

RÈGLEMENTS DU FLAG-FOOTBALL

7 CONTRE 7



Rédaction de la première édition en 2007 : Jean-Claude Langevin et André Dion

Mise à jour 2022 : Comité provincial des règlements

Mise à jour 2025 : Richard Latendresse, Catherine Piché et Rich Lachance

Le masculin est utilisé dans ce document dans le seul but d'alléger le texte.

© Tous droits réservés – Football Québec

TABLES DES MATIÈRES

INTRODUCTION	4
CHAPITRE 1 - LA PARTIE	5
1.1 LA PARTIE EN RÉSUMÉ	5
1.2 DIVISION DE LA PARTIE	6
1.3 TIRAGE AU SORT EN DÉBUT DE MATCH	7
1.4 DÉBUT DE MATCH RETARDÉ	7
1.5 CHANGEMENT DE CÔTÉ	8
1.6 MI-TEMPS	8
1.7 LES ESSAIS	8
1.8 PREMIER ESSAI GAGNÉ OU NON	8
1.9 LES TEMPS D'ARRÊT (TEMPS MORTS)	9
1.10 PARTIES NULLES ET PROLONGATIONS	9
CHAPITRE 2 - TERRAIN ET ÉQUIPEMENT	11
2.1 LE TERRAIN	11
2.2 DIMENSIONS, MESURES ET POSITIONS	12
2.3 HORS LIMITE	12
2.4 BANCS DES ÉQUIPES	12
2.5 LE BALLON	13
2.6 FLAG	13
2.7 NUMÉROS	14
2.8 CHANDAIL	15
2.9 ÉQUIPEMENT DANGEREUX OU NON CONFORME	15
2.10 PANTALON et « SHORT »	15
2.11 POTEAUX DE BUT	15
CHAPITRE 3 - PARTICIPANTS ET INTERVENANTS	16
3.1 COMPOSITION DES ÉQUIPES	16
3.2 LES CAPITAINES D'ÉQUIPE	16
3.3 SUBSTITUTION DE JOUEURS	16
3.4 PERSONNEL D'ENCADREMENT	17
3.5 SOINS AUX JOUEURS BLESSÉS	17
3.6 ZONE DES BANCS DES ÉQUIPES	17
3.7 LES ARBITRES	18
3.8 LES SPECTATEURS	18
CHAPITRE 4 - CONTEXTE GÉNÉRAL	19
4.1 POSSESSION DU BALLON	19
4.2 SITUATION DE JEU	19
4.3 POINT DE REMISE EN JEU	19
4.4 BALLON EN JEU	19
4.5 BALLON LIBRE	20
4.6 BALLON ARRACHÉ	20
4.7 BALLON MORT	20

4.8 POINT DE MISE EN JEU	21
4.9 SIFFLET PAR INADVERTANCE	22
CHAPITRE 5 - LA MÊLÉE	22
Principes généraux	22
Ligne de mêlée	22
5.1 Remise en jeu	22
5.2 Tactiques trompeuses	23
5.3 Hors-jeu	23
5.4 Le caucus	23
5.5 Conditions de remise en jeu réglementaire	24
5.6 Joueurs de la formation défensive	25
5.7 Jeu réglementaire de la défensive	25
5.8 Privilège du poursuiveur	25
CHAPÎTRE 6 - LES PASSES	26
6.1 Passe Complète et Incomplète	26
6.2 Passe avant	27
6.3 Passe latérale	29
6.4 Interférence à la passe	29
CHAPITRE 7 - LES BOTTÉS	31
7.1 Le botté d'envoi	31
7.2 Le botté de dégagement	33
7.3 Le botté libre	35
7.4 Simple	35
7.5 Immunité	36
7.6 Botté touchant les poteaux de but	36
CHAPITRE 8 - LES POINTS	36
8.1 Ballon dans la zone de but	36
8.2 Touché	36
8.3 Converti	37
8.4 Touché de sûreté	37
8.5 Simple	37
CHAPITRE 9 - LES PÉNALITÉS (ordre alphabétique)	38
CHAPITRE 10 - APPLICATION DES PÉNALITÉS	48
EXPULSION D'UN ENTRAÎNEUR OU D'UN JOUEUR :	49
AIDE-MEMOIRE DES REGLEMENTS	50
AIDE-MEMOIRE DES REGLEMENTS	52

INTRODUCTION

Le présent document regroupe l'ensemble des règlements encadrant le flag-football 7 contre 7 pour les équipes affiliées à la Fédération de football amateur du Québec. Il demeure la propriété exclusive de la Fédération et ne peut être reproduit sans son autorisation.

Toute personne souhaitant formuler des commentaires ou proposer des modifications peut le faire en communiquant avec la Fédération à l'adresse info@football.qc.ca. Merci d'indiquer en objet du courriel : « **Flag-football – Demande de modification à la réglementation** »

PHILOSOPHIE DU JEU

Le flag-football est un sport dont la philosophie de jeu s'inspire du football avec contact, tout en mettant l'accent sur l'évitement des contacts physiques. Contrairement au football traditionnel, où les contacts sont une composante essentielle du jeu, le flag-football repose sur la vitesse, l'agilité et la stratégie, tout en favorisant un environnement sécuritaire et respectueux.

Ainsi, en aucun cas le contact physique n'est encouragé ni toléré. **Tous les intervenants**, qu'il s'agisse des joueurs, des entraîneurs ou des arbitres, **ont la responsabilité de préserver l'intégrité du jeu en veillant à minimiser toute forme de contact**. Bien que certaines collisions accidentelles puissent survenir dans un contexte compétitif, elles doivent être réduites au strict minimum.

Les joueurs doivent adopter une attitude responsable en s'abstenant de contacts volontaires et en faisant preuve de vigilance afin de limiter l'impact des contacts fortuits. Ils doivent toujours privilégier des stratégies de jeu axées sur l'évitement et le déplacement, plutôt que sur l'obstruction ou l'affrontement physique.

Les responsables d'équipes, qu'ils soient entraîneurs ou gestionnaires, ont un rôle clé dans l'instauration d'un climat de jeu respectueux. Ils doivent sensibiliser leurs joueurs à l'importance de la sécurité, de la maîtrise de soi et du respect des règles. Il leur incombe également de modérer l'agressivité excessive de leurs joueurs et de leur inculquer des valeurs fondamentales telles que le respect de l'adversaire, l'acceptation des décisions arbitrales et l'esprit sportif.

Quant aux arbitres, ils doivent veiller à l'application rigoureuse des règlements afin de garantir des conditions de jeu sécuritaires et équitables pour tous. Ils doivent faire preuve de justesse et d'impartialité dans leurs décisions, tout en étant fermes et intransigeants face à toute forme de rudesse, de jeu dangereux ou d'agressivité injustifiée.

En mettant l'accent sur ces principes, le flag-football conserve son essence de sport dynamique et stratégique, où la performance repose sur l'habileté et l'intelligence du jeu plutôt que sur la force physique.

CHAPITRE 1 - LA PARTIE

1.1 LA PARTIE EN RÉSUMÉ

Au flag-football, deux équipes s'affrontent sur un terrain où chaque extrémité est délimitée par une zone de but. L'objectif est de marquer plus de points que l'adversaire en atteignant la zone de but adverse par différents moyens.

Pointage

Les équipes peuvent marquer des points de plusieurs façons :

- Touché : 6 points
- Touché de sûreté : 2 points
- Converti après un touché : 1 ou 2 points
 - 1 point : tentative à partir de la ligne des 5 verges
 - 2 points : tentative à partir de la ligne des 10 verges
- Botté simple : 1 point

Début du jeu et changement de possession

Le ballon est mis en jeu par un **botté d'envoi**, effectué par l'une des équipes au début du match ou après un touché. L'équipe qui reçoit le ballon devient l'**équipe offensive**, tandis que l'autre devient l'**équipe défensive**.

L'attaque (équipe offensive)

L'objectif de l'équipe offensive est de franchir le terrain et d'atteindre la zone de but adverse en avançant le ballon par :

- Passe
- Course
- Botté

L'équipe offensive dispose de **quatre essais** pour atteindre une distance déterminée et compléter un certain nombre de passes (voir section 1.7 sur les essais). Si elle réussit, elle obtient un **1er essai** et bénéficie de quatre nouveaux essais pour continuer sa progression jusqu'à la zone de but.

Si l'équipe offensive échoue à obtenir un 1er essai ou à marquer, elle **perd la possession du ballon**, et les rôles s'inversent :

- L'équipe offensive devient l'équipe défensive
- L'équipe défensive devient l'équipe offensive

Si l'équipe offensive juge qu'elle ne pourra pas obtenir un 1er essai ou marquer, elle peut **céder volontairement la possession** en bottant le ballon le plus loin possible.

La défense (équipe défensive)

Le rôle de l'équipe défensive est d'empêcher l'équipe offensive de marquer ou d'obtenir un 1er essai. Pour ce faire, elle peut :

- Arrêter le porteur du ballon en lui retirant un de ses flags
- Rabattre le ballon au sol lors d'une tentative de passe de l'équipe offensive
- Intercepter une passe, c'est-à-dire capter le ballon avant qu'un joueur offensif ne le fasse

Si la défense **intercepte une passe** et ramène immédiatement le ballon dans la zone de but adverse, elle marque un **touché défensif** (6 points).

Si l'équipe défensive arrête l'équipe offensive **dans sa propre zone de but**, elle marque un **touché de sûreté** (2 points).

Après un touché

L'équipe qui marque un **touché** bénéficie d'un essai supplémentaire pour tenter un **converti** :

- 1 point : tentative à partir de la ligne des 5 verges
- 2 points : tentative à partir de la ligne des 10 verges

Une fois la tentative de converti complétée, l'équipe qui vient de marquer **effectue un botté d'envoi** à l'équipe adverse, qui devient alors l'équipe offensive et amorce une nouvelle séquence d'attaque.

1.2 DIVISION DE LA PARTIE

Durée et gestion du temps de jeu

Le temps de jeu total, excluant les arrêts de jeu, est de **54 minutes**, suivi de **dix (10) jeux supplémentaires non chronométrés**.

Le match est divisé en **quatre quarts-temps** :

- 1er et 3e quart : 15 minutes chacun
- 2e et 4e quart : 12 minutes chacun

L'arbitre en chef signalera aux joueurs qu'il reste **un jeu** avant la fin du **1er et du 3e quart**, avant de procéder au changement de côté (comptabilisé dans le temps réglementé). De plus, il annoncera aux joueurs qu'il reste **deux (2) minutes** avant le début des **cinq jeux non chronométrés** au **2e et au 4e quart**.

Les jeux non chronométrés n'incluent pas :

- Les convertis
- Les bottés d'après-touché
- Les jeux repris à la suite d'une pénalité acceptée

Déroulement du chronomètre

- Le temps débute au coup de sifflet initial de l'arbitre au début de chaque quart.
- Avant de siffler le début du 1er et du 3e quart, l'arbitre doit s'assurer que 7 joueurs sont présents sur le terrain.
- Dès le sifflet, le décompte des 20 secondes pour effectuer le botté d'envoi commence.
- Après un touché, l'équipe qui botte bénéficie également de 20 secondes pour exécuter le botté d'envoi, une fois l'équipe d'arbitres en place et le ballon positionné à la ligne de 45 verges.

Le chronomètre **s'écoule en continu** pendant chaque quart, sauf :

- Lors des temps d'arrêt
- Pendant les périodes de 5 jeux non chronométrés

Le temps peut uniquement être arrêté et redémarré **sur le signal de l'arbitre en chef**.

Gestion des fins de quart et du match

- Le dernier jeu d'un quart (1er et 3e quart) ou le dernier jeu avant les cinq jeux non chronométrés (2e et 4e quart) a lieu lorsque le temps réglementaire est écoulé.
- À la fin du 1er et du 3e quart, les équipes changent de côté immédiatement.
- Si un touché est marqué sur le dernier jeu d'un quart, le converti doit être tenté avant le changement de côté.
- Le botté d'envoi de reprise est effectué après le changement de côté.

 **AUCUNE PARTIE NE PEUT SE TERMINER SUR UNE PÉNALITÉ ACCEPTÉE.**

1.3 TIRAGE AU SORT EN DÉBUT DE MATCH

Procédure du tirage au sort et choix des équipes

Avant le début du match, l'arbitre réunit les **capitaines des deux équipes** pour effectuer un **tirage au sort**.

- Si une **équipe locale** est désignée, l'autre équipe est automatiquement considérée comme l'**équipe visiteuse**.
- Si aucune équipe locale n'est identifiée, l'arbitre en chef désigne **arbitrairement** l'équipe visiteuse.
- L'**équipe visiteuse** a l'option de choisir **pile ou face**.

Durant les éliminatoires, l'équipe ayant obtenu le **meilleur dossier en saison** est automatiquement considérée comme ayant remporté le tirage au sort.

Choix du capitaine ayant remporté le tirage

Le capitaine de l'équipe gagnante choisit d'abord entre :

- Exercer son choix en première demie
- Reporter son choix à la deuxième demie

Si le capitaine choisit **d'exercer son choix en première demie**, il peut alors opter pour l'une des trois options suivantes :

1. **Recevoir le botté d'envoi**
2. **Effectuer le botté d'envoi**
3. **Défendre une extrémité du terrain**

Le capitaine de l'équipe ayant **perdu le tirage** choisit ensuite parmi **les options restantes**.

Choix en deuxième demie

Au début de la **deuxième demie**, les rôles s'inversent :

- L'équipe qui n'a pas eu le premier choix en première demie choisit en premier parmi les trois options.
- Le capitaine de l'autre équipe sélectionne ensuite parmi les options restantes.

1.4 DÉBUT DE MATCH RETARDÉ

Début de la partie et exigences minimales

La partie doit débuter à **l'heure prévue** selon **l'horaire officiel**.

Retard et pénalités

Si, à l'heure prévue :

- Une équipe n'a pas au moins sept joueurs sur le terrain, OU
- L'équipe receveuse ne peut protéger les poteaux avec des protecteurs rembourrés,
 - 👉 Elle est pénalisée pour retard de jeu (pénalité sans option, 10 verges).
 - 👉 Elle perd également ses choix lors du tirage au sort de la 1re et de la 2e demie.

L'équipe fautive dispose alors d'un **délai de 15 minutes** pour corriger la situation.

Forfait et conséquences

À la fin des 15 minutes :

- Si l'équipe fautive ne satisfait pas aux exigences, elle doit déclarer forfait.
- Si les deux équipes n'ont pas sept joueurs, les deux doivent déclarer forfait.

Dans tous les cas, **le temps de jeu ne débute que lorsque les exigences minimales sont respectées et sur le sifflet de l'arbitre**.

1.5 CHANGEMENT DE CÔTÉ

Changement de côté et remise en jeu

- À la fin du **1er** et du **3e quart**, les équipes doivent **changer de côté** du terrain.
- Au début du **2e** et du **4e quart**, l'équipe en possession du ballon effectue la **remise en jeu** à l'endroit correspondant à celui où le jeu a été **sifflé mort**, mais cette fois, à **l'autre extrémité du terrain**. La remise en jeu s'effectue de la même manière que si le jeu n'avait pas été interrompu.

1.6 MI-TEMPS

À la fin du **2e quart**, les équipes bénéficient d'une **période de repos de cinq minutes**.

Toutefois, la **durée de cette période** peut être modifiée d'un **commun accord** entre les capitaines des deux équipes et l'arbitre en chef.

1.7 LES ESSAIS

L'équipe en possession du ballon dispose de **quatre essais** pour remplir les **conditions nécessaires à l'obtention d'un 1er essai**, comme indiqué dans le tableau suivant :

Catégorie	Distance à franchir (Masculin)	Nombre de passes au-delà de la ligne de mêlée (Masculin)	Distance à franchir (Féminin)	Nombre de passes au- delà de la ligne de mêlée (Féminin)
Benjamine	10 verges	2 passes	10 verges	2 passes
Cadette				
Juvenile	15 verges	3 passes		
Collégiale				

1.8 PREMIER ESSAI GAGNÉ OU NON

Critères d'obtention d'un 1er essai et passes franchissant la ligne de mêlée

- **Décision de l'arbitre** : Seul l'**arbitre** est habilité à déterminer si l'équipe à l'attaque a gagné un **1er essai** ou non.
- **Critère de franchissement** : C'est l'**extrémité avant du ballon** qui détermine si la distance nécessaire a été franchie.

Conditions pour qu'une passe soit comptabilisée comme ayant franchi la ligne de mêlée

Afin qu'une passe soit considérée comme ayant traversé la ligne de mêlée, deux critères doivent être remplis:

1. La passe doit avoir été **attrapée**.
2. **Le ballon et les hanches du porteur** doivent avoir **complètement franchi** la ligne de mêlée avant que le joueur ne prenne possession du ballon.

 Au **flag-football**, il n'y a **aucun mesurage** possible.

1.9 LES TEMPS D'ARRÊT (TEMPS MORTS)

1.9.1 Temps d'arrêt des équipes

- **Nombre de temps d'arrêt** : Chaque équipe dispose de **deux temps d'arrêt** par **demie**, d'une durée de **60 secondes** chacun.
- **Temps d'arrêt consécutifs** : Il est possible d'accorder **plus d'un temps d'arrêt consécutif** sans qu'aucun jeu n'ait été joué entre les deux.
- **Demande de temps d'arrêt** :
Tout **joueur** ou **entraîneur** peut demander un temps d'arrêt, mais cela ne peut se faire que **lorsque le ballon est mort** et **avant** que le ballon ne soit remis en jeu.
- **Signalisation du temps d'arrêt** : L'arbitre signalera aux équipes qu'il reste **dix secondes** avant la fin du temps d'arrêt.
- **Retour à l'attaque** : Après le temps d'arrêt, **tous les joueurs à l'attaque** doivent rejoindre leur **caucus**. Toute infraction à cette règle entraîne une **pénalité pour procédure illégale (5 verges, avec options)**.
- **Reprise du jeu** : Le temps reprend dès que le ballon est remis en jeu.
- **Accumulation** : Les temps d'arrêt **ne peuvent pas être cumulés** d'une demie à l'autre.

1.9.2 Temps d'arrêt en cas de blessure

- **Demande d'arrêt pour blessure** : Lorsqu'un joueur est blessé, l'arbitre peut déclarer un temps d'arrêt pour permettre à l'équipe de prendre soin de lui.
- **Retrait du joueur blessé** : Le joueur blessé doit **être retiré du terrain** pour au moins le jeu suivant, sauf si l'équipe utilise un de ses temps d'arrêt.
- **Retard dans l'évacuation du joueur** : Si l'équipe tarde **injustement** à retirer le joueur blessé, elle sera pénalisée pour **retard de jeu (10 verges, sans option)**.
- **Reprise du temps** : Le temps reprend dès que le joueur blessé quitte la surface de jeu.
- **Interdiction d'entraîneur pendant le temps d'arrêt** : Aucun **entraîneur** ne peut parler à ses joueurs pendant un temps d'arrêt dû à une blessure.

1.9.3 Temps d'arrêt des officiels

- **Autorisation d'arrêt des officiels** : Seul l'**arbitre** peut déclarer un temps d'arrêt des officiels, en fonction de la situation qu'il juge nécessaire.
- **Pas de temps mort technique** : Il n'existe pas de temps mort technique en flag-football. Toutefois, les **capitaines** peuvent demander des éclaircissements à l'arbitre en chef, qui pourra prendre quelques secondes pour répondre si cela est pertinent.
- **Disponibilité des arbitres** : L'équipe d'arbitres sera disponible à la **mi-temps** et à la **fin de la partie** pour répondre aux questions des entraîneurs.

1.10 PARTIES NULLES ET PROLONGATIONS

Saison régulière

- Pas de prolongation en saison régulière en cas de pointage égal à la fin du 4e quart.

Éliminatoires

- Prolongation obligatoire en cas de pointage égal à la fin du 4e quart.

Procédure de prolongation

1. **Période de repos** : Une période de repos de trois minutes est prévue entre la fin du 4e quart et le début de la prolongation.

2. Tirage au sort : Avant de commencer la prolongation, l'arbitre réunit les capitaines des deux équipes pour un tirage au sort. L'équipe ayant présenté la meilleure fiche en saison régulière choisit la pièce.
3. Choix du capitaine : Le capitaine de l'équipe ayant remporté le tirage choisit :
 - Si son équipe commence en attaque,
 - Ou en défense,
 - Ou le côté d'où les convertis seront effectués.

Tentatives de converti

- Chaque équipe a droit, en **alternance**, à **trois tentatives de converti** :
 - **1 point** (de la ligne des **5 verges**) ou ;
 - **2 points** (de la ligne des **10 verges**), à la convenance de l'équipe.
- **Aucun temps de repos** entre les tentatives de converti.
- Un **caucus** est obligatoire avant chaque tentative de converti.

Critères de fin de prolongation

- Si, après deux possessions de chaque équipe, il y a plus de deux points de différence, il n'est pas nécessaire de jouer une troisième possession.
- Si la marque reste égale à la fin des trois tentatives de converti, une période de repos de 1 minute est accordée.
- Après cette période, chaque équipe a droit à une nouvelle tentative de converti (1 ou 2 points), en alternance, jusqu'à ce qu'une équipe marque au moins un point de plus que l'adversaire.

Règles supplémentaires

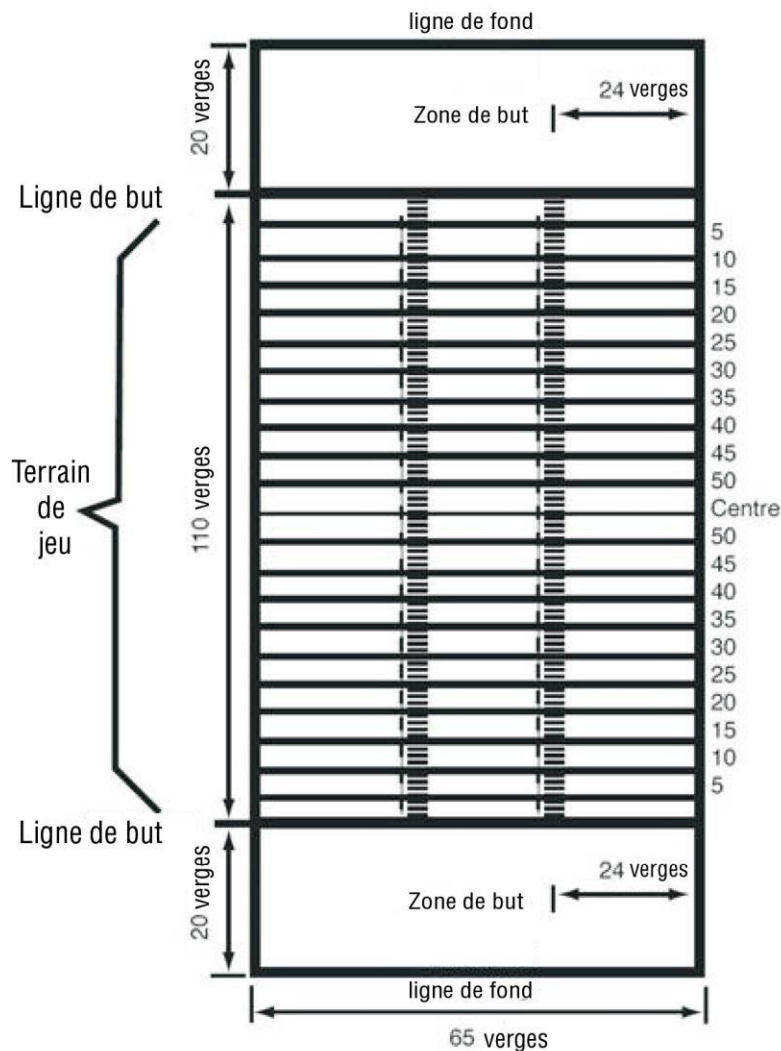
- Il n'y a aucun temps mort accordé aux équipes lors de la prolongation.

CHAPITRE 2 - TERRAIN ET ÉQUIPEMENT

2.1 LE TERRAIN

Dimensions

- Surface rectangulaire idéale : 110 verges de long x 65 verges de large.
- Zones de but : Chaque zone de but mesure 20 verges de profondeur et est délimitée par les lignes de côté, la ligne de fond et la ligne de but.



Lignes du terrain

1. **Lignes de côté :** Délimitent la largeur du terrain (en touche, hors limite).
2. **Lignes de fond :** Délimitent la longueur du terrain (en touche, hors limite).
3. **Ligne de but :** Parallèle à la ligne de fond, délimitant chaque zone de but. Elle fait partie intégrante de la zone de but et est considérée comme se poursuivant au-delà des lignes de côté.
4. **Traits de remise en jeu (hash marks) :** Situés idéalement à 24 verges des lignes de côté, ces lignes marquent l'endroit où le ballon est remis en jeu. Le ballon doit être toujours remis en jeu à l'intérieur de ces deux traits.
5. **Ligne centrale :** Divise la surface de jeu en deux parties égales.

Autres lignes importantes

1. Lignes de botté d'envoi :

- 10 verges de la ligne centrale : pour le botté d'envoi de début de demie ou après un touché.
- 20 verges de la ligne centrale : pour le botté d'envoi après un touché de sûreté ou remise en jeu après un simple.

2. Lignes de remise en jeu après interception dans la zone de but : Situées à 10 verges des lignes de but.

3. Lignes de converti :

- Ligne de converti de 2 points : à 10 verges des lignes de but.
- Ligne de converti de 1 point : à 5 verges des lignes de but.

2.2 DIMENSIONS, MESURES ET POSITIONS

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

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

2.3 HORS LIMITE

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

Toute personne ou tout objet touchant les lignes de côté ou de fond ou le sol à l'extérieur de ces lignes est considéré être hors limite.

Il en va de même pour toute personne ou tout objet touchant une personne ou un objet situé hors limite.

2.4 BANCS DES ÉQUIPES

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

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

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

 Conditions spéciales pour les terrains plus petits ou avec des bancs fixes

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

2.5 LE BALLON

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

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

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

2.6 FLAG

Les flags, au nombre de deux par joueur, doivent être portés de chaque côté à la hauteur de la hanche, la section blanche (8 pouces x 2 pouces) à l'intérieur des shorts ou pantalon et la partie colorée (14 pouces x 2 pouces) à l'extérieur des vêtements. **L'arbitre doit être en mesure de voir en tout temps une partie de la section blanche** du porteur de ballon.

Autrement, une pénalité est appelée aussitôt qu'un joueur de l'autre équipe tente de lui retirer son flag (**protection de flag, aucune verge de pénalité – sans option**).

De plus, les flags doivent être de couleurs distinctes (clairement visibles) par rapport au pantalon, short ou chandails de l'uniforme. Une distinction de couleur évidente doit être observable afin que les joueurs soient en mesure de retirer les flags uniquement.

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

Chaque équipe ne peut demander plus d'un mesurage par partie. S'il est évident que d'autres flags ne sont pas réglementaires, l'arbitre peut appeler une protection de flag et arrêter le jeu.

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

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

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

2.6.1 Ceintures à Boucles (pop-up) - Collégial

À partir de la saison 2025, toutes les équipes de flag-football au niveau collégial devront obligatoirement utiliser les nouveaux modèles de ceintures popup conformes aux spécifications suivantes :

1. **Obligation d'utilisation des nouvelles ceintures :**
Toutes les équipes doivent se munir exclusivement des ceintures popup de nouvelle génération, homologuées par les instances compétentes (par exemple, Football Québec ou le RSEQ). Ces ceintures sont désormais obligatoires dans toutes les compétitions collégiales de flag-football.
2. **Caractéristiques des nouvelles ceintures :**
Ces ceintures doivent respecter les normes de sécurité renforcées, incluant un système de fixation des flags avec raccords d'aspiration, pour garantir un détachement facile des flags.
3. **Inspection obligatoire :**
Avant chaque match, l'arbitre effectuera une inspection minutieuse de l'équipement, incluant les ceintures popup. Toute ceinture non conforme ou défectueuse sera interdite, et le joueur devra la remplacer avant de pouvoir participer à la rencontre.
4. **Responsabilité des équipes :**
Les équipes de niveau collégial sont responsables de se procurer et de maintenir en bon état les ceintures popup conformes aux nouvelles normes. En cas de doute sur la conformité de l'équipement, l'arbitre peut demander à l'équipe de fournir une ceinture de remplacement approuvée.
5. **Sanctions en cas de non-conformité :**
Si une équipe ne respecte pas l'obligation d'utiliser les nouvelles ceintures popup, le match ne pourra débuter tant que la non-conformité n'aura pas été corrigée. En cas de récidive, une pénalité pourra être appliquée, incluant la perte d'un ou plusieurs points ou le retrait du match.

 La ceinture doit être solidement ajustée sur les hanches afin de rester en place et ne pas bouger pendant le jeu.

2.7 NUMÉROS

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

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

2.8 CHANDAIL

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

Les chandails doivent être adéquatement rentrés dans les shorts.

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

2.9 ÉQUIPEMENT DANGEREUX OU NON CONFORME

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

2.10 PANTALON et « SHORT »

Un joueur dont le pantalon est jugé non réglementaire par les officiels (**pantalon avec des poches, une ceinture, une fermeture éclair ou ayant une partie de même couleur que ses flags, etc.**) doit changer de pantalon.

Un pantalon ou « short » avec ligne horizontale ou verticale sur le pantalon ou « short » ne doit pas être de même couleur que les flags.

Le cordon à l'intérieur est accepté, mais ne doit pas empêcher les flags de s'enlever facilement. L'arbitre peut vérifier en tout temps que les flags se retirent facilement. Si tel n'est pas le cas, il y aura un avertissement décerné à l'équipe et le joueur fautif sera remplacé. Une pénalité sera imposée (**conduite antisportive, 10 verges - sans option**) à l'équipe pour toute récidive.

2.11 POTEAUX DE BUT

Les poteaux de but ne sont d'aucune utilité.

Lorsque le terrain est muni de poteaux de but, ceux-ci doivent obligatoirement être recouverts de protecteurs.

Si l'équipe receveuse ne peut protéger les poteaux avec des protecteurs adéquats, elle est pénalisée pour

avoir retardé la partie (pénalité sans option, 10 verges) et perd ses choix lors du tirage au sort de la 1re et 2e demie.

Si les poteaux de but sont reliés à des arceaux pour permettre l'installation de filets pour le soccer, la zone de but devra se terminer aux poteaux de but (si l'arceau de but de soccer se trouve à plus de 5 verges de la ligne de fond de terrain) qui devront être recouverts de protecteurs adéquats.

CHAPITRE 3 - PARTICIPANTS ET INTERVENANTS

3.1 COMPOSITION DES ÉQUIPES

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

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

3.2 LES CAPITAINES D'ÉQUIPE

Chaque équipe peut avoir au maximum quatre capitaines et chaque équipe doit à tout moment avoir au moins un capitaine sur le terrain.

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

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

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

Seuls les capitaines ont le droit de s'adresser à l'arbitre en chef pour une explication d'un règlement ou d'une décision rendue. Cette demande doit se faire avant que le ballon ne soit mis en jeu à nouveau.

Cependant, ils ne sont pas autorisés à argumenter longuement avec l'arbitre ni à contester les décisions.

Tous les autres joueurs doivent se tenir à une distance minimale de dix verges du caucus des arbitres. Dans les deux cas, l'arbitre peut décerner une pénalité au joueur fautif (conduite répréhensible, 15 verges - sans option).

3.3 SUBSTITUTION DE JOUEURS

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

Les joueurs remplaçants doivent entrer sur le terrain directement à partir de leur banc **pendant un arrêt de jeu. Ils ne peuvent plus effectuer de substitution** une fois que **l'équipe offensive a mis fin à son caucus, n'en tient pas, ou lorsque l'arbitre a sifflé** pour débiter le décompte des **20 secondes** lors d'un botté d'envoi.

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

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

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

3.4 PERSONNEL D'ENCADREMENT

Tout membre du personnel d'encadrement, tel que l'entraîneur, l'assistant, le soigneur ou le préposé à l'équipement, qui est également un joueur de l'équipe, n'a droit à aucun traitement spécial lorsqu'il se trouve sur le terrain. Cela signifie qu'il doit se conformer aux mêmes règles et restrictions que les autres joueurs en matière de déplacements, de substitutions, et de conduite sur le terrain.

Cependant, une exception existe : si ce membre du personnel d'encadrement est également désigné comme capitaine de son équipe, il bénéficie alors des privilèges réservés aux capitaines. **En tant que capitaine, il a le droit de communiquer avec l'arbitre en chef pour obtenir des explications sur les règles ou les décisions**, ce qui n'est pas permis aux autres joueurs. Cela lui confère un rôle spécifique sur le terrain, au-delà de ses responsabilités habituelles en tant que membre du personnel d'encadrement.

3.5 SOINS AUX JOUEURS BLESSÉS

Il est interdit à toute personne, qu'il s'agisse d'un membre du personnel d'encadrement, d'un coéquipier ou d'un autre individu, **d'entrer sur le terrain** pour s'occuper d'un joueur blessé **sans avoir reçu l'autorisation expresse d'un officiel**. Cette règle vise à garantir la sécurité et l'intégrité du jeu, ainsi qu'à éviter toute interférence non autorisée pendant les situations de jeu.

De plus, lors de tout **temps d'arrêt en cas de blessure**, il est formellement **interdit à toute personne d'entrer sur le terrain** pour fournir des instructions ou de l'eau aux joueurs des deux équipes. Cette mesure permet de maintenir l'ordre et de ne pas perturber le déroulement du match, en particulier pendant des moments critiques comme les arrêts de jeu liés à une blessure.

Le non-respect de ces règles entraîne une pénalité pour **conduite répréhensible, avec une sanction de 15 verges, sans option**, et ce, indépendamment de la situation. Cette pénalité vise à assurer que les règles de sécurité et de discipline sont strictement respectées pendant les matchs.

3.6 ZONE DES BANCS DES ÉQUIPES

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

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

Si un joueur, un entraîneur, un soigneur ou toute autre personne non autorisée pénètre sur le terrain pendant que le jeu est en cours, l'arbitre évalue l'impact de l'intervention et agit en conséquence. Par exemple, **si l'arbitre est convaincu que l'équipe adverse aurait marqué, l'arbitre doit accorder les points correspondants**.

Si l'impact reste incertain, l'équipe non fautive peut choisir parmi les options pour **Participation défendue (règle 9.19)**.

3.7 LES ARBITRES

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

Dans les situations non couvertes par le présent guide de réglementation, le jugement de l'officiel prévaut. Sa décision, fondée sur son expérience et ses connaissances, est définitive.

3.8 LES SPECTATEURS

Tout spectateur qui perturbe le bon déroulement d'un match doit être expulsé. Il incombe à l'équipe locale de garantir que cette expulsion se fasse en toute sécurité pour les joueurs, le personnel d'encadrement, les arbitres et les autres parties concernées.

Si un spectateur pénètre sur le terrain pendant le jeu, l'arbitre évalue l'impact de l'incident et prend les mesures appropriées. Par exemple, si l'arbitre estime que l'équipe adverse aurait marqué, il doit accorder les points correspondants.

Si l'impact reste incertain, **l'équipe non fautive** peut choisir parmi les options pour ***Participation défendue (règle 9.19)***.

CHAPITRE 4 - CONTEXTE GÉNÉRAL

4.1 POSSESSION DU BALLON

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

4.2 SITUATION DE JEU

Toutes les situations de jeu peuvent être résumées en trois catégories : le ballon est porté, botté ou passé.

La position du ballon est définie par les hanches du porteur du ballon.

- **Le ballon est porté** lorsque le joueur a le ballon en sa possession.
- **Le ballon est botté** lorsqu'un joueur le frappe avec le pied ou la jambe, en dessous du genou, conformément aux règles (section 7). Si le ballon touche accidentellement le pied ou la jambe d'un joueur pendant qu'il tente de le saisir, cela est considéré comme un échappé, lorsque le ballon devient mort, si l'arbitre juge que le joueur n'a pas intentionnellement botté le ballon.
- **Le ballon est passé** lorsque le joueur le lance, conformément aux règles (section 6).
- **Le ballon est remis** lorsqu'un joueur le donne à un autre joueur de mains à mains. La remise du centre n'est pas considérée comme un échange de mains à mains (sections 5 et 6).

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

Un **ballon est échappé** lorsqu'un joueur, en possession du ballon, perd son contrôle sans le passer ou le botter volontairement.

- Un ballon échappé vers l'avant est considéré comme une passe avant, tandis qu'un ballon échappé vers l'arrière est considéré comme une passe latérale.
- Si un ballon est touché par un joueur sans qu'il en prenne possession, il est considéré comme une passe avant légale ou une passe latérale, selon la direction du ballon après avoir été touché.
- Un ballon frappé avec le pied ou la jambe inférieure dans des situations autres qu'un botté et qui se dirige vers l'arrière est considéré comme une passe latérale. Si le ballon se dirige vers l'avant, il sera considéré comme une passe avant légale si le geste est involontaire, et comme une passe avant illégale si le geste est volontaire.

4.3 POINT DE REMISE EN JEU

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

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

4.4 BALLON EN JEU

Le ballon est en jeu :

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

4.5 **BALLON LIBRE**

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

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

4.6 **BALLON ARRACHÉ**

Lorsqu'un joueur est en possession du ballon, les joueurs de l'autre équipe ne peuvent pas lui arracher volontairement le ballon ou frapper celui-ci pour qu'il l'échappe. Une telle action constitue un **arrêt illégal**, entraînant une pénalité de **10 verges** et un **1er jeu automatique** (avec options).

4.7 **BALLON MORT**

Le ballon est considéré comme mort et le jeu est arrêté dans les situations décrites dans le tableau ci-dessous. Un ballon mort est toujours signalé par un arbitre. Selon les circonstances, le point de ballon mort ne correspond pas nécessairement à l'endroit où le ballon se trouvait au moment du sifflet.

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

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

4.7.1 Porteur de ballon

Le jeu est considéré comme mort lorsque le porteur de ballon se fait retirer l'un de ses flags ou si, après avoir perdu son flag, il est touché par un adversaire.

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

Le porteur de ballon est en touche lorsqu'une partie de son corps ou le ballon qu'il tient touche un objet ou une personne considérée comme hors limite (voir section 2.3).

Le porteur de ballon ne peut ni tourner avec ses deux pieds hors du sol, ni sauter, ni plonger, sauf dans les cas où il tente de capter un ballon, rabattre une passe ou retirer les flags d'un adversaire.

EXCEPTION : Le ballon n'est pas mort si le ***quart-arrière met un seul genou au sol*** pour saisir le ballon lors d'une mise en jeu, ou si un joueur dépose un seul genou au sol ***pour saisir un ballon botté***.

4.7.2 Ballon en touche

Le ballon est considéré en touche lorsque celui-ci touche un objet ou une personne jugée hors limite (voir section 2.3).

4.2.1 Ballon immobile plus de trois secondes

Si, à la suite d'un botté, le ballon demeure immobile devant un joueur pendant plus de trois secondes, l'arbitre signalera la mort du ballon par un sifflet.

4.7.3 Poteau de but

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

4.7.4 MARQUE (faire des points)

Le ballon est mort dès que des points sont inscrits.

4.8 POINT DE MISE EN JEU

De manière générale, le point de mise en jeu correspond au point de ballon mort. Lors de pénalités ou lorsqu'un ballon devient mort à la suite de points marqués ou un contact avec un poteau de but, le point de mise en jeu peut être déplacé (voir autres sections).

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

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

EXCEPTION : Pour éviter qu'une équipe ne bénéficie d'un avantage dû à l'état du terrain, l'arbitre peut déplacer le point de mise en jeu à la même hauteur, en tentant de le placer aussi près que possible des traits de mise en jeu.

4.9 SIFFLET PAR INADVERTANCE

Lorsqu'un sifflet est donné par inadvertance, le jeu est immédiatement arrêté. L'équipe désavantagée par cette situation aura le choix entre :

- Annuler le jeu et reprendre à partir du point de dernière remise en jeu ;
- Appliquer le jeu tel qu'il s'est déroulé au moment du sifflet par inadvertance et poursuivre les essais si le premier essai n'a pas été gagné.

CHAPITRE 5 - LA MÊLÉE

Principes généraux

- L'offensive est responsable de son ballon.
- Pendant un jeu, une équipe ne peut aligner plus de sept joueurs sur le terrain simultanément (substitution illégale, 10 verges - options).
-

Ligne de mêlée

La ligne de mêlée est une ligne imaginaire parallèle à la ligne de but, s'étendant d'une ligne de côté à l'autre. Elle est définie par la partie du ballon la plus éloignée de la ligne de but de l'équipe en possession. Cette ligne passe généralement par un sac lesté.

Zone neutre

La zone neutre est l'espace compris entre la ligne de mêlée et une ligne située à une verge en avant, s'étendant d'une ligne de côté à l'autre.

Ligne de mêlée et champ arrière

Lors d'une remise en jeu, les joueurs de l'équipe en possession peuvent s'aligner sur la ligne de mêlée, avec une tolérance d'une verge en retrait (mesurée du ballon aux pieds du centre). Toutefois, aucune partie de leur corps ne doit pénétrer dans la zone neutre.

5.1 REMISE EN JEU

Avant le début d'un jeu, le ballon doit être déposé au sol, derrière ou vis-à-vis le sac lesté. Une fois positionné, le centre ne peut plus le bouger jusqu'à la remise en jeu.

La remise s'effectue en envoyant le ballon entre les jambes du centre dans un mouvement continu de l'avant vers l'arrière.

Si une pénalité survient avant la remise en jeu, l'arbitre doit immédiatement siffler l'arrêt du jeu (**procédure illégale, 5 verges – options**).

Si le ballon est remis avant que l'arbitre ne siffle la reprise du jeu, il est toujours considéré comme mort. L'arbitre interrompt toute action par un coup de sifflet et ordonne une nouvelle remise sans permettre de caucus. Le chronomètre ne s'arrête pas dans cette situation.

5.2 TACTIQUES TROMPEUSES

Il est interdit aux joueurs des deux équipes d'**effectuer un mouvement visant à provoquer un hors-jeu** chez l'adversaire. Cela inclut tout mouvement rapide vers l'avant, ballon inclus, dans le but d'inciter un poursuiveur à commettre une infraction. Sanction : **procédure illégale, 5 verges – sans option.**

Aucun joueur de l'**équipe défensive ne doit émettre un signal** pouvant induire l'équipe offensive en erreur lors de la remise en jeu. Sanction : **conduite répréhensible, 15 verges – options.**

Aucun joueur ne doit produire un signal sonore susceptible, selon l'arbitre, de provoquer un hors-jeu de l'adversaire.

5.3 HORS-JEU

Aucun joueur ne peut pénétrer dans la zone neutre avant que le ballon ne soit remis en jeu.

Hors-jeu défensif

Si un joueur défensif commet un hors-jeu en franchissant le plan de la ligne de mêlée, il est pénalisé. Sanction : **hors-jeu, 5 verges – options.** Toutefois, le jeu se poursuit, et l'équipe non fautive pourra accepter ou refuser la pénalité.

Avant le début du jeu (après la rupture du caucus et le positionnement des joueurs sur la ligne de mêlée), si un joueur hors-jeu entre en contact avec un adversaire qui n'est pas hors-jeu, peu importe qui initie le contact, il est automatiquement pénalisé. **Sanction : hors-jeu, 5 verges – sans options.** L'arbitre doit immédiatement siffler le jeu mort et appliquer la pénalité.

Si un joueur offensif ou défensif pénètre brièvement dans la zone neutre sans toucher un adversaire et revient derrière la ligne de mêlée avant le début de la cadence offensive, il ne sera pas pénalisé. Toutefois, s'il dépasse la zone neutre, il sera sanctionné.

Hors-jeu offensif : L'arbitre siffle immédiatement le jeu mort et applique la pénalité.

Sanction : **hors-jeu, 5 verges – sans options.**

Hors-jeu défensif : Le jeu se poursuit, et l'équipe offensive peut accepter ou refuser la pénalité.

Sanction : **hors-jeu, 5 verges – options.**

Mouvements permis

Un joueur offensif aligné sur la ligne de mêlée peut bouger certaines parties de son corps (sauf ses pieds), à condition que cela ne provoque pas un hors-jeu défensif. Si un tel mouvement entraîne une réaction défensive illégale, l'arbitre siffle immédiatement le jeu mort et applique une pénalité.

Sanction : **hors-jeu offensif, 5 verges – sans options.**

5.4 LE CAUCUS

L'équipe à l'attaque doit obligatoirement tenir un caucus après un temps mort, un changement de côté ou un changement de possession. Dans les autres cas, un caucus n'est pas requis. Sanction : **procédure illégale, 5 verges – options.**

L'équipe à l'attaque dispose de **20 secondes** pour remettre le ballon en jeu. L'arbitre accorde un délai raisonnable pour que les équipes se regroupent après chaque jeu, puis siffle pour amorcer le décompte.

Si le ballon n'est pas remis en jeu dans les **20 secondes**, l'offensive est pénalisée. Sanction : avoir pris trop de temps à mettre le ballon en jeu, **5 verges – sans option**, reprise de l'essai.

Dans les cinq dernières minutes du 2e ou du 4e quart (**c'est-à-dire après le sifflet annonçant les deux dernières minutes avant les cinq derniers jeux**), une pénalité de 5 verges est appliquée et l'offensive perd un essai. Toutefois, si l'infraction survient lors du 4e jeu, l'essai est repris.

Retard de jeu – Offensive

Si l'offensive retarde volontairement la partie, la sanction est : **avoir retardé le match, 10 verges – sans option**. Après deux pénalités consécutives pour avoir retardé la partie, l'arbitre accorde le ballon à l'équipe défensive, qui obtient un 1er essai à l'endroit de la dernière remise en jeu. Lors de la première infraction, l'arbitre doit avertir l'équipe fautive des conséquences d'une seconde pénalité.

En cas de tactiques dilatoires (ex. : alterner pénalités et jeux légaux pour gagner du temps), l'arbitre peut, après avoir préalablement averti l'équipe fautive, infliger une pénalité pour conduite répréhensible : **15 verges – sans option**. À la prochaine infraction pour retard de jeu, l'arbitre remettra le ballon à l'équipe adverse.

Retard de jeu – Défensive

Si la défense retarde volontairement la partie, la sanction est : avoir retardé le match, **10 verges – sans option**. Après deux pénalités consécutives pour retard de jeu, l'arbitre arrête le chronomètre, inflige une pénalité pour conduite répréhensible de **15 verges – sans option**, accorde un premier essai à l'offensive et redémarre le chronomètre à la remise en jeu. Lors de la première pénalité, l'arbitre doit avertir l'équipe fautive des conséquences d'une seconde infraction.

En cas de tactiques dilatoires, l'arbitre, après avoir averti l'équipe fautive à chaque infraction, arrête le chronomètre et inflige une pénalité pour conduite répréhensible de **15 verges – sans option**.

5.5 CONDITIONS DE REMISE EN JEU REGLEMENTAIRE

- Immobilité obligatoire avant la remise en jeu
 - Lors de l'appel verbal et gestuel, au moins **un joueur de chaque côté du centre** doit être immobile sur la ligne de mêlée.
 - Tous les joueurs peuvent bouger dans toutes les directions avant la remise, mais au moment précis de celle-ci, au moins un joueur immobile (pied arrêté) doit être présent de chaque côté du centre.
Sanction en cas d'infraction : **procédure illégale, 5 verges – options**.
- Position du quart-arrière (QA)
 - Le quart-arrière est défini comme le premier joueur à toucher le ballon après la remise du centre.
 - Il doit être situé à un **minimum de cinq verges** de la ligne de mêlée lors de la remise.
Sanction en cas d'infraction : **procédure illégale, 5 verges – options**.
- Remise du ballon au sol ou insuffisante
 - Si la remise du centre tombe au sol, le ballon est mort à l'endroit où il touche le sol.
 - Si la remise ne franchit pas cinq verges, l'arbitre :
 - Recule le ballon de 5 verges par rapport à la ligne de mêlée.
 - Inflige une perte d'essai à l'équipe offensive.
- Cas particulier : remise en jeu à la ligne de 5 verges ou moins

- Si l'une des deux pénalités précédentes (remise échappée ou insuffisante) survient alors que la remise s'effectue à la ligne de 5 verges ou moins, un touché de sûreté est accordé à l'équipe défensive.
- Interdiction des manœuvres trompeuses sur les substitutions
 - Toute utilisation de substitutions ou de **fausses substitutions** pour tromper l'adversaire est interdite.
 - Aucun joueur offensif ne peut se positionner à proximité de la ligne de côté (10 verges et moins) sans s'être d'abord rendu au caucus de son équipe.
Sanction en cas d'infraction : "Sleeper", 10 verges – options.

5.6 JOUEURS DE LA FORMATION DEFENSIVE

La formation défensive peut compter un maximum de sept joueurs.

Sur un même jeu, un ou plusieurs joueurs défensifs peuvent agir comme poursuiveurs (rushers), bénéficiant ainsi d'un privilège particulier. L'équipe défensive peut également choisir de ne pas utiliser de poursuiveur sur un jeu donné.

5.7 JEU REGLEMENTAIRE DE LA DEFENSIVE

Interdiction des signaux trompeurs

Aucun joueur défensif ne doit émettre un signal verbal ou gestuel pouvant induire l'équipe offensive en erreur lors de la mise en jeu du ballon. Sanction : **Conduite répréhensible, 15 verges – options.**

Interdiction d'espionner le caucus adverse

Les joueurs défensifs ne peuvent traverser la ligne de mêlée dans le but d'écouter le caucus de l'équipe offensive. Sanction : **Conduite répréhensible, 15 verges – sans option.**

Condition pour un jeu défensif réglementaire

Pour qu'un jeu soit considéré réglementaire, le premier joueur défensif à traverser la ligne de mêlée doit s'être trouvé à au moins cinq verges de celle-ci au moment de la remise.

Cette règle ne s'applique pas si l'attaque effectue une action offensive avant que le joueur défensif ne traverse la ligne de mêlée (ex. : latérale, remise, feinte, passe avant, course du quart-arrière au-delà de la ligne de mêlée, etc.).

Positionnement du joueur défensif face au centre

Au moment de la remise en jeu, tout joueur défensif aligné vis-à-vis du centre doit se situer à un minimum de trois verges de ce dernier. Sanction : **Procédure illégale, 5 verges – options.**

Un joueur défensif ne peut se positionner directement à côté du centre à une verge pour ensuite le couvrir immédiatement après la remise. En tout temps, le centre doit avoir l'espace et le temps pour se relever et choisir une direction.

5.8 PRIVILEGE DU POURSUIVEUR

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

- Ligne de poursuite et obstruction

Un **fil invisible** relie en permanence le poursuiveur au quart-arrière, définissant une **ligne de poursuite**. Toute **interférence offensive** sur cette ligne entraîne une pénalité.

- Si un joueur offensif entre en contact avec le poursuiveur, l'oblige à ralentir, à s'arrêter ou à modifier sa trajectoire, il commet une obstruction sur le poursuiveur (10 verges – options).
- L'obstruction est sanctionnée même si le joueur fautif est immobile.
- Conditions pour obtenir le privilège de poursuiveur
Pour être reconnu comme **poursuiveur**, un joueur défensif doit respecter **les conditions suivantes** au moment de la remise en jeu :
 - Être à un **minimum de cinq verges** de la ligne de mêlée (aucune partie de son corps ne doit être plus près).
 - Se situer entre **une et trois verges** à l'extérieur des pieds du centre.
 - **Ne pas changer de côté** une fois que le centre s'est penché pour effectuer la remise.

➡ *Tout manquement à ces conditions entraîne la perte du privilège de poursuiveur.*
- Position et hors-jeu du poursuiveur
Si le poursuiveur est **dans la zone des cinq verges** au moment de la remise du centre, il doit immédiatement **reculer derrière le sac lesté** pour éviter un hors-jeu. Cependant, **il perd automatiquement son privilège** s'il quitte sa position de 5 verges **avant** la remise du ballon, même s'il recule ensuite derrière la poche lestée.

CHAPÎTRE 6 - LES PASSES

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

Passe latérale

Une **passe latérale** se produit lorsqu'un joueur lance le ballon **vers sa propre ligne de fond** ou **parallèlement** à celle-ci.

- Si le ballon est lancé en direction ou parallèlement à la ligne de fond du joueur, la passe est considérée comme une passe latérale.
- Lorsqu'un joueur fait une **remise de mains à mains** ou **échappe le ballon** vers sa ligne de fond ou parallèlement à cette ligne, il est également considéré comme effectuant une passe latérale.

Passe avant

Une **passe avant** est effectuée lorsqu'un joueur lance le ballon **vers la ligne de fond adverse**.

- Le point d'arrivée de la passe (l'endroit où le ballon touche un joueur, un arbitre, le sol ou sort des limites) est utilisé pour déterminer s'il s'agit d'une passe avant.
- Peu importe la direction que prend le ballon après le lancement, c'est le **point d'arrivée** qui détermine si la passe est avant ou latérale.

Réception et interception des passes

Tous les joueurs peuvent **lancer le ballon**, **recevoir des passes** ou **intercepter des passes**, qu'elles soient latérales ou avant.

6.1 PASSE COMPLETE ET INCOMPLETE

Passe Complète

Une **passe est considérée comme complétée** lorsque le receveur a un contrôle total du ballon. Cela signifie que :

- Le ballon est **immobilisé** et **sécurisé** entre ses mains.
- Le receveur **arrête la spirale du ballon** sans le laisser tomber ou le faire rebondir, tout en conservant **au moins un pied** à l'intérieur des limites du terrain.
- L'autre pied ne doit **pas être hors limites**.
- Le ballon ne doit pas avoir touché **le sol, les poteaux de but, ou un arbitre**.

Une passe est considérée complète si elle est captée à l'intérieur des limites, de l'une des manières suivantes :

- Le ballon est **attrapé** par un receveur de l'équipe en possession du ballon, ou simultanément par plusieurs receveurs de la même équipe.
- Le ballon est **attrapé simultanément** par des joueurs des deux équipes. Dans ce cas, la passe sera accordée à l'équipe qui l'a effectuée, même si l'équipe adverse a touché le ballon en premier.
- Le ballon est **intercepté**, c'est-à-dire attrapé par un joueur de l'équipe adverse ou simultanément par plusieurs joueurs de cette équipe.
- Si un joueur touche un ballon lancé vers lui, que le ballon lui **échappe** des mains, qu'un adversaire lui retire son flag alors que le ballon est encore en l'air, puis qu'il **rattrape le ballon** après cela, la passe est complétée. Toutefois, le jeu est **mort au point** où le receveur a perdu son flag.
- Lorsqu'un adversaire **pousse un receveur hors des limites**, mais que l'arbitre juge que le receveur **aurait touché le sol à l'intérieur du terrain** sans cette intervention, la passe est considérée comme complétée. Dans ce cas, une **pénalité pour obstruction** pourrait être décernée à l'adversaire.

Passe Incomplète

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

- Le ballon touche **le sol, les poteaux de but, ou un arbitre**.
- Un receveur attrape une passe **en suspension** à l'intérieur des limites et tombe sur la **ligne de côté** ou à l'extérieur du terrain **sans avoir été touché** par un adversaire.

Sur une Passe Incomplète

Lorsque la passe est incomplète, le point d'arrivée de la passe sera l'endroit où le ballon a touché le sol, les poteaux de but, ou un arbitre, ou encore le dernier endroit où le receveur était en contact avec le ballon avant de sortir des limites.

6.2 PASSE AVANT

Lors d'un **retour de botté d'envoi**, tous les joueurs de l'équipe recevant le botté peuvent effectuer une passe vers l'avant, sous réserve que les conditions de passe avant légale soient respectées.

Lors d'une **mise en jeu**, une passe avant peut être exécutée par n'importe quel joueur de l'équipe en possession du ballon, à condition que les conditions des passes légales soient respectées.

Une **passe avant est considérée comme légale** si les conditions suivantes sont remplies :

- Il s'agit de la première passe avant lancée sur un retour de botté d'envoi.
- La passe avant est la première passe avant effectuée derrière la ligne de mêlée et avant que le ballon n'ait franchi la ligne de mêlée.

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

6.2.1 Passe avant illégale (laisser le jeu se poursuivre)

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

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

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

- Refuser la pénalité et prendre possession du ballon à l'endroit déclaré jeu mort ;
- Accepter la pénalité et poursuite des essais

6.2.2 Passe avant légale incomplète

Passe avant incomplète

Lors d'un jeu offensif, si une passe avant est incomplète, le point de remise en jeu suivant est le point de remise en jeu précédent, c'est-à-dire l'endroit où le jeu a commencé.

Lors d'un botté d'envoi, à la suite d'une passe avant incomplète, le point de mise en jeu sera situé au point d'origine de la passe, c'est-à-dire l'endroit d'où la passe a été lancée.

Si le passeur **amorce un mouvement** du bras vers l'avant pour effectuer une passe avant, mais échappe le ballon et que celui-ci tombe au sol, cela constitue une passe avant légale incomplète.

Si le passeur échappe le ballon **avant d'amorcer son mouvement** de passe vers l'avant, l'action est considérée comme **un échappé**. Dans ce cas, le ballon est mort dès qu'il touche le sol.

6.2.3 Passe avant bloquée ou déviée

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

Si le ballon est attrapé après une passe bloquée, le jeu se poursuit, mais l'offensive ne peut pas effectuer une deuxième passe avant, car cela constituerait une **passe illégale**.

Une **passe avant déviée** survient lorsqu'un joueur dévie le ballon de manière telle que celui-ci se dirige vers la ligne de fond de la défense. Dans ce cas, la passe peut être captée légalement par un joueur de l'équipe offensive si l'arbitre juge que la déviation était **involontaire**. Le jeu se poursuit alors normalement.

Si l'arbitre juge que la déviation était **volontaire** (c'est-à-dire que le ballon a été redirigé vers un coéquipier de façon délibérée), le ballon est **mort immédiatement au point de la déviation** si le coéquipier attrape le ballon. Si l'attrapé n'est pas effectué, il s'agit d'une **passe incomplète**.

- **Interception** : Si l'équipe adverse capte la déviation, cela constitue une **interception**.

6.2.4 Se débarrasser du ballon

Si un passeur se débarrasse **du ballon volontairement** en le lançant en touche ou vers un endroit où il n'y a pas de receveur pour éviter une perte de terrain, l'équipe non fautive a **deux options** :

- **Accepter la pénalité** et poursuivre les essais. Le nouveau point de mise en jeu devient le

point d'origine de la passe. Aucune verge de pénalité n'est appliquée.

- **Refuser la pénalité** et poursuivre les essais à **la ligne de mêlée du dernier jeu.**

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

6.2.5 Interception

Une **interception** se produit lorsqu'un joueur défensif attrape une passe, qu'elle soit avant ou latérale, lancée par l'équipe adverse, et ce, selon les mêmes critères énumérés précédemment. Lorsqu'une équipe est victime d'une interception, elle **perd possession du ballon** et celui-ci est attribué à l'équipe dont le joueur a intercepté la passe, leur accordant ainsi un **1er jeu**.

Si un joueur défensif intercepte une passe **dans sa zone de but** et que le jeu meurt dans cette zone, la reprise du jeu se fera à **la ligne des dix verges** de l'équipe défensive, sans qu'aucun point ne soit accordé à l'adversaire.

Cependant, si le joueur ayant intercepté la passe **sort de sa zone de but** et y revient volontairement, ou intercepte une passe **à l'extérieur de la zone de but** et entre dans cette zone par la suite, et que le jeu meurt dans sa zone de but, un **touché de sûreté** est accordé à l'adversaire. Dans ce cas, les **options de reprise après un touché de sûreté** s'appliquent.

6.3 PASSE LATÉRALE

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

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

Le **nombre de passes latérales** dans un même jeu n'est pas limité. Il peut y avoir une ou plusieurs passes latérales, suivies d'une **passe avant**, à condition que toutes ces passes latérales se produisent derrière la ligne de mêlée.

Passe latérale échappée dans la zone de but

Si une **passe latérale** d'une équipe touche le sol **dans sa zone de but** ou **sort de ses limites** dans cette même zone, cela entraîne un **touché de sûreté** pour l'équipe concernée.

6.4 INTERFÉRENCE À LA PASSE

Un joueur commet une **interférence à la passe** lorsqu'il empêche un adversaire d'avoir un **avantage de position** dans la zone immédiate d'arrivée du ballon. Si l'infraction ne concerne pas directement une passe, elle est alors considérée comme une **obstruction**.

Il n'y a pas d'interférence lorsque :

- Les joueurs offensif et défensif tentent de jouer le ballon et que le contact résulte d'un **effort simultané et de bonne foi**.
- Les deux joueurs courent côte à côte vers le ballon et que l'un des deux **trébuche accidentellement**.
- L'arbitre juge que la passe **n'était pas captable**, bien que d'autres pénalités puissent s'appliquer dans certains cas.

Un joueur commet une interférence lorsqu'il :

- **Gesticule** ou **obstrue la vue** du receveur éventuel **sans** porter attention à la trajectoire du ballon.

Si un joueur est simplement **proche** du receveur sans interagir activement avec lui (sans le gêner, sans gesticuler ou masquer sa vision), **il n'y a pas d'interférence**.

Lorsqu'il y a interférence, mais que le ballon est **quand même capté**, l'équipe non fautive peut choisir entre :

1. Accepter la **pénalité d'interférence** et obtenir le gain de terrain correspondant.
2. Accepter le jeu **tel qu'il s'est déroulé** et conserver le résultat du jeu.

6.4.1 Interférence offensive

Si un joueur offensif commet une **interférence** contre un joueur défensif et l'empêche, **selon le jugement de l'arbitre**, d'intercepter le ballon, alors :

- **L'interception est considérée comme réussie**, et l'équipe défensive **prend possession du ballon** au **point d'infraction**.

Si l'interférence offensive a lieu **dans la zone de but défensive** :

- L'équipe défensive prend possession du ballon à sa **ligne des dix verges**, **sans qu'aucun point ne soit accordé**.

Si l'interférence offensive se produit lors d'un **converti** :

- Le converti est **refusé** automatiquement.

6.4.2 Interférence défensive

Un joueur défensif commet une **interférence défensive** lorsqu'il **empêche un receveur offensif éventuel de compléter une passe** en le **touchant** ou en le **faisant trébucher** avant qu'il n'ait eu l'opportunité de toucher au ballon. L'interférence peut être volontaire ou accidentelle.

Conséquences d'une interférence défensive :

- **Sur le terrain :**
 - La passe est considérée comme **complétée au point d'infraction**.
 - Si la passe était de **moins de 10 verges**, l'équipe offensive obtient un **gain minimum de 10 verges** à partir de la ligne de mêlée.
 - **Un premier jeu est automatiquement accordé** à l'équipe offensive.
- **Si l'interférence a lieu dans la zone de but défensive :**
 - L'équipe offensive obtient un **premier essai à la ligne d'une verge** de l'équipe défensive.
- **Si l'interférence se produit lors d'un converti :**
 - Le converti est **repris à partir de la ligne d'une verge**.

CHAPITRE 7 - LES BOTTÉS

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

Si le ballon frappe accidentellement le pied ou le bas de la jambe d'un joueur en dehors des circonstances prévues pour ces trois types de bottés, il ne s'agit pas d'un botté, et le ballon est alors traité selon les règles de la passe.

7.1 – LE BOTTÉ D'ENVOI

Le botté d'envoi s'effectue à partir d'un point situé sur ou entre les traits de remise en jeu, sur la ligne suivante de l'équipe qui botte :

- **Ligne de 45 verges** : au début de chaque demie ou après un touché.
- **Ligne de 35 verges** : après un touché de sûreté (selon l'option choisie).

Toute pénalité appliquée au botté d'envoi est exécutée à partir de ces emplacements.

Lors du botté d'envoi, le ballon peut être :

- Placé au sol.
- Tenu par un joueur.
- Déposé sur un tee, à condition que celui-ci ne l'élève pas à plus de deux pouces du sol.

Si cette limite est dépassée, une pénalité pour **procédure illégale** est infligée. L'équipe qui botte est responsable de retirer le tee une fois le jeu mort, sous peine d'une pénalité pour **avoir retardé la partie** (10 verges, sans option). L'équipe recevant le botté doit fournir le ballon.

Un caucus n'est pas obligatoire avant un botté d'envoi. Une fois le sifflet de l'arbitre donné, l'équipe qui botte dispose de **20 secondes** pour exécuter le jeu. En cas de dépassement :

1. L'arbitre arrête le jeu et impose une pénalité pour **avoir retardé le match** (10 verges, sans option).
2. Si une deuxième pénalité consécutive est appelée pour le même motif, l'équipe non fautive prend possession du ballon à l'endroit où il se trouve.
3. Après la première pénalité, l'arbitre doit avertir l'équipe fautive des conséquences d'une récidive.

Une fois le début des 20 secondes sifflé, aucun joueur, offensif ou défensif, ne peut entrer sur le terrain sans écoper d'une pénalité pour **substitution illégale** (10 verges, avec options).

Avant de siffler le début du jeu, l'arbitre doit s'assurer que chaque équipe a **sept joueurs sur le terrain**. Il ne peut donner le signal de départ tant qu'une équipe n'a pas envoyé sept joueurs, sauf si l'absence est due à une blessure.

Dans toute autre situation, un retard dans l'envoi des joueurs entraîne une pénalité pour **avoir retardé la partie**.

Passe avant sur un botté d'envoi

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

Zone neutre

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

7.1.1 – Hors-jeu lors du botté d'envoi

Au moment où le ballon est botté :

- **Les joueurs de l'équipe qui botte** ne doivent pas se trouver devant le ballon, à l'exception du joueur qui le tient. Une infraction entraîne une pénalité pour **hors-jeu** (5 verges, avec reprise du botté – options).
- **Les joueurs de l'équipe qui reçoit** doivent rester derrière la ligne définissant leur côté de la zone neutre jusqu'au botté. Une infraction entraîne une pénalité pour **hors-jeu** (5 verges, avec reprise du botté – options).

7.1.2 – Botté d'envoi hors limite

Un botté d'envoi est considéré hors limite si le ballon sort en touche directement ou après avoir touché la surface de jeu, sans qu'il ait touché un joueur ou les poteaux de but.

Note :

- Si le ballon botté sort en touche **par les lignes de côté ou de fond de la zone de but**, sans toucher aux poteaux de but, l'équipe qui botte marque un **simple**, peu importe si le ballon a touché un joueur de l'équipe qui reçoit, le sol ou un arbitre.
- Lorsqu'un **simple est marqué**, l'équipe adverse reprend possession du ballon et peut le remettre en jeu **sur sa propre ligne de 35 verges**, à n'importe quel endroit entre les traits de remise en jeu.

De plus, à moins d'être touché par un joueur de l'équipe qui reçoit, **le ballon doit parcourir au moins 20 verges vers la ligne de but adverse**. En cas de non-respect, une pénalité pour **procédure illégale** (5 verges – options) est appliquée.

7.1.3 – Pénalités applicables sur un botté d'envoi

Avoir retardé la partie

- **Première infraction** : Pénalité de **10 verges** à partir du point de botté d'envoi et reprise du botté.
- **Deuxième infraction consécutive** : L'équipe non fautive prend **possession du ballon à l'endroit où il se trouve**. Lors de la première infraction, l'arbitre doit avertir l'équipe fautive des conséquences d'une récidive.

Avoir retardé la partie (non-retrait du tee du terrain)

- Pénalité de **10 verges** appliquée à **partir du point de mise en jeu** (sans option).

Hors-jeu

- **Accepter la pénalité** : **5 verges** à partir du point de botté d'envoi et reprise du botté.
- **Refuser la pénalité** : Accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé.

Note : L'arbitre laisse le jeu se dérouler avant d'appliquer la pénalité.

Botté d'envoi hors limite

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

Non-respect de l'immunité

- **Accepter la pénalité :**
 - **5 verges** du point de botté d'envoi et reprise du botté.
 - **15 verges** à partir du point où le ballon a été touché par le retourneur.
- **Refuser la pénalité :** Accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé et poursuivre les essais.

Substitution illégale

- **Accepter la pénalité : 10 verges** du point de botté d'envoi et reprise du botté.
- **Refuser la pénalité :** Accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé et poursuivre les essais.

7.2 LE BOTTÉ DE DÉGAGEMENT

Le **botté de dégagement** est utilisé pour céder la possession du ballon à l'équipe adverse tout en éloignant celui-ci de sa zone de but. Il peut être effectué **à n'importe quel essai et n'a pas à être annoncé.**

Procédure d'un botté de dégagement :

- Le **botteur** reçoit la remise du centre, **lâche le ballon de ses mains et le botte avant qu'il ne touche le sol.**
- **Seul le botteur** peut toucher au ballon après la remise du centre et avant de le botter.
 - *Infraction : Procédure illégale – pénalité de 5 verges (options).*
- Le botté de dégagement **doit être effectué derrière la ligne de mêlée.**

Positionnement des joueurs :

- Au moins **cinq joueurs** de l'équipe qui botte doivent être **immobiles sur la ligne de mêlée.**
- Aucun joueur de l'équipe qui botte ne peut **traverser la ligne de mêlée avant que le ballon ne soit botté.**
 - *Infraction : Procédure illégale – pénalité de 5 verges (options).*

Récupération du ballon :

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

Sortie du ballon hors limites :

- Si le ballon **sort des lignes de côté**, la remise en jeu s'effectue à **l'endroit où le ballon est sorti.**
- Si le ballon **sort par la zone de but**, les **règles du simple** s'appliquent.

Interdiction de passe avant :

- L'équipe qui reçoit le botté **ne peut pas effectuer de passe avant.**

7.2.1 Botté de dégagement ne franchissant pas la ligne de mêlée

- Si le ballon **touche un joueur de l'équipe qui botte**, le sol ou **sort des limites** derrière la ligne de mêlée, il est **immédiatement déclaré mort**.
- **Aucune pénalité d'immunité** ne s'applique.
- La remise en jeu se fait à **l'endroit où le ballon est déclaré mort**.

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

- Si un botté de dégagement est effectué **depuis la zone de but** et qu'il **ne franchit pas la ligne de but**, un **touché de sûreté** est accordé à l'équipe qui reçoit.
- Si le ballon **frappe à la volée les poteaux de but**, un **touché de sûreté** est également accordé à l'équipe qui reçoit.

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

Un botté est **bloqué** lorsque, à la suite d'un botté débutant par une remise en jeu, un joueur de l'équipe qui reçoit dévie le ballon de façon à ce que sa trajectoire se dirige vers la zone de but du botteur.

Après avoir été bloqué, le ballon est **déclaré mort** dès qu'il touche le sol ou s'il sort des limites du terrain. Le jeu reprend alors **à l'endroit où le ballon a été bloqué**.

NOTE : Il n'est pas possible pour le botteur de recouvrer le ballon. L'arbitre peut arrêter le jeu avant que le ballon ne retombe au sol s'il juge que la situation peut entraîner des contacts dangereux.

IMPORTANT : Aucune pénalité pour **non-respect de l'immunité** ne doit être appliquée dans cette situation.

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

Un botté est **dévié** lorsque, bien qu'il ait été touché par l'équipe qui reçoit, le ballon **traverse la ligne de mêlée** et poursuit sa trajectoire vers la ligne de fond de terrain de l'équipe qui reçoit.

- **Si le ou les poursuivants** sont ceux qui ont fait dévier le ballon, le jeu se poursuit et la règle de **non-respect de l'immunité** s'applique.
- **Si tout autre joueur** fait dévier le ballon **après** qu'il ait traversé la ligne de mêlée, le ballon est déclaré mort dès qu'il touche le sol.

IMPORTANT : Dans le cas d'un botté dévié au-delà de la ligne de mêlée, aucune pénalité pour **non-respect de l'immunité** ne doit être appliquée.

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

Si un botté **bloqué ou dévié** dans la zone de but :

- **Sort directement des limites** dans la zone de but, OU
- **Ne traverse pas la ligne de but**,

alors l'équipe qui recevait le botté inscrit un **touché de sûreté**.

7.2.6 – Pénalités applicables sur un botté de dégagement

Contact sur le botteur

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

Rudesse sur le botteur

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

Non-respect de l'immunité

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

Procédure illégale

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

7.3 – LE BOTTÉ LIBRE

Un botté est considéré comme un **botté libre** lorsqu'il est effectué après que le ballon ait franchi la ligne de mêlée, que ce soit par la course, la passe, un retour de botté ou une interception.

Le botté libre suit les mêmes règles que le botté de dégagement, avec les exceptions suivantes :

- **Tous les joueurs** peuvent effectuer un botté libre.
- La règle interdisant aux joueurs de l'équipe qui botte de **franchir la ligne de mêlée avant le botté** ne s'applique pas. Ces joueurs sont libres de leurs déplacements, mais **les règles d'immunité du retourneur demeurent en vigueur**.
- Le botté libre peut être effectué **derrière la ligne de mêlée** uniquement si le ballon a déjà franchi cette ligne avant d'y revenir. Autrement, le botté est considéré comme un **botté de dégagement** et est soumis aux règlements applicables.
- Un **botté libre dévié** est un botté libre touché par un adversaire, mais qui continue sa trajectoire vers la ligne de fond adverse. **Un botté libre dévié est considéré comme n'ayant pas été touché et la règle d'immunité s'applique**.
- Lorsqu'un **botté libre est bloqué**, le jeu est immédiatement déclaré mort et la reprise du jeu se fait à l'endroit où le ballon a été bloqué. **Le botteur ne peut pas recouvrir le ballon**.

7.4 – SIMPLE

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

- Le jeu y est déclaré **mort**.
- Le ballon **sort des limites** de jeu dans la zone de but.
- Un **joueur adverse touche au ballon**, et celui-ci touche ensuite au sol dans la zone de but.

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

7.5 – IMMUNITÉ

Tous les joueurs de l'équipe qui botte doivent respecter un **rayon de 5 verges d'immunité** autour du retourneur lorsqu'il touche au ballon pour la première fois.

Le non-respect de cette règle entraîne une pénalité :

- **Non-respect de l'immunité : 15 verges – options.**

De plus, si un joueur de l'équipe qui botte est le premier à toucher au ballon, le jeu est immédiatement **déclaré mort** et la même pénalité est appliquée :

- **Non-respect de l'immunité : 15 verges – options.**

7.6 – BOTTÉ TOUCHANT LES POTEAUX DE BUT

7.6.1 Botté provenant de la surface de jeu

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

- **Accorder un simple** et obtenir un **1er jeu à sa ligne de 35 verges**.
- **Ne pas accorder de point** et reprendre le ballon à sa **ligne de 10 verges**.

7.6.2 Botté provenant de la zone de but

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

CHAPITRE 8 - LES POINTS

8.1 - BALLON DANS LA ZONE DE BUT

Le ballon est considéré **dans la zone de but** lorsque **n'importe quelle partie du ballon** touche ou franchit la ligne de but. La ligne de but est perçue comme un **plan infini**, autant verticalement qu'horizontalement. Le ballon est **hors de la zone de but** lorsqu'il est **entièrement sorti**, sans qu'aucune partie ne touche encore à la ligne de but.

8.2 – TOUCHÉ

Une équipe marque un **touché (6 points)** lorsqu'un de ses joueurs est en **possession du ballon dans la zone de but adverse**.

Pour qu'un touché soit accordé :

- Le **ballon et les hanches** du porteur doivent **toucher la ligne de but** ou être à **l'intérieur de la zone de but**.

8.3 – CONVERTI

Après un touché, l'équipe peut tenter un **converti** :

- **1 point** : remise en jeu à la **ligne de 5 verges** de la zone de but.
- **2 points** : remise en jeu à la **ligne de 10 verges** de la zone de but.
- L'équipe peut aussi **renoncer** au converti.

Une fois le choix communiqué au **capitaine de la défensive**, il **ne peut plus être modifié**, même en cas de reprise de jeu ou de temps d'arrêt.

◆ **Remise en jeu** : Le point de remise peut être placé **au centre** ou sur un **trait hachuré**, selon le choix de l'équipe à l'attaque. S'il y a des **poteaux de but**, les arbitres doivent positionner la remise de manière à ce qu'ils ne nuisent pas aux poursuiveurs.

◆ **Validation du converti** :

- Un converti est accordé lorsqu'un joueur est en **possession du ballon dans la zone de but adverse**.
- Comme pour un touché, le **ballon et les hanches** du porteur doivent **toucher la ligne de but** ou être à **l'intérieur de la zone de but**.

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

8.4 TOUCHÉ DE SÛRETÉ

Un **touché de sûreté** est marqué lorsqu'une équipe amène **elle-même** le ballon dans **sa propre zone de but** et que le ballon y est déclaré mort. L'équipe adverse obtient alors **2 points**.

Les exceptions sont les suivantes :

- **Passe avant incomplète** ou qui touche les **poteaux de buts** : Aucun touché de sûreté, et les règles de la passe incomplète s'appliquent.
- **Botté bloqué** ou qui ne franchit pas la zone de but : Un **touché de sûreté** est accordé.
- **Botté libre** après une interception ou un retour de botté : Un **touché de sûreté** est également accordé.

Après un **touché de sûreté**, l'équipe qui a marqué peut choisir l'une des options suivantes pour remettre en jeu le ballon :

- Reprendre le ballon de **sa ligne de 35 verges**.
- Effectuer un **botté d'envoi** de sa ligne de **35 verges**.
- Exiger que l'équipe adverse effectue un **botté d'envoi** de **sa propre ligne de 35 verges**.

8.5 SIMPLE

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

L'équipe qui **accorde un simple** prend possession du ballon à **sa ligne de 35 verges**.

CHAPITRE 9 - LES PÉNALITÉS

9.1 ARRÊT ILLÉGAL (10 VERGES, AVEC OPTIONS)

Un **arrêt illégal** se produit lorsqu'un joueur utilise un moyen délibéré et illégal pour arrêter ou ralentir le porteur du ballon avant de lui enlever ou non son flag. Cette infraction inclut toute action où le porteur de ballon est arrêté sans viser les flags. (Voir aussi la punition « retenue »).

Options pour l'équipe non fautive :

- Accepter la punition de **10 verges** du point où le ballon est tenu au moment de l'infraction, avec un **1er jeu automatique**.
- Accepter la punition de **10 verges** du point de dernière remise, avec un **1er jeu automatique**.
- Refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé, avec **poursuite des essais**.

9.2 AVOIR PRIS TROP DE TEMPS À METTRE LE BALLON EN JEU (5 VERGES, SANS OPTION)

Si l'équipe à l'attaque prend plus de **20 secondes** pour remettre le ballon en jeu (section 5.1), l'infraction entraîne une pénalité.

Sanction :

- La punition de **5 verges** s'applique du point de dernière remise, avec **essai repris**.

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

- La punition de **5 verges** s'applique du point de dernière remise, avec **perte d'essai**.
- Si l'infraction se produit lors d'un **4e essai**, la punition de **5 verges** s'applique du point de dernière remise **sans perte d'essai**.

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

9.3 BLOC (10 VERGES, SANS OPTION)

Un **bloc** se produit lorsqu'un coéquipier du porteur du ballon nuit ou empêche un défenseur de se rendre au porteur du ballon. À ce moment, le ballon est mort.

Sanction :

- La punition de **10 verges** s'applique du point où le ballon est tenu au moment de l'infraction, avec **poursuite des essais**. Si l'infraction se produit alors qu'un **premier essai** a été gagné, ce premier essai est accordé à l'équipe offensive.

9.4 CHARGE OFFENSIVE (15 VERGES, SANS OPTION)

Une **charge offensive** survient lorsque le porteur du ballon entre en contact brutal avec un défenseur positionné pour lui enlever le flag, sans tenter de l'éviter. Le ballon est mort à ce point.

Sanction :

- La punition de **15 verges** s'applique du point où le ballon est tenu au moment de l'infraction, avec **poursuite des essais**. Si l'infraction se produit alors qu'un **premier essai** a été gagné, ce premier essai est accordé à l'équipe offensive.

9.5 CONDUITE ANTISPORTIVE (10 VERGES, SANS OPTION)

Une **conduite antisportive** inclut les infractions suivantes :

- Utilisation d'un ballon inadéquat après un premier avertissement (section 2.5).
- Pantalon inadéquat porté par un joueur après un premier avertissement (section 2.10).
- Flag jugé non conforme après vérification (section 2.6).
- Ne pas remettre le flag en main propre au joueur à qui il a été enlevé, après un premier avertissement (section 2.6).
- Célébration exagérée et/ou provocatrice après un touché ou un jeu.
- Lancer délibérément du ballon au sol pour manifester frustration ou célébration.

Sanction :

- La punition de **10 verges** s'applique du point où le ballon est mort, avec **poursuite des essais**.

9.6 CONDUITE RÉPRÉHENSIBLE (15 VERGES, SANS OPTION)

Une **conduite répréhensible** survient dans les situations suivantes :

- Un membre de l'équipe défensive essaie de tromper l'arbitre pour qu'il siffle l'arrêt du jeu.
- Un membre d'une équipe argumente ou conteste une décision des officiels de façon excessive ou trop véhémement (section 3.2).
- Un membre d'une équipe insulte l'adversaire ou un officiel, ou utilise un langage inapproprié.
- Un joueur n'étant pas capitaine est à moins de **10 verges** du caucus des arbitres (section 3.2).
- Lors d'un temps d'arrêt pour blessure, un membre d'une équipe entre sur le terrain et donne des instructions aux joueurs (section 3.5).
- Un membre d'une équipe entre sur le terrain pour s'occuper d'un joueur blessé sans être autorisé par un officiel (section 3.5).
- Un membre d'une équipe quitte sa zone de banc sans l'autorisation d'un officiel, sans qu'il s'agisse d'un remplacement réglementaire ou durant un temps d'arrêt (section 3.6).
- Un membre d'une équipe perturbe délibérément le déroulement normal de la partie.
- Un joueur feint une blessure ou feint de perdre l'équilibre pour retarder volontairement la partie ou faire prendre une pénalité à l'adversaire.
- Aucun joueur de l'équipe défensive ne doit émettre un signal destiné à tromper l'équipe offensive lors de la mise en jeu du ballon (section 5.2).
- Un joueur traverse volontairement la ligne de mêlée pour écouter le caucus de l'équipe adverse (section 5.2).

Sanction :

- La punition de **15 verges** s'applique du point où le ballon aurait été mis en jeu si l'infraction n'avait pas eu lieu, avec **poursuite des essais**.

Note : Si l'arbitre juge l'infraction suffisamment grave, une **pénalité d'extrême inconduite** peut être appliquée.

9.7 CONTACT SUR UN JOUEUR (10 VERGES, AVEC OPTION)

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

Options pour l'équipe non fautive :

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

Note : Il est essentiel d'évaluer l'effort du défenseur pour éviter le joueur offensif, ou vice versa. La rudesse est définie comme une tentative délibérée (ou non) de frapper un adversaire sans chercher à éviter le contact.

9.8 DÉBARRASSER DU BALLON (DISTANCE VARIABLE, AVEC OPTION)

Le **passeur** se débarrasse du ballon en le lançant volontairement en touche ou à un endroit sans receveur, dans le but évident d'éviter une perte de terrain (section 6.2).

Options pour l'équipe non fautive :

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

Si le passeur se débarrasse du ballon dans sa **zone de but** et que l'équipe adverse accepte la pénalité, l'équipe défensive marque un **touché de sûreté**. Si l'équipe refuse la pénalité, la poursuite des essais s'applique selon le résultat du jeu.

9.9 EXTRÊME INCONDUITE (25 VERGES, AVEC OPTIONS)

Tout acte de **rudesse** ou de **jeu déloyal** qui, selon l'arbitre, mérite une **disqualification**, peut être pénalisé en vertu de l'extrême inconduite. Cela inclut :

- Un membre d'une équipe **menace ou frappe volontairement un arbitre**.
- Un membre d'une équipe **tente délibérément de blesser un adversaire**.
- Un membre d'une équipe porte de l'**équipement non réglementaire et dangereux** pour l'adversaire.
- Un membre d'une équipe tient des propos **obscènes ou racistes**, profère des **menaces**, ou fait des **gestes humiliants ou intimidants** envers n'importe quel membre de l'équipe adverse, un partisan, ou un officiel.

Sanction :

- **Expulsion** du joueur en question.
- **Options pour l'équipe non fautive :**
 - Accepter la punition de **25 verges** du point de dernière remise, avec **essai repris**.
 - Accepter la punition de **25 verges** du point ballon mort, avec **poursuite des essais**.

Note : Pour toute extrême inconduite défensive, l'attaque obtient un **1er jeu automatique**, sauf si un joueur de l'équipe adverse est également pénalisé pour une extrême inconduite.

9.10 FLAG RETIRÉ POUR DÉSAVANTAGER L'ADVERSAIRE (10 VERGES, AVEC OPTIONS)

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

Options pour l'équipe non fautive :

- Accepter la punition de **10 verges** du point de dernière remise, avec **essai repris**.
- Accepter la punition de **10 verges** du point ballon mort, avec **poursuite des essais**.

9.11 HORS-JEU (5 VERGES, AVEC OPTIONS)

Les infractions liées au **hors-jeu** comprennent les situations suivantes :

- Lors du **botté d'envoi**, un joueur se trouve dans la **zone neutre** (section 7.1).
- Un **défenseur** se trouve dans la zone neutre lors de la mise en jeu (section 5.1).

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

Options pour l'équipe non fautive :

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

9.12 BOTTÉ D'ENVOI HORS LIMITE (OPTIONS)

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

Options pour l'équipe non fautive :

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

9.13 INTERFÉRENCE DÉFENSIVE (10 VERGES OU DISTANCE VARIABLE, AVEC OPTIONS)

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

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

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

Options pour l'équipe non fautive – Passe avant sur un jeu de mêlée :

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

9.14 INTERFÉRENCE OFFENSIVE (distance variable, avec options)

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

Options pour l'équipe non fautive :

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

9.15 NON-RESPECT DE L'IMMUNITÉ (15 VERGES, AVEC OPTIONS)

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

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

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

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

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

9.16 OBSTRUCTION SUR LE POURSUIVEUR OU OBSTRUCTION DÉFENSIVE (10 VERGES, AVEC OPTIONS)

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

Options pour l'équipe non fautive :

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

9.17 OBSTRUCTION DÉFENSIVE (10 VERGES, AVEC OPTIONS)

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

Options pour l'équipe non fautive :

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

Notes :

1. Un joueur peut prendre une **position stationnaire** et défendre cette position en autant qu'elle soit prise suffisamment tôt pour que l'adversaire puisse s'ajuster et ainsi éviter le contact.
2. La note 1 ne s'applique pas au **poursuiveur**. Nul ne peut obstruer le poursuiveur, peu importe si le coupable est immobile, l'obstruction demeure.
3. Un joueur défensif peut **traverser la trajectoire** d'un adversaire s'il ne fait pas obstacle à sa progression.
4. Voir aussi la **punition pour "bloc"**.

9.18 OBSTRUCTION OFFENSIVE "PICK PLAY" (10 VERGES, AVEC OPTIONS)

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

Options pour l'équipe non fautive :

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

9.19 PARTICIPATION DÉFENDUE (10 VERGES, AVEC OPTIONS)

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

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

1. Accepter la **punition de 10 verges** du point de dernière remise ou du point de botté d'envoi et **reprise de l'essai** ou du **botté**.
2. Accepter la **punition de 10 verges** du point où le ballon est tenu au moment de l'infraction avec **poursuite des essais**.
3. Refuser la punition et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé avec **poursuite des essais**.

Note sur l'intervention d'un spectateur :

- Si un spectateur pénètre sur le terrain pendant que le jeu est en cours, l'arbitre évalue l'impact de l'intervention et agit en conséquence. Si la présence du spectateur n'a pas eu d'effet sur le jeu, celui-ci est accepté tel qu'il s'est déroulé. Si l'arbitre est convaincu que l'équipe aurait marqué, l'arbitre accorde les points correspondants. **Si l'impact n'est pas clair, l'équipe non fautive peut choisir parmi les 3 options ci-dessus.**

9.20 PLONGER (PÉNALITÉ SANS DISTANCE)

Un **porteur de ballon** ne peut pas plonger. Il n'y a pas de verge de pénalité, mais le **jeu est mort** au point de départ du plongeon, les hanches servant de référence.

- Un joueur peut plonger pour capter le ballon. Le ballon est mort au point de contact du joueur avec le sol, les hanches servant de référence.
- Un joueur peut plonger pour arrêter un adversaire ou rabattre le ballon.

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

9.21 PROCÉDURE ILLÉGALE LORS D'UN BOTTÉ D'ENVOI (5 VERGES, AVEC OPTIONS)

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

Options pour l'équipe non fautive :

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

9.22 PROCÉDURE ILLÉGALE - JEU DE MÊLÉE (5 VERGES, AVEC OPTIONS)

Les infractions suivantes peuvent survenir pendant un jeu de mêlée :

1. **L'équipe à l'attaque ne fait pas un caucus** après un temps mort, un changement de côté ou un changement de possession (section 1.9).
2. **Après un temps mort**, un joueur de l'attaque ne retourne pas à son caucus (section 1.9).
3. **Le botté de dégagement** n'est pas effectué par le joueur qui reçoit la remise du centre (section 7.2).
4. **Après la remise du centre**, un autre joueur que le botteur touche le ballon avant le botté de dégagement (section 7.2).
5. **Au moment du botté de dégagement**, il n'y a pas cinq joueurs de l'équipe qui botte sur la ligne de mêlée (section 7.2).

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

Options pour l'équipe non fautive :

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

9.23 PROTECTION DU FLAG (PÉNALITÉ SANS DISTANCE)

- Le porteur de ballon écarte avec ses mains ou ses bras les mains ou les bras de l'adversaire qui tente de le déflager.
- Le porteur de ballon baisse l'épaule pour faire obstacle à son adversaire.
- La partie blanche du flag du porteur de ballon n'est pas visible.
- Les flags du porteur de ballon sont mal placés par sa faute.
- **Le « dipping », soit l'action d'abaisser son centre de gravité pour éviter d'être déflagé, est interdit.**

Sans option à l'équipe non fautive :

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

9.24 RETARDER LA PARTIE (10 VERGES, SANS OPTION)

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

Sanction :

- La punition de 10 verges s'applique du point de dernière remise ou du point de botté d'envoi et reprise de l'essai ou du botté.

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

En offensive :

- **Pour une deuxième pénalité** consécutive de l'offensive pour avoir retardé la partie, l'équipe non fautive prend possession du ballon au point où il se trouve.
- Si l'arbitre juge que par **des tactiques dilatoires** (par exemple, une pénalité, un jeu légal, une pénalité, un jeu légal, etc.), l'offensive retarde volontairement la partie, l'arbitre, après avoir préalablement averti l'équipe fautive, peut infliger une pénalité pour conduite répréhensible et accorder le ballon à l'autre équipe à la prochaine infraction pour avoir retardé le match.

En défensive :

- **Deuxième pénalité consécutive :** Si la défensive commet une deuxième pénalité consécutive pour avoir retardé la partie, l'arbitre arrête le chronomètre, inflige une pénalité pour conduite répréhensible, donne un premier essai à l'offensive et repart le chronomètre à la remise en jeu.
- **Tactiques dilatoires :** Si la défensive retarde volontairement la partie par des tactiques dilatoires, après chaque infraction et prévenant l'équipe fautive, l'arbitre arrête le chronomètre, inflige une pénalité pour conduite répréhensible, accorde un premier essai à l'offensive et repart le chronomètre à la remise en jeu.

9.25 RETENIR (10 VERGES, AVEC OPTIONS)

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

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

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

9.26 RETOUR DÉFENDU AU JEU (10 VERGES, AVEC OPTIONS)

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

Options de l'équipe non fautive :

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

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

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

9.27 RUDESSE (15 VERGES, AVEC OPTIONS)

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

Options pour l'équipe non fautive :

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

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

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

9.28 RUDESSE EXCESSIVE (25 VERGES, SANS OPTION)

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

Options pour l'équipe non fautive :

- La punition de 25 verges s'applique du **point de dernière remise** et poursuite des essais (1er essai automatique si la pénalité est contre l'équipe en défensive).
- La punition de 25 verges s'applique du **point ballon mort** et poursuite des essais (1er essai automatique si la pénalité est contre l'équipe en défensive).

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

9.29 "SLEEPER" (10 VERGES, AVEC OPTIONS)

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

Options pour l'équipe non fautive :

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

9.30 SAUTER (PÉNALITÉ SANS DISTANCE)

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

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

9.31 SUBSTITUTION ILLÉGALE (10 VERGES, AVEC OPTIONS)

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

Options pour l'équipe non fautive :

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

9.32 UTILISATION ILLÉGALE DES POTEAUX (10 VERGES, AVEC OPTIONS)

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

Options pour l'équipe non fautive :

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

CHAPITRE 10 - APPLICATION DES PÉNALITÉS

- a) Lorsqu'une **infraction** est commise pendant un jeu, l'**arbitre en chef** doit, à la fin de celui-ci, signaler aux deux bancs les **punitions appelées**, ainsi que l'**équipe fautive**. Si nécessaire, l'arbitre en chef présente les **options** au **capitaine** de l'équipe non fautive. Une fois que le capitaine choisit l'option qui lui convient, l'arbitre annonce à l'autre équipe l'application de ce choix. L'équipe non fautive peut également **refuser la pénalité** et accepter la situation telle qu'elle s'est déroulée, poursuivant ainsi le jeu.
- b) Une fois que le capitaine de l'équipe non fautive a choisi d'**accepter** ou de **refuser** la pénalité, sa décision est **irrévocable**. Cependant, si l'équipe non fautive estime ne pas avoir reçu toutes les **options possibles**, elle doit immédiatement faire appel auprès de l'arbitre en chef, avant la **remise en jeu suivante**. Une fois le ballon remis en jeu, aucune modification ne pourra être apportée à l'application de la pénalité.
- c) Si, après l'application d'une pénalité, l'équipe non fautive **remplit les conditions** pour obtenir un **premier essai**, celui-ci lui est accordé. Si l'équipe offensive commet une **infraction** après avoir obtenu le premier essai, la **pénalité** est appliquée à partir du point où le ballon a été tenu au moment de l'infraction. L'équipe offensive bénéficie néanmoins du **premier essai** au point de remise en jeu après l'application de la pénalité.
- d) Lorsqu'une équipe commet **deux infractions ou plus** durant un même jeu, l'équipe non fautive peut choisir laquelle des **pénalités** elle souhaite voir appliquée.
- e) Si les deux équipes commettent des infractions lors du même jeu, l'arbitre applique les **pénalités** dans l'**ordre chronologique** des infractions. Dès qu'une pénalité est acceptée, les autres infractions sont annulées, sauf exception.
- f) Les équipes peuvent **accepter** ou **refuser** la pénalité, selon l'ordre des infractions, la **première option** étant proposée à l'équipe non fautive en cas de première infraction. Si l'ordre des infractions ne peut être déterminé, le jeu sera repris en **soustrayant les verges** des deux pénalités.
- g) Enfin, indépendamment des règles ci-dessus, les pénalités pour **conduite antisportive, conduite répréhensible, rudesse** et **rudesse excessive** sont appliquées en plus des autres pénalités. Elles interviennent après l'application des autres sanctions.
- h) Lors d'un jeu où il y a eu **changement de possession**, le jeu doit être divisé en **deux moments** : avant et après le changement de possession. Les **pénalités** sont appliquées en conséquence.
- i) Lors d'un jeu où les deux équipes sont coupables de **rudesse, rudesse excessive** ou de **conduite répréhensible**, la **différence de verges** est appliquée, mais le **1er essai automatique** ne s'applique pas à l'attaque. L'essai est donc repris, à moins que les conditions pour l'obtention d'un premier essai soient respectées.
- j) Les pénalités de **conduite antisportive, conduite répréhensible** et **extrême inconduite** sont considérées comme des pénalités pendant que le **ballon est mort**. Ainsi, lorsqu'une équipe commet une infraction après que le ballon ait été considéré mort, le **résultat du jeu** tel qu'il s'est déroulé est maintenu et la **distance des pénalités** est appliquée à partir du point où le ballon est mort.

- k) Lorsqu'une infraction sur ballon mort est commise, la **distance de la pénalité** est ajoutée ou soustraite des verges manquantes pour atteindre le **point de premier essai** ou la **ligne des buts**. Si une pénalité sur ballon mort survient pendant ou après un jeu qui résulte en un **touché** ou un **converti**, l'équipe non fautive peut décider d'appliquer la pénalité sur le **jeu subséquent** ou sur le **botté d'envoi subséquent**.
- l) Une **pénalité de distance** appliquée à moins de 30 verges de la ligne de but de l'équipe fautive ne doit pas excéder la **moitié de la distance** entre le point d'application de la pénalité et la ligne de but.

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

- m) Si une pénalité qui n'aurait pas été réduite en raison de sa proximité de la ligne de but avait permis à l'équipe offensive de franchir la distance requise ou d'atteindre la ligne de but adverse, un **1er essai** doit lui être accordé.
- n) Si une infraction a lieu lors des 5 derniers jeux du deuxième ou du quatrième quart, l'équipe non fautive a le choix entre accepter la pénalité à partir de la ligne de mêlée et reprendre l'essai avec le même nombre de jeux, ou refuser la pénalité et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé.
- o) Pour les pénalités qui octroient un 1er essai, telles qu'interférence, rudesse, rudesse excessive et arrêt illégal, il est possible d'appliquer la pénalité à la ligne de mêlée tout en conservant le nombre de jeux, ou d'appliquer la pénalité à la fin du jeu (ballon tenu au point mort) et poursuivre avec le nombre de jeux restants. Dans les deux cas, le 1er jeu est octroyé.
- p) Lors du dernier jeu, sur toute pénalité acceptée, un jeu supplémentaire doit être accordé.

EXPULSION D'UN ENTRAÎNEUR OU D'UN JOUEUR :

- 1) Un **membre mineur** d'une équipe expulsé de la partie peut demeurer dans la **zone de banc** de son équipe, mais il ne peut alors ni **intervenir**, ni **discuter**, ni **invectiver** les joueurs, les officiels et les partisans, ni de quelconque façon nuire au bon déroulement de la partie.
- 2) S'il enfreint ces règles, il doit être **expulsé du stade** ou de ce qui en tient lieu. Il dispose de **3 minutes** pour quitter le stade et il ne peut plus y revenir tant que les **arbitres n'ont pas quitté les lieux**. S'il ne se conforme pas à ce qui précède, l'arbitre peut déclarer **l'adversaire vainqueur**. L'arbitre prend un **temps mort des officiels** pour informer préalablement l'équipe concernée.
- 3) Si le **joueur est d'âge majeur**, il sera expulsé immédiatement de la partie, **sans possibilité de rester** sur les lieux de la partie selon les dispositions énumérées ci-haut.
- 4) Tout **entraîneur expulsé** de la partie doit **quitter le stade**, sans possibilité de rester sur les lieux de la partie selon les dispositions énumérées ci-haut.
- 5) Une **note sur la feuille de partie** mentionnant l'**expulsion** (équipe et joueur/entraîneur) doit être rédigée par les officiels, avec **signature**.
- 6) Un **rapport** doit être effectué **36 heures** suivant l'évènement au **coordonnateur régional**.

AIDE-MEMOIRE DES REGLEMENTS

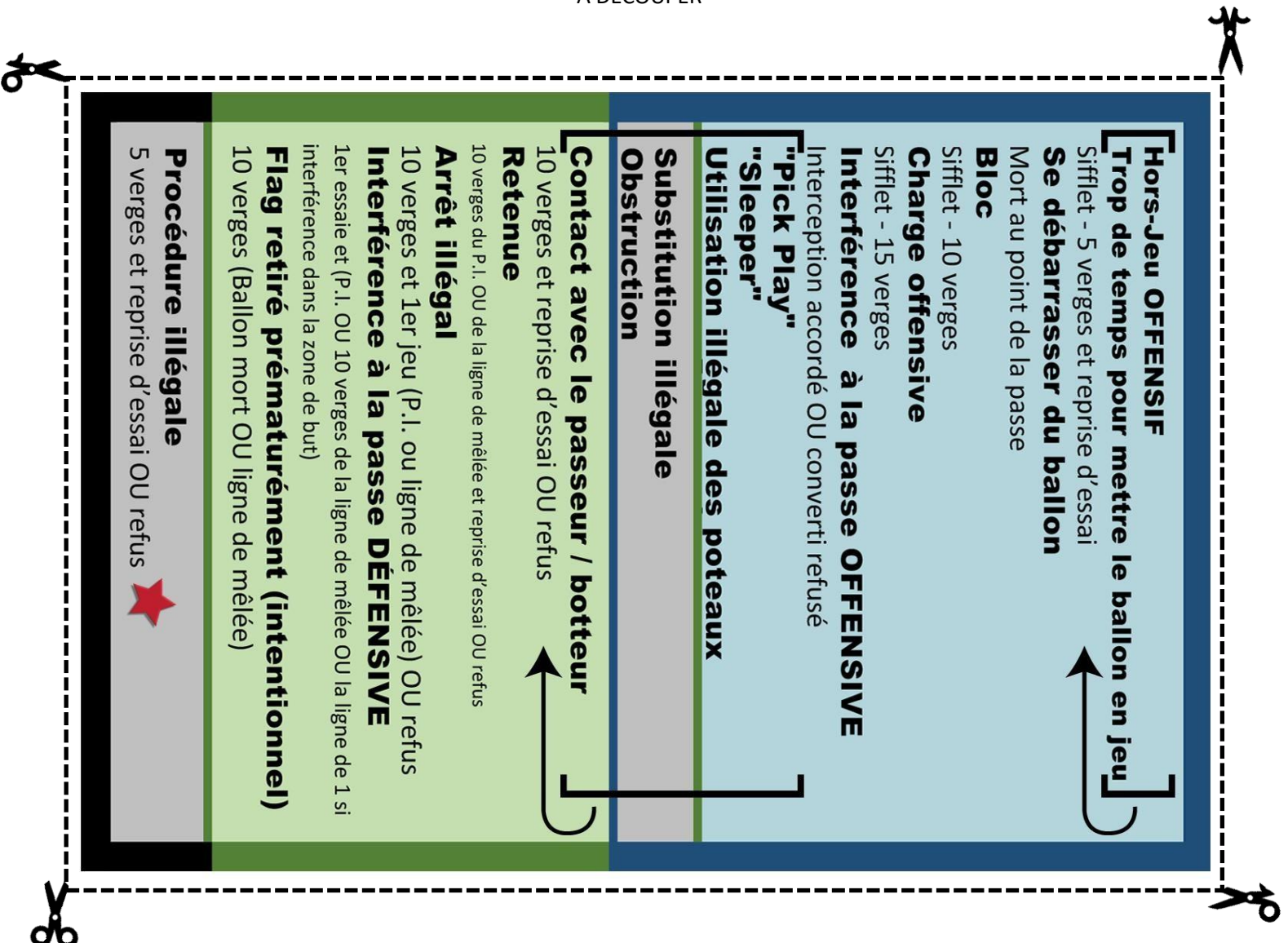
PLIER ET DÉCOUPER

RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS (recto)	
Arrêt illégal • 10 verges, avec options Avoir pris trop de temps pour ballon en jeu • 5 verges, sans option (20 secondes) Bloc • 10 verges, sans option Charge offensive • 15 verges, sans option Conduite antisportive • 10 verges, sans option ◦ Retard volontaire ou geste inapproprié. Conduite répréhensible • 15 verges, sans option ◦ Contester une décision ou comportement inapproprié. Contact sur un joueur • 10 verges, avec option Débarasser du ballon • Variable, avec option	Extrême inconduite • 25 verges, avec options ◦ Expulsion du fautif ?!? Flag retiré pour désavantager l'adversaire • 10 verges, avec options Hors-jeu • 5 verges, avec options Botté d'envoi hors limite • Variable - options Interférence défensive • 10 verges ou variable, avec options Interférence offensive • Interception ou poursuite des essais ◦ Variable - options Non-respect de l'immunité • 15 verges, avec options Obstruction sur le poursuiveur ou défensive • 10 verges, avec options

RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS (verso)	
Obstruction défensive • 10 verges, avec options Obstruction offensive "Pick play" • 10 verges, avec options Participation défendue • 10 verges, avec options Plonger • Pénalité sans distance Procédure illégale lors d'un botté d'envoi • 5 verges, avec options Procédure illégale - jeu de mêlée • 5 verges, avec options Protection du flag • Pénalité sans distance Retarder la partie • 10 verges, sans option ◦ Retards comme une équipe avec moins de 7 joueurs.	Retenir • 10 verges, avec options Retour défendu au jeu • 10 verges, avec options Rudesse • 15 verges, avec options Rudesse excessive • 25 verges, sans option "Sleeper" • 10 verges, avec options Sauter • Pénalité sans distance Substitution illégale • 10 verges, avec options Utilisation illégale des poteaux • 10 verges, avec options

AIDE-MEMOIRE DES REGLEMENTS

À DÉCOUPER





Botté hors-limite

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

Non-respect de l'immunité

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

Procédure illégale lors d'un botté d'envoi

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

Retarder la partie

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

Retour défendue au jeu

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

Rudesse

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

Rudesse excessive

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

Conduite répréhensible

15 verges

Conduite antisportive

10 verges

Extrême inconduite

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

