

PÉNALITÉS

- LES ARBITRES APPELLENT LES PÉNALITÉS.
- LES OFFICIELS DE MATCH DÉTERMINENT LE CONTACT ACCIDENTEL POUVANT RÉSULTER DU DÉROULEMENT NORMAL DU JEU.
- LES JOUEURS NE PEUVENT REMETTRE EN QUESTION LE JUGEMENT D'UN ARBITRE. SEUL LES CAPITAINES OU ENTRAINEURS EN CHEF PEUVENT DEMANDER DES EXPLICATIONS À PROPOS DE L'INTERPRÉTATION ET CLARIFICATION DU RÈGLEMENT.
- TOUTES LES PUNITIONS SERONT DE CINQ VERGES. L'ESSAI SERA REPRI À MOINS QUE CELA SOIT AUTREMENT INDIQUÉ, ET LA DISTANCE SERA MESURÉE À PARTIR DE LA LIGNE DE MÊLÉE (LDM)
- LA MI-TEMPS ET LA FIN DES MATCHS NE PEUVENT PAS SE TERMINER SUR UNE PUNITION ACCEPTÉE.
- LES PUNITIONS N'EXCÉDERONT PAS LA MOITIÉ DE LA DISTANCE SÉPARANT LA LIGNE DE MÊLÉE ET LA LIGNE DE BUT DE L'ÉQUIPE ADVERSE À MOINS QU'IL S'AGISSE D'UNE FAUTE À UN ENDROIT PRÉCIS. LE BALLON NE PEUT JAMAIS ÊTRE PLACÉ PLUS PRÈS QUE LA LIGNE D'UNE VERGE.
- LES PUNITIONS APRÈS UNE INTERCEPTION SERONT MESURÉES UNE FOIS LE RETOUR TERMINÉ ET /OU QUE LE JEU SOIT DÉCLARÉ MORT.
- TOUTES LES PUNITIONS PEUVENT ÊTRE DÉCLINÉES À L'EXCEPTION DES PÉNALITÉS QUI SE PRODUISENT UNE FOIS QUE LE JEU EST MORT ET DES PÉNALITÉS QUI METTENT FIN AU JEU EN COURS (BLOQUER SON FLAG, AVOIR MIS TROP DE TEMPS À EFFECTUER UNE PASSE, ETC.)

PÉNALITÉS - DÉFENSIVE

- | | |
|-------------------------|--|
| • HORS-JEU | +5 VERGES À PARTIR DE LA LDM |
| • SIGNAUX DISTRAYANTS | +5 VERGES À PARTIR DE LA LDM |
| • POURSUITE INTERDITE | +5 VERGES À PARTIR DE LA LDM |
| • OBSTRUCTION – PASSE | +5 VERGES & 1 ^E ESSAI AUTOMATIQUE |
| • CONTACT INTERDIT | +5 VERGES & 1 ^E ESSAI AUTOMATIQUE |
| • RERAÏ DU FLAG ILLÉGAL | +5 VERGES & 1 ^E ESSAI AUTOMATIQUE |

PÉNALITÉS - OFFENSIVE

- | | |
|---------------------------|--------------------------------------|
| • RETARDER LE MATCH | JEU SIFFLÉ MORT, -5 VERGES DE LA LDM |
| • RETARDER LA PASSE | JEU SIFFLÉ MORT, -5 VERGES DE LA LDM |
| • HORS-JEU | -5 VERGES À PARTIR DE LA LDM |
| • MISE EN JEU INTERDITE | -5 VERGES À PARTIR DE LA LDM |
| • PROTÉGER LE FLAG | JEU SIFFLÉ MORT, -5 VERGES AU PDF |
| • OBSTRUCTION POURSUIVEUR | JEU SIFFLÉ MORT, -5 VERGES DE LA LDM |
| • JOUEURS HORS TERRAIN | -5 VERGES À PARTIR DE LA LDM |
| • OBSTRUCTION | JEU SIFFLÉ MORT AU PDF |
| • CONTACT INTERDIT | -5 VERGES & PERTE D'ESSAI |
| • OBSTRUCTION – PASSE | JEU SIFFLÉ MORT, -5 VGS & -1 ESSAI |
| • COURSE INTERDITE | JEU SIFFLÉ MORT, -5 VGS & -1 ESSAI |
| • PASSE AVANT INTERDITE | JEU SIFFLÉ MORT, -5 VGS & -1 ESSAI |

PÉNALITÉS - DIVERS

- | | |
|-------------------------|---|
| • SUBSTITUTION ILLÉGALE | +/-5 VERGES À PARTIR DE LA LDM |
| • OBSTRUCTION MATCH | +/-5 VERGES À PARTIR DE LA LDM |
| • QUITTER ZONE ÉQUIPE | +/-5 VERGES À PARTIR DE LA LDM |
| • CONDUITE INADMISSIBLE | +/-5 VERGES À PARTIR DE LA LDM |
| • FAUTE PERSONNELLE | +/- 15 VERGES ET PERTE D'ESSAI |
| • FAUTE MAJEURE | EXPULSION, +/- 15 VERGES ET PERTE D'ESSAI |

BALLON EN JEU/BALLON MORT

- LE BALLON EST EN JEU APRÈS QUE L'ARBITRE A SIGNALÉ QUE LE JEU COMMENCE ET QUE LE BALLON A ÉTÉ REMIS EN JEU PAR L'ÉQUIPE EN POSSESSION.
- LES SUBSTITUTIONS PEUVENT SEULEMENT ÊTRE EFFECTUÉES QUAND LE BALLON EST MORT.
- LE BALLON EST MORT QUAND N'IMPORTE QUELLE CONDITION DE BALLON MORT EST SATISFAITE. LE BALLON EST AUSSI MORT QUAND UN OFFICIEL SIFFLE ALORS QUE LE BALLON EST EN JEU.
- UN JEU EST DÉCLARÉ « MORT » QUAND :
 1. UN OFFICIEL DONNE UN COUP DE SIFFLET.
 2. LE FLAG DU PORTEUR DE BALLON EST RETIRÉ OU QUE LE PORTEUR DE BALLON SE PLACE AUTREMENT DANS UNE SITUATION INTERDITE
 3. LE PORTEUR DE BALLON MARCHE À L'EXTÉRIEUR DU TERRAIN
 4. LE PORTEUR DE BALLON PLONGE OU SAUTE
 5. DES POINTS SONT MARQUÉS.
 6. QUAND UNE OU L'AUTRE DES PARTIES DU CORPS DU PORTEUR DE BALLON, AUTRE QUE SA MAIN OU QUE SON PIED TOUCHE AU SOL.
 7. QUAND LE BALLON TOUCHE LES POTEAUX DE BUT
 8. QUAND LE BALLON TOUCHE À UN OFFICIEL (COMME SI LE BALLON AVAIT TOUCHÉ AU SOL).
 9. QUAND LE FLAG DU JOUEUR EN POSSESSION DU BALLON TOMBE AU SOL OU HORS POSITION
 10. QUAND UNE PUNITION POUR AVOIR RETARDÉ LE MATCH, POUR AVOIR MIS TROP DE TEMPS À EFFECTUER UNE PASSE, POUR PLONGEON, POUR PROTECTION DE FLAG/SAUT, POUR COURSE NON AUTORISÉE, POUR PASSE INTERDITE VERS L'AVANT OU POUR OBSTRUCTION SE PRODUIT.
- IL N'Y A PAS D'ÉCHAPPÉ. LE BALLON EST PLACÉ À L'ENDROIT OÙ ÉTAIT LE PORTEUR DE BALLON LORSQU'IL L'A ÉCHAPPÉ.
- EN CAS D'UN COUP DE SIFFLET PAR INADVERTANCE:
 1. PLACÉ LE BALLON À L'ENDROIT OÙ IL ÉTAIT AU MOMENT DU SIFFLET (L'ESSAI EST CONSIDÉRÉ JOUÉ)
 2. REPRENDRE L'ESSAI À PARTIR DE LA LIGNE DE MÊLÉE.

PROLONGATION

- EN CAS D'ÉGALITÉ DURANT UNE PARTIE DE SAISON, IL N'Y AURA PAS DE PROLONGATION. UNE PROLONGATION SERA DISPUTÉE SEULEMENT LORS DES SÉRIES DE FIN DE SAISON AFIN DE DÉTERMINER UN GAGNANT.
- UN TIRAGE À PILE OU FACE DÉTERMINERA LAQUELLE DES DEUX ÉQUIPES PROFITERA DE LA PREMIÈRE POSSESSION EN PROLONGATION. L'ÉQUIPE HÔTE CHOISI LE CÔTÉ DE LA PIÈCE.
- À PARTIR DU CENTRE DE LA LIGNE CENTRALE DU TERRAIN CHAQUE ÉQUIPE A TROIS ESSAIS POUR TENTER DE MARQUER UN TOUCHÉ, APRÈS LESQUELLES L'AUTRE ÉQUIPE PROFITERA DE TROIS ESSAIS POUR MARQUER
- 1^{ÈRE} ET 2^E PROL. : LES ÉQUIPES ONT L'OPTION POUR Y ALLER POUR UNE TRANSFORMATION DE (1) OU (2) POINTS
- 3^E PROL. ET + : LES ÉQUIPES DOIVENT Y ALLER POUR UNE TRANSFORMATION DE (2) POINTS
- LES REVIREMENTS METTENT FIN AU JEU D'UNE ÉQUIPE ET LE BALLON PEUT ÊTRE RETOURNÉ POUR UN TOUCHÉ (2 POINTS) SUR UN REVIREMENT.

ÉQUIPEMENT

- TOUS LES JOUEURS DOIVENT PORTER UN PROTECTEUR BUCCAL EN TOUT TEMPS SUR LE TERRAIN.
- LE CHANDAIL DES JOUEURS DOIT ÊTRE INSÉRÉ DANS LES SHORTS EN TOUT TEMPS
- LES JOUEURS NE PEUVENT PAS PORTER DES SHORTS OU DE PANTALONS À POCHE, AVEC DES CEINTURES, DE BOUTONS PRESSEURS OU DE PINCES DE TOUTE SORTE
- LES BIJOUX DOIVENT ÊTRE RETIRÉS AVANT LE DÉBUT DU MATCH. S'IL N'EST PAS POSSIBLE DE RETIRER LE BIJOU, IL DOIT ÊTRE ENTIÈREMENT RECOUVERT, COUSSINÉ ET FIXÉS
- TOUS LES JOUEURS DOIVENT PORTER DES ESPADRILLES. LES CRAMPONS SONT AUTORISÉS. LES CRAMPONS EN MÉTAL SONT INTERDITS.

DÉROULEMENT DU JEU

- UN TIRAGE À PILE OU FACE DÉTERMINERA QUI POSSÉDERA LE BALLON POUR DÉBUTER LE MATCH. LE GAGNANT DU TIRAGE AU SORT COMMENCERA DONC LE MATCH EN POSSESSION DU BALLON TANDIS QUE LE PERDANT AURA LE CHOIX DU CÔTÉ DE TERRAIN À DÉFENDRE.
- L'ÉQUIPE QUI PERD LE TIRAGE AU SORT PROFITERA DE LA PREMIÈRE POSSESSION DU BALLON EN DÉBUT DE DEUXIÈME DEMIE.
- L'ÉQUIPE À L'ATTAQUE PRENDRA POSSESSION DU BALLON À SA PROPRE LIGNE DE 5 VERGES ET PROFITERA DE QUATRE (4) ESSAIS POUR ATTEINDRE LE CENTRE DU TERRAIN ET TROIS (3) ESSAIS POUR MARQUER. SI L'ATTAQUE N'ARRIVE PAS À MARQUER, LE BALLON CHANGE DE POSSESSION ET L'ÉQUIPE QUI PASSE À L'ATTAQUE REPRENDRA LE BALLON À PARTIR DE SA PROPRE LIGNE DE 5 VERGES.
- TOUS LES CHANGEMENTS DE POSSESSION, À L'EXCEPTION DES INTERCEPTIONS, ENTRAÎNERONT LE DÉMARRAGE DU JEU À PARTIR DE LA LIGNE DE 5 VERGES DE L'ÉQUIPE À L'ATTAQUE.
- IL Y A UNE ZONE NEUTRE D'UNE LONGUEUR D'UNE (1) VERGE QUI S'ÉTEND VERS L'AVANT À PARTIR DE LA LIGNE DE MÊLÉE ET DANS LAQUELLE LES JOUEURS DÉFENSIFS NE PEUVENT PAS S'ALIGNER OU PÉNÉTRER AVANT LA MISE EN JEU.

CHRONOMÉTRAGE

- UN MATCH RÉGULIER OFFICIEL EST D'UNE DURÉE DE 40 MINUTES (2 X 20 MINUTES). PAUSE DE 2 MINUTES À LA MI-TEMPS
- LE TEMPS S'ÉCOULE SANS ARRÊT, À L'EXCEPTION DES TEMPS D'ARRÊTS ET DES BLESSURES.
- SEUL L'ARBITRE PEUT ARRÊTER ET DÉMARRER LE CHRONOMÈTRE. QUAND LE CHRONOMÈTRE EST ARRÊTÉ, IL EST REDÉMARRÉ À LA MISE EN JEU.
- CHAQUE FOIS QUE LE BALLON EST PLACÉ AU SOL, L'ATTAQUE PROFITE DE 20 SECONDES POUR LE REMETTRE EN JEU.
- LES DEUX ÉQUIPES SERONT INFORMÉES LORSQU'IL RESTERA 2 MINUTES À JOUER. LE TEMPS CONTINUERA DE S'ÉCOULER.

POINTAGE

- TOUCHÉ : (6) POINTS
- TOUCHÉ DE SÛRETÉ : (2) POINTS
- TRANSFORMATIONS : (1) POINTS (JOUÉ À PARTIR DE LA LIGNE DE 5 VERGES; (2) POINTS (JOUÉ À PARTIR DE LA LIGNE DE 10 VERGES.
- UNE INTERCEPTION RETOURNÉE DANS LA ZONE DE BUT DE L'ADVERSAIRE SUR UNE TRANSFORMATION PAR LA DÉFENSIVE ENTRAÎNERA (2) POINTS POUR LA DÉFENSIVE EN PLUS DE LA POSSESSION DU BALLON POUR LA PROCHAINE SÉRIE À PARTIR DE SA PROPRE LIGNE DE 5 VERGES

PASSE

- TOUTES PASSES DOIVENT ÊTRE EFFECTUÉES VERS L'AVANT ET CAPTER AU-DELÀ DE LA LIGNE DE MÊLÉE (LDM). SEULEMENT UNE (1) PASSE PAR JEU EST PERMISE.
- LE QUART ARRIÈRE PROFITE DE SEPT SECONDES POUR LANCER LE BALLON APRÈS QUE CE DERNIER SOIT MIS EN JEU. SI UNE PASSE N'EST PAS LANCÉE DANS LES SEPT SECONDES, UNE PÉNALITÉ POUR AVOIR MIS TROP DE TEMPS À LANCER LE BALLON DOIT ÊTRE SIGNALÉE.
- L'OFFICIEL RESPONSABLE DE L'OFFENSIVE VERBALISE AU QUART-ARRIÈRE LE DÉCOMPTE DES SEPT SECONDES À PARTIR DU MOMENT OÙ IL RESTE CINQ SECONDES
- UNE FOIS LE BALLON EST REMIS, LANCÉ OU LATÉRAL OU QU'UNE FEINTE DE REMISE, LANCER, OU LATÉRAL SE PRODUIT, LA RÈGLE DES SEPT SECONDES N'EST PLUS EN VIGUEUR.
- LES PASSES PAR DESSOUS L'ÉPAULE SONT PERMISES, MAIS SEULEMENT DERRIÈRE LA LIGNE DE MÊLÉE.
- QUAND UN JOUEUR ATTRAPE UNE PASSE AUTORISÉE VERS L'AVANT, IL N'A PLUS LE DROIT D'EFFECTUER DE PASSE LATÉRALE.
- LA DÉFENSIVE PEUT RETOURNER LE BALLON SUR LES INTERCEPTIONS.

PASSE COMPLÈTE/INCOMPLÈTE

- TOUS LES JOUEURS SONT ÉLIGIBLES POUR ATTRAPER LE BALLON (INCLUANT LE QB SI UNE REMISE A ÉTÉ FAIT AU PRÉALABLE)
- TOUS LES JOUEURS DOIVENT ÊTRE COMPLÈTEMENT DERRIÈRE LEUR CÔTÉ DE LA LIGNE DE MÊLÉE AU MOMENT OÙ LE BALLON EST MIS EN JEU À L'EXCEPTION DU JOUEUR DE CENTRE
- LES JOUEURS PEUVENT ÊTRE EN MOUVEMENT SANS RESTRICTION DE NOMBRE QUAND LE BALLON EST MIS EN JEU
- UNE PASSE EST JUGÉE INCOMPLÈTE SI LE JOUEUR EST HORS-JEU LORS DE LA RÉCEPTION DU BALLON

JEU AU SOL

- LE QB NE PEUT PAS COURIR AU-DELÀ DE LA LDM AVEC LE BALLON
- LE JOUEUR DE CENTRE EST CELUI QUI REMET LE BALLON AU QUART ARRIÈRE PAR LA MISE EN JEU. LE JOUEUR DE CENTRE NE PEUT PAS ACCEPTER UNE REMISE PAR LE QUART-ARRIÈRE
- LES REMISES OU LES BALAYAGES À PARTIR DE DERRIÈRE LA LIGNE DE MÊLÉE SONT PERMIS ET IL S'AGIT DE JEUX AU SOL.
- LE JOUEUR QUI REÇOIT LA REMISE PEUT LANCER LE BALLON À PARTIR DE DERRIÈRE LA LIGNE DE MÊLÉE
- LES PIVOTS SONT PERMIS, MAIS LE PORTEUR DU BALLON N'A PAS LE DROIT DE PLONGER VERS L'AVANT OU DE SAUTER POUR ÉVITER LE JOUEUR EN DÉFENSIVE OU POUR GAGNER DES VERGES. AU MOINS UN PIED DOIT DEMEURER EN CONTACT AVEC LE SOL
- LE BALLON EST PLACÉ OÙ LES HANCHES DU PORTEUR DU BALLON SE TROUVENT QUAND LE FLAG EST RETIRÉ

ZONE SANS COURSE

- LES ZONES « SANS COURSES » SONT SITUÉS 5 VERGES AVANT LA LIGNE DE BUT DE L'ADVERSAIRE.
- SI UNE COURSE EST EFFECTUÉE DANS LA ZONE SANS COURSE, LE JEU SERA SIGNALÉ MORT ET LA PUNITION SERA UNE PERTE D'ESSAIS.
- SI LE BALLON EST PLACÉ À L'INTÉRIEUR D'UNE ZONE « SANS COURSE » AU DÉBUT DU JEU, L'ÉQUIPE DOIT OBLIGATOIREMENT EFFECTUÉE UNE PASSE POUR AVANCER

POURSUIVRE LE QUART-ARRIÈRE

- TOUS LES JOUEURS QUI POURSUIVENT LE PASSEUR DOIVENT SE TROUVER À 7 VERGES DE LA LIGNE DE MÊLÉE AU MOMENT DE LA MISE EN JEU. IL N'Y A PAS DE RESTRICTION SUR LE NOMBRE DE JOUEURS QUI POURSUIVENT LE QUART ARRIÈRE.
- UN POURSUIVEUR ALIGNÉ À L'INTÉRIEUR DE 2 VERGES (CÔTE À CÔTE) DU MARQUEUR DE 7 VERGES A DROIT À LA POURSUITE LIBRE DU QUART ARRIÈRE - LE POURSUIVEUR NE PEUT DONC PAS FAIRE L'OBJET D'UNE OBSTRUCTION.
- UNE FOIS LE BALLON REMIS OU UNE FOIS QU'IL Y A EU FEINTE DE REMISE, LA RÈGLE DE 7 VERGES N'EST PLUS EN VIGUEUR ET TOUS LES DÉFENSEURS PEUVENT TRAVERSER LA LIGNE DE MÊLÉE
- TOUT TYPE DE CONTACT ACCIDENTEL OU DÉLIBÉRÉ DU POURSUIVEUR ENVERS LE HAUT DU CORPS OU LE BRAS DU QUART-ARRIÈRE, Y COMPRIS LE BALLON DANS SA MAIN ALORS QU'IL TENTE DE LANCER LE BALLON, ENTRAÎNERA UNE PÉNALITÉ POUR CONTACT INTERDIT

RETIRER LE FLAG

- LES JOUEURS EN DÉFENSIVE N'ONT PAS LE DROIT DE TIRER LE FLAG D'UN ADVERSAIRE À MOINS QU'IL S'AGISSE DU PORTEUR DE BALLON. UN FLAG NE PEUT ÊTRE RETIRÉ TANT QUE LE PORTEUR DE BALLON AIT LE BALLON EN MAIN.
- UN JOUEUR DÉFENSIF PEUT PLONGER POUR RETIRER UN FLAG MAIS, IL NE PEUT PAS RETENIR, PLAQUER OU ENTRAVER UN JOUEUR POUR LUI ENLEVER
- IL EST ILLÉGAL DE TENTER D'ARRACHER OU D'ENLEVER LE BALLON À UN JOUEUR.
- PROTÉGER LES DRAPEAUX EST UNE TENTATIVE DU PORTEUR DE BALLON DE RESTREINDRE L'ACCÈS AUX DRAPEAUX AU MOYEN D'UN BRAS TENDU, DE BAISSER LA TÊTE, LE BRAS, LA MAIN, L'ÉPAULE, LE COUDE, LE BALLON OU INTENTIONNELLEMENT COUVRIR AVEC LE CHANDAIL.