

**LIGUE DE FOOTBALL
MONTRÉAL-MÉTRO**



RÈGLEMENTS FLAG FOOTBALL 2023

Version 2023



TABLE DES MATIÈRES

Règlement 1	Général	3
Règlement 2	Terrain et équipement	4
Règlement 3	Membres de l'équipe	9
Règlement 4	Chronométrage / Prolongation / Temps d'arrêt	11
Règlement 5	Procédures de match	13
Règlement 6	Ballon en jeu / Ballon mort	16
Règlement 7	En jeu et hors du jeu.....	18
Règlement 8	Contrôle et possession du ballon	19
Règlement 9	Le caucus	20
Règlement 10	Le jeu au sol.....	21
Règlement 11	Réception de passe	22
Règlement 12	Poursuivre le quart arrière	23
Règlement 13	Retirer le flag	24
Règlement 14	La Passe	25
Règlement 15	Le jeu aérien	26
Règlement 16	Passes complètes/incomplètes	27
Règlement 17	Obstruction de la passe.....	29
Règlement 18	Esprit sportif / Rudesse	31
Règlement 19	Gestes interdits	32
Règlement 20	Conduite des joueurs	34
Règlement 21	Punitions.....	36
Règlement 22	Système de bris d'égalité	39
Règlement 23	Zone sans course	40



Règlement 1 Général

- 1.1 La pratique du flag-football devra être régie par les règlements du jeu et les définitions comprises dans cet ouvrage.
- 1.2 Si des changements aux règlements sont permis par les dirigeants de la ligue, ils devront être fait de la même façon qu'il est écrit dans les règlements généraux de la LFMM et être votés lors de l'AGA de la LFMM.
- 1.3 L'arbitre est responsable de faire respecter les règlements par les deux équipes et par tous les officiels. L'arbitre rendra des décisions sans appel sur toutes les situations sur le terrain qui ne sont pas couvertes par les règlements. Tous les officiels doivent travailler à maintenir un environnement sécuritaire pour les joueurs.
- 1.4 À n'importe quel moment pendant le match, si un arbitre ressent que la poursuite du jeu peut mettre en question la sécurité d'un joueur, l'officiel peut renvoyer ce joueur du match immédiatement. Une explication devrait être inscrite sur la feuille de match pour justifier le renvoi immédiat de ce joueur. La décision d'un arbitre dans ce contexte est sans appel et ne peut être remise en question par le joueur visé ou par ses coéquipiers. Les équipes/joueurs désirant protester une décision de l'arbitre doit le faire par écrit aux dirigeants de la ligue dans les 48 heures suivant la conclusion du match.
- 1.5 Un participant (joueur ou officiel) qui a subi une blessure ou une lacération où il y a un suintement ou saignement, doit quitter le terrain de jeu jusqu'à ce qu'il ait reçu un traitement médical adéquat. Le participant peut revenir sur le terrain de jeu seulement après que le saignement a été arrêté et que la zone affectée ou que la plaie ouverte ait été entièrement couverte de façon sécuritaire. L'arbitre doit approuver le retour du participant sur le terrain de jeu.
- 1.6 Si un joueur ou un officiel a une partie de son uniforme ou de son équipement saturé de sang, l'uniforme doit être nettoyé ou immédiatement changé. « Saturé » signifie que le sang est en quantité suffisante pour transpercer le tissu et atteindre la peau de sorte que le sang soit facilement transférable à un autre participant.

Règlement 2 Terrain et équipement

2.1 Le terrain

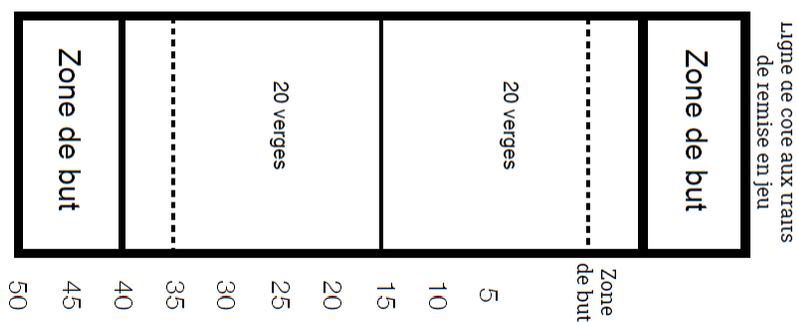
2.1.1 Dimension du terrain :

Longueur : 50 verges (incluant les zones sans course)

Largeur : 25 verges

Zones de but : 10 verges

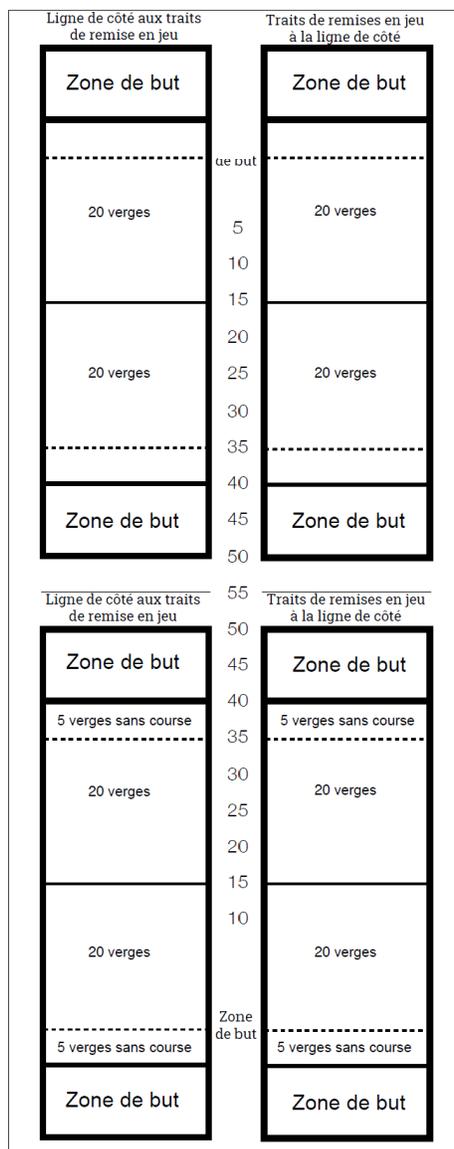
Zones sans course : à l'intérieur de cinq verges de chaque ligne de but



2.1.2 Configuration du terrain pour les matchs

Quatre terrains peuvent être délimités sur un terrain complet de football

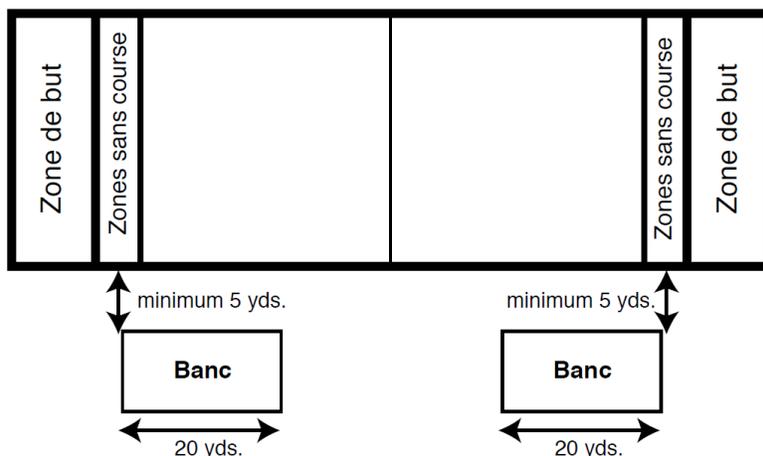
4 Terrains – 50 x 25 Configuration



2.1.3 Les poteaux de but ne sont pas requis pour le flag-football. S'ils sont présents sur le terrain de jeu, ils doivent être couverts de coussins protecteurs pour prévenir les blessures. Les poteaux de but doivent être dans la zone de but.

2.1.4 Les organisateurs de la ligue devraient établir des règlements propres aux terrains concernant l'obstruction et en informer les équipes et les officiels par écrit avant le début de la saison et/ou du tournoi. Quand ces obstructions ne sont pas couvertes par les règlements du terrain, l'arbitre consultera les équipes pour parvenir à des règlements du terrain qui sont acceptées par les deux formations.

- 2.1.5 Les bancs d'équipe devraient se trouver du même côté du terrain à moins que les circonstances l'empêchent. Les zones de banc d'équipe devraient être marquées. Tous les accessoires d'équipe, comme les seaux, les sacs et l'équipement devront être placés au moins à cinq verges de la ligne de côté.



- 2.1.6 Les membres des équipes doivent rester dans la zone de banc ou faire face à une punition, à moins qu'ils reçoivent la permission d'un officiel pour quitter la zone ou s'ils entrent sur le terrain pendant la substitution permise d'un joueur. Seuls les membres de l'équipe ont droit de rester dans la zone de banc; les autres dans la zone doivent immédiatement la quitter sans quoi l'équipe recevra une punition.
- 2.1.7 Tout spectateur qui nuit au déroulement normal du match sera expulsé de la zone de terrain. Il relève de l'organisation locale de s'assurer que le spectateur expulsé se conforme à la décision afin de garantir la sécurité de tous les joueurs, membres du personnel et officiels.
- 2.1.8 Si un spectateur nuit au déroulement du jeu, l'officiel évaluera l'incidence de l'obstruction et agira en conséquence. Par exemple, s'il est évident qu'un touché aurait été marqué sans l'obstruction du spectateur, l'officiel accordera le touché. Si l'incidence n'est pas claire, l'essai sera repris à la ligne initiale de mêlée.

2.2 Le ballon

- 2.2.1 Les équipes peuvent utiliser leur propre ballon ou s'accorder avec l'autre équipe pour utiliser un ballon pour le match.
- 2.2.2 Les dimensions et le type de ballon de football à utiliser varieront selon le groupe d'âge des joueurs.
- Wilson TDJ – M13
 - Wilson TDY – M15
 - Wilson F2000 – M18 et M21
- 2.2.3 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. L'arbitre doit enlever tout ballon qui a été modifié.

- 2.2.4 Les joueurs n'ont pas le droit d'utiliser de substance adhésive, de peinture, de graisse ou toute autre substance glissante sur une pièce d'équipement ou sur son corps, ses vêtements ou tout autre objet qui peuvent venir en contact avec le ballon ou un adversaire.

2.3 Uniformes

- 2.3.1 Les chandails officiels des associations doivent être portés pendant le jeu et être adéquatement rentrés dans les shorts. Si deux équipes portent des chandails similaires, le gagnant du tirage au sort a le choix de changer de chandail à moins qu'une (1) équipe accepte volontairement de changer de chandail.
- 2.3.2 Tous les joueurs doivent porter différents numéros et s'assurer qu'ils soient visibles. Le changement de numéro de chandail pendant un match peut servir à tromper l'adversaire et cette pratique est interdite. Les uniformes ne peuvent pas contenir de l'équipement pouvant entraîner des blessures aux joueurs, comme des coussins flexibles.
- 2.3.3 Les joueurs ne peuvent pas porter des shorts ou de pantalons à poches, avec des ceintures, de boutons pressoirs ou de pinces de toute sorte. Les shorts ou les pantalons doivent être d'une couleur unie différente des flags pour éviter de les perdre visuellement. Les joueurs ne peuvent pas coller ou attacher leurs shorts ou leurs pantalons pour respecter ce règlement.

2.4 Équipement du joueur

- 2.4.1 Tous les joueurs doivent porter un protecteur buccal; il n'y a pas d'exception à cette règle.
- 2.4.2 Un joueur peut porter un protecteur athlétique, entièrement couvert de tissu. Les rubans ou les bandages sont permis s'ils ne sont pas abrasifs ou que leur composition ne durcit pas sous l'eau ou quand ils sèchent.
- 2.4.3 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. Les bracelets médicaux peuvent être portés, mais ils doivent être fixés pour ne pas causer de blessure.
- 2.4.4 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.
- 2.4.5 Les lunettes de soleil sont autorisées.
- 2.4.6 Les protèges genou et protège-coude doivent être flexibles et ne contenir aucun matériel dur.
- 2.4.7 Les plâtres peuvent être portés seulement pour protéger une blessure et ils doivent être flexibles et ne contenir aucun matériel dur dans une condition humide ou sèche. Les attelles de genou peuvent être portées, mais elles doivent être entièrement recouvertes par des pantalons ou par des pansements adhésifs ou bandages de contention pour qu'aucune partie d'appareil orthopédique ne soit exposée, au point où un doigt ne peut passer entre l'appareil orthopédique et la jambe. Des éclisses de doigts peuvent être portées pour protéger une blessure, mais ils doivent être adéquatement recouverts de coussins. L'arbitre aura le dernier mot sur l'admissibilité de ce type d'équipement.

- 2.4.8 Les joueurs peuvent porter des souliers à crampons, mais il doit s'agir de crampons de caoutchouc. Il n'y a pas de limite sur le nombre de crampons sous le soulier, mais les crampons du soulier doivent faire partie de la conception naturelle du soulier et doivent être de bonne condition. Les souliers avec talons ne sont pas permis. Les crampons métalliques et autres types de souliers à crampons comme les crampons d'athlétisme, les crampons de golf et les traditionnels crampons de baseball ne sont pas permis.

2.5 Équipement d'équipe

- 2.5.1 Ceintures à pinces où la ceinture est retenue par une pince à déclenchement rapide autour de la taille, disponible dans différentes grandeurs.
- 2.5.2 Les flags de tissu, où deux flags sont portés par chaque joueur, sur les hanches de chaque côté. La section blanche du flag (8 x 2 po.) doit être portée à l'intérieur des pantalons. La section colorée du flag (14 x 2 po.) doit être portée à l'extérieur des pantalons. Les officiels doivent toujours être en mesure de voir la section blanche du flag du porteur du ballon sans quoi une punition sera signalée pour bloquer son flag.
- 2.5.3 Tous les efforts doivent être faits pour garder un flag sur chaque hanche. Les ceintures à flags relèvent de la responsabilité des joueurs à l'attaque et ils doivent être attachés serrés avant chaque jeu pour éviter le déplacement des flags pendant un jeu. Les flags ne doivent pas être modifiés ou coupés et les raccords ne doivent pas être collés ou changés d'aucune façon. Les ceintures à flags et les flags doivent être visibles et ne doivent pas être couverts d'aucune façon par l'uniforme des joueurs.
- 2.5.4 Si un joueur porte des vêtements, de l'équipement ou des souliers inacceptables, 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, l'équipe sera pénalisée et le joueur sera expulsé.
- Note : L'inspection des vêtements et de l'équipement des joueurs sera effectuée par l'officiel au début de chaque match. L'arbitre possède la décision finale sur tout signalement sur le terrain qui n'est pas couvert par ce livre des règlements.

Règlement 3 Membres de l'équipe

3.1 Joueurs

- 3.1.1 Les équipes sont composées d'au moins cinq (5) joueurs et un maximum de dix (10) joueurs.
- 3.1.2 Une équipe peut compter sur un nombre maximal de cinq (5) joueurs sur le terrain pendant un jeu. Une équipe peut utiliser un minimum de quatre (4) joueurs durant un jeu. Une équipe qui compte plus de cinq (5) joueurs sur le terrain à n'importe quel moment quand le ballon est en jeu sera punie pour substitution interdite.
- 3.1.3 Une équipe doit avoir un minimum de quatre joueurs et un maximum de cinq joueurs sur le terrain à l'heure prévue du début du match, sinon elle sera pénalisée pour avoir retardé le match. L'équipe perdra par forfait au compte de 6 à 0 si elle n'a pas le minimum et maximum requis sur le terrain dans les 15 minutes suivant l'heure prévue du début du match.

3.2 Substitutions

- 3.2.1 Les joueurs substitués peuvent entrer sur le terrain seulement à partir de leur banc et seulement quand le jeu est arrêté. Les substitutions de joueurs offensifs sont autorisées jusqu'au moment où le joueur de centre s'installe pour la mise en jeu du ballon et les de joueurs défensifs sont autorisées jusqu'à la mise en jeu du ballon. La violation de ces règlements entraîne une punition pour substitution interdite.
- 3.2.2 Un joueur qui quitte le terrain au profit d'un substitut ou en raison d'une blessure doit se rendre directement à la zone de banc. Tout délai ou toute déviation de cette route entraîneront une punition pour substitution interdite.

3.3 Capitaines

- 3.3.1 Les membres d'équipe identifiés auprès des officiels avant le match à titre de porte-parole des unités à l'attaque et en défensive d'une équipe seront considérés comme étant les capitaines d'équipe. Chaque équipe a le droit à un maximum de deux capitaines. En cas de blessure ou d'expulsion, un capitaine de remplacement peut être identifié auprès des officiels.
- 3.3.2 Seul un capitaine d'équipe a le droit de recevoir une explication des règlements, notamment les choix d'options de punition. Seul un capitaine d'équipe a le droit de demander une vérification de sécurité de l'équipement.

3.4 Entraîneurs et gérants

- 3.4.1 Un entraîneur ou un gérant qui est aussi un joueur ne doit profiter d'aucun droit spécial quand il se trouve sur le terrain, à moins d'avoir aussi été désigné capitaine d'équipe. Quand il est hors du terrain, un entraîneur ou un gérant doit rester dans la zone de banc ou faire face à une punition.



3.5 Joueur blessé

- 3.5.1 Un médecin, soigneur ou assistant ne peut entrer sur le terrain pour traiter un joueur blessé sans la permission d'un officiel. Un entraîneur, gérant, médecin, soigneur ou assistant ne peut diriger les joueurs pendant qu'il se trouve sur le terrain dans le contexte d'un joueur qui est blessé. Une équipe qui enfreint ces règlements sera punie.

Règlement 4 Chronométrage / Prolongation / Temps d'arrêt

4.1 Durée du match

- 4.1.1 Un match régulier officiel est d'une durée de 40 minutes (2 x 20 minutes).
- 4.1.2 Une pause de 2 minutes sera octroyée pour la mi-temps.

4.2 Responsabilité de l'arbitre

- 4.2.1 L'un des arbitres sur le terrain agira comme chronométreur officiel et il appliquera les règlements de chronométrage pour déterminer la quantité de temps de jeu qui s'est écoulée.
- 4.2.2 Seul l'arbitre peut arrêter et démarrer le chronomètre. Quand l'arbitre démarre le chronomètre, les signaux de démarrage du chronomètre sont effectués, puis le chronomètre est démarré. Quand l'arbitre arrête le chronomètre, ce dernier doit d'abord être arrêté, puis les signaux appropriés sont effectués.

4.3 Chronomètre

- 4.3.1 Le temps s'écoule sans arrêt, à l'exception des temps d'arrêts et des blessures.
- 4.3.2 Quand le chronomètre est arrêté, il est redémarré à la mise en jeu.
- 4.3.3 Les deux équipes seront informées lorsqu'il restera 2 minutes à jouer. Le temps continuera de s'écouler.

4.4 Prolongation

- 4.4.1 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. La période entre la fin du match et le début de la période de prolongation sera de deux minutes. Un tirage à pile ou face déterminera laquelle des deux équipes profitera de la première possession en prolongation. Aucun temps d'arrêt ne sera accordé au cours de la période de prolongation.
- 4.4.2 L'équipe qui remporte le tirage au sort commence avec le ballon sur 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. Les transformations après les touchés sont joués comme pendant le temps réglementaire. Outre les cas où le pointage est à égalité et après deux jeux par chaque équipe, ils devront jouer leur transformation à partir de la ligne de 10 verges. Les revirements mettent fin au jeu d'une équipe et le ballon peut être retourné pour un touché sur un revirement.
- 4.4.3 Chaque fois que le ballon est placé au sol, l'attaque profite de 30 secondes pour le remettre en jeu.

4.5 Temps d'arrêt

- 4.5.1 Chaque équipe profite de deux temps d'arrêt de 60 secondes par demie. Ces temps d'arrêt ne peuvent être transférés à la deuxième demie ou en prolongation.
- 4.5.2 Chaque capitaine d'équipe sera avisé quand il restera 10 secondes au temps d'arrêt.
- 4.5.3 Les temps d'arrêts peuvent être signalés par tout officiel et par tout joueur ou entraîneur sur le terrain ou au banc quand le ballon est déclaré mort.
- 4.5.4 Après le temps d'arrêt d'équipe, tous les joueurs à l'attaque doivent retourner au caucus. Toute infraction à ce règlement sera punie comme procédure illégale.
- 4.5.5 Le chronomètre sera arrêté pendant toute la durée du temps d'arrêt.

4.6 Temps d'arrêt d'équipe

- 4.6.1 Le temps de jeu arrêté/interrompu utilisé pour effectuer une vérification d'équipement ne doit pas être chargé comme un temps d'arrêt d'équipe; l'abus de ce privilège entraînera une pénalité contre l'équipe qui a demandé le temps d'arrêt.

4.7 Temps d'arrêt en cas de blessure

- 4.7.1 Tout arbitre peut demander un temps d'arrêt pour permettre à une équipe de prendre soin d'un joueur blessé. Si le temps d'arrêt est signalé par l'arbitre, le joueur blessé doit être retiré du terrain de jeu pendant au moins un (1) jeu, à moins que l'équipe du joueur blessé ait signalé le hors-jeu. Les arbitres possèdent les pleins pouvoirs pour retarder le match jusqu'à ce que les joueurs blessés soient retirés du terrain de façon sécuritaire.
- 4.7.2 Les retards évitables dans le retrait du joueur seront punis pour avoir retardé le match.

Règlement 5 Procédures de match

5.1 Rencontre d'avant match

- 5.1.1 L'arbitre est responsable de faire respecter les règlements par les deux équipes et par tous les officiels. L'arbitre rendra la décision finale sur toute situation sur le terrain qui n'est pas couverte par les règlements de ce manuel.
- 5.1.2 Environ trois minutes avant le début prévu du match, au moins un capitaine de chaque équipe rencontrera l'arbitre au centre du terrain pour examiner les conditions de terrain et le marquage, effectuera le tirage au sort.
- 5.1.3 Un tirage à pile ou face déterminera qui possédera le ballon pour débiter 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.
- 5.1.4 L'équipe qui perd le tirage au sort profitera de la première possession du ballon en début de deuxième demie.

5.2 Déroulement général du jeu

- 5.2.1 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.
- 5.2.2 Pour démarrer un jeu, le ballon doit être mis en jeu par le joueur de centre à l'attaque, à partir du point de mêlée et vers le quart arrière. Il n'existe pas de distance minimale requise où doit se tenir le quart arrière par rapport à son joueur de centre. Il doit toutefois y avoir une verge de séparation entre la ligne à l'attaque et la ligne défensive. Les joueurs ne peuvent pas s'aligner à l'intérieur de la ligne de 1 verge de la ligne de mêlée.
- 5.2.3 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.
- 5.2.4 Si l'équipe à l'attaque n'arrive pas à traverser le centre du terrain, la possession du ballon changera de côté et l'adversaire commencera sa série de jeux à partir de sa propre ligne de 5 verges.
- 5.2.5 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.
- 5.2.6 Si une infraction par l'équipe à l'attaque est commise au-delà du centre du terrain, ce qui amène donc l'essai suivant derrière la ligne centrale, l'équipe à l'attaque doit quand même réaliser un touché en trois (3) essais.
- 5.2.7 Les «zones sans course» sont situés cinq (5) verges devant chaque zone de but. Quand l'attaque démarre un essai à l'intérieur de cette zone de cinq verges, le porteur de ballon ne peut franchir la ligne de mêlée (l'équipe doit effectuer un jeu aérien).

- 5.2.8 Le quart arrière ne peut pas courir avec le ballon au-delà de la ligne de mêlée, à moins que le ballon ait d'abord été remis ou lancé à un autre joueur avant de lui revenir.
- 5.2.9 Quand le porteur de ballon a franchi la ligne de mêlée, le ballon ne peut plus être remis ou passé vers l'avant de quelque façon que ce soit.
- 5.2.10 Une attaque peut effectuer autant de remise qu'elle le veut derrière la ligne de mêlée. Seulement des remises vers l'arrière et latérales sont permises pendant l'essai.
- 5.2.11 Passe légale vers l'avant - le ballon doit être lancé à partir de la ligne de mêlée ou derrière cette ligne par un joueur offensif et le ballon doit être capté de l'autre côté de la ligne de mêlée.
- 5.2.12 Les équipes changent de côté de terrain à la mi-temps.
- 5.2.13 Pour commencer la deuxième mi-temps, l'équipe ayant perdu le tirage au sort avant le match ou l'équipe qui a reporté son choix à deuxième demi aura l'option de commencer avec le ballon ou de choisir un côté pour amorcer la mi-temps
- 5.2.14 Si une pénalité offensive se produit dans la « zone sans course » et qu'elle fait ne sorte que l'équipe doit reculer hors de la « zone sans course », l'interdiction de courir avec le ballon reste en vigueur.

5.3 Touchés

- 5.3.1 Un touché est inscrit quand un joueur est en possession du ballon conformément aux règlements dans la zone de but de l'adversaire.
- 5.3.2 Le ballon est considéré comme étant dans la zone de but quand le centre des hanches du porteur de ballon se retrouve au sol ou au-dessus du sol dans la zone de but ou quand le centre de ses hanches traverse le plan étendu de la ligne de but.
- 5.3.3 Quand le ballon est dans la zone de but, il est considéré comme étant toujours dans la zone de but jusqu'à ce que les hanches du porteur de ballon soient entièrement sorties de la zone de but dans le terrain de jeu.
- 5.3.4 L'équipe qui marque le plus de points en temps réglementaire est désignée gagnante. Si les équipes sont à égalité après l'écoulement du temps réglementaire et qu'un gagnant doit être désigné, l'équipe qui marque le plus de points en prolongation est désignée gagnante.

5.4 Transformation

- 5.4.1 Une transformation est marquée quand un joueur a la possession du ballon dans la zone de but de l'adversaire pendant une tentative de transformation.
- 5.4.2 Une équipe qui marque une transformation à partir de la ligne de 5 verges se verra attribuer un (1) point. Une équipe qui marque une transformation à partir de la ligne de 10 verges se verra accorder deux (2) points.
- 5.4.3 Quand une punition affecte le point normal de mêlée sur une tentative de transformation, l'octroi de 1 ou de 2 points sera basé sur la tentative originale de transformation avant toute application de punition ou de tentative répétée de transformation.

- 5.4.4 Si l'équipe décide d'y aller à partir de la ligne de 5 verges pour inscrire un seul point, cela se fera à l'intérieur de la zone sans course, donc l'équipe sera forcée d'effectuer un jeu aérien.
- 5.4.5 S'il y a une interception et que l'équipe ayant débuté la séquence en attaque est pénalisée après l'interception, les verges de pénalités seront appliquées à la prochaine possession de l'équipe qui a réussi l'interception
- 5.4.6 Au moment d'une transformation, si la défensive commet une pénalité pour obstruction de la passe ou contact interdit sur deux jeux consécutifs, l'attaque se verra attribuer les points de la transformation.

5.5 Touché de sûreté

- 5.5.1 Une équipe qui marque un touché de sûreté inscrit deux points à sa fiche.
- 5.5.2 Une équipe marque un touché de sûreté quand son adversaire perd son flag, perd possession du ballon ou sort des limites du terrain dans sa propre zone de but.
- 5.5.3 Un touché de sûreté n'est pas accordé quand l'élan d'un joueur, dans l'interception d'une passe dans le terrain de jeu, fait en sorte que le ballon soit transporté dans la zone de but, où il est éventuellement déclaré mort; l'équipe qui a effectué l'interception se verra accorder un premier jeu à partir du point d'interception.

5.6 Pointage

- 5.6.1 Touché : 6 points
- 5.6.2 Transformation : 1 point. (Joué à partir du centre de la ligne de 5 verges seulement)
- 5.6.3 Transformation : 2 points (Joué à partir du centre de la ligne de 12 verges seulement)
- 5.6.4 Touché de sûreté : 2 points

Note : Une interception retournée dans la zone de but de l'adversaire sur une transformation par la défensive entraînera deux points pour la défensive en plus de la possession du ballon pour la prochaine série à partir de sa propre ligne de 5 verges.

Règlement 6 **Ballon en jeu / Ballon mort**

6.1 **Ballon en jeu / Ballon mort**

6.1.1 **Ballon en jeu**

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. Le ballon restera en jeu jusqu'à ce qu'il soit déclaré mort selon les règles qui s'appliquent. Une équipe ne peut faire progresser le ballon ou marquer à moins que le ballon soit en jeu.

6.1.2 **Ballon libre**

Un ballon libre est en jeu, comme un ballon dévié, mais pas en contrôle par un joueur et il peut être recouvert conformément aux règlements et faire l'objet d'une progression par une ou l'autre des équipes. Le ballon est considéré comme étant libre à partir du moment qu'il quitte le corps d'un joueur jusqu'à ce qu'il touche le sol.

6.1.3 **Ballon 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. L'équipe en possession ne peut plus faire progresser le ballon quand il est déclaré mort.

6.1.4 Les substitutions peuvent seulement être effectuées quand le ballon est mort. Si le flag du porteur de ballon tombe, le jeu peut être signalé mort d'un coup de sifflet et le ballon sera placé là où le flag est tombé. Les joueurs sont admissibles pour attraper une passe remise ou lancée si leur flag est tombé, mais ils n'auront pas le droit d'avancer. Le jeu sera signalé mort dès que le joueur (sans flag) aura attrapé le ballon.

6.1.5 Si le porteur de ballon perd possession ou échappe le ballon et que celui-ci touche le sol ou tombe dans les mains d'un joueur défensif, il n'y aura pas d'échappé. Le jeu est signalé mort immédiatement et le ballon sera placé là où le joueur a perdu la possession. Si le quart arrière ne prend pas possession du ballon sur la mise en jeu, le ballon sera placé à la ligne de mêlée et entraînera une perte d'essai ou un revirement par épuisement de la banque d'essais. Si un joueur offensif derrière la ligne de mêlée ne prend pas possession du ballon suite à un balayage, une remise, un lancer ou une passe latérale, le ballon sera placé au dernier point de possession et résultera en une perte d'essai ou un revirement par épuisement de la banque d'essais ou un touché de sureté, le cas échéant.

6.1.6 Un jeu est déclaré « mort » quand :

- Un officiel donne un coup de sifflet.
- Le flag du porteur de ballon est retiré ou que le porteur de ballon se place autrement dans une situation interdite.
- Le porteur de ballon marche à l'extérieur du terrain
- Le porteur de ballon plonge ou saute
- Des points sont marqués.
- Quand une ou l'autre des parties du corps du porteur de ballon, autre que sa main ou que son pied touche au sol.
- Quand le ballon touche les poteaux de but
- Quand le ballon touche à un officiel (comme si le ballon avait touché au sol).
- Quand le flag du joueur en possession du ballon tombe au sol ou hors position.
- 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.

6.1.7 Quand un coup de sifflet est donné par inadvertance par un officiel, le jeu se poursuivra jusqu'à ce que l'arbitre décide que ce coup de sifflet a eu une incidence sur le résultat du jeu. L'arbitre décidera quelle équipe est affectée par le coup de sifflet; cette équipe peut choisir de laisser le jeu se poursuivre quand le coup de sifflet s'est fait entendre ou il peut faire reprendre le jeu précédent.

6.1.8 Si l'arbitre ne peut pas décider quelle équipe a subi un tort en raison de ce coup de sifflet, le jeu devra être repris.

6.1.9 Toute faute commise pendant le jeu sans en arrêter la progression, les sanctions seront administrées comme pour une situation de jeu régulière. Les fautes de ballon mort seront sanctionnées dans tous les cas.



Règlement 7 En jeu et hors du jeu

7.1 En jeu

- 7.1.1 Le ballon est en jeu quand il se trouve à l'intérieur des limites du jeu. Le ballon est considéré comme étant toujours en jeu s'il est au-dessus ou à l'extérieur des limites du jeu jusqu'à ce qu'il touche les limites du jeu ou toute personne ou objet qui est hors du terrain.
- 7.1.2 Toute personne qui n'a pas touché les limites du jeu et qui n'a pas touché le sol, une personne ou un objet qui se trouve sur ou au-delà des limites du jeu, il est toujours considéré comme étant en jeu.

7.2 Hors du jeu

- 7.2.1 Le ballon est hors du jeu quand il touche les limites du jeu ou le sol au-delà des limites du jeu. Le ballon est hors du jeu quand il touche un objet ou une personne qui est hors du jeu.
- 7.2.2 Toute personne ou objet qui touche les limites du jeu ou le sol au-delà des limites du jeu se trouve hors du jeu.

Règlement 8 Contrôle et possession du ballon

8.1 Contrôle du ballon

- 8.1.1 Un joueur est considéré comme ayant le contrôle du ballon quand le joueur qui possède le ballon le tient fermement dans une ou deux mains, bras ou jambes ou qu'il tient le ballon fermement sous son corps sans que le ballon touche au sol. La poigne sur le ballon doit être suffisamment ferme pour que le joueur stoppe la rotation du ballon et qu'il démontre son influence sur sa direction.
- 8.1.2 Un joueur au sol qui se relève pour effectuer un attrapé ou une interception doit avoir le contrôle du ballon au moment de retomber à nouveau au sol pour la première fois et avoir une partie du corps qui touche au sol dans les limites du terrain.

8.2 Possession du ballon

- 8.2.1 Une équipe doit avoir possession du ballon pour marquer un touché ou pour mériter un premier jeu. Quand une équipe obtient la possession des adversaires, elle aura droit à un premier jeu quand le ballon meurt. Après avoir eu droit à un premier jeu, une équipe garde possession pour quatre essais ou quatre jeux, à moins que l'adversaire obtienne le contrôle du ballon ou qu'une ou l'autre des équipes obtienne un premier jeu des suites d'une punition. Durant les quatre essais ou les quatre jeux, l'équipe en possession doit franchir la distance requise pour réussir un premier jeu ou marquer un touché, sans quoi elle perdra la possession.
- 8.2.2 Un joueur est considéré comme ayant possession du ballon si ce joueur a contrôle du ballon. Si le contrôle du ballon est perdu, le joueur n'est plus considéré comme étant en possession du ballon.
- 8.2.3 Une équipe est considérée comme étant en possession du ballon quand un de ses joueurs est en contrôle du ballon ou qu'il en obtient la possession par les règlements. Une équipe perd possession du ballon quand ses adversaires interceptent une passe ou prend contrôle du ballon libre.
- 8.2.4 Les joueurs offensifs et défensifs ne sont pas autorisés à claquer ou à arracher le ballon qui se trouve dans les mains d'un porteur de ballon ou à entrer en contact avec les mains d'un receveur quand il attrape le ballon.



Règlement 9 Le caucus

9.1 Caucus

- 9.1.1 L'équipe à l'attaque doit se réunir en caucus après tout temps d'arrêt, changement de moitié de terrain ou changement de possession. Un caucus n'est pas obligatoire dans tous les autres cas. L'infraction à ce règlement entraînera une punition pour procédure interdite.
- 9.1.2 L'équipe à l'attaque compte 20 secondes pour mettre le ballon en jeu. L'arbitre accordera aux équipes du temps raisonnable pour s'aligner après chaque jeu, puis il donnera un coup de sifflet pour démarrer le décompte de 20 secondes. Si le ballon n'est pas mis en jeu dans les 20 secondes, l'équipe à l'attaque sera pénalisée pour ne pas avoir respecté ce décompte de remise en jeu

Règlement 10 Le jeu au sol

10.1 Course

- 10.1.1 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 (aucun jeu surprise du joueur de centre qui court vers l'avant avec le ballon). Toute infraction à ce jeu entraîne une punition pour procédure interdite.
- 10.1.2 Le joueur de centre doit prendre une position face à la défensive avec les pieds écartés près de la ligne de mêlée. Le ballon doit être remis en jeu entre ses jambes d'un seul mouvement vers l'Arrière. Tout joueur qui met le ballon en jeu sera considéré comme étant le joueur de centre.
- 10.1.3 La ligne de mêlée et le point de mêlée seront déterminés par les officiels selon les règlements de ballon mort et les règlements de la mêlée.
- 10.1.4 Le quart arrière est celui qui reçoit le ballon directement sur la mise en jeu.
- 10.1.5 Les remises ou les balayages à partir de derrière la ligne de mêlée sont permis et il s'agit de jeux au sol.
- 10.1.6 Le joueur qui reçoit la remise peut lancer le ballon à partir de derrière la ligne de mêlée.
- 10.1.7 L'unité défensive sur le terrain ne peut crier de façon à confondre l'attaque et les attirer en position hors-jeu (punition).
- 10.1.8 Tous les joueurs défensifs sont admissibles à la poursuite une fois que le ballon a été remis ou qu'il y a une feinte de passe ou de remise.
- 10.1.9 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 (il est interdit de plonger). Au moins un pied doit demeurer en contact avec le sol.
- 10.1.10 Il relève du porteur de ballon d'éviter le contact avec le défenseur.
- 10.1.11 Le ballon est placé où les hanches du porteur du ballon se trouvent quand le flag est retiré et non pas où se trouve le ballon. Le ballon sera placé de façon à ce que son axe long soit parallèle aux lignes de côté.

Règlement 11 Réception de passe

11.1 Réception de passe

- 11.1.1 Tous les joueurs sont admissibles à la réception de passe (y compris le quart arrière si le ballon a d'abord été remis à un autre joueur derrière la ligne de mêlée)
- 11.1.2 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. Une infraction à cette procédure entraîne une punition de hors-jeu.
- 11.1.3 Les joueurs peuvent être en mouvement sans restriction de nombre quand le ballon est mis en jeu; seul le joueur de centre doit se trouver à la ligne de mêlée. Les joueurs en mouvement vers la ligne de mêlée ne seront pas considérés comme étant hors-jeu à moins qu'ils ne soient entrés avec un ou deux pieds au sol dans la zone de neutre de mêlée d'une verge de largeur au moment où le ballon est mis en jeu. S'ils reviennent vers l'arrière, de leur côté de la zone, avant que le ballon ne soit mis en jeu, ils ne seront pas pénalisés
- 11.1.4 Joueurs hors du jeu – si un joueur sort des limites du terrain sans obstruction, ce joueur ne peut revenir sur le terrain ou attraper le ballon.

Règlement 12 Poursuivre le quart arrière

12.1 Poursuite

- 12.1.1 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. Les joueurs qui ne poursuivent pas le quart arrière peuvent défendre sur la ligne de mêlée. Le poursuiveur doit poursuivre le quart-arrière en ligne directe s'il se trouve dans sa pochette ou s'il effectue une dérobade. 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. L'arbitre de match déterminera la distance de 7 verges de la ligne de mêlée à l'aide d'une poche.
- 12.1.2 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. Si le poursuiveur est aligné à l'extérieur des 2 verges (côte à côte) du marqueur de 7 verges, il n'a pas le droit à la poursuite libre du quart arrière et il peut faire l'objet d'une obstruction.
- 12.1.3 Un poursuiveur aligné dans les 2 verges du marqueur de la ligne de poursuite ne peut pas directement la franchir, ou doit choisir / se positionner d'un côté ou de l'autre et à un minimum de 12 pouces de cette ligne, indiquant clairement de quel côté il fera sa poursuite. Le poursuiveur perdra son tracé direct vers le quart-arrière s'il change de côté de poursuite après que le joueur de centre positionne le ballon pour la mise en jeu. Les poursuiveurs doivent aussi s'assurer que leur corps entier soit derrière la ligne de poursuite, même s'ils sont inclinés vers l'avant.
- 12.1.4 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. Ceci s'applique aussi à tout autre joueur offensif qui tente de lancer le ballon.
- 12.1.5 Si le bras du joueur offensif est en mouvement vers l'avant alors qu'il tente une passe et que le poursuiveur lui enlève son flag au même moment, le jeu pourra se poursuivre.

Règlement 13 Retirer le flag

13.1 Retirer le flag

- 13.1.1 Afin de prévenir la progression du porteur de ballon, un adversaire doit tirer un ou deux flags sans empêcher le porteur de ballon d'avancer. Le ballon est déclaré mort à ce point. Quand le défenseur a retiré un flag, il doit demeurer en place et élever le flag dans les airs pour que l'arbitre confirme l'arrêt du jeu, puis le défenseur doit retourner le flag au porteur de ballon. Si un joueur défensif ne retourne pas immédiatement le flag au porteur de ballon, l'officiel en avertira le capitaine de l'équipe en défaut. Si la situation se répète, peu importe quel joueur est impliqué, l'officiel décernera une punition d'inconduite.
- 13.1.2 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. Si la passe est complète, la punition entraîne un premier jeu automatique à cinq verges du lieu de l'attrapé. Si le jeu est incomplet, il y aura aussi un premier jeu automatique à partir de cinq verges devant la précédente ligne de mêlée.
- 13.1.3 Les officiels siffleront quand ils verront qu'un joueur défensif a retiré un des flags du porteur de ballon. Si un porteur de ballon n'a pas tous ses flags, il est admissible à recevoir un ballon, mais il ne pourra pas courir avec le ballon. Si un flag n'est pas placé correctement après l'intervention d'un joueur défensif, le jeu peut se poursuivre. Les joueurs portant des flags accrochés à une ceinture doivent s'assurer de bien les attacher pour éviter qu'ils ne se déplacent trop facilement.
- 13.1.4 Un receveur de passe non autorisé qui perd un flag à la ligne de mêlée peut toujours recevoir une passe vers l'avant, mais le ballon sera déclaré mort au point de réception. Les joueurs qui raccourcissent les flags sur les ceintures seront avertis la première fois et la fois d'après ils seront expulsés du match.

Règlement 14 La Passe

14.1 La passe

14.1.1 Une passe est un ballon qui est lancé, remis, échappé, frappé ou placé par un joueur dans n'importe quelle direction; un ballon qui rebondit de sur un joueur est aussi considéré comme étant une passe. Une passe doit être complétée au-delà de la ligne de mêlée.

14.2 Passe latérale

14.2.1 Une passe latérale est un ballon qui est propulsé du corps d'un joueur vers la ligne de fond de terrain de ce joueur ou parallèle à cette ligne, peu importe comment il est propulsé.

14.3 Passe hors-jeu

14.3.1 Une passe hors-jeu est un ballon propulsé par un joueur vers la ligne de fond de l'adversaire.

14.3.2 Une passe hors-jeu engendre une perte d'essai.

14.3.3 Une passe hors-jeu demeure illégale, même lorsqu'un joueur autre que le passeur touche au ballon une fois le ballon lancé

14.4 Passe vers l'avant

14.4.1 Une passe vers l'avant est un ballon lancé délibérément par un joueur à l'attaque vers la ligne de but de l'adversaire. La première passe hors-jeu lancée par l'attaque durant un jeu sera considérée comme une passe vers l'avant.

14.4.2 Une passe avant est légale lorsqu'elle est lancée de derrière la ligne de mêlée. Toute passe avant ne se conformant pas à cette règle sera pénalisée au même titre qu'une passe hors-jeu.

Règlement 15 Le jeu aérien

15.1 La passe

- 15.1.1 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.
- 15.1.2 L'officiel responsable de l'offensive verbalise au quart-arrière le décompte des sept secondes à partir du moment où il reste cinq secondes afin qu'il puisse savoir combien de temps il lui reste pour passer le ballon, Si le bras du quart-arrière est en mouvement vers l'avant au moment où les sept secondes expirent, le jeu pourra se poursuivre.
- 15.1.3 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.
- 15.1.4 Seulement une passe vers l'avant est permise par essai.
- 15.1.5 Les interceptions entraînent un changement de possession du ballon.
- 15.1.6 Les passes par dessous l'épaule sont permises, mais seulement derrière la ligne de mêlée.
- 15.1.7 Quand un joueur attrape une passe autorisée vers l'avant, il n'a plus le droit d'effectuer de passe latérale.
- 15.1.8 La défensive peut retourner le ballon sur les interceptions.
- 15.1.9 Sur les interceptions qui se produisent et demeurent dans la zone de but, le ballon meurt et est passé à l'équipe qui a fait l'interception à sa propre ligne de 5 verges.
- 15.1.10 Si une interception se produit dans la zone de but et que le porteur de ballon quitte la zone de but, le ballon appartient à l'équipe qui a intercepté le ballon au point où le ballon meurt. Toutefois, si le porteur de ballon retourne dans la zone de but et qu'il se fait enlever son flag ou que le ballon meurt – à l'exception d'un coup de sifflet prématuré - l'équipe adverse se verra attribuer un touché.

Règlement 16 Passes complètes/incomplètes

16.1 Passe complète

- 16.1.1 Une passe est complète quand un receveur est en possession du ballon.
- 16.1.2 Quand un adversaire provoque que le receveur atterrisse à l'extérieur du terrain et que, selon le jugement des officiels, le receveur aurait touché au sol en jeu sans l'intervention de l'adversaire, le receveur sera considéré comme ayant atterri en jeu.
- 16.1.3 Quand un receveur prend contrôle du ballon même pendant un instant et qu'il en perd le contrôle en raison d'un contact physique provoqué par un adversaire ou avec le sol, le receveur se verra accorder une passe complète.
- 16.1.4 Une passe est jugée complète vers un receveur quand un adversaire est pénalisé pour obstruction contre ce receveur dans la zone ciblée.
- 16.1.5 Quand un joueur attrape une passe déviée par un coéquipier, la passe complétée est accordée au joueur qui a attrapé la passe.

16.2 Possession simultanée

- 16.2.1 Une passe complète attrapée en simultanée par des coéquipiers sera accordée au joueur qui a touché à la passe en premier. Une passe complète attrapée en simultanée par des joueurs d'équipes adverses sera accordée au joueur dont l'équipe était en possession avant que la passe soit attrapée en simultanée.

16.3 Passe déviée

- 16.3.1 Les passes déviées sont légales. Si le point de réception du ballon est situé sur le côté ou derrière l'endroit où la passe a été initiée, le joueur ayant attrapé la passe pourra faire progresser le ballon.
- 16.3.2 Quand un joueur attrape une passe déviée par un des joueurs de son équipe, le jeu se poursuit et il peut continuer à courir pour faire avancer le ballon.

16.4 Passe échappée

- 16.4.1 Si le joueur qui a attrapé le ballon était le dernier joueur à faire dévier le ballon et qu'il se fait retirer son flag par un adversaire après avoir fait dévier le ballon, la passe est considérée comme étant complète et le ballon est déclaré mort quand le receveur se fait retirer son flag.
- 16.4.2 Quand un porteur du ballon perd accidentellement contrôle du ballon, puis qu'il l'attrapé sans que le ballon soit touché par un autre joueur, le jeu se poursuit. Si le porteur de ballon se fait retirer son flag après avoir d'abord perdu contrôle du ballon, le ballon est déclaré mort quand le porteur du ballon se fait retirer son flag.
- 16.4.3 Quand un porteur du ballon lance délibérément un ballon dans les airs, puis l'attrape pour éviter de se faire retirer son flag, le ballon est immédiatement déclaré mort.

16.5 Passe interceptée

- 16.5.1 Toute passe lancée par l'équipe en possession, mais qui est attrapée par l'adversaire est une passe interceptée.

16.6 Passe incomplète

- 16.6.1 Une passe lancée est incomplète et le ballon est immédiatement déclaré mort quand il touche le sol, le poteau de but ou un officiel ou qu'il sorte du terrain avant d'être attrapé.

16.7 Passe vers l'avant bloquée ou déviée

- 16.7.1 Une passe vers l'avant qui est bloquée par un poursuiveur est considérée comme étant une passe vers l'avant incomplète dès que le ballon touche le sol. Une passe vers l'avant déviée est considérée comme une passe normale vers l'avant qui peut être captée par les deux équipes. L'attaque ne peut pas lancer une deuxième passe vers l'avant; cela sera considéré comme une passe interdite vers l'avant.
- 16.7.2 Sur une passe vers l'avant lancée par un joueur à l'attaque et où le ballon est dévié/bloqué par un joueur défensif pour ensuite être attrapé par le même joueur à l'attaque derrière la ligne de mêlée, il ne peut plus y avoir de tentative de passe vers l'avant et ce joueur doit courir avec le ballon au-delà de la ligne de mêlée.

16.8 Passe pour se débarrasser délibérément du ballon

- 16.8.1 Un quart-arrière qui se débarrasse du ballon ne sera pas pénalisé. Cependant, un quart-arrière qui retarde le jeu volontairement par ses actions pourra être pénalisée, selon le jugement des officiels.

16.9 Passe vers l'avant vs ballon échappé

- 16.9.1 Quand le passeur tente une passe vers l'avant et perd contrôle du ballon après que le bras de passe a entrepris une motion vers l'avant et qu'il a fait suivre ce mouvement avec la motion de passe visée, le ballon est déclaré mort quand il touche au sol et le jeu est considéré comme une passe vers l'avant incomplète. Si le mouvement vers l'avant du bras n'est pas commencé quand le contrôle du ballon a été perdu, le jeu est mort à cet endroit même.

Règlement 17 Obstruction de la passe

17.1 Obstruction de la passe

- 17.1.1 L'obstruction de la passe se produit quand un joueur enlève l'avantage de position d'un adversaire.
- 17.1.2 L'obstruction de la passe dans la zone visée peut seulement s'appliquer quand le ballon est en vol et que le joueur qui possède un avantage de position a une chance raisonnable de parvenir au point d'arrivée du ballon. Quand ces deux conditions ne s'appliquent pas, toute obstruction de passe qui se produit sera jugée comme s'étant produite dans les zones éloignées.
- 17.1.3 L'obstruction de passe par l'attaque ou par la défense est interdite. L'équipe qui enfreint les règlements d'obstruction de la passe sera pénalisée selon le jugement des officiels.

17.2 Contact

- 17.2.1 Un joueur a effectué un contact corporel quand il fait contact avec un adversaire et fait dévier l'adversaire de sa course ou de la direction/position visée. Le contact entre les adversaires est conforme aux règlements tant que ce contact résulte d'une tentative simultanée et légitime de jouer le ballon et se produit au point d'arrivée de la passe; ce contact est conforme aux règlements seulement quand chaque joueur a l'intention de jouer le ballon et que chaque joueur est dans une position également favorable pour jouer le ballon.
- 17.2.2 Quand le contact se produit sans faire dévier le ballon de sa course ou de sa direction ou position visée, il n'y a pas eu d'obstruction de passe, mais plutôt contact accidentel.

17.3 Chemin jusqu'au ballon

- 17.3.1 Tous les joueurs possèdent autant de droits de chemin direct au point d'arrivée du ballon. Toutefois, un joueur dans une position défavorable ne peut commettre de contact corporel avec un adversaire pour atteindre le ballon, même si le ballon a été éventuellement touché par ce joueur.
- 17.3.2 Un joueur qui est dans une position égale ou plus avantageuse pour jouer le ballon comparativement à un adversaire, il est considéré comme ayant le droit de chemin jusqu'au ballon. Quand ce droit est enlevé par un adversaire en raison d'un contact physique, il y a eu obstruction de passe.
- 17.3.3 Un joueur qui prend un chemin ou une position sur le terrain afin d'attraper une passe ou défendre contre une passe, il a le droit de chemin ou de position à moins qu'un adversaire l'a déjà pris. Un joueur qui prend le chemin ou la position établie d'un adversaire par contact physique se rend coupable d'obstruction de la passe.
- 17.3.4 Quand deux adversaires se croisent et font contact, le joueur qui a été le premier à clairement déclarer le chemin visé a le droit de passage; l'adversaire est coupable d'obstruction de la passe à moins que le contact soit accidentel. Si les officiels ne peuvent pas déterminer qui a déclaré son chemin en premier, il n'y a alors pas d'obstruction de la passe.

- 17.3.5 Quand des adversaires s'enfargent en suivant chacun son tracé et que cela déséquilibre un joueur, une punition pour obstruction de la passe n'est pas automatique. Les positions pertinentes des joueurs et leur tracé doivent être pris en compte.
- 17.3.6 Dans tous les cas ci-dessus, le joueur qui est en position avantageuse pour jouer le ballon doit continuer à démontrer une intention d'atteindre le point d'arrivée du ballon. Sans quoi, tout contact par l'adversaire dans un effort sincère d'atteindre le point d'arrivée du ballon ne sera pas jugé comme étant une obstruction de la passe. Une tentative délibérée de bloquer l'adversaire qui tente d'atteindre le point d'arrivée du ballon sera une obstruction de la passe.

17.4 Jeu d'écran

- 17.4.1 Un joueur à l'attaque ne peut empêcher un joueur en défensive de poursuivre un autre joueur à l'attaque en bloquant le tracé direct de ce joueur défensif vers le coéquipier. Le joueur défensif doit se déplacer vers le deuxième joueur à l'attaque pour qu'on juge qu'il poursuive ce joueur.
- 17.4.2 Si le premier joueur à l'attaque joue le ballon, ce joueur ne peut être considéré comme empêchant le joueur défensif de poursuivre le deuxième joueur à l'attaque.
- 17.4.3 Une infraction de ces règlements est une obstruction de la passe.

17.5 Position stationnaire

- 17.5.1 Tout joueur qui a maintenu une position stationnaire depuis la mise en jeu du ballon ne sera pas pénalisé si un adversaire lui fonce dessus.

17.6 Jouer le ballon

- 17.6.1 Un joueur doit faire face au ballon quand il arrive pour qu'il soit considéré comme ayant joué le ballon. Quand le ballon frappe un joueur qui ne joue pas le ballon et qui bloque l'approche d'un adversaire au ballon, il s'agit d'une obstruction de la passe; aux fins de ce règlement, l'adversaire doit se déplacer vers le ballon pour qu'il soit considéré comme ayant été bloqué.

17.7 Faire écran

- 17.7.1 Quand le ballon arrive à proximité d'un receveur, un joueur qui ne joue pas le ballon ne peut étendre les bras ou les mains pour tenter de distraire un receveur, bloquer son champ de vision ou toucher au ballon. L'infraction à ce règlement est une obstruction de la passe dans la zone éloignée; si le ballon est touché ou que le champ de vision direct du receveur vers le ballon est bloqué, il s'agit d'une obstruction de la passe dans la zone ciblée.

17.8 Passe non attrapable

- 17.8.1 Quand un officiel considère qu'une passe ne peut pas être attrapée malgré un effort extraordinaire, aucune punition pour obstruction de la passe ne devra être décernée même si l'obstruction dans la zone ciblée de la passe est commise par une ou l'autre des équipes. Il n'y a donc aucun signalement d'infraction.

Règlement 18 Esprit sportif / Rudesse

18.1 Esprit sportif

- 18.1.1 Le jeu déloyal ne sera pas toléré.
- 18.1.2 Le mouvement de façon à stimuler le début d'un jeu ou l'emploi de toute autre tactique injuste pour attirer l'adversaire en position hors-jeu peut seulement être interprété comme une tentative délibérée d'obtenir un avantage non mérité.
- 18.1.3 Les joueurs ne peuvent pas traverser la ligne de mêlée pour écouter le caucus de l'adversaire. Les joueurs ne peuvent envoyer de signaux sonores ou faire des sons qui visent à confondre les signaux de l'adversaire.
- 18.1.4 Après que le centre place le ballon pour la mise en jeu, un défenseur ne peut pas se déplacer directement devant le joueur de centre et l'empêcher d'avancer après la mise en jeu. Le défenseur doit être placé à au moins trois verges du centre au moment de la mise en jeu, si le défenseur compte occuper une position stationnaire. Les défenseurs peuvent se trouver à une verge du joueur de centre au moment de la mise en jeu à l'intérieur de la zone sans course.
- 18.1.5 Une infraction à ces règlements entraîne une punition de procédure interdite.

18.2 Rudesse

- 18.2.1 Si l'arbitre est témoin de gestes de contacts flagrants, de plaquage, de coup de coude, de coups sournois, de blocage ou tout autre geste antisportif, le match sera arrêté et le joueur sera expulsé de la rencontre.
- 18.2.2 Un joueur n'a pas le droit de faire trébucher un adversaire utilisant un bras, le bas de la jambe ou le pied.
- 18.2.3 Après le coup de sifflet pour indiquer que le ballon est déclaré mort, un joueur n'a pas le droit de foncer sur un adversaire, de se lancer contre lui ou de tomber délibérément sur lui.
- 18.2.4 Le porteur de ballon n'a pas le droit de donner de coup de coude, d'épaule ou de foncer sur un adversaire ou tenter de sauter au-delà de défenseurs qui lui bloquent le chemin.
- 18.2.5 Un joueur n'a pas le droit de faire contact physique sur le bras du passeur en motion de lancer.
- 18.2.6 Un joueur n'a pas le droit de faire contact physique sur un receveur de passe avant ou après que le ballon soit touché. Si le contact physique est provoqué par une tentative légitime d'attraper ou de rabattre le ballon quand les deux joueurs étaient en position aussi favorable l'un que l'autre face au ballon, aucune faute ne s'est produite.
- 18.2.7 Un joueur n'est pas coupable d'avoir fait contact sur le receveur si le contact physique a été provoqué par un arrêt ou un changement de direction soudain par l'adversaire et que le joueur a fait tout en son pouvoir pour diminuer l'impact du contact.

Règlement 19 Gestes interdits

19.1 Utilisation des mains

- 19.1.1 Les joueurs ne peuvent pas utiliser leurs bras ou leurs mains pour restreindre ou rediriger un adversaire. Une infraction à ces règlements entraînera une punition pour utilisation interdite des mains.
- 19.1.2 Les joueurs peuvent toucher un adversaire pour évaluer leur position tant que l'adversaire n'est pas restreint ou redirigé par ce geste. Les joueurs peuvent toucher les poteaux de but avec leurs mains tant que ce geste ne les aide pas à changer de direction.

19.2 Obstruction

- 19.2.1 L'obstruction est commise quand un joueur empêche un adversaire de suivre le chemin direct vers le ballon, le porteur du ballon ou le receveur autorisé, en faisant ou non contact avec l'adversaire.
- 19.2.2 Un joueur peut occuper une position stationnaire si l'intention est évidente d'éviter de faire de l'obstruction contre un adversaire. Un joueur peut couper le tracé d'un adversaire si son progrès n'est pas restreint ou redirigé. Une infraction de ces règlements entraînera une punition pour obstruction.
- 19.2.3 Quand le porteur de ballon utilise des coéquipiers stationnaires comme moyen pour bloquer l'adversaire qui vient vers le porteur du ballon, de tels coéquipiers stationnaires ne doivent pas être pénalisés pour obstruction à moins qu'ils se déplacent de leur position sur le terrain. Ce règlement s'applique aussi à toute infraction entre le joueur de centre et le poursuiveur.
- 19.2.4 Tous les joueurs ont un droit de passage qui leur permet de se déplacer librement sur le terrain et les adversaires n'ont pas le droit de causer de l'obstruction.
- 19.2.5 Les joueurs ont un droit de positionnement qui prévaut sur tous les autres droits sur le terrain quand ils sont stationnaires et ne bougent pas leurs pieds ou leur corps pour affecter le jeu.

19.3 Tour interdit sur le terrain

- 19.3.1 Un joueur qui sort du terrain pendant que le ballon est en jeu ne peut revenir sur le terrain pour jouer le ballon, poursuivre un porteur du ballon ou un receveur autorisé. Un joueur qui est poussé hors du terrain par un adversaire ou qui sort du terrain en raison d'une surface glissante n'est considéré comme ayant sorti du terrain à moins que ce joueur ne fasse aucun effort immédiat pour revenir sur le terrain. Une infraction de ces règlements entraîne une punition pour retour interdit sur le terrain.



19.4 Participation interdite

- 19.4.1 Un joueur ne peut pas quitter la zone de banc pour entrer sur le terrain et jouer le ballon, poursuivre un porteur du ballon, un receveur autorisé ou faire obstruction contre un joueur; ce règlement s'applique aussi aux spectateurs et aux membres de l'équipe qui sont dans la zone de banc ou à l'extérieur. Une infraction à ce règlement entraîne une punition pour participation interdite.

Règlement 20 Conduite des joueurs

20.1 Faute grave

- 20.1.1 Un joueur ou un membre d'équipe n'a pas le droit de frapper ou de faire tomber un adversaire ou un officiel avec l'intention délibérée de le blesser. Tout autre geste de rudesse ou de jeu injuste considéré par l'arbitre comme une menace à la sécurité d'un participant n'est pas permis.
- 20.1.2 Une infraction à ces règlements est une faute grave qui entraîne l'expulsion du joueur ou du membre de l'équipe, une perte d'essai et un premier jeu automatique pour la défensive.

20.2 Faute personnelle

- 20.2.1 Tout geste de rudesse ou tout jeu injuste commis par un joueur ou un membre de l'équipe, mais qui n'est pas considéré par l'arbitre comme une faute grave est une faute personnelle. Tous les joueurs devraient tenter de contrôler leurs ardeurs quand ils s'approchent d'un adversaire.
- 20.2.2 Une infraction de ces règlements entraîne une punition de faute personnelle

20.3 Conduite reprochable

- 20.3.1 Les actions suivantes sont définies et classées comme étant des pénalités de conduite reprochable :
- (a) L'usage de langage ou de gestes diffamatoires, obscènes ou visant à insulter l'adversaire, un officiel, un spectateur ou tout autre membre du personnel de l'équipe adverse;
 - (b) Lancer le ballon en direction de l'adversaire, d'un officiel ou de tout autre membre du personnel de l'équipe adverse;
 - (c) Les tactiques visant à retarder ou à empêcher le bon déroulement de la partie devront être pénalisées en vertu de cette section. Ces tactiques comprennent le fait de lancer le ballon violemment au sol, de lancer ou de botter délibérément le ballon loin du jeu, après que le jeu ait été déclaré mort;
 - (d) Simuler une blessure ou des étourdissements dans le but de retarder la partie ou de provoquer une pénalité pour rudesse contre l'équipe adverse;
 - (e) Ne pas porter l'équipement réglementaire.
- Pénalité : P5 à partir du point où le ballon aurait été mis en jeu s'il n'y avait pas eu d'autre pénalité. En cas de pénalité majeure, le joueur ou le membre du personnel d'une équipe pourrait être disqualifié sans qu'aucune pénalité de distance ne soit appliquée.



20.4 Expulsion de joueur

- 20.4.1 Un joueur ou un membre du personnel d'une équipe devra être expulsé de la partie, avec substitution possible, si :
- (a) Le joueur ou le membre du personnel d'une équipe a commis une rudesse;
 - (b) Le joueur ou le membre du personnel d'une équipe a commis un geste ou a fait l'usage d'un langage devant être puni au titre de conduite répréhensible, et méritant une disqualification.
- L'équipe non fautive ne peut refuser la pénalité de disqualification. À la discrétion de l'arbitre, le joueur ou le membre de personnel de l'équipe disqualifié peut obtenir la permission de rester au banc de son équipe. Le cas échéant, le joueur ou le membre du personnel d'une équipe disqualifié devra quitter le parc.
- 20.4.2 Un temps mort technique sera octroyé par l'arbitre pendant l'application des procédures.

Règlement 21 Punitions

21.1 Punitions

- 21.1.1 Toutes les punitions seront de cinq verges. L'essai sera repris à moins que cela soit autrement indiqué, et la distance sera mesurée à partir de la ligne de mêlée.
- 21.1.2 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.)
- 21.1.3 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.
- 21.1.4 Les officiels de match déterminent le contact accidentel pouvant résulter du déroulement normal du jeu.
- 21.1.5 La mi-temps et la fin des matchs ne peuvent pas se terminer sur une punition acceptée.
- 21.1.6 Les punitions après une interception seront mesurées une fois le retour terminé et /ou que le jeu soit déclaré mort.

21.2 Punitions défensives

- 21.2.1 Hors-jeu – Les joueurs alignés au-delà de la ligne de mêlée ou qui la traversent au moment de la mise en jeu.
- 21.2.2 Signaux distrayants – Signaux pour distraire/simuler des signaux à l'attaque avant la mise en jeu.
- 21.2.3 Poursuite interdite – Les joueurs qui ne sont pas alignés au moins 12 pouces d'un côté de l'indicateur de poursuite ou qui poursuivent et traversent la ligne de mêlée à moins de sept verges de l'indicateur de poursuite.
- 21.2.4 Obstruction contre la passe – Contact ou non contact qui fait obstruction avec un joueur à l'attaque qui attrape un ballon dans les airs, comprend aussi le geste de faire écran et de pousser au point de la faute (premier essai automatique).
- 21.2.5 Contact interdit – Contact physique comme de faire entrave, rediriger, obstruer, bloquer, retenir et plaquer et tout contact du haut du corps avec un joueur à l'attaque qui lance le ballon, notamment avec le ballon dans leur main au point de faute (premier essai automatique).
- 21.2.6 Retirer le flag de façon interdite – Tirer sur le flag d'un joueur avant qu'il soit en possession du ballon au point de faute (premier essai automatique).

21.3 Punitions à l'attaque

- 21.3.1 Avoir retardé le match – Le ballon n'est pas mis en jeu dans les 20 secondes, le jeu est signalé comme étant mort.
- 21.3.2 Avoir retardé la passe – Le ballon n'est pas passé par le quart-arrière dans les sept secondes, le jeu est signalé comme étant mort.
- 21.3.3 Hors-jeu – Les joueurs alignés au-delà de la ligne de mêlée ou qui la traversent sur la mise en jeu.
- 21.3.4 Mise en jeu interdite – Le joueur de centre soulève ou déplace le ballon pour feindre une mise en jeu.
- 21.3.5 Protéger le flag, sauter ou plonger – Le porter du ballon utilise une partie de son corps ou le ballon pour empêcher le flag d'être tiré ou pour faire avancer le ballon, le jeu est signalé comme étant mort au point de la faute.
- 21.3.6 Obstruction envers le poursuiveur – Bloquer le chemin direct du poursuiveur vers le quart-arrière.
- 21.3.7 Joueur hors du terrain – Si le joueur sort du terrain par lui-même, il ne peut revenir sur le terrain et attraper le ballon.
- 21.3.8 Obstruction – Faire entrave, rediriger, obstruer, bloquer sans contact, le jeu est signalé comme étant mort au point de la faute.
- 21.3.9 Contact interdit – Contact physique comme faire entrave, diriger, faire obstruction, bloquer, retenir et plaquer (perte d'essai).
- 21.3.10 Obstruction de la passe – Contact ou non contact qui fait obstruction avec un joueur en défensive qui attrape un ballon dans les airs, comprend aussi le geste de faire écran et de pousser au point de la faute (perte d'essai).
- 21.3.11 Jeu de course interdit – Un quart-arrière qui court avec le ballon en franchissant la ligne de mêlée sans transfert du ballon. Le jeu est sifflé mort.
- 21.3.12 Passe interdite vers l'avant – Quand une deuxième passe vers l'avant se produit ou quand une passe vers l'avant se produit après que le ballon ait franchit la ligne de mêlée. Le jeu est sifflé mort.

21.4 Divers

- 21.4.1 Substitution illégale – Toute substitution de joueur à l'attaque après que le centre soit prêt à mettre le ballon en jeu et toute substitution de joueur défensif pendant le jeu.
- 21.4.2 Obstruction de match – Tout joueur substitué, entraîneur ou spectateur qui fait obstruction au ballon, à un joueur ou à un officiel pendant que le ballon est en jeu.
- 21.4.3 Quitter la zone de l'équipe – Tout joueur ou entraîneur qui quitte sa zone d'équipe désignée le long de la ligne de côté ou qui traverse le milieu du terrain pour entrer dans la zone d'équipe adverse.

- 21.4.4 Conduite inadmissible – Tout joueur, entraîneur, équipe ou spectateur qui utilise du langage ou des gestes blasphématoires, des menaces, des remarques ou des gestes désobligeants ou intimidants, des disputes continuelles, feindre une blessure, retarder le match ou cibler des joueurs pour initier le contact conduira à une punition de cinq verges. Tout joueur, entraîneur, équipe ou spectateur qui écoperà une deuxième punition pour inconduite inadmissible au cours d'une même rencontre sera expulsé de ce match.
- 21.4.5 Faute personnelle – Tout geste de rudesse ou jeu déloyal par des joueurs, entraîneurs, équipes ou spectateurs qui n'est pas considéré par les officiels comme étant une faute majeure est une faute personnelle et conduira à une punition de 15 verges contre leur équipe ainsi qu'une perte d'essai ou un revirement par épuisement d'essai.
- 21.4.6 Faute majeure / Inconduite sportive – Les joueurs, entraîneurs, équipes ou spectateurs qui frappe un adversaire ou un officiel avec l'intention délibérée de causer des blessures corporelles, ainsi que tout geste de nature violente ou tout jeu déloyal considéré par les officiels comme étant une menace à la sécurité des participants conduira à une expulsion de match, à une punition de 15 verges contre leur équipe ainsi qu'une perte d'essai ou un revirement par épuisement d'essai.

Règlement 22 Système de bris d'égalité

22.1 Système de bris d'égalité

- 22.1.1 L'équipe gagnante est celle ayant le plus grand nombre de parties gagnées durant le calendrier régulier.
- 22.1.2 Si l'égalité demeure, l'équipe ayant le plus grand record de parties (gagnées, nulles ou perdues) au calendrier régulier entre les équipes à égalité seulement sera déclarée la gagnante.
- 22.1.3 Si l'égalité demeure malgré l'article 2, l'équipe ayant le plus grand record de points (pour et contre) au calendrier régulier des parties jouées entre les équipes à égalité seulement, sera déclarée la gagnante.
- 22.1.4 Si l'égalité demeure malgré l'article 3, le même procédé que celui précité sera répété pour les équipes à égalité, en se servant de l'équipe qui est la plus haute au classement.
- 22.1.5 S'il y a trois (3) équipes ou plus à égalité, l'équipe ayant le meilleur pointage (points comptés pour moins les points comptés contre) durant les parties opposant ces mêmes équipes pendant la saison régulière détermine le positionnement.
- 22.1.6 Si une équipe a été écartée, la procédure mentionnée à l'article 5 doit être répétée afin de déterminer la seconde position.
- 22.1.7 Si après avoir appliqué les procédures mentionnées ci-haut l'égalité persiste, la décision de la ligue prévaut et demeure sans appel.



Règlement 23 Zone sans course

23.1 Zone sans course

- 23.1.1 Si une course est effectuée dans la zone sans course, le jeu sera signalé mort et la punition sera une perte d'essais.
- 23.1.2 Une fois dans la zone sans course, le joueur ne peut plus courir avec le ballon jusqu'à ce que l'équipe obtienne un premier jeu à l'extérieur de la zone sans course ou qu'elle marque un touché.
- 23.1.3 Le fait de simuler une remise ou d'utiliser des tactiques pour tromper l'adversaire sera pénalisé en vertu du règlement sur la tromperie dans les Zones sans course.