intentionnellement deviendra mort lorsqu'un coéquipier en prendra possession. Si un ballon est dévié volontairement et attrapé par un coéquipier, ceci sera considéré comme une passe incomplète. Malgré qu'un adversaire touche le ballon, le résultat du jeu restera une passe incomplète sauf si l'adversaire intercepte le ballon.

14.2 Propulser le ballon

Un joueur ne peut propulser le ballon pour lui-même dans le but d'éviter qu'on lui retire ses rubans lorsqu'il l'a en sa possession. **Application** : si le porteur propulse le ballon pour lui-même, le ballon sera immédiatement déclaré mort au point d'infraction et une pénalité pour avoir propulsé le ballon sera appliquée.

14.3 Saut vers l'avant

Un saut dans le but de gagner des verges est interdit. Le porteur du ballon doit toujours avoir un pied au sol lorsqu'il est en progression vers l'avant. Les pieds du porteur de ballon qui effectue une rotation sur lui-même, s'il n'y a pas de progression, ou un saut de côté peuvent légèrement quitter le sol. **Application** : lorsqu'il y a un saut vers l'avant, le ballon est déclaré mort au point d'infraction et une pénalité pour saut vers l'avant est appliquée et continuité des essais. Une pénalité de contact ou de rudesse peut également être ajoutée à la pénalité de saut s'il y a un contact avec un adversaire.

14.4 Plongeon

Aucun plongeon dans le but de gagner des verges supplémentaires n'est permis. Un joueur peut plonger pour attraper ou intercepter le ballon ou pour retirer les rubans d'un adversaire. **Application** : lorsqu'un plongeon dans le but de gagner des verges survient, le ballon est déclaré mort au point d'infraction. S'il y a contact avec un joueur défensif, une pénalité de contact ou de faute personnelle peut être ajoutée à la pénalité de plongeon.

14.5 Extension du bras

Aucune extension du bras dans le but de gagner des verges supplémentaires n'est permise. **Application** : Une extension du bras dans le but de gagner des verges sera pénalisé comme une protection des rubans/plongeon.

14.6 Passage en force (Contact illégal)

Un joueur en possession du ballon ne peut forcer le passage pour gagner des verges supplémentaires. Tout joueur défensif ayant établi sa position devant un joueur offensif doit être évitée par ce dernier. Le porteur du ballon entrant en contact avec un joueur défensif ayant établi sa position sera pénalisé. L'inverse est aussi vrai. Un joueur défensif ne peut se servir de son corps pour empêcher un adversaire de passer. **Application** : lorsqu'un passage en force offensif survient, celui-ci sera interprété comme un contact, le ballon est déclaré mort au point d'infraction. Si le passage en force implique un contact rude avec un adversaire, une pénalité de faute personnelle peut être ajoutée. Dans le cas où un joueur défensif empêche le porteur de passer, la pénalité sera un contact illégal ou une faute personnelle selon le cas.

15 Section 15 – Prolongation

15.1 Saison régulière

Il n'y a pas de prolongation dans les parties régulières de saison.

15.2 Séries éliminatoires

Dans les séries éliminatoires, si le pointage est égal à la fin du temps de jeu régulier, les équipes joueront en prolongation.

15.2.1 Tirage

15.2.1.1 Avant la prolongation, l'arbitre en chef rencontre les capitaines de chaque équipe. Le choix revient automatiquement à l'équipe la mieux classée.

15.2.1.2 Une fois le choix effectué, le capitaine de l'équipe doit opter pour l'une des deux options suivantes : commencer la prolongation en offensive ou en défensive.

15.2.2 Déroulement de la prolongation

15.2.2.1 Chaque équipe bénéficie d'une possession du ballon avec 4 essais pour marquer un touché à partir du centre du terrain. Elle gardera possession du ballon jusqu'à ce qu'elle marque des points ou soit arrêtée défensivement.

15.2.2.2 Une équipe qui marque un touché a droit à un converti d'un ou deux points.

15.2.2.3 Une équipe qui intercepte le ballon à l'opportunité de le ramener pour marquer un touché défensif ou lors d'un converti deux points.

15.2.2.4 Une équipe n'a aucune obligation de jouer sa séquence à l'attaque.

15.2.2.5 Si l'égalité persiste après que chaque équipe aura bénéficié d'une possession du ballon, il y aura 1 tentative de converti pour chaque équipe afin de décerner un vainqueur. Il y a 2 possibilités pour le converti : pour un point à la ligne de 5 verges des buts, pour 2 points à la ligne de 12 verges des buts.

15.3 Règle de clémence

Dans les séries éliminatoires, une règle de clémence s'applique de la façon suivante: une équipe perdante a la possibilité d'arrêter une partie à partir de la 2e demie si l'écart de points devient insurmontable.

15.4 Temps d'arrêt

Aucun temps d'arrêt n'est accordé en prolongation.

16 Section 16 – Pénalités (voir tableau pour application, section 18)

16.1 Substitution illégale

N'importe quels joueurs qui entrent sur le terrain après le centre soit positionner pour remettre le ballon.

16.2 Interférence de partie

N'importe quels joueurs substitués, entraîneurs ou spectateurs interfère avec le ballon, un joueur, ou un officiel lors du déroulement d'un jeu.

16.3 Conduite répréhensible

16.3.1 L'utilisation d'un langage obscène, ordurier, insultant ou sarcastique, de même qu'un geste inadéquat envers un adversaire, un arbitre ou un spectateur dans la pratique d'une activité où l'esprit sportif est de mise, entraînera une pénalité pour conduite antisportive et selon le jugement de l'arbitre, l'expulsion de la partie. Ceci inclut la projection du ballon au sol, vers un adversaire ou un officiel.

16.3.2 Tous gestes délibérés ayant pour objectif de retarder la partie seront sanctionnés pour une conduite antisportive.

16.3.3 Les pénalités de conduite antisportives survenant avant ou après une partie ne peuvent entraîner une conséquence directe sur la partie. Elles ne seront que comptabilisées dans le dossier du joueur.

16.4 Faute personnelle

Toutes actes de rudesse ou conduites déloyales, qui ne sont pas considéré par les officiels comme étant une faute majeure.

16.5 Fautes majeures/conduite antisportive

Un joueur, un entraîneur ou un spectateur frappant quiconque de façon délibérée dans le but de causer une blessure ainsi qu'un acte de rudesse ou de conduite déloyale considéré par l'officiel comme menaçant la sécurité d'autrui. Voir tableau.

16.6 Expulsion

16.6.1 Un officiel a l'autorité de retirer un joueur d'une partie et de l'expulser du terrain si ce dernier maintient un comportement inacceptable après son retrait. Si le joueur n'obtempère pas, l'arbitre en chef a le pouvoir d'arrêter la partie et d'accorder une victoire par forfait à l'équipe adverse.

16.6.2 L'expulsion d'une partie entraîne la suspension automatique de la partie suivante. Le comité de discipline devra, par la suite, déterminer si une suspension plus sévère s'applique.

16.6.3 Une pénalité de conduite répréhensible combinée à une faute personnelle ou deux pénalités de conduite répréhensible à la même joueuse dans la même partie provoque l'expulsion de la fautive.

16.6.4 Deux pénalités de faute personnelle à la même joueuse dans la même partie provoqueront l'expulsion automatique de la joueuse fautive.

16.7 Suspension

16.7.1 Une suspension peut être décernée à un joueur expulsé d'une partie si celui-ci a commis un geste susceptible de blesser un adversaire ou a utilisé un langage inapproprié envers un adversaire ou un officiel.

16.7.2 Le comité de discipline a le pouvoir de suspendre un joueur pour n'importe quelle violation à un règlement.

16.7.3 Un joueur sera automatiquement suspendu pour une semaine lorsqu'il aura accumulé cinq pénalités pour faute personnelle ou conduite répréhensible durant la saison régulière. Un joueur sera automatiquement suspendu pour une semaine lorsqu'il aura accumulé 3 fautes personnelles. Ces pénalités seront comptabilisées pendant la saison et le dossier remis à zéro à la fin de celle-ci.

16.7.4 Un joueur sera automatiquement suspendu pour une semaine lorsqu'il aura accumulé trois pénalités pour 3 fautes personnelles durant les séries éliminatoires. Ces pénalités seront comptabilisées pendant les séries et le dossier remis à zéro à la fin de ces dernières.

16.7.5 Les suspensions ne sont pas comptabilisées en nombre de parties, mais plutôt en nombre de semaine. En conséquence, un joueur qui est membre de deux équipes sera suspendu pour les parties des deux équipes pour la durée de sa suspension.

16.7.6 Une suspension ne sera pas considérée purger si l'équipe du joueur déclare forfait pour la partie.

16.7.7 Aucune amende ne peut être donnée pour une suspension.

16.8 Application

16.8.1 Les pénalités s'appliquent toujours dans leur totalité, sauf dans la zone sans course.

16.8.2 Un converti compte pour un jeu.

17 Principale différence FFT vs Football Canada

- La passe par en dessous dans la zone sans course est interdite.
Raison : Les risques de blessures sont augmentés en forçant le joueur défensif d'être plus agressif pour prévenir le touché.
- Équipe A qui intercepte le ballon lors d'un converti à la chance de retourner celui-ci pour deux points. Si l'Équipe B en défensive est fautive lors du retour et empêche le jeu, l'Équipe A aura la chance de tenter le converti pour un ou deux points.
Raison : Nous ne voulons pas que les équipes prennent l'avantage en créant toujours des infractions pour éviter que l'adversaire marquent des points.
- La joueuse en face du centre doit être 3 verges devant. Elle est autorisée d'être à une verge mais ne doit pas être directement devant.
Raison : Les risques de blessures sont augmentés. De plus lors d'une situation où les joueuses jouent très proche du centre, la pourchasseuse devient plus vulnérable d'avoir un contact avec une joueuse.
- La pourchasseuse à une ligne directe vers la porteuse de ballon. En aucun cas une joueuse peut obstruée celle-ci. La pourchasseuse doit bien sur respecter sa zone de départ pour avoir son immunité. Football Canada autorise le joueur de centre de faire de l'obstruction si celui-ci ne bouge pas du tout sur la ligne.
- Un contact sur le bras de la passeuse doit être obligatoirement une faute personnelle. C'est-à-dire 15 verges de pénalités et devra être sur le banc pour trois jeux.
Raison : Étant une ligue considérée récréative, il est de notre devoir de protéger nos participantes. Minimiser l'impact d'un contact sur le bras d'une passeuse est très dangereux. Nous voulons éviter que les joueuses jouent le bras et cause une blessure sérieuse.
- Le temps pour mettre le ballon en jeu est de 20 secondes.

18 Section 18 – Tableau récapitulatif des pénalités

Pénalités	Distance applicable	Endroit d'application
OFFENSIVE		
Pénalités sans appel (1-6), sifflet automatique.		
Retarder la partie (1)	5 verges/Essai répété	Ligne de mêlée
Délai de passe (2)	5 verges/Essai suivant	Ligne de mêlée
Course illégale (3)	5 verges/Essai suivant	Ligne de mêlée
Passe avant illégale (4)	5 verges/Perte d'essai	Ligne de mêlée
Protection/saut/plongé (5)	5 verges/Essai suivant	Point d'infraction
Interférence (6)	5 verges/Essai suivant	Point d'infraction
Hors-jeu	5 verges/Essai répété	Ligne de mêlée
Procédure illégale	5 verges/Essai suivant	Ligne de mêlée
Remise illégale	5 verges/Essai répété	Ligne de mêlée
Obstruction sur le poursuiveur	5 verges/Essai répété	Ligne de mêlée
Contact illégal	5 verges/Perte d'essai	Ligne de mêlée
Interférence sur la passe	5 verges/Perte d'essai	Ligne de mêlée
DÉFENSIVE		
Hors-jeu	5 verges/Essai répété	Ligne de mêlée
Induire l'adversaire en erreur	5 verges/Essai répété	Ligne de mêlée
Hors-jeu poursuiveur	5 verges/Essai répété	Ligne de mêlée
Interférence sur la passe	5 verges/Premier essai automatique	Point d'infraction
Contact illégal	5 verges/ Premier essai automatique	Point d'infraction/ligne de mêlée si contre le passeur
Retiré le ruban prématurément	5 verges/Premier essai automatique	Point d'infraction/ligne de mêlée si contre le passeur
RÈGLEMENT GÉNÉRAL		
Joueur hors limite	5 verges/Essai répété	Ligne de mêlée
Botté le ballon	5 verges/Essai répété	Ligne de mêlée
Obstruction de partie	5 verges/Essai répété	Ligne de mêlée
Quitté la zone de banc	5 verges/Essai répété	Ligne de mêlée
Conduite répréhensible	5 verges/Perte d'essai ou premier essai automatique Un joueur peut être exclus pour cinq jeux. Deux infractions amènent une expulsion de partie.	Ligne de mêlée
Faute personnelle	15 verges/Perte d'essai ou premier essai automatique	Ligne de mêlée ou point d'infraction
Faute majeure/Conduite antisportive	15 verges/Perte d'essai ou premier essai automatique. Expulsion du joueur.	Ligne de mêlée ou point d'infraction.