

Livre des règlements

Ligue FFT

Administration

Patrice Blouin, président

David Rouillard

.....



Version 9.1 (Hiver 2027)

[Règlements généraux](#)

[Règlements 6 contre 6](#)

[Règlements féminin](#)

Table des matières

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX	4
SECTION 1 – ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS ET DES ÉQUIPES	5
SECTION 2 – ÉQUIPEMENT.....	9
SECTION 3 – AUTRES	11
SECTION 4 – AVANT-MATCH	13
SECTION 5 – PROLONGATION	15
SECTION 6 – MESURES DISCIPLINAIRES.....	16
RÈGLEMENTS 6 CONTRE 6	17
LEXIQUE	18
SECTION 7 – GESTION DE LA PARTIE.....	20
SECTION 8 – OFFENSIVE.....	25
SECTION 9 – DÉFENSIVE	29
SECTION 10– SITUATIONS GÉNÉRALES.....	32
SECTION 11 – AUTRES PÉNALITÉS	34
SECTION 12 – TABLEAU RÉCAPITULATIF DES PÉNALITÉS.....	36
RÈGLEMENTS FÉMININ	37
RÈGLE 1 – LE JEU	38
SECTION 1. Dispositions générales	38
RÈGLE 2 – DÉFINITIONS.....	39
SECTION 1. Zones et lignes.....	39
SECTION 2. Désignation des équipes et des joueurs	41
SECTION 3. Essai, ligne de mêlée et classification des jeux	43
SECTION 4. Ballon en jeu ou mort.....	44
SECTION 5. Vers l'avant, au-delà et progression vers l'avant.....	45
SECTION 6. Points de référence	46
SECTION 7. Faute, pénalité et infraction.....	47
SECTION 8. Permutations et motions	48
SECTION 9. Maniement du ballon.....	49
SECTION 10. Les passes.....	50
SECTION 11. Retenu, Interférence, contact et ciblage.....	51
SECTION 12. Retirer les flags, protection de flags, saut, dip, rotation et plongeon.....	52
SECTION 13. Droit de position et droit de passage.....	53
RÈGLE 3 – PÉRIODES ET TEMPS	54
SECTION 1. Temps de jeu	54
SECTION 3. Temps d'arrêt.....	56
RÈGLE 4 – BALLON EN JEU ET BALLON MORT	57
SECTION 1. Ballon en jeu — Ballon mort	57
RÈGLE 5 – SÉRIE D'ESSAIS.....	58
SECTION 1. Série : début, interruption et renouvellement.....	58
SECTION 2. Essai et possession après une pénalité	59
RÈGLE 6 – BOTTÉS.....	60
SECTION 1. Botté.....	60
RÈGLE 7 – REMISE EN JEU ET PASSES.....	61
SECTION 1. La mêlée	61

SECTION 2. <i>Passes et échappés</i>	63
SECTION 3. <i>Passe avant</i>	64
RÈGLE 8 — POINTAGE	65
SECTION 1. <i>Valeur des points</i>	65
SECTION 2. <i>Touché</i>	66
SECTION 3. <i>Converti</i>	67
SECTION 4. <i>Touché de sûreté</i>	68
SECTION 5. <i>Touchback</i>	69
RÈGLE 9 — CONDUITE DES JOUEURS.....	70
SECTION 1. <i>Fautes avec contact</i>	70
SECTION 2. <i>Fautes sans contact</i>	71
SECTION 3. <i>Remplacements</i>	72
RÈGLE 10 — APPLICATION DES PÉNALITÉS	73
SECTION 1. <i>Généralités</i>	73
SECTION 2. <i>Pénalités complétées</i>	74
SECTION 3. <i>Procédures d'application</i>	75
RÈGLE 11 — FONCTIONS DES OFFICIELS.....	80
SECTION 1. <i>Fonctions générales</i>	80
SECTION 2. <i>Arbitre</i>	81
SECTION 3. <i>Juge de mêlée</i>	82
SECTION 4. <i>Juge de terrain</i>	83
SECTION 5. <i>Juge de ligne</i>	84
RÈGLE 12 — RÉVISIONS	85
SECTION 1. <i>Consultation</i>	85
ADDENDA	87

Règlements généraux

Ces règlements généraux s'appliquent aux catégories 6 contre 6 et féminine. Les dispositions qui visent expressément une division ou une catégorie conservent leur portée particulière.

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 épicène dans le but d'alléger le texte.

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 et avoir joué au moins 1 jeu à la première demie.

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 confection 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 confection 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. Il doit terminer la partie débutée sinon la deuxième équipe sera sanctionnée d'une défaite par forfait).

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 est inscrit. 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 de division B se retrouve avec 3 joueurs de niveau A, elle devra libérer un des 3 joueurs si elle ne veut pas être sanctionnée d'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 email) 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 de la 1^{ère} demi 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.

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. Une équipe peut faire

la demande (par courriel) avant la dernière partie de rendre un joueur avec 4 parties éligibles aux séries si celui-ci est absent à la dernière partie. Il n'est pas permis si l'équipe a déjà 8 joueurs d'éligibles aux séries en masculin. En mixte, l'ajout est possible si l'équipe n'a pas 4 joueurs éligibles par genre.

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.

1.16. Nombre de joueur

1.16.1. Le nombre maximal de joueurs pouvant être inscrits dans une équipe est de 21.

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 pourront pas participer à la partie. (Une équipe qui participe à une partie avec 2 couleurs distinctes perdra la partie par forfait).

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 arabe, entier, 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 (une équipe qui participe à une partie avec 2 numéros identiques perdra la partie par forfait). **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/dossard (\$5 le chandail/dossard) pour dépanner les équipes. Nous n'avons pas toutes les couleurs.

2.1.6. Les chandails doivent être entrés dans les pantalons/shorts en tout temps.

2.1.7. 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. 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 jupe ou en sous-vêtements, sous aucune raison.

2.2.3 Les shorts ou les pantalons doivent être d'une couleur différente des rubans pour éviter de les perdre visuellement.

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 l'autre au milieu du bas du dos. Ces derniers doivent pointer vers l'extérieur et vers le bas. Dans la division féminine, il y a 2 rubans et ceux-ci doivent être positionnés sur les hanches. Les rubans doivent être visibles en tout temps.

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 : Suite à un avertissement à l'équipe de la part de l'arbitre, si un joueur ne remet pas les rubans, il sera 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 (ne doit pas pouvoir bouger à la taille) au moment de la mise en jeu.

2.4.6. Il est interdit de graisser, coller ou de modifier de toute autre façon les rubans dans le but de compliquer le travail de la défense.

2.5. Autres accessoires

2.5.1. Les chapeaux souples, y compris les couvre-chefs religieux qui sont solidement fixés et ne comportent pas de métal ou de plastique dur qui pourrait être dangereux pour les participants, sont autorisés.

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. Un joueur participant avec des lunettes de vue (sans verre fumée) est toléré, mais non recommandé.

2.5.3. Il ne peut rien avoir d'accrocher à la ceinture ou à la taille. (Serviette, réchauffe-mains, etc.)

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. Les cartes de jeu, les livres de jeu et les feuilles de jeu peuvent être utilisés s'ils ne sont pas fixés à la ceinture et s'ils sont rangés de manière sécuritaire (non visibles à la taille) pendant le jeu. Les fiches de jeu ne peuvent pas être placées au sol.

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 défense réussit une interception.

2.5.7. Aucune équipe ou joueur n'a le droit de faire de modifications à la surface du ballon utilisé. Les équipes qui agissent de la sorte seront pénalisées pour une conduite reprochable. L'arbitre doit enlever tout ballon qui a été modifié.

2.6. Pénalité

Si un joueur porte un équipement illégal ou ne porte pas l'équipement obligatoire, le joueur doit quitter le match pendant au moins un jeu et retirer l'équipement avant de revenir. Si le joueur revient dans le match avec l'équipement inacceptable, le joueur sera pénalisé pour conduite antisportive.

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 tempête de neige).

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. Forfait

3.8.1. 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.

3.8.2. Lorsqu'une équipe ne se présente pas à une partie (sans avertir la ligue 3 heures d'avance) ou qu'il y a une usurpation d'identité, la défaite par forfait entraînera une perte de 2 points au classement.

3.9. Classement

3.9.1. 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 du 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
5. Le moins de point contre

Section 4 – Avant-match

4.1.1. Les parties débutent à l'heure inscrite sur l'horaire. **Aucun temps d'échauffement n'est prévu sur le terrain.**

4.1.2. 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 (exigence des centres sportifs) 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.

4.1.3. **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 au sort

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

4.4.2. 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 : Mettre le ballon en jeu à partir de sa propre ligne d'attaque, soit en première demie, soit en deuxième demie. L'autre équipe choisit le côté du terrain qu'elle défendra. (Extérieur seulement)

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.

4.4.6. Si une équipe n'a pas 5 joueurs (4 joueurs en division féminine) présents au terrain pour le tirage, l'autre équipe gagnera le tirage et elle aura le choix lors des 2 demies.

Section 5 – Prolongation

5.1. Saison régulière

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

5.2. Séries éliminatoires

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

5.2.1. Tirage

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

5.2.1.2. 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.

5.2.2. Déroulement de la prolongation

5.2.2.1. 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.

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

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

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

5.2.2.5. 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.

5.3. 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.

5.4. Temps d'arrêt

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

Section 6 – Mesures disciplinaires

6.1. Expulsion

6.1.1. Un officiel à 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.

6.1.2. 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.

6.1.3. Une pénalité pour conduite antisportive (conduite répréhensible) combinée à une pénalité de rudesse (faute personnel) ou deux pénalités pour conduite antisportive (conduite répréhensible) au même joueur dans la même partie provoquent l'expulsion du joueur fautif.

6.1.4. Deux pénalités de rudesse (faute personnel) au même joueur dans la même partie provoqueront l'expulsion automatique du joueur fautif.

6.2. Suspension

6.2.1. 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.

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

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

6.2.4. Un joueur sera automatiquement suspendu pour une semaine lorsqu'il aura accumulé trois pénalités pour rudesse (faute personnel) ou conduite antisportive (conduite répréhensible) durant les séries éliminatoires. Ces pénalités seront comptabilisées pendant les séries et le dossier remis à zéro à la fin de ces dernières.

6.2.5. 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.

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

6.2.7. Aucune amende ne peut être donnée pour une suspension.



Règlements 6 contre 6

Lexique

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

Rubans : 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. Aucun joueur peut jouer dans 2 équipes de la même division sans avoir eu de libération (1.11).

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, latérale et arrière est considéré un passeur pour toute la saison. S'applique également sur une tentative de converti.

Retarder la partie : un joueur qui ralentit le rythme du jeu au moment de ramener le ballon vers son caucus ou un joueur qui ne demeure pas dans la zone de banc peut être pénalisé 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 (il doit avoir une perte de terrain pour l'équipe offensive). Même si le passeur est en train d'effectuer son mouvement de passe, il est considéré être en possession du ballon.

Course : 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.

Règlement division masculin et mixte

Section 7 – Gestion de la partie

7.1. Nombre de joueurs

7.1.1. Dans la division masculine, les parties se jouent 6 joueurs contre 6 sur le terrain.

7.1.2. 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.

7.1.3. 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.

7.1.4. Si un joueur est blessé ou expulsé durant la partie, l'équipe peut tout de même poursuivre en ayant moins de cinq joueurs.

7.2. Nombre de joueuses division mixte

7.2.1. 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.

7.2.2. 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. Si une des deux joueuses ne peut poursuivre la partie, cela entraîne la fin de la partie.

7.2.3. 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.

7.3. Positionnement du ballon

7.3.1. La ligne initiale du positionnement du ballon est déterminée à environ 7 verges de la ligne de but défendu. 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.

7.3.2. 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.

7.4. Temps de jeu

7.4.1. 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.

7.4.2. Il y a une pause entre chaque demie. La durée est déterminée par les officiels.

7.4.3. Le temps est continu et il ne peut être arrêté que par un temps d'arrêt d'une équipe ou un temps d'arrêt de l'arbitre.

7.4.4. 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).

7.4.5. Lors des 5 derniers jeux du match, s'il y a 40 points d'écart, la partie sera immédiatement arrêt

7.5. Temps d'arrêt

7.5.1. 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.

7.5.2. 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.

7.5.3. 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.

7.5.4. 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.

7.6. Déroulement de la partie

7.6.1. 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.

7.6.2. Lorsque les cinq jeux sont joués, l'arbitre en chef signale la fin de la demie ou de la partie selon le cas.

7.6.3. L'acceptation d'une pénalité de ballon en jeu ne compte pas comme un jeu dans les cinq derniers jeux.

7.6.4. Un converti ne compte pas comme un jeu dans les cinq derniers jeux.

7.6.5. 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.

7.6.6. Un dégagement compte comme un jeu dans les cinq derniers jeux.

7.6.7. 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. 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.

7.6.8. 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.

7.7. Ballon mort

7.7.1. 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. Le résultat du jeu est une passe incomplète.

7.7.2. 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.

7.7.3. 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.

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

7.7.5. 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.

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

7.7.7. 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.

7.7.8. 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.

7.7.9. Un ballon est déclaré mort si le joueur qui en a la possession du ballon a une autre partie que les pieds qui touche le terrain. **Exceptions** : Le joueur recevant la remise du centre peut avoir un genou au sol pour compléter la remise en jeu ou un joueur qui mets une main au sol.

7.7.10. 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.

7.7.11. Un ballon est déclaré mort lorsqu'un officiel siffle. S'il s'agit d'un sifflet par inadvertance, le règlement 3.1 s'applique.

7.7.12. 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.

7.7.13. 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.

7.7.14. Un ballon est déclaré mort si le porteur du ballon démontre clairement qu'il n'a pas l'intention de poursuivre l'action.

7.7.15. 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.

7.8. Substitution

7.8.1. 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.

7.8.2. 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.

7.8.3. Chaque équipe doit avoir un maximum de 6 joueurs sur le terrain avant la mise en jeu.

Application : pénalité substitution illégale

7.9. Touché

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

7.9.2. Pour qu'un touché soit accordé, le ballon doit être dans la zone de but. La ligne de but fait partie de la zone de but.

7.10. Converti

7.10.1. 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.

7.10.2. Si l'équipe défensive veut concéder le converti sans le jouer, il sera attribué 2 points à l'équipe offensive.

7.10.3. 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.

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

7.10.5. Pour qu'un converti soit accordé, le ballon doit être dans la zone de but. La ligne de but fait partie de la zone de but.

7.10.6. Si l'équipe défensive intercepte la tentative de convertir, elle a l'opportunité de ramener le ballon jusqu'à la zone de but adverse. Si le ballon est ramené jusqu'à la zone de but adverse, l'équipe qui a intercepté le ballon est créditée de deux points.

7.10.7. Lors du retour d'une interception, si le dernier joueur qui défend sa zone de but retient le porteur de ballon 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 convertir au choix de l'équipe.

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

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

7.10.10. Lors d'un converti, si l'offensive commet une pénalité sur 2 jeux consécutifs, le converti sera considéré comme non réussi.

7.11. Botté Court

7.11.1. Une équipe qui perd ou dont le pointage est égal, et qui possède encore ses deux temps d'arrêt, peut annoncer à l'arbitre son intention de tenter un botté court immédiatement après avoir

marqué un touché. En choisissant le botté court, l'équipe renonce à son converti et perd automatiquement ses deux temps d'arrêt.

7.11.2. L'équipe reprend alors le ballon sur sa ligne de départ et dispose d'un seul jeu pour franchir le milieu du terrain. Si le milieu de terrain est franchi, l'équipe garde la possession du ballon; sinon, la défensive récupère le ballon à l'endroit où le jeu s'est terminé.

7.11.3. Le botté court compte comme un seul jeu, que ce soit dans le cadre des cinq jeux restants ou pour l'application des pénalités majeures

7.11.4. Il n'est pas permis de faire un botté court après un touché marqué sur le dernier jeu d'une demie. Une demie ne peut pas se terminer sur un botté court si l'équipe marque un touché sur ce botté qui lui donne l'avance ou égalise le pointage (incluant le converti) : dans ce cas, un jeu supplémentaire est accordé à l'équipe adverse.

7.11.5. Lorsque le botté court est exécuté dans le temps de la partie. Le temps sera arrêté pour déplacer l'équipe offensive à sa ligne de départ. Le temps redémarre au signallement du départ du jeu.

7.12. Touché de sûreté

7.12.1. 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.

7.12.2. 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).

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

7.12.4. 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).

7.12.5. 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.

7.12.6. Si un joueur, protège ses rubans en possession du ballon dans la zone de buts, un touché de sûreté sera accordé (2 points).

7.12.7. Si le passeur 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).

7.12.8. 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. Cependant, si un joueur intercepte le ballon, entre dans sa zone de but suite à l'attrapé et s'y fait retirer ses rubans ou franchi une ligne délimitant l'extérieur du terrain à l'intérieur de la zone de but, aucun point ne sera accordé et son équipe reprendra possession du ballon à la ligne initiale de positionnement du ballon.

7.12.9. Un touché de sûreté est également possible lors d'un converti

Section 8 – Offensive

8.1. Formation

8.1.1. 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.

8.1.2. Le joueur recevant la remise du centre 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 peut laisser le jeu se dérouler avant de valider la distance entre le joueur recevant la remise et le joueur effectuant la remise.

8.1.3. 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.

8.2. Mouvements

8.2.1. 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.

8.2.2. 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.

8.2.3. Un joueur offensif ne peut tournoyer 2 fois consécutives sur lui-même afin d'éviter de se faire retirer les rubans. **Application** : Protection des rubans jeu mort au point d'infraction.

8.3. Procédures de parties

8.3.1. 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 4^e 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.

8.3.2. 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).

8.3.3. Si l'équipe offensive décide de tenter un jeu sur le 4^e 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.

8.3.4. 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

8.3.5. 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 gestion de ce temps. **Application** : l'équipe offensive qui met trop de temps à mettre le ballon en jeu sera pénalisée pour avoir retardé la partie.

8.3.6. Le centre offensif doit se positionner face à la défensive, les pieds du joueur doivent être positionnés de chaque côté du sac de fèves identifiant la ligne de mêlée 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.

8.3.7. 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.

8.3.8. 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.

8.3.9. Le centre offensif n'a pas de couloir de course réservé. Il 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.

8.3.10. Un joueur qui n'est pas en possession du ballon et qui perd un ou 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.

8.3.11. 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.

8.4. Passe

8.4.1. 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.

8.4.2. 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.

8.4.3. 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.

8.4.4. 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.

8.4.5. Une passe lancée à l'extérieur du terrain ou au sol sans receveur à proximité (rayon de 5 verges du ballon et franchir la ligne de mêlée) dans le but d'éviter une perte de terrain sera appelée

comme une tentative pour se débarrasser (lancer délibérément) du ballon. **Application** : le ballon est déclaré mort au point où le passeur s'est débarrassé du ballon avec continuité des essais.

8.4.6. 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 niveau de l'épaule ou plus haut.

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.

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

8.4.8. Une équipe ne peut pas 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.

8.4.9. 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.

8.4.10. 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.

8.4.11. 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.

8.4.12. 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.

8.4.13. 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.

8.4.14. 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. Une pénalité peut également être ajoutée aux résultats du jeu (contact, arrêt illégale ou rudesse).

8.4.15. 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.

8.5. Course

8.5.1. S'il n'est pas dans la « zone sans course » (red zone), le passeur peut courir avec le ballon.

8.5.2. Aucune course n'est possible à l'intérieur de la « zone sans course » (red zone).

Application : si le porteur du ballon effectue une course dans la « zone sans course », le ballon sera déclaré mort immédiatement lorsque le porteur franchit la ligne de mêlée et l'essai sera perdu.

8.5.3. 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.

8.5.4. Si une équipe court 3 fois consécutivement, l'autre équipe prendra possession du ballon à la dernière ligne de mêlée.

8.5.5. 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.

8.5.6. 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.

8.6. 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. De plus, si les rubans sont mal positionnés ou couverts, le joueur fautif sera pénalisé au moment où un adversaire tentera de les lui retirer.

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 de 5 verges à partir du point d'infraction.

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

Section 9 – Défensive

9.1. Formation

9.1.1. 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.

9.1.2. 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.

9.2. Poursuiveur (Rusher)

9.2.1. 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.

9.2.2. 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.

9.2.3. 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.

9.2.4. 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.

9.2.5. 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.

9.2.6. 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.

9.2.7. S'il y a un deuxième poursuiveur, il est soumis aux mêmes privilèges et restrictions que le premier.

9.2.8. Seuls les premiers joueurs de chaque côté du centre offensif peuvent être reconnus comme poursuiveurs identifiables.

9.2.9. 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.

9.2.10. 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.

9.2.11. **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.

9.3. Contact avec le passeur

9.3.1. 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 (ou continuité du mouvement) est interdit. **Application** : un contact avec le bras du passeur (mouvement de passe) doit toujours être pénalisé pour rudesse envers le passeur. *Le poursuiveur doit toujours garder le contrôle de son corps.*

9.3.2. Les contacts physiques avec le passeur sont aussi pénalisés; soit contact ou rudesse sur le passeur selon l'interprétation de l'arbitre.

9.4. Interception

9.4.1. 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.

9.4.2. Une interception implique un changement de possession du ballon.

9.5. 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 ou du point d'infraction.

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 au début du jeu 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.

Section 10– Situations générales

10.1. 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.

10.2. 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.

10.3. 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.

10.4. 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.

10.5. Extension du bras

L'extension du bras dans le but de gagner des verges supplémentaires est permise. S'il y a contact avec un joueur défensif, une pénalité protection des rubans, de contact ou de rudesse peut être appliquée.

10.6. 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.

Section 11 – Autres Pénalités

11.1. Contact

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

11.2. 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.

11.3. 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.

11.4. Conduite antisportive

11.4.1. 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.

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

11.4.3. L'arbitre peut expulser le joueur ayant reçu une pénalité pour conduite antisportive pour 3 jeux.

11.4.4. 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.

11.5. 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.

11.6. Pénalité à la fin de la partie

11.6.1. Il y a seulement 3 possibilités 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.

11.6.2. La partie peut se terminer malgré une pénalité acceptée (Exception 11.6.1).

11.7. Application

11.7.1. 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.

11.7.2. 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.

Section 12 – Tableau récapitulatif des pénalités

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	10 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	25 verges	Ligne de mêlée, point d'infraction ou ballon mort
Rudesse excessive	Expulsion du fautif	Ligne de mêlée, point d'infraction ou ballon mort



Règlements féminin

RÈGLE 1 – Le jeu

SECTION 1. Dispositions générales

ARTICLE 1. Le jeu

Le match se joue entre deux équipes de cinq (5) joueurs maximums chacune, sur un terrain rectangulaire et avec un ballon réglementaire.

Les équipes peuvent évoluer avec un nombre réduit de joueurs sur le terrain. Toutefois, si plus d'un joueur par rapport au nombre réglementaire est absent, le match est perdu par forfait par l'équipe ne disposant pas de suffisamment de joueurs.

ARTICLE 2. Équipe gagnante et pointage final

Chaque équipe à l'opportunité d'avancer le ballon au-delà de la ligne de but adverse, soit par la course, soit par la passe.

Des points seront accordés conformément aux règles, et l'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points à la fin de la partie, y compris les périodes de prolongation, sera déclarée gagnante.

ARTICLE 3. Supervision

Une partie doit être disputée sous la supervision d'au moins un officiels.

RÈGLE 2 – Définitions

SECTION 1. Zones et lignes

ARTICLE 1. Le terrain

Le terrain comprend la surface située à l'intérieur de la zone de sécurité, ainsi que l'espace au-dessus de celle-ci.

ARTICLE 2. Aire de jeu

L'aire de jeu est la zone délimitée par les lignes de côté et les lignes de fond, à l'exclusion des zones de buts.

ARTICLE 3. Zones de buts

Les zones de buts sont les zones de 10 verges situées à chaque extrémité du terrain, entre les lignes de fond et les lignes de but.

ARTICLE 4. Zones sans course

Les zones sans course sont les zones de 5 verges situées à chaque extrémité du terrain, devant les lignes de but.

ARTICLE 5. Lignes de but

Une ligne de but est établie pour chaque équipe à des extrémités opposées de l'aire de jeu. Les lignes de but et les pylônes de ligne de but se trouvent dans la zone de buts.

Chaque ligne de but fait partie d'un plan vertical qui sépare la zone de buts de l'aire de jeu et qui s'étend au-delà des lignes de côté.

La ligne de but d'une équipe est celle qu'elle défend.

ARTICLE 6. Ligne du milieu

À mi-distance entre les lignes de but se trouve la ligne du milieu. Le centre de cette ligne constitue la ligne à atteindre pour obtenir une nouvelle série d'essais, et est simplement désigné, ci-après, comme le milieu.

ARTICLE 7. En jeu et hors limites

La zone délimitée par les lignes de côté et les lignes de fond constitue l'aire en jeu. Toutes zones à l'extérieur (y compris les lignes elles-mêmes) sont hors limites.

ARTICLE 8. Zones des équipes

Les zones des équipes sont situées à l'extérieur de la zone de sécurité (à 3 verges des lignes de côté) et entre les lignes de 5 verges, le long des lignes de côté, avec une profondeur de 5 verges (4,58 m).

En cas de conflit avec la zone de sécurité, les zones des équipes doivent être déplacées.

Si, en raison de contraintes d'espace, il est nécessaire de déplacer les zones des équipes de leur emplacement habituel, les deux équipes doivent être traitées de façon équitable. Les zones doivent être de dimensions similaires, offrir une bonne visibilité du terrain, et être séparées par une distance minimale de 10 verges (9,15 m).

Lorsque les zones des équipes sont situées du même côté du terrain, les deux entraîneurs peuvent travailler dans leur zone respective et utiliser la zone de sécurité entre leur zone et la ligne de 5 verges située à l'extrémité.

Lorsque les zones des équipes sont situées ailleurs, les entraîneurs peuvent se déplacer le long de la ligne de côté, à l'extérieur de la zone de sécurité, entre les lignes de 5 verges situées de part et d'autre du terrain. Si l'espace est insuffisant, il est également permis d'utiliser la zone de sécurité de chaque côté.

L'utilisation d'appareils électroniques (casques d'écoute, caméras vidéo, téléphones intelligents, etc.) dans la zone des équipes est permise.

SECTION 2. Désignation des équipes et des joueurs

ARTICLE 1. Offensive (O) et défensive (D)

L'offensive est l'équipe qui met le ballon en jeu par une remise en jeu. La défensive est l'équipe adverse.

Un joueur de l'équipe offensive est soit un centre, un porteur de ballon ou un receveur. Un joueur de l'équipe défensive est soit un blitzeur, un poursuiveur ou un défenseur.

ARTICLE 2. Centre

Le centre est le joueur à l'offensive qui effectue la remise en jeu.

ARTICLE 3. Quart-arrière

Le quart-arrière est le joueur à l'offensive qui reçoit en premier la possession du ballon après la remise en jeu. Il est également considéré comme le premier porteur de ballon.

ARTICLE 4. Passeur

Le passeur est un porteur de ballon qui effectue une passe légale.

ARTICLE 5. Porteur de ballon

Le porteur de ballon est un joueur en possession d'un ballon en jeu.

ARTICLE 6. Blitzeur

Un défenseur qui s'aligne avec toutes les parties de son corps à plus de 7 verges de la ligne de mêlée au moment de la remise en jeu peut se déclarer blitzeur au moyen d'un signal légal en levant clairement une main au-dessus de la tête pendant au moins la dernière seconde précédant la remise en jeu. Ce statut lui confère un droit de passage qui prévaut sur celui de l'offensive, puisqu'il poursuit le porteur de ballon.

La course du blitzeur doit débuter immédiatement après la remise en jeu, être rapide et directe vers le point où le quart-arrière reçoit la remise en jeu, afin de conserver son droit de passage. Si le blitzeur amorce sa course tardivement, lentement, vers un autre point, change de direction durant sa course ou ne se dirige pas vers le quart-arrière, il perd sa priorité de passage, mais peut continuer à participer au jeu comme tout autre défenseur.

Si un blitzeur est forcé de modifier sa trajectoire en raison d'une faute offensive (interférence), il conserve sa priorité de passage s'il poursuit directement vers le point où le quart-arrière a reçu la remise en jeu.

Un défenseur qui ne donne pas de signal et qui franchit légalement la ligne de mêlée est un poursuiveur.

ARTICLE 7. Hors limites

Un joueur est hors limites lorsqu'une partie de son corps touche quoi que ce soit à l'extérieur du terrain, à l'exception d'un autre joueur ou d'un arbitre.

Un ballon qui n'est pas en possession d'un joueur est hors limites lorsqu'il touche quoi que ce soit à l'extérieur du terrain.

ARTICLE 8. Joueur disqualifié

Un joueur disqualifié est un joueur déclaré inadmissible à poursuivre la partie.

ARTICLE 9. Équipe à domicile

Si aucune des deux équipes n'évolue à domicile ou dans le cas d'un tournoi regroupant plus de deux équipes, l'équipe mentionnée en premier est désignée comme équipe à domicile. La seconde est l'équipe visiteuse.

SECTION 3. Essai, ligne de mêlée et classification des jeux

ARTICLE 1. Essai

Un essai est une phase de jeu qui commence par une remise en jeu légale, après que le ballon soit déclaré prêt à être mis en jeu, et qui se termine lorsque le ballon devient mort.

L'intervalle entre les essais est la période durant laquelle le ballon est mort. Un jeu correspond à l'action entre les deux équipes pendant un essai.

ARTICLE 2. Ligne de mêlée (LM)

Lorsque le ballon est déclaré prêt à être mis en jeu, la ligne de mêlée de chaque équipe est le plan vertical passant par le point du ballon le plus près de sa propre ligne de but et s'étendant jusqu'aux lignes de côté.

Un joueur a franchi la ligne de mêlée dès qu'une partie de son corps dépasse sa ligne de mêlée.

ARTICLE 3. Jeu de passe avant

Un jeu de passe avant légale correspond à l'intervalle entre la remise en jeu et le moment où une passe avant légale, lancée au-delà de la ligne de mêlée, est complétée ou interceptée.

Toute passe avant lancée derrière la ligne de mêlée qui devient incomplète ou qui est touchée par la défensive est également considérée comme un jeu de passe avant.

ARTICLE 4. Jeu au sol

Un jeu au sol est toute action avec un ballon en jeu autre qu'un jeu de passe avant légale.

Les passes complétées derrière la ligne de mêlée sont légales et sont considérées comme des jeux au sol.

SECTION 4. Ballon en jeu ou mort

ARTICLE 1. Ballon en jeu

Un ballon est en jeu dans l'intervalle entre la remise en jeu et la fin du jeu. Une passe qui n'a pas encore touché le sol est un ballon en jeu en vol.

ARTICLE 2. Ballon mort

Un ballon mort est un ballon qui n'est pas en jeu.

ARTICLE 3. Ballon prêt à être mis en jeu

Un ballon mort est prêt à être mis en jeu lorsque le ballon est placé au sol et que l'arbitre donne le signal par un coup de sifflet.

SECTION 5. Vers l'avant, au-delà et progression vers l'avant

ARTICLE 1. Vers l'avant et au-delà

Les termes "vers l'avant" et "au-delà" désignent la direction vers la ligne de fond adverse.

Les termes "vers l'arrière" ou "en arrière" désignent la direction vers la ligne de fond de sa propre équipe.

ARTICLE 2. Progression vers l'avant

La progression vers l'avant désigne le point où cesse l'avancement du porteur de ballon ou du receveur en possession du ballon, pour l'une ou l'autre des équipes.

Elle correspond au point le plus avancé du ballon lorsque celui-ci devient mort entre les lignes de fond (point de ballon mort).

SECTION 6. Points de référence

ARTICLE 1. Point d'application

Le point d'application est l'endroit à partir duquel une pénalité est appliquée.

ARTICLE 2. Point de ballon mort (PBM)

Le point de ballon mort est l'endroit où le ballon se situait lorsqu'il est sifflé mort.

ARTICLE 3. Point de la faute (PF)

Le point de la faute est l'endroit où la faute se produit. Si la faute survient hors limites, le point correspondant est celui situé sur la ligne de côté. Si elle survient derrière la ligne de but, elle est considérée comme ayant eu lieu dans la zone de buts.

ARTICLE 4. Point hors limites

Le point hors limites est l'endroit où le ballon devient mort parce qu'il est sorti des limites du terrain.

SECTION 7. Faute, pénalité et infraction

ARTICLE 1. Faute

Une faute est une infraction aux règles pour laquelle une pénalité est prévue. Une faute flagrante est une infraction qui met un adversaire en danger de blessure.

ARTICLE 2. Pénalité

Une pénalité est une sanction imposée à une équipe ayant commis une faute. Elle peut comprendre une ou plusieurs des conséquences suivantes :

Perte de verges ;

Perte d'un essai ;

Attribution automatique d'un premier essai ;

Disqualification.

Si la pénalité entraîne une perte d'un essai, cet essai est compté comme l'un des quatre essais de la série.

ARTICLE 3. Infraction

Une infraction est un manquement aux règles pour laquelle aucune pénalité n'est prévue. Elle ne compense pas (offset) une faute.

ARTICLE 4. Perte d'essai

Une "perte d'essai" signifie la "perte du droit de rejouer un essai".

Elle s'applique uniquement si la faute est commise par l'équipe à l'offensive avant un changement de possession.

ARTICLE 5. Premier essai automatique

Un premier essai automatique signifie l'attribution d'une nouvelle série d'essais à l'équipe à l'offensive.

Il s'applique uniquement si la faute est commise par l'équipe à la défensive avant un changement de possession.

SECTION 8. Permutations et motions

ARTICLE 1. Permutation (Shift)

Une permutation est un changement de position simultané de deux joueurs ou plus à l'offensive après que le ballon soit prêt à être mis en jeu, mais avant la remise en jeu. La permutation est terminée lorsque tous les joueurs sont immobiles pendant une seconde complète.

ARTICLE 2. Motion

Une motion est un changement de position d'un joueur à l'offensive après la fin d'une permutation et avant la remise en jeu.

SECTION 9. Maniement du ballon

ARTICLE 1. Remise

Une remise est un transfert de possession réussi d'un coéquipier à un autre sans qu'il y ait de passe.

Une feinte de remise est tout mouvement avec les mains du porteur de ballon vers un coéquipier à proximité qui simule un transfert de possession. Une feinte de passe ou le fait de tourner le corps vers un coéquipier sans mouvement des mains ne constitue pas une fausse remise de ballon.

ARTICLE 2. Passe

Une passe est tout acte intentionnel de lancer le ballon dans n'importe quelle direction ou de le laisser tomber au sol.

Une passe est caractérisée par un moment durant laquelle le ballon n'est en possession d'aucun joueur. Elle débute lorsque le ballon est relâché après un contrôle ferme lors d'un mouvement intentionnel de la main ou du bras, et se poursuit jusqu'à ce qu'elle soit complétée à un joueur ou que le ballon devienne mort.

ARTICLE 3. Échappé (Fumble)

Un échappé est tout acte autre qu'une passe ou une remise de ballon réussie qui entraîne la perte de possession par un joueur.

Un échappé ne peut se produire qu'après qu'un joueur ait obtenu la possession du ballon.

ARTICLE 4. Possession

La possession signifie le contrôle ferme d'un ballon en jeu.

Un changement de possession survient lorsqu'un adversaire prend possession du ballon.

ARTICLE 5. Dévier le ballon

Dévier le ballon consiste à frapper intentionnellement le ballon avec les mains ou les bras.

ARTICLE 6. Botter le ballon

Botter le ballon consiste à le frapper intentionnellement avec le genou, la jambe inférieure ou le pied. Cette action est illégale.

SECTION 10. Les passes

ARTICLE 1. Passe avant et passe arrière

Une passe est avant si le ballon touche pour la première fois un élément situé au-delà du point de départ de la passe. Toutes les autres passes sont des passes arrière, même si elles sont latérales (parallèles à la ligne de mêlée).

Une remise en jeu devient une passe arrière lorsque le centre relâche le ballon. Si le centre perd le contrôle du ballon au moment d'amorcer la remise en jeu, il s'agit d'une remise en jeu illégale.

ARTICLE 2. Passe qui franchi la ligne de mêlée

Une passe avant légale a franchi la ligne de mêlée lorsqu'elle touche pour la première fois un élément en jeu au-delà de la ligne de mêlée.

ARTICLE 3. Réception et interception

Une réception est l'action d'établir et de maintenir le contrôle ferme d'un ballon en jeu qui était dans les airs.

La réception d'une passe ou d'un échappé par un adversaire constitue une interception.

Un joueur qui quitte le sol pour effectuer une réception ou une interception doit contrôler fermement le ballon lorsqu'il touche au sol en jeu avec une partie du corps, puis maintenir un contrôle complet et continu du ballon tout au long du contact avec le sol afin de compléter la réception.

Si le joueur perd le contrôle et que le ballon touche le sol avant que le processus de réception soit complété, il ne s'agit pas d'une réception.

ARTICLE 4. Sac du quart

Un sac du quart est le retrait des flags du quart-arrière derrière la ligne de mêlée alors qu'il est en possession du ballon.

Un joueur est considéré en possession du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit complètement relâché.

SECTION 11. Retenu, Interférence, contact et ciblage

ARTICLE 1. Retenu

La pénalité consiste à agripper un adversaire ou son équipement, sans relâcher immédiatement de façon à nuire à ses déplacements.

ARTICLE 2. Interférence

L'interférence consiste à gêner un adversaire sans contact en se plaçant dans sa trajectoire.

Un joueur en mouvement sans droit de passage qui empêche un adversaire de courir une trajectoire de passe, d'atteindre le porteur de ballon ou qui gêne un blitzeur légal commet une interférence.

Un joueur immobile (ayant son droit de position) ne commet pas d'interférence, même s'il gêne un adversaire.

ARTICLE 3. Contact

Le contact consiste à toucher un adversaire avec un impact. Un contact sans impact ne constitue pas une faute.

ARTICLE 4. Cibler

Cibler consiste à se diriger vers un adversaire et initier un contact ou à entrer en collision avec celui-ci, même en ayant un droit de passage.

Cibler comprend tout contact sur un adversaire avec force de façon délibérée ou évitable, y compris lors d'une tentative de retirer les flags ou de jouer le ballon lors d'une passe.

Cibler inclut également le fait d'attaquer le ballon déjà en possession du porteur ou de tenter de l'arracher au porteur de ballon.

SECTION 12. Retirer les flags, protection de flags, saut, dip, rotation et plongeon

ARTICLE 1. Retirer les flags

Retirer les flags consiste à enlever un ou plusieurs flags d'un adversaire avec une ou deux mains. Le joueur à la défensive a le droit de se déplacer vers le porteur de ballon et de jouer les flags.

ARTICLE 2. Protection de flags

La protection de flags est une tentative du porteur de ballon d'éviter de se faire retirer les flags en couvrant ces derniers avec n'importe quelle partie du corps (main, bras ou jambe), ou avec le ballon, ou en agitant la main sous la hanche devant les flags avant la tentative d'un joueur adverse de les retirer.

La protection de flags inclut également le fait d'étendre une main, avec ou sans le ballon, vers l'adversaire afin de rendre l'accès aux flags plus difficile pour le joueur à la défensive.

ARTICLE 3. Saut

Le saut est une tentative du porteur de ballon d'éviter le retrait de ses flags en quittant le sol afin d'élever de façon significative la hauteur des flags par rapport à une course normale. Le saut est une forme de protection de flags et est illégal.

ARTICLE 4. Dip

Le dip est une tentative du porteur de ballon, en un mouvement continu, d'éviter de se faire retirer ses flags en fléchissant davantage les genoux et en abaissant de façon significative la hauteur des flags par rapport à une course normale. Le dip est légal.

ARTICLE 5. Pivoter

Le pivot est une tentative du porteur de ballon d'éviter de se faire retirer ses flags en effectuant une rotation du corps autour de l'axe vertical. Le pivot est légal si la hauteur des flags n'est pas élevée de façon significative. Le pivot combiné à un dip est légal. Par contre, le pivot combiné avec un saut ou un plongeon ne l'est pas.

ARTICLE 6. Plongeon

Le plongeon est une tentative du porteur de ballon d'éviter de se faire retirer ses flags ou de rendre l'approche aux flags plus difficile en projetant le haut du corps vers l'avant, avec ou sans saut, dips ou pivot.

Le plongeon est une forme de protection de flag et est illégal.

SECTION 13. Droit de position et droit de passage

ARTICLE 1. Droit de position (DP)

Le droit de position est accordé à tout joueur immobile qui maintient une posture normale et n'effectue aucun mouvement dans une direction horizontale afin de modifier sa position.

Un mouvement uniquement vertical, incluant un saut, dans le but d'effectuer une passe ou une réception, n'entraîne pas la perte d'un droit de position préalablement établi.

Le droit de position prévaut sur le droit de passage pour déterminer quel joueur est responsable d'une faute.

ARTICLE 2. Droit de passage (DPa)

Le droit de passage est accordé à un joueur qui, conformément aux règles, a établi une direction de façon normale et qui ne modifie pas cette direction.

Un joueur ayant le droit de passage bénéficie d'une priorité supérieure pour déterminer la responsabilité d'une faute par rapport aux autres joueurs, à l'exception de ceux ayant le droit de position.

RÈGLE 3 — Périodes et Temps

SECTION 1. Temps de jeu

ARTICLE 1. Durée de la partie et pause (Voir addenda – Temps de jeu)

~~Le temps de jeu total est de 40 minutes, divisé en 2 demies de 20 minutes chacune, avec une pause de 2 minutes entre les demies.~~

ARTICLE 2. Extension d'une période

Une période est prolongée jusqu'à ce qu'un essai soit complété sans faute de ballon en jeu pour laquelle une pénalité est acceptée (sans perte d'essai).

En cas de fautes compensées (offset) lors d'un essai où le temps est expiré, l'essai est repris.

Aucune période ne se termine tant que le ballon n'est pas mort et que l'arbitre n'a pas déclaré la fin de la période.

ARTICLE 3. Dispositifs de chronométrage

Le chronomètre de partie et le chronomètre de remise en jeu (25 secondes) sont gérés soit par un officiel à l'aide d'un chronomètre, soit par une horloge visible opérée sous la supervision d'un officiel.

ARTICLE 4. Départ du chronomètre

Lorsque le chronomètre de partie est arrêté selon les règles, il repart lors de la prochaine remise en jeu légale.

Exception: Le chronomètre repart au signal de ballon prêt-à-jouer lorsqu'il a été arrêté à la discrétion de l'arbitre ou lorsqu'une équipe a commis une faute pour conserver du temps.

ARTICLE 5. Arrêt du chronomètre

Le chronomètre de partie est arrêté :

À la fin de chaque demie

Lors d'un temps d'arrêt d'équipe

Lors d'un temps d'arrêt pour blessure

À la discrétion de l'arbitre

Dans les 2 dernières minutes de chaque demie (pro-clock), le chronomètre s'arrête également :

Pour accorder un premier essai, incluant après un changement de possession

Pour appliquer une pénalité

Lorsque le ballon ou le porteur de ballon sort hors limites

Lorsqu'une passe ou échappé (avant ou arrière) touche le sol

Lorsqu'un coéquipier du joueur ayant échappé le ballon y touche

Lorsqu'un point est marqué, ainsi que pendant et après l'essai suivant

Lorsqu'un temps d'arrêt d'équipe est accordé

Le chronomètre ne sera pas en fonction lors de l'extension d'une demie ou durant les périodes de prolongation.

ARTICLE 6. Chronomètre continu

Si l'écart de pointage atteint 30 points ou plus, sur avis de l'arbitre, le chronomètre ne s'arrêtera pas dans les situations où il le ferait normalement durant les 2 dernières minutes.

L'arbitre informe les deux équipes que le chronomètre sera continu pour le reste de la demie.

Une fois cet avis donné, le statut établi du chronomètre (standard ou en continu) ne change pas, même si l'écart de pointage varie au-delà ou en-deçà de 30.

SECTION 3. Temps d'arrêt

ARTICLE 1. Attribution

L'arbitre déclare un temps d'arrêt lorsque le jeu est suspendu pour quelque raison que ce soit. Chaque temps d'arrêt est attribué à une équipe ou désigné comme temps d'arrêt officiel.

Un temps d'arrêt officiel est déclaré lorsque la discussion d'une décision ou toute autre situation prend un temps important.

ARTICLE 2. Temps d'arrêt d'équipe

Un officiel accorde un temps d'arrêt d'équipe lorsqu'il est demandé par un entraîneur ou un joueur en jeu, lorsque le ballon est mort.

Chaque équipe dispose de 2 temps d'arrêt par demie. Les temps d'arrêt non utilisés ne sont pas reportés à la période subséquente.

ARTICLE 3. Temps d'arrêt pour blessure

En cas de blessure, tout officiel peut déclarer un temps d'arrêt officiel, à condition que le joueur blessé quitte le jeu pour au moins un essai.

ARTICLE 4. Durée des temps d'arrêt

Un temps d'arrêt d'équipe ne peut excéder 60 secondes.

L'arbitre peut écourter un temps d'arrêt avec l'accord des deux équipes.

Les autres temps d'arrêt durent le temps jugé nécessaire par l'arbitre.

L'arbitre avise les équipes à la fin du temps d'arrêt et, 5 secondes plus tard, déclare le ballon prêt à être remis en jeu.

ARTICLE 5. Avis de l'arbitre

L'arbitre informe les entraîneurs lorsqu'il reste 2 minutes ou moins à jouer dans une demie, dès que le ballon est mort ou devient mort au jeu suivant.

Le chronomètre est arrêté pour permettre cet avis.

RÈGLE 4 — Ballon en jeu et ballon mort

SECTION 1. Ballon en jeu — Ballon mort

ARTICLE 1. Le ballon mort devient en jeu

Lors de l'essai suivant, le ballon est remis en jeu au point situé à mi-chemin entre les lignes de côté, aligné latéralement avec l'endroit où le ballon a été déclaré mort selon les règles, ou à l'endroit où le ballon a été placé à la suite de l'application d'une pénalité acceptée ou de l'octroi d'une nouvelle série.

Après qu'un ballon mort a été déclaré prêt à jouer, il devient en jeu au moment d'une remise en jeu légale.

Un ballon remis en jeu avant qu'il soit déclaré prêt à jouer ou remis en jeu illégalement demeure un ballon mort.

Une faute avant la remise en jeu (délai de partie, empiètement, faux départ, signal déconcertant ou signal illégal du blitzeur) fait en sorte que le ballon demeure mort.

ARTICLE 2. Le ballon en jeu devient ballon mort

Un ballon en jeu devient mort et un officiel doit siffler lorsque :

- a. le ballon sort hors limites ;
- b. le porteur de ballon sort hors limites ;
- c. toute partie du corps du porteur de ballon, autre qu'une main ou un pied, touche le sol ;
- d. le porteur de ballon simule le fait de poser un genou au sol ;
- e. une passe ou un échappé (avant ou arrière) touche le sol ;
- f. un coéquipier du joueur ayant échappé le ballon touche au ballon ;
- g. un joueur ayant moins de deux flags est en possession du ballon ;
- h. un joueur dont les flags ne sont pas positionnés correctement est en possession du ballon et que ce joueur est lui-même responsable de la situation ;
- i. un touché, un touché de sûreté, un touchback ou un converti réussi est accordé ;
- j. une faute entraînant un ballon mort est commise (ex. : botté illégal ou délai de passe).

RÈGLE 5 — Série d'essais

SECTION 1. Série : début, interruption et renouvellement

ARTICLE 1. Attribution d'une série

Une série de 4 essais consécutifs est accordée à l'équipe qui doit remettre le ballon en jeu à l'aide d'une remise en jeu au début de chaque demie, après un touché (incluant un converti), un touché de sûreté, un touchback ou un changement de possession.

Une nouvelle série est accordée à l'offensive lorsque :

- a. elle est légalement en possession du ballon (après l'application de toute pénalité de ballon en jeu acceptée) au-delà de la ligne du milieu lorsque le ballon est déclaré mort, et qu'il s'agit de la première fois de cette série que cela se produit. Si un jeu subséquent ou une pénalité ramène ensuite le ballon derrière la ligne du milieu et que le ballon franchit à nouveau la ligne médiane durant la même série, aucun nouveau premier essai n'est accordé ;
- b. une pénalité acceptée entraîne ou accorde automatiquement un premier essai.

Une nouvelle série est accordée à la défensive à sa propre ligne de 5 verges si l'offensive, après son 4e essai, n'a ni marqué ni obtenu un nouveau premier essai.

Une nouvelle série est accordée à la défensive à l'endroit où le ballon devient mort après une interception.

SECTION 2. Essai et possession après une pénalité

ARTICLE 1. Faute avant un changement de possession

Si une pénalité est acceptée pour une faute commise durant un essai avant tout changement de possession, le ballon appartient à l'offensive et l'essai est repris, sauf si la pénalité :

entraîne une perte d'essai ;

accorde automatiquement un premier essai ;

ou place le ballon au-delà de la ligne du milieu.

ARTICLE 2. Faute après un changement de possession

Si une pénalité est acceptée pour une faute commise durant un essai après un changement de possession, le ballon appartient à l'équipe en possession au moment de la faute.

L'essai suivant est un premier essai après l'application de la pénalité.

ARTICLE 3. Pénalité refusée

Si une pénalité est refusée, l'essai demeure celui qui aurait été appliqué si la faute n'avait pas eu lieu.

ARTICLE 4. Faute entre les essais

Si une faute survient entre deux essais, l'essai demeure celui établi avant la faute, sauf si l'application de la pénalité place le ballon au-delà de la ligne du milieu ou accorde automatiquement un premier essai.

ARTICLE 5. Fautes des deux équipes

Si des fautes compensées surviennent durant un essai, l'essai précédent est repris.

RÈGLE 6 — Bottés

SECTION 1. Botté

ARTICLE 1. Botté illégal

Le porteur de ballon ne peut pas botter intentionnellement le ballon. Le ballon devient immédiatement mort.

PÉNALITÉ — 5 verges et perte d'essai, appliquées à l'endroit de la faute.

RÈGLE 7 — Remise en jeu et passes

SECTION 1. La mêlée

ARTICLE 1. Ballon prêt à jouer

a. Aucun joueur ne peut mettre le ballon en jeu avant qu'il ne soit déclaré prêt à jouer.

Note : Si le ballon est remis en jeu après avoir été déclaré prêt à jouer, mais avant que tous les officiels soient prêts, un officiel doit immédiatement arrêter le jeu sans pénalité et l'arbitre ordonne la reprise de l'essai. L'arbitre doit seulement déclarer le ballon prêt à jouer lorsque tous les officiels sont prêts et en position.

PÉNALITÉ — Ballon mort, 5 verges, appliquées à partir de la ligne de mêlée.

b. Le ballon doit être remis en jeu dans les 25 secondes suivant le moment où l'arbitre l'a déclaré prêt à jouer.

PÉNALITÉ — Ballon mort, 5 verges, appliquées à partir de la ligne de mêlée.

ARTICLE 2. Début du jeu par une remise en jeu

Après que le centre ait touché au ballon, celui-ci ne peut pas soulever le ballon, le déplacer vers l'avant ni simuler le début de la remise en jeu. *(Mécanique 4 officiels seulement)* *Notez qu'à 2 ou 3 officiels, le centre est considéré avoir touché le ballon lorsqu'il dépose ce dernier au sol.

Avant la remise en jeu, l'axe longitudinal du ballon doit être perpendiculaire à la ligne de mêlée.

Une remise en jeu légale consiste à remettre ou passer le ballon vers l'arrière depuis sa position au sol par un mouvement rapide et continu d'une ou des mains entraînant la perte de possession du ballon.

La remise en jeu n'a pas besoin d'être effectuée entre les jambes du centre.

PÉNALITÉ — Ballon mort, 5 verges, appliquées à partir de la ligne de mêlée.

ARTICLE 3. Exigences de l'équipe à l'offensive

Il n'y a aucun nombre minimal de joueurs sur la ligne de mêlée lors de la remise en jeu.

a. Après que le centre ait touché au ballon et avant la remise en jeu, tous les joueurs à l'offensive doivent être à l'intérieur des limites du terrain et derrière leur ligne de mêlée (empiètement). *Notez qu'à 2 ou 3 officiels, le centre est considéré avoir touché le ballon lorsqu'il dépose ce dernier au sol.

b. La première permutation ainsi que toutes les suivantes doivent être complétés avant le début de la remise en jeu.

c. Aucun joueur à l'offensive ne peut effectuer un faux départ ni un mouvement brusque simulant le début du jeu.

PÉNALITÉ — Ballon mort, 5 verges, appliquées à partir de la ligne de mêlée.

d. Au moment de la remise en jeu, un seul joueur à l'offensive peut être en motion et ce joueur ne peut pas se déplacer vers la ligne de but adverse. Si deux joueurs ou plus sont en mouvement au moment de la remise en jeu, il s'agit d'une permutation illégale.

PÉNALITÉ — 5 verges, appliquées depuis la ligne de mêlée.

e. Le quart-arrière ne peut pas franchir la ligne de mêlée en courant avec le ballon, à moins que le ballon ait été en possession d'un autre joueur avant de lui être remis de nouveau, ou qu'il ait été touché en vol par un joueur à la défensive.

f. Lorsque le ballon est remis en jeu sur la ligne de 5 verges adverse ou à l'intérieur de celle-ci en direction de la zone de but adverse (zone sans course), l'offensive doit effectuer un jeu de passe avant. Si le quart-arrière ou le porteur de ballon se fait arracher un flag derrière la ligne de mêlée avant qu'une passe avant soit complétée, il n'y a pas de faute pour jeu de course illégal. to VII

PÉNALITÉ — 5 verges et perte d'essai, appliquées depuis la ligne de mêlée.

g. Le quart-arrière dispose de 7 secondes après la remise en jeu pour effectuer une passe ou une remise. Si ce délai est dépassé, le ballon devient mort à la ligne de mêlée.

PÉNALITÉ — Perte d'essai à la ligne de mêlée.

ARTICLE 4. Exigences de l'équipe à la défensive

a. Avant la remise en jeu, tous les joueurs à la défensive doivent être à l'intérieur des limites du terrain et derrière leur ligne de mêlée (hors-jeu). *Les joueurs ne sont soumis à aucune restriction minimale de verge devant la ligne de mêlée quant à leur positionnement avant le départ du jeu.

b. Après que le ballon ait été déclaré prêt à jouer, aucun joueur à la défensive ne peut toucher au ballon avant que la remise en jeu ne soit complétée.

c. Aucun joueur à la défensive ne peut utiliser des paroles ou signaux visant à déconcerter les adversaires lorsqu'ils se préparent à remettre le ballon en jeu.

d. Un maximum de deux joueurs peut se déclarer blitzeur. Si un joueur qui signale sa position se trouve à moins de 7 verges de la ligne de mêlée, ou s'il effectue un signal invalide, ou si plus de deux joueurs gardent simultanément la main levée après que le centre ait touché au ballon, il s'agit d'une faute pour signal illégal. ***Notez qu'à 2 ou 3 officiels, le centre est considéré avoir touché le ballon lorsqu'il dépose ce dernier au sol.**

PÉNALITÉ — Ballon mort, 5 verges, appliquées à partir de la ligne de mêlée.

e. Tout joueur à la défensive dont toutes les parties du corps se trouvent à plus de 7 verges de la ligne de mêlée au moment de la remise en jeu peut franchir la ligne de mêlée à plusieurs reprises jusqu'à ce que le ballon devienne mort. Il n'est pas nécessaire qu'un joueur demande un droit de passage en se déclarant blitzeur puisque tout joueur situé à plus de 7 verges peut traverser la ligne de mêlée.

f. Tout joueur à la défensive situé à moins de 7 verges de sa ligne de mêlée au moment de la remise en jeu doit demeurer derrière cette ligne jusqu'à ce que le ballon soit remis, qu'une feinte de remise soit effectuée ou qu'une passe soit lancée par le quart-arrière.

PÉNALITÉ — 5 verges. Pénalité appliquée depuis la ligne de mêlée.

ARTICLE 5. Remise du ballon

a. L'offensive peut effectuer plusieurs remises du ballon, tant que les deux joueurs impliqués demeurent derrière la ligne de mêlée, que le ballon n'a pas franchi la ligne de mêlée et qu'aucun changement de possession n'a eu lieu.

b. Le centre ne peut pas recevoir une remise vers l'avant.

PÉNALITÉ — 5 verges et perte d'essai, appliquées à l'endroit de la faute.

SECTION 2. Passes et échappés

ARTICLE 1. Passe arrière

Un porteur de ballon peut effectuer une passe arrière à condition que le ballon n'ait pas déjà franchi la ligne de mêlée et qu'aucun changement de possession n'ait eu lieu auparavant.

PÉNALITÉ — 5 verges et perte d'essai, appliquées à l'endroit de la faute.

ARTICLE 2. Passe complétée

Toute passe attrapée par un joueur admissible touchant au sol à l'intérieur des limites du terrain est complétée et le ballon demeure en jeu sauf si la passe est complétée dans la zone de but adverse.

ARTICLE 3. Passe incomplète

Toute passe est incomplète si le ballon touche le sol alors qu'il n'est pas fermement contrôlé par un joueur. Une passe est également incomplète lorsqu'un joueur saute, reçoit la passe, mais retombe d'abord sur ou à l'extérieur des limites du terrain.

Lorsqu'une passe avant est incomplète, le ballon appartient à l'équipe ayant effectué la passe à la ligne de mêlée précédente, qui devient, par le fait même, l'endroit du ballon mort.

Lorsqu'une passe arrière est incomplète, le ballon appartient à l'équipe ayant effectué la passe à l'endroit du dernier joueur ayant eu la possession du ballon, qui devient l'endroit du ballon mort.

ARTICLE 4. Échappé

Lorsqu'un échappé touche le sol ou est touché par un coéquipier sans avoir été touché auparavant par un adversaire, le ballon devient mort et appartient à l'équipe du joueur ayant échappé le ballon à l'endroit où ce joueur a perdu possession. Cet endroit devient l'endroit du ballon mort.

Si le joueur ayant échappé le ballon ou un adversaire reprend possession avant que le ballon devienne mort, le ballon demeure en jeu.

ARTICLE 5. Toucher illégalement le ballon et déviation

a. Le passeur peut seulement toucher, dévier ou attraper une passe qu'il a lui-même lancée après qu'elle ait été touchée par un joueur à la défensive.

b. Aucun joueur à l'offensive qui sort volontairement hors limites durant un essai ne peut toucher une passe en vol. Si un joueur à l'offensive est forcé de sortir hors limites à la suite d'une faute et revient immédiatement sur le terrain ou dans la zone de but, ce joueur demeure admissible à toucher ou attraper une passe.

PÉNALITÉ — Perte d'essai à la ligne de mêlée.

c. Une passe arrière ne peut pas être déviée vers l'avant par l'équipe ayant effectué la passe.

À l'exception de cette restriction, les joueurs admissibles à l'intérieur des limites du terrain peuvent toucher ou dévier une passe dans toute direction.

PÉNALITÉ — 5 verges et perte d'essai, appliquées à l'endroit de la faute.

SECTION 3. Passe avant

ARTICLE 1. Passe avant légale

Une équipe peut effectuer une seule passe avant durant chaque essai de mêlée avant un changement de possession, à condition que la passe soit lancée derrière la ligne de mêlée.

ARTICLE 2. Passe avant illégale

Une passe avant est illégale :

- a. si elle est lancée par un joueur à l'offensive situé au-delà de la ligne de mêlée lorsque le ballon quitte sa main ;
- b. si elle est lancée après qu'un porteur de ballon ait franchi la ligne de mêlée ;
- c. s'il s'agit d'une deuxième passe avant de l'offensive durant le même essai ;
- d. si elle est lancée après un changement de possession durant l'essai.

PÉNALITÉ — 5 verges et perte d'essai, appliquées à l'endroit de la faute.

ARTICLE 3. Interférence de passe

L'interférence de passe est un contact physique lors d'un jeu de passe avant légale jusqu'au moment où la passe est touchée par un joueur ou devient incomplète.

L'interférence de passe est un contact qui nuit à un adversaire alors que le ballon est en l'air. Il est de la responsabilité du joueur à la défensive d'éviter les adversaires.

Il n'y a pas interférence de passe lorsque deux joueurs admissibles ou plus effectuent simultanément une tentative équitable de toucher, dévier ou attraper la passe. Les joueurs admissibles des deux équipes ont des droits égaux au ballon, mais il est de la responsabilité du joueur en position désavantageuse d'éviter l'adversaire.

PÉNALITÉ — 10 verges, appliquées à partir du point de base. Perte d'essai pour une faute de l'offensive. Premier essai automatique pour une faute de la défensive.

Note : Un contact lors d'un jeu de passe, avant que la passe ne soit lancée, ou lorsqu'une passe ne franchit pas la ligne de mêlée, constitue une faute pour contact illégal (R 9-1-1).

RÈGLE 8 — Pointage

SECTION 1. Valeur des points

ARTICLE 1. Points

La valeur des jeux de pointage est la suivante :

Touché — 6 points

Converti réussi de la ligne de 5 verges — 1 point

Converti réussi de la ligne de 10 verges — 2 points

Touché de la défensive lors d'un converti — 2 points

Touché de sûreté — 2 points (accordés à l'adversaire)

Touché de sûreté lors d'un converti — 1 point (accordé à l'adversaire)

SECTION 2. Touché

ARTICLE 1. Comment un touché est marqué

Un touché est accordé lorsque :

- a. le ballon en possession d'un porteur de ballon provenant du terrain de jeu franchit le plan vertical de la ligne de but adverse ;
- b. un joueur attrape une passe dans la zone de but adverse.

SECTION 3. Converti

ARTICLE 1. Comment marquer

Les points sont accordés selon leur valeur prévue lorsque le converti entraîne ce qui serait un touché ou un safety. (*Voir addenda – Converti*)

ARTICLE 2. Occasion de marquer

Un converti est un essai additionnel permettant à l'une ou l'autre des équipes de marquer 1 ou 2 points.

- a. Le ballon doit être remis en jeu par l'équipe ayant marqué un touché de 6 points. Si un touché est marqué lors d'un essai où le chronomètre de partie est terminé, le converti doit être joué. L'équipe qui a marqué doit choisir de tenter 1 ou 2 points avant que le ballon soit déclaré prêt à jouer pour l'essai.
- b. Le converti débute lorsque le ballon est déclaré prêt à jouer.
- c. La remise en jeu doit être effectuée au centre des lignes de côté à la ligne adverse de 5 verges (1 point) ou de 10 verges (2 points).
- d. Le converti prend fin lorsqu'une des équipes marque ou lorsque le ballon devient mort selon les règles.
- e. Une pénalité acceptée entraîne soit la reprise, le maintien du résultat ou la fin du converti. Si l'essai est repris après une pénalité, il conserve la même valeur qu'avant la pénalité. Aucun changement de décision (1 ou 2 points) n'est permis avant la fin du converti. (*Voir addenda – Infraction sur un converti*)

ARTICLE 3. Jeu suivant

Après un converti, si aucune pénalité n'est appliquée, le ballon est remis en jeu par l'équipe adverse à sa propre ligne de 5 verges.

SECTION 4. Touché de sûreté

ARTICLE 1. Comment un touché de sûreté est accordé

Il y a un touché de sûreté lorsque :

a. le ballon devient mort lorsqu'une partie de ce dernier est sur ou derrière la ligne de but et l'équipe défendant cette ligne de but est responsable que le ballon s'y retrouve.

Exception: lors d'une passe incomplète ou d'un échappé provenant de l'extérieur de la zone de but.

b. une pénalité acceptée place le ballon sur ou derrière la ligne de but de l'équipe fautive.

ARTICLE 2. Remise en jeu après un touché de sûreté

Après un touché de sûreté, le ballon est remis en jeu par l'équipe ayant marqué à sa propre ligne de 5 verges.

SECTION 5. Touchback

ARTICLE 1. Quand un touchback est accordé

Il y a touchback lorsque :

- a. le ballon devient mort avec une partie du ballon sur ou derrière la ligne de but, sauf lors d'une passe incomplète ou d'un échappé provenant de l'extérieur de la zone de but, et que l'équipe attaquant cette ligne de but est responsable que le ballon s'y retrouve ;
- b. un joueur à la défensive intercepte une passe entre sa propre ligne de 5 verges et sa ligne de but, que son élan initial le transporte dans la zone de but et que le ballon y demeure jusqu'à ce qu'il devienne mort.

ARTICLE 2. Remise en jeu après un touchback

Après un touchback, le ballon est remis en jeu par l'équipe à la défensive à sa propre ligne de 5 verges.

RÈGLE 9 — Conduite des joueurs

SECTION 1. Fautes avec contact

ARTICLE 1. Contact illégal (CI)

- a. Aucun joueur ne peut intentionnellement entrer en contact avec un adversaire ou un officiel.
 - b. Aucun joueur ne peut marcher, sauter ou se tenir debout sur un autre joueur.
 - c. Aucun joueur ne peut retenir un autre joueur.
 - d. Tout joueur immobile possède un droit de position et les adversaires doivent éviter tout contact avec ce dernier.
 - e. Le porteur de ballon n'a aucun droit de passage et est entièrement responsable d'éviter le contact avec les adversaires. Si le porteur de ballon et le joueur à la défensive contribuent également au contact, la faute est attribuée à l'offensive.
 - f. Tous les joueurs à l'offensive possèdent un droit de passage tant qu'une passe avant légale demeure possible, et les joueurs à la défensive doivent éviter le contact. Lorsque la passe avant est en vol, tous les joueurs ont le droit de jouer le ballon, mais non de provoquer un contact en ciblant un adversaire. Si le receveur et le joueur à la défensive contribuent également à un contact illégal, la faute est attribuée à la défensive.
 - g. Tous les blitzeurs qui attaquent conformément aux règles possèdent un droit de passage et les joueurs à l'offensive doivent éviter le contact.
- Note* : En l'absence de contact, il peut tout de même y avoir interférence par un joueur à l'offensive.
- h. Aucun joueur ne peut cibler un adversaire.

PÉNALITÉ — 10 verges et perte d'essai, appliquées à partir du point de base. Premier essai automatique pour les fautes de la défensive.

ARTICLE 2. Interférence de partie

Aucun substitut ni entraîneur ne peut toucher ou interférer de quelque façon que ce soit avec le ballon, un joueur ou un officiel pendant la partie.

PÉNALITÉ — 10 verges et perte d'essai, appliquées à partir du point de base. Premier essai automatique pour les fautes de la défensive.

SECTION 2. Fautes sans contact

ARTICLE 1. Comportements antisportifs

- a. Utiliser un langage ou des gestes abusifs, menaçants ou obscènes, ou poser des gestes provocateurs, irrespectueux ou dénigrants.
- b. Un joueur ne retourne pas le ballon à l'endroit de la reprise du prochain jeu ou ne le laisse pas près de l'endroit où le ballon est mort. (*Mécanique à 4 officiels*)
- c. Un joueur ne remet pas immédiatement un flag arraché à son adversaire ~~ou ne le laisse pas près de l'endroit où il a été arraché. Il est préférable que les joueurs remettent directement le flag à leur adversaire.~~

PÉNALITÉ — 10 verges, appliquées à partir de l'endroit du ballon mort et administrées comme une faute de ballon mort.

ARTICLE 2. Acte déloyal

- a. Aucun joueur ne peut commettre d'interférence contre un adversaire.

PÉNALITÉ — 5 verges, appliquées à partir du point de base.

- b. Aucun porteur de ballon ne peut effectuer un saut ou un plongeon.

PÉNALITÉ — 5 verges et perte d'essai, appliquées à l'endroit de la faute.

- c. Aucun porteur de ballon ne peut commettre de protection de flag.

PÉNALITÉ — 5 verges et perte d'essai, appliquées à l'endroit de la faute.

- d. Aucun joueur ne peut arracher le flag d'un adversaire autre que le porteur de ballon, un adversaire simulant être le porteur de ballon ou un adversaire ayant touché le ballon en vol.

PÉNALITÉ — 5 verges, appliquées à partir du point de base.

- e. Aucun joueur ne peut intentionnellement botter une passe ou un échappé. Cette faute ne modifie pas le statut du ballon, sauf si le ballon est botté par un coéquipier du joueur ayant échappé le ballon.

PÉNALITÉ — 5 verges, appliquées à partir du point de base.

- f. La participation de plus de cinq joueurs d'une même équipe est illégale.

PÉNALITÉ — 5 verges. L'endroit de la faute est la ligne de mêlée. Pénalité appliquée depuis la ligne de mêlée.

- g. Les entraîneurs et substituts ne peuvent se trouver à l'extérieur de la zone d'équipe pendant un essai.

PÉNALITÉ — 5 verges. L'endroit de la faute est la ligne de mêlée. Pénalité appliquée depuis la ligne de mêlée.

- h. Aucun joueur portant un équipement illégal ou ne portant pas l'équipement obligatoire ne peut participer au jeu.

Un joueur présentant un saignement doit quitter le terrain. Les joueurs doivent quitter le terrain immédiatement lorsqu'un officiel leur ordonne de le faire.

INFRACTION — Temps d'arrêt attribué à l'équipe fautive.

PÉNALITÉ — 5 verges s'il ne reste aucun temps d'arrêt à l'équipe.

SECTION 3. Remplacements

ARTICLE 1. Procédure de remplacement

Tout nombre de substituts légaux peut entrer dans la partie pour remplacer des coéquipiers lorsque le ballon est mort.

L'offensive peut effectuer des remplacements jusqu'à ce que le centre touche au ballon. ****Notez qu'à 2 ou 3 officiels, le centre est considéré avoir touché le ballon lorsqu'il dépose ce dernier au sol.***

La défense peut effectuer des remplacements jusqu'à la remise en jeu.

a. Après la remise en jeu, aucun substitut des deux équipes ne peut entrer sur le terrain.

PÉNALITÉ — 5 verges. L'endroit de la faute est la ligne de mêlée. Pénalité appliquée depuis la ligne de mêlée.

b. Aucun joueur à l'offensive ne peut entrer ou quitter le terrain après que le centre a touché au ballon. ****Notez qu'à 2 ou 3 officiels, le centre est considéré avoir touché le ballon lorsqu'il dépose ce dernier au sol.***

c. Aucune simulation de substitution ne peut être utilisée pour tromper l'adversaire. Aucune tactique liée aux joueurs substitués ou au processus de substitution ne peut être utilisée dans le but de tromper l'adversaires.

PÉNALITÉ — Ballon mort, 5 verges, appliquées depuis la ligne de mêlée.

RÈGLE 10 — Application des pénalités

SECTION 1. Généralités

ARTICLE 1. Fautes flagrantes

Une faute flagrante est une faute qui met un adversaire en danger de blessure grave ou qui est contraire à l'esprit sportif.

Toute faute flagrante entraîne une disqualification.

Tout joueur ou entraîneur qui commet deux comportements antisportifs au cours de la même partie est disqualifié.

Un joueur ou un entraîneur disqualifié doit quitter la zone d'équipe et demeurer hors de vue du terrain.

Toute réglementation additionnelle relève de l'organisateur du tournoi ou du championnat.

ARTICLE 2. Tactiques déloyales

Si une équipe refuse de jouer, commet de façon répétée des fautes qui ne peuvent être sanctionnées que par une application de la moitié de la distance, ou commet un acte manifestement déloyal non spécifiquement couvert par les règles, l'arbitre peut prendre toute mesure qu'il juge équitable, notamment :

imposer une pénalité ;

disqualifier un joueur ou un entraîneur ;

accorder une perte d'essai ;

accorder un premier essai à l'une ou l'autre des équipes ;

accorder un pointage ;

suspendre ou déclarer la partie perdue par forfait.

Note: L'arbitre devrait, sans y être obligé, avertir l'équipe concernée et l'informer qu'une faute sera appelée si la situation déloyale se répète.

Une grande expérience est nécessaire pour déterminer à quel moment cette règle doit être appliquée. Les officiels devraient se consulter avant toute annonce de l'arbitre afin de s'assurer que la mesure envisagée est appropriée.

SECTION 2. Pénalités complétées

ARTICLE 1. Comment et quand une pénalité est complétée

- a. Une pénalité est complétée lorsqu'elle est acceptée, refusée ou annulée.
- b. Toute pénalité peut être refusée par l'équipe non fautive. Toutefois, un joueur disqualifié doit quitter la partie.
- c. Lorsqu'une faute est commise, la pénalité doit être complétée avant que le ballon soit déclaré prêt à jouer pour l'essai suivant.

ARTICLE 2. Faute simultanée à la remise en jeu

Une faute qui survient simultanément à la remise en jeu est considérée comme ayant eu lieu pendant cet essai.

L'endroit de la faute est la ligne de mêlée.

ARTICLE 3. Fautes de ballon en jeu commises par la même équipe

Lorsque deux fautes de ballon en jeu ou plus commises par la même équipe sont signalées, l'arbitre doit expliquer les options de pénalité à l'équipe non fautive, qui choisira ensuite laquelle sera appliquée.

ARTICLE 4. Fautes compensatoires

Lorsque des fautes de ballon en jeu sont signalées contre les deux équipes, les fautes se compensent et l'essai est repris, sauf dans les situations suivantes :

- a. Lorsqu'il y a changement de possession pendant un essai et que l'équipe ayant obtenu la dernière possession n'a commis aucune faute avant d'obtenir cette possession, elle peut refuser la compensation des fautes et conserver le ballon après l'application de sa propre pénalité.
- b. Lorsqu'une faute de ballon en jeu est administrée comme une faute de ballon mort, elle ne se compense pas et est appliquée selon l'ordre dans lequel elle est survenue.

ARTICLE 5. Fautes de ballon mort

Les pénalités pour les fautes de ballon mort sont appliquées séparément et selon l'ordre dans lequel elles se produisent.

Les fautes de ballon mort commises simultanément par les deux équipes se compensent et l'essai précédent compte.

ARTICLE 6. Fautes entre les périodes

Les pénalités pour les fautes commises entre deux périodes sont appliquées au début de la série suivante.

SECTION 3. Procédures d'application

ARTICLE 1. Point de base (PB)

Le point de base est la ligne de mêlée, sauf dans les situations suivantes :

- a. Pour les fautes de l'offensive commises derrière la ligne de mêlée, le point de base est l'endroit de la faute.
- b. Pour les fautes de la défensive lorsque l'endroit du ballon mort est au-delà de la ligne de mêlée, le point de base est l'endroit du ballon mort.
- c. Pour les fautes commises après un changement de possession, le point de base est l'endroit du ballon mort. Toutefois, si la faute survient pendant la course associée à l'équipe qui termine l'essai en possession du ballon et que la faute est commise derrière l'endroit du ballon mort, le point de base est l'endroit de la faute.
- d. Pour les fautes commises après un changement de possession par une équipe dans sa propre zone des buts, avant que le ballon ne soit sorti de cette zone, l'endroit d'application est leur propre ligne de 5 verges.

ARTICLE 2. Procédures

L'endroit d'application des fautes de ballon en jeu est la ligne de mêlée précédente, sauf indication contraire dans la pénalité.

L'endroit d'application des fautes de ballon mort est la prochaine ligne de mêlée.

Fautes pendant ou après un touché ou un converti

Les fautes de l'équipe défensive comportant une pénalité de 10 verges pendant un touché sont appliquées lors du converti. Les autres fautes de l'équipe défensive sont refusées automatiquement.

Les fautes commises après un touché et avant que le ballon soit déclaré prêt à jouer pour l'essai sont appliquées lors du converti.

Les fautes de l'équipe défensive comportant une pénalité de 10 verges lors d'un converti réussi sont appliquées à la prochaine série. Les autres fautes de cette équipe sont refusées automatiquement.

Les fautes de l'équipe défensive comportant une pénalité de 10 verges après un changement de possession pendant un converti sont appliquées à la prochaine série. Les autres fautes sont refusées automatiquement.

Les fautes commises après un converti sont appliquées à la prochaine série.

ARTICLE 3. Application de la moitié de la distance

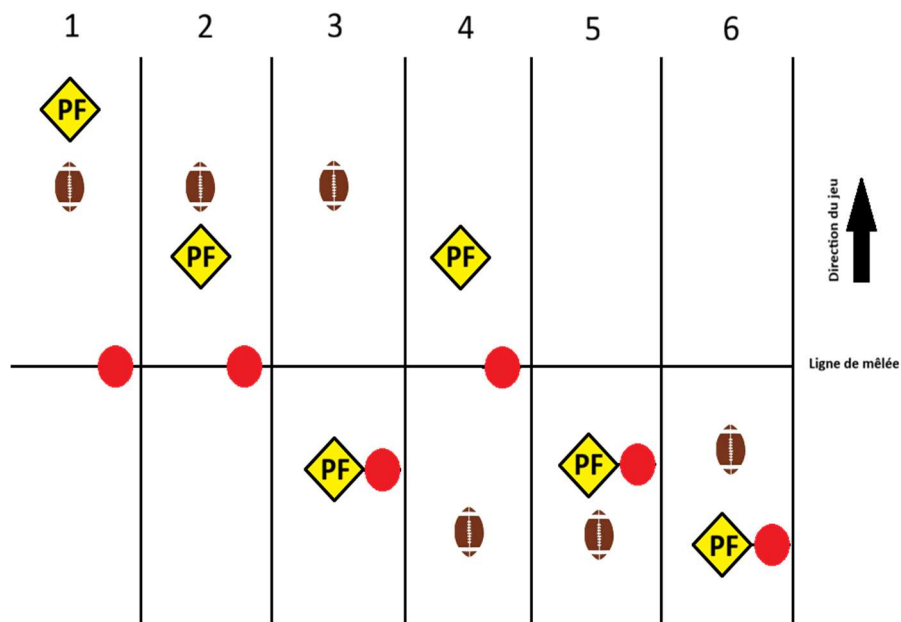
Aucune pénalité de distance, y compris lors d'un converti, ne peut dépasser la moitié de la distance entre l'endroit d'application et la ligne de but de l'équipe fautive.

Application du point de base

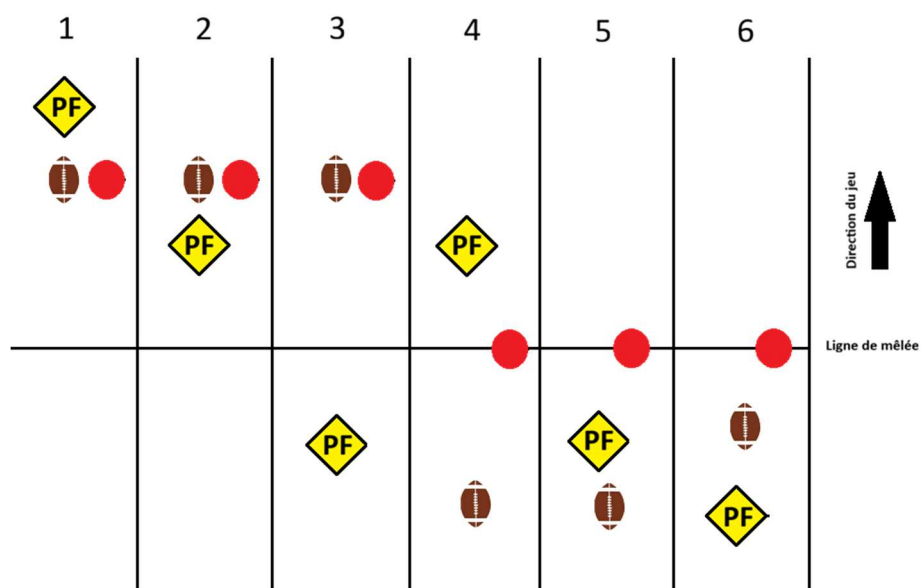
Le point de base est utilisé pour les situations suivantes : interférence de passe; contact illégal; interférence de partie; interférence; retirer illégalement un flag; botter intentionnellement une passe.

Ci-dessous se trouvent les 6 situations possibles avec le point de base.

Fautes offensives - Point de la faute  en relation avec la ligne de mêlée défini le point de base ●

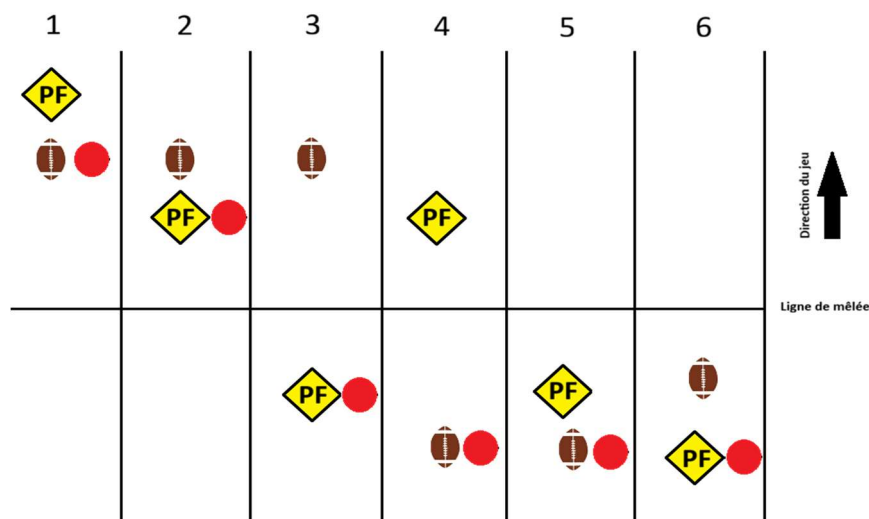


Fautes défensives - Ballon mort  en relation avec la ligne de mêlée défini le point de base ●



Fautes après un changement de possession - Point de la faute  en relation avec le ballon mort 
défini le point de base 

Seulement pour les fautes commises durant la course de l'équipe en possession. Dans les autres situations, le point de base est le point de ballon mort.



Philosophie d'application des pénalités

Un guide rapide et simplifié (« règles de base ») pour aider à comprendre les règles.
L'application exacte des pénalités doit toujours être effectuée conformément aux règles.

Les fautes de contact illégal et de comportement antisportif entraînent une pénalité de 10 verges. Les fautes sans contact entraînent une pénalité de 5 verges.

Une perte d'essai est appliquée uniquement pour les fautes de ballon en jeu. Les premiers essais automatiques sont toujours appliqués.

Fautes avant la remise en jeu

Les fautes commises avant la remise en jeu entraînent un ballon qui demeure mort et seront appliquées à partir de l'endroit du ballon mort (ligne de mêlée).

Remise en jeu illégal ;

Délai de jeu ;

Empiètement ;

Faux départ ;

Hors-jeu ;

Signal déconcertant ;

Signal illégal du blitzeur.

Fautes techniques

Les fautes techniques seront appliquées depuis la ligne de mêlée.

Délai de passe ;

Toucher illégalement le ballon ;
Motion illégale ;
Blitz illégal ;
Interférence de banc ; (*voir addenda* – Interférence de banc)
Participation illégale ;
Substitution¹ illégal.

Fautes commises uniquement par le porteur de ballon

Les fautes qui peuvent seulement être commises par le porteur de ballon seront des fautes appliquées à l'endroit de la faute et entraînent une perte d'essai.

Botté illégal ;
Course illégale ;
Jeu de course illégal ;
Remise illégale ;
Passe illégale (avant et arrière) ;
Saut ;
Plongeon ;
Protection de flag ;
Passe arrière déviée vers l'avant par un joueur à l'offensive.

Fautes pendant le jeu

Les fautes commises pendant le jeu sont appliquées à partir du point de base.

Interférence ;
Retirer illégalement un flag ;
Botter intentionnellement une passe ;
Interférence de passe ;
Contact illégal ;
Interférence de partie.

Le point de base sera le plus défavorable entre la ligne de mêlée et l'endroit de la faute pour les fautes de l'offensive.

Pour les fautes de la défensive, le point de base sera le plus défavorable entre la ligne de mêlée et le point du ballon mort.

Comportements antisportifs

Les comportements antisportifs sont appliqués comme des fautes de ballon mort.

Fautes de ballon en jeu commises par les deux équipes

Les fautes de ballon en jeu commises par les deux équipes pendant le jeu se compensent et l'essai est repris.

Exception : L'équipe ayant eu la possession en dernier peut refuser la compensation des pénalités et conserver le ballon si elle n'a pas commis de faute avant d'en prendre possession. La faute commise par l'équipe ayant eu la dernière possession est alors appliquée. (Théorie des mains propres)

Fautes après un changement de possession

Les fautes commises après un changement de possession sont appliquées depuis l'endroit du ballon mort.

Le principe de l'endroit le plus défavorable entre l'endroit de la faute et l'endroit du ballon mort est utilisé uniquement pour les fautes commises pendant la dernière course.

Les fautes commises dans sa propre zone des buts après un changement de possession sont appliquées depuis la ligne de 5 verges.

Application de la moitié de la distance

Si la distance entre l'endroit d'application de la pénalité et la ligne de but est inférieure au double de la pénalité, le ballon est placé à la moitié de la distance jusqu'à la ligne de but.

RÈGLE 11 — Fonctions des officiels

SECTION 1. Fonctions générales

ARTICLE 1. Juridiction des officiels

L'autorité des officiels commence avec le tirage au sort et prend fin lorsque l'arbitre déclare le pointage final.

ARTICLE 2. Nombre d'officiels

La partie doit être supervisée par :

2 officiels (arbitre et juge de terrain) ;

3 officiels (arbitre, juge de mêlée et juge de terrain) ;

4 officiels (arbitre, juge de mêlée, juge de terrain et juge de ligne)

ARTICLE 3. Responsabilités

a. Chaque officiel possède des responsabilités spécifiques décrites dans le manuel des officiels de flag football de l'IFAF, mais chacun possède une responsabilité et une autorité égales en matière de jugement.

b. Tous les officiels doivent porter l'uniforme et l'équipement prescrits dans le manuel des officiels de flag football de l'IFAF.

SECTION 2. Arbitre

ARTICLE 1. Position

La position initiale de l'arbitre est derrière et sur le côté du juge de champ, dans l'arrière-champ à l'offensive.

Avec une équipe de deux officiels, l'arbitre se positionne et travaille comme un juge de mêlée.

ARTICLE 2. Responsabilités principales

a. L'arbitre assure la supervision générale et le contrôle de la partie. Il possède l'autorité finale concernant le pointage et ses décisions concernant les règles et les autres éléments liés à la partie sont finales.

b. L'arbitre doit inspecter le terrain et signaler toute irrégularité aux administrateurs, aux équipes et aux autres officiels.

c. L'arbitre a juridiction sur l'équipement des joueurs.

d. L'arbitre doit indiquer que le ballon est prêt à jouer, accorder les nouvelles séries d'essais et appliquer les pénalités.

e. L'arbitre doit informer les deux équipes de toute disqualification.

f. Après la remise en jeu, l'arbitre est responsable des décisions concernant le jeu derrière la ligne de mêlée autour du ballon.

L'arbitre est responsable de la couverture du quart-arrière.

SECTION 3. Juge de mêlée

ARTICLE 1. Position

La position initiale du juge de mêlée est sur la ligne de mêlée, sur la ligne de côté avec l'indicateur d'essais.

ARTICLE 2. Responsabilités principales

- a. Le juge de mêlée est responsable de l'utilisation de l'indicateur d'essais.
- b. Le juge de mêlée doit compter les essais.
- c. Le juge de mêlée a autorité sur la ligne de mêlée et sur sa ligne de côté.
- d. Une fois que le ballon a franchi la ligne de mêlée, le juge de mêlée est responsable des décisions concernant le jeu autour du ballon et la progression du ballon dans sa partie du terrain.

SECTION 4. Juge de terrain

ARTICLE 1. Position

La position initiale du juge de terrain est à 7 verges de profondeur sur la ligne de côté opposée à l'indicateur d'essais.

ARTICLE 2. Responsabilités principales

- a. Avec une équipe de 2 ou 3 officiels, le juge de terrain est responsable du chronométrage de la partie ou de la supervision de l'opérateur du chronomètre.
- b. Le juge de terrain a autorité sur sa ligne de côté.
- c. Une fois que le ballon a franchi la ligne de mêlée, le juge de terrain est responsable des décisions concernant le jeu autour du ballon et la progression du ballon dans sa partie du terrain.

SECTION 5. Juge de ligne

ARTICLE 1. Position

La position initiale du juge de ligne est à 7 verges ou plus de profondeur sur la ligne de côté avec l'indicateur d'essais.

ARTICLE 2. Responsabilités principales

- a. Le juge de ligne est responsable du chronométrage de la partie ou de la supervision de l'opérateur du chronomètre.
- b. Le juge de côté est responsable d'observer les receveurs sur les tracés profonds afin de prendre des décisions sur les longues passes ainsi que sur le statut du ballon et la progression du ballon dans sa zone.

RÈGLE 12 — Révisions

SECTION 1. Consultation

ARTICLE 1. Demande de révision

Une fois par demie et une fois en prolongation, une équipe peut prendre un temps d'arrêt et demander immédiatement une consultation afin de contester une décision ou une application de pénalité.

La révision doit concerner une décision prise lors de l'essai précédent ou l'application d'une pénalité qui en découle. La demande de révision doit être effectuée avant que le ballon soit remis en jeu pour l'essai suivant et avant que l'arbitre déclare la fin de la demie ou de la partie.

Une révision peut uniquement concerner une mauvaise application d'une règle ou une application incorrecte d'une pénalité. Les décisions de jugement ne peuvent pas faire l'objet d'une révision.

Une autre révision concernant le même essai par l'une ou l'autre des équipes, pour la même raison, ne peut pas être demandée.

ARTICLE 2. Procédure

Après qu'une équipe a demandé une révision, l'arbitre accorde un temps d'arrêt officiel. L'équipe demandant la révision explique à l'arbitre, en présence d'un deuxième officiel, exactement ce qu'elle conteste et la raison de cette contestation. L'arbitre détermine si la révision est permise selon les règles. Le deuxième officiel informe l'équipe adverse du sujet de la révision acceptée et les membres concernés de l'équipe d'arbitrage se réunissent à l'écart des deux équipes.

L'arbitre explique ensuite et discute de la décision ou de l'application contestée avec les officiels concernés. L'arbitre peut demander davantage d'informations à l'équipe qui demande la révision si nécessaire pour prendre une décision. Tous les officiels concernés doivent fournir les informations de façon attentive et fidèle afin de déterminer si la décision ou l'application faite sur le terrain était correcte, ou si un élément a été manqué par les officiels et doit être modifié.

Lorsque la décision est prise, l'arbitre, accompagné d'un autre officiel, explique à l'équipe ayant demandé la révision pourquoi la décision ou l'application a été modifiée ou maintenue et lui fournit toutes les informations pertinentes concernant la situation de la partie (endroit, essai, temps restant). Ces informations sont ensuite également transmises à l'équipe adverse.

ARTICLE 3. Révision vidéo

L'équipe demandant une révision ne peut fournir des vidéos, photos, enregistrements audio, témoins ou tout autre élément de preuve pour appuyer sa demande. L'arbitre doit ignorer tout élément de cette nature qui lui est présenté.

ARTICLE 4. Temps d'arrêt

a. Si la révision est permise et que la décision est modifiée, le temps d'arrêt n'est pas attribué à l'équipe ayant demandé la révision et la partie reprend.

b. Si la révision est refusée ou si la décision n'est pas modifiée, le temps d'arrêt est attribué à l'équipe ayant demandé la révision et celle-ci bénéficie de la durée complète prévue.

Si l'équipe n'a plus de temps d'arrêt disponible ou si la partie est en prolongation, il s'agit d'une infraction et aucun temps d'arrêt n'est accordé.

INFRACTION — Temps d'arrêt attribué à l'équipe ayant demandé la révision.

PÉNALITÉ — 5 verges s'il ne reste aucun temps d'arrêt.

ADDENDA

Temps de jeu

Première demie 22 minutes.

Deuxième demie 21+1 minute temps arrêter.

Règle de clémence : Il n'aura pas de temps arrêter si une équipe possède une avance de 17 points et plus. Dans le cas qu'une équipe prend une avance de 17 points durant la minute ou le temps est arrêter, le temps reviendra en continue.

Chaque équipe à deux (2) temps d'arrêts de 30 secondes.

Il n'y a aucune prolongation en saison régulière.

Converti

Une équipe peut choisir de ne pas effectuer une tentative de converti. Toutefois, si l'équipe défensive concède volontairement le converti à son adversaire, deux (2) points seront automatiquement accordés à l'équipe offensive.

Modifications sur les pénalités

Contact sur le passeur

Tout coup porté au-dessus des épaules/bras, incluant un contact à la tête, sera considéré comme un *contact illégal*. L'arbitre devra exclure le joueur fautif pour cinq (5) jeux, car l'action est jugée dangereuse.

Une pénalité lors d'un retour de converti

Si un joueur commet une faute en tentant illégalement d'empêcher le retourneur de progresser, l'équipe offensive pourra se voir accorder une tentative de converti. Toutefois, si la faute est commise par le dernier joueur défensif ayant la possibilité d'empêcher le retourneur de marquer, les deux (2) points seront automatiquement accordés.

Sifflet par inadvertance avec pénalité

Lorsqu'un sifflet par inadvertance survient à la suite d'une pénalité, l'équipe non fautive peut choisir d'accepter le résultat du jeu. Dans ce cas, la pénalité sera appliquée conformément aux règles prévues au livre des règlements. Si l'équipe choisit plutôt de reprendre le jeu, aucune pénalité ne sera appliquée et le jeu sera repris.

Infractions sur un converti

Après deux (2) infractions commises lors de tentatives de converti, les joueurs concernés seront avisés que toute infraction subséquente entraînera une pénalité pour *tactique déloyale*. Lors de la prochaine infraction, le ou les points du converti seront automatiquement accordés à l'équipe offensive.

Interférence de banc

Toute action provenant du banc et commise par un joueur, un entraîneur ou toute autre personne, qui nuit au déroulement d'un essai en cours, sera considérée comme une *interférence de banc*. La pénalité sera appliquée de la même façon qu'une interférence de partie, en plus de l'expulsion de la personne ayant commis l'infraction.

Coup à la tête

Tout coup porté au-dessus des épaules, incluant un contact à la tête, sera considéré comme un *contact illégal*. L'arbitre devra exclure le joueur fautif pour cinq (5) jeux, car l'action est jugée dangereuse.