2020-2021

Livre des règlements du football amateur canadien

Établis par le U Sports

Utilisation approuvée par :

U Sports

L'Association canadienne des officiels de football

L'Association canadienne du sport collégial

Ligue junior canadienne de football

QUEST AWARDS

Associations provinciales

British Columbia Provincial Football Association
(BCPFA)
PO Box 301
#142 - 757 West Hastings Street
Vancouver, V6C 1A1
www.bcpfa.com

Football Alberta
11759 Groat Road
Edmonton, Alberta T5M 3K6
Tél: 780-427-8108
Fax: 780-427-0524
www.footballalberta.ab.ca

Football Saskatchewan
#201 - 302 Pacific Avenue
Saskatoon, Saskatchewan S7J 1P1
Tél: 306-780-9239
Fax: 306-525-4009
www.footballsaskatchewan.ca

Football Manitoba
145 Pacific Ave. Room 506
Winnipeg, MB R3B 2Z6
Tél: 204-925-5769
Fax: 204-925-5772
www.footballmanitoba.com

Football Québec
4545 ave. Pierre de Coubertin
CP 1000, Station M
Montreal, QC H1V 3R2
Tél: 514-252-3059
Fax: 514-252-5216
www.footballquebec.com

Football Terre-Neuve et Labrador
3 Elgin Drive
Paradise, NL A1L 1G5
Tel: 709-687-1374
www.footballnl.ca

Football Nouveau Brunswick
215 Carriage Hill Dr.
Fredericton, NB E3E 1A4
Tel: 506-260-2993
www.footballnewbrunswick.nb.ca

Football Nouvelle Écosse
1657 Barrington Street, Suite 536
Halifax, NS B3J 2A1
Tél: 902-454-5105
Fax: 902-425-5606
www.footballnovascotia.ca

Football Ile du Prince Édouard
40 Enman Cr.
Charlottetown, PE C1E 1E6
Tél: 902-368-4262
Fax: 902-368-4548
www.footballpei.com

Ontario Football Alliance
7384 Wellington Road 30
Guelph, ON N1H 6J2
Tél: 519-780-0200
Fax: 519-780-0705
www.ontariofootballalliance.ca

Ligue canadienne de football junior
Tony Iadeluca Sr. - Commissioner
7731 Louis Quilico unit 607
St. Leonard, QC
H1S 3 E6

Ligue de football junior du Québec
555 Casgrain
St. Lambert, QC
J4R 1G8

Canadian Football Officials Association
1762 Basset
Longueuil, QC
J4M 1W5

Comité des règlements de Football Canada

Président

Ron Hallock (Association des arbitres de football du Manitoba)

Secrétaire

Aaron Geisler, Coordonnateur des programmes, Football Canada
825 Exhibition Way, suite 205, Ottawa, ON K1S 5J3
ageisler@footballcanada.com

Rédacteur et interprète des Règlements

Walter Berry
email: tacklerules@footballcanada.com

Membres

Chris Morris (Université de l'Alberta) – Représentant U Sports

Joshua Prior – Représentant de la Fédération canadienne du sport scolaire

Ron Paluzzi (www.cfoa-acof.ca) – Représentant L'Association canadienne des officiels de football

Jim Pankovic – Représentant de la Ligue canadienne junior de football.

Steve Alexandre – Représentant de l'Association canadienne du sport collégial

Kevin Jones – Football d'initiation

Les demandes d'interprétation doivent être adressées au Rédacteur

Tous droits réservés Canadian Amateur Football Association e 2020

Also available in English as The Canadian Amateur Rule Book for Tackle Football

Pour obtenir des copies supplémentaires de ce livre, veuillez contacter votre association provinciale.

Football Canada
825 Exhibition Way, suite 205
Ottawa, ON K1S 5J3
Téléphone.: (613) 564-0003
Télécopieur: (613) 564-6309
www.footballcanada.com

Table des matières

Associations provinciales i
Associations provinciales i
Comité des règlements de Football Canada ii
Sécurité en cas d'éclairs vii
Gestion en cas de Commotion Cérébrale viii
Résumé des abréviations ix
Modifications aux règlements – 2020 xi
Régles de sécurité xiii
Points à souligner xxill
Code d'éthique xxill
Les principes à propos des stades de football xxvii
Dimensions et lignage du terrain (Système impérial) xxix
Dimensions et lignage du terrain (Système métrique) xxx

Règlement 1 — Déroulement de la partie
- Section 1: Le terrain 1
- Section 2: Le ballon 2
- Section 3: La partie 3
- Section 4: Équipes 4
- Section 5: Chronométrage 4
- Section 6: Possession du ballon 6
- Section 7: Ballon en jeu 7
- Section 8: Jeu terminé 8
- Section 9: Zone de but 9
- Section 10: Hors limites 9
- Section 11: Tenue et équipement 11
- Section 12: Joueurs et remplaçants 14
- Section 13: Non-joueurs 15

Règlement 2 — Arbitres
- Section 1: Désignation des arbitres 17
- Section 2: Juridiction et fonctions 17
- Section 3: Arbitre en chef (A) 18
- Section 4: Juge de mêlée (JM) 19
- Section 5: Juge de champ-arrière (JCA) 19
- Section 6: Juge arrière (JA) 19
- Section 7: Premier juge de ligne (PJL) 19
- Section 8: Deuxième juge de ligne (DJL) 20
- Section 9: Juge de ligne (JL) 20
- Section 10: Indicateur d'essais et chaîneurs 20
- Section 11: Chronométreur et marqueur 20

Règlement 3 — Pointage
Section 1: Tableau des pointages....23
Section 2: Définitions....23
Règlement 4 — Remise en jeu
Section 1: Définitions....27
Section 2: Méthode de remise en jeu....27
Section 3: Exigences pour une remise en jeu réglementaire....29
Section 4: Restrictions quant aux points de remise en jeu....30
Section 5: Obstruction....31
Section 6: Divers....32
Règlement 5 — Bottés
Section 1: Définitions....33
Section 2: Bottés d'envoi....33
Section 3: Bottés bloqués....35
Section 4: Bottés débutant par une mise en jeu et bottés de retour....37
Section 5: Obstruction pendant un botté débutant par une mise en jeu ou un botté de retour....39
Section 6: Botté d'un ballon libre....40
Règlement 6 — Passes
Section 1: Passes latérales ou en jeu....41
Section 2: Passes remises....41
Section 3: Passes hors-jeu....41
Section 4: Passes Avant....43
Règlement 7 — Infractions et pénalités
Section 1: Tactiques défendues....49
Section 2: Rudesse excessive....50
Section 3: Rudesse....51
Section 4: Conduite répréhensible....54
Règlement 8 — Application des pénalités
Section 1: Définitions....55
Section 2: Pénalités et gains réglementaires....55
Section 3: Restrictions près d'une ligne de but....56
Section 4: Infractions dans la zone de but....57
Section 5: Rudesse et rudesse excessive – points d'application des pénalités....58
Section 6: Infractions compensatoires (ou des deux équipes) et infractions doubles ou multiples....61
Règlement 9 — Divers
Section 1: Définitions....63
Section 2: Obstruction pendant un changement de possession....63
Section 3: Obstruction pendant qu'aucune équipe n'est en possession du ballon....63
Section 4: Continuité des essais....63

Modifications ou exceptions aux règlements 65
Football à 6 contre 6 65
Football à 9 contre 9 65
Le football avec contacts à 10 ou à 12 66
Étape fondamentale de développement - U9 66
Étape de développement Apprendre à s'entraîner – U 11 66
Étape de développement Apprendre à s'entraîner - U13 67

Résumé des pénalités 69
Signaux des arbitres 73

Étude de cas
Système Métrique EC1
Numérotation des Jeux EC1
A.C.O.F. EC1
Membres de l'Association canadienne des officiels de football EC2
Étude de cas pour Règlement 1 — Déroulement de la partie EC3
Section 1: Le terrain EC3
Section 3: La Partie EC3
Section 5: Chronométrage EC4
Section 6: Possession du ballon EC7
Section 7: Ballon en jeu EC7
Section 8: Jeu terminé EC7
Section 9: Zone de But EC9
Section 10: Hors limites EC9
Section 11: Tenue et équipement EC11
Section 12: Joueurs et Remplaçants EC12
Section 13: Non-joueurs EC12
Étude de cas pour Règlement 2 — Arbitres
Section 1: Désignation des arbitres EC13
Section 3: Arbitre en chef EC13
Étude de cas pour Règlement 3 — Pointage
Section 2: Définitions EC14
Étude de cas pour Règlement 4 — Remise en jeu
Section 2: Méthode de remise en jeu EC18
Section 3: Exigences pour une remise en jeu réglementaire EC19
Section 5: Obstruction EC20
Section 6: Divers EC21

Étude de cas pour Règlement 5 — Bottés
Section 1: Définitions....EC22
Section 2: Botté d'envoi....EC22
Section 3: Botté Bloqué....EC22
Section 4: Bottés débutant par une mise en jeu et bottés de retour....EC23
Section 5: Obstruction pendant un botté débutant par une mise en jeu ou un botté de retour....EC24
Étude de cas pour Règlement 6 — Passes
Section 1: Passes latérales ou en jeu....EC26
Section 2: Passes remises....EC26
Section 3: Passes hors-jeu....EC26
Section 4: Passes avant....EC28
Étude de cas pour Règlement 7 — Infractions et pénalités
Section 1: Tactiques défendues....EC33
Section 2: Rudesse excessive....EC33
Section 3: Rudesse....EC34
Section 4: Conduite répréhensible....EC37
Étude de cas pour Règlement 8 — Application des pénalités
Section 1: Définitions....EC39
Section 2: Pénalités et gains réglementaires....EC40
Section 3: Restrictions près d'une ligne de but....EC41
Section 4: Infractions dans la zone de but....EC41
Section 5: Rudesse et rudesse excessive – points d'application des pénalités....EC42
Section 6: Infractions des deux équipes ou compensatoires et infractions multiples....EC44
Étude de cas pour Règlement 9 — Divers
Section 1: Définitions....EC49
Section 3: Obstruction pendant qu'aucune équipe n'est en possession du ballon....EC49
Section 4: Continuité des essais....EC50

Index....EC51

Sécurité en cas d'éclairs

Les éclairs représentent le danger de tempête grave le plus fréquent au football. La plupart des victimes d'éclairs le sont au cours des mois de mai et de septembre.

La sécurité doit toujours être la principale priorité de tous les participants et spectateurs impliqués au football.

Conseils de sécurité en cas d'éclairs

- Assurez-vous qu'un plan d'action soit en place pour toutes les personnes impliquées.
- Assurez-vous qu'une personne désignée soit responsable de surveiller la météo.
- Assurez-vous d'un moyen de surveiller les prévisions météo locales ainsi que les avertissements (p. ex. Environnement Canada, radio, télévision, etc.)
- Assurez-vous qu'il y a un téléphone cellulaire en cas d'urgence.
- Assurez-vous de l'accès à une trousse de premiers soins.
- La surveillance devrait démarrer suffisamment de temps avant l'événement.
- Surveillez le ciel en cas de présence de nuages sombres et épais par temps chaud et humide au printemps et durant l'été.
- Soyez conscient que l'éclair peut frapper à plusieurs kilomètres de la tempête.
- Évitez les lignes électriques, les hautes structures, les lieux élevés et les points d'eau.
- Abritez-vous convenablement quand vous comptez 30 secondes ou moins entre l'éclair et le tonnerre.
- Les abris sécuritaires comprennent les bâtiments habitables et les véhicules entièrement fermés.
- Dans un véhicule, il est important de ne pas toucher au cadre de métal pendant les orages.
- Si vous êtes pris sur le terrain, ne vous couchez pas au sol, mais marchez accroupis, les pieds ensemble et les mains sur les genoux, penchés vers l'avant.
- Évitez les regroupements de personnes.
- Restez à l'abri 30 minutes après le dernier coup de tonnerre ou le dernier éclair avant de reprendre l'activité.

Gestion en cas de Commotion Cérébrale

Lignes directrices pour entraîneurs, joueurs, parents et officiels

- Une commotion cérébrale n'est pas toujours accompagnée d'une perte de conscience. Les symptômes sont souvent très subtils.
- Ne retournez jamais au jeu quand vous présentez des symptômes.
- Suivez le système par étape au dos de cette carte avant de retourner au jeu.
- Portez de l'équipement protecteur ajusté adéquatement.
- La tête (casque/masque protecteur) ne devrait jamais être utilisée pour effectuer le premier contact avec un autre joueur.
- En cas de doute, laissez le joueur au banc!
- Une commotion cérébrale est une blessure au cerveau.
- Une commotion cérébrale peut être causée par un coup direct à la tête, au visage, au cou ou partout ailleurs sur le corps provoquant un mouvement important ou soudain de la tête.
- Une commotion cérébrale modifie la façon de fonctionner de votre cerveau et peut provoquer une importante anomalie. Les commotions cérébrales peuvent causer divers symptômes.
- Ces symptômes peuvent comprendre :
  - Perte de conscience
  - La confusion et la désorientation
  - Des maux de tête
  - De l'étourdissement
  - De la nausée et des vomissements
  - Une perte d'équilibre
  - Une vision double ou embrouillée
  - Un résonnement dans les oreilles
  - Un ralentissement de l'élocution
  - Des changements émotifs ou à la personnalité
  - Un sentiment d'étourdissement
  - Voir des étoiles

Gestion et réhabilitation

Un athlète ne devrait jamais revenir au jeu en cas de symptômes

« En cas de doute, laissez le joueur au banc »

Quand un joueur démontre un **quelconque symptôme** ou **signe** de commotion cérébrale :

1. Le joueur ne devrait pas avoir la permission de retourner au jeu dans le match ou l'entraînement en cours.
2. Le joueur ne devrait pas être laissé seul, mais il faut suivre régulièrement les signes de détérioration de sa condition, le cas échéant.
3. Le joueur devrait être vu par un médecin après la blessure.
4. Le retour au jeu doit attendre l'obtention du feu vert d'un médecin qualifié et il doit respecter un processus établi par celui-ci.

Quand revenir au jeu

Le feu vert du médecin qualifié est obligatoire avant de considérer le retour au jeu.

La gestion de commotion cérébrale devrait respecter points suivants :

1. Aucune activité, repos complet. Une fois les symptômes disparus, passez à l'étape 2.
2. Exercice aérobique léger comme de la marche ou du vélo stationnaire.
3. Entraînement propre au sport (p. ex., la course au football, le patin au hockey)
4. Exercices d'entraînement sans contact.
5. Entraînement avec contact complet après l'obtention du feu vert des médecins.
6. Retour au jeu.

Résumé des abréviations

1. 1E – Premier essai
2. 2E – Deuxième essai
3. 3E – Troisième essai
4. 1.2E – Au premier ou au deuxième essai
5. équipe A – Équipe mettant le ballon en jeu
6. équipe B – Adversaires de l'équipe A
7. ER – Essai repris
8. PB – Perte du ballon
9. P5 – Pénalité de 5 verges (mètres)
10. P10 – Pénalité de 10 verges (mètres)
11. P15 – Pénalité de 15 verges (mètres)
12. P25 – Pénalité de 25 verges (mètres)
13. PE – Perte d'essai
14. LM – Ligne de mêlée
15. PDR – Point de la dernière remise en jeu
16. LBE – Ligne du botté d'envoi
17. OP – Option prévue
18. PBM – Point où le ballon est déclaré mort
19. PBT – Point où le ballon était tenu (au moment de l'infraction)
20. PI – Point de l'infraction
21. POP – Point d'origine de la passe
22. TG – Terrain gagné (pour le gain du premier essai) (ou ligne de but franchie) (verges ou mètres)
23. TNG – Terrain non gagné (pour le gain du premier essai) (ou ligne de but non-franchie) (verges ou mètres)
24. AEEP – Aucune équipe en possession du ballon
25. BR – Botté repris
26. R – Rudesse
27. RE – Rudesse excessive
28. PEP – Point d'entrée en possession (du ballon)

Modifications aux règlements – 2020

Règlement 1 Section 6 Article 4

Article 4 – Changement de possession

a) Remise en jeu – l'équipe A est en possession du ballon jusqu'à ce qu'elle en perde la possession (ie : un échappe, Botté bloqué). L'équipe B est en possession du ballon lorsqu'un de ses joueurs en prend possession. Jusqu'à ce que l'équipe A ou l'équipe B prenne possession du ballon, le ballon n'appartient à aucune équipe et est appelé « ballon libre ».

c) Botté débutant par une remise – l'équipe A est en possession du ballon jusqu'à ce que le ballon soit botté. L'équipe B entre en possession du ballon lorsqu'un de ses joueurs en prend possession. Jusqu'à ce que l'équipe B ou l'équipe A prenne possession du ballon, le ballon n'appartient à aucune équipe et est appelé « ballon en l'air ».

e) Botté d'envoi – aucune équipe n'est en possession du ballon avant le botté d'envoi. L'équipe B en prend possession si un de ses joueurs s'en empare. Jusqu'à ce que l'équipe B ou l'équipe A prenne possession du ballon, il est « ballon en l'air » et n'appartient à aucune équipe.

Règlement 1 Section 10 Article 8

Article 8 – Joueur hors limites

Un joueur qui sort des limites soit intentionnellement ou en raison d'une erreur de jugement, ou dans le but de tirer profit de la zone hors limites, ne peut plus participer à ce jeu. Un joueur qui sort des limites à cause d'un contact avec un adversaire, d'un blocage ou d'un plaquage raté, qui glisse hors limites à cause de l'état du terrain ou un joueur de l'équipe recevant un botté qui joue le ballon alors que celui-ci est en l'air suite à sa trajectoire d'origine, peut revenir sur le terrain et participer au jeu de manière règlementaire. Le point d'infraction (PI) se situera à l'endroit où la participation illégale au jeu se produit.

Remarque: le présent article ne s'applique pas au porteur du ballon qui sort des limites parce que le jeu est automatiquement sifflé mort.

Pénalité: Équipe A 1.2E – P10 ER
3E TG – P10 ER
TNG – PB, PBM
Équipe B P10, PDR ou PBT ou PI

Si un tel joueur est dans le terrain de jeu ou qu'il y revient et touche ou recouvre un « ballon libre « (selon 1-6-4).

Punition: PB PI

Règlement 1 Section 11 Article 1

Article 1 – Généralités

c) L'équipement suivant est obligatoire et tous les joueurs doivent le porter. L'équipement doit être conçu et manufacturé par un fabricant professionnel et il ne peut être modifié d'aucune façon qui réduirait la protection des joueurs.

1) des genouillères molles, portées sur les genoux, en dessous du pantalon

Règlement 3 Section 2 Article 5

Article 5 – Transformation

b) 2 points – En marquant un touché. Un botté de dégagement ou un botté avec un joueur en jeu sont interdits. Si l'équipe B prend possession du ballon, le jeu est immédiatement sifflé mort.

Règlement 4 Section 1 Article 6

Article 6 –La zone de blocage en-dessous le ceinture

La zone de blocage en-dessous le ceinture c'est la zone soit entre les 2 ailiers rapprochés positionnés normalement et 2 verges du côté de la zone défensive jusqu'à la position initiale qu'occupe le quart -arrière ou le botteur.

Règlement 4 Section 5 Article 2

Article 2 – Équipe B

d) Sur tous les jeux avec remise en jeu, il sera interdit à tout joueur de l'une ou l'autre équipe de bloquer un adversaire sous la ceinture. Sauf selon– Règlement 7, Section 3 Article 19.

Règlement 4 Section 5 Article 3

Article 3 – Équipe B

d) Sur tous les jeux avec remise en jeu, il sera interdit à tout joueur de l'une ou l'autre équipe de bloquer un adversaire sous la ceinture. Sauf selon– Règlement 7, Section 3 Article 19.

Règlement 5 Section 2 Article 5

Article 5 – Obstruction

Pénalité:

1. Ballon en possession de l'une ou l'autre équipe:
   Retenir, Blocage illégal – P10 PBT ou option prévue
   Rudesse – P15 PBT ou PBM
   RE – P25 PBT ou PBM
2. Ballon en l'air:
   Retenir, Blocage illégal – P10 du point où l'équipe prend possession du ballon ou option prévue.
   Rudesse– P15 du point où l'équipe prend possession du ballon ou PBM.
   RE - P25 du point où l'équipe prend possession du ballon ou PBM..

d) Sur tous les jeux de botté, Il est illégal pour 3 joueurs ou plus de s'aligner épaule à épaule à moins de 2 verges l'un de l'autre et d'avancer dans une tentative de bloquer pour un porteur de ballon. (Bloc de wedge)

Punition P10 PBT au PP

Règlement 7 Section 3 Article 10

Article 10 – Blocage surprise

Il est interdit à tout joueur de l'équipe A de bloquer un adversaire en-dessous de la ceinture, au frapper avec force, dans une zone qui va de 5 verges en avant de la LM, d'une ligne de côté à l'autre, jusqu'à la ligne de fond de l'équipe A, si:

Règlement 7 Section 3 Article 19

Article 19 – Blocage sous la ceinture

Il est illégal de bloquer un adversaire en dessous la ceinture dans les circonstances suivantes :

a) Sur tous les jeux, il sera interdit à tout joueur de l'une ou l'autre équipe de bloquer un adversaire sous la ceinture, sauf si le bloc se produit dans la zone de mêlée, soit entre les 2 ailiers rapprochés positionnés normalement et 2 verges du côté de la zone défensive jusqu'à la position initiale qu'occupe le quart -arrière ou le botteur. Un joueur qui effectue un bloc sous la ceinture dans cette zone doit occuper une position dans cette zone au moment de la mise en jeu pour que le bloc soit légal.

Remarque : Un joueur venant de l'extérieur de cette zone, doit s'arrêter complètement dans la zone, avant la remise en jeu du ballon pour être considéré comme positionné dans la zone.

b) Après une interception ou une récupération d'un ballon échappe.

c) Sur un botté à champ ouvert après que le ballon soit botté.

d) Sur un botté d'envoi à partir du moment où le ballon est botté

Les caractères en gris dénotent une modification du plus récent livre des règlements fondée sur de nouveaux changements de règlement ou des clarifications pour la saison 2020-2021.

Régles de sécurité

Les modifications suivantes, ont été identifiés comme des règles pour la sécurité des athlètes et ne peut pas être changé, modifié ou supprimé sans l'autorisation écrite du Football Canada. Les membres qui ne respectent pas ces règles seront sanctionnés.

Règlement 1 Section 1 Article 9

Article 9 – Poteaux de but

Les poteaux de but sont formés par deux poteaux verticaux, placés à une distance de 5,64 mètres (18 pieds et 6 pouces) l'un de l'autre, centrés sur la ligne de but, par le protecteur rembourré qui les recouvre tel qu'exigé dans le paragraphe suivant et par une barre horizontale qui les réunis et dont l'extrémité supérieure se trouve à 3,05 mètres (10 pieds) du sol. Les poteaux de but doivent mesurer au moins 6,1 mètres (20 pieds) de haut. Les poteaux de but nouvellement installés doivent mesurer 9,1 mètres (30 pieds) de haut. On peut utiliser des poteaux de but à tige unique ou en forme de Y pourvu que la hauteur et la longueur de la barre horizontale soient conformes aux normes susmentionnées ; la base de tels poteaux peut être située jusqu'à 279.4 centimètres (110 pouces) au plus derrière la ligne de but.

Il incombe à l'équipe locale de fournir ces protecteurs.

S'il s'agit d'un terrain neutre, les deux équipes doivent choisir celle qui en aura la responsabilité.

Remarque : Les poteaux de but situés sur la ligne de but font partie de la zone de but.

Règlement 1 Section 3 Article 1

Article 1 – Durée de la partie

La partie comprend quatre quarts de 15 minutes chacune, soit 60 minutes de jeu en tout. Pour les joueurs du niveau secondaire, de même d'âge ou plus jeune, la partie comprenne 4 quarts de 12 minutes, soit 48 minutes de jeu en tout.

Règlement 1 Section 5 Article 5

Article 5 – Règle de grâce

À n'importe quel moment en deuxième demie, si l'écart de pointage est de 35 ou plus, le chronomètre ne sera plus arrêté sauf : blessure, une marque, un temps mort ou toute situation jugée nécessaire par l'arbitre en chef. Quand le chronomètre a été arrêté, il sera remis en marche selon la règle 1-5-1.

La règle de grâce ne s'applique pas aux niveaux U Sports et LCJF.

Règlement 1 Section 11 Article 1

Section 11 : Tenue et équipement (EC11)

Article 1 – Généralités

a) Aucun joueur ne pourra porter d'équipement de tout genre pouvant blesser un adversaire. L'arbitre peut devoir expulser du jeu tout joueur qui porte de l'équipement qui à ses yeux représente un danger pour les participants.

b) Aucune équipe ne peut porter une tenue de couleur trop semblable à celle du ballon.

c) L'équipement suivant est obligatoire et tous les joueurs doivent le porter. L'équipement doit être conçu et manufacturé par un fabricant professionnel et il ne peut être modifié d'aucune façon qui réduirait la protection des joueurs.

1) des genouillères molles, portées sur les genoux, en-dessous du pantalon ;
2) des protège-cuisses ;
3) des protecteurs de hanche, avec un protecteur du coccyx ;
4) des épaulières ;
5) un protecteur buccal couvrant toutes les dents de la mâchoire supérieure, tel que spécifié à l'article 3 de la présente section 11 ;
6) des chaussures conformes aux exigences stipulées à l'article 4 de la présente section 11, ou qui peuvent permettre une moins grande traction, comme les chaussures à semelle ondulée ou les bottines de ballon-balai qui n'ont pas de crampons. Aucun joueur n'a le droit de participer au jeu sans porter l'équipement approprié et des chaussures conformes aux exigences.

7) La responsabilité principale de faire respecter ce qui précède repose sur l'entraîneur en chef ou sur son délégué.
8) Les points 1, 2, 3, 4 et comprend tous les coussins de dos et les protecteurs de côtes doivent être couverts par le pantalon ou le maillot, à l'exception des joueurs qui portent un coussin de hanche et un système pour protéger le coccyx.
9) Un casque et le protecteur facial conformément à la règle 1-11-2

Pénalité c) moins 5 verges a l'endroit où le ballon aurait été mis en jeu si aucune autre infraction ne s'était produite ou ajouter a toute autre infraction. Le joueur fautif doit être retiré de la partie jusqu'à ce qu'il soit équipé convenablement. Il doit être remplacé immédiatement, la partie ne pouvant être retardé. Si plus d'un joueur de la même équipe est fautif sur le même jeu, seule une pénalité de 5 vergers sera appliquée. Si la même infraction se reproduit lors de jeux subséquents, la pénalité sera appliquée de la même façon – P5 su

d) Toute matière adhésive, graisse ou toute autre substance glissante, appliquée sur le joueur ou sur sa tenue et qui peut avoir des répercussions sur le contrôle du ballon ou sur l'adversaire est interdite.

e) Les gants avec n'importe quelle sorte de matériel entre les doigts (palmés) sont non réglementaires.

f) Tous les numéros des joueurs doivent être conformes à ceux inscrits sur la feuille du marqueur. Les joueurs doivent conserver le même numéro pendant la durée de la partie à moins que l'arbitre en chef ne permette un changement de numéro. Si un joueur déchire son chandail, l'arbitre doit accorder le temps nécessaire pour son remplacement, mais tout changement de numéro doit être signalé au marqueur.

g) Il est illégal d'attacher ou de faire un nœud avec le chandail d'équipe.

Pénalité a) b) f) g) : le joueur en défaut devra être retiré du match jusqu'à ce que l'équipement illégal soit remplacé ou que la feuille de match soit corrigée.

Pénalité (d) (e): équipe A 1er / 2e essais – Perte de 10 verges, reprise d'essai; 3e essai TG – perte de 10 verges, TNG – perte de ballon au point de ballon mort. Équipe B – Perte de 10 verges au point de la dernière remise.

Le joueur en défaut devra être retiré du match jusqu'à ce que le matériel, la substance ou les gants interdits soient enlevés. Une substitution immédiate sera effectuée, mais le match ne devra pas être retardé. Si plus d'un joueur commet la même infraction sur le même jeu, une seule pénalité de 10 verges sera décernée. Les infractions sur les jeux subséquents seront pénalisées par une perte de 10 verges si un ou plusieurs joueurs commettent une faute.

Règlement 1 Section 11 Article 2

Article 2 – Casques et imitations du ballon

a) Seuls les casques et le protecteur facial approuvés par le Comité d'exploitation national sur la sécurité des équipements (NOCSAE) soit porté par les joueurs.
b) Toutes les visières doivent être transparentes, sans teinte. Aucune exception médicale permise.
c) Un joueur doit porter son casque sur le terrain et ne pas l'enlever intentionnellement pendant le déroulement du jeu. L'utilisation du casque ou de tout autre objet en vue de tromper l'adversaire sur l'emplacement du ballon est interdite.
d) Si le casque d'un joueur s'enlève accidentellement suite à une faute, le joueur devra quitter le match pendant trois jeux.

Règlement 1 Section 11 Article 3

Article 3 – Protecteur buccal

Les joueurs doivent porter, à l'intérieur de la bouche, un protecteur buccal composé de deux parties, l'une protégeant l'occlusion et empêchant de mordre, l'autre partie, qui est facultative protégeant les lèvres.

On recommande que le protecteur buccal soit (a) fabriqué à partir d'une empreinte de la dentition du joueur ou (b) ajusté à sa dentition par une empreinte directe dans le protecteur buccal.

l est interdit à un joueur de participer à une rencontre sans son protecteur buccal porté de la bonne manière.

Pénalité : 1re infraction : l'arbitre en chef avertit clairement le joueur que son protecteur buccal doit être bien placé pendant qu'il participe au jeu.

2e infraction et infractions suivantes par tout joueur qui a déjà été averti par l'arbitre en chef : P5 à l'endroit où le ballon aurait été remis en jeu s'il n'y avait eu aucune infraction. Le joueur est retiré du jeu jusqu'à ce que son équipement soit approprié. Le joueur est remplacé immédiatement.

Remarque 1 : Les infractions suivantes, si elles sont jugées intentionnelles, seront pénalisées comme conduite antisportive.

Remarque 2 : Quelqu'un doit inscrire le numéro du joueur averti sur une carte de pénalité ou une fiche semblable afin de s'assurer de l'exactitude des pénalités

Règlement 1 Section 11 Article 4

Article 4 – Chaussures

Pour toutes les surfaces de jeu, les souliers à crampons sont acceptés à condition de respecter les spécifications ci-dessous. Les souliers de course et les souliers pour surface synthétique sont également acceptés.

i. Au moins 7 crampons sur chacune des semelles, dont le diamètre minimum de l'extrémité du crampon est de 3/16 de pouce (4,8 mm) ;
ii. Les crampons supplémentaires peuvent avoir un diamètre inférieur pourvu que leur longueur maximum soit de 1/2 pouce (12,7 mm) ;
iii. Les crampons ne doivent pas mesurer plus de 1/2 pouce (12,7 mm) de long ;
iv. Les crampons en métal ou pourvus d'une extrémité en métal sont interdits.

Remarque 1 : Les crampons non réglementaires incluent ceux qui sont faits de métal, pourvus d'une extrémité de métal ou faits de toute autre matière qui écrase, coupe ou brise.

Pénalité : P5 à l'endroit où le ballon aurait été mis en jeu si aucune autre infraction ne s'était produite, ou ajoutée à la pénalité de toute autre infraction. Si plus d'un joueur de la même équipe est fautif sur le même jeu, une seule pénalité de 5 verges sera appliquée sur ce jeu. Le joueur fautif doit être retiré de la partie jusqu'à ce qu'il soit équipé convenablement. Il doit être remplacé immédiatement, la partie ne pouvant être retardé.

Règlement 1 Section 11 Article 5

Article 5 – Certification par les entraîneurs

L'entraîneur en chef ou son représentant désigné doit certifier au juge de mêlée, avant la partie, que tous les joueurs :

a) connaissent l'équipement obligatoire tel que spécifié par les Règlements et savent quel équipement est défendu ;
b) possèdent l'équipement obligatoire tel que le spécifié par les Règlements ;
c) ont reçu la consigne de porter l'équipement obligatoire et des instructions sur la façon de le faire pendant les matchs ;
d) ont reçu la consigne de prévenir le personnel d'entraîneurs lorsque l'équipement cesse d'être réglementaire pour une raison quelconque pendant la partie.

Règlement 5 Section 2 Article 5

Article 5 – Obstruction

a) Sur un botté d'envoi, les joueurs de l'équipe B peuvent faire obstruction à tout adversaire, à tout endroit sur le terrain, après le botté du ballon et jusqu'au moment où le jeu est sifflé mort, pourvu que le premier contact soit fait à la hauteur ou au-dessus de la ceinture.

b) Sur un botté d'envoi, si l'équipe A récupère le ballon de façon réglementaire ou que l'équipe B échappe le ballon, les joueurs de l'équipe A peuvent faire obstruction à tout adversaire, à tout endroit sur le terrain, pourvu que le premier contact soit fait à la hauteur ou au-dessus de la ceinture.

Pénalité:

1. Ballon en possession de l'une ou l'autre équipe:
   Retenir, Blocage illégal – P10 PBT ou option prévue
   Rudesse – P15 PBT ou PBM
   RE – P25 PBT ou PBM
2. Ballon en l'air:
   Retenir, Blocage illégal – P10 du point où l'équipe prend possession du ballon ou option prévue.
   Rudesse– P15 du point où l'équipe prend possession du ballon ou PBM.
   RE - P25 du point où l'équipe prend possession du ballon ou PBM..

Remarque: Si, après l'infraction, l'équipe B prend possession du ballon dans la zone de but, on applique alors la distance de la pénalité à la ligne de 10 verges (mètres) de l'équipe B, ou option prévue.

c) Sur un botté d'envoi, les joueurs de l'équipe A peuvent se servir de leurs mains et de leurs bras pour éviter les bloqueurs et peuvent utiliser leurs corps pour bloquer les joueurs qui protègent le porteur du ballon, pourvu que le premier contact soit fait à la hauteur ou au-dessus de la ceinture. Toute autre forme de blocage de la part des joueurs de l'équipe A représente une obstruction illégale.

Pénalité:Ballon en l'air:

1. Infraction dans la zone du PEP ou qui empêche la prise de possession par l'équipe B – ballon accordé à l'équipe B au PI.
2. Infraction dans une zone éloignée du PEP, alors que le joueur de l'équipe A n'essaie pas d'empêcher que l'équipe B s'empare du ballon – P10 PEP

Note : Note : Si après la faute, la possession est gagnée dans la zone de but par l'Équipe B, la pénalité sera appliquée à partir de la ligne de 10 verges (mètres) de l'Équipe B, ou option.

Ballon en possession d'une équipe: P10 PBT

d) Sur tous les jeux de botté, Il est illégal pour 3 joueurs ou plus de s'aligner épaule à épaule à moins de 2 verges l'un de l'autre et d'avancer dans une tentative de bloquer pour un porteur de ballon. (Bloc de wedge)

Punition P10 PBT au PP

Règlement 5 Section 4 Article 1

Article 1– Hors-jeu au-delà de la ligne de mêlée (infraction à la zone d'immunité)

Le présent article ne s'applique pas au botté d'un ballon libre ou à un botté qui ne traverse pas la ligne de mêlée. Sur un botté débutant par une remise (quand le ballon traverse la ligne de mêlée), un botté de retour ou sur un botté à champ ouvert, si un joueur est en position de hors-jeu par rapport au botteur, le joueur en question :

a) Ne devra pas toucher ou être touché par le ballon.

Pénalité : – sur le terrain de jeu – P15 du PBT (point ballon touché)

– zone de but – P15, appliquée à la ligne de 10 verges

b) Devra accorder 5 verges à un adversaire qui tente de prendre possession d'un ballon botté. La zone de cinq verges est déterminée par un cercle d'un rayon de cinq verges, dont le centre est le ballon au moment où il est d'abord touché.

c) Si le joueur de l'équipe qui botte ne fait aucun effort pour se retirer de la zone d'immunité et qu'il demeure au-dessus du ballon et que le joueur en réception est sur le point de prendre possession du ballon

Pénalité : 15 verges du point d'application peu importe où le ballon a rebondi.

d) Si le joueur de l'équipe qui botte fait obstruction avec le joueur de l'équipe qui tente de prendre possession du ballon, avec ou sans contact

Pénalité : 15 verges du point normal d'application.

Un joueur de l'équipe qui botte et qui envahit la zone de cinq verges et fait contact avec un joueur de l'équipe qui reçoit le botté et qui tente de jouer le ballon de façon robuste et non nécessaire, sera sanctionné par une pénalité additionnelle de 15 ou 25 verges, peu importe où le ballon a frappé le sol.

Remarque : Pour les joueurs de niveau inférieur au niveau collégial ou junior, les dirigeants de ligues peuvent réduire la pénalité susmentionnée à 10 verges. Pour une pénalité dans la zone de but adverse, le ballon peut être accordé à la ligne de 10 verges. Les arbitres doivent être avisés par écrit de ces changements afin d'assurer une application uniforme.

Règlement 5 Section 4 Article 2(a)

a) Lorsqu'un botté débutant par une remise ne traverse la ligne de mêlée que d'une courte distance ou qu'un botté de retour (sauf un botté de ballon libre) est court, et que cela empêche les joueurs de l'équipe qui botte d'accorder l'immunité exigée, un arbitre doit siffler l'arrêt du jeu dès que le ballon touche un joueur ou le sol et en accorder la possession à l'équipe qui recevait le botté. S'il est évident que le botté court tombera au milieu d'un groupe de joueurs, l'arbitre peut arrêter le jeu dès que le ballon commence à descendre. Aucune pénalité de distance ne sera imposée, mais si le jeu est arrêté de cette façon pendant le dernier jeu d'une demie, l'équipe qui recevait le botté a le droit d'effectuer un autre jeu de la ligne de mêlée si elle le désire.

Règlement 7 Section 2 Article (tous)

Section 2 - Rudesse excessive (EC34)

Les actes suivants sont définis et classés comme étant de la rudesse excessive et sont interdits :

Article 1 – Botteur, passeur et receveur

Frapper intentionnellement un botteur, un passeur ou un receveur de botté ou de passe de manière à pouvoir le blesser.

Article 2 – Coup de poing, de pied ou de genou

Frapper un adversaire avec le poing, le talon de la main, le genou, le coude ou lui donner un coup de pied.

Article 3 – Bloqué avec la tête, Plaqué avec la tête ou darder

Le bloc avec la tête, le plaqué avec la tête et darder un adversaire avec son casque peuvent être pénalisés en vertu de la présente section s'ils sont exécutés intentionnellement avec le but de blesser l'adversaire.

Article 4 – Protecteur facial / Casque

Un joueur qui saisit le casque tel que décrit à la section 3 article 5, peut-être pénalisé conformément à la présente section si l'officiel juge que le joueur a intentionnellement essayé de blesser l'adversaire.

Article 5 – Autres actes de rudesses excessives

Tout autre acte de rudesse ou de jeu déloyal qui, selon l'arbitre en chef, mérite une disqualification peut être pénalisé en vertu de la présente section.

Pénalité : Articles 1 à 5 : Disqualification du joueur fautif et une perte de 25 verges à partir du point approprié conformément au Règlement 8, Section 5. Si l'arbitre ne peut identifier le joueur fautif, seule la pénalité de distance est appliquée. Un premier essai automatique est accordé à l'équipe A pour une rudesse excessive de l'équipe B. Si les deux équipes commettent une telle infraction, les joueurs fautifs doivent être disqualifiés mais aucune pénalité de distance n'est appliquée. Le jeu reprend à l'endroit approprié prévu dans la section traitant des pénalités compensatoires, Règlement 8, Section 6.

Article 7 – Disqualification

Un joueur se voit expulsé du match, avec substitution possible, si :

a) il a été puni pour RE ;

b) il a été puni pour avoir rudoyé un arbitre. L'équipe non fautive ne peut refuser la pénalité de disqualification

Remarque l'article 6 ciblage n'est pas inclus dans la section de sécurité en ce moment.

Règlement 7 Section 3 Article (tous)

Section 3 : Rudesse

Tout acte de rudesse ou de jeu déloyal qui n'est pas considéré comme assez sérieux pour mériter une disqualification doit être pénalisé en vertu de la présente section. Les actes suivants sont définis et classés comme des actes de rudesse, et ils sont interdits.

Article 1 – Empilade, plaquage hors limites

Une empilade se produit lorsqu'un joueur frappe le porteur du ballon, se lance contre lui ou tombe sur lui après le coup de sifflet d'un des arbitres signalant l'arrêt du jeu, ou même avant le coup de sifflet lorsque le jeu est clairement terminé (Règlement 1, Section 8, Article 1h).

Il est interdit de plaquer un joueur qui est nettement hors des limites du terrain, ou de projeter le porteur du ballon au sol après que le jeu est sifflé mort.

Lorsqu'un joueur en possession du ballon décide de se jeter volontairement au sol, tout contact inutile doit être évité. L'action doit être effectuée dans un délai suffisant pour donner la possibilité au joueur défensif d'éviter ce genre de contact.

On considère ces infractions comme ayant été commises après que le ballon a été sifflé mort. (Règlement 8, Section 5, Article 11).

Article 2 – Passeur

Parce que l'action de lancer le ballon met le passeur en position vulnérable face aux blessures, des règles spéciales pourrudesse sur le passeur seront appliquées sous le chapitre Rudesse sur le passeur mais non limitées à :

a) Il est défendu pour un joueur défensif de frapper dans la région au genou ou sous le genou un passeur qui a un ou les deux pieds plantés au sol, même si le contact initial est au-dessus des genoux. Ce n'est pas une faute si le joueur défensif est bloqué (ou poussé) en direction du passeur et n'a pas la chance d'éviter le contact.

Note1 : Un joueur défensif ne peut rouler ou plonger avec force dans la région du genou du passeur ou sous le genou, même s'il a été en contact avec un autre joueur.

Note2 : Ce n'est pas une faute si le joueur défensif plaque, agrippe ou entoure de ses bras le passeur à la hauteur ou sous des genoux, dans une tentative de plaquer ce dernier

b) Il est défendu pour un joueur défensif de commettre les actions suivantes : jeter un passeur au sol ou projeter inutilement un passeur au sol après que celui-ci ait lancé le ballon. Même si le joueur défensif a fait le contact initial avec le passeur, celui-ci ne doit pas inutilement et violemment le lancer au sol et tomber par-dessus avec tout son poids. Le joueur défensif devra entourer le passeur de ses bras sans autres actions de sa part.

c) Un joueur défensif ne devra pas utiliser son casque ou protecteur facial pour frapper le passeur, ou utiliser ses mains, bras ou autres parties du corps avec force à la hauteur de la tête ou du cou du passeur.

Article 3 – Botteur

Il est interdit de rudoyer le botteur de dégagement ou le botteur de placement.

Article 4 – Teneur du ballon

Le teneur du ballon pour une tentative de placement ou de transformation a droit à la même protection que le botteur.

Article 5 – Protecteur facial / casque

Il est interdit de saisir le casque d'un adversaire en fermant les doigts sur le protecteur facial, la mentonnière, et toute autre partie du casque (devant, derrière, ouverture pour les oreilles).

Article 6 – Plaqué à la tête, corde à linge

Il est interdit de plaquer un joueur à la tête à champ ouvert, ou de l'arrêter avec le bras tendu au niveau de la tête, ce qu'on appelle communément une « corde à linge ».

Article 7–Darder

L'action de darder consiste à frapper avec le casque un adversaire qui est au sol, qui est sur le point de tomber au sol, qui a été arrêté dans sa progression ou qui est dans une position où il ne peut se protéger. Un joueur sera pénalisé pour avoir dardé même s'il a commencé son action avant que le jeu ne soit sifflé s'il se sert de la tête et du casque comme premier ou principal point de contact.

Article 8–Bloc de la tête ou plaqué de la tête

a) Bloc avec la tête- aucun joueur, y compris le porteur de ballon, ne peut utiliser son casque pour frapper ou percuter un adversaire

b) Plaqué avec la tête – aucun joueur ne peut frapper le porteur du ballon avec le sommet ou le dessus de son casque.

Article 9 – Utilisation des mains et des bras

L'utilisation illégale des mains et des bras est jugée comme étant de la rudesse si le contact est fait avec le poing, le talon de la main ou le coude; si le joueur relève le bras qui bloque en le balançant derrière lui avant le contact; si le bras qui bloque est relevé avec force vers l'avant pour frapper l'adversaire avec le coude; si le bloqueur fait une rotation du bassin ou pivote pour donner plus de force à son coup; si le contact se fait avec les mains jointes; si le joueur frappe l'adversaire au-dessus des épaules avec la main ou le bras de manière inutilement dure, y compris un coup à la tête appelé communément une «claque à la tête».

Article 10 – Blocage surprise

Il est interdit à tout joueur de l'équipe A de bloquer un adversaire en-dessous de la ceinture, au frapper avec force, dans une zone qui va de 5 verges en avant de la LM, d'une ligne de côté à l'autre, jusqu'à la ligne de fond de l'équipe A, si :

1. le joueur de l'équipe A est immobile, ou en mouvement, à 3 verges (mètres) ou plus de la zone de mêlée, lors de la remise du ballon ;

OU

2. e joueur de l'équipe A est d'abord immobile à 3 verges (mètres) ou plus de la zone de mêlée, puis se dirige vers le ballon de sorte qu'il se trouve à moins de 3 verges (mètres) de la zone de mêlée lors de la mise en jeu du ballon ;

OU

3. le joueur de l'équipe A est d'abord immobile à moins de 3 verges (mètres) de la zone de mêlée, puis avant ou après la mise en jeu, s'éloigne à plus de 3 verges (mètres) de la zone de mêlée, et revient ensuite à moins de 3 verges (mètres) de la zone de mêlée ;

ET

4. il se déplace vers le ballon pour effectuer le bloc. (« Vers le ballon » signifie le point de mise en jeu du ballon).

Article 11 – Blocage retardé au genou

Il est interdit à un joueur de bloquer un adversaire, au niveau des genoux ou en-dessous, au moment où cet adversaire est déjà « engagé » ou occupé par un autre coéquipier de ce joueur, que cet engagement soit physique ou non.

Pénalité pour rudesse :

Équipe A – P15 à partir du point approprié, selon le Règlement 8, Section 5 ;

Équipe B – P15 à partir du point approprié, et 1E à l'équipe A.

Article 12 – Protection du joueur de centre

La zone de protection pour le joueur de centre sur les bottés de la ligne de mêlée a été redéfinie. Sur tous les types de bottés à partir de la ligne d'engagement (dégagements, tentatives de placements et convertis), il est interdit d'entrer en contact avec le centre jusqu'à ou à l'intérieur d'une verge de chaque côté de la ligne de mêlée.

Pénalité : P15 au PDR, PBM – avec 1E automatique

Note : Sauter par-dessus le joueur de centre pour tenter d'éviter le contact n'est pas permis et est pénalisé comme s'il y a eu contact avec ce dernier.

À l'exception que le centre n'a aucune protection sur un botté rapide.

Article 13 – Collier protecteur

Agripper un adversaire par l'intérieur sous les épaulières ou par l'intérieur du collet du maillot ou à l'extérieur du maillot au-dessus des numéros et utiliser cela comme moyen principal pour changer soudainement la direction du porteur de ballon sera jugé comme un geste de rudesse.

Article 14 – Bloc illégal avec les mains au visage

Aucun joueur, de l'une ou l'autre équipe, ne peut frapper avec ses mains au-dessus des épaules pour toucher son adversaire au cou, au visage, à la tête ou au protecteur facial.

Article 15 – Blocage par-derrière

Le blocage par-derrière consiste à bloquer un adversaire, autre que le porteur du ballon, en le frappant dans le dos ou en le plaquant aux jambes par-derrière avec n'importe quelle partie du corps. L'application de la pénalité est déterminée par le point de contact initial et l'arbitre qui juge le jeu doit l'avoir vu dans son ensemble. Le blocage par-derrière est interdit sauf dans la mesure suivante :

1) le bloc a lieu dans la zone de mêlée (entre les deux bloqueurs de l'équipe à l'attaque, dans une zone de deux verges (mètres) de chaque côté de la ligne de mêlée) et il est fait par un joueur qui occupait une position dans cette zone au moment de la mise en jeu. ;
2) le point de contact initial avec l'adversaire est de côté ou de face;
3) le point de contact initial avec l'adversaire est l'arrière en raison d'un mouvement de l'adversaire, comme d'avoir tourné le dos au bloqueur après que ce dernier a amorcé son blocage.

Remarque : La position de la tête du bloqueur par rapport à son adversaire, qu'elle soit devant ou derrière lui, ne sert pas à déterminer si le bloc est réglementaire ou non. C'est le point de contact initial qui est le facteur déterminant, tel que modifié par les paragraphes 1), 2) et 3) de cet article.

Article 16 – Joueur en position vulnérable

C'est une pénalité contre le joueur qui initie un contact avec rudesse contre un joueur en position vulnérable.

a) Les situations d'un joueur dans une position vulnérable sont :
    1. Un joueur qui lance ou juste après l'action de lancer le ballon
    2. Un receveur qui tente de capter un ballon ; ou qui a complété une passe et qui n'a pas eu le temps de se protéger ou n'est pas clairement devenu un porteur de ballon. Si le receveur / porteur de ballon est en position d'éviter ou de se protéger du contact éventuel d'un joueur adversaire, il n'est plus dans une position vulnérable
    3. Un porteur de ballon qui est déjà en contact avec un plaqueur et dont la progression est arrêtée.
    4. Un joueur qui tente d'attraper un ballon dans les airs lors d'un botté.
    5. Un joueur au sol.
    6. Un botteur de dégagement /précision pendant l'action de botter ou pendant le retour.
    7. Un quart-arrière en tout temps après un changement de possession.
    8. Un joueur qui reçoit un bloc qui vient de l'extérieur de son champ de vision d'un bloqueur qui se déplace en direction de ou parallèle à sa propre ligne de fond et approche le jouer adverse par-derrière ou par le côté, et
    9. Un joueur sur qui il est interdit d'effectuer un bloc surpris
b) Les contacts défendus contre un joueur qui est en position vulnérable sont :
    1. Frapper avec force le jouer en position vulnérable à la tête ou dans la région du cou avec le casque, protecteur facial, avant-bras, ou épaule indépendamment si le joueur défensif utilise également ses bras pour plaquer le joueur défensif en l'encerclant de ses bras ou en saisissant ce dernier ; ou
    2. En baissant la tête et entrant avec force en contact avec le sommet/ devant ou la partie frontale du casque contre toutes parties du corps du joueur en position vulnérable ; ou
    3. Plonger illégalement contre un joueur en position vulnérable. C'est un coup illégal si un joueur (1) saute dans les airs (vers le haut et vers l'avant) et entre en contact avec l'adversaire, et(2) utilise une partie de son casque (front/ dessus) pour entrer en contact avec force avec toute partie du corps de son adversaire.

Note 1 : Cela ne s'applique pas au contact avec un porteur de ballon, à moins que le porteur ne soit considéré comme étant en position vulnérable. Note 1 : l'article 2B n'interdit pas les contacts accidentels avec le protecteur facial ou le casque dans l'action d'un plaqué ou d'un bloc d'un adversaire.

Note 2 : Un joueur qui initie un contact contre un joueur en position vulnérable est responsable d'éviter le contact illégal. Ce contact illégal peut se produire dans la tentative d'arracher ou de faire perdre le contrôle du ballon à un adversaire. Un standard de responsabilité directe s'applique à tout contact contre un joueur en position vulnérable, même si l'adversaire est en train de tomber après avoir sauté dans les airs, ou qu'il soit dans un déplacement qu'il ne peut contrôler (ex : glisser) et sans tenir compte de tout mouvement fait par le joueur qui reçoit le coup comme : baisser la tête ou se pencher en anticipant le contact.

Pénalité : pour Rudesse : perte de 15 verges et 1er E automatique. Le joueur peut être disqualifié si l'action est jugée intentionnelle par l'officiel.

Article 17 – Bloc venant de l'extérieur du champ de vision

Il sera défendu pour tout joueur de bloquer avec force un joueur adverse (à l'extérieur de son champ de vision) pendant qu'il se déplace en direction de sa propre ligne de fond quel que soit sa position sur le terrain.

Article 18 – Contact contre un joueur non impliqué

Un joueur doit être pénalisé pour rudesse lorsqu' il entre inutilement en contact, incluant mais non limitatif à frapper, sauter, bloquer sous la ceinture ou lancer son corps contre un joueur qui :

i) ne participe pas au jeu

ii) ne peut raisonnablement anticiper un contact, avant ou après la fin du jeu.

C'est la responsabilité des joueurs de savoir quand le jeu est terminé et si leurs actions sont raisonnables selon cette règle. Si un joueur se situe à plusieurs verges du porteur de ballon et qu'il arrête de jouer, ou l'arrêt du jeu est éminent et qu'il ne participe plus au jeu, il ne devrait raisonnablement pas s'attendre à être frappé.

Une attention spéciale devrait être portée aux botteurs et aux quart-arrières qui ont abandonné la poursuite pendant le jeu. Un adversaire ne devrait pas juger cette situation comme une opportunité de porter un « coup gratuit ».

Article 19 – Blocage sous la ceinture

Il est illégal de bloquer un adversaire en dessous la ceinture dans les circonstances suivantes :

a) Sur tous les jeux, il sera interdit à tout joueur de l'une ou l'autre équipe de bloquer un adversaire sous la ceinture, sauf si le bloc se produit dans la zone de mêlée, soit entre les 2 ailiers rapprochés positionnés normalement et 2 verges du côté de la zone défensive jusqu'à la position initiale qu'occupe le quart -arrière ou le botteur. Un joueur qui effectue un bloc sous la ceinture dans cette zone doit occuper une position dans cette zone au moment de la mise en jeu pour que le bloc soit légal.
Remarque : Un joueur venant de l'extérieur de cette zone, doit s'arrêter complètement dans la zone, avant la remise en jeu du ballon pour être considéré comme positionné dans la zone.

b) Après une interception ou une récupération d'un ballon échappe.

c) Sur un botté à champ ouvert après que le ballon soit botté.

d) Sur un botté d'envoi à partir du moment où le ballon est botté

Les caractères en gris dénotent une modification du plus récent livre des règlements fondée sur de nouveaux changements de règlement ou des clarifications pour la saison 2020-2021.

Points à souligner

Il faut souligner que la sécurité des joueurs est notre préoccupation principale et qu'elle ne doit pas être compromise. Tous les autres enjeux passent au deuxième plan.

Code d'éthique

But

Le code d'éthique a été établi dans le but de sauvegarder et de promouvoir les intérêts du sport. Cela implique qu'on déroge le moins possible aux règlements tels que formulés dans ce Livre des règlements. Il vise principalement à éclaircir et à faire la distinction entre les pratiques professionnelles éthiques approuvées et celles qui sont nuisibles au sport. Il a aussi pour but de faire ressortir l'objectif et la valeur du football et de souligner la responsabilité des entraîneurs envers les écoles, les joueurs et le public.

Toutes les ligues amateurs doivent respecter les règlements inscrits dans ce livre des règlements. Si ou quand la ligue désire s'écarter de ces règlements, il est prévu qu'elle le fasse seulement après avoir consulté le groupe adéquat d'officiels et l'organisme provincial de sport (local, provincial ou national). Les membres de la communauté de football doivent être proactifs au sujet des décisions d'interprétation/application des règlements. Ces préoccupations devraient être exprimées autant que possible avant le début de la saison de football ou avant la tenue d'un match.

Le succès ultime des principes et des normes de ce Code dépend des entraîneurs de football.

Article un – Responsabilités envers les joueurs

1. En ce qui a trait aux rapports avec ses joueurs, l'entraîneur doit toujours être conscient de la très grande influence qu'il exerce. L'entraîneur ne doit jamais accorder plus d'importance à la victoire qu'au besoin d'inculquer les idéaux les plus élevés et les traits de caractère les plus recherchés chez les joueurs. La sécurité et le bien-être de ses joueurs doivent toujours prévaloir dans son esprit et ils ne doivent jamais être sacrifiés au profit d'un quelconque prestige ou gloire personnels.
2. L'entraîneur doit se rendre compte, lorsqu'il enseigne le football, que certains règlements visent à protéger le joueur et à établir des normes communes permettant de déterminer un gagnant et un perdant. Toute tentative pour contourner les règlements, profiter d'un avantage déloyal sur un adversaire ou pour apprendre à un joueur à se conduire de manière contraire à l'esprit sportif est inadmissible au football, et tout entraîneur qui commet un tel acte n'a pas le droit de porter le titre d'entraîneur.
3. Le diagnostic et le soin de blessures incombent au médecin et ne doivent en aucun cas être considérés du ressort de l'entraîneur. L'entraîneur est chargé de veiller à ce que les joueurs blessés reçoivent sans tarder des soins médicaux de personnes compétentes et que les prescriptions du médecin soient suivies à la lettre.
4. Un entraîneur ne doit jamais autoriser l'usage de drogue, de médicaments ou de stimulants. Les médicaments ou autres produits semblables ne doivent être utilisés qu'avec l'autorisation et sous la surveillance d'un médecin.
5. L'avenir d'un joueur ne doit pas être compromis en dérogeant aux règlements relatifs à l'admissibilité.
6. Dans les établissements d'enseignement, un entraîneur ne doit pas imposer d'exigences à ses joueurs qui puissent leur nuire dans la réussite de leurs études.
7. Un joueur retiré du jeu qui saigne en raison d'une blessure ou d'une lacération doit recevoir les soins médicaux appropriés. Il ne peut retourner au jeu sans l'approbation du personnel médical (c.-à-d. soigneur, médecin ou tout autre membre du personnel médical).
8. Si l'uniforme ou l'équipement d'un joueur ou d'un arbitre est maculé de sang, c'est-à-dire que les vêtements sont imbibés de sang jusqu'à la peau ou peuvent facilement souiller un autre joueur, il doit les changer ou les nettoyer immédiatement.

Article deux – Responsabilités des administrateurs

1. Les administrateurs doivent superviser leurs programmes et leur personnel de façon à faire respecter les principes et à maintenir l'intégrité et la dignité de l'organisation ou de l'établissement qu'ils représentent.
2. Les administrateurs ne doivent pas exercer de pressions sur les membres de l'organisation ou les entraîneurs pour qu'ils accordent aux joueurs une importance qu'ils ne méritent pas.
3. De concert avec les entraîneurs, les administrateurs doivent établir et respecter les lignes de conduite applicables quant aux joueurs, aux règlements, aux arbitres, aux relations publiques, au recrutement, à la journée des matchs et aux autres responsabilités pertinentes.
4. Les administrateurs sont les responsables ultimes de tous les aspects de leurs programmes et de tous les membres du personnel qui travaillent sous leur responsabilité.

Article trois – Règlements du football

1. Les "points à souligner" qui figurent dans le Livre des Règlements du football amateur font partie intégrante du code d'éthique. Ils doivent être lus attentivement et rigoureusement observés.
2. Chaque entraîneur doit connaître les règlements du jeu de façon approfondie. Il lui incombe d'enseigner les règlements et leur interprétation à ses joueurs.
3. Les entraîneurs doivent respecter à la fois la lettre et l'esprit des règlements.
4. Toute personne qui essaie de déroger aux règlements ou qui les enfreint n'est pas digne d'être associée au football.
5. Un entraîneur est responsable de s'assurer que les joueurs ne feignent pas d'être blessés afin de bénéficier d'un avantage non prévu par les règlements. On doit donner à un joueur blessé la pleine protection prévue par les règlements. Tout joueur non blessé qui feint de l'être pour gagner du temps non mérité pour son équipe agit de façon déloyale et contraire à l'éthique, à l'esprit sportif et à l'esprit des règlements. De telles tactiques jettent le discrédit sur les joueurs et les entraîneurs et sont indignes d'une personne intègre.
6. Un entraîneur est responsable des tactiques flagrantes de rudesse tout comme des remplacements non réglementaires. Il ne doit pas permettre à ses joueurs de faire semblant d'être blessés afin d'arrêter le chronomètre ou de se déplacer dans l'intention de provoquer un hors-jeu de l'adversaire.
7. L'entraîneur doit toujours se rappeler que l'objectif du football N'EST JAMAIS de faire mal à un adversaire ou de le blesser, que ce soit par des méthodes permises ou défendues.
8. Les habiletés se forment sur le terrain d'entraînement. Les entraîneurs qui permettent, favorisent et ferment les yeux sur un comportement dangereux, irrespectueux ou dégradant pour l'adversaire manquent à leur responsabilité d'enseigner le jeu loyal et un bon esprit sportif. Cet aspect du rôle de l'entraîneur doit avoir autant d'importance que l'enseignement de l'offensive et de la défensive et, pour les joueurs, il compte beaucoup plus que tous les aspects techniques du jeu réunis. Tout entraîneur qui n'insiste pas sur cet aspect ou qui permet, favorise ou justifie l'utilisation de tactiques contraires à l'esprit sportif est coupable de l'infraction la plus grave au code d'éthique des entraîneurs de football.

Article quatre – Arbitres

1. Aucune compétition ne peut se dérouler de façon satisfaisante sans la présence d'arbitres impartiaux et compétents. Ces derniers doivent avoir le respect et obtenir l'appui des administrateurs, des entraîneurs et des joueurs. La critique des arbitres auprès des joueurs ou du public, ouvertement ou de manière anonyme, doit être considérée comme un manquement au code d'éthique.
2. Il doit exister des rapports de collaboration entre les entraîneurs, les administrateurs et les associations d'arbitres et de fréquents échanges d'idées et de suggestions. Les entraîneurs doivent, aussi souvent que possible, accepter les invitations à assister aux réunions des arbitres portant sur les règlements. De la même façon, les entraîneurs doivent inviter les arbitres à discuter de l'interprétation des règlements avec leurs équipes et, à l'occasion, à arbitrer des séances d'entraînement pour leur bénéfice mutuel.
3. Un bon arbitrage assure le plaisir de jouer et la protection des joueurs. Lorsqu'un arbitre accepte d'arbitrer une partie, ses responsabilités sont claires et bien définies. La protection et le bien-être des joueurs sont primordiaux et, à cet égard, il ne peut y avoir de compromis. Tout arbitre qui manque à son devoir de pénaliser une infraction sans tarder n'est pas digne d'arbitrer la partie.

4. Lorsque se déroule une partie, les arbitres doivent être traités avec courtoisie, mais ils doivent aussi, de leur côté, être courtois et respectueux envers les joueurs, les entraîneurs et les administrateurs. Les rencontres entre administrateurs, entraîneurs et arbitres doivent toujours se dérouler conformément aux procédures établies par la section ou l'association des arbitres responsables. Dans leurs rapports, les entraîneurs et les arbitres doivent respecter à tous les égards le Livre des Règlements du football amateur, que ce soit sur le terrain, pendant ou après la partie. Toute critique d'un entraîneur ou d'un administrateur concernant l'arbitrage ou toute critique d'un arbitre envers le public, les équipes, les entraîneurs ou des joueurs en particulier doit être adressée par écrit au bureau qui a affecté l'arbitre à la partie. Un entraîneur qui adresse ou permet à une personne sur son banc d'adresser des remarques désobligeantes à un arbitre pendant le déroulement d'une partie ou qui adopte un comportement qui monte les joueurs ou les spectateurs contre les arbitres, enfreint les règlements du jeu et est indigne d'exercer la profession d'entraîneur.
5. Il faut se rendre compte que l'étude, au ralenti, des décisions controversées des arbitres est très différente de celle des décisions qui doivent être prises sur-le-champ au cours d'une partie. Toute personne qui montre des jeux cruciaux à des rédacteurs ou à des commentateurs sportifs, à des anciens ou au public de manière à les inciter à taxer les arbitres d'incompétence enfreint le code d'éthique.

Article cinq – Relations publiques

1. Les membres des médias d'information doivent être traités avec courtoisie, honnêteté et respect. Il faut éviter les déclarations trompeuses et les remarques désobligeantes. Il y a lieu de répondre honnêtement aux questions directes ou de s'abstenir de tout commentaire. Si on juge qu'une réponse honnête ne serait pas dans l'intérêt de la partie, le code d'éthique exige de ne pas répondre à la question. Dans ce cas, la réponse «Pas de commentaire» est justifiée.
2. Les entraîneurs doivent se charger d'apprendre à leurs joueurs comment se comporter pendant les entrevues, de manière à servir au mieux les intérêts du football.
3. Les entraîneurs ne doivent pas insister sur les blessures, les mesures disciplinaires, les difficultés scolaires, les problèmes d'admissibilité et les questions personnelles semblables. Les problèmes disciplinaires doivent rester une «affaire de famille» et être résolus entre l'entraîneur et ses joueurs. Les blessures sont essentiellement du ressort du médecin ou du soigneur de l'équipe. Il ne sert à rien de souligner ces questions.
4. Les entraîneurs et les administrateurs doivent éviter de discuter en public de recrutement contraire à l'éthique et de l'utilisation de tactiques défendues.
5. Toute déclaration qui tend à présenter le football autrement que comme partie intégrante du processus d'éducation nuit à l'avenir de la profession.
6. Les entraîneurs et les administrateurs enfreignent le code d'éthique s'ils se servent d'associations d'anciens ou de supporters ou de clubs du quarts arrière pour tenter de contourner ou de faire obstacle aux contrôles des établissements sur leurs athlètes ou pour favoriser la violation des règlements établis. Ils enfreignent aussi le code d'éthique s'ils imposent des exigences, financières ou autres, à ces groupes en désaccord avec la lettre et l'esprit des contrôles en vigueur ou s'ils utilisent, de toutes autres façons, leur pouvoir et leur autorité en violation des règlements reconnus.
7. Les problèmes d'ordre professionnel doivent être résolus à l'intérieur de la profession et non dans les médias.

Article six – Recrutement

1. Tous les règlements régissant le recrutement, établis par les organes de réglementation des établissements locaux, des sections et de l'association nationale, doivent être rigoureusement observés.
2. Le recrutement d'un joueur inscrit dans un autre programme (ou le recrutement d'un athlète qui a fait part de son intention de s'inscrire dans un autre programme) dans le but de le faire participer aux entraînements réguliers constitue une infraction au code d'éthique.
3. L'entraîneur qui présente les avantages qu'offre son organisation ou son établissement doit s'en tenir à un exposé honnête et franc des faits. Il doit s'abstenir de toute remarque désobligeante au sujet des autres organisations et établissements et de leurs responsables.
4. Tout entraîneur qui fait à une recrue potentielle des promesses qu'il ne pourra tenir enfreint le code d'éthique.

Article sept – Matchs et autres responsabilités

1. Il est essentiel que les actes et le comportement d'un entraîneur soient toujours à son honneur, à celui de son établissement ou organisation et à celui du football lui-même.
2. Au cours d'une partie, l'entraîneur doit se faire remarquer le moins possible. Les entraîneurs sont incités à adopter une attitude amicale et bienveillante à l'égard de leurs joueurs.
3. Dans l'intérêt du plaisir du jeu et de son essor, les administrateurs et les entraîneurs doivent favoriser le genre de participation et d'appui des amateurs qui crée une atmosphère d'esprit sportif et de saine compétition.

Les principes à propos des stades de football

A) Terrain

- Le terrain de football doit être ligné selon le système canadien des terrains de football (voir le livre des règles du football amateur canadien).
- Un terrain en gazon synthétique ou de matière comparable est préférable pour les compétitions élite provinciales et requis pour les compétitions nationales. Les terrains en gazon naturel sont souhaitable pour les autres niveaux de compétition.
- Un système d'éclairage pour les parties de soir doit être placé au plus près à 15 pieds des lignes de côté du terrain et préférablement à 30 pieds.
- Aucun obstacle ne doit se trouver à l'intérieur de 5 verges de la ligne de côté dans quelques directions que ce soit. Note: cela n'inclut pas une piste d'athlétisme qui entoure le terrain de football, mais la bordure qui sépare la piste du terrain de football doit être enlevée avant l'utilisation de celui-ci.
- Les clôtures qui entourent le stade doivent avoir un minimum de 8 pieds avoir des points d'accès qui rencontre les standards en vigueur des services d'incendie de l'endroit. Un des points d'accès peut être utilisé comme porte ou lieu de vente des billets pour le match.
- Un cadran indicateur pour le pointage, le temps à jouer et les différents quarts doivent être visible aux équipes. Un cadran indicateur désignant les essaies, la distance à franchir et les temps morts est souhaitable sans être obligatoire. Le cadran indicateur devrait être situé au sud du stade pour réduire autant que possible les effets du soleil lors des matchs à la fin de l'automne.

B) Les vestiaires

- 4 vestiaires chauffés capable d'accueillir confortablement 50 joueurs (2 ½ à 3 pieds d'espace par joueur).
- 1 vestiaire chauffé capable d'accueillir 12 arbitres et officiels mineurs (selon les mêmes paramètres que décrit précédemment).
- Une salle de soin complète avec au moins deux tables pour les soigneurs. Si c'est impossible, une table pour les soigneurs doit être placée à l'extérieur de chaque vestiaire d'équipe.
- Chaque vestiaire doit avoir une salle de toilette chauffée.
- Une salle de toilette chauffée doit être accessible aux spectateurs.
- Si possible, une salle chauffée de 12 à 15 personnes doit être disponible pour les organisateurs du match ou de l'événement.

C) Spectateurs

- Un stade doit comprendre au moins 2500 sièges (1000 sièges pour une compétition nationale n'est pas souhaitable).
- Dans l'objectif de permettre aux équipes d'avoir leur banc de chaque côté du terrain, pour les sièges des spectateurs, la première rangée devrait être placée à au moins 4 pieds au-dessus du niveau terrain. Aucune clôture ou autre obstacle ne devrait cacher la vue des spectateurs, cependant il devrait y avoir une clôture qui sépare les spectateurs de l'accès au terrain.

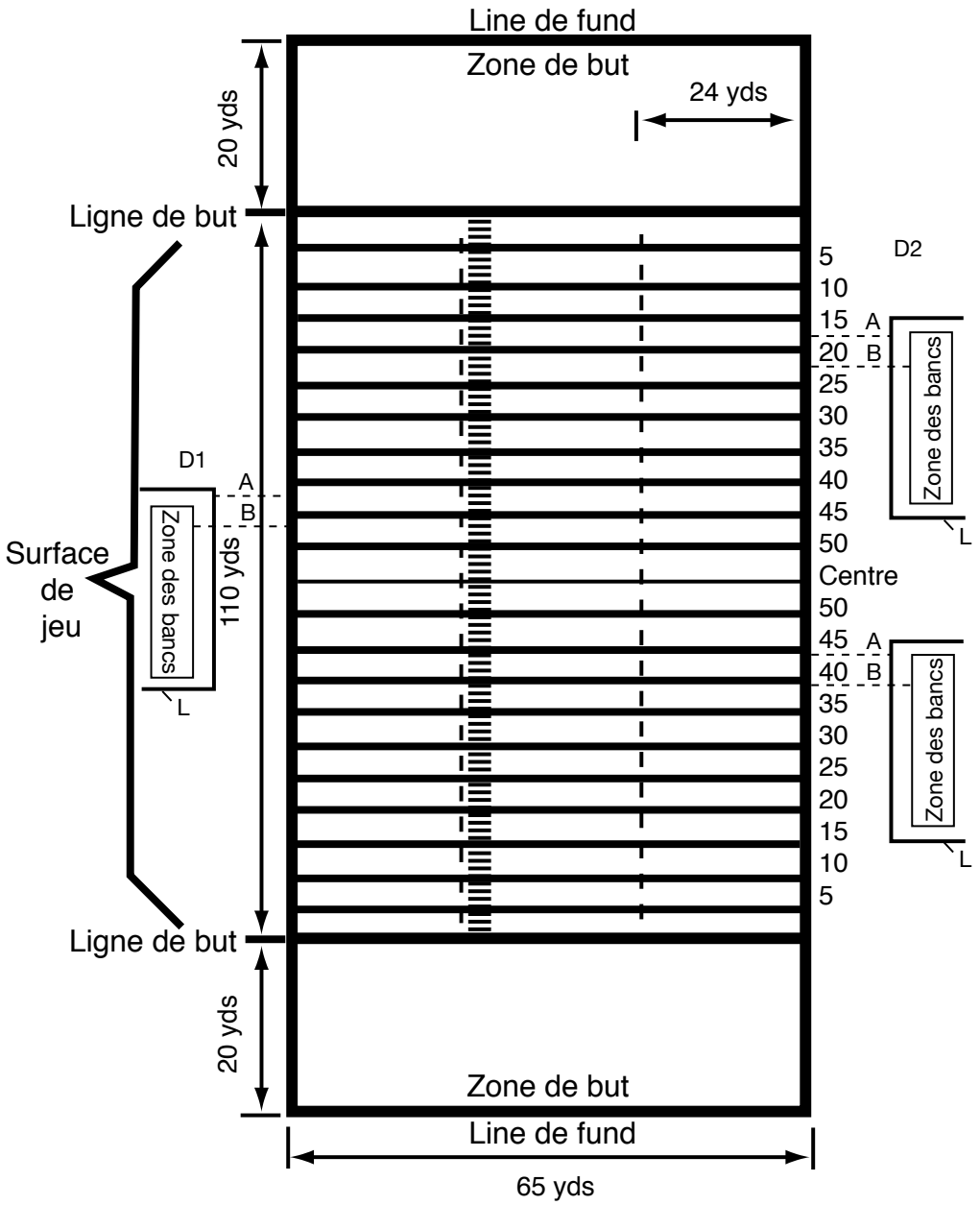
D) Boîte des Éclaireurs

- Une salle d'observation placée à la ligne de 55 verges, située au moins à 30 pieds de la ligne de côté et au premier étage (s'il y en a plus qu'un) à une hauteur de 25 pieds avec une vue dégagée sans obstruction possible des spectateurs.
- Cette salle d'observation doit accueillir au moins 20 personnes avec des chambres séparées pouvant recevoir deux équipes d'entraîneurs de 3 personnes avec une excellente vue du terrain. Les autres personnes ayant accès à cette salle sont : deux chronométreurs, deux annonceurs, au moins trois statisticiens et trois places réservées pour les membres des médias. Un autre espace doit être prévu pour la vidéo et/ou des assistants de deux équipes. Lors d'événements nationaux ou provinciaux d'importance, une autre salle doit être prévue pour les besoins d'au moins 5 radios, télévisions ou diffuseur d'internet avec une possibilité de l'agrandir pour accueillir au moins deux autres caméras.

E) Autres

- Un espace pour les concessions commerciales est optionnel mais s'il existe il doit être capable d'accueillir tous les spectateurs et soumis aux règles et normes régissant la vente et la préparation des aliments.
- Un salle de rangement et d'entretien est requise et elle doit servir à ranger les marqueurs de terrain, les protecteurs de poteaux de but et autres équipements nécessaires au match (marqueur d'essai et chaine, etc.).
- Certains stades ont prévus des espaces pour les invites d'honneur. On peut les construire séparément du stade dans un espace couvert sans que ce soit un équipement nécessaire au déroulement du match.

Dimensions et lignage du terrain (Système impérial)



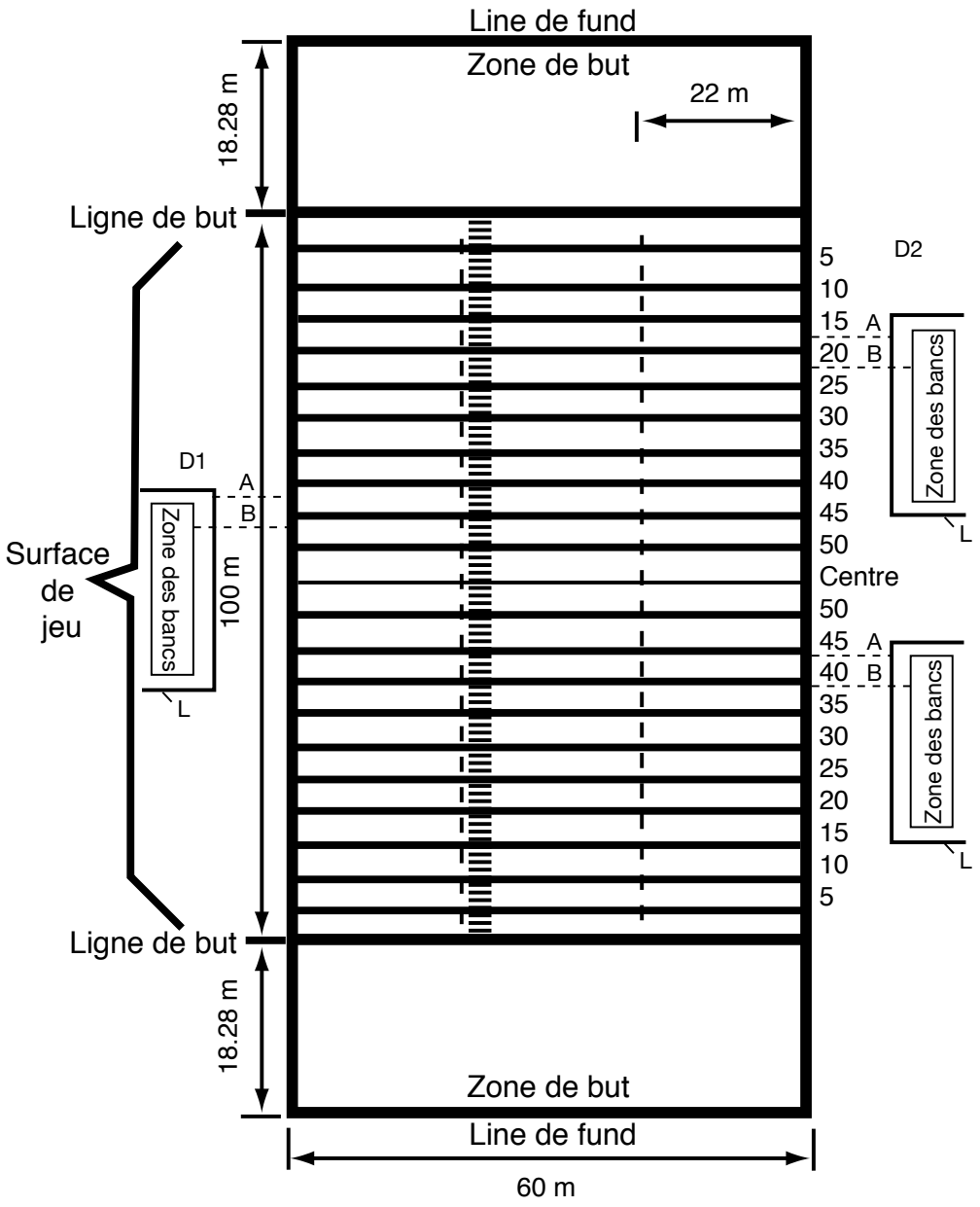
Zone des bancs

- A - minimum de 2 verges et idéal de 5 verges de la ligne de côté
- B - minimum de 5 verges et idéal de 10 verges de la ligne de côté
- L - ligne de double épaisseur délimitant la zone des bancs (4 pouces de large)

D1 – Meilleur endroit si les bancs sont de chaque côté du terrain

D2 – Meilleur endroit si les bancs sont du même côté du terrain

Dimensions et lignage du terrain (Système métrique)



Zone des bancs

- A – minimum de 2 mètres et idéal de 5 mètres de la ligne de côté
- B – minimum de 5 mètres et idéal de 10 mètres de la ligne de côté
- L – ligne de double épaisseur délimitant la zone de bancs (10 cm de large)

D1 Meilleur endroit si les bancs sont de chaque côté du terrain

D2 Meilleur endroit si les bancs sont du même côté du terrain

Livre des règlements
du football amateur canadien

Règlement 1

Déroulement de la partie

Livre des règlements du football amateur canadien

Règlement 1 — Déroulement de la partie

Section 1: Le terrain (EC3)

Article 1 – Définitions et lignage du terrain

a) La surface de jeu doit mesurer 110 verges (100 mètres) de long sur 65 verges (60 mètres) de large. Une zone de but de 20 verges (18,28 mètres) de long doit se trouver à chaque extrémité. Ces surfaces sont délimitées ainsi qu'illustrées sur le plan du terrain.

b) Lignes de côté – lignes qui délimitent les côtés de la surface de jeu.

c) Lignes de but – lignes qui délimitent les extrémités de la surface de jeu.

d) Ligne de fond – ligne tracée à 20 verges (18,28 mètres) derrière chaque ligne de but et parallèle à celles-ci.

e) Ligne de côté de but – ligne de côté allant de la ligne de but à la ligne de fond.

f) Zone de but – surface délimitée pour la ligne de but, les lignes de côté de but et la ligne de fond. La ligne de but fait partie de la zone de but.

g) Surface de jeu – surface délimitée par les lignes de but et les lignes de côté.

Article 2 – Limites

Les côtés intérieurs des lignes de côté, des lignes de côté de but et des lignes de fond constituent les limites du terrain. Les lignes limites ne font pas partie du terrain de jeu.

Article 3 – Mesure des dimensions du terrain

Toutes les mesures sont prises à l'intérieur des lignes limites.

Article 4 – Lignes indicatrices

Des lignes parallèles à la ligne de but et tracées sur la largeur du terrain jusqu'aux lignes de côté sont tracées à intervalles réguliers de 5 verges (mètres) sur toute la surface de jeu.

Article 5 – Lignes spéciales

Les lignes des 35 et 45 verges (30 et 40 mètres) sont de double épaisseur ou sont représentées par deux lignes.

Article 6 – Traits de remise en jeu

Chaque ligne indicatrice est coupée par un court trait parallèle à la ligne de côté (trait de remise en jeu), situé à une distance de vingt-quatre verges (22 mètres) de chaque ligne de côté.

Article 7 – Indicateurs de distance

On recommande de placer des indicateurs de distance de chaque côté des lignes indicatrices, indiquant la distance de chaque ligne à partir de la ligne de but vers le centre du terrain.

Article 8 – Marques dans la zone de but

Les quatre intersections des lignes de but et des lignes de côté et les quatre intersections des lignes de fond et des lignes de côté de but sont identifiés par des indicateurs flexibles ou des fanions qui doivent être placés au croisement des lignes et seront considérés à l'intérieur du terrain.

Si l'on se sert de fanions, les hampes doivent être flexibles, et non rigides ou en bois, pour éviter des blessures chez les joueurs. Si n'importe quel objet rigide est présent, il doit être enlevé avant le début du jeu.

On peut utiliser des indicateurs flexibles pour éviter les blessures. Il s'agit de poteaux souples de section carrée de 10 centimètres (4 pouces) de côté et d'une hauteur de 46 centimètres (18 pouces). Il peut y avoir un espace de 5 centimètres (deux pouces) entre l'extrémité inférieure du poteau et le sol. Les indicateurs peuvent être de couleur rouge ou orange.

Article 9 – Poteaux de but

Les poteaux de but sont formés par deux poteaux verticaux, placés à une distance de 5,64 mètres (18 pieds et 6 pouces) l'un de l'autre, centrés sur la ligne de but, par le protecteur rembourré qui les recouvre tel qu'exigé dans le paragraphe suivant et par une barre horizontale qui les réunis et dont l'extrémité supérieure se trouve à 3,05 mètres (10 pieds) du sol. Les poteaux de but doivent mesurer au moins 6,1 mètres (20 pieds) de haut. Les poteaux de but nouvellement installés doivent mesurer 9,1 mètres (30 pieds) de haut. On peut utiliser des poteaux de but à tige unique ou en forme de Y pourvu que la hauteur et la longueur de la barre horizontale soient conformes aux normes susmentionnées; la base de tels poteaux peut être située jusqu'à 279.4 centimètres (110 pouces) au plus derrière la ligne de but.

Pour des raisons de sécurité, tous les poteaux de but doivent être munis d'un protecteur rembourré conforme aux spécifications du fabricant. Il incombe à l'équipe locale de fournir ces protecteurs. S'il s'agit d'un terrain neutre, les deux équipes doivent choisir celle qui en aura la responsabilité.

Remarque: Les poteaux de but situés sur la ligne de but font partie de la zone de but.

Article 10 – Terrain non réglementaire

Lorsque la longueur ou la largeur du terrain est inférieure à celle qui est réglementaire, en raison d'une piste d'athlétisme ou d'autres obstacles, il faut tracer des lignes très nettes à au moins 0,3 mètre (1 pied) à l'intérieur de la piste ou de l'obstacle.

Si la zone de but mesure moins de 18,28 mètres (20 verges) de long, et qu'elle est entourée d'une piste, la ligne de fond correspond à la limite intérieure de la piste ou est clairement marquée à au moins 0,3 mètre (1 pied) à l'intérieur de la piste.

Article 11 – Un Jeu

Un jeu est défini comme étant tout action débutant par une remise en jeu (course, passe, botté), une tentative de converti ou un botté d'envoi, pendant les périodes de temps régulier et de temps supplémentaire.

Section 2: Le ballon

Article 1 – Description

La partie se joue avec un ballon ovale formé de quatre panneaux de cuir granuleux renfermant une vessie de caoutchouc gonflée à une pression de 85 kilopascals (12,5 livres) au moins et de 95 kilopascals (13,5 livres) au plus. Il doit avoir la forme d'une sphère allongée. Les circonférences maximales en longueur et en largeur sont respectivement de 700 à 725 millimètres (27,75 à 28,5 pouces) et de 525 à 540 millimètres (20,75 à 21,375 pouces). L'axe longitudinal du ballon mesure de 275 à 290 mm (10,875 à 11,438 pouces). Le ballon pèse de 400 à 425 grammes (14 à 15 onces).

L'équipe locale devra fournir un ou des ballons approuvés par la ligue. Il incombe à l'arbitre de juger si le ballon est réglementaire ou non et sa décision est finale.

Exemples des ballons de football :

Wilson TDY – 12 à 14 ans
Wilson TDJ – 9 à 12 ans
Wilson K2 – 6 à 9 ans

Ou d'autres marques qui respectent les mêmes spécifications que celles mentionnées pour ces ballons Wilson.

Article 2 – Partie de jour et en soirée

Pour les matchs de jour, le ballon doit avoir la couleur de cuir naturel. Pour les matchs en soirée, il doit être d'une couleur qui le rend clairement visible. Qu'il s'agisse de matchs de jour ou en soirée, la couleur du ballon ne doit être, d'aucune façon, semblable aux couleurs des uniformes des joueurs de chaque équipe.

Article 3 – Journée humide ou pluvieuse

On recommande, pour les journées humides ou pluvieuses, qu'au moins trois ballons soient disponibles et que l'on change de ballon lorsque l'arbitre le juge opportun. On recommande aussi la présence de «préposés aux ballons» situés de chaque côté du terrain afin de garder le ballon aussi sec et propre que possible.

Section 3: La partie (EC3)

Article 1 – Durée de la partie

La partie comprend quatre quarts de 15 minutes chacun, soit 60 minutes de jeu en tout. Pour les joueurs du niveau secondaire, de même d'âge ou plus jeune, la partie comprenne 4 quarts de 12 minutes, soit 48 minutes de jeu en tout.

Article 2 – Choix de l'engagement – botté d'envoi, réception du botté d'envoi ou extrémité du terrain

Au début de la partie, le capitaine de l'équipe visiteuse ou de l'équipe qui gagne le tirage au sort à pile ou face doit dire s'il préfère avoir le premier choix au début de la première ou de la deuxième demie.

Le capitaine de l'équipe qui a le premier choix au début de la première demie choisit l'une des trois options suivantes:

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

Le capitaine de l'équipe adverse choisit parmi la ou les options qui restent.

Au début du troisième quart, les choix sont inversés. Le capitaine de l'équipe ayant le premier choix au début de la deuxième mi-temps choisit parmi les trois options mentionnées ci-dessus, et le capitaine de l'équipe adverse choisit parmi la ou les options restantes.

À la suite d'un touché, le capitaine de l'équipe contre laquelle les points ont été marqués peut choisir d'effectuer un botté d'envoi ou de le recevoir.

Article 3 – Changement de côté

À la fin des premier et troisième quarts, les équipes doivent changer de côté. Au début des deuxième et quatrième quarts, l'équipe qui a droit au ballon effectue la remise en jeu au point qui correspond à celui où le jeu a été sifflé mort, à l'autre extrémité du terrain, et de la même façon que si le jeu n'avait pas été interrompu par la fin du quart précédent.

Article 4 – Mi-temps

À la fin du deuxième quart, les équipes ont droit à une période de repos de 20 minutes ou selon la durée établie par la ligue.

Article 5 – Début de la partie retardé

La partie doit commencer exactement à l'heure annoncée. Une équipe qui se présente en retard sur le terrain au début du premier ou du troisième quart se voit imposer la pénalité suivante: P10, aucune option.

Article 6 – Partie nulle

Lorsque les deux équipes sont à égalité à la fin du quatrième quart et qu'il est nécessaire de déclarer un gagnant, le choix de la procédure utilisée pour briser l'égalité revient à l'association de football responsable qui doit tenir compte avant tout de la sécurité des joueurs.

La procédure sera communiquée par écrit aux deux équipes et à l'arbitre avant le début de la partie pour laquelle elle peut être utilisée. Si aucune procédure n'a été établie, la procédure suivante sera utilisée.

La procédure suivante sera utilisée pour déterminer un vainqueur si la partie est égale après les quatre quarts réglementaires. Les Règlements du football amateur canadien seront appliqués avec les exceptions suivantes:

a) Immédiatement après la fin du quatrième quart, les arbitres vont demander à chaque équipe de se rendre à leur banc respectif. Ils se réuniront au centre du terrain pour réviser les différentes procédures du bris d'égalité.

b) Les arbitres amèneront les capitaines au centre du terrain pour le tirage au sort. Le gagnant du tirage au sort devra choisir parmi les options suivantes :
   1) Attaque ou défensive, l'attaque débutant à la ligne de 35 verges de l'équipe adverse.
   2) Ce côté de terrain sera utilisé pour cette période de temps supplémentaire.

c) L'équipe ayant perdu le tirage au sort devra choisir l'option restante pour la première période supplémentaire et elle aura le premier choix de l'une des deux options lors des périodes supplémentaires paires.

d) Périodes supplémentaires : une période supplémentaire permet à chaque équipe de remettre le ballon en jeu au moyen d'une remise à la ligne de 35 verges sur ou entre les traits de remise de l'équipe adverse, sauf si l'équipe B compte lors de la possession de l'équipe A. Chaque équipe garde la possession du ballon jusqu'à ce qu'elle marque ou ne gagne pas un premier essai. Le ballon demeure en jeu après un changement de possession aussi longtemps que le jeu n'est pas sifflé mort.

e) Pointage : L'équipe qui marquera le plus grand nombre de points lors d'une période supplémentaire sera déclarée gagnante. Si le pointage est toujours égal après que trois périodes supplémentaires aient été jouées, toutes les transformations après un touché devront être de deux points.

f) Il n'y a pas de temps mort d'équipe durant les périodes supplémentaires.

Section 4: Équipes

Article 1 – Équipes

Chaque équipe peut compter sur 12 joueurs à la fois sur le terrain.

Article 2 – Appellation des équipes

L'équipe qui met le ballon en jeu est appelée l'équipe A et l'équipe adverse, l'équipe B, tant dans le Livre des Règlements que dans les Études de cas.

Article 3 – Capitaines des équipes

a) Chaque équipe doit toujours être représentée sur le terrain par un joueur faisant fonction de capitaine et dont le numéro est communiqué aux arbitres. Le capitaine est le seul joueur à assurer la liaison entre les joueurs de son équipe et les arbitres, par l'intermédiaire de l'arbitre, et il a le droit de demander une explication des règlements. Il ne peut toutefois argumenter longuement avec l'arbitre ni contester sa décision.

b) Tout joueur ou autre personne au banc des joueurs qui adresse des commentaires aux arbitres doit être pénalisé de la façon suivante: P10, aucune option.

c) L'arbitre avise le capitaine de tout choix qu'il a à faire (comme sur un botté d'envoi au début d'une demie, ou après un touché, un placement ou un touché de sûreté). Il avise le capitaine de l'équipe non fautive, en cas d'infraction, qu'il a le choix entre la pénalité et l'option prévue. Une fois que l'arbitre a communiqué à l'équipe adverse le choix du capitaine sur un botté d'envoi, ce choix ne peut être changé. De la même façon, quand le capitaine a choisi entre une pénalité et une option, son choix ne peut être modifié.

d) L'arbitre peut refuser une demande de mesurage s'il est convaincu, hors de tout doute raisonnable, qu'un premier essai a été réussi ou non.

e) Lorsque les chaîneurs sont appelés pour déterminer si un premier essai a été réussi ou non, seuls les capitaines sur le terrain de chaque équipe peuvent demeurer dans la zone du mesurage.

Section 5: Chronométrage (EC4)

Article 1 – Mise en marche du chronomètre

Le chronomètre est mis en marche au signal de l'arbitre lorsque:

a) à la suite d'un botté d'envoi, le ballon est touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe à l'intérieur des limites du terrain;

b) le ballon est prêt à être remis en jeu;

c) le ballon est remis en jeu après une infraction pour avoir mis trop de temps à mettre le ballon en jeu, ou après un temps mort demandé en raison du bruit de la foule;

d) le ballon est remis en jeu après qu'une équipe ait demandé un temps mort;

e) le ballon est remis en jeu à la suite d'une passe avant incomplète ou d'un ballon porté hors du terrain après le signal des trois dernières minutes dans une demie;

f) le ballon est remis en jeu à la suite d'un jeu pendant lequel un changement de possession a eu lieu après le signal des trois dernières minutes dans une demie. Cela s'applique aussi aux changements de possession après la marque de 1 ou 3 points lorsque le ballon est remis en jeu au moyen d'une mêlée;

g) le ballon est remis en jeu à la suite d'un botté d'envoi, d'un botté de dégagement, d'un botté de retour ou d'un botté à champ ouvert après le signal des trois dernières minutes d'une demie;

h) le ballon est remis en jeu après l'application d'une pénalité pour une infraction commise après le signal des trois dernières minutes dans une demie. L'équipe non fautive peut refuser la pénalité et laisser le temps repartir comme s'il n'y avait pas eu d'infraction;

i) Après un temps d'arrêt ou après l'avertissement de trois minutes et que le chronomètre est arrêté à la suite du jeu précédent et que le jeu est arrêté pour une punition de procédure imposée à une ou l'autre des équipes, le chronomètre ne redémarrera pas avant la remise en jeu, que le nombre de verges applicable soit accepté ou non.

Article 2 – Arrêt du chronomètre

Le chronomètre est arrêté au signal d'un des arbitres sur le terrain lorsque:

a) une équipe marque et pendant la tentative de transformation;

b) le ballon sort des limites du terrain;

c) une passe avant est incomplète;

d) une pénalité doit être imposée;

e) trois joueurs ou plus de l'une ou l'autre équipe sont remplacés en même temps;

f) un joueur se blesse. Le chronomètre s'arrête dès que le jeu est sifflé mort, le joueur blessé doit être remplacé;

g) le temps est écoulé à la fin d'un quart;

h) le jeu est sifflé mort après le signal des trois dernières minutes dans une demie;

i) n'importe quel arbitre sur le terrain accepte une demande de temps mort;

j) l'arbitre juge nécessaire d'arrêter le jeu – équipement défectueux, mesurage, etc.;

k) à la fin d'un jeu où l'équipe B a pris possession du ballon;

l) à la fin de tous les jeux de botté.

Modification au règlement: voir page 67

Article 3 – Fin du quart

Si le jeu est sifflé mort au moment où il ne reste que peu de temps avant la fin de n'importe quel quart, l'équipe en possession du ballon a droit à un jeu complet même s'il se poursuit au-delà de la durée réglementaire du quart.

Si le dernier jeu est un touché réglementaire, le quart sera prolongé pour la tentative de transformation à la suite du touché. Le quart se termine lorsque le jeu est sifflé mort après la transformation sauf s'il a une infraction. S'il y a infraction, voir Règlement 1, Section 5, Article 6.

Article 4 – Temps mort

Chaque équipe a droit à deux temps morts par demie. Chaque temps mort dure une minute. Tout joueur, entraîneur en chef ou entraîneur en chef désigné peut demander un temps mort dès que le jeu est arrêté et avant que le ballon ne soit remis en jeu. Les temps morts ne peuvent être accumulés d'une demie à l'autre.

Après un temps mort et après tout entretien avec les entraîneurs, les joueurs de l'équipe A doivent rejoindre leur caucus et ne pas rester à proximité de leur banc ou, s'ils ne tiennent pas de caucus, s'éloigner clairement de leur banc sous peine d'être pénalisés pour procédure illégale.

Pénalité: P5 – PDR – ER

Article 5 – Règle de grâce

À n'importe quel moment en deuxième demie, si l'écart de pointage est de 35 ou plus, le chronomètre ne sera plus arrêté sauf : blessure, une marque, un temps mort ou toute situation jugée nécessaire par l'arbitre en chef. Quand le chronomètre a été arrêté, il sera remis en marche selon la règle 1-5-1.

Article 6 – Infraction au cours du dernier jeu d'un quart

Si une infraction est commise pendant un jeu au cours duquel le quart se termine, l'équipe non fautive peut:

a) accepter la pénalité; dans ce cas l'équipe qui a droit au ballon doit le remettre en jeu et le quart est prolongé pour ce jeu.

OU

b) refuser la pénalité et accepter le jeu tel qu'il s'est terminé, ce qui entraîne la fin du quart.

Si un arbitre siffle l'arrêt du jeu AVANT la remise en jeu du ballon, la quart est prolongée pour permettre un autre jeu. Le chronomètre est remis en marche au moment de la remise en jeu du ballon.

Si le jeu est arrêté par un coup de sifflet d'un arbitre AVANT que le ballon ne soit remis en jeu, le quart doit être prolongé pour un autre jeu.

Si une infraction se produit PENDANT le dernier jeu d'un quart, y compris une tentative de transformation, l'équipe non fautive peut refuser la pénalité pour mettre fin au quart. S'il s'agit d'une pénalité pour R ou RE, l'équipe non fautive peut demander l'application de la pénalité au cours du même quart, auquel cas un nouveau jeu aura lieu, ou la faire appliquer lors du premier jeu du quart suivant.

Si une infraction pour avoir mis trop de temps à mettre le ballon en jeu se produit lors d'un converti, la pénalité s'applique sur la reprise du converti, sans option pour l'équipe non fautive de la faire appliquer sur le botté d'envoi.

Si le dernier jeu d'un quart est un touché réglementaire, toute infraction pour R ou RE qui est commise pendant le jeu ou dans l'intervalle entre le touché et la transformation, peut être pénalisée, au choix de l'équipe non fautive:

1) sur la transformation qui suit le touché;

OU 2) sur le botté d'envoi au cours du même quart;

OU 3) sur un botté d'envoi au début du quart suivant.

Si l'infraction est commise dans la zone de but et que la pénalité imposée accordait des points à l'équipe non fautive, cette dernière peut accepter la pénalité et le pointage qui en découle et peut aussi choisir de mettre fin au quart.

Si le dernier jeu d'un quart est un touché réglementaire et qu'une infraction pour conduite répréhensible ou pour absence de protecteur buccal est commise pendant le jeu ou dans l'intervalle entre le touché et la transformation, l'équipe non fautive peut faire appliquer la pénalité:

1) sur la transformation qui suit le touché;

OU 2) sur le botté d'envoi au début du quart suivant.

S'il s'agit d'une pénalité pour conduite répréhensible ou pour absence de protecteur buccal pendant la tentative de transformation, la pénalité sera appliquée sur le premier jeu du quart suivant (Règlement 1-11-3, pénalité; Règlement 7-4, pénalité).

Remarque: Une passe hors-jeu ne constitue pas une infraction.

Section 6: Possession du ballon (EC7)

Article 1 – Joueur en possession du ballon

Un joueur est en possession du ballon s'il le tient fermement d'une ou des deux mains, d'un ou des deux bras, d'une ou des deux jambes ou sous son corps.

Article 2 – Possession contestée

Lorsque deux adversaires ont possession du ballon, le ballon revient au joueur qui en a pris possession en premier et qui ne l'a pas perdue.

Article 3 – Possession simultanée

Si des adversaires prennent simultanément possession du ballon de façon réglementaire, le ballon appartient à la dernière équipe qui en avait la possession.

Si des receveurs autorisés des deux équipes attrapent simultanément une passe avant, le ballon appartient à l'équipe A (Règlement 6-4-6-c).

Si le ballon, à la suite d'un botté d'envoi, est attrapé simultanément et de façon réglementaire par deux adversaires

- avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur après le botté d'envoi – reprise du botté d'envoi à la ligne du botté d'envoi précédente.
- après que le ballon ait été touché de façon réglementaire par un ou plusieurs joueurs – possession accordée à l'équipe qui a touché le ballon la dernière avant la possession simultanée.

Article 4 – Changement de possession

Un changement de possession se produit lors:

a) Remise en jeu – l'équipe A est en possession du ballon jusqu'à ce qu'elle en perde la possession (ie : un échappe, Botté bloqué). L'équipe B est en possession du ballon lorsqu'un de ses joueurs en prend possession. Jusqu'à ce que l'équipe A ou l'équipe B prenne possession du ballon, le ballon n'appartient à aucune équipe et est appelé « ballon libre ».

b) Passe avant – l'équipe A est en possession du ballon jusqu'à ce que la passe soit jugée incomplète ou que la passe soit interceptée par l'équipe B. L'équipe B est en possession du ballon lorsqu'un de ses joueurs intercepte la passe.

c) Botté débutant par une remise – l'équipe A est en possession du ballon jusqu'à ce que le ballon soit botté. L'équipe B entre en possession du ballon lorsqu'un de ses joueurs en prend possession. Jusqu'à ce que l'équipe B ou l'équipe A prenne possession du ballon, le ballon n'appartient à aucune équipe et est appelé « ballon en l'air ».

d) Botté de retour – l'équipe B est en possession du ballon jusqu'à ce qu'un de ses joueurs botte le ballon, qui est alors « ballon en l'air » jusqu'à ce que l'équipe A ou l'équipe B en reprenne possession.

e) Botté d'envoi – aucune équipe n'est en possession du ballon avant le botté d'envoi. L'équipe B en prend possession si un de ses joueurs s'en empare. Jusqu'à ce que l'équipe B ou l'équipe A prenne possession du ballon, il est « ballon en l'air » et n'appartient à aucune équipe.

Remarque: Ces définitions servent à établir les points d'application des pénalités survenues avant un changement de possession, lors d'un ballon libre, d'un «ballon en l'air» ou après un changement de possession.

Section 7: Ballon en jeu (EC7)

Article 1 – Ballon en jeu

Le ballon est en jeu lorsque:

a) il a été mis en jeu par un botté d'envoi ou une remise en jeu, jusqu'à ce qu'un arbitre sur le terrain siffle un arrêt de jeu;

b) il frappe un arbitre sur le terrain, sauf pendant une passe avant;

c) il est libre au sol sans qu'un joueur en ait la possession;

d) il est tenu en position par un joueur pour un botté de placement ou de transformation, mais pas sur un botté d'envoi;

e) une passe avant est interceptée par un joueur dans sa zone de but

f) une passe hors-jeu est lancée et/ou le ballon devient libre;

g) un ballon libre est botté à l'intérieur des limites;

h) un ballon libre botté frappe les poteaux de but;

i) un botté frappe les poteaux de but après avoir touché le sol, un joueur ou un arbitre sur le terrain ou après avoir été botté de la zone de but.

Article 2 – Arrêt en raison de blessures

Il ne peut y avoir arrêt du jeu en raison de blessure chez un joueur ou pour imposer une pénalité avant que le jeu ne soit sifflé mort.

Le jeu ne peut être retardé en raison d'un joueur blessé ou pour tout autre motif, sauf si l'arbitre en chef le permet. L'arbitre en chef a toute l'autorité nécessaire pour exiger qu'on transporte hors du terrain un joueur qui a besoin des services d'un soigneur ou d'un médecin.

Pénalité pour retard non permis: P10, aucune option.

Afin de ne pas pénaliser les équipes sans raison, l'arbitre décrétera lui-même un temps mort d'une durée maximale de deux minutes pour que les soins nécessaires soient prodigués au joueur qui saigne ou pour assurer l'entretien de l'équipement maculé de sang. Aucune équipe ne sera alors débitée d'un temps mort. (voir Code d'éthique: Responsabilités envers les joueurs – articles 7 et 8).

Section 8: Jeu terminé (EC7)

Article 1

Le jeu est sifflé mort lorsque:

a) un arbitre sur le terrain siffle l'arrêt du jeu (remarque 4);

b) le ballon ou un joueur en possession du ballon sort des limites du terrain;

c) une équipe marque des points;

d) le porteur du ballon est plaqué ou arrêté dans sa progression par un adversaire (voir remarques 1, 2, 3);

e) une passe avant est jugée incomplète ou frappe un arbitre, un poteau de but, l'indicateur d'essais ou un poteau de la chaîne;

f) un joueur au sol a possession du ballon, ou le ballon est tenu au sol par un joueur en prévision d'un botté d'envoi, avant celui-ci;

g) le ballon frappe le poteau de but adverse de volée à la suite d'un botté de dégagement, d'un botté de retour, d'un botté de placement ou d'un botté d'envoi, sans avoir touché le sol, un joueur ou un arbitre après avoir été botté, pourvu que ce botté ait été effectué à partir de la surface de jeu. Si cela se produit pendant un placement ou une tentative de transformation, l'arbitre siffle l'arrêt du jeu mais le ballon reste en jeu jusqu'à ce que des points aient été marqués ou ratés.

h) Toute partie d'un porteur de ballon, autre que ses mains ou ses pieds, touche au sol même sans avoir un contact avec un adversaire. Le ballon sera déclaré mort AU POINT OU IL ÉTAIT TENU quand le porteur du ballon a touché au sol.

Exception : Le ballon n'est pas mort quand un joueur :

1) tient le ballon pour un botté de placement ou pour un botté de transformation.
2) dépose sur un ou les deux genoux en essayant de saisir un ballon botté d'un adversaire, tant que cette action fait partie d'une tentative de prendre possession du ballon. Exception un botté d'un ballon libre.
3) dépose sur un ou les deux genoux en tentant de saisir le ballon sur une mise en jeu par le centre, tant au que cette action fasse partie d'une tentative de prendre possession du ballon.

i) Si le porteur de ballon tombe sur un joueur déjà au sol, le ballon sera déclaré mort à cet endroit, sauf s'il est dans la zone de mêlée.

j) Immédiatement lorsque le porteur de ballon perd son casque.

Remarque 1: Lorsqu'un porteur du ballon est plaqué et repoussé vers sa ligne de but, on présume qu'il tentait d'avancer avec le ballon et que c'est le plaquage de l'adversaire qui l'en a empêché. L'endroit où le jeu est sifflé mort est donc le point de progression le plus avancé du ballon.

Remarque 2: Si le porteur du ballon parvient à échapper au plaquage de son adversaire et revient vers sa ligne de but dans sa tentative de faire avancer le ballon, l'endroit où le jeu est sifflé mort est l'endroit où le joueur tenait le ballon quand il a finalement été plaqué.

Remarque 3: Lorsque le porteur du ballon sort de sa zone de but et qu'il entre en contact avec un adversaire de telle façon que la force du contact le repousse dans sa zone de but, mais sans qu'il soit plaqué, il peut encore avancer le ballon. Si, finalement, le jeu est sifflé mort dans la zone de but sans que le joueur ne soit ressorti de la zone de but, l'équipe défensive se verra accorder 1 ou 2 points selon le cas.

Si le ballon ressort par la suite de la zone de but, le point le plus avancé de sa progression sera le PBM.

Remarque 4: Lorsqu'il y a coup de sifflet par mégarde pendant que le ballon est:

1) Lorsqu'un coup de sifflet est donné par mégarde alors qu'une équipe est en possession du ballon, celle-ci aura le choix de :
   i) annuler le jeu et reprendre l'essai au point de la dernière remise (PDR ou du botté d'envoi);
   ii) laisser le jeu tel qu'il s'est déroulé au moment du coup de sifflet par mégarde (PBT) avec poursuite des essais si le 1er essai n'a pas été gagné;
   iii) si le ballon est dans les airs lors d'un jeu de passe, reprise de l'essai au PDR sans option.
2) Lorsqu'un coup de sifflet est donné par mégarde au moment où aucune équipe n'est en possession du ballon, mais qu'une équipe en avait possession précédemment, le ballon est remis à l'équipe qui en avait la possession et celle-ci aura les options suivantes :
   i) annuler le jeu avec reprise de l'essai au point de dernière remise (PDR) ou au botté d'envoi;
   ii) prendre le ballon au point de la dernière possession.
3) Lorsqu'un coup de sifflet est donné par mégarde lors d'un jeu débutant par une remise ou lors d'un botté de retour alors qu'aucune équipe n'est en possession du ballon, l'équipe qui reçoit a l'option de :
   i) annuler le jeu et reprise au point où il a débuté (PDR) ou;
   ii) prendre possession du ballon à l'endroit où il a touché le sol, un joueur ou il sort hors des limites du terrain en vol.

   Note : si sur un botté de retour de la zone de but où le ballon frappe le poteau des buts : reprendre le jeu au PDR sans option.
4) Lorsqu'un coup de sifflet est donné par mégarde au moment où aucune équipe n'est en possession du ballon et qu'aucune équipe n'en avait possession précédemment (botté d'envoi), reprise du jeu au point du jeu précédent, pas d'option.
5) Toutes les fautes commises pendant le jeu, si elles sont acceptées, seront administrées comme elles le seraient dans une situation de jeu régulier sans sifflet par mégarde.
6) Lorsqu'un coup de sifflet est donné par mégarde mais, selon le jugement de l'arbitre, celui-ci n'a aucun effet sur le résultat du jeu, alors on maintient le jeu tel qu'il s'est déroulé. Par exemple :
   i) ballon en vol sur un placement réussi ou raté qui sort de la zone de but;
   ii) ballon en vol sur un botté de dégagement qui sort hors limite du terrain ou qui traverse la zone de but en vol.
7) Lorsqu'un coup de sifflet est donné par mégarde lors du dernier jeu des deuxième et quatrième quarts, un jeu additionnel sera accordé (exception 5).

Section 9: Zone de but (EC9)

Article 1 – Définition

Le ballon est dans la zone de but lorsque:

a) une partie du ballon se trouve sur la ligne de but ou derrière celle-ci, même s'il est en l'air.

b) une partie du ballon touche le plan de la ligne de but.

Le ballon ne se trouve pas dans la zone de but lorsqu'il est complètement en avant de la ligne de but ou du plan de celle-ci.

Section 10: Hors limites (EC9)

Article 1 – Définition

Le ballon est hors limites lorsque:

a) il touche l'une des lignes qui délimitent le terrain, le sol ou tout objet placé sur ou derrière ces lignes, y compris un arbitre, un joueur ou un remplaçant.

b) un joueur en possession du ballon touche l'une des lignes qui délimitent le terrain, le sol ou tout objet placé derrière ces lignes, sauf un arbitre ou un autre joueur qui sont hors limites, pendant que le porteur du ballon, lui, est encore en jeu.

Article 2 – Ballon porté hors limites

L'équipe qui porte le ballon hors limites en garde la possession, à l'endroit où le ballon a franchi la ligne avant qu'il ne sorte des limites, sauf après un troisième essai lorsque la distance exigée n'a pas été franchie.

Article 3 – Ballon botté hors limites

a) Lorsque le ballon est botté hors des limites de la surface de jeu, l'équipe adverse en prend possession, sous réserve de l'option que prévoit la pénalité applicable au jeu.

b) Lorsqu'un joueur botte le ballon hors des limites de sa zone de but, l'équipe adverse marque 1 ou 2 points, sauf si le ballon se trouve dans la zone de but suite à une passe interceptée dans la zone de but ou suite à un échappé dans la zone de but par un adversaire.

Article 4 – Passe avant lancée hors limites

Un ballon lancé hors limites lors d'une passe avant appartient toujours à l'équipe qui a effectué la passe, sauf après un troisième essai lorsque la distance exigée n'a pas été franchie.

Article 5 – Dernier joueur à toucher le ballon

À l'exception de l'article 4 ci-dessus, lorsqu'un joueur laisse échapper le ballon hors des limites du terrain ou que le ballon le touche sur la surface du jeu avant de sortir des limites, le ballon appartient à la dernière équipe qui a touché le ballon et celui-ci est placé à 24 verges (22 mètres) de la ligne de côté, à celui des deux points suivants qui est le plus près de la ligne de but de cette équipe:

a) l'endroit où le ballon est sorti des limites

OU

b) l'endroit où le dernier joueur a touché le ballon sur le terrain.

Remarque: Règlements relatifs aux bottés bloqués qui sortent des limites, voir Règlement 5, section 3, articles 3 et 4.

Article 6 – Dans la zone de but

a) Lorsqu'un joueur échappe le ballon à partir du terrain de jeu dans la zone de but adverse et que le ballon sort des limites dans la zone de but sans avoir touché un adversaire, cela est considéré comme un échappé hors limites sur le terrain et le jeu est sifflé mort à l'endroit où le dernier joueur a touché le ballon sur le terrain.

b) Lorsqu'un joueur échappe le ballon à partir du terrain dans la zone de but adverse et qu'un de ses coéquipiers est le dernier à le toucher, sans en prendre possession, avant qu'il ne sorte des limites de la zone de but, le ballon est accordé à l'équipe qui a commis l'échappé, à l'endroit où il a eu lieu.

c) Lorsqu'un joueur échappe le ballon à partir du terrain dans la zone de but adverse et qu'un adversaire le récupère, ou le touche le dernier sans en prendre possession avant qu'il ne sorte des limites dans la zone de but, aucun point n'est marqué et le ballon est accordé à l'équipe adverse, n'importe où sur ou entre les traits de remise en jeu, à la ligne de 20 verges (20 mètres) si le jeu est sifflé mort dans la zone de but. Exception: Botté bloqué – Règlement 5, section 3, article 4.

Remarque: Si l'équipe qui récupère l'échappé dans sa zone de but commet une infraction en tentant de sortir le ballon de la zone de but, aucun point n'est marqué et la pénalité doit être appliquée à la ligne de 20 verges (20 mètres). Les pénalités pour R, RE, etc. peuvent être appliquées au PBM.

Article 7 – De la zone de but

a) Lorsqu'un joueur échappe le ballon dans sa zone de but et qu'il sort des limites dans la zone de but, même s'il a touché un autre joueur, l'équipe adverse marque 1 ou 2 points, selon le cas (voir Remarque 1).

b) Lorsqu'un joueur échappe le ballon dans sa zone de but et que celui-ci traverse la ligne de but pour ensuite sortir des limites sans toucher un adversaire, il s'agit d'une passe hors-jeu dans la zone de but (voir Remarque 1).

Pénalité: Équipe A:
- 1.2E, touché de sûreté à l'équipe B, ou option pour B de laisser l'équipe A remettre en jeu à 24 verges (22 mètres) à l'intérieur des limites du terrain à l'endroit où le ballon est sorti des limites, avec poursuite des essais.
- 3E, touché de sûreté à l'équipe B, ou prise de possession par B à 24 verges (22 mètres) à l'intérieur des limites du terrain à l'endroit où le ballon est sorti des limites.

Équipe B: – 1 ou 2 points, selon le cas, ou option pour l'équipe A de laisser B remettre en jeu à 24 verges (22 mètres) à l'intérieur du terrain à l'endroit où le ballon est sorti des limites.

Remarque 1: Exception – aucun point n'est marqué en (a) ou (b) ci-dessus si le ballon se trouve dans la zone de but à la suite de l'interception d'une passe avant dans la zone de but ou en raison d'un échappé vers la zone de but par un adversaire, ou encore si le porteur du ballon a été refoulé dans sa zone de but par la force du contact d'un adversaire et n'a plus la possibilité d'avancer avec le ballon.

Article 8 – Joueur hors limites

Un joueur qui sort des limites soit intentionnellement ou en raison d'une erreur de jugement, ou dans le but de tirer profit de la zone hors limites, ne peut plus participer à ce jeu. Un joueur qui sort des limites à cause d'un contact avec un adversaire, d'un blocage ou d'un plaquage raté, qui glisse hors limites à cause de l'état du terrain ou un joueur de l'équipe recevant un botté qui joue le ballon alors que celui-ci est en l'air suite à sa trajectoire d'origine, peut revenir sur le terrain et participer au jeu de manière règlementaire. Le point d'infraction (PI) se situera à l'endroit où la participation illégale au jeu se produit.

Remarque: le présent article ne s'applique pas au porteur du ballon qui sort des limites parce que le jeu est automatiquement sifflé mort.

Pénalité: Équipe A 1.2E – P10 ER
3E TG – P10 ER
TNG – PB, PBM
Équipe B P10, PDR ou PBT ou PI

Si un tel joueur est dans le terrain de jeu ou qu'il y revient et touche ou recouvre un « ballon libre « (selon 1-6-4).

Punition: PB PI

Section 11: Tenue et équipement (EC11)

Article 1 – Généralités

a) Aucun joueur ne pourra porter d'équipement de tout genre pouvant blesser un adversaire. L'arbitre peut devoir expulser du jeu tout joueur qui porte de l'équipement qui à ses yeux représente un danger pour les participants.

b) Aucune équipe ne peut porter une tenue de couleur trop semblable à celle du ballon. Les équipes doivent porter un chandail où les numéros sont clairement identifiables.

c) L'équipement suivant est obligatoire et tous les joueurs doivent le porter. L'équipement doit être conçu et manufacturé par un fabricant professionnel et il ne peut être modifié d'aucune façon qui réduirait la protection des joueurs.

1) des genouillères molles, portées sur les genoux, en dessous du pantalon
2) des protège-cuisses;
3) des protecteurs de hanche, avec un protecteur du coccyx;
4) des épaulières;
5) un protecteur buccal couvrant toutes les dents de la mâchoire supérieure, tel que spécifié à l'article 3 de la présente section 11;
6) des chaussures conformes aux exigences stipulées à l'article 4 de la présente section 11, ou qui peuvent permettre une moins grande traction, comme les chaussures à semelle ondulée ou les bottines de ballon-balai qui n'ont pas de crampons.
Aucun joueur n'a le droit de participer au jeu sans porter l'équipement approprié et des chaussures conformes aux exigences.
7) La responsabilité principale de faire respecter ce qui précède repose sur l'entraîneur en chef ou sur son délégué.
8) Les points 1, 2, 3, 4 et comprend tous les coussins de dos et les protecteurs de côtes doivent être couverts par le pantalon ou le maillot, à l'exception des joueurs qui portent un coussin de hanche et un système pour protéger le coccyx.

9) Un casque et le protecteur facial conformément à la règle 1-11-2

Pénalité : moins 5 verges à l'endroit où le ballon aurait été mis en jeu si aucune autre infraction ne s'était produite ou ajouter a toute autre infraction. Le joueur fautif doit être retiré de la partie jusqu'à ce qu'il soit équipé convenablement. Il doit être remplacé immédiatement, la partie ne pouvant être retardée. Si plus d'un joueur de la même équipe est fautif sur le même jeu, seule une pénalité de 5 vergers sera appliquée. Si la même infraction se reproduit lors de jeux subséquents, la pénalité sera appliquée de la même façon – P5 sur chaque jeux où un ou plusieurs joueurs sont fautifs.

d) Toute matière adhésive, graisse ou toute autre substance glissante, appliquée sur le joueur ou sur sa tenue et qui peut avoir des répercussions sur le contrôle du ballon ou sur l'adversaire est interdite.

e) Les gants avec n'importe quelle sorte de matériel entre les doigts (palmés) sont non réglementaires.

f) Tous les numéros des joueurs doivent être conformes à ceux inscrits sur la feuille du marqueur. Les joueurs doivent conserver le même numéro pendant la durée de la partie à moins que l'arbitre en chef ne permette un changement de numéro. Si un joueur déchire son chandail, l'arbitre doit accorder le temps nécessaire pour son remplacement, mais tout changement de numéro doit être signalé au marqueur.

g) Il est illégal d'attacher ou de faire un nœud avec le chandail d'équipe.

Pénalité a) b) f) g) : le joueur en défaut devra être retiré du match jusqu'à ce que l'équipement illégal soit remplacé ou que la feuille de match soit corrigée.

Pénalité d) e) : équipe A 1er / 2e essais – Perte de 10 verges, reprise d'essai; 3e essai TG – perte de 10 verges, TNG – perte de ballon au point de ballon mort. Équipe B – Perte de 10 verges au point de la dernière remise.

Le joueur en défaut devra être retiré du match jusqu'à ce que le matériel, la substance ou les gants interdits soient enlevés. Une substitution immédiate sera effectuée, mais le match ne devra pas être retardé. Si plus d'un joueur commet la même infraction sur le même jeu, une seule pénalité de 10 verges sera décernée. Les infractions sur les jeux subséquents seront pénalisées par une perte de 10 verges si un ou plusieurs joueurs commettent une faute.

Article 2 – Casques et imitations du ballon

a) Seuls les casques et les protecteurs faciaux approuvés par le Comité d'exploitation national sur la sécurité des équipements (NOCSAE) soit porté par les joueurs.

b) Toutes les visières doivent être transparentes, sans teinte. Aucune exception médicale permise.

c) Un joueur doit porter son casque sur le terrain et ne pas l'enlever intentionnellement pendant le déroulement du jeu. L'utilisation du casque ou de tout autre objet en vue de tromper l'adversaire sur l'emplacement du ballon est interdite.

d) Si le casque d'un joueur s'enlève accidentellement sauf suite à une faute, le joueur devra quitter le match pendant trois jeux.

e) Si un joueur perd son casque, celui-ci doit arrêter de jouer. Pénalité : P10 au PBM ou PBT

f) Il est interdit de frapper un joueur qui a perdu son casque sous peine d'une pénalité de 15 verges pour rudesse.

g) Aucun joueur ne doit porter un appareil de communication à l'intérieur de son casque ou sur lui-même.

Pénalité : le joueur fautif devra être retiré du jeu immédiatement et ne pourra revenir qu'une fois l'appareil de communication retiré. L'équipe fautive se verra décerner une pénalité de 10 verges au PBM.

Article 3 – Protecteur buccal

Les joueurs doivent porter, à l'intérieur de la bouche, un protecteur buccal composé de deux parties, l'une protégeant l'occlusion et empêchant de mordre, l'autre partie, qui est facultative protégeant les lèvres. On recommande que le protecteur buccal soit (a) fabriqué à partir d'une empreinte de la dentition du joueur ou (b) ajusté à sa dentition par une empreinte directe dans le protecteur buccal.

Il est interdit à un joueur de participer à une rencontre sans son protecteur buccal porté de la bonne manière.

Pénalité: 1re infraction: l'arbitre en chef avertit clairement le joueur que son protecteur buccal doit être bien placé pendant qu'il participe au jeu.

2e infraction et infractions suivantes par tout joueur qui a déjà été averti par l'arbitre en chef: P5 à l'endroit où le ballon aurait été remis en jeu s'il n'y avait eu aucune infraction. Le joueur est retiré du jeu jusqu'à ce que son équipement soit approprié. Le joueur est remplacé immédiatement.

Remarque 1: Les infractions suivantes, si elles sont jugées intentionnelles, seront pénalisées comme conduite décerner.

Remarque 2: Quelqu'un doit inscrire le numéro du joueur averti sur une carte de pénalité ou une fiche semblable afin de s'assurer de l'exactitude des pénalités.

Article 4 – Chaussures

Pour toutes les surfaces de jeu, les souliers à crampons sont acceptés à condition de respecter les spécifications ci-dessous. Les souliers de course et les souliers pour surface synthétique sont également acceptés.

i. Au moins 7 crampons sur chacune des semelles, dont le diamètre minimum de l'extrémité du crampon est de 3/16 de pouce (4,8 mm);
ii. Les crampons supplémentaires peuvent avoir un diamètre inférieur pourvu que leur longueur maximum soit de 1/2 pouce (12,7 mm);
iii. Les crampons ne doivent pas mesurer plus de 1/2 pouce (12,7 mm) de long;
iv. Les crampons en métal ou pourvus d'une extrémité en métal sont interdits.

Remarque 1: Les crampons non réglementaires incluent ceux qui sont faits de métal, pourvus d'une extrémité de métal ou faits de toute autre matière qui écrase, coupe ou brise.

Pénalité: P5 à l'endroit où le ballon aurait été mis en jeu si aucune autre infraction ne s'était produite, ou ajoutée à la pénalité de toute autre infraction. Si plus d'un joueur de la même équipe est fautif sur le même jeu, une seule pénalité de 5 verges sera appliquée sur ce jeu. Le joueur fautif doit être retiré de la partie jusqu'à ce qu'il soit équipé convenablement. Il doit être remplacé immédiatement, la partie ne pouvant être retardée.

Article 5 – Certification par les entraîneurs

L'entraîneur en chef ou son représentant désigné doit certifier au juge de mêlée, avant la partie, que tous les joueurs:

a) connaissent l'équipement obligatoire tel que spécifié par les Règlements et savent quel équipement est défendu;
b) possèdent l'équipement obligatoire tel que spécifié par les Règlements;
c) ont reçu la consigne de porter l'équipement obligatoire et des instructions sur la façon de le faire pendant les matchs;
d) ont reçu la consigne de prévenir le personnel d'entraîneurs lorsque l'équipement cesse d'être réglementaire pour une raison quelconque pendant la partie.

Article 6 – Équipement des officiels mineurs

Les officiels mineurs doivent être pourvus de l'équipement suivant:

a) Chaîne et poteaux – deux poteaux sont reliés par une chaîne fixée à leur extrémité inférieure de telle sorte que la distance entre les poteaux soit de 10 verges (10 mètres) exactement. Ils sont faits de bois ou d'aluminium, mesurant au moins 1,8 mètre (6 pieds) de haut et sont, de préférence, pourvus d'une marque distinctive à leur extrémité supérieure.

b) Marqueur d'essais – poteau de bois ou d'aluminium muni de panneaux ou d'une boîte numérotés de 1 à 3, avec des numéros d'au moins 25 cm (10 pouces) de haut, nettement visibles par tous les arbitres et les joueurs.

c) Fanion du chronométreur: fanion ordinaire, de préférence de couleur contrastante pour qu'il soit bien visible partout sur le terrain.

d) Chronomètre ou cadran du chronométreur.

Section 12: Joueurs et remplaçants (EC12)

Article 1 – Inscription

Tous les joueurs doivent être inscrits par leur nom et leur numéro sur la feuille du marqueur avant le début de la partie.

Pénalité: Le joueur fautif doit être retiré du jeu jusqu'à ce que la feuille du marqueur soit corrigée. Il sera remplacé immédiatement, mais la partie ne doit pas être retardée.

Remarque: Les points marqués par un joueur non-inscrit sont valides pourvu que le joueur soit enregistré sur la feuille de pointage.

Article 2 – Remplacement des joueurs

a) Les remplaçants ne peuvent entrer sur le terrain que lorsque le jeu est sifflé mort ou arrêté;

b) Un joueur qui quitte le terrain doit se diriger directement vers la ligne de côté où son banc est situé et se rendre ensuite à son banc en passant à l'extérieur du terrain de jeu;

c) Les juges de ligne (premier et deuxième juges de ligne) surveillent les remplaçants. Dès que possible après que le jeu est mort, ils observent leur ligne de côté pour voir si des remplaçants entrent sur le terrain, jusqu'à ce que l'équipe A mette fin à son caucus. À ce moment, ils lèvent les bras à la hauteur des épaules, ce qui signifie qu'aucun autre remplaçant ne peut entrer sur le terrain, quel que soit le nombre de joueurs d'une équipe sur le terrain;

d) L'utilisation des procédures de substitution ou des procédures prétendues de substitution pour tromper l'adversaire est interdite. Si un ou plusieurs joueurs ou substituts de l'Équipe A entrent ou sortent du terrain de façon autorisée, le ''jeu du joueur oublié'' est interdit sur le jeu suivant.

Le ''jeu du joueur oublié'' est défini comme étant un jeu de passe ou un botté conçu pour tromper l'adversaire.

i) Il se produit lorsqu'un joueur de l'Équipe A demeure sur la ligne de côté près du banc de son équipe.

ii) Il se produit souvent lorsque le ballon est placé du côté du terrain opposé au banc des joueurs de l'équipe A, celle-ci s'aligne rapidement et lance une passe avant ou latérale de l'autre côté au receveur éloigné.

iii) Un jeu au sol, de passe ou un botté à un receveur autorisé qui n'est pas dans la zone éloignée du banc des joueurs sont permis.
Pénalité : Équipe A 1er / 2e essais – perte de 10 verges, reprise d'essai; 3e essai – TG – perte de 10 verges, reprise d'essai; 3e essai TNG perte de ballon au PBM

e) Un remplaçant qui s'avance suffisamment sur le terrain pour pouvoir communiquer avec un coéquipier doit demeurer sur le terrain pour le jeu suivant.

Pénalité:Équipe A – 1.2E – P10 ER, 3E TG – P10 ER, 3E TNG – PB PBM
Équipe B – P10

Article 3 – Trop grand nombre de joueurs sur le terrain

Une équipe ne peut avoir plus de 12 joueurs ou remplaçants sur le terrain pendant un jeu, qu'il s'agisse d'une erreur de remplacement ou autre.

Pénalité: Équipe A – 1.2E – P10 ER, 3E TG – P10 ER, 3E TNG – PB PBM
Équipe B – P10

Remarque: Il appartient aux entraîneurs et non aux arbitres de veiller à ce qu'il y ait un nombre approprié de joueurs sur le terrain.

Section 13: Non-joueurs

Article 1 – Privilèges et restrictions relatifs aux lignes de côté

a) Pendant la partie, les seules personnes qui ont droit de se placer n'importe où sur les lignes de côté sont: les arbitres sur le terrain, l'indicateur d'essais, les chaîneurs, le chronométreur et le marqueur.

b) Pendant la partie, seules les personnes suivantes peuvent prendre place dans la zone du banc des joueurs: les remplaçants et le personnel autorisé de l'équipe, soit les entraîneurs, les médecins, les soigneurs et les préposés à l'équipement. Ces derniers doivent demeurer près de leur banc et ne pas empiéter sur les lignes de côté ni entrer sur le terrain pendant que le jeu est en cours. La zone du banc des joueurs doit être située à au moins 5 verges (5 mètres) et au plus 10 verges (10 mètres) de la ligne de côté. La zone est délimitée par une ligne de 4 pouces (10 cm) de large tracée à au moins 2 verges (2 mètres) et au plus 5 verges de la ligne de côté et par une ligne à chaque extrémité du banc, à 5 verges (5 mètres) de l'extrémité (voir le schéma du terrain). Les personnes qui prennent place au banc des joueurs doivent demeurer dans cette zone, sauf au cours d'un remplacement réglementaire ou avec la permission expresse de l'arbitre en chef, de façon à ce que les lignes de côté soient libres pour les arbitres et les entraîneurs.

   Pénalité: P10, aucune option, au point où le ballon aurait été mis en jeu s'il n'y avait pas eu d'infraction.

Article 2 – Joueur-entraîneur

Un entraîneur qui joue avec son équipe est considéré comme un joueur lorsqu'il est sur le terrain. Un entraîneur qui agit comme soigneur doit s'en tenir strictement à ce rôle lorsqu'il soigne un joueur blessé sur le terrain et se garder d'agir à titre d'entraîneur dans ces circonstances.

Pénalité: P5 PBM

Article 3 – Réunion durant un temps mort

Durant un temps mort règlementaire, les entraîneurs et les joueurs de chaque équipe peuvent s'entretenir sur les lignes de côté du terrain. Une telle réunion est permise à chaque fois que le chronomètre de la partie est arrêté pour un certain laps de temps, soit pour un mesurage, une blessure, un arrêt dû à la télévision, etc.

Article 4 – Obstruction par des personnes non autorisées

Une personne non autorisée ne peut pénétrer sur le terrain pendant que le jeu est en cours, faire obstruction à un joueur de l'une ou l'autre équipe ou à un ballon libre:

a) en agissant au profit de l'équipe en possession du ballon.

   Pénalité: Si l'arbitre en chef est convaincu que l'équipe adverse aurait marquée (un simple ou un touché de sûreté, par exemple), il doit lui accorder les points correspondants. Sinon, P10 PBT

b) en agissant au profit de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon.

   Pénalité: Si l'arbitre en chef est convaincu qu'un touché aurait été marqué ou si la personne non autorisée est un remplaçant, un entraîneur, un soigneur ou une autre personne qui prend place au banc des joueurs, il doit accorder le touché. Sinon, il doit accorder à l'équipe non fautive:

   1. un gain de terrain équivalent à la moitié de la distance entre la ligne de but et le PDR ou le PBM
   2. pour une obstruction illégale sur une passe avant.
      - sur le terrain – la moitié de la distance entre la ligne de but et le PI.
      - dans la zone de but – contre l'équipe A, donner le ballon à l'équipe A à la ligne de 1 verge (1 mètre) (à moins que le touché ne soit accordé).
      - Contre l'Équipe B : accordez le ballon à l'équipe B à sa ligne de 20 verges (20 mètres).

3. 3 essais, quel que soit le temps qui reste à jouer dans le quart (à moins que l'équipe A ne marque au 1E ou 2E ou ne perde possession du ballon au 1E ou 2E et que l'équipe B effectue un recouvrement réglementaire).

c) en touchant ou bottant un ballon libre

Pénalité: Si l'arbitre en chef est convaincu que l'équipe aurait marqué, il doit accorder les points correspondants. Si la personne est un remplaçant, un entraîneur, un soigneur ou une autre personne qui prend place au banc des joueurs, son équipe est pénalisée par une perte de terrain équivalente à la moitié de la distance entre leur ligne de but et le PI. Si l'équipe non fautive était initialement en possession du ballon ou pouvait normalement s'attendre à prendre possession du ballon à la suite d'un botté débutant par une remise, l'arbitre doit lui accorder trois essais supplémentaires, quel que soit le temps qui reste à jouer (à moins que l'équipe A ne marque au premier ou deuxième essai ou ne perde possession du ballon au 1E ou 2E et que l'équipe B effectue un recouvrement réglementaire). Si la personne n'est pas associée à l'une des équipes tel que décrit au paragraphe (d) ci-dessous, le jeu est repris au PDR, sous réserve de n'importe quelle pénalité imposée aux équipes qui sera appliquée au PDR.

d) Si la personne non autorisée est un remplaçant, un entraîneur, un soigneur ou une autre personne qui prend place au banc des joueurs.

Pénalité: Disqualification et interdiction de toute participation à quelque titre que ce soit.

Article 5 – Blessures et réparation de l'équipement

Pendant un arrêt de jeu pour blessure ou pour autre raison, le personnel de chaque équipe peut entrer sur le terrain, avec l'autorisation de l'arbitre en chef, pour s'occuper du joueur blessé ou apporter de l'eau. Cependant, il est interdit à ces personnes de donner des instructions de jeu tant qu'elles sont sur le terrain.

Si un joueur d'une seule équipe est blessé, l'arbitre n'est pas tenu de permettre aux représentants des deux équipes d'entrer sur le terrain. C'est lui qui en accorde la permission aux représentants de l'une ou des deux équipes.

Lorsqu'un temps mort est demandé en raison d'une blessure à un joueur ou d'un équipement à réparer, ce joueur doit quitter le terrain pendant au moins des trois jeux pour une blessure ou un jeu pour équipement.

Pénalité: P10, aucune option.

Livre des règlements
du football amateur canadien

Règlement 2

Arbitres

Règlement 2 — Arbitres

Section 1: Désignation des arbitres (EC13)

Article 1 – Arbitres sur le terrain

7 arbitres	6 arbitres	5 arbitres	4 arbitres	3 arbitres
A	A	A	A	A
JM	JM	JM	JM	JM
JT	JCA	JCA		
JA	JA			
PJL	PJL	PJL	PJL	PJL
DLJ	DLJ	DLJ	DLJ	
JL				

On désigne les arbitres sur le terrain de la façon suivante, selon le nombre d'arbitres impliqués:

Arbitres (A), Juge de mêlée (JM), Juge de champ-arrière (JCA), Juge arrière (JA), Premier juge de ligne (PJL), Deuxième juge de ligne (DLJ) et Juge de ligne (JL)

Remarque: Le nombre d'arbitres pour une partie peut varier de 1 à 7, tel que déterminé par les autorités responsables.

Article 2 – Officiels mineurs

i) Indicateur d'essais
ii) Chaîneurs (2 ou 3)
iii) Chronométreur
iv) Marqueur

Article 3

Le nombre d'arbitres pour une partie peut varier en accord avec les autorités responsables de l'association de football ou de la ligue. Le Manuel de formation des arbitres de l'A.C.O.F. et du Programme de certification des officiels de Football Canada traite des responsabilités, du positionnement et des automatismes.

Section 2: Juridiction et fonctions

Article 1 – Responsabilités

Tous les arbitres sur le terrain ont la même responsabilité de veiller au bon déroulement de la partie et au respect des règlements. Aucune entente ne doit empêcher n'importe quel arbitre de signaler n'importe quelle infraction contre l'une ou l'autre équipe.

Tous les arbitres sur le terrain, quand ils réalisent qu'un joueur démontre des signes, des symptômes ou des comportements découlant d'une commotion cérébrale (comme une perte de conscience, des maux de tête, des étourdissements, la confusion ou des problèmes d'équilibre) devraient faire part de leurs préoccupations à l'arbitre, à l'entraîneur-chef ou au professionnel des soins de santé.

Article 2 – Équipement

Chaque arbitre doit être muni d'un sifflet et d'un mouchoir de couleur «rouge».

Article 3 – Arrêt du jeu

Un coup de sifflet pendant que le ballon est en jeu rend le ballon mort et met fin au jeu. Les arbitres ne doivent pas siffler en cas de blessure tant que le jeu n'est pas terminé.

Article 4 – Signal d'une infraction

L'arbitre qui lance un mouchoir signale une infraction, mais le jeu se poursuit jusqu'au coup de sifflet.

Article 5 – Signal de remise en jeu

L'arbitre en chef siffle pour indiquer que le ballon peut être remis en jeu et signale la mise en marche du chronomètre par un mouvement du bras de haut en bas.

Article 6 – Ballon hors limites

Lorsque le ballon sort des limites du terrain, l'arbitre le plus proche marque l'endroit où il est sorti.

Article 7 – Signaux des pénalités

Tous les arbitres doivent bien connaître les signaux réglementaires.

Article 8 – Signal d'une infraction

Lorsqu'une infraction est signalée, l'arbitre doit immédiatement aller en faire part à l'arbitre en chef si le ballon est sifflé mort ou, s'il est encore en jeu, dès qu'il devient mort. L'arbitre en chef donne un signal préliminaire pour indiquer la nature de l'infraction.

Article 9 – Rapport des infractions

Lorsqu'on lui fait part d'une infraction, l'arbitre en chef indique le numéro du joueur qui a commis l'infraction, donne le signal de la pénalité, applique la pénalité, puis signale que le ballon est prêt à être remis en jeu.

Article 10 – Point de progression du ballon

Dès l'arrêt du jeu, l'arbitre sur le terrain le mieux placé détermine le point de progression du ballon, qui sera l'endroit où doit s'effectuer la prochaine mise en jeu.

Section 3: Arbitre en chef (A) (EC13)

Article 1 – Responsabilités

L'arbitre en chef est le principal responsable de la partie et il conseille et dirige le travail des autres arbitres.

Il applique les règlements, impose les pénalités et prend les décisions dans les conflits et les situations non prévus par les règlements. Ses décisions pendant la partie sont définitives.

Il peut annuler et remplacer les décisions de tout autre arbitre.

Il peut, s'il le juge nécessaire, renvoyer tout officiel mineur et demander son remplacement immédiat.

Il vérifie les ballons 30 minutes avant le début de la partie et sa décision quant à leur convenance est définitive.

Article 2 – Lignage du terrain

Avant la partie, l'arbitre en chef signale aux capitaines toute irrégularité relativement aux lignes du terrain ou toute règle spéciale du terrain et les passe aussi en revue avec les autres arbitres.

Article 3 – Options

L'arbitre en chef doit expliquer aux capitaines des équipes toute décision prise ou toute pénalité imposée. Lorsqu'une infraction est signalée, il explique au capitaine de l'équipe non fautive l'application de la pénalité ou toute option à laquelle il a droit s'il refuse la pénalité.

Article 4 – Compte des essais

L'arbitre en chef tient le compte des essais et le vérifie avec le premier juge de ligne.

Article 5 – Communication

L'arbitre en chef est le seul intermédiaire entre les arbitres et les capitaines ou les entraîneurs.

Article 6 - Signal des trois dernières minutes

Le premier ou le deuxième juge de ligne prévient l'arbitre en chef lorsqu'il reste trois minutes à jouer dans une demie. L'arbitre en chef en avise les capitaines, et les arbitres les plus proches des bancs des joueurs avisent l'entraîneur de chaque équipe.

Article 7 - Fin du quart

Pour signaler la fin du quart, l'arbitre en chef siffle et avise le chronométreur.

Article 8 - Fin de la mi-temps

L'arbitre en chef fait prévenir les capitaines de chaque équipe lorsqu'il reste trois minutes dans la demie.

Article 9 - Positionnement

L'arbitre est principalement chargé de l'équipe A et il se place derrière celle-ci. Il juge si le ballon est mis au jeu de façon réglementaire et surveille les mouvements du passeur, du botteur et de leurs adversaires.

Lorsque le ballon sort de volée des limites du terrain, c'est l'arbitre en chef qui doit indiquer l'endroit où il est sorti.

C'est l'arbitre en chef qui juge les passes latérales derrière la ligne de mêlée ainsi que la position du/des joueur(s) en jeu dans une situation de «botté en jeu».

Section 4: Juge de mêlée (JM)

Article 1 – Responsabilités

Le juge de mêlée est avant tout responsable des actions des joueurs des deux équipes à la ligne de mêlée et il doit se placer derrière les joueurs de ligne de l'équipe B.

Article 2 – Fonctions

Le juge de mêlée doit:

a) surveiller les secondeurs et leur usage des mains face aux receveurs de passe autorisés de l'équipe A;

b) surveiller les courtes passes avant et les bottés courts au centre de la ligne de mêlée;

c) s'assurer que les receveurs non autorisés de l'équipe A ne s'avancent pas en zone défensive avant qu'une passe avant soit lancée (Exception 6.4.5.);

d) aider à surveiller les blocages surprise dans la zone interdite.

Section 5: Juge de champ-arrière (JCA)

Article 1 – Responsabilités

Le juge de champ-arrière est principalement responsable des actions des joueurs des deux équipes derrière la ligne de l'équipe B. Il se place derrière le joueur de l'équipe B qui est le plus éloigné.

Article 2 – Fonctions

Le juge de champ-arrière doit:

a) surveiller les longues passes au centre du terrain et les bottés loin en zone défensive.

b) juger si les tentatives de placement effectuées au-delà de la ligne de 10 verges (mètres) sont réussies ou non.

Section 6: Juge arrière (JA)

Les fonctions du juge arrière sont identiques à celles du juge de champ-arrière.

Section 7: Premier juge de ligne (PJL)

Article 1 – Responsabilités

Le premier juge de ligne est chargé de surveiller l'ensemble de la ligne de mêlée, de la zone neutre et des actions de l'ailier et du flanqueur de son côté du terrain. Il doit se placer à la ligne de mêlée à une distance appropriée de la ligne de côté, du même côté du terrain que les chaîneurs et l'indicateur d'essais.

Le premier juge de ligne a la responsabilité principale pour la surveillance des blocages surprise des joueurs placés de son côté du terrain, au moment des mises en jeu.

Article 2 – Passes et bottés

Le premier juge de ligne doit, le cas échéant:

a) surveiller les passes tout le long de son côté du terrain;

b) surveiller les bottés tout le long de son côté du terrain.

Article 3 – Remplaçants et signal des trois dernières minutes

Le premier juge de ligne doit:

a) surveiller systématiquement sa ligne de côté pour les remplacements et veiller à ce qu'ils soient réglementaires;

b) prévenir l'arbitre qu'il reste trois minutes à jouer dans la demie, dès que le chronométreur le lui signale;

c) prévenir l'arbitre qu'il reste une minute à jouer dans chaque quart, dès que le chronométreur le lui signale.

Article 4 – Supervision des officiels mineurs

Le premier juge de ligne doit:

a) superviser, sous la direction de l'arbitre en chef, le travail des chaîneurs et de l'indicateur d'essais pour le positionnement de la chaîne et du marqueur d'essais;

b) tenir un compte précis des essais pour aider l'arbitre;

c) déplacer la chaîne à la fin des premier et troisième quarts et la placer, du côté opposé du terrain, au point correspondant à celui où le jeu s'est arrêté à la fin du quart précédent;

d) placer le repère sur la chaîne à l'endroit correspondant à l'arrière de la ligne la plus éloignée du ballon et faire porter la chaîne à l'arbitre en chef par les chaîneurs lorsque l'arbitre demande un mesurage;

e) vérifier la distance appliquée lors des pénalités.

Section 8: Deuxième juge de ligne (DJL)

Les fonctions du deuxième juge de ligne sont identiques à celles du premier juge de ligne énoncées uniquement à la section 7, articles 1 à 3 inclusivement.

Section 9: Juge de ligne (JL)

Positionné sur la ligne de côté ou près de la ligne de côté environ 18 à 20 verges devant la ligne de mêlée. Le juge de ligne travaillera du même côté du terrain que le premier juge de ligne.

Section 10: Indicateur d'essais et chaîneurs

Article 1 – Contrôle

Ces officiels travaillent sous la direction du premier juge de ligne. Le marqueur d'essais et les poteaux avec la chaîne doivent être placés hors limites.

Article 2 – Position du marqueur d'essais

L'indicateur d'essais doit placer le marqueur d'essais au point où le ballon doit être remis en jeu et y indiquer le numéro de chaque essai.

Article 3 – Position des poteaux de la chaîne

Les deux chaîneurs doivent placer les poteaux de la chaîne conformément aux directives du premier juge de ligne.

Article 4 – Troisième chaîneur

Si on fait appel à un troisième chaîneur, ce dernier doit tenir un poteau sur la ligne de côté opposée à la chaîne, à 10 verges (mètres) de la ligne de mêlée. Mais son poteau ne peut être utilisé pour déterminer si le premier essai a été réussi ou non. Sous la direction de l'arbitre en chef, il peut aussi remplir la carte des pénalités.

Section 11: Chronométreur et marqueur

Article 1 – Feuille du marqueur

Avant le début de la partie, le marqueur doit recevoir une liste complète des noms et des numéros appropriés des joueurs autorisés. Il inscrit les points dont lui fait part l'un des arbitres sur le terrain et présente la feuille de pointage à l'arbitre en chef qui la signe à la fin de la partie.

Article 2 – Responsabilités des chronométreurs

Le ou les chronométreurs sont chargés du chronométrage conformément à la section 5 du Règlement 1 et aux signaux des arbitres. Si on fait appel à deux chronométreurs, un seul chronomètre sera utilisé, placé entre eux et manipulé par un seul d'entre eux. En cas de désaccord, l'arbitre en chef doit immédiatement régler le différend ou faire tout ajustement nécessaire.

Article 3 – Signal des trois dernières minutes

Le chronométreur avise le premier ou le deuxième juge de ligne lorsqu'il ne reste que trois minutes à jouer au deuxième et au quatrième quarts, et qu'une minute à jouer dans chacun des quarts.

Article 4 – Dernière minute de jeu

Juste avant et durant toute la dernière minute de jeu de chaque quart, le chronométreur se place sur la ligne de côté de façon à ce que les arbitres puissent bien le voir. Au début de la dernière minute de jeu, il lève le drapeau et le maintient dans cette position jusqu'à ce que le chronomètre indique que le temps de jeu est complètement écoulé. Le drapeau est alors immédiatement abaissé afin que les arbitres ne puissent plus le voir.

Si le jeu est sifflé mort pendant n'importe quel jeu et que le drapeau est toujours levé, une autre mise en jeu a lieu. Si le drapeau a été abaissé depuis la dernière mise en jeu, l'arbitre en chef déclare le quart terminé, sous réserve des infractions commises durant le dernier jeu.

Livre des règlements
du football amateur canadien

Règlement 3

Pointage

Règlement 3 — Pointage

Section 1: Tableau des pointages

Touché	6 Points	Simple	1 Point
Placement	3 Points	Transformation	1 ou 2 Points
Touché de sûreté	2 Points		

L'équipe qui marque le plus grand nombre de points gagne la partie.

Section 2: Définitions (EC14)

Article 1 – Touché

Une équipe marque un touché lorsqu'un de ses joueurs est en possession du ballon dans la zone de but adverse ou qu'il traverse ou touche la ligne de but adverse ou le plan de cette ligne de but avec le ballon, même s'il ne touche pas le sol. Le touché compte, que le joueur laisse ensuite échapper le ballon ou que ses adversaires le repoussent vers le terrain.

Une équipe marque un touché lorsqu'une passe avant est complétée de manière réglementaire dans la zone de but adverse.

Après un touché, l'équipe contre laquelle il a été marqué peut effectuer un botté d'envoi de sa ligne de 45 verges (40 mètres) ou demander que l'équipe adverse effectue un botté d'envoi de sa propre ligne de 45 verges (40 mètres).

Article 2 – Placement

Une équipe marque un placement par un botté tombé ou un botté de précision (sauf par un botté d'envoi) lorsque le ballon, après avoir été botté et sans avoir de nouveau touché le sol, franchit la barre horizontale entre les poteaux de but adverses (ou leur prolongement), qu'il touche ou non un poteau de but.

Une fois le botté effectué, si le ballon touche ou est touché par un joueur avant de traverser la ligne de mêlée, ou bien touche ou est touché par un joueur de l'équipe B après avoir traversé la ligne de mêlée, et franchit quand même de volée la barre horizontale entre les poteaux de but, le placement compte.

Le ballon est mort dès qu'il franchit la barre horizontale.

Après un placement, l'équipe contre laquelle il a été marqué peut effectuer un botté d'envoi ou remettre le ballon en jeu pour un premier essai à sa ligne de 35 verges (30 mètres) ou demander que l'équipe adverse effectue un botté d'envoi de sa propre ligne de 45 verges (40 mètres).

Article 3 – Touché de sûreté

Un touché de sûreté est marqué lorsque le jeu est sifflé mort au moment où une équipe est en possession du ballon dans sa propre zone de but, ou sort des limites dans la zone de but, à la suite d'une course, d'une passe ou d'un botté effectués à partir du terrain jusque dans sa zone de but par l'équipe contre laquelle le touché de sûreté a été marqué, ou comme résultat DIRECT d'un botté bloqué sur le terrain.

Si un joueur intercepte une passe avant sur la surface de jeu pendant qu'il se dirige vers sa ligne de but et que, d'après l'arbitre, son élan l'entraîne dans sa zone de but, la possession est jugée obtenue dans la zone de but.

Si un joueur qui sort le ballon de sa zone de but entre en contact avec un adversaire de telle sorte que la force du contact le refoule dans sa zone de but, on ne considère pas qu'il a rapporté le ballon à l'intérieur de sa propre zone de but.

Après un touché de sûreté, l'équipe qui a marqué peut décider de remettre le ballon en jeu comme suit:

a) en remettant le ballon en jeu à sa propre ligne de 35 verges (30 mètres)

ou b) en effectuant un botté d'envoi de sa ligne de 35 verges (30 mètres)

ou c) en exigeant que l'équipe adverse effectue un botté d'envoi de sa propre ligne de 35 verges (30 mètres).

Article 4 – Simple ou un point

Une équipe marque un simple lorsque le jeu est sifflé mort au moment où une équipe est en possession du ballon dans sa propre zone de but, ou que le ballon sort des limites de sa zone de but, après qu'un adversaire l'ait botté dans la zone de but.

Si un joueur attrape un ballon botté sur le terrain pendant qu'il se dirige vers sa ligne de but et que, d'après l'arbitre, son élan l'entraîne dans sa zone de but, la possession est jugée obtenue dans la zone de but.

Pour des décisions sur:

a) un ballon échappé de la surface de jeu jusque dans la zone de but – Règlement 1, section 10, article 6; et Règlement 6, section 3, article 6.

b) un ballon lancé dans la zone de but – Règlement 6, section 3, article 8.

c) une passe interceptée dans la zone de but – Règlement 6, section 4, article 11.

Sur un botté d'envoi – pour que l'équipe qui effectue le botté marque un simple sur un botté d'envoi, il faut que le ballon touche d'abord le sol, un joueur ou un arbitre à l'intérieur des limites du terrain, après le botté. Si le ballon botté sort directement des limites du terrain, en vol, dans la zone de but, aucun point n'est marqué et le ballon est mis en jeu par l'équipe qui recevait le botté d'envoi – 1E et 10 à sa ligne de 20 verges (20 mètres), n'importe où sur ou entre les traits de mise en jeu.

Un simple est accordé à la suite d'une infraction, conformément au Règlement 8, section 4, article 1, pourvu que le ballon ait été botté dans la zone de but.

Après un simple, l'équipe contre laquelle il a été marqué peut remettre le ballon en jeu n'importe où, sur ou entre les traits de mise en jeu, à sa propre ligne de 35 verges (30 mètres)

Si un simple a été marqué à la suite d'un placement raté, l'équipe contre laquelle il a été marqué peut remettre le ballon en jeu n'importe où, sur ou entre les traits de mise en jeu, à sa propre ligne de 35 verges (30 mètres) ou n'importe où, sur ou entre les traits de mise en jeu au point de la dernière remise en jeu.

Article 5 – Transformation

Une équipe qui marque un touché peut essayer de marquer des points additionnels par une seule remise en jeu amorcée n'importe où, sur ou entre les traits de mise en jeu, à la ligne ou à l'extérieur de la ligne de 5 verges (mètres) adverse. Ces points pouvant être comptés de la façon suivante:

a) 1 point – en réussissant un botté d'un placement. Si le botté est raté, le jeu est immédiatement sifflé mort.

b) 2 points – En marquant un touché. Un botté de dégagement ou un botté avec un joueur en jeu sont interdits. Si l'équipe B prend possession du ballon, le jeu est immédiatement sifflé mort.

Les pénalités de distance habituelles peuvent être appliquées sur les tentatives de transformation, sous réserve des restrictions habituelles de distance près d'une ligne de but. En outre, l'équipe non fautive peut choisir de faire appliquer toute pénalité lors d'une transformation sur le botté d'envoi suivant, à l'exception d'une infraction pour avoir mis trop de temps à mettre le ballon en jeu. Aucune tentative de transformation ne peut être faite à une distance inférieure à la ligne de 1 verge (1 mètre).

Pénalités:

1) Infraction commise par l'équipe B.
   a) Obstruction sur une passe avant – l'équipe A reprend la transformation à la ligne de 1 verge (1 mètre) de l'équipe B ou 15 verges en avant du PDR, selon la plus rapprochée de la zone de but de l'équipe A, ou elle reprend la transformation au PDR et fait appliquer la pénalité (P15) sur le botté d'envoi. (voir Règlement 6-4-10-3)
   b) Toutes les autres infractions – options offertes à l'équipe A:
      Si la tentative est réussie
      – accepter le pointage et faire appliquer la pénalité sur le botté d'envoi.
      – refuser le pointage, appliquer la pénalité au PDR et reprendre la transformation.
   c) Si la tentative est ratée
      – faire appliquer la pénalité au PDR et reprendre la transformation.
      – reprise de la transformation au PDR et faire appliquer la pénalité sur le botté d'envoi.

2) Infraction commise par l'équipe A
   a) Si la pénalité habituelle est une pénalité de perte d'essai ou de perte du ballon (obstruction affectant le recouvrement d'un ballon libre)
      – perte de la tentative de transformation.
   b) Trop de temps à mettre le ballon en jeu – P5 et reprise de la tentative de transformation.
   c) Toutes les autres infractions – options offertes à l'équipe B:
      Si la tentative est réussie
      – refuser le pointage, faire appliquer la pénalité au PDR et permettre la reprise de la transformation par l'équipe A.
      – refuser le pointage, faire reprendre la transformation au PDR et faire appliquer la pénalité sur le botté d'envoi.
      – accepter le pointage et faire appliquer la pénalité sur le botté d'envoi.
   d) Si la tentative est ratée – faire appliquer la pénalité sur le botté d'envoi.
3) Infractions des deux équipes – compensation des pénalités au PDR et reprise de la transformation.

Livre des règlements
du football amateur canadien

Règlement 4

Remise en jeu

Règlement 4 — Remise en jeu

Section 1: Définitions

Article 1 – Ligne de mêlée

La ligne de mêlée est une ligne imaginaire qui s'étend d'une ligne de côté à l'autre; elle est parallèle à la ligne de but et passe par la partie du ballon la plus éloignée de la ligne de but de l'équipe A.

Article 2 – Zone neutre

La zone neutre est la surface comprise entre la ligne de mêlée et 1 verge (1 mètre) en avant de cette ligne, d'une ligne d'un côté à l'autre.

Article 3 – Zone de mêlée

La zone de mêlée est la surface comprise entre les deux bloqueurs de l'équipe à l'attaque et les lignes parallèles à la ligne de mêlée situées 2 verges d'un côté et de l'autre de la ligne de mêlée (total de 4 verges – 4 mètres).

Article 4 – Ligne et champ-arrière

Les joueurs de ligne de l'Équipe A sont les joueurs dont la tête et les épaules se trouvent à une verge (un mètre) et de leur côté de la ligne de mêlée formant une seule ligne lorsque le ballon est mis en jeu.

Les joueurs de ligne de l'équipe A doivent inclure les 5 receveurs Inéligibles et le receveur éligible à chaque extrémité de la ligne de mêlée.

Tout joueur de l'équipe A dans le champ arrière qui s'avance vers la ligne de mêlée entre les receveurs éloignés et les bloqueurs doivent être considérés comme receveurs éligibles tant qu'ils ne deviennent pas hors-jeu au moment de la remise du ballon.

Cela comprend le joueur qui occupe le poste de quart-arrière.

Aucun joueur de l'Équipe A ne devra occuper une position où il est difficile de déterminer s'il est sur la ligne ou dans le champ arrière au moment de la remise en jeu.

Pénalité : 1er / 2e essais – perte de 5 verges, reprise de l'essai; 3e essai – TG – perte de 5 verges et reprise d'essai; TNG – perte de ballon au point de ballon mort.

Remarque : Un joueur en position douteuse peut être pénalisé en vertu de cette règle comme receveur non autorisé, le cas échéant.

Article 5 – Application de la pénalité

Si un joueur enfreint le Règlement 4 avant la mise en jeu du ballon, les arbitres sont autorisés à arrêter le jeu immédiatement. La pénalité de distance peut être refusée, mais l'essai doit être repris, sans option, à l'endroit approprié après que la pénalité de distance a été acceptée ou refusée. (Exception : Règlement 8 section 3 article 3(a))

Article 6 –La zone de blocage en-dessous le ceinture

La zone de blocage en-dessous le ceinture c'est la zone soit entre les 2 ailiers rapprochés positionnés normalement et 2 verges du côté de la zone défensive jusqu'à la position initiale qu'occupe le quart -arrière ou le botteur.

Section 2: Méthode de remise en jeu (EC18)

Article 1 – Actions du centre

Sur un jeu à la ligne de mêlée, le centre de l'équipe A se place face à la ligne de but adverse avec le ballon au sol devant lui. Il met le ballon en jeu en le remettant entre ses jambes par un mouvement continu de l'avant vers l'arrière.

Le ballon doit quitter la ou les main(s) du centre et il ne peut plus y toucher jusqu'à ce qu'un autre joueur en ait pris possession. Tout joueur qui se place au-dessus du ballon et le tient avec une ou deux mains, doit remettre le ballon en jeu et est considéré comme étant le centre (sous réserve du Règlement 4, Section 3, Article 3, exception).

Le centre peut faire pivoter le ballon ou placer sa main en-dessous. Il ne doit cependant pas bouger le ballon de manière à simuler une remise pour provoquer un hors-jeu de l'adversaire.

Pénalité: 1.2E – P5 ER, 3E TG – P5 ER, 3E TNG – PB PBM

Article 2 – Tactiques trompeuses

Il est interdit aux joueurs des deux équipes de faire un mouvement qui tend à provoquer un hors-jeu de l'adversaire. Aucun joueur des deux équipes ne doit émettre un signal sonore qui, selon l'arbitre, attire un adversaire hors-jeu. Aucun joueur de l'équipe B ne doit émettre un signal qui puisse tromper l'équipe A dans sa mise en jeu du ballon.

Si un joueur de l'une ou l'autre équipe fait un mouvement qui tend à provoquer un hors-jeu de l'adversaire, le joueur hors-jeu ne doit pas être pénalisé.

Les actions du quart-arrière de l'équipe A peuvent aussi être pénalisées en vertu de la présente règle.

Cela devrait comprendre une mise en jeu à partir d'une position à deux ou à trois points par un joueur de ligne offensive avec l'unique intention d'attirer la défensive arrière.

L'équipe A doit être pénalisée pour avoir provoqué un hors-jeu de l'adversaire si le quart-arrière :

a) fait un mouvement rapide en direction du centre sans que la remise ait lieu immédiatement, ou

b) prend sa position avec les mains sous le centre et, par exemple, bouge brusquement la tête, bouge les épaules ou fléchit les genoux d'un mouvement saccadé sans que la remise n'ait lieu, ou

c) prend sa position avec les mains sous le centre, puis s'éloigne du centre sans que la remise n'ait lieu. Si le quart adopte une telle position, puis retire ses mains pour demander un temps mort, l'arbitre doit siffler rapidement pour éviter que le jeu ne débute et aucune pénalité ne s'applique.

Pénalité: équipe A – 1.2E – P5 ER, 3E TG – P5 ER, 3E TNG – PB PBM
équipe B – P5

Article 3 – Hors-jeu

Aucun joueur des deux équipes ne doit empiéter dans la zone neutre avant que le ballon ne soit mis en jeu sauf le centre dont la tête, les bras et les mains peuvent se trouver en avant de la ligne de mêlée.

Un joueur qui est hors-jeu et qui touche un adversaire doit être pénalisé pour hors-jeu même s'il reprend sa position avant la mise en jeu du ballon.

Si un joueur de l'équipe B commet un hors-jeu et franchit le plan de la ligne de mêlée avant la mise en jeu, les arbitres doivent arrêter le jeu immédiatement et décerner la pénalité, sous réserve du droit de l'équipe A de refuser la pénalité et de faire reprendre le même essai comme s'il n'y avait pas eu d'infraction.

Si un joueur de l'Équipe A est hors-jeu et qu'il traverse la zone neutre avant que le ballon ne soit mis en jeu, les arbitres doivent siffler immédiatement et infliger une pénalité. L'Équipe B conserve le droit de refuser la pénalité et de faire répéter l'essai comme s'il n'y avait pas eu d'infraction.

Une équipe peut mettre le ballon en jeu avant que tous les joueurs de l'équipe adverse soient en position, mais les joueurs hors-jeu ne doivent être pénalisés que s'ils interfèrent avec le déroulement du jeu.

Le joueur de l'équipe B qui donne les signaux défensifs doit demeurer de son côté de la zone neutre à cette fin.

Pénalité: équipe A – 1.2E – P5 ER, 3E TG – P5 ER, 3E TNG – PB PBM
équipe B – P5

Article 4 – Trop de temps à remettre le ballon en jeu

L'arbitre doit accorder 20 secondes pour remettre le ballon en jeu. Il incombe à lui seul de déterminer quand cette période de 20 secondes débute et se termine. Il doit accorder aux équipes un délai raisonnable pour s'aligner après chaque jeu, avant de signaler que le ballon est prêt à être mis en jeu.

Si après le départ du décompte du 20 secondes, le jeu est arrêté à cause de:

- Une raison associée à l'équipe A (substitution de 3 joueurs ou plus, joueur blessé, bris d'équipement, etc.) alors, l'équipe A aura seulement le reste ou le solde du décompte du 20 secondes qu'il restait au moment où le jeu a été arrêté.
- Un temps d'arrêt a été demandé par une des deux équipes, une pénalité par une des deux équipes ou une raison associée à l'équipe B (substitution de 3 joueurs ou plus, joueur blessé, bris d'équipement, etc.) alors, l'équipe A aura droit à un décompte complet du 20 secondes pour remettre le ballon en jeu.
- Une raison associée à aucune équipe (cadran non fonctionnel, problème d'éclairage, etc.) :
  - Si le tout se produit avant le signal des 3 minutes d'une demie, l'équipe A aura droit à un nouveau décompte de 20 secondes pour remettre le ballon en jeu.
  - Si le tout se produit après le signal des 3 minutes d'une demie, le temps au cadran sera remis au temps affiché avant le décompte du 20 secondes et l'équipe A aura droit à un nouveau décompte de 20 secondes pour remettre le ballon en jeu.

Pénalité – Avant le signal des 3 dernières minutes de la demie et temps supplémentaire: 1-2-3E, P5 ER

- Après le signal des 3 dernières minutes d'une des demies : 1, 2E option à B, PE ou P10 ER, 3E, P10 ER
- Converti : P5, le converti sera reprit : pas d'option pour reporter la pénalité sur le botté d'envoi
- Sur le botté d'envoi : P5.

Remarque: Si l'équipe A prend trop de temps à remettre le ballon en jeu sur deux jeux consécutifs, l'arbitre exigera que l'équipe A mettre le ballon en jeu légalement dans les 20 secondes sinon il accordera le ballon à l'équipe B.

Section 3: Exigences pour une remise en jeu réglementaire (EC18)

Article 1 – Numéros permis

Les numéros permis vont de 1 à 99 inclusivement. Tous les joueurs de l'équipe A doivent être identifiés par le système de numérotage approuvé suivant:

Receveurs de passe autorisés: 1 à 49, 80 à 99;

Receveurs de passe non autorisés: 50 à 79.

Sur n'importe quel jeu à la ligne de mêlée, un nombre illimité de positions peuvent être occupées par des joueurs portant des numéros inappropriés à leur position à condition qu'ils se soient identifiés auprès de l'arbitre en chef comme receveurs de passe autorisés ou non autorisés.

Note : Afin d'améliorer le déroulement de la partie, un joueur portant un numéro inéligible pourra se rapporter pour un jeu, une série ou pour toute la partie. Si un joueur s'identifie pour une série ou pour la partie, il devra s'identifier à nouveau si sa situation change.

Article 2 – Exigences relatives aux joueurs

a) Au moment où le ballon est mis en jeu, au moins sept joueurs de l'équipe A doivent se trouver à moins d'une verge (1 mètre) et de leur côté de la ligne de mêlée, sans compter le joueur qui occupe la position habituelle du quart-arrière.

b) Le joueur qui, lors de la mise en jeu, prend place à une extrémité ou l'autre de la ligne de mêlée peut être en mouvement à l'intérieur d'une verge (1 mètre) de la ligne de mêlée, mais ne doit pas être en mouvement vers la ligne de but adverse quand le ballon est mis en jeu.

Si l'équipe A compte moins de 12 joueurs sur le terrain, elle peut réduire du même nombre le nombre de ses joueurs sur la ligne sans encourir de pénalité.

Si l'équipe A compte moins de 7 joueurs sur la ligne en raison du hors-jeu d'un de ses joueurs, seule la pénalité pour hors-jeu sera imposée.

Article 3 – Identification et position

Pour tous les jeux provenant de la ligne de mêlée (courses au sol, passes et bottés), l'équipe A doit avoir au moins 5 joueurs de ligne intérieure, identifiés comme des receveurs non autorisés, et qui doivent être alignés de façon ininterrompu et en ligne droite. De plus, un joueur à chaque extrémité de la ligne doit être identifié comme receveur autorisé. Exception 4-3-2

Article 4 – Position et mouvement

Les joueurs de ligne de l'Équipe A après avoir pris une position à trois ou quatre points d'appui, ne peuvent modifier leur position en levant une main du sol. Cependant ils peuvent pointer avec leur main libre, faire un appel verbal, se déplacer légèrement en gardant la(es) main(s) au sol, de façon à ne pas attirer la défensive hors-jeu. Tous les joueurs de ligne de l'Équipe A, en incluant le centre, doit être clairement arrêtés et demeurer immobiles pendant au moins une seconde avant la mise en jeu du ballon.

Le centre peut faire les mouvements nécessaires pour mettre le ballon en jeu mais il ne peut modifier sa position à 3 ou 4 points d'appui au-dessus du ballon pour permettre à un autre joueur d'agir comme centre.

Un joueur de ligne de l'équipe A ne peut changer de position ou se déplacer dans n'importe quelle direction immédiatement avant la mise en jeu du ballon. Exceptions 4.3.2 (B) et 6.4.4 (C)

Pénalité : 1.2E – P5 ER, 3E TG – P5 ER, 3E TNG – PB PBM

Section 4: Restrictions quant aux points de remise en jeu

Article 1 – Placement du ballon

Quand l'arbitre remet le ballon en jeu après qu'une équipe ait marqué, après que le ballon ait été déclaré mort dans la zone de but ou après l'application d'une pénalité pour une infraction dans la zone de but ou pour une infraction durant un converti, ou si le ballon frappe à la volée les poteaux de but ou la barre horizontale, l'équipe A peut décider de remettre le ballon en jeu, de manière réglementaire, n'importe où sur ou entre les traits de mise en jeu. Si un Règlement spécifie que le point de remise en jeu est le PDR, le ballon doit être replacé à cet endroit.

Article 2 – Lignes de côté

Si le ballon est sifflé mort à moins de 24 verges (22 mètres) de la ligne de côté ou sort des limites du terrain, le ballon doit être remis en jeu à 24 verges (22 mètres) de cette ligne de côté au point où le jeu a été sifflé mort.

Article 3 – Lignes de but

Si l'équipe A est en possession du ballon à moins d'une verge (1 mètre) d'une ligne de but, le ballon doit être remis en jeu à la ligne d'une verge (1 mètre).

Article 4 – Position au troisième essai

Au troisième essai, lorsque le ballon se trouve à sa propre ligne de 15 verges ou derrière celle-ci, l'équipe A peut éloigner le ballon des poteaux de but et le placer au trait de mise en jeu le plus près ou, si le terrain est boueux, à l'endroit approprié le plus près.

Article 5 – Près de sa propre ligne de but

À n'importe quel essai, lorsque le ballon se trouve sur sa propre ligne de 5 verges ou derrière celle-ci, l'équipe A peut éloigner le ballon des poteaux de but et le placer au trait de mise en jeu le plus près ou, si le terrain est boueux, à l'endroit approprié le plus près.

Section 5: Obstruction (EC20)

Article 1 – Définition

a) L'obstruction est un terme général qui s'applique aux deux équipes. Il y a obstruction lorsqu'un joueur gêne, bloque ou frappe un adversaire, même sans contact direct, pour l'empêcher de s'approcher du porteur du ballon, du porteur éventuel ou du ballon. L'obstruction à la vue représente une obstruction sans contact direct.

b) Le blocage est un mouvement qu'exécute un joueur, habituellement de l'équipe A, pour bloquer ou déplacer un adversaire d'une façon quelconque.

c) Le blocage sous la ceinture est effectué lorsque le premier contact est au-dessous de la ceinture d'un adversaire autre que le porteur du ballon, avec n'importe quelle partie du corps du bloqueur.

d) Un blocage retardé au genou est un bloc interdit à un joueur qui bloquer un adversaire, au niveau des genoux, ou en dessous, au moment où cet adversaire est déjà engagé ou occupé par un autre coéquipier de ce joueur, que cet engagement soit physique ou non.

e) Il est permis d'utiliser les mains et les bras pour bloquer pourvu que:

1. Les mains soient légèrement derrière les coudes, à égalité avec les coudes ou devant les coudes;
2. Les bras peuvent être complètement en extension;
3. Les mains soient ouvertes avec les paumes faisant face à l'adversaire, en coupe ou fermées avec les paumes ne faisant pas face à l'adversaire;
4. Les mains et les bras ne soient pas utilisés de façon à frapper, saisir, tirer, ceinturer, soulever, accrocher, bloquer ou clouer au sol un adversaire;
5. Les mains ne soient pas jointes.

Il est également permis d'éloigner les mains du corps pour un bloc de la hanche ou un bloc à la volée.

Article 2 – Équipe A

a) Pendant toute mise en jeu à la ligne de mêlée, sauf lorsque le ballon est botté au-delà de la ligne de mêlée, tous les joueurs de l'équipe A peuvent faire obstruction à leurs adversaires, d'une ligne de fond à l'autre.

b) Pendant un jeu de botté, les joueurs de l'équipe A peuvent faire obstruction à leurs adversaires dans la zone neutre et derrière celle-ci jusqu'à ce que le ballon soit botté. Par la suite, ce sont les exigences du Règlement 5 qui s'appliquent.

c) Obstruction lors d'un jeu de passe avant – Règlement 6, Section 4, Article 9.

d) Sur tous les jeux avec remise en jeu, il sera interdit à tout joueur de l'une ou l'autre équipe de bloquer un adversaire sous la ceinture. Sauf selon– Règlement 7, Section 3 Article 19.

Article 3 – Équipe B

a) Pendant tous les jeux débutant à la ligne de mêlée, les joueurs de l'équipe B peuvent se servir de leurs mains et de leurs bras pour atteindre le porteur du ballon, mais ils ne peuvent retenir ou ceinturer tout autre joueur de l'équipe A.

b) Obstruction lors d'un jeu de passe avant – Règlement 6, Section 4, Article 9.

c) Obstruction pendant un jeu de botté – Règlement 5.

d) Sur tous les jeux avec remise en jeu, il sera interdit à tout joueur de l'une ou l'autre équipe de bloquer un adversaire sous la ceinture. Sauf selon– Règlement 7, Section 3 Article 19.

Section 6: Divers (EC21)

Article 1 – Distance requise pour gagner le premier essai

Après que le jeu est sifflé mort à la suite d'un botté d'envoi, l'équipe en possession du ballon a droit à trois essais pour franchir la distance exigée de 10 verges (10 mètres). Les joueurs peuvent avancer le ballon par une course, par un botté ou par une passe. Dans certains cas, un premier essai peut être accordé à l'équipe A même si elle n'a pas franchi la distance exigée.

Au cours d'une série d'essais, si l'équipe A n'a pas franchi la distance exigée de 10 verges (10 mètres), le ballon est remis à l'équipe adverse pour un premier essai à l'endroit où le jeu a été sifflé mort. Si l'équipe A franchit la distance exigée, elle entame une nouvelles série d'essais.

Exceptions: Infraction de l'équipe A avant la perte de possession du ballon:

a) lors d'un botté, au 3E – l'équipe B a le choix de:
   1) demander que l'équipe A reprenne le 3E après l'application de la pénalité au PDR, ou
   2) remettre le ballon en jeu pour un 1E à l'endroit où le jeu est sifflé mort en sa possession après le botté;
b) lors d'un jeu au sol ou d'un jeu de passe, au 3E – TG: l'équipe A reprend le troisième essai après l'application de la pénalité au PDR;
c) lors d'un jeu au sol ou d'un jeu de passe,
   au 3E – TNG: PB au PBM – jeu au sol ou passe avant complétée;
   PB au PDR – passe avant incomplète.
d) Exception (9.4.2) (F)

Remarque: Les pénalités pour R ou RE s'ajoutent aux autres pénalités ou à la distance franchie (Règlement 8, Section 1, Article 4).

Article 2 – Mesurage

Lors du mesurage d'un premier essai, c'est l'extrémité avant du ballon et non son centre qui est le point déterminant. Et avant d'effectuer le mesurage, le ballon doit être tourné de façon à ce que son axe longitudinal soit parallèle aux lignes de côté.

Un touché ne peut être accordé comme conséquence d'une telle rotation du ballon.

Lorsque l'équipe A ne franchit pas la distance exigée et que le ballon est accordé à l'équipe B, l'arbitre doit pivoter le ballon de façon à placer son extrémité avant dans la direction opposée.

Article 3 – Formation de deux joueurs

Un joueur de la même équipe ne peut aider le porteur du ballon à avancer en le tirant, le poussant ou en fonçant sur lui.

Pénalité : équipe A 1,2E –P5 ER, 3E TG – P5 PBT, 3E TNG – PB PBM
équipe B – P5 PBT

Article 4 – Se tenir les mains ou les bras

Les joueurs de l'équipe A ne peuvent se tenir les mains ou les bras pour effectuer un bloc.

Les joueurs de l'équipe B ne peuvent se tenir les mains ou les bras pour tenter de se défaire de l'obstruction qui protège le porteur du ballon.

Pénalité: équipe A – 1.2E – P10 ER, 3E TG – P10 ER, 3E TNG – PB PBM
équipe B – P10 PDR ou PBT.

Livre des règlements
du football amateur canadien

Règlement 5

Bottés

Règlement 5 — Bottés

Section 1: Définitions (EC22)

a) Un ballon est botté lorsqu'un joueur le frappe avec le pied ou la jambe en-dessous du genou. Si le ballon frappe accidentellement le pied ou la jambe d'un joueur pendant qu'il tente d'en prendre possession, il s'agira d'un échappé si, d'après l'arbitre, le joueur n'a pas essayé de botter le ballon.

b) Un botté tombé est effectué en laissant tomber le ballon des mains et en le bottant juste au moment où il rebondit du le sol.

c) Un botté de placement est effectué en bottant le ballon pendant qu'il est tenu au sol par un joueur de l'équipe A qui est considéré comme hors-jeu par rapport à la position du ballon. On peut se servir d'un «tee» pourvu que le ballon ne soit pas soulevé de plus d'un pouce (2,54 cm) du sol.

d) Un botté de dégagement est effectué en lâchant le ballon des mains et en le bottant avant qu'il ne touche le sol.

e) Le botté d'un ballon libre se produit lorsqu'on botte un ballon qui n'est en possession d'aucun joueur

f) Un botté de retour est un botté effectué par un joueur qui a reçu le ballon à la suite d'un dégagement, d'un botté tombé ou d'un botté de placement raté d'un adversaire.

g) Un botté rapide est un botté débutant par une remise en jeu pour lequel le botteur n'adopte pas la position habituelle de botteur.

h) Un botté à champ ouvert est un botté effectué après que le ballon ait traversé la ligne de mêlée ou après qu'une équipe ait recouvré un échappé de l'équipe adverse.

i) Le blocage sous la ceinture est effectué lorsque le premier contact se fait au-dessous de la ceinture d'un adversaire, autre que le porteur du ballon, avec n'importe quelle partie du corps du bloqueur.

Section 2: Botté d'envoi (EC22)

Article 1 – Points des bottés d'envoi

Pour tous les bottés d'envoi, le ballon peut être tenu, placé sur le sol ou sur un «tee» pourvu qu'il ne soit pas soulevé de plus d'un pouce (2,54 cm) du sol.

Le botté d'envoi s'effectue par un botté de placement à partir de n'importe quel endroit sur ou entre les traits de mise en jeu, sur les lignes suivantes de l'équipe A:

a) ligne de 45 verges (40 mètres) – au début des premier et troisième quarts ou après un touché;

b) ligne de 45 verges (40 mètres) – à la suite d'un placement marqué par l'équipe A, à moins que l'équipe B choisisse d'effectuer un botté d'envoi ou de remettre le ballon en jeu de sa propre ligne de 35 verges (30 mètres);

c) à 10 verges (10 mètres) de la ligne médiane du terrain lorsque la distance entre les lignes de but est inférieure à la distance réglementaire.

d) ligne de 35 verges (30 mètres) – après un touché de sûreté, l'équipe qui a marqué peut:

1. demander à l'équipe qui s'est fait marquer d'effectuer un botté d'envoi de sa ligne de 35 verges (30 mètres); OU
2. effectuer un botté d'envoi de sa propre ligne de 35 verges (30 mètres); OU
3. mettre le ballon en jeu à sa propre ligne de 35 verges (30 mètres).

Remarque: Toute distance de pénalité qui doit être appliquée au botté d'envoi, suite à une pénalité imposée sur le jeu précédent, sera appliquée aux endroits susmentionnés.

Article 2 – Zone neutre

Pour un botté d'envoi, la zone neutre est la zone comprise entre la ligne du botté d'envoi et la ligne située à 10 verges (10 mètres) en avant de la ligne du botté d'envoi, d'une ligne de côté à l'autre.

Article 3 – Botté d'envoi réglementaire

a) Le ballon doit être botté à au moins 10 verges (10 mètres) en direction de la ligne de but adverse à moins qu'il ne soit d'abord touché par un adversaire.

Pénalité : 1. Pour avoir touché le ballon de façon non réglementaire

Options de l'équipe B: – P5, reprise du botté d'envoi ou option prévue.

2. Pour avoir récupéré le ballon de façon non réglementaire, pour l'avoir touché de façon non réglementaire et l'avoir récupéré, ou pour l'avoir touché de façon non réglementaire et/ou l'avoir touché le dernier avant qu'il ne sorte hors limite

   Options de l'équipe B:
   - P5, reprise du botté d'envoi ou option prévue;
   - possession accordée à l'équipe B pour un premier essai à l'endroit où l'équipe A a touché le ballon ou à l'endroit où l'équipe A a récupéré le ballon ou à l'endroit où le ballon est sorti hors limite.
   - Refuser et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé.

b) Le ballon ne doit pas sortir des limites des lignes de côté à moins qu'un joueur ne le touche.

   Pénalité: Options de l'équipe B
   - P5, reprise du botté d'envoi;
   - possession accordée à l'équipe B à l'endroit où le ballon est sorti des limites;
   - possession accordée 25 verges en avant du point du botté d'envoi.

c) Le ballon ne doit pas sortir à la volée des limites de la zone de but sans qu'un joueur ne l'ait touché Si cela se produit, le ballon est déclaré mort et l'équipe B le remettra en jeu n'importe où, sur ou entre les traits de mise en jeu, à sa ligne de 20 verges (20 mètres) aucune option.

d) Le ballon ne doit pas frapper à la volée un poteau de but ou la barre horizontale avant d'être touché par un joueur. Si cela arrive, le ballon est déclaré mort et l'équipe B le remettra en jeu n'importe où, sur ou entre les traits de mise en jeu, à sa ligne de 20 verges (20 mètres), aucune option.

e) Si l'équipe B ne réussit pas à sortir le ballon de sa zone de but ou si le botté d'envoi tombe à l'intérieur des limites, puis en sort dans la zone de but, l'équipe A marque 1 point.

Article 4 – Hors-jeu sur le botté d'envoi

a) Au moment même du botté d'envoi, les joueurs de l'équipe A ne doivent pas se trouver devant le ballon, sauf le joueur qui tient le ballon pour le botté d'envoi, le cas échéant, et le botteur, qui est toujours considéré comme étant en jeu.

   Pénalité: P5, reprise du botté d'envoi.

b) Avant que le ballon soit botté, les joueurs de l'équipe B doivent demeurer de leur côté de la zone neutre.

   Pénalité: P5 à l'équipe B, reprise du botté d'envoi.

Article 5 – Obstruction

a) Sur un botté d'envoi, les joueurs de l'équipe B peuvent faire obstruction à tout adversaire, à tout endroit sur le terrain, après le botté du ballon et jusqu'au moment où le jeu est sifflé mort, pourvu que le premier contact soit fait à la hauteur ou au-dessus de la ceinture.

b) Sur un botté d'envoi, si l'équipe A récupère le ballon de façon réglementaire ou que l'équipe B échappe le ballon, les joueurs de l'équipe A peuvent faire obstruction à tout adversaire, à tout endroit sur le terrain, pourvu que le premier contact soit fait à la hauteur ou au-dessus de la ceinture.

   Pénalité:
   1. Ballon en possession de l'une ou l'autre équipe:
      Retenir, Blocage illégal – P10 PBT ou option prévue
      Rudesse – P15 PBT ou PBM
      RE – P25 PBT ou PBM
   2. Ballon en l'air:
      Retenir, Blocage illégal – P10 du point où l'équipe prend possession du ballon ou option prévue.
      Rudesse– P15 du point où l'équipe prend possession du ballon ou PBM.
      RE - P25 du point où l'équipe prend possession du ballon ou PBM..

   Remarque: Si, après l'infraction, l'équipe B prend possession du ballon dans la zone de but, on applique alors la distance de la pénalité à la ligne de 10 verges (mètres) de l'équipe B, ou option prévue.

c) Sur un botté d'envoi, les joueurs de l'équipe A peuvent se servir de leurs mains et de leurs bras pour éviter les bloqueurs et peuvent utiliser leurs corps pour bloquer les joueurs qui protègent le porteur du ballon, pourvu que le premier contact soit fait à la hauteur ou au-dessus de la ceinture. Toute autre forme de blocage de la part des joueurs de l'équipe A représente une obstruction illégale.

Pénalité: Ballon en l'air:

1. Infraction dans la zone du PEP ou qui empêche la prise de possession par l'équipe B – ballon accordé à l'équipe B au PI.
2. Infraction dans une zone éloignée du PEP, alors que le joueur de l'équipe A n'essaie pas d'empêcher que l'équipe B s'empare du ballon – P10 PEP

Note : Note : Si après la faute, la possession est gagnée dans la zone de but par l'Équipe B, la pénalité sera appliquée à partir de la ligne de 10 verges (mètres) de l'Équipe B, ou option.

Ballon en possession d'une équipe: P10 PBT

d) Sur tous les jeux de botté, Il est illégal pour 3 joueurs ou plus de s'aligner épaule à épaule à moins de 2 verges l'un de l'autre et d'avancer dans une tentative de bloquer pour un porteur de ballon. (Bloc de wedge)

Punition P10 PBT au PP

Section 3: Botté bloqué (EC22)

Article 1 – Définition

Un botté est bloqué lorsque, à la suite d'un botté débutant par une remise, un adversaire ou un joueur hors-jeu de l'équipe A empêche le ballon de traverser la ligne de mêlée. Le botté n'est pas bloqué si le ballon, après avoir été ainsi touché, traverse la ligne de mêlée. Il s'agit alors d'un botté dévié et on ne tient pas compte du fait qu'un joueur a touché au ballon.

Sur un botté de retour, le botté est bloqué si un adversaire touche le ballon au moment du botté ou immédiatement après le botté du ballon et que celui-ci se dirige alors parallèlement à ou vers la ligne de fond de l'équipe qui a fait ce botté.

Ce n'est pas un botté bloqué si le ballon, après avoir été ainsi touché, se dirige en direction de la ligne de fond de l'adversaire. On ne tient alors pas compte du fait qu'un joueur a touché le ballon et les règles relatives à la zone d'immunité et à l'obstruction sont les mêmes que celles qui s'appliquent pour un botté de dégagement qui traverse la ligne de mêlée.

Article 2 – Ballon bloqué et recouvré sur la surface de jeu

Si le ballon est bloqué et récupéré de façon réglementaire sur la surface de jeu par:

a) l'équipe B – 1E - PBM

b) l'équipe A – 1.2E - poursuite des essais à moins que le 1E ne soit gagné.
– 3E TG - premier essai au PBM
– 3E TNG - PB PBM

Lorsque l'équipe A récupère de façon réglementaire un botté bloqué, le jeu se poursuit comme tout autre jeu débutant avec une mise en jeu et on ne tient pas compte du botté bloqué. L'équipe peut faire une passe avant mais en appliquant toutes les règles concernant une passe avant (sous réserve du Règlement 4, Section 3, Article 3).

Si l'équipe B recouvre le botté bloqué, puis en perd possession au profit de l'équipe A, toute passe avant par l'une ou l'autre équipe est interdite.

Exception: Cela ne s'applique pas à une tentative de transformation.

Lorsque l'équipe B récupère de façon réglementaire un botté bloqué, les joueurs de l'équipe B peuvent faire obstruction à tout adversaire, à tout endroit sur le terrain, pourvu que le premier contact soit fait à la hauteur ou au-dessus de la ceinture. Les joueurs de l'équipe A peuvent aussi bloquer pour se défaire d'une obstruction pourvu que le premier contact soit fait à la hauteur ou au-dessus de la ceinture.

Article 3 – Botté bloqué qui sort des limites sur le terrain de jeu

Quand le botté est bloqué et que le ballon sort des limites sur le terrain de Jeu :

Si l'équipe A a touché le ballon en dernie –

1.2E – l'équipe A conserve le ballon, les essais se poursuivent à moins que la distance exigée soit franchie. Pour l'essai suivant, le ballon est mis en jeu à 24 verges (22 mètres) de la ligne de côté à l'endroit où l'équipe A l'a touché la dernière, ou au point où le ballon est sorti des limites si ce point est plus proche de la ligne de but de l'équipe A.

3E – ballon accordé à l'équipe B à moins que la distance exigée ne soit franchie, à 24 verges (22 mètres) de la ligne de côté à l'endroit où l'équipe A a touché le ballon la dernière, ou au point où le ballon est sorti des limites si ce point est plus proche de la ligne de but de l'équipe A.

Si l'équipe B a touché le ballon en dernie –

1.2.3E – ballon à l'équipe B, pour un premier essai, à 24 verges (22 mètres) de la ligne de côté à l'endroit où l'équipe B a touché le ballon la dernière, ou au point où le ballon est sorti des limites si ce point est plus proche de la ligne de but de l'équipe B.

Article 4 – Botté bloqué qui sort des limites dans la zone de but

a) Lorsqu'un botté est bloqué et que le jeu s'arrête alors que l'équipe A est en possession du ballon dans sa zone de but ou qu'elle a été la dernière à toucher le ballon avant qu'il ne sorte du terrain, même si le ballon a été touché (mais non pas dirigé) par un joueur de l'équipe B sur le terrain vers la zone de but :

   2 points (un touché de sûreté) sont accordés à l'équipe B.

b) Lorsqu'un botté est bloqué sur le terrain et qu'il est, par la suite, dirigé (non pas botté) du terrain dans la zone de but par un joueur de l'équipe B, on considère qu'il s'agit d'une passe hors-jeu par l'équipe B. Si le ballon:

   1) est sifflé mort en possession de l'équipe A dans sa zone de but, ou est touché en dernier par un joueur de l'équipe A dans sa zone de but avant de sortir des limites de la zone de but.
      1, 2,3E : A, 1E à la ligne de 20 verges (aucun point);
   2) sort des limites dans la zone de but sans être touché de nouveau, ou après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe B dans la zone de but.
      1.2.3E: pour l'équipe B, 1E à l'endroit où le joueur de l'équipe B a touché le ballon en dernier sur le terrain de jeu.

c) Lorsqu'un botté de retour de l'équipe B est bloqué par l'équipe A dans la zone de but de B, et que le jeu est sifflé mort dans la zone de but de B au moment où l'équipe B a possession du ballon, ou que le ballon sort des limites dans la zone de but de B, soit directement ou après avoir été touché en dernier par A ou par B, 1 ou 2 points sera accordé à l'équipe A selon le cas.

Article 5 – Pyramide

Un joueur ne peut prendre appui, de quelque façon que ce soit, sur un autre joueur pour s'élever, n'importe où à l'intérieur du terrain, peu importe le jeu.
En aucune façon un joueur ne peut soulever un coéquipier n'importe où à l'intérieur du terrain, peu importe le jeu.

Pénalité: P5 PDR

Section 4: Botté débutant par une remise en jeu et botté de retour (Botté de dégagement, placement ou botté tombé) (EC23)

Quant à l'application des règles de la présente section, le bénéfice du doute doit être donné à l'équipe qui reçoit le botté.

Article 1 – Hors-jeu au-delà de la ligne de mêlée (infraction à la zone d'immunité)

Le présent article ne s'applique pas au botté d'un ballon libre ou à un botté qui ne traverse pas la ligne de mêlée.

Sur un botté débutant par une remise (quand le ballon traverse la ligne de mêlée), un botté de retour ou sur un botté à champ ouvert, si un joueur est en position de hors-jeu par rapport au botteur, le joueur en question:

a) ne devra pas toucher ou être touché par le ballon.
Pénalité : – sur le terrain de jeu – P15 du PBT (point ballon touché)
– zone de but – P15, appliquée à la ligne de 10 verges

b) devra accorder 5 verges à un adversaire qui tente de prendre possession d'un ballon botté. La zone de cinq verges est déterminée par un cercle d'un rayon de cinq verges, dont le centre est le ballon au moment où il est d'abord touché.

Si le ballon frappe le sol avant d'être touché par l'équipe en réception :

Pénalité : – Sur la surface de jeu – P5 au point où le ballon a été touché ou PBM
– Dans la zone de but – 5 verges appliquées de la ligne de 10 verges ou PBM.

c) Si le joueur de l'équipe qui botte ne fait aucun effort pour se retirer de la zone d'immunité et qu'il demeure au-dessus du ballon et que le joueur en réception est sur le point de prendre possession du ballon

Pénalité : 15 verges du point d'application, peu importe où le ballon a rebondi.

d) Si le joueur de l'équipe qui botte fait obstruction avec le joueur de l'équipe qui tente de prendre possession du ballon, avec ou sans contact

Pénalité : 15 verges du point normal d'application.

Un joueur de l'équipe qui botte et qui envahit la zone de cinq verges et fait contact avec un joueur de l'équipe qui reçoit le botté et qui tente de jouer le ballon de façon robuste et non nécessaire sera sanctionné par une pénalité additionnelle de 15 ou 25 verges, peu importe où le ballon a frappé le sol.

Remarque: Pour les joueurs de niveau inférieur au niveau collégial ou junior, les dirigeants de ligues peuvent réduire la pénalité susmentionnée à 10 verges. Pour une pénalité dans la zone de but adverse, le ballon peut être accordé à la ligne de 10 verges. Les arbitres doivent être avisés par écrit de ces changements afin d'assurer une application uniforme.

Article 2 – Divers

a) Lorsqu'un botté débutant par une remise ne traverse la ligne de mêlée que d'une courte distance ou qu'un botté de retour (sauf un botté de ballon libre) est court, et que cela empêche les joueurs de l'équipe qui botte d'accorder l'immunité exigée, un arbitre doit siffler l'arrêt du jeu dès que le ballon touche un joueur ou le sol et en accorder la possession à l'équipe qui recevait le botté. S'il est évident que le botté court tombera au milieu d'un groupe de joueurs, l'arbitre peut arrêter le jeu dès que le ballon commence à descendre. Aucune pénalité de distance ne sera imposée, mais si le jeu est arrêté de cette façon pendant le dernier jeu d'une demie, l'équipe qui recevait le botté a le droit d'effectuer un autre jeu de la ligne de mêlée si elle le désire.

b) L'arbitre ne doit PAS siffler l'arrêt du jeu sur un tel botté court, si le ballon tombe dans la zone de but. Un botté débutant par une remise effectuée depuis la zone de but et qui ne sort pas de cette zone, ne doit pas être sifflé pour entraîner l'arrêt du jeu. Un botté de retour effectué de la zone de but et qui ne quitte pas cette zone, ne doit pas être sifflé pour entraîner l'arrêt du jeu et l'équipe non fautive se voit accorder des points si une infraction à la zone d'immunité est commise. Dans

l'un et l'autre cas, l'équipe qui reçoit le botté peut recouvrer le ballon dans la zone de but et se voit accorder un touché.

Pénalité: options pour l'équipe non fautive:

accepter les points – botté débutant par une remise – 2 points
– botté de retour – 1 point

OU prendre possession du ballon – 1E de la ligne de 10 verges (mètres)

c) Un joueur hors-jeu qui se trouve dans la zone d'immunité et entre en contact avec le receveur avant qu'il ne touche le ballon doit être pénalisé pour R ou RE en plus de l'infraction à la zone d'immunité à moins que, de l'avis de l'arbitre, le contact ait été fortuit et inévitable.

d) Le botteur ou les joueurs en jeu peuvent pénétrer les premiers dans la zone d'immunité pour récupérer le ballon. Aucun de ces joueurs ne doit entrer en contact avec le receveur sauf dans un effort légitime pour récupérer le ballon. Tout autre contact entre le botteur ou un joueur en jeu et le receveur est défendu.

Pénalité: ballon accordé à l'équipe non fautive pour un premier essai au PI

e) Pour les fins de cet article, si le ballon est immobile au sol et que le receveur fait semblant de le ramasser:

i) il peut être plaqué sans qu'aucune pénalité ne soit imposée;
ii) s'il touche le ballon le premier, tout joueur qui le récupère en conserve la possession;
iii) si le plaqueur touche le ballon le premier, le ballon est déclaré mort et la possession est accordée à cet endroit à l'équipe qui recevait le botté, sans pénalité de distance.

f) Lorsqu'un botté débutant par une remise tombe dans la zone de but, et qu'avant que le ballon ne touche un adversaire, un joueur de l'équipe qui botte en prend possession ou le touche de façon illégale sans laisser à l'adversaire l'occasion de l'attraper, on doit signaler une infraction à la zone d'immunité, mais la pénalité sera la suivante:

i) aucun point;
ii) ballon à l'équipe qui reçoit, premier essai à la ligne de 35 verges ou au PDR, si le ballon est entré dans la zone de but en raison d'une tentative de placement ratée et que le PDR se trouvait au-delà de la ligne de 35 verges.

g) Sur tout botté de la ligne de mêlée (à l'exclusion des bottés d'envoi) où le ballon entre dans la zone de but, l'équipe qui reçoit et qui sort légalement le ballon de la zone de but et en garde possession, sans ramener le ballon dans la zone de but peut choisir de mettre le ballon en jeu à sa ligne de 20 verges ou au point du ballon mort.

Note : Lorsque le ballon est sorti de la zone de but de façon règlementaire, on considèrera que le PBT est la ligne de B-20 à moins que le ballon ne soit porté au-delà de cette ligne, pour toutes infractions appliquées au PBT.

h) Sur un botté débutant par une remise, lorsque le ballon ne traverse pas la ligne de mêlée sans être le résultat d'un botté bloqué, le règlement du botté d'un ballon libre s'applique.

Article 3 – Poteaux de but

Quand un ballon botté frappe à la volée un poteau de but ou la barre horizontale adverse, le jeu doit être immédiatement sifflé mort. Le ballon est remis à l'équipe qui recevait le botté pour un 1E n'importe où, sur ou entre les traits de mise en jeu, à sa ligne de 20 verges (20 mètres).

Un ballon botté qui frappe un poteau de but ou la barre horizontale adverse après avoir touché le sol, un joueur ou un arbitre, et un ballon botté qui frappe un poteau de but ou la barre horizontale de l'équipe qui botte demeure en jeu.

Article 4 – Placement

Si, pendant une tentative de placement ou de transformation, le ballon frappe un poteau de but ou la barre horizontale avant de les franchir, au-dessus de la barre horizontale et entre les poteaux de but, le pointage est bon. Si la tentative est ratée, le ballon est remis en jeu de la façon suivante:

a) à la suite d'une tentative de placement ratée – n'importe où entre les traits de mise en jeu à la ligne de 20 verges (20 mètres).

b) à la suite d'une tentative de transformation ratée – botté d'envoi ordinaire.

Section 5: Obstruction pendant un botté débutant par une remise en jeu ou un botté de retour (EC24)

Article 1 – Équipe qui reçoit – botté débutant par une remise

a) Les joueurs de l'équipe qui reçoit le botté peuvent faire obstruction à tout joueur de l'équipe adverse qui a traversé la ligne de mêlée pourvu que le premier contact soit fait à la hauteur ou au-dessus de la ceinture. Ce genre d'obstruction est permis à compter du moment où le ballon est mis en jeu jusqu'à ce qu'il soit déclaré mort.

Pénalité:
1. Avant la perte de possession par l'équipe A
   - pénalité appliquée au PDR
   - pénalité pour R ou RE appliquée au PDR, au PEP ou au PBM au choix de l'équipe non fautive.
2. Ballon en l'air
   - pénalité appliquée au PEP
   - pénalité pour R ou RE appliquée au PEP ou au PBM (Remarque 1)
3. Après la prise de possession du ballon
   - pénalité appliquée au PBT (Remarque 4)
   - pénalité pour R ou RE appliquée au PBT ou au PBM

Remarque 1: Exception au paragraphe 2 – une pénalité pour R ou RE contre le botteur peut être appliquée au PEP, au PBM ou au PDR, au choix de l'équipe A. Une pénalité pour obstruction contre le botteur derrière la zone neutre sera appliquée au PEP, et elle ne s'ajoute pas aux autres pénalités, sauf celles énoncées au Règlement 8, Section 1, Article 4b. La pénalité pour contact avec le botteur doit s'appliquer au PDR.

Remarque 2: Si la prise de possession du ballon a lieu dans la zone de but, la pénalité doit être appliquée à la ligne de 10 verges (10 mètres) ou au PBM ou au PDR selon le cas.(voir l'article 5).

Remarque 3: Si le ballon est botté dans la zone de but et s'y retrouve libre avant que l'équipe B en prenne possession, et qu'une infraction est commise par l'équipe B dans la zone de but, l'équipe A marque un simple ou l'option prévue.

Remarque 4: Dès que l'équipe qui reçoit le ballon le touche, on ne tient plus compte de la ligne de mêlée et de la zone neutre pour l'application des règles relatives à l'obstruction.

Remarque 5: Si l'infraction se produit dans la zone de but et que le PBT se situe dans la zone de but, l'équipe A marque un simple ou un touché de sûreté (1 ou 2 points) selon le cas ou l'option prévue.

b) Aucun joueur ne doit faire obstruction au botteur derrière la zone neutre avant que l'équipe qui reçoit ait touché le ballon.

Exception: Sur un botté rapide, le botteur ne jouit pas de cette protection.

Pénalité: 1.2.3E – P10 PEP

Article 2 – Équipe qui reçoit – botté de retour

Les joueurs de l'équipe qui reçoit un botté de retour peuvent faire obstruction à tout adversaire, y compris le botteur, à compter du moment où le ballon est botté, pourvu que le premier contact soit fait à la hauteur ou au-dessus de la ceinture.

Pénalité: 1. Ballon en l'air
- pénalité appliquée au PEP
- pénalité pour R ou RE appliquée au PEP ou au PBM

Remarque: Si le PEP du ballon a lieu dans la zone de but, la pénalité est appliquée à la ligne de 10 verges (10 mètres) ou au PBM selon le cas.

2. Après la prise de possession du ballon
- pénalité appliquée au PBT
- pénalité pour R ou RE appliquée au PBT ou au PBM

Remarque 1: Si le PBT est dans la zone de but, la pénalité doit être appliquée à la ligne de 10 verges (10 mètres) ou au PBM selon le cas. (voir l'article 5).

Remarque 2: Si l'infraction se produit dans la zone de but et que le PBT se situe dans la zone de but, l'équipe non fautive marque un simple ou un touché de sûreté (1 ou 2 points) selon le cas ou l'option prévue.

Remarque 3: Si le ballon est botté dans la zone de but et s'y retrouve libre avant qu'une équipe en prenne possession, et qu'une infraction est commise dans la zone de but, l'équipe non fautive marque un simple ou l'option prévue.

Article 3 – Équipe qui botte

Les joueurs de l'équipe qui botte peuvent bloquer tout adversaire jusqu'à la limite de la zone neutre, peuvent se servir de leurs bras et de leurs mains pour écarter les bloqueurs qui les empêchent de s'approcher du porteur du ballon, alors qu'ils se dirigent en zone défensive, et peuvent bloquer avec leurs corps les joueurs qui protègent le porteur du ballon pourvu que le premier contact soit fait à la hauteur ou au-dessus de la ceinture. Toute autre obstruction est interdite.

Pénalité: Ballon en possession de l'équipe A – P10 PDR ER
Ballon en l'air – P10 PEP
Ballon en possession de l'équipe B – P10 PBT

Remarque: Si les points d'application des pénalités sont le PEP ou le PBT et que ces points d'application sont dans la zone de but, les pénalités seront appliquées de la ligne de 10 verges de l'équipe B.

Article 4 – Récupération du botté

Si le botteur ou un joueur en jeu recouvre le botté de façon réglementaire, tous les joueurs de cette équipe peuvent faire obstruction à leurs adversaires après la récupération pourvu que le premier contact soit fait à la hauteur ou au-dessus de la ceinture.

Pénalité: Blocage en-dessous de la ceinture – 1.2E P10 PDR, ER ou PBT
3E: TG - P10 PDR, ER
TNG - PB, PBM

Article 5 – Point de mise en jeu

Dans les articles ci-dessus, lorsqu'une pénalité est appliquée à partir de la ligne de 10 verges (mètres), l'équipe A peut remettre le ballon en jeu n'importe où, sur ou entre les traits de mise en jeu, à la ligne où le ballon est placé après l'application de la pénalité.

Section 6: Botté d'un ballon libre

Un botté d'un ballon libre se produit lorsqu'un joueur botte un ballon qui n'est en possession d'aucune équipe (libre au sol).

a) Un botté d'un ballon libre peut être touché par le botteur ou par tout autre joueur en jeu sans pénalité.
b) Un botté d'un ballon libre touché par l'adversaire rend tous les joueurs hors-jeu en jeu.
c) Si le botté d'un ballon libre est touché par un joueur hors-jeu

Pénalité : Accorder le ballon à l'adversaire où le ballon a été touché, ou option.

i. Si le contact se fait dans la zone de but de l'adversaire

Pénalité : Accorder le ballon à l'adversaire à sa ligne de 20 verges, ou option.

ii. Si le ballon est touché dans sa propre zone de but

Pénalité : Accorder un ou deux points si applicables ou donner possession pour un 1er essai au PDR ou à la ligne de 10 verges selon le point de mise en jeu le plus près de la zone de but adverse.

Note 1 : Si un botté d'un ballon libre touché par un joueur hors-jeu lors du dernier jeu de la demie, l'adversaire peut choisir de prolonger la période d'un jeu à partir du point où le ballon a été touché.

Note 2 : Un botté d'un ballon libre par l'équipe A au-delà de la ligne de mêlée n'interrompt pas la continuité des essais.

Note 3 : Un botté d'un ballon libre qui frappe un poteau de but reste en jeu.

Livre des règlements
du football amateur canadien

Règlement 6

Passe

Règlement 6 — Passe

Section 1: Passe latérale ou en jeu (EC27)

Un joueur effectue une passe latérale ou en jeu lorsqu'il lance, remet, frappe, rabat, botte ou laisse échapper le ballon en direction de ou parallèlement à sa propre ligne de fond.

Le point d'arrivée de la passe est l'endroit où le ballon est attrapé, où il frappe un autre joueur, un arbitre ou le sol, ou là où il sort des limites du terrain. Et c'est ce point d'arrivée qui permet de déterminer s'il s'agit d'une passe latérale, quelle que soit la direction que prend le ballon par la suite.

Une passe latérale qui touche le sol demeure en jeu et peut être recouvrée de façon réglementaire par l'une ou l'autre équipe.

Lorsqu'une passe latérale sort des limites du terrain sans avoir été touchée par un joueur après la passe, le ballon doit être remis en jeu au trait de mise en jeu correspondant au point où le ballon est sorti des limites ou au point d'origine de la passe si ce point est plus près de la ligne de fond de l'équipe qui a droit au ballon.

Section 2: Passe remise (EC27)

Une passe remise est effectuée, lors d'une mise en jeu à la ligne de mêlée, lorsqu'un joueur de l'équipe A remet mais ne lance pas le ballon à un de ses coéquipiers, dans n'importe quelle direction, derrière la ligne de mêlée.

Le joueur qui reçoit la passe remise ne doit pas, au moment de recevoir le ballon, se trouver à la position d'un joueur de ligne.

Le nombre de passes remises pendant un jeu n'est pas limité.

Il est interdit de faire une passe remise vers l'avant après une passe avant complétée.

Section 3: Passe hors-jeu (EC27)

Article 1 – Définitions

Une passe hors-jeu est faite lorsque le ballon est dirigé de toute façon autre qu'un botté dans la direction de la ligne de fond du terrain de l'équipe adverse.

Article 2 – Récupération défendue

Une équipe qui fait une passe hors-jeu ne devrait pas pouvoir faire progresser le ballon et en garder possession au-delà du point d'origine de la passe.

Pénalité : Prochaine mise en jeu au point d'origine de la passe

Exceptions : Passe remise derrière la ligne de mêlée

Passe vers l'avant

Article 3 – Circonstances habituelles de passe hors-jeu

Une passe hors-jeu se produit généralement dans les circonstances suivantes:

1) lors d'une mise en jeu à la mêlée, un joueur de l'équipe A fait une passe hors-jeu après avoir traversé la ligne de mêlée;
2) après un changement de possession du ballon (par exemple, retour de botté, recouvrement d'un échappé, passe interceptée), un joueur fait une passe hors-jeu;
3) en tentant de compléter une passe avant, un receveur autorisé de l'équipe A touche, fait dévier, rabat ou frappe le ballon en direction hors-jeu où un receveur non autorisé de l'équipe A l'attrape.

Pénalité: Prochaine mise en jeu au point d'origine de la passe hors-jeu et poursuite des essais à moins que le terrain requis pour un 1E n'ait été gagné.

Article 4 – Situation réglementaire

Il n'y a PAS de passe hors-jeu dans les cas suivants:

1) lors d'une mise en jeu à la mêlée, avant que le ballon n'ait traversé la ligne de mêlée, un joueur de l'équipe A fait une passe hors-Jeu : il s'agit alors d'une passe avant;
2) en tentant de compléter une passe avant, un receveur autorisé de l'équipe A touche, fait dévier, rabat ou frappe le ballon en direction hors-jeu où un autre receveur autorisé de l'équipe A l'attrape;
3) en tentant d'intercepter une passe avant, un joueur de l'équipe B touche, fait dévier, rabat ou frappe le ballon en direction hors-jeu où un autre joueur de l'équipe B l'attrape;

4) lors d'une mise en jeu à la mêlée, le passeur de l'équipe A traverse la ligne de mêlée et fait une passe qui, selon l'arbitre, constitue une tentative de passe avant: il s'agit alors d'une passe avant non réglementaire.

   Pénalité: pour (4) – 1.2.3E – P10 ER
   Transformation – P10 ER

5) un ballon est échappé vers l'avant par un porteur de ballon, ou un joueur qui tente d'attraper un ballon botté, ou par un joueur tentant d'intercepter une passe latérale;

6) un botté qui est bloqué

Article 5 – Échappé hors limites

Lorsque le ballon est échappé vers l'avant, directement de la surface de jeu à l'extérieur des limites, il doit être remis en jeu au point d'origine du ballon échappé et les essais se poursuivent à moins que la distance exigée pour un 1E n'ait été franchie au POP. Cette règle s'applique que le ballon soit sorti des limites sur le terrain ou dans la zone de but.

Article 6 – Échappé de la surface de jeu à la zone de but

Un ballon échappé vers l'avant par l'équipe A de la surface de jeu à la zone de but de l'équipe B et recouvré par l'équipe B est considéré comme étant une passe avant interceptée (Règlement 6, Section 4, Article 11(a)).

Article 7 – Ballon lancé vers l'avant

Un ballon lancé en direction hors-jeu ne peut être récupéré de façon réglementaire par l'équipe qui l'a lancé à moins de satisfaire aux exigences d'une passe avant (Règlement 6, Section 4, Article 1). L'équipe défensive peut cependant récupérer le ballon de façon réglementaire.

Pénalité: Mise en jeu suivante au point d'origine de la passe hors-jeu et poursuite des essais à moins que la distance exigée pour un 1E n'ait été franchie au POP.

Article 8 – Passe hors-jeu de la zone de but

1) Si l'équipe A fait une passe hors-jeu dans sa propre zone de but et conserve le ballon, l'arbitre accorde 2 points ou l'option prévue à l'équipe B.

2) Si l'équipe B fait une passe hors-jeu dans sa propre zone de but et conserve le ballon:
   a) après avoir reçu un botté de l'équipe A, l'arbitre accorde 1 point ou l'option prévue à l'équipe A;
   b) au moment d'intercepter ou après l'interception d'une passe avant de l'équipe A, l'équipe B remettra le ballon en jeu n'import où, sur ou entre les traits de mise en jeu, à sa ligne de 20verges (mètres) ou au PBM (au choix de l'équipe A). Aucun point.

3) Si l'équipe A échappe le ballon de sa zone de but et qu'il sort des limites sur le terrain de jeu sans toucher un adversaire:

   1.2E – l'équipe B peut choisir une des 2 options suivantes:
      1. accepter 2 points pour un touché de sûreté;
      2. laisser l'équipe A remettre le ballon en jeu au trait de mise en jeu correspondant à l'endroit où le ballon est sorti des limites, avec poursuite des essais;

   3E – l'équipe B peut choisir une des 2 options suivantes:
      1. accepter 2 points pour un touché de sûreté;
      2. remettre elle-même le ballon en jeu pour un premier essai au trait de mise en jeu correspondant au point où le ballon est sorti des limites.

   Remarque: Un échappé depuis la zone de but qui sort hors limites sur la surface de jeu, lorsque le ballon ne touche aucun adversaire, constitue une passe hors-jeu dans la zone de but, puisque le point d'arrivée se trouve plus près de la ligne de fond de l'équipe adverse que le point d'origine de la passe.

Section 4: Passe avant (EC28)

Article 1 – Définition

Une passe avant est une passe faite par tout joueur de l'équipe A, de derrière la ligne de mêlée vers la ligne de fond adverse, à n'importe quel receveur autorisé. Le ballon ne doit pas toucher le sol, un poteau de but, la barre horizontale, un arbitre ou sortir des limites du terrain. Toute passe avant par l'une ou l'autre équipe est interdite après un changement de possession.

Une passe avant lancée à un receveur éligible situé derrière la ligne de mêlée est une passe voilée ou une passe piège.

Si l'équipe B recouvre un échappé, un botté bloqué, etc., et que par la suite l'équipe A reprend possession du ballon, une passe avant par l'une ou l'autre équipe est interdite.

L'équipe A est considérée comme en possession du ballon jusqu'à ce que la passe soit jugée complète ou incomplète, que le ballon devienne mort ou soit intercepté par l'équipe B.

Article 2 – Nombre de passes avant

Une seule passe avant peut être faite à chaque essai. Une deuxième passe avant au cours d'un même essai doit être pénalisée.

Pénalité: 1.2.3E – P10 ER

Transformation – P 10 ER

Article 3 – Passeur

La passe peut être faite par n'importe quel joueur de l'équipe A qui se trouve derrière la ligne de mêlée au moment de lancer le ballon. Le passeur n'a pas besoin d'être le premier joueur à qui le centre remet le ballon.

Article 4 – Receveurs autorisés

Les joueurs suivants sont des receveurs autorisés:

a) les joueurs placés à chaque extrémité de la ligne de mêlée au moment de la mise en jeu et qui portent les numéros 1 à 49 ou 80 à 99;

b) les joueurs placés nettement derrière la ligne de mêlée au moment de la mise en jeu et qui portent les numéros 1 à 49 ou 80 à 99;

c) un joueur de l'équipe A portant le numéro 1 à 49 ou 80 à 99 qui est en mouvement vers l'avant à partir du champ- arrière et à l'intérieur d'une verge de la ligne de mêlée quand le ballon est remis en jeu;

d) tous les joueurs de l'équipe B, que la passe soit réglementaire ou non;

e) tous les joueurs de l'équipe A, si le ballon est touché par un joueur de l'équipe B APRÈS que la passe avant ait traversé la ligne de mêlée, ou est touché par un receveur autorisé de l'équipe A (peut toutefois devenir une passe hors-jeu). Une passe avant touchée par un joueur de l'équipe B AVANT d'avoir traversé la ligne de mêlée n'empêche pas que les receveurs autorisés de l'équipe A puissent compléter la passe de façon réglementaire.

Article 5 – Receveurs non autorisés

Les joueurs de l'équipe A qui portent les numéros 50 à 79 inclusivement sont des receveurs non autorisés, quelle que soit leur position sur la ligne ou derrière celle-ci. Exception à moins de se déclarer comme des receveurs autorisés, tel qu'indiqué par la règle 4-3-1

a) Un receveur non autorisé ne doit pas être le premier joueur de l'équipe A qui attrape le ballon ou le touche en essayant de l'attraper, tant que le ballon n'a pas été touché par n'importe quel receveur autorisé.

Pénalité: 1.2E – P10 ER; 3E TG – P10 ER; TNG – PB PDR ou PBM

b) Un receveur non autorisé ne peut s'avancer en zone défensive au-delà de la zone neutre, à moins qu'il ne fasse contact avec un adversaire dans la zone neutre et maintienne ce contact au-delà de la zone neutre. Mais si un tel joueur perd son contact sans continuer à participer au jeu, il ne doit pas être pénalisé.

c) Si un receveur non autorisé s'avance en zone défensive dans le contexte d'un botté débutant par une remise en jeu qui se transforme en jeu de passe, et si ce joueur cesse de participer au jeu, il ne doit pas être pénalisé.

Pénalité : 1.2.3 E – P10 PDR ER

d) Tous les joueurs de l'équipe A peuvent effectuer du blocage avant que le ballon ne soit attrapé sur les passes faites sur ou derrière la ligne de mêlée.

Article 6 – Passe avant complétée

Un joueur est à l'intérieur des limites si l'un de ses pieds touche le sol à l'intérieur du terrain et que ni ce joueur ni son autre pied n'est hors limites, même si cet autre pied peut toucher hors limites après la prise de possession du ballon; ou si le joueur saute dans les airs, qu'au moins un de ses pieds se pose à l'intérieur des limites avant qu'il ne touche l'extérieur du terrain (sous réserve du paragraphe (d) du présent article).

Une passe avant est complétée si elle captée à l'intérieur des limites de l'une des façons suivantes:

a) le ballon est attrapé par un receveur autorisé de l'équipe A ou, simultanément, par deux receveurs autorisés ou plus de l'équipe A;

b) le ballon est attrapé par un joueur de l'équipe B ou, simultanément, par deux joueurs ou plus de l'équipe B;

c) le ballon est attrapé simultanément par des receveurs autorisés de chaque équipe: le ballon sera alors accordé à l'équipe A, même si il a été touché antérieurement par un joueur de l'équipe B;

d) un receveur autorisé attrape le ballon dans les airs, à l'intérieur du terrain, mais il est plaqué ou frappé par un adversaire de sorte qu'il tombe hors limites: la passe avant sera jugée complétée au point le plus avancé;

e) un receveur éligible fait dévier le ballon en direction hors-jeu et le ballon est par la suite capté par un receveur inéligible: la passe est déclarée complétée à l'endroit où le ballon a été dévié en direction hors-jeu.

f) Une passe avant ne devra pas être jugée « complète » que lorsque le joueur, après avoir capté le ballon, en garde la possession et le contrôle du ballon même après le contact du sol que soit sur le terrain de jeu, dans la zone des buts ou à l'extérieur du terrain.

Article 7 – Passe incomplète

Une passe avant est incomplète dans les cas suivants:

a) le ballon touche le sol, un poteau de but, la barre horizontale, un arbitre, le marqueur de la zone de but, le marqueur d'essai, un poteau des chaîneurs, ou sort des limites du terrain, même si un joueur l'a touché auparavant;

b) un receveur autorisé attrape une passe dans les airs, à l'intérieur des limites, et tombe sur la ligne de côté ou à l'extérieur de celle-ci sans avoir été touché par un adversaire;

(Le paragraphe (c) et la Remarque ont été supprimés.)

Article 8 – Se débarrasser du ballon

Si le passeur de l'équipe A lancé intentionnellement le ballon, derrière la ligne de mêlée, au sol, hors limites ou dans un endroit où il n'y a pas de receveur autorisé de l'équipe A, pour éviter une perte de terrain, l'équipe devra être pénalisée. Cependant, l'équipe A ne doit pas être pénalisée si le passeur lance le ballon au-delà de la ligne de mêlée dans un endroit libre ou hors limites.

Pénalité : PE à l'endroit où le ballon a été lancé. Si la passe a été lancée de la zone de but, un touché de sûreté sera accordé à l'équipe B, sujet au droit de l'équipe B de refuser le pointage et d'accepter le jeu tel que joué.

Article 9 – Obstruction

a) Équipe A – les joueurs de l'équipe A ne peuvent faire obstruction à leurs adversaires que jusqu'à la limite de la zone neutre tant que la passe n'a pas été touchée par un receveur autorisé, sauf contre un joueur de l'équipe B s'apprêtant à intercepter la passe sur lequel toute obstruction est interdite. Cependant, les joueurs de l'équipe A qui est effectuent leurs blocs normaux pour protéger le passeur ne doivent pas être pénalisés pour avoir fait obstruction contre le joueur de B s'apprêtant à intercepter s'ils n'étaient pas conscients de l'imminence d'une telle interception (voir Règlement 6, Section 4, Article 10, Remarque 2). Après qu'un receveur autorisé ait touché la passe, tous les joueurs de l'équipe A peuvent faire de l'obstruction n'importe où sur le terrain. (Exception: 6-4-5-d)

Les receveurs non autorisés de l'équipe A qui bloquent un adversaire dans la zone neutre peuvent maintenir ce bloc au-delà de la zone neutre (sous réserve des paragraphes 6-4-5- b et c); autrement, ils n'ont pas le droit de s'avancer au-delà en zone défensive jusqu'à ce que le ballon soit lancé. (Exception: 6-4-5-d)

b) Équipe B – les joueurs de l'équipe B peuvent faire obstruction aux joueurs de l'équipe A dans la zone neutre et à tous les joueurs qui protègent le passeur derrière la zone neutre.

Les joueurs de l'équipe B qui occupent des positions derrière leur ligne peuvent, jusqu'à ce que la passe soit faite, se servir de leurs mains et de leurs bras pour défendre leur position, qu'ils soient immobiles ou en mouvement, contre un joueur de l'équipe A qui, à titre de bloqueur éventuel, menace leur position défensive. Pendant que le ballon est dans les airs, aucun contact n'est permis sauf tel que mentionné dans le paragraphe (c) ci-dessous. Ces joueurs de l'équipe B ne peuvent faire obstruction à un receveur de passe éventuel qui ne menace pas leur position défensive.

Il est interdit de poursuivre et de faire contact avec un receveur autorisé avant que le ballon n'ait été touché par un receveur autorisé, à l'exclusion du toucher du ballon par un joueur de l'équipe B qui poursuit le passeur et qui fait dévier le ballon juste après qu'il a été lancé et avant qu'il ne traverse la ligne de mêlée. Dès qu'un receveur autorisé a touché le ballon, les joueurs des deux équipes peuvent faire obstruction de manière réglementaire.

Dès qu'un joueur de l'équipe B a intercepté une passe, ses coéquipiers peuvent faire obstruction à leurs adversaires partout sur le terrain pourvu que le premier contact soit fait à la hauteur ou au-dessus de la ceinture.

c) Le contact est permis entre deux adversaires pourvu que ce contact résulte d'un effort simultané et de bonne foi pour jouer le ballon, ce qui ne peut se produire qu'au point d'arrivée probable de la passe, et où chaque joueur cherche clairement à jouer le ballon. Le contact doit de plus être inévitable et découler de la tentative des joueurs d'attraper ou de rabattre le ballon, dans la mesure où chacun est dans une position également favorable pour jouer le ballon. Un joueur qui ne regarde pas ou ne cherche pas à voir le ballon ne peut pas être considéré comme un joueur qui joue le ballon. Un joueur ne peut déplacer ou charger un adversaire pour atteindre le ballon. Même s'il touche le ballon, ce contact préalable est interdit. Les joueurs défensifs ont le même droit les receveurs autorisés de l'équipe A de se placer sur la trajectoire du ballon.

Si un joueur fait trébucher par mégarde un adversaire lorsqu'ils courent côte à côte, ce geste ne devrait pas être pénalisé comme obstruction défendue.

d) Obstruction de la vue – Il y a obstruction illégale lorsqu'un joueur agite les mains ou les bras tout près d'un receveur de passe éventuel ou l'empêche de voir.

Article 10 – Pénalités pour obstruction illégale

a) L'obstruction illégale sur une passe avant est une obstruction contre un receveur autorisé dans la zone visée par la passe ou une obstruction empêchant un receveur autorisé de se rendre dans cette zone, quand on peut raisonnablement croire que le receveur aurait eu la chance d'essayer de capter la passe.

Remarque 1: L'obstruction sur la passe ne doit pas être pénalisée si, selon le jugement de l'arbitre, le ballon ne peut pas être clairement capté.

Remarque 2: L'obstruction sur une passe derrière la ligne de mêlée ne peut se produire que contre le joueur à qui la passe est lancée ou contre un joueur qui essaie d'attraper cette passe.

Remarque 3: L'obstruction sur la passe ne peut se produire qu'après que le ballon a été lancé.

Pénalité: 1. Par l'équipe A – 1.2.3E – P 15 ER

2. Par l'équipe B:
   a) derrière de la ligne de mêlée – 1E PDR
   b) au-delà de la ligne de mêlée
      – 1E au PI, si PI est à moins de 15 verges du PDR
      – 1E plus 15 verges du PDR si PI est à plus de 15 verges du PDR
3. Transformation

   Infraction par l'équipe A – option de l'équipe B
   a) Tentative réussie
      – P15 au PDR et reprendre la transformation

      OU
      – reprendre la transformation au PDR et appliquer la pénalité P15 au botté d'envoi
   b) Tentative ratée
      – Appliquer la pénalité P 15 au botté d'envoi.

      Infraction par l'équipe B – option de l'équipe A
      i) Tentative réussie
         – accepter les points, appliquer la pénalité P15 au botté d'envoi
      ii) Tentative ratée
         – reprendre la transformation au B 1 ou 15 verges en avant du PDR, selon la plus éloignée de la zone de but de l'équipe B

         OU
         – reprendre la transformation au PDR et appliquer la pénalité P15 au botté d'envoi.

Remarque 1: Les restrictions habituelles près de la ligne de but ne s'appliquent pas aux pénalités pour obstruction illégale sur la passe et la distance totale de la pénalité doit être appliquée. La pénalité de 15 verges (mètres) appliquée de la ligne de 16 verges (mètres) ou entre la ligne de 16 verges (mètres) et la ligne de 1 verge (mètre), placera le ballon à la ligne de 1 verge (1 mètre).

Remarque 2: L'équipe non fautive peut refuser la pénalité pour profiter de l'essai gaspillé et retourner le ballon au PDR, si la passe est incomplète.

b) Contact illégal sur un receveur autorisé – Lors d'une situation évidente de passe, toute obstruction contre un receveur autorisé est interdite, sauf dans les situations prévues à l'article 9. Même si le ballon n'est pas lancé, une telle obstruction illégale doit être pénalisée.

Pénalité: 1.2.3E – P10 PDR ER.

Article 11 – Interception dans la zone de but

a) Lorsqu'un joueur de l'équipe A échappe le ballon de la surface de jeu à la zone de but de l'équipe B et que le ballon est recouvré par l'équipe B, cela doit être considéré comme une passe interceptée.

b) Si un joueur intercepte une passe avant sur le terrain pendant qu'il se dirige vers sa ligne de but et que, selon le jugement de l'arbitre, son élan l'entraîne dans la zone de but, la possession est jugée obtenue dans la zone de but.

c) Lorsqu'un joueur de l'équipe B intercepte une passe dans sa zone de but:

1. Les joueurs de l'équipe B peuvent faire obstruction à leurs adversaires n'importe où sur le terrain pour essayer de faire avancer le ballon, pourvu que le premier contact soit fait à la hauteur ou au-dessus de la ceinture. Si l'équipe B échappe le ballon pendant sa tentative, l'équipe A peut le recouvrer de manière réglementaire. Si l'équipe A ne recouvre pas le ballon échappé, mais ne fait qu'y toucher avant qu'il sorte des limites dans la zone de but, le fait d'y avoir touché en dernier n'a pas de conséquence et l'équipe B remettra le ballon en jeu n'importe où entre les traits de mise en jeu à sa ligne de 20 verges (mètres). Aucun point.
2. Si le ballon est déclaré mort en possession de l'équipe B dans sa zone de but, aucun point n'est marqué et l'équipe B remet le ballon en jeu n'importe où entre les traits de mise en jeu à sa ligne de 20 verges (mètres).
3. Si l'équipe B commet une infraction dans la zone de but ou sur le terrain pendant que le ballon est dans la zone de but, la pénalité doit être appliquée de sa ligne de 20 verges (mètres) ou option prévue.
4. Si l'Équipe A commet une faute dans la zone de but ou sur le terrain de jeu, quand le ballon est dans la zone de but, la pénalité sera appliquée à partir de la ligne de 20 verges (20 mètres) de l'Équipe B qui peut demander à ce que le ballon soit placé à n'importe quel endroit sur ou entre les traits de mise en jeu.
5. Si l'infraction mentionnée aux paragraphes (3) et (4) ci-dessus est une R, RE, conduite anti-sportive ou absence de protecteur buccal, la pénalité sera appliquée de la ligne de 20 verges (mètres) ou du PBM, au choix de l'équipe non fautive.

Article 12 – Divers

a) Échappé – Il ne s'agit pas d'une passe avant si le ballon est clairement échappé ou rabattu en direction hors-jeu de derrière la ligne de mêlée.

b) Passe ou échappé – Lorsque le passeur est en possession du ballon, qu'il est frappé alors qu'il n'a pas encore amorcé sa tentative de passe et qu'il laisse tomber le ballon, il s'agit d'un échappé. S'il a amorcé sa tentative de passe, avec son bras en mouvement vers l'avant, qu'un joueur le frappe et qu'il laisse tomber le ballon, il s'agit d'une passe incomplète.

c) Jeu improvisé – Lorsqu'un jeu commence clairement comme un jeu au sol et que le porteur du ballon décide de faire une passe avant, toutes les règles concernant les passes avant s'appliquent: par exemple, les receveurs non autorisés ne peuvent dépasser la zone neutre avant que le ballon soit lancé, les règles restreignant l'obstruction sur les passes avant s'appliquent, etc. (Exception 6-4-5-d)

Livre des règlements
du football amateur canadien

Règlement 7

Infractions et pénalités

Règlement 7 — Infractions et pénalités

(couvrant les cas non traités précédemment)

Section 1: Tactiques défendues (EC34)

Article 1 – Retenir

L'action de retenir consiste à utiliser les mains ou les bras pour saisir ou ceinturer un adversaire, sauf quand un joueur plaque le porteur du ballon, et elle est interdite si la retenue a un impact sur le jeu.

Pénalité: équipe A – 1.2E – P10 ER, 3E TG – P10 ER, 3E TNG – PB PBM
équipe B – TG – P10 PBT, TNG – P10 PDR

Remarque: L'utilisation des mains et des bras est permise lorsqu'il s'agit:

a) du porteur du ballon pour écarter un adversaire.
b) du bloqueur, tel que prévu au Règlement 4, section 5, article 1 (f).
c) du défenseur pour atteindre le porteur du ballon. Il ne peut cependant s'en servir pour saisir aucun autre adversaire.
d) du joueur de l'équipe qui botte pour écarter un bloqueur qui l'empêche de s'approcher du porteur de ballon après un botté ou un botté d'envoi.

Article 2 – Blocage illégal

Il est interdit de pousser un adversaire dans le dos avec les bras tendus ou de le heurter par-derrière au-dessus de la ceinture. Cette infraction constitue un usage interdit des mains.

Pénalité: équipe A – 1.2E – P10 ER, 3E TG – P10 ER, 3E TNG – PB PBM
équipe B – TG P10 PBT, TNG P10 PDR

Article 3 – Faire trébucher

Un joueur fait trébucher son adversaire s'il utilise intentionnellement le bas de sa jambe ou son pied pour le contrer en bas du genou.

Pénalité: équipe A – 1.2E – P10 ER, 3E TG – P10 ER, 3E TNG – PB PBM
équipe B – TG P10 PBT, TNG P10 PDR

Article 4 – Contact avec le botteur

Entrer en contact le botteur lorsqu'il est en train de botter est interdit à moins que le contact ne soit léger et accidentel, en tenant compte des précisions suivantes:

a) L'action de botter débute lorsque le pied qui botte quitte le sol et se termine lorsque ce pied retourne au sol (ou touche un joueur qui est au sol) après avoir botté le ballon ou essayé de le botter. Si le botteur échappe le ballon un moment, mais qu'il demeure à sa position habituelle de botteur, il a droit à la même protection. S'il quitte cette position de botteur, ou fait un geste pour passer le ballon, il sera considéré comme un porteur de ballon pour les fins de cette règle et de la règle 5-5-1-b;
b) Cet article ne s'applique pas lors d'un botté rapide (ou surprise) ou lors d'un botté de retour;
c) Un joueur de l'équipe B ne doit pas être pénalisé s'il bloque ou touche d'abord le ballon avant d'enter en contact avec le botteur, ou si c'est un contact par un bloqueur de l'équipe A qui le force à entrer en contact avec le botteur, ou si ce joueur de B entre en contact avec un joueur de A de telle sorte que ce dernier est poussé sur le botteur.

Pénalité: P10 PDR

Article 5 – Tromperie

Il est interdit d'utiliser des tactiques pour tromper l'adversaire, par exemple en prétendant avoir besoin d'équipement comme un tee, un protecteur buccal, etc., ou en faisant semblant de rappeler des joueurs au banc comme si un temps mort avait été demandé. Pénalité : 1.2E--P5 ER, 3E TG--P5 ER, 3E TNG – PB PBM

Section 2: Rudesse excessive (EC34)

Les actes suivants sont définis et classés comme étant de la rudesse excessive et sont interdits:

Article 1 – Botteur, passeur et receveur

Frapper intentionnellement un botteur, un passeur ou un receveur de botté ou de passe de manière à pouvoir le blesser.

Article 2 – Coup de poing, de pied ou de genou

Frapper un adversaire avec le poing, le talon de la main, le genou, le coude ou lui donner un coup de pied.

Article 3 – Bloquer avec la tête, plaquer avec la tête ou darder

Le bloc avec la tête, le plaqué avec la tête et darder un adversaire avec son casque peuvent être pénalisés en vertu de la présente section s'ils sont exécutés intentionnellement avec le but de blesser l'adversaire.

Article 4 – Protecteur facial / Casque

Un joueur qui saisit le casque tel que décrit à la section 3 article 5, peut-être pénalisé conformément à la présente section si l'officiel juge que le joueur a intentionnellement essayé de blesser l'adversaire.

Article 5 – Autres actes de rudesses excessives

Tout autre acte de rudesse ou de jeu déloyal qui, selon l'arbitre en chef, mérite une disqualification peut être pénalisé en vertu de la présente section.

Pénalité: Articles 1 à 6: Disqualification du joueur fautif et une perte de 25 verges à partir du point approprié conformément au Règlement 8, Section 5. Si l'arbitre ne peut identifier le joueur fautif, seule la pénalité de distance est appliquée. Un premier essai automatique est accordé à l'équipe A pour une rudesse excessive de l'équipe B. Si les deux équipes commettent une telle infraction, les joueurs fautifs doivent être disqualifiés, mais aucune pénalité de distance n'est appliquée. Le jeu reprend à l'endroit approprié prévu dans la section traitant des pénalités compensatoires, Règlement 8, Section 6.

Article 6 – Prendre pour cible

Aucun joueur ne devra prendre pour cible et entrer violemment en contact avec à la tête ou la région du cou d'un débutant par une remise en adversaire avec le casque protecteur, l'avant-bras, la main, le poing, le coude, ou l'épaule. Cette infraction demande qu'au moins une des conditions (voir ci-dessous) prouve que le joueur a vraiment eu l'intention de viser une des parties mentionnées ci-haut. Si c'est le cas, c'est une infraction.

« Prendre pour cible » est défini comme une action d'un joueur qui vise un adversaire dans le but de le frapper avec Force qui va au- delà d'un plaqué légal, d'un bloc légal ou d'une action de jouer le ballon. Voici quelques indices de « Prendre pour cible » :

1) Sauter vers un joueur de manière à ce queles pieds quittent le sol pour frapper violemment un adversaire à la tête ou la région du cou.
2) Fléchir les genoux et faire un mouvement rapide vers le haut et vers l'avant, même si un ou les deux piedsne quittent pas le sol dans le but de le frapper avec force à la tête ou la région du cou.
3) Frapper l'adversaire en premier avec le casque, l'épaule, l'avant-bras, le poing, la main ou le coude, par un contact violent à la tête ou dans la région du cou.
4) Baisser la tête avant d'attaquer violemment l'adversaire avec le dessus du casque à la tête et dans la région du cou. Punition de 25 verges et disqualification du joueur pour le reste de la partie. Pour les niveaux U14 et moins, le joueur recevra un avertissement pour une première faute.

Article 7 – Disqualification

Un joueur se voit expulsé du match, avec substitution possible, si:

a) il a été puni pour RE;

b) il a été puni pour avoir rudoyé un arbitre.

L'équipe non fautive ne peut refuser la pénalité de disqualification.

Section 3: Rudesse (EC34)

Tout acte de rudesse ou de jeu déloyal qui n'est pas considéré comme assez sérieux pour mériter une disqualification doit être pénalisé en vertu de la présente section. Les actes suivants sont définis et classés comme des actes de rudesse, et ils sont interdits.

Article 1 – Empilade, plaquage hors limites

Une empilade se produit lorsqu'un joueur frappe le porteur du ballon, se lance contre lui ou tombe sur lui après le coup de sifflet d'un des arbitres signalant l'arrêt du jeu, ou même avant le coup de sifflet lorsque le jeu est clairement terminé (Règlement 1, Section 8, Article 1h).

Il est interdit de plaquer un joueur qui est nettement hors des limites du terrain, ou de projeter le porteur du ballon au sol après que le jeu est sifflé mort.

Lorsqu'un joueur en possession du ballon décide de se jeter volontairement au sol, tout contact inutile doit être évité. L'action doit être effectuée dans un délai suffisant pour donner la possibilité au joueur défensif d'éviter ce genre de contact.

On considère ces infractions comme ayant été commises après que le ballon a été sifflé mort. (Règlement 8, Section 5, Article 11).

Article 2 – Passeur

Parce que l'action de lancer le ballon met le passeur en position vulnérable face aux blessures, des règles spéciales pour rudesse sur le passeur seront appliquées sous le chapitre Rudesse sur le passeur mais non limitées à :

a) Il est défendu pour un joueur défensif de frapper dans la région au genou ou sous le genou un passeur qui a un ou les deux pieds plantés au sol, même si le contact initial est au-dessus des genoux. Ce n'est pas une faute si le joueur défensif est bloqué (ou poussé) en direction du passeur et n'a pas la chance d'éviter le contact.

Note1 : Un joueur défensif ne peut rouler ou plonger avec force dans la région du genou du passeur ou sous le genou, même s'il a été en contact avec un autre joueur.

Note2 : Ce n'est pas une faute si le joueur défensif plaque, agrippe ou entoure de ses bras le passeur à la hauteur ou sous des genoux, dans une tentative de plaquer ce dernier

b) Il est défendu pour un joueur défensif de commettre les actions suivantes : jeter un passeur au sol ou projeter inutilement un passeur au sol après que celui-ci ait lancé le ballon. Même si le joueur défensif a fait le contact initial avec le passeur, celui-ci ne doit pas inutilement et violemment le lancer au sol et tomber par-dessus avec tout son poids. Le joueur défensif devra entourer le passeur de ses bras sans autres actions de sa part.

c) Un joueur défensif ne devra pas utiliser son casque ou protecteur facial pour frapper le passeur, ou utiliser ses mains, bras ou autres parties du corps avec force à la hauteur de la tête ou du cou du passeur.

Article 3 – Botteur

Il est interdit de rudoyer le botteur de dégagement ou le botteur de placement.

Article 4 – Teneur du ballon

Le teneur du ballon pour une tentative de placement ou de transformation a droit à la même protection que le botteur.

Article 5 – Protecteur facial / casque

Il est interdit de saisir le casque d'un adversaire en fermant les doigts sur le protecteur facial, la mentonnière, et toute autre partie du casque (devant, derrière, ouverture pour les oreilles).

Article 6 – Plaqué à la tête, corde à linge

Il est interdit de plaquer un joueur à la tête à champ ouvert, ou de l'arrêter avec le bras tendu au niveau de la tête, ce qu'on appelle communément une «corde à linge».

Article 7 – Darder

L'action de darder consiste à frapper avec le casque un adversaire qui est au sol, qui est sur le point de tomber au sol, qui a été arrêté dans sa progression ou qui est dans une position où il ne peut se protéger. Un joueur sera pénalisé pour avoir dardé même s'il a commencé son action avant que le jeu ne soit sifflé s'il se sert de la tête et du casque comme premier ou principal point de contact.

Article 8 – Bloc de la tête ou plaqué de la tête

a) Bloc avec la tête- aucun joueur, y compris le porteur de ballon, ne peut utiliser son casque pour frapper ou percuter un adversaire

b) Plaqué avec la tête – aucun joueur ne peut frapper le porteur du ballon avec le sommet ou le dessus de son casque.

Article 9 – Utilisation des mains et des bras

L'utilisation illégale des mains et des bras est jugée comme étant de la rudesse si le contact est fait avec le poing, le talon de la main ou le coude; si le joueur relève le bras qui bloque en le balançant derrière lui avant le contact; si le bras qui bloque est relevé avec force vers l'avant pour frapper l'adversaire avec le coude; si le bloqueur fait une rotation du bassin ou pivote pour donner plus de force à son coup; si le contact se fait avec les mains jointes; si le joueur frappe l'adversaire au-dessus des épaules avec la main ou le bras de manière inutilement dure, y compris un coup à la tête appelé communément une «claque à la tête».

Article 10 – Blocage surprise

Il est interdit à tout joueur de l'équipe A de bloquer un adversaire en-dessous de la ceinture, au frapper avec force, dans une zone qui va de 5 verges en avant de la LM, d'une ligne de côté à l'autre, jusqu'à la ligne de fond de l'équipe A, si:

1. le joueur de l'équipe A est immobile, ou en mouvement, à 3 verges (mètres) ou plus de la zone de mêlée, lors de la remise du ballon;

OU 2. le joueur de l'équipe A est d'abord immobile à 3 verges (mètres) ou plus de la zone de mêlée, puis se dirige vers le ballon de sorte qu'il se trouve à moins de 3 verges (mètres) de la zone de mêlée lors de la mise en jeu du ballon;

OU 3. le joueur de l'équipe A est d'abord immobile à moins de 3 verges (mètres) de la zone de mêlée, puis avant ou après la mise en jeu, s'éloigne à plus de 3 verges (mètres) de la zone de mêlée, et revient ensuite à moins de 3 verges (mètres) de la zone de mêlée;

ET 4. il se déplace vers le ballon pour effectuer le bloc. («Vers le ballon» signifie le point de mise en jeu du ballon).

Article 11 – Blocage retardé au genou

Il est interdit à un joueur de bloquer un adversaire, au niveau des genoux ou en-dessous, au moment où cet adversaire est déjà «engagé» ou occupé par un autre coéquipier de ce joueur, que cet engagement soit physique ou non.

Pénalité pour rudesse:

équipe A – P15 à partir du point approprié, selon le Règlement 8, Section 5;

équipe B – P15 à partir du point approprié, et 1E à l'équipe A.

Article 12 – Protection du joueur de centre

La zone de protection pour le joueur de centre sur les bottés de la ligne de mêlée a été redéfinie. Sur tous les types de bottés à partir de la ligne d'engagement (dégagements, tentatives de placements et convertis), il est interdit d'entrer en contact avec le centre jusqu'à ou à l'intérieur d'une verge de chaque côté de la ligne de mêlée.

Pénalité: P15 au PDR, PBM – avec 1E automatique

Note : Sauter par-dessus le joueur de centre pour tenter d'éviter le contact n'est pas permis et est pénalisé comme s'il y a eu contact avec ce dernier.

À l'exception que le centre n'a aucune protection sur un botté rapide

Article 13 – Collier protecteur

Agripper un adversaire par l'intérieur sous les épaulières ou par l'intérieur du collet du maillot ou à l'extérieur du maillot au-dessus des numéros et utiliser cela comme moyen principal pour changer soudainement la direction du porteur de ballon sera jugé comme un geste de rudesse.

Article 14 – Bloc illégal avec les mains au visage

Aucun joueur, de l'une ou l'autre équipe, ne peut frapper avec ses mains au-dessus des épaules pour toucher son adversaire au cou, au visage, à la tête ou au protecteur facial.

Article 15 – Blocage par-derrière

Le blocage par-derrière consiste à bloquer un adversaire, autre que le porteur du ballon, en le frappant dans le dos ou en le plaquant aux jambes par-derrière avec n'importe quelle partie du corps. L'application de la pénalité est déterminée par le point de contact initial et l'arbitre qui juge le jeu doit l'avoir vu dans son ensemble. Le blocage par-derrière est interdit sauf dans la mesure suivante:

1) le bloc a lieu dans la zone de mêlée (entre les deux bloqueurs de l'équipe à l'attaque, dans une zone de deux verges (mètres) de chaque côté de la ligne de mêlée) et il est fait par un joueur qui occupait une position dans cette zone au moment de la mise en jeu.;
2) le point de contact initial avec l'adversaire est de côté ou de face;
3) le point de contact initial avec l'adversaire est l'arrière en raison d'un mouvement de l'adversaire, comme d'avoir tourné le dos au bloqueur après que ce dernier a amorcé son blocage.

Remarque: La position de la tête du bloqueur par rapport à son adversaire, qu'elle soit devant ou derrière lui, ne sert pas à déterminer si le bloc est réglementaire ou non. C'est le point de contact initial qui est le facteur déterminant, tel que modifié par les paragraphes 1), 2) et 3) de cet article.

Article 16 – Joueur en position vulnérable

C'est une pénalité contre le joueur qui initie un contact avec rudesse contre un joueur en position vulnérable.

a) Les situations d'un joueur dans une position vulnérable sont :
    1. Un joueur qui lance ou juste après l'action de lancer le ballon
    2. Un receveur qui tente de capter un ballon; ou qui a complété une passe et qui n'a pas eu le temps de se protéger ou n'est pas clairement devenu un porteur de ballon. Si le receveur / porteur de ballon est en position d'éviter ou de se protéger du contact éventuel d'un joueur adversaire, il n'est plus dans une position vulnérable
    3. Un porteur de ballon qui est déjà en contact avec un plaqueur et dont la progression est arrêtée.
    4. Un joueur qui tente d'attraper un ballon dans les airs lors d'un botté.
    5. Un joueur au sol.
    6. Un botteur de dégagement /précision pendant l'action de botter ou pendant le retour.
    7. Un quart-arrière en tout temps après un changement de possession.
    8. Un joueur qui reçoit un bloc qui vient de l'extérieur de son champ de vision d'un bloqueur qui se déplace en direction de ou parallèle à sa propre ligne de fond et approche le jouer adverse par-derrière ou par le côté, et
    9. Un joueur sur qui il est interdit d'effectuer un bloc surprise
b) Les contacts défendus contre un joueur qui est en position vulnérable sont :
    1. Frapper avec force le jouer en position vulnérable à la tête ou dans la région du cou avec le casque, protecteur facial, avant-bras, ou épaule indépendamment si le joueur défensif utilise également ses bras pour plaquer le joueur défensif en l'encerclant de ses bras ou en saisissant ce dernier; ou
    2. En baissant la tête et entrant avec force en contact avec le sommet/ devant ou la partie frontale du casque contre toutes parties du corps du joueur en position vulnérable ; ou
    3. Plonger illégalement contre un joueur en position vulnérable. C'est un coup illégal si un joueur (1) saute dans les airs (vers le haut et vers l'avant) et entre en contact avec l'adversaire, et(2) utilise une partie de son casque (front/ dessus) pour entrer en contact avec force avec toute partie du corps de son adversaire. Note : Cela ne s'applique pas au contact avec un porteur de ballon, à moins que le porteur ne soit considéré comme étant en position vulnérable.

Note 1 : l'article b-2 n'interdit pas les contacts accidentels avec le protecteur facial ou le casque dans l'action d'un plaqué ou d'un bloc d'un adversaire.

Note 2 : Un joueur qui initie un contact contre un joueur en position vulnérable est responsable d'éviter le contact illégal. Ce contact illégal peut se produire dans la tentative d'arracher ou de faire perdre le contrôle du ballon à un adversaire. Un standard de responsabilité directe s'applique à tout contact contre un joueur en position vulnérable, même si l'adversaire est en train de tomber après avoir sauté dans les airs, ou qu'il soit dans un déplacement qu'il ne peut contrôler (ex : glisser) et sans tenir compte de tout mouvement fait par le joueur qui reçoit le coup comme : baisser la tête ou se pencher en anticipant le contact.

Pénalité : pour Rudesse : perte de 15 verges et 1er E automatique. Le joueur peut être disqualifié si l'action est jugée intentionnelle par l'officiel.

Article 17 – Bloc venant de l'extérieur du champ de vision

Il sera défendu pour tout joueur de bloquer avec force un joueur adverse (à l'extérieur de son champ de vision) pendant qu'il se déplace en direction de sa propre ligne de fond quel que soit sa position sur le terrain.

Article 18 – Contact contre un joueur non impliqué

Un joueur doit être pénalisé pour rudesse lorsqu' il entre inutilement en contact, incluant mais non limitatif à frapper, sauter, bloquer sous la ceinture ou lancer son corps contre un joueur qui:

i) ne participe pas au jeu
ii) ne peut raisonnablement anticiper un contact, avant ou après la fin du jeu.

C'est la responsabilité des joueurs de savoir quand le jeu est terminé et si leurs actions sont raisonnables selon cette règle. Si un joueur se situe à plusieurs verges du porteur de ballon et qu'il arrête de jouer, ou l'arrêt du jeu est éminent et qu'il ne participe plus au jeu, il ne devrait raisonnablement pas s'attendre à être frappé.

Une attention spéciale devrait être portée aux botteurs et aux quart-arrières qui ont abandonné la poursuite pendant le jeu. Un adversaire ne devrait pas juger cette situation comme une opportunité de porter un « coup gratuit ».

Article 19 – Blocage sous la ceinture

Il est illégal de bloquer un adversaire en dessous la ceinture dans les circonstances suivantes :

a) Sur tous les jeux, il sera interdit à tout joueur de l'une ou l'autre équipe de bloquer un adversaire sous la ceinture, sauf si le bloc se produit dans la zone de mêlée, soit entre les 2 ailiers rapprochés positionnés normalement et 2 verges du côté de la zone défensive jusqu'à la position initiale qu'occupe le quart -arrière ou le botteur. Un joueur qui effectue un bloc sous la ceinture dans cette zone doit occuper une position dans cette zone au moment de la mise en jeu pour que le bloc soit légal.
Remarque : Un joueur venant de l'extérieur de cette zone, doit s'arrêter complètement dans la zone, avant la remise en jeu du ballon pour être considéré comme positionné dans la zone.

b) Après une interception ou une récupération d'un ballon échappe.
c) Sur un botté à champ ouvert après que le ballon soit botté.
d) Sur un botté d'envoi à partir du moment où le ballon est botté

Section 4: Conduite répréhensible (EC38)

a) Il est interdit aux joueurs et aux personnes qui se trouvent au banc des joueurs d'adresser des propos ou de faire des gestes obscènes, grossiers ou offensants à un adversaire, un arbitre ou un spectateur.

b) Un comportement contraire à l'esprit sportif, comme lancer le ballon en direction d'un adversaire, d'un arbitre ou du banc des joueurs, est aussi interdit.

c) Les joueurs qui retardent la partie ou qui en gênent la bonne marche seront pénalisés en vertu de la présente section. Parmi ces tactiques répréhensibles, on compte lancer le ballon durement au sol, lancer ou botter intentionnellement le ballon après l'arrêt du jeu.

d) Bousculer ou faire contact avec un arbitre doit être évité.

Pénalité: 1) P10 du point où le ballon aurait été mis en jeu s'il n'y avait eu aucune autre infraction, ou ajoutée à la pénalité imposée suite à toute autre infraction;

2) Si une pénalité pour conduite répréhensible est imposée après que l'arbitre ait signalé que le ballon est prêt à être mis en jeu pour un essai, la pénalité doit être de P10 PDR ER et les chaîneurs ne doivent pas être déplacés (à moins qu'un premier essai ait été réussi à la suite d'une pénalité imposée à l'équipe B).

Si l'infraction est grave, le joueur ou la personne qui se trouve au banc des joueurs peut être disqualifié sans pénalité de distance. L'arbitre en chef peut en tout temps expulser du site de la partie un joueur disqualifié ou une personne qui se trouve au banc des joueurs;

e) Ne pas porter l'équipement obligatoire.

Pénalité: – P5 du point où le ballon aurait été mis en jeu s'il n'y avait pas eu aucune infraction ou ajoutée à la pénalité imposée suite à toute autre infraction;

– Le joueur fautif doit être retiré de la partie jusqu'à ce qu'il soit équipé conformément aux règles. Il doit être remplacé immédiatement et la partie ne peut être retardée.

f) Si un joueur donne un coup de poing à un adversaire sans faire contact, cela est considéré comme une conduite répréhensible.

Livre des règlements
du football amateur canadien

Règlement 8

Application des pénalités

Règlement 8 — Application des pénalités

Section 1: Définitions (EC40)

Article 1

Les pénalités sont classées selon les catégories suivantes:

a) pertes d'essai
b) pertes de distance
c) pénalités avec option
d) pénalités après un gain réglementaire
e) pénalités restreintes ou réduites
f) pénalités dans la zone de but
g) disqualifications
h) pénalités pour R ou RE
i) pénalités compensatoires (pour infractions des deux équipes) et pénalités doubles ou multiples.

Article 2 – Perte d'essai

La perte d'un essai (PE) signifie que l'essai au cours duquel l'infraction a été commise a utilisé l'un des trois essais consécutifs permis pour chaque série de jeux.

Article 3 – Perte de distance

Des pénalités de longueurs différentes peuvent être imposées selon les diverses infractions. Pour toute infraction qui entraîne l'application d'une pénalité de distance, il n'y a pas de perte d'essai.

Exceptions: Rudesse, rudesse excessive, conduite répréhensible, absence de protecteur buccal.

Article 4 – Option prévue

a) Lorsqu'une infraction est commise au cours d'un jeu, l'équipe non fautive a droit à la pénalité, ou à l'option de la refuser pour tirer profit d'une meilleure position sur le terrain, de points, d'un essai, du temps, etc. L'équipe non fautive peut refuser des points pour accepter une pénalité ou peut refuser la pénalité pour accepter les points marqués en vue de tirer avantage d'une position sur le terrain ou d'un meilleur point d'application d'une pénalité comme une R.

b) Dans certains cas où cela est précisé, une pénalité sera appliquée sans qu'il y ait besoin d'offrir l'option prévue. Ainsi, l'équipe non fautive bénéficie de l'avantage du jeu en plus de la pénalité. Ces cas sont, entre autres, la R, la RE, la conduite répréhensible et l'absence de protecteur buccal.

c) Une équipe peut refuser la perte de distance pour toute pénalité, y compris celles dont il est question au paragraphe 4(b) ci-dessus, si elle considère qu'elle ne serait pas à son avantage. L'équipe non fautive peut refuser la pénalité pour toute infraction commise après la mise en jeu du ballon, au cours du dernier jeu d'un quart, afin de mettre fin au quart.

d) Une fois que le capitaine de l'équipe qui a droit à l'option prévue a décidé d'accepter ou de refuser la pénalité, il ne peut plus revenir sur sa décision.

e) Si les deux équipes commettent une infraction, une ou les deux pénalités peuvent être refusées.

Exceptions: R, RE, conduite répréhensible, absence de protecteur buccal. La première option prévue est offerte à l'équipe contre laquelle la première infraction a été commise.

f) L'équipe non fautive ne peut refuser une pénalité de disqualification, mais un remplacement réglementaire immédiat est permis. L'arbitre en chef doit signaler la disqualification dans le rapport qu'il envoie au responsable désigné de la ligue.

Section 2: Pénalités et gains réglementaires (EC41)

Article 1 – Après le gain du premier essai

Si l'équipe A ou l'équipe B commet une infraction pendant un jeu à la mêlée, après que l'équipe A a franchi de façon réglementaire la distance pour un premier essai, la pénalité sera appliquée du point où le ballon était tenu lorsque l'infraction a été commise et le premier essai sera accordé au point où le ballon sera placé après l'application de la pénalité, avec un 1E et 10 verges à parcourir.

Article 2 – Avant le gain du premier essai

Si l'équipe A commet une infraction pendant un jeu à la mêlée avant d'avoir franchi la distance exigée pour un premier essai, la pénalité sera appliquée du point de la dernière remise en jeu (PDR)et l'essai sera repris.

Article 3 – Après un changement de possession

Si une équipe prend possession du ballon de façon réglementaire par l'interception d'une passe, le recouvrement d'un échappé ou la réception d'un botté et qu'elle commet ensuite une infraction, la pénalité sera appliquée du point où le ballon était tenu au moment où l'infraction a été commise et un premier essai sera accordé au point où le ballon sera placé après l'application de la pénalité, avec 10 verges à parcourir.

Article 4 – Après une perte de possession du ballon

a) Botté – Si l'une des équipes commet une infraction pendant que le ballon est dans les airs, la pénalité sera appliquée au point d'entrée en possession du ballon par l'équipe qui en prend possession de façon réglementaire. Les pénalités où il n'y a normalement pas d'option prévue peuvent aussi être appliquées au PBM, au choix de l'équipe non fautive.

b) Ballon libre – Si l'infraction a des répercussions directes sur le recouvrement du ballon libre, le ballon doit être accordé à l'équipe non fautive au PI, avec un premier essai automatique.

Si l'infraction est commise loin de l'endroit où se trouve le ballon libre, la pénalité doit être appliquée au PDR si l'infraction est commise au cours d'un jeu à la mêlée avant que la distance requise soit franchie, et au PEP dans les autres situations.

Si le point d'entrée en possession est la zone de but, appliquer à partir de la ligne de 10 verges (10 mètres).

Article 5 – Après que le jeu soit sifflé mort

Si l'une ou l'autre des équipes commet une infraction après que le jeu soit sifflé mort, l'infraction doit être ignorée sauf s'il s'agit de RE, de R ou de conduite répréhensible, auquel cas la pénalité s'applique à l'endroit approprié. Si une telle infraction survient après que des points ont été marqués, les points comptent et l'infraction doit être ignorée sauf s'il s'agit de RE, de R ou de conduite répréhensible, auquel cas la pénalité s'applique à la remise en jeu, à la transformation ou au botté d'envoi qui suit, au choix de l'équipe non fautive. L'équipe non fautive n'a pas le choix de refuser les points puisque l'infraction a été commise pendant que le ballon était mort, après que les points aient été marqués.

Section 3: Restrictions près d'une ligne de but (EC42)

Article 1 – En deçà de la ligne de 30 verges (mètres)

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.

Exceptions:
- obstruction sur la passe;
- pénalités doubles ou multiples impliquant une R, RE, conduite répréhensible ou absence de protecteur buccal, y compris les pénalités doubles qui font partie de pénalités compensatoires.
- Rudesse et rudesse excessive

Le ballon ne peut être mis en jeu en deçà de la ligne d'une verge (1 mètre).

Article 2 – Distance franchie par pénalité réduite

Si une pénalité qui n'aurait pas été réduite (à cause de sa proximité de la ligne de but) avait permis à l'équipe A de franchir la distance requise ou d'atteindre la ligne de but adverse, un premier essai doit lui être accordé.

Article 3 – Infraction par une équipe à sa propre ligne d'une verge (1 mètre)

a) Équipe A – lorsque le PDR est sur la ligne d'une verge (1 mètre) de l'équipe A et qu'elle commet n'importe quelle infraction.

Pénalité: 1.2E – PE, 3E – ER

b) Équipe B – lorsque le PDR est sur la ligne d'une verge (1 mètre) de l'équipe B et qu'elle commet n'importe quelle infraction.

Pénalité: 1E à l'équipe A à la ligne d'une verge (1 mètre) de l'équipe B.

Section 4: Infractions dans la zone de but (EC42)

Article 1 – Infractions dans sa propre zone de but

Remarque: Un simple (1 point) est accordé, en vertu du présent article, si le ballon a été botté dans la zone de but.

a) Équipe A

1. Si l'équipe A commet une infraction dans sa propre zone de but pendant qu'elle est en possession du ballon dans sa zone de but, l'équipe B marque un simple (1 point) ou un touché de sûreté (2 points), selon le cas, ou bénéficie de l'option prévue.
2. Si l'équipe A fait une passe hors-jeu dans sa propre zone de but et conserve la possession du ballon, l'équipe B marque un simple (1 point) ou un touché de sûreté (2 points), selon le cas, ou bénéficie de l'option prévue.
3. Si le ballon qui vient d'être botté tombe et se retrouve libre dans la zone de but avant que l'équipe A en prenne possession et qu'une infraction est commise par l'équipe A dans sa zone de but, l'équipe B marque un simple ou bénéficie de l'option prévue.
4. Si un joueur de l'équipe A échappe le ballon dans sa zone de but et que, pendant que le ballon est libre, l'équipe A commet une obstruction illégale qui empêche l'équipe B de s'emparer du ballon dans la zone de but:
   Pénalité: L'équipe B peut accepter un simple (1 point) ou un touché de sûreté (2 points), selon le cas, ou prendre possession du ballon pour un premier essai au PDR ou à la ligne de 10 verges (mètres) si celle-ci est plus proche de la ligne de but.

b) Équipe B

1. Si l'équipe B commet une infraction dans sa propre zone de but pendant qu'elle est en possession du ballon dans sa zone de but, l'équipe A marque un simple (1 point) ou un touché de sûreté (2 points), selon le cas (Exception – voir interception dans la zone de but, Règlement 6, Section 4, Article 11).
2. Si l'équipe B fait une passe hors-jeu dans sa propre zone de but après la réception d'un botté de l'équipe A dans sa zone de but, l'équipe A marque un simple ou bénéficie de l'option prévue.
3. Si l'équipe B fait une passe hors-jeu dans sa propre zone de but pendant ou après l'interception d'une passe avant de l'équipe A, aucun point n'est marqué. Si le ballon est sifflé mort dans la zone de but, l'équipe B remet le ballon en jeu à sa ligne de 20 verges (mètres). Si le ballon est sifflé mort sur la surface de jeu, l'équipe B remet le ballon en jeu au PBM ou à sa ligne de 20 verges (mètres), au choix de l'équipe A.
4. Si le ballon qui vient d'être botté tombe et se retrouve libre dans la zone de but avant que l'équipe B en prenne possession et qu'une infraction est commise par l'équipe B dans sa zone de but, l'équipe A marque un simple ou bénéficie de l'option prévue.
5. Si le ballon est libre dans la zone de but de l'équipe B et qu'elle commet une obstruction illégale qui empêche l'équipe A de s'emparer du ballon dans la zone de but:
   Pénalité: L'équipe A peut prendre possession du ballon pour un premier essai à la ligne de 10 verges de l'équipe B ou au PDR, si celui-ci est plus proche de la ligne de but de l'équipe B; ou elle peut accepter les points si elle a récupéré le ballon; ou encore accepter un ou deux points, selon le cas, et l'équipe B remettra alors le ballon en jeu de la façon requise; ou encore elle peut refuser la pénalité et laisser l'équipe B remettre le ballon en jeu au PBM si l'équipe B a réussi à sortir le ballon de sa zone de but.

Article 2 – Infractions dans la zone de but adverse

a) Équipe A

1. Si l'équipe A commet une infraction dans la zone de but adverse pendant un jeu débutant à la ligne de mêlée, la pénalité sera appliquée comme si l'infraction avait eu lieu sur la surface de jeu.
2. Si l'équipe qui botte commet une infraction à la zone d'immunité dans la zone de but de l'équipe qui reçoit le botté, la pénalité doit être appliquée à partir de la ligne de 10 de l'équipe qui reçoit le botté.
   Exception : Règlement 5, Section 4, Article 2 (g).

3. Si le ballon est libre dans la zone de but de l'équipe B et que l'équipe A commet une obstruction illégale qui empêche l'équipe B de s'emparer du ballon dans la zone de but:
   Pénalité: Aucun point et l'équipe B remet le ballon en jeu, premier essai au B 10.

b) Équipe B

1. Si l'équipe B commet une infraction dans la zone de but adverse pendant un jeu débutant à la ligne de mêlée, la pénalité sera appliquée comme si l'infraction avait eu lieu sur la surface de jeu.
2. Si un joueur de l'équipe A échappe le ballon dans sa propre zone de but et que, pendant que le ballon est libre, l'équipe B commet une obstruction illégale qui empêche l'équipe A de reprendre possession du ballon dans la zone de but:
   Pénalité: L'équipe B ne marque aucun point. Premier essai automatique pour l'équipe A au PDR ou à la ligne de 10 verges (mètres) au choix de l'équipe A.

Article 3 – Infraction dans la zone de but après une passe interceptée

Voir Règlement 6, Section 4, Article 11.

Article 4 – Infraction pendant que le ballon est dans la zone de but

a) Si l'équipe A commet une infraction sur la surface de jeu pendant que le ballon est dans sa propre zone de but, la pénalité sera appliquée au PDR (sauf s'il s'agit de R, RE, etc.).

b) Si l'équipe B commet une infraction sur la surface de jeu pendant que le ballon est dans sa propre zone de but, la pénalité sera appliquée à partir de sa ligne de 10 verges (mètres) (sauf s'il s'agit de R, RE, etc.).

c) Si l'équipe A commet la faute sur le terrain de jeu pendant que le ballon est dans la zone de but de B, la pénalité sera appliquée à partir de la ligne de B-10 verges (10 mètres). L'équipe B peut demander que le ballon soit placé à n'importe quel point sur ou entre les traits de mise en jeu. Les pénalités de rudesse et autres peuvent être appliquées à partir de la ligne de 10 verges (1o mètres) ou du PBM

d) Si l'équipe B commet une infraction sur la surface de jeu pendant que le ballon est dans la zone de but de l'équipe A, la pénalité sera appliquée au PDR. (Les pénalités pour R, RE, etc. peuvent être appliquées au PDR ou au PBM.)

Section 5: Rudesse et rudesse excessive – points d'application des pénalités (EC43)

Article 1

Les distances de punition pour la rudesse excessive et la rudesse seront appliquées en plus de l'avantage de la distance franchie et des points inscrits. En plus de la distance, un premier jeu automatique sera accordé à l'Équipe A pour rudesse excessive ou pour rudesse par l'Équipe B, à moins que cette infraction ne fasse partie d'une punition double où il y a eu à la fois rudesse et rudesse excessive. Les restrictions normales près de la ligne de but ne s'appliquent PAS à la rudesse excessive ni à la rudesse. La punition de 15 verges s'appliquant à partir de la ligne de 16 verges ou plus près de la ligne de but entraînera une remise en jeu à partir de la ligne de 1 verge.

Article 2 – Mise en jeu à la mêlée – infraction avant de franchir la distance exigée pour le 1E

L'équipe non fautive a le choix de faire appliquer la pénalité au PDR avec reprise de l'essai, ou d'accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé et de faire appliquer la pénalité au PBM avec poursuite des essais.

Article 3 – Mise en jeu à la mêlée – infraction après avoir franchi la distance exigée pour le 1E

L'équipe non fautive a le choix de faire appliquer la pénalité au PBT au moment de l'infraction, ou au PBM. Si le point d'application choisi a pour effet d'avoir franchi la distance exigée, le premier essai est accordé, la pénalité est appliquée et le jeu suivant est 1E et 10 au point de mise en jeu suite à l'application de la pénalité.

Article 4 – Changement de possession – infraction avant le changement

Lorsqu'une infraction est commise avant l'entrée en possession du ballon, au cours d'un jeu pendant lequel il y a un changement de possession, comme un botté, une passe avant interceptée ou le recouvrement d'un échappé:

a) infraction avant la perte de possession du ballon

– application de la pénalité au PDR, au PEP ou au PBM, au choix de l'équipe non fautive;

b) ballon en l'air
   – application de la pénalité au PEP ou au PBM;
c) ballon libre
   – application de la pénalité au PI, au PEP ou au PBM selon le cas, si l'infraction est commise dans la zone de récupération du ballon ou si elle a des répercussions sur le recouvrement du ballon.
   – application de la pénalité au PEP si l'infraction est commise dans une zone éloignée du point de récupération et qu'elle n'a eu aucune répercussion sur le recouvrement du ballon, ou au PBM.

Article 5 – Changement de possession – infraction après le changement

Lorsqu'une infraction est commise après un changement de possession, l'équipe non fautive a le choix de faire appliquer la pénalité au PBT au moment de l'infraction, ou au PBM.

Article 6 – R ou RE dans la zone de but après un changement de possession

Si l'infraction est commise après que l'équipe B a pris possession du ballon dans sa zone de but et que le jeu est sifflé mort dans la zone de but (Exception – passe avant interceptée, règle 6-4-11).

a) R ou RE par l'équipe A avant que le jeu ne soit sifflé mort.

   Pénalité: Aucun point. R: pénalité de 15 verges (mètres) appliquée à la ligne de 10; 1E et 10 à l'équipe B, du B 25.

   RE: pénalité de 25 verges (mètres) appliquée à la ligne de 10: 1E et 10 à l'équipe B du B 35 et disqualification du joueur A.

b) R ou RE par l'équipe B avant que le jeu ne soit sifflé mort.

   Pénalité: Points accordés. Pénalités de 15 verges (R) ou de 25 verges et disqualification (RE) appliquées sur le jeu suivant.

   Remarque: Si l'infraction de l'équipe B est commise pendant l'interception d'une passe avant par B dans sa zone de but, la règle 6-4-11 s'applique.

c) R ou RE par l'une ou l'autre équipe après que le jeu soit sifflé mort.

   Pénalité: Points accordés, le cas échéant. R: pénalité de 15 verges (mètres) appliquée sur le jeu suivant.

   RE: disqualification et pénalité de 25 verges (mètres) appliquée sur le jeu suivant.

Article 7 – Obstruction illégale – ballon libre

Lorsque le geste de R ou de RE constitue également une obstruction illégale empêchant un joueur de récupérer un échappé ou un ballon libre:

Pénalité: – options de l'équipe non fautive
– P15 (R) ou P25 (RE) – PI, 1E

OU

– P15 (R) ou P25 (RE) – PBM, 1E (si l'équipe non fautive recouvre le ballon).

Remarque: Un premier essai est accordé à l'équipe A pour une infraction de R ou de RE par l'équipe B (automatique) ou est accordé à l'équipe B pour l'obstruction illégale de l'équipe A qui nuit au recouvrement du ballon libre.

Article 8 – Passe avant

Lorsque l'obstruction illégale comprend aussi de la R ou de la RE:

La pénalité pour R ou RE est ajoutée à la pénalité de distance pour l'obstruction illégale.

Pénalité: Équipe A – P15 du PDR pour obstruction illégale, plus P15 pour R ou P25 pour RE et ER.
Équipe B – si le PI est à moins de 15 verges du PDR: – P15 du PI pour R ou P25 pour RE et 1E.
– si le PI est à plus de 15 verges du PDR: – P15 du PDR pour obstruction illégale, plus P15 pour R ou P25 pour RE et 1E.
– si le PI est derrière le PDR: – P15 du PDR pour R ou P25 pour RE et 1E.

Remarque: La pénalité de distance imposée pour l'obstruction illégale n'est pas soumise à la restriction près d'une ligne de but mais toute distance supplémentaire imposée pour la R ou pour la RE est soumise aux restrictions ordinaires (Règlement 8, Section 3, Article 1).

Transformation

Équipe A a) Tentative réussie:

- P15 pour obstruction illégale, plus P15 pour R ou P25 pour RE et reprendre la transformation, OU
- P15 pour obstruction illégale et reprendre la transformation. Appliquer P15 pour R ou P25 pour RE sur le botté d'envoi, OU
- Reprendre la transformation au PDR. Appliquer P15 pour obstruction illégale plus P15 pour R ou P25 pour RE sur le botté d'envoi.

b) Tentative ratée:

- Appliquer les pénalités au botté d'envoi.

Équipe Ba) Tentative réussie:

- Accepter les points, imposer les pénalités P15 (pour obstruction illégale) plus P15 pour R ou P25 pour RE sur le botté d'envoi.

b) Tentative ratée:

- Reprendre la transformation à la ligne de 1 verge (1 mètre) de l'équipe B (sous réserve du paragraphe 6-4-10-3-b). Appliquer la pénalité pour R ou pour RE sur le botté d'envoi, OU
- Reprendre la transformation au PDR. Imposer les pénalités P15 (pour obstruction illégale) plus P15 pour R ou P25 pour RE sur le botté d'envoi.

Infractions compensatoires

- Compensation des pénalités au PDR et reprise de la transformation.

Article 9 – Transformation

La pénalité sera appliquée de la façon suivante:

a) Infraction de l'équipe A

1. Transformation réussie – options de l'équipe B -
   - accepter le(s) point(s), appliquer la pénalité au botté d'envoi.
   - refuser le(s) point(s), appliquer la pénalité au PDR et reprendre la tentative de transformation.
   - refuser le(s) point(s), reprendre la tentative de transformation au PDR et appliquer la pénalité au botté d'envoi.
2. Transformation ratée
   - P15 (ou 25) au botté d'envoi suivant.

b) Infraction de l'équipe B

1. Transformation réussie – options de l'équipe A.
   - accepter le(s) point(s), appliquer la pénalité au botté d'envoi.
   - refuser le(s) point(s), appliquer la pénalité au PDR et reprendre la tentative de transformation.
   - refuser le(s) point(s), reprendre la transformation au PDR et appliquer la pénalité au botté d'envoi.
2. Transformation ratée – options de l'équipe A.
   - appliquer la pénalité au PDR et reprendre la transformation.
   - reprendre la transformation au PDR et appliquer la pénalité au botté d'envoi.

Article 10 – Points marqués

a) Infraction par l'équipe A avant que des points ne soient comptés – options de l'équipe B: P15 PDR ER, ou PBT si l'infraction est commise après que la distance est franchie, ou accepter les points et faire appliquer la pénalité au jeu suivant.

b) Infraction par l'équipe B avant que des points ne soient comptés – options de l'équipe A: avancer de 15 verges du PDR et 1E, ou du PBT si l'infraction est commise après que la distance est franchie, ou accepter les points et faire appliquer la pénalité au jeu suivant.

c) Infraction par l'équipe A ou B après que des points ont été marqués. Les points marqués comptent et la pénalité est appliquée au jeu suivant.

Remarque: Dans les paragraphes (a), (b) et (c) ci-dessus, si le jeu suivant est une tentative de transformation, la pénalité peut être appliquée à la transformation ou au botté d'envoi qui suit la transformation.

Article 11 – Infraction après l'arrêt du jeu

Lorsque l'infraction est commise après que le jeu soit sifflé mort, l'essai a été utilisé et la pénalité est appliquée au PBM.

1.2E – pénalité appliquée au PBM et poursuite des essais (à moins que la distance pour le 1E n'ait été franchie pendant le jeu ou que la pénalité soit imposée à l'équipe B).

3E – TG – pénalité appliquée au PBM, 1E et 10 pour l'équipe A.

– TNG – la continuité des essais est interrompue. Le ballon est accordé à l'équipe B. La pénalité est appliquée au PBM, 1E et 10 pour l'équipe B.

Remarque: L'empilade est une infraction qui se produit après que le jeu soit sifflé mort. Si elle a lieu au troisième essai avec TNG, le ballon est automatiquement remis à l'équipe B lorsque le jeu est sifflé mort. L'infraction pour empilade ne peut redonner le ballon à l'équipe A et par conséquent, la pénalité qui accorde un premier essai automatique ne s'applique pas dans ce cas.

Section 6: Infractions compensatoires (ou des deux équipes) et infractions multiples (EC45)

Article 1 – Infractions compensatoires

Il y a infractions compensatoires («dual fouls») lorsque les deux équipes commettent une ou plusieurs infractions au cours du même jeu.

Article 2

À l'exception des pénalités pour R et RE, les pénalités compensatoires sont appliquées de la façon suivante:

a) Les deux pénalités doivent être acceptées pour que la règle des infractions compensatoires s'applique. Si une équipe refuse la pénalité, l'autre pénalité s'applique comme une pénalité simple.

b) Si les deux pénalités sont acceptées, les pénalités de distance sont, en général, compensées à l'un des 4 points suivants : PDR, PBT au moment de la première infraction, PEP,

c) Les équipes ont la possibilité d'accepter ou de refuser la pénalité selon l'ordre des infractions (par exemple, première infraction commise par l'équipe A, première option prévue à l'équipe B).

d) Si l'une des infractions compensatoires ne comporte pas de pénalité en distance, elle sera appliquée comme une pénalité de 10 verges (mètres) (par exemple, obstruction illégale sur une passe avant par l'équipe B, à moins de 15 verges du PDR).

e) Une infraction à la «zone d'immunité» est considérée, aux fins de cette règle, comme une infraction pendant que le ballon est «dans les airs».

f) Une infraction pour obstruction illégale sur la passe par l'équipe B ne donne pas un 1E automatique lors d'une situation d'infractions compensatoires.

g) Lorsque les deux infractions sont des cas de R ou de RE, le premier essai automatique pour l'infraction de l'équipe B ne s'applique pas. Les pénalités de distance sont compensées au point d'application approprié.

h) Dans l'équilibre de punitions compensatoires, où une de celles-ci est normalement non restreinte (obstruction illégale sur une passe avant, rudesse ou rudesse excessive), l'application équilibrée sera restreinte.

Par exemple : 2e essai pour l'Équipe A avec 10 verges à franchir à partir de la ligne de 8 verges de l'Équipe B. Le joueur A1 est hors-jeu, tandis que le joueur B1 est sanctionné pour rudesse excessive.

Décision : Hors-jeu qui entraîne une perte de cinq verges avec une punition de 15 verges pour rudesse excessive, si bien qu'on se retrouve avec une différence de 10 verges. L'application est restreinte à un premier essai et les buts pour l'Équipe A à partir de la ligne de 4 verges de l'Équipe B.

Article 3 – Application des pénalités

Les pénalités sont compensées au point d'application approprié de la première infraction. Lorsque la première infraction est un cas de R ou de RE, l'équipe non fautive a le choix de faire compenser les pénalités au point d'application approprié de la première ou de la seconde infraction.

Article 4 – Pénalité multiple (2 infractions ou plus par la même équipe)

Lorsqu'une équipe commet deux infractions ou plus au cours d'un même jeu, l'équipe non fautive peut choisir laquelle des pénalités elle choisit de faire appliquer. Si l'une des infractions est un cas de R, de RE, de conduite répréhensible ou d'absence de protecteur buccal, celle-ci doit être ajoutée à la pénalité choisie, au point d'application de la pénalité choisie.

Quand une R ou une RE a lieu avant un changement de possession, et qu'une autre pénalité comme pour avoir retenu ou pour un bloc illégal par exemple, est imposée après le changement de possession, si la pénalité pour R ou RE est choisie dans le but d'annuler le changement de possession, les autres pénalités ne s'appliquent pas (sauf pour une autre R ou RE).

Si l'autre pénalité est acceptée et que le changement de possession demeure valide, le point d'application est le PBT et la pénalité pour R ou RE s'ajoute à cette pénalité.

Infractions lors de la reprise d'une transformation – Si une équipe commet une infraction lors d'une transformation et que l'autre équipe choisit d'appliquer la pénalité au botté d'envoi, toutes les infractions commises par la première équipe pendant la ou les reprise(s) de la transformation peuvent être ajoutées à la première pénalité et appliquées au botté d'envoi, au choix de l'équipe non fautive.

Si 2 infractions ou plus sont commises pendant une même transformation ou une même reprise de transformation, l'équipe non fautive pourra choisir de faire appliquer la pénalité au PDR ou sur le prochain botté d'envoi pour chacune des infractions séparément.

Livre des règlements
du football amateur canadien

Règlement 9

Divers

Règlement 9 — Divers

Section 1: Définitions (EC50)

Article 1 – Obstruction de la vue

L'obstruction de la vue est une obstruction sans contact direct.

Article 2 – Plaqué

Le plaqué consiste à saisir ou à ceinturer le porteur du ballon avec les mains ou les bras.

Article 3 – Hors-jeu

Un joueur est hors-jeu si l'un de ses coéquipiers qui est derrière lui a touché le ballon le dernier.

Exceptions:
- passe latérale ou en jeu
- passe remise
- passe avant

Un joueur hors-jeu est de nouveau en jeu lorsque (a) le ballon touche un adversaire ou (b) le ballon est touché par le botteur ou un joueur en jeu, sauf lors d'un botté de ballon libre.

Section 2: Obstruction pendant un changement de possession

Article 1

Les joueurs d'une équipe peuvent faire obstruction à leurs adversaires n'importe où sur le terrain après avoir pris possession du ballon par le recouvrement réglementaire (a) d'un échappé de l'adversaire, (b) du botté d'un ballon libre, (c) d'un botté bloqué, (d) d'un botté d'envoi, (e) d'un botté débutant par une remise, (f) d'un botté de retour ou (g) par l'interception d'une passe de l'adversaire.

L'obstruction se limite au bloc ou au plaquage au niveau de la ceinture ou au-dessus.

Dès que l'adversaire touche le ballon pendant un botté ou que la possession du ballon a changé de camp après l'interception d'une passe, un botté bloqué ou le recouvrement d'un échappé, on ne tient plus compte de la ligne de mêlée et de la zone neutre quant aux restrictions applicables au blocage au-dessus de la ceinture.

Section 3: Obstruction pendant qu'aucune équipe n'est en possession du ballon (EC50)

a) Un joueur ne doit pas faire obstruction à un adversaire qui essaie de recouvrer un ballon libre à la suite d'un échappé, d'un botté bloqué, du botté d'un ballon libre ou d'une mauvaise remise du centre.

   Pénalité: Surface de jeu – Ballon remis à l'équipe non fautive au PI avec un premier essai automatique.

   Zone de but - Règlement 8, Section 4, Articles 1-a-4, 1-b-5, 2-a-3 et 2-b-2.

b) Des joueurs qui entrent en contact en raison d'une tentative simultanée et de bonne foi pour recouvrer le ballon ne doivent pas être pénalisés pour obstruction illégale.

Section 4: Continuité des essais (EC50)

Article 1 – Essais consécutifs

Le terme «consécutif » signifie qu'une équipe demeure en possession du ballon pendant un ensemble d'essais ininterrompu.

Article 2 – Continuité interrompue

La continuité des essais est interrompue quand:

a) l'équipe A franchit la distance requise pour un premier essai;

b) l'équipe A ne franchit pas, au troisième essai, la distance exigée pour un premier essai;

c) l'équipe B prend possession du ballon, par le recouvrement d'un échappé, l'interception d'une passe, tout autre jeu réglementaire ou une pénalité (toucher le ballon n'équivaut pas à en prendre possession);

d) l'équipe B botte un ballon libre suite à un échappé, un botté bloqué, etc. sur un jeu débutant par une remise.

e) le ballon est botté (dégagement, botté tombé ou botté de placement) au-delà de la ligne de mêlée (le botté d'un ballon libre au-delà de la ligne de mêlée par l'équipe A n'interrompt PAS la continuité des essais);

Remarque :l'équipe A botte le ballon (SAUF le botté d'un ballon libre) au-delà de la ligne de mêlée et le récupère de façon réglementaire, avant que le ballon ne soit touché par l'équipe B au-delà de la ligne de mêlée, un premier essai est accordé à l'équipe A seulement si elle a franchi la distance requise pour un premier essai;

f) le ballon est botté hors des limites, frappe de volée les poteaux de but adverses à la suite d'un botté débutant par une remise, qu'il est bloqué directement hors limites par l'équipe B ou qu'il est touché en dernier par l'équipe B avant de sortir des limites;

g) une équipe marque.

Modifications au Livre des Règlements

Règlement 1 Section 4 Article 1

Il est recommandé que les équipes aient un minimum de 24 joueurs habillés pour débuter la partie.

Règlement 1 Section 5 Article 2 – Arrêt du chronomètre

Pour tout match d'une durée de moins de 48 minutes, il est recommandé que le temps soit arrêté chaque fois que la distance du premier jeu est franchie. Le temps est arrêté après que le ballon est sifflé mort.

Football à 6 contre 6

- Partout, dans le Livre des Règlements, où l'expression 12 joueurs est utilisée, remplacez-la par l'expression 6 joueurs.
- Partout, dans le Livre des Règlements, où on réfère à 20 verges remplacez-le par 10 verges.
- Pour le placement du ballon, dans toutes les circonstances, enlevez 5 verges au nombre de verges indiqué.
- Exception : le ballon ne doit pas être placé sur la ligne de 5 verges sauf en raison d'une pénalité.
- Le terrain de Jeu :
  a) Le terrain aura une longueur de 100 verges (d'une ligne de but à l'autre) et 40 verges de largeur.
  b) Les zones de but auront 15 verges de profondeur.
  c) Les lignes de 20 et de 40 verges auront une double épaisseur.
  d) Les traits de mise en jeu seront situés à 15 verges des lignes de côté. Si les limites naturelles du terrain sont à moins de 15 verges derrière la ligne de but, ces limites naturelles seront la ligne de fond.
- La durée de la partie sera de 40 minutes de jeu, divisée en quatre quarts de 10 minutes chacun.
- Les procédures d'arrêt du chronomètre prévues, dans le Livre des Règlements, pour les trois dernières minutes de jeu du 2e et du 4e quart s'appliqueront uniquement pour les deux dernières minutes à la fin du 2e et du 4e quarts.
- Au moment où le ballon est mis en jeu, au moins 3 joueurs de l'équipe offensive doivent être immobiles sur la ligne de mêlée.
- Le joueur de centre est un receveur de passe autorisé s'il s'aligne au bout de la ligne de mêlée et s'il porte un numéro de receveur autorisé. Tout autre joueur sur la ligne, qui n'occupe pas une position extérieure, est un receveur non autorisé.
- Le converti d'après touché, au Football à 6 contre 6, vaudra deux (2) points s'il est botté et seulement un (1) point quand le ballon est porté dans la zone de but par la course ou par la passe.

Football à 9 contre 9

- Partout, dans le Livre des Règlements, où l'expression 12 joueurs est utilisée, remplacez-la par l'expression 9 joueurs.
- Partout, dans le Livre des Règlements, où on réfère à 20 verges remplacez par 15 verges.
- Pour le placement du ballon, dans toutes les occasions sauf pour les convertis, enlevez 5 verges au nombre de verges indiqué.
- Le terrain de Jeu :
  1. Le terrain aura une longueur de 100 verges (d'une ligne de but à l'autre) et 50 verges de largeur.
  2. Les zones de but auront 15 verges de profondeur.
  3. Les lignes de 20 et de 40 verges auront une double épaisseur.
  4. Les traits de remise en jeu seront placés à 15 verges de chaque ligne de côté. Si les limites naturelles du terrain sont à moins de 15 verges derrière la ligne de but, ces limites naturelles seront la ligne de fond.
- La durée de la partie sera de 48 minutes de jeu, divisé en quatre quarts de 12 minutes chacun pour tous les affrontements. On accordera une période de repos de 15 minutes à la fin du 2e quart, ou d'une durée autre sur laquelle les deux équipes se seront entendues.
- Au moment où le ballon est mis en jeu, au moins 5 joueurs de l'équipe offensive doivent être sur la ligne de mêlée.

Le football avec contacts à 10 ou à 12

Ces changements aux règlements sont implantés afin de favoriser le développement des habiltés de football et la sécurité en function de l'âge des joueurs. Ces modifications sont en fonction du Modèle de Développement à Long Terme de l'Athlète et la Progression du Développement des Habiletés de Football Canada. La Progression du Développement des Habiletés a été développée par des entraineurs experts faisant partis du Programme National de Certification des Entraineur de Football Canada.

Ces règlements s'appliquent quand un match de football à 10 ou à 12 est disputé. À ce moment, les modifications aux règlements s'appliquent sous le niveau secondaire.

Il est reconnu qu'à ce moment, ce ne sont pas toutes les provinces qui ont adopté les mêmes paramètres d'âge (dates de naissance) pour leurs groupes d'âge de deux ans dans chaque étape de développement. Les OPS devront déterminer à quel groupe les modifications de règlements s'appliqueront. Ce qui est très important est que les modifications de seront appliqués aux groupes d'âge basé sur l'âge de développement des joueurs (expérience de jeu) dans chaque étape de développement.

Pénalité: – P5 PDR ER

Étape fondamentale de développement - U9

Défensive

- Doit présenter un front statique alors que le centre à l'attaque est découvert.
- Chaque joueur de la ligne défensive doit couvrir un joueur à l'attaque outre le centre offensif.
- Aucun jeu croisé n'est permis aux joueurs de ligne, ni jeux truqués par les secondeurs.
- La pression peut être appliquée par les joueurs défensifs qui sont positionnés à la ligne de mêlée.
- La défensive contre la passe sera une couverture homme à homme.

Attaque

- Aucune ligne déséquilibrée
- Minimum de deux demis
- Aucune motion avant la mise en jeu par les receveurs autorisés
- Seul le quart peut lancer une passe vers l'avant
- Les demis ne peuvent pas courir de tracés à partir du champ arrière
- Aucun bloc visant à faucher n'est permis sur tout le front offensif
- Aucun moins une tentative de passe aux trois (3) jeux

Étape de développement Apprendre à s'entraîner – U 11

Défensive

- Quatre joueurs de ligne défensive obligatoires
- Front statique alors que le centre à l'attaque est découvert
- Chaque joueur de ligne défensive doit couvrir au moins un joueur à l'attaque
- La pression peut être appliquée par un maximum de quatre joueurs tous positionnés à la ligne de mêlée au moment de la mise en jeu du ballon
- La défensive contre la passe devra être une couverture homme à homme

Attaque

- Aucune ligne déséquilibrée
- Minimum de deux demis
- Aucune formation avec trois receveurs d'un côté du centre
- Aucun mouvement avant la mise en jeu par les receveurs autorisés ou par les demis
- Les demis peuvent maintenant courir un tracé à partir du champ arrière
- Aucun bloc visant à faucher n'est permis sur tout le front offensif
- Aucun moins une tentative de passe aux trois (3) jeux

Étape de développement Apprendre à s'entraîner - U13

Défensive

- Quatre joueurs de ligne défensive obligatoires
- Front statique alors que le centre à l'attaque est découvert
- Chaque joueur de ligne défensive doit couvrir au moins un joueur à l'attaque
- La pression peut être appliquée par un maximum de cinq joueurs, qui doivent venir d'une position dans la pochette
- La défensive contre la passe sera une couverture homme à homme

Offense

- Aucune ligne déséquilibrée
- Aucune formation sans demi
- Aucun bloc visant à faucher n'est permis sur tout le front offensif
- Les demis peuvent maintenant des tracés à partir du champ arrière
- Les formations avec trois receveurs d'un côté sont maintenant permises
- Aucun moins une tentative de passe aux trois (3) jeux

Résumé des Pénalités

Légende:

SA – signal de l'arbitre
R – règlement
S – section
A – article
P – page

	SA	R	A	S	P
Perte de 5 Verges (5 Mètres)					
Pas de caucus après un temps mort d'équipe	21	1	5	4	5
Équipement non réglementaire	24	1	11	1	11
Perte défendu du casque	21	1	11	2	12
Feinte de besoin d'équipement	21	7	1	5	51
Imitation du ballon	21	1	11	2	12
Absence de protecteur buccal	24	1	11	3	13
Position ambiguë (ligne ou champ arrière)	21	4	1	4	27
Mouvement défendu du centre avec le ballon	21	4	2	1	27
Tactiques trompeuses:	21	4	2	2	28
a) tentatives pour provoquer un hors-jeu					
b) signaux sonores de l'équipe B pour provoquer un hors-jeu					
Hors-Jeu :	20	4	2	3	28
a) empiétement dans la zone neutre					
b) contact en position hors-jeu					
c) mise en jeu précipitée, défense hors-jeu					
d) joueur donnant les signaux défensifs qui n'est pas de son côté de la zone neutre					
Trop de temps à mettre le ballon en jeu avant le signal des trois dernières minutes de la demie	23	4	2	4	29
Remise en jeu non réglementaire:					
a) moins de 7 joueurs sur la ligne	21	4	3	2	29
b) numérotage et positions incorrects	21	4	3	3	30
c) mouvement après avoir pris position à 3 ou 4 points d'appui	21	4	3	4	30
d) joueur de ligne en mouvement avant la remise en jeu	21	4	3	4	30
e) arrêt d'une seconde des joueurs de ligne	21	4	3	4	30
Formation de deux joueurs	21	4	6	3	32
Botté d'envoi non réglementaire:					
a) botté d'envoi de moins de 10 verges (mètres)	22	5	2	3	33
b) botté d'envoi hors limites sur les lignes de côté	22	5	2	3	34
c) hors-jeu sur un botté d'envoi	20	5	2	4	34
Pyramide	21	5	3	5	36

	SA	R	A	S	P
Perte de 10 Verges (10 Mètres)					
Équipe qui se présente en retard sur le terrain	35	1	3	5	3
Commentaires adressés aux arbitres	35	1	4	3	4
Retarder indûment la partie	35	1	7	2	8
Joueur sorti volontairement du terrain et qui revient au jeu	29	1	10	8	11
Absence de protecteur buccal (intentionnelle)	35	1	11	3	13
Remplacement interdit:	29	1	12	2	14
a) remplaçant qui quitte le terrain du mauvais côté					
b) remplaçant qui entre après la fin du caucus de A					
c) jeu du joueur oublié					
d) joueurs messagers					
Trop de joueurs sur le terrain	32	1	12	3	15
Accès défendu aux lignes de côté	29	1	13	1	15
Obstruction par des personnes non autorisées	36	1	13	4	15
Nombre et entrée de non joueurs interdits sur le terrain	29	1	13	5	15
Trop de temps à mettre le ballon en jeu après le signal des trois dernières minutes de la demie	23	4	2	4	29
Se tenir les mains ou les bras	23	4	6	4	32
Obstruction sur le botteur	36	5	5	1	39
Utilisation défendue des mains (équipe qui botte)	25	5	5	3	40
Passe avant lancée au-delà de la ligne de mêlée	28	6	3	4	41
Deuxième passe avant durant le même essai	28	6	4	2	43
Receveurs non autorisés:					
qui touchent ou attrapent la passe	28	6	4	5-a	43
en zone défensive avant que la passe soit lancée	31	6	4	5-b	43
Contact illégal avec un receveur autorisé	27	6	4	10	46
Retenir ou ceinturer	25	7	1	1	49
Utilisation défendue des mains et des bras	25	7	1	1	49
Blocage illégal	26	7	1	2	49
Faire trébucher	33	7	1	3	49
Contact avec le botteur	33	7	1	4	49
Conduite répréhensible	35	7	4		54
Action pour retarder la partie	35	7	4		54
Obstruction illégale dans la zone de but - ballon libre	36	8	4	2	57
	36	9	3		63
Perte de 15 Verges (15 Mètres)					
Infraction à la zone d'immunité lors d'un botté ou d'un botté de retour	37	5	4	1	37
Botté touché par un joueur hors-jeu après que le ballon a traversé la ligne de mêlée	37	5	4	1	37
Obstruction illégale sur une passe avant	36	6	4	10	46

	SA	R	A	S	P
Rudesse:	38				
a) empilage	38 & 41	7	3	1	51
b) plaquage hors limites	38	7	3	1	51
c) contact avec le passeur	38 & 39	7	3	2	51
d) contact avec le botteur	38 & 40	7	3	3	51
e) contact avec le teneur du ballon	38 & 40	7	3	4	51
f) saisir le protecteur facial	38 & 42	7	3	5	51
g) plaquer à la tête à champ ouvert	38	7	3	6	51
h) corde à linge	38	7	3	6	51
i) darder	38 & 45	7	3	7	51
j) bloc de la tête, plaqué de la tête	36 & 46	7	3	8	52
k) utilisation défendue des mains et des bras de façon rude	38	7	3	9	52
i) contact avec le poing, le talon de la main ou le coude					
ii) relever le bras qui bloque					
iii) relever le bras pour frapper avec le coude					
iv) rotation du corps pour ajouter de la force au coup					
v) contact avec les mains jointes					
vi) frapper l'adversaire au-dessus des épaules					
l) blocage surprise	38 & 44	7	3	10	52
m) blocage retardé au genou	38	7	3	11	52
n) Protection du centre lors de bottés.	38	7	3	12	52
o) collier protecteur	38 & 43	7	3	13	52
p) bloc illégal avec les mains au visage	38 & 46	7	3	14	52
q) bloc venant de l'extérieur de champ de vision	38 & 48	7	3	17	54
(Rudesse par l'équipe B – 15 verges et 1E automatique)					
Blocage par-derrière	38 & 47	7	3	15	53
Blocage en-dessous de la ceinture:					
a) après un changement de possession	30	7	3	19	54
b) bottés d'envoi	30	7	3	19	54
c) après le recouvrement d'un botté bloqué	30	7	3	19	54
d) bottés débutant par une remise	30	7	3	19	54
e) bottés de retour	30	7	3	19	54
f) par l'équipe qui botte	30	7	3	19	54
g) après le recouvrement de son propre botté	30	7	3	19	54
h) après l'interception d'une passe	30	7	3	19	54
	30	6	4	11	47

Perte de 25 Verges (25 Mètres) et Disqualification

Charge intentionnelle contre le botteur, le passeur ou un receveur	50	7	2	1	50
Frapper un adversaire avec le poing, le talon de la main, le genou, le coude ou le pied	50	7	2	2	50
Bloc de la tête, plaqué de la tête ou darder dans l'intention de blesser	50	7	2	3	50

	SA	R	A	S	P
Saisir le protecteur facial dans l'intention de blesser	50	7	2	4	50
Tout acte de rudesse ou de jeu déloyal flagrants	50	7	2	5	50
Prendre pour cible	49 & 50	7	2	6	50
Perte d'essai					
Trop de temps à mettre le ballon en jeu au 1E et 2E après le signal des trois dernières minutes de la demie	23	4	2	4	29
Passe hors-jeu	17	6	3	3	43
Passe avant qui touche un receveur non autorisé	28	6	4	5	45
Se débarrasser du ballon (passeur)	19	6	4	8	46
Pénalité de l'équipe A à sa ligne d'une verge (mètre)		8	3	4	58
* Signal de pénalité correspondant					
Pénalités sans Distances					
Avertissement concernant le protecteur buccal	18	1	11	3	13
Inscription non réglementaire		1	12	1	14
Infraction à la zone d'immunité					
– botté court tombant dans un groupe de joueurs		5	4	2	37
– ballon bondissant vers l'arrière dans un groupe de joueurs		5	4	2	37

Signaux des Officiels

1 Touché , Placement ou Transformation de du 2 Points

Bras levé au-dessus de la tête

2 Touché de Sûreté

Mains jointes au-dessus

3 Simple ou Transformation de du 1 Point

Un bras levé au-dessus de la tête avec un doigt relevé

4 Mise en Marche du Chronomètre

Cercle complet exécuté avec le bras qui décrit le mouvement d'une horloge

5 Temps Mort

Mains croisées au-dessus de la tête

6 Réinitialiser l'horloge de 20 secondes

Passez la main vers le bas de l'avant-bras

7 Premier Essai Gagné

Se tenir parallèlement au ballon avec un bras tendu vers la zone des buts de B

8 Premier Essai répété

Un doigt relevé

9 Deuxième Essai

Deux doigts relevés

10 Troisième Essai

trois doigts relevés

11 Demande de Mesurage

Mouvements des mains, paumes

12 Pénalité Refusée

Traversant le bras en avant

13 Aucun pénalité

Lever de drapeau pour sol et vos bras de passage devant

14 Passe avant complétée derrière la ligne de mêlée

Tendez les bras au-dessus de tête

15 Passe latérale

Étendre le bras arrière parallèle au sol

16 Passe Incomplète

Traversant le bras à hauteur des épaules

17 Passe Hors-Jeu

Décrire un arc horizontal

18 Avertissement Absence de Protecteur Buccal

Un main derrière la tête

19 Se Débarrasser du Ballon

Faire un mouvement de lancer avec un bras et pointer le sol de l'autre

20 Hors-Jeu

Mains sur les hanches

21 Procédure Illégale

Rotation des mains devant la poitrine

22 Botté d'envoi Illégale

Rote mains en mouvements circulaires avec la jambe qui un motion de botté

23 Trop de temps à remettre le ballon en jeu

Petit cercle exécute avec le bras

24 Équipement non Règlementaire

Les deux mains derrière la tête

25 Utilisation Défendue des Mains

Saisir le poignet d'un poing fermé à la hauteur les épaules .

26 Blocage Illégal

Saisir un poignet et pousser vers l'avant

27 Contact Illégal sur un Receveur

Un bras tendu vers l'avant avec la main ouverte

28 Passe avant non Réglementaire ou Receveur non Autorisé

Bras tendus de chaque côté

29 Substitution Illégale

Taper le dessus de la tête avec la main

30 Blocage en-dessous de la Ceinture

Frapper les genoux avec les poings

31 Receveur non Autorisé au-delà la Ligne de Mêlée

Toucher les épaules avec les mains

32 Trop de joueurs sur le terrains

Taper le dessus de la tête avec les main

33 Contact avec le Botteur

Lever et toucher le d'une jambe

34 Trébucher

Suivi par le croisement d'un pied devant l'autre

35 Conduite répréhensible

Agiter une main derrière le dos

36 Illegal interference

Geste de poussée des deux mains vers l'avant, à la hauteur des épaules

37 Zone D'immunité

Bras croisés à la hauteur des épaules

38 Rudesse

Un bras ou l'autre tendu d'un côté avec le poing ou avec la main fermée

39 Rudesse sur le passeur

Mouvement du passeur

40 Rudesse sur le botteur

Soit un balancement de la jambe

41 Empilade

Mouvement de hachage des mains

42 Saisir le Protecteur Facial

Imitation du geste du joueur

43 Collier protecteur

Saisissant le collier avec la main

44 Blocage Surprise Illégal

Une frappe de la hanche avec la main ouverte

45 Darder/bloc de la Tête/plaque de la Tête

Frapper la paume d'une main avec le poing

46 Les mains au visage

Paume ouverte de main touchant le côté du visage

47 Blocage par-derrière

Taper l'arrière des bas genoux avec les mains

48 Bloc venant de l'extérieur du champ de vision

Deux poings fermés se rassemblant à la hauteur de la poitrine

49 Prendre pour cible

Poing fermé à la tempe.

50 Rudesse Excessive et Disqualification

Trancher le poignet gauche

Livre des règlements
du football amateur canadien

CANADA

Étude de cas

Avant-propos

Ce Manuel d'Étude de Cas contient les interprétations de certaines situations de jeu d'après les règlements officiels du football amateur canadien.

Veuillez communiquer avec l'éditeur pour obtenir d'autres interprétations de situations de jeu ou de plus amples renseignements sur les cas présentés dans ce manuel.

Walter Berry
email: tacklerules@footballcanada.com

Publié par:

Football Canada
Éditeur: Walter Berry

© Tous droits réservés 2019 -- Association canadienne de football amateur
Toute demande de reproduction, en tout ou en partie, sera étudiée au mérite.

Pour plus d'informations, veuillez communiquer avec l'éditeur.

« L'arbitre qui, par sa seule présence, parvient à faire respecter les règlements aux joueurs, peut se vanter d'avoir atteint un excellent niveau d'affinité avec le jeu. »

T. H. Shouldice

June,1969

Système Métrique

La possibilité d'utiliser le système métrique a été offerte dans le Livre des Règlements de 1982. Le présent Manuel d'Étude de Cas ne contient pas toujours des mesures métriques mais il est bien entendu que les situations de jeu présentées peuvent être interprétées d'après les deux systèmes.

Numérotation des Jeux

Les jeux sont classés en série par des numéros renvoyant à la section et à l'article expliqué. Au règlement 1, par exemple, le numéro 5-1-2 renvoie à la section 5, article 1, deuxième jeu. Les numéros entre parenthèses à la fin de l'interprétation indiquent le règlement, la section et l'article qui s'appliquent. À la fin du jeu numéro 5-1-2, par exemple, le numéro (1-5-1-e) renvoie au règlement 1, section 5, article 1 (e).

De plus, dans le Livre des Règlements du Football Amateur, les articles marqués d'un astérisque * indiquent que le Manuel d'Étude de Cas contient au moins un jeu faisant référence à ce sujet.

A.C.O.F.

L'Association Canadienne des Officiels de Football (A.C.O.F.) a été fondée en 1969 dans le but d'améliorer la qualité de l'arbitrage du football canadien.

Le Comité des Règlements du Football Amateur a approuvé le Manuel d'Étude de Cas comme document officiel en ce qui concerne les règlements, ce qui signifie que les interprétations de tous les cas ont été approuvées et acceptées par le Comité des Règles et sont donc officielles. Les points discutables peuvent être signalés à l'éditeur.

À l'aide de ce Manuel d'Étude de Cas, l'interprétation des divers jeux sera uniformisée dans tout le pays, ce qui devrait être avantageux tant pour les arbitres que pour les équipes de football.

Le Manuel d'Étude de Cas peut être utilisé comme supplément au Livre des Règlements pendant les stages et comme référence durant la saison. Il constitue un précieux outil pour améliorer sa connaissance et sa compréhension des règlements.

J. T. Gurney

June.1983

Membres de l'Association canadienne des officiels de football

Île-du-Prince-Édouard:	Prince Edward Island Football Officials' Association
Nouvelle Écosse:	Nova Scotia Football Officials' Association
Nouveau Brunswick:	New Brunswick Football Officials' Association
Québec:	Association provinciale des arbitres de football du Québec
Ontario:	Ontario Football Officials' Association
	Brantford Football Officials' Association
	Bay of Quinte Football Officials' Association
	Chatham-Kent FOA
	Durham-York Football Officials' Association
	Eastern Ontario Tackle Football Officials' Association
	Georgian Bay Football Officials' Association
	Hamilton Football Officials' Association
	Kawartha Football Officials' Association
	Kingston Football Officials' Association
	Lakeshore Football Officials' Association
	London Football Officials' Association
	North Bay and District Football Officials' Association
	Sarnia Football Officials' Association
	Sault Ste. Marie Football Officials' Association
	St. Thomas Football Referees' Association
	Sudbury Football Officials' Association
	Toronto Football Officials' Association
	Waterloo-Wellington Football Officials' Association
	Windsor Football Officials' Association
Manitoba:	Manitoba Football Officials' Association
	Manitoba Football Referee's Association
Saskatchewan:	Moose Jaw Football Association
	Regina Football Officials' Association
	Saskatoon Football Officials' Association
	West Central (Sask) Football Officials' Association
Alberta:	Calgary Football Officials' Association
	Central Alberta Football Officials' Association
	Edmonton Football Officials' Association
	Mighty Peace Football Officials' Association
	Southern Alberta Football Officials' Association
Colombie Britannique:	British Columbia Football Officials' Association
	Lower Mainland FOA

Pour plus d'informations sur l'Association, adressez-vous au Secrétaire-Trésorier:

Ron Paluzzi— rpaluzzi@3macs.com

Étude de cas pour Règlement 1 — Déroulement de la partie

Section 1: Le terrain

1-8-1 **Jeu :** Au 3E, A-1 botte le ballon qui tombe au B 3, puis roule jusqu'à la ligne de but, touche le fanion à l'intersection de la ligne de but et de la ligne de côté, roule dans la zone de but et sort hors des limites du terrain.

Décision : Les drapeaux sont situés dans les limites; donc, l'équipe A marque 1 point (1-1-8)

1-9-1 **Jeu :** En arrivant sur le terrain, les arbitres se rendent compte que les poteaux de but n'ont pas de protecteurs rembourrés.

Décision : Les arbitres ne doivent pas commencer la partie. En cas de blessures à un joueur, ceux-ci pourraient être tenus responsables d'avoir permis le déroulement de la partie en violation d'un règlement visant la sécurité. Toutes les associations provinciales et les associations d'arbitres devraient aviser leurs ligues de cette obligation et du fait que les arbitres ont reçu l'ordre de ne pas commencer les parties tant que ces règlements ne sont pas respectés. (1-1-9)

Section 3: La Partie

3-6-1 **Jeu :** Durant la première moitié d'une période supplémentaire, l'équipe A met le ballon en jeu pour un 1E à la ligne de 35 verges de l'équipe B. Elle tente une passe avant, laquelle est interceptée par B-27 à la ligne de B 15. B-27 retourne le ballon jusqu'à B 30 où il l'échappe, et le ballon est récupéré par A-42 qui le ramène jusqu'à B 8 où il est plaqué et le jeu est déclaré mort.

Décision : A 1e et but ou B8

3-6-2 **Jeu :** Durant la première moitié d'une période supplémentaire, l'équipe A met le ballon en jeu pour un 1E à la ligne de 35 verges de l'équipe B. Elle tente une passe avant, laquelle est interceptée par B-27 à la ligne de B 15. B-27 ramène le ballon jusqu'au B 30 où il l'échappe, et le ballon est récupéré par A-42 qui le ramène dans la zone de but pour un touché.

Décision : Un touché est marqué. Après la tentative de transformation par l'Équipe A, l'équipe B remettra le ballon en jeu à la ligne de 35 verges pour commencer sa moitié de la première période supplémentaire. (1-3-6)

3-6-3 **Jeu :** Durant la première moitié d'une période supplémentaire, l'équipe A met le ballon en jeu pour un 1E à la ligne de 35 verges de l'équipe B. Elle tente une passe avant, laquelle est interceptée par B-27 à la ligne de B 15. B-27 ramène le ballon et traverse tout le terrain pour un touché.

Décision : La partie est terminée. L'équipe A a perdu possession du ballon durant sa série et la défensive de l'équipe B a marqué les points gagnants. (1-3-6)

3-6-4 **Jeu :** L'équipe A marque un touché pendant leur possession, durant la première série d'une période supplémentaire. Elle tente une transformation de 2 points par une passe avant interceptée par B-32 qui commence à courir vers la zone de but de l'Équipe A.

Décision : Le jeu devrait être sifflé mort dès que l'équipe B prend possession du ballon. À part les exceptions énoncées au Règlement 1-3-6, les règlements habituels du football amateur s'appliquent.

3-6-5 **Jeu :** Durant les premières séries d'une période supplémentaire, l'équipe A tente un placement qui est bloqué par l'équipe B. L'équipe A récupère le ballon qui n'a jamais franchi la ligne de mêlée et inscrit un touché.

Décision : L'équipe A se voit accorder six points et l'équipe B amorce sa propre série en période supplémentaire après la tentative de transformation de l'équipe A. (1-3-6, 5-3-1)

3-6-6 **Jeu :** Durant les premières séries d'une période supplémentaire, B-10 intercepte une passe avant à sa propre ligne de 3 verges et court vers sa propre zone de but pour éviter un plaqueur potentiel. Il est finalement plaqué dans sa zone de but.

Décision : L'équipe A inscrit deux points et sa série est terminée. L'équipe B mettra le ballon en jeu avec un 1E et 10 à ligne de 35 verges du même côté du terrain. (1-3-6)

3-6-7 **Jeu :** Durant la première moitié d'une période supplémentaire, l'équipe A tente un placement à partir de B 32. Durant ce jeu, A-67 est trouvé coupable de rudesse. Le placement est bon.

Décision : L'équipe B peut (a) appliquer la pénalité pour rudesse depuis le PDR et laisser l'équipe A rejouer l'essai à partir de B 47 ou (b) accorder le placement à l'équipe A et commencer leur propre série au B 20. (1-3-6, 8-5-1, 8-5-4, 9-4-2-(e))

3-6-8 **Jeu :** Durant la première moitié d'une période supplémentaire, l'équipe A tente un placement mais le rate. B-7 effectue un botté de retour hors de sa zone de but à un joueur de l'équipe A. B-16 est puni pour ne pas avoir accordé les verges d'immunité et le jeu se termine avec l'équipe A en possession du ballon sur le surface de jeu.

Décision : 1er essai pour l'Équipe A, 1E et 10 verges après qu'une punition pour ne pas avoir accordé de verges ait été appliquée

3-6-10 **Jeu :** Durant la première moitié d'une période supplémentaire, l'équipe A remet le ballon en jeu avec un 1E au B 35. Lors du jeu, le porteur de ballon de l'équipe A le laisse échapper et le ballon est touché par B-23 et récupéré par A-27 au B 33. Après avoir récupéré le ballon, A-27 court et inscrit un touché, mais A-53 est puni pour avoir retenu pendant que le ballon était B 28.

Décision : Bien que le ballon ait été libre et récupéré par l'équipe A, il n'y a pas eu de changement de possession puisque le contact du ballon par B ne constitue pas une possession. Les règlements habituels du football s'appliquent donc. Il est peu probable que l'équipe B accepte le touché et la pénalité s'appliquera donc au PDR (TNG au PBT de l'infraction); l'équipe A reprendra alors le 1E à la ligne de B 45.

3-6-11 **Jeu :** Durant la première moitié d'une période supplémentaire, l'équipe A amorce le 1E à B 35. Au cours du jeu, le porteur de ballon de l'équipe A échappe le ballon qui est récupéré par un joueur de l'équipe B qui le retourne pour un touché. Durant sa course vers la zone de but, l'équipe B est pénalisée pour retenue.

Décision : L'équipe B n'a pas marqué de façon réglementaire. La pénalité annule le touché. Comme l'équipe A a perdu possession, l'équipe B amorcera son 1E à la ligne de 35 verges appropriée, pour sa deuxième moitié de la période supplémentaire.

3-6-12 **Jeu :** Après la fin du match avec les deux équipes à égalité et la nécessité d'une prolongation, B-1 commet une infraction de rudesse.

Décision : Il s'agit là d'une infraction après que le ballon est mort: la partie régulière est donc terminée. La pénalité sera appliquée contre l'équipe de B-1 à la première série de la première période supplémentaire. (8-5-11)

Section 5: Chronométrage

5-1-1 **Jeu :** Avec moins de trois minutes à jouer à la demie, l'équipe A est au 3ième essai à la ligne de B5 : A-1 marque un touché mais A-52 est hors-jeu. Quels sont les choix de l'équipe B quant à la position du ballon et au départ du chronomètre ?

Décision : L'équipe B a d'abord le choix de refuser la pénalité et de permettre les points marqués ou d'accepter la pénalité et de permettre à l'équipe A de reprendre le 3E. L'équipe B peut souhaiter refuser la P5 parce que cela accorderait un meilleur angle à l'équipe A pour une tentative de placement. Cela est permis sur tous les jeux. Dans le cas présent, l'équipe B peut accepter la pénalité et la portion distance de celle-ci. L'équipe A reprend alors le 3E du B 10 et le chronomètre repart à la remise en jeu. L'équipe B peut également accepter la pénalité et refuser la portion distance de celle-ci. L'équipe A reprend alors le 3E du B 5 et le temps repartira à la remise en jeu du ballon. (1-5-1-h, 1-5-1-i, 8-1-4)

5-1-2 **Jeu :** Avec moins de trois minutes à jouer à la demie, un coup de sifflet est donné par mégarde. Quand doit recommencer le décompte lors du jeu suivant?

Décision : Le chronomètre démarrera de la même façon que si le coup de sifflet a été correctement donné comme suit :

Si le ballon est en possession d'un joueur et que l'équipe choisit de continuer le jeu à partir du point de ballon tenu, le chronomètre démarrera au signal de l'arbitre. Si l'équipe choisit de reprendre complètement le jeu, le chronomètre redémarrera de la même façon qu'il l'a fait pour ce jeu (1-5-1-e, 1-8-1 note 4 (1)).

5-1-3 **Jeu :** Avec moins de trois minutes à jouer à la demie, 2E et 5 pour l'équipe A du A 35. A-51 se déplace avant la remise en jeu et le jeu est sifflé immédiatement.

Décision : L'équipe B a les choix suivants: (1) d'accepter le pénalité, P5, l'équipe A 2E et 10 du A 30, le décompte du temps recommencera à la remise en jeu; (2) de refuser la pénalité en verges, A 2E et 5 du A 35, le décompte du temps recommencera à la remise en jeu ou (3) de refuser la pénalité, A 2E et 5 du A 35, le décompte du temps recommencera comme au jeu préc´´dent. (1-5-1-i)

5-2-1 **Jeu :** Lors du dernier jeu de la partie, l'équipe A concède un touché de sûreté ou se fait marquer un touché de sûreté. L'équipe B a-t-elle un choix quant au botté d'envoi ou la partie se termine-t-elle avec la marque de 2 points?

Décision : La partie est terminée si le temps du match est écoulé avant le coup de sifflet signalant le touché de sûreté. Le fait de concéder ou de se faire marquer un touché de sûreté ne constitue pas une infraction. (1-5-2-g)

5-4-1 **Jeu :** L'équipe A demande un temps mort. Dès que trente secondes se sont écoulées, le capitaine de l'équipe A signale qu'il désire reprendre le jeu.

Décision : À moins que l'équipe B indique qu'elle est aussi prête à jouer, l'arbitre doit laisser écouler au complet les soixante secondes du temps mort avant de reprendre du jeu. La procédure appropriée est expliquée au jeu suivant. Le décompte du temps recommence à la remise en jeu du ballon. (1-5-4)

5-4-2 **Jeu :** Le capitaine A-1 désire parler à son entraîneur avant de décider de l'option qui lui est offerte sur une pénalité.

Décision : Cela est permis, pourvu que l'équipe A demande un de ses deux temps morts permis à chaque demie. Il n'y a aucune restriction concernant la raison d'une demande de temps mort. (1-5-4)

5-4-3 **Jeu :** Après un temps mort, A-75 reste près de la ligne de côté du côté de son banc. L'équipe A (a) court pour un 1E ou (b) fait une passe à A-25 qui se trouve de l'autre côté du terrain près des lignes de côté.

Décision : Bien que dans ces deux cas, il ne s'agisse pas d'un jeu du joueur oublié (sleeper play) et qu'il serait réglementaire en vertu de le règlement 1-12-2-d, A-75 enfreint le règlement 1-5-4 qui exige qu'un joueur retourne à son caucus après un temps mort ou un entretien avec son entraîneur. L'équipe A doit être pénalisée pour procédure illégale. (1-5-4)

5-4-4 **Commentaire:** Si l'équipe A n'a pas tenu de caucus au cours de la partie, il n'est pas nécessaire, après un temps mort, que tous les joueurs se réunissent en caucus pour se conformer au règlement 1-5-4. Cependant, tous les joueurs de l'équipe A doivent revenir clairement sur le terrain, suffisamment loin du banc des joueurs, avant de prendre leur position pour le jeu suivant pour respecter l'esprit du règlement et éviter les tactiques visant à tromper l'adversaire. (1-5-4)

5-6-1 **Commentaire:** Lors du dernier jeu de la partie, chaque fois que le ballon est déclaré mort avant d'être remis en jeu, la pénalité doit être appliquée et le jeu, repris. L'équipe non fautive n'a pas la possibilité de refuser la pénalité (sauf la distance en verges) pour mettre fin à la partie.Elle ne peut accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé, puisqu'il n'y a pas eu de jeu. Pour offrir cette possibilité de choisir, il faut que le ballon ait été remis en jeu. (1-5-6)

5-6-2 **Jeu :** Lors du dernier jeu de la partie, l'entraîneur de l'équipe A n'envoie pas son botteur de précision au jeu. Le quart-arrière A-1 prend plus de 20 secondes à remettre le ballon en jeu et l'arbitre siffle pour arrêter le jeu. Le botteur de précision A-2 est alors envoyé au jeu.

Décision : Même si A-1 a profité du règlement pour être remplacé par A-2, l'équipe B ne peut refuser la pénalité et ainsi mettre fin à la partie, cependant B peut refuser la pénalité de distance. La pénalité est appliquée et l'équipe A doit remettre le ballon en jeu. (1-5-6, 4-2-4)

5-6-3 **Jeu :** Lors du dernier jeu de la partie (a) un joueur de l'équipe A est hors-jeu et touche un joueur de l'équipe B ou (b) un joueur de l'équipe B est hors-jeu et touche un joueur de l'équipe A. Le jeu est immédiatement arrêté.

Décision : Dans les 2 cas, l'équipe non fautive a 3 choix: (1) accepter la pénalité P5 et le décompte du temps recommence à la remise en jeu, (2) refuser uniquement la portion distance de la pénalité et faire recommencer le décompte du temps à la remise en jeu ou (3) refuser la pénalité et faire recommencer le décompte comme au jeu précédent. (1-5-1, 1-5-6)

5-6-4 **Jeu :** Lors du dernier jeu de la partie, l'équipe A manque une tentative de placement effectuée à partir du B 45. B-1 reçoit le ballon et le botte à l'extérieur de la zone de but de l'équipe B. A-2 reçoit le ballon au B 20 et le rebotte dans la zone de but de l'équipe B où il sort des limites du terrain.. Au cours du jeu, une pénalité pour avoir retenu est signalée contre A-3. Si la retenue a lieu :

1. lorsque le ballon est en possession de B-1 dans la zone de but de l'équipe B.

   D**écision :** Option de l'Équipe B : Permettre qu'un point soit marqué pour l'Équipe A et le match est terminé; ou accepter la pénalité de l'Équipe A pour avoir retenu, remettant le ballon à l'Équipe B avec une pénalité appliquée à partir de la ligne de 10 verges (1-5-6, 8-4-4).

2. lorsque le ballon est en l'air pendant le botté de retour de B-1.

   Décision : L'équipe B a le choix d'accorder un point à l'équipe A, ce qui met fin à la partie; ou d'accepter la pénalité pour retenue de l'équipe A, qui prend alors le ballon, avec une perte de 10 verges à partir du PEP et avec un dernier jeu à reprendre. (1-5-6, 5-5-1-a-2)

3. lorsque A-2 est en possession du ballon au B 20 et que l'infraction se produit dans la zone de but de l'équipe B ou au B 5.

   Décision : L'équipe B a le choix d'accorder un point à l'équipe A, ce qui met fin à la partie; ou d'accepter la pénalité pour retenue de l'équipe A, qui prend alors le ballon avec une perte de 10 verges et a donc droit à un essai supplémentaire au B 30. (1-5-6, 8-2-3)

4. lorsque le ballon est dans les airs lors du botté de retour de A-2 et que la faute est commise dans la zone de but de l'équipe B ou au B 5.

   Décision : Option de l'Équipe B : Permettre qu'un point soit marqué pour l'Équipe A et le match est terminé; ou accepter la pénalité de l'Équipe A pour avoir retenu, remettant le ballon à l'Équipe B avec une pénalité appliquée à partir de la ligne de 10 verges (1-5-6, 5-5-1).

5-6-5 **Jeu :** Lors du dernier jeu de la demie, A-1 effectue un botté de dégagement dans la zone de but de l'équipe B. B-2 retient A-2 dans la zone de but pour permettre à B-1 de recevoir le botté et de ramener le ballon jusqu'au B 10.

Décision : L'équipe A a le choix: (1) d'accepter la pénalité plus un point et d'accorder un autre jeu à l'équipe B du B 35, (2) d'accepter la pénalité plus un point et de mettre fin au quart ou (3) de refuser la pénalité, sans qu'aucun point soit marqué, et de mettre fin au quart à l'endroit où le ballon est mort i.e. au B 20. (1-5-6, 8-4-1-(b)-1, 3-2-4)

5-6-6 **Commentaire:** Lors du dernier jeu de la partie, s'il y a une pénalité qui a pour effet d'accorder la possession du ballon à l'adversaire, comme une pénalité d'obstruction lorsque le ballon est libre, le ballon est accordé à l'équipe non fautive qui a droit à un essai supplémentaire, à moins que la pénalité ne soit refusée. (1-5-6)

5-6-7 **Jeu :** Lors du dernier jeu de la partie, avec un 3E pour l'équipe A, celle-ci ne réussit pas à gagner le 1E et se voit décerner une pénalité pour rudesse, conduite répréhensible ou rudesse excessive (a) avant ou (b) après le coup de sifflet.

Décision : (a) Si l'équipe B accepte la pénalité, elle a droit à un essai, ou terminée le match et s'applique au début du quart supplémentaire, s'il y en a un. (b) La partie est terminée et toute pénalité s'applique au début du quart supplémentaire, s'il y en a un. (1-5-6).

5-6-8 **Jeu :** Lors du dernier jeu de la partie, le porteur de ballon de l'équipe A gagne 40 verges jusqu'au B 10, se rend compte qu'il va être plaqué par B-1 et commet de la rudesse contre lui. La pénalité pour R doit-elle être appliquée et, si tel est le cas, l'équipe A a-t-elle droit à un essai supplémentaire?

Décision : La pénalité pour R n'est impérative que dans la mesure où l'équipe non fautive n'est pas obligée de faire un choix entre le jeu ou la pénalité. L'équipe B peut refuser la pénalité pour R dans le but de mettre fin à la partie ou l'accepter et accorder un autre essai à l'équipe A. (1-5-6, 8-1-4)

5-6-9 **Jeu :** Lors du dernier jeu de la demie, A-1 marque un touché et B-1 est pénalisé pour R (a) pendant le jeu ou (b) après le jeu, mais avant la transformation.

Décision : Dans les deux cas, l'équipe A a trois choix. Elle peut décider d'appliquer la pénalité (1) lors de la transformation, le ballon placé du B1, (2) lors du botté d'après touché effectué par l'équipe A comme dernier jeu de la demie ou (3) lors du botté d'ouverture de la deuxième demie. (1-5-6)

5-6-10 **Commentaire:** On a soulevé la question suivante: pourquoi l'équipe A souhaiterait-elle avoir un autre jeu dans la première demie pour y faire appliquer la pénalité? La force et la direction du vent associées à la pénalité et à un bon botteur pourraient leur permettre de marquer un simple sans le risque d'un long retour de botté. Ces conditions pourraient ne pas être disponibles pour l'équipe A au début de la deuxième demie. L'application de la pénalité lors de la transformation donne plus de chances à l'équipe A de réussir une transformation de 2 points puisque la tentative pourra être effectuée à l'intérieur du B 1.

5-6-11 **Jeu :** Lors du dernier jeu (a) du premier quart, (b) du deuxième quart, ou (c) du quatrième quart, A-1 met le genou au sol pour mettre fin au jeu et il est pénalisé pour une seconde fois pour ne pas porter de protecteur buccal.

Décision : Dans tous les cas, le quart est terminé. Dans (a), la pénalité s'applique sur le premier jeu du deuxième quart. Dans (b), la pénalité s'applique lors du botté d'ouverture du troisième quart. Dans (c), la pénalité s'applique lors du botté d'ouverture du premier quart supplémentaire, ou ne s'applique pas du tout s'il n'y a pas de quart supplémentaire. (1-11-3, 1-5-6)

Section 6: Possession du ballon

6-4-1 **Jeu :** L'équipe A a le ballon avec un 2E et 10 au A 35. A-1 échappe le ballon, B-1 botte le ballon libre et A-2 le récupère au A 20.

Décision : La continuité des essais a été interrompue par le botté du ballon libre par l'équipe B, de sorte que l'équipe A aura droit à 1E au PBM si elle garde possession du ballon. (1-6-4, 9-4-2)

Section 7: Ballon en jeu

7-1-1 **Jeu :** A-1 effectue un botté de dégagement à partir du A 5. L'équipe B bloque le botté et le ballon touche un des poteaux de but de l'équipe A.

Décision : Le ballon demeure en jeu puisqu'il a été touché par un joueur avant de toucher le poteau de but. (1-7-1-i)

7-2-1 **Jeu :** A-75 est sorti du terrain de jeu parce qu'il saigne. L'équipe A demande un arrêt de jeu de 2 minutes. A-75 regagne le terrain après 1 minute et demie. B-18 exige d'attendre que les 2 minutes soient écoulées.

Décision : Demande rejetée. Le règlement stipule un maximum de 2 minutes pour le joueur impliqué. Quand le joueur qui saigne ou son équipe est prête, l'arbitre devra reprendre le jeu. (1-7-2)

7-2-2 **Jeu :** A-56 tombe avec une blessure au genou. L'entraîneur de l'équipe A demande le temps mort de 2 minutes.

Décision : L'équipe A peut se prévaloir d'un de ses temps morts ordinaires, si elle le veut. Toutefois, le temps mort de 2 minutes maximum est prévu exclusivement pour les blessures qui saignent ou pour l'équipement trempé de sang. (1-7-2)

7-2-3 **Commentaire:** Si un arbitre s'inflige une blessure qui saigne ou si son uniforme est partiellement trempé de sang, il doit se retirer du match jusqu'à ce que le saignement ait été traité ou que son uniforme ait été nettoyé ou remplacé. Le cas échéant, les autres arbitres doivent se partager la tâche de manière à combler l'absence.

Section 8: Jeu terminé

8-1-1 **Jeu :** Le porteur du ballon A-1 glisse ou entre en contact avec B-1, de sorte qu'il tombe sur A-2 déjà au sol. Aucune partie du corps de A-1, autre que ses mains ou ses pieds ne touche le sol. A-1 se relève et avance le ballon.

Décision : Le ballon devrait être signalé mort d'un coup de sifflet quand le joueur A1 tombe par-dessus du joueur A2 (1-8-1-i).

8-1-2 **Jeu :** Le porteur du ballon A-1 essaie de marquer à partir du B 1. Les joueurs de ligne des deux équipes s'empilent les uns sur les autres devant lui de sorte qu'en tentant de marquer, il tombe sur le groupe de joueurs entassés et son élan l'emporte dans la zone de but.

Décision : Un touché est marqué. Ce jeu diffère du jeu numéro 8-1-1 en ce sens que A-1 n'est pas étendu sur un joueur au sol, mais en mouvement sur un groupe de joueurs. Dans ce cas-ci, il n'est pas nécessaire de protéger A-1. Dans les jeux où il y a une courte distance à parcourir, cette situation peut se produire souvent et il ne serait pas justifié, dans de telles circonstances, d'annuler un touché ou un 1E. (1-8-1-h)

8-1-3 **Jeu :** A-1 agit comme teneur lors d'une tentative de botté de placement. Il reçoit le ballon alors qu'il a un genou au sol et ensuite (a) lance une passe à A-2 alors qu'il a toujours un genou au sol, (b) se lève pour lancer une passe à A-2, (c) échappe le ballon alors qu'il tente de le placer pour le botté, le récupère puis court avec pour gagner un 1E ou (d) échappe le ballon alors qu'il tente de le placer pour le botté, le récupère puis le met en place pour le botté de placement.

Décision : (a) Jeu non réglementaire. Le ballon est en jeu pendant que le genou de A-1 est au sol seulement pour une tentative de botté de placement. Quand A-1 décoche une passe alors qu'il a un genou au sol, le ballon devient mort dès ce moment et au point où le genou touche le sol. Le jeu doit être sifflé immédiatement. (b) Jeu réglementaire. A-1 peut lancer une passe tant que son genou ne touche pas le sol, même de très peu. (c) et (d) Dans les deux cas, le jeu est réglementaire, pourvu que A-1 récupère le ballon sans qu'une partie de son corps, autre que ses mains et ses pieds, touche de nouveau le sol. En (d), A-1 peut remettre un genou au sol pour tenir le ballon pour la tentative de botté de placement. (1-8-1-h-1)

8-1-4 **Jeu :** L'équipe A tente un placement. La remise est trop haute et le teneur A-1 qui a un genou au sol se lève pour l'attraper, puis remet un genou au sol afin de tenir le ballon pour le botté.

Décision : Ce jeu est réglementaire. Le teneur A-1 peut toucher le sol d'un ou des deux genoux ou s'accroupir sans toucher le sol, et, après s'être relevé pour attraper le ballon, il peut remettre un ou deux genoux au sol afin de tenir le ballon pour le botté. (1-8-1)

8-1-5 **Jeu :** L'équipe A tente un placement. La remise est trop haute et le teneur A-1 se lève pour attraper le ballon, l'échappe, puis tombe dessus. Par la suite, (a) il replace le ballon pour la tentative de placement ou (b) tente de courir avec le ballon.

Décision : Le ballon est mort au moment où A-1 est tombé dessus dans le but de le recouvrer. Le jeu doit être arrêté immédiatement pour empêcher toute autre tentative. Si un joueur doit se jeter sur le ballon pour le recouvrer, il est dans une position vulnérable lorsqu'il se relève et doit donc être protégé par un arrêt du jeu. Si l'équipe A peut récupérer le ballon sans tomber dessus, elle peut effectuer une tentative de placement. Toutefois, si la récupération du ballon se fait avec n'importe quelle partie du corps autre que les mains ou les pieds touchant le sol, aucun jeu de course ou de passe ne peut être effectué. (1-8-1)

8-1-6 **Jeu :** A-1 effectue un botté de dégagement. Le receveur B-1 (a) tombe sur les genoux avant que le ballon ne l'atteigne et fait l'attrapé pendant qu'il est à genoux, (b) attrape le ballon pendant qu'il est debout, fait un pas à droite puis met un genou au sol.

Décision : (a) Il s'agit d'un bon jeu et le joueur peut se lever et courir, cette action fait partie d'une tentative de prendre possession du ballon. b) le jeu est mort au point loù les genoux du joueur touche le sol. (1-8-1-h-2)

8-1-7 **Commentaire:** On doit comprendre que le receveur d'un botté de dégagement peut mettre un ou deux genoux au sol dans la mesure où son élan pour saisir le ballon l'y contraint et qu'il lui est alors permis d'entreprendre sa course avec le ballon. Notez que l'acte de saisir le ballon devrait être une continue motion où le joueur prend possession se lève et court.

8-1-8 **Jeu :** Le ballon devient libre à la suite d'une remise en jeu effectuée par le centre, sans que le ballon ait été touché par un autre joueur. Un coup de sifflet est alors donné par mégarde.

Décision : L'Équipe A garde possession au point de dernière mêlée et reprise de l'essai (1-8-1 note 4-2).

8-1-9 **Jeu :** L'équipe B essaie d'attraper un botté de dégagement, mais échappe le ballon qui demeure libre. Le juge de champ-arrière donne alors un coup de sifflet par mégarde.

Décision : Même si l'Équipe B n'était pas en possession du ballon, traitez la tentative d'attrapé comme si la possession a été obtenue, puis perdue. L'Équipe B a option d'avoir un premier essai et 10 verges à franchir au point d'échappé de l'attrapé ou reprendre le jeu au complet à partir du point de dernière mêlée (1-8-1 note 4-2).

8-1-10 **Jeu :** L'équipe A tente un placement. Le teneur échappe le ballon et alors qu'il est libre, A-1 le botte entre les deux poteaux, au-dessus de la barre horizontale. Le juge de champ-arrière, croyant qu'il s'agit d'un placement réussi, donne un coup de sifflet pour arrêter le jeu.

Décision : Le ballon a été déclaré mort dans la zone de but. Option de l'équipe B: accorder un point à l'équipe A et entreprendre un 1E du B 35 ou du PDR si la tentative de placement a été faite de l'extérieur du B 35; ou PDR-ER pour l'équipe A. (1-8-1, Remarque 4(6)) (1-8-1 note 4-3).

8-1-11 **Jeu :** Lors du dernier jeu de la partie, l'équipe A botte une tentative de placement à l'extérieur des poteaux dans la zone de but. Un coup de sifflet est donné par mégarde alors que le ballon est dans les airs.

Décision : Option de l'équipe B: accorder un point à l'équipe A; ou l'équipe A reprend l'essai au PDR. Bien que ce soit normalement le dernier jeu de la partie et qu'aucune faute n'ait été commise, l'erreur de l'arbitre pourrait avoir une influence sérieuse sur l'issue de la partie. L'équipe B pourrait être sérieusement pénalisée par ce point marqué contre eux, tandis que l'équipe A pourrait avoir perdu la chance de marquer un point. Remarque si le ballon sort directement de hors des limites en vol que le sifflet n'ont eu aucune incidence donc A recevrait 1 point et la partie est terminée (1-8-1, Remarque 4(6)) (1-8-1 remarque 3, 6, & 7).

8-1-12 **Jeu :** B-1 reçoit un botté de l'équipe A dans la zone de but de B. Il porte le ballon hors de la zone de but jusqu'au B 2 où il est durement frappé par A-64 ce qui repousse B-1 dans sa zone de but où (a) il tombe immédiatement par terre (b) retrouve son équilibre, bifurque vers la gauche et par suite est plaqué dans sa zone de but (c) il garde son équilibre, sort avec le ballon de sa zone de but et est plaqué au B 4.

Décision : (a) Le ballon est mort au B 2 (point de progression le plus avancé); l'équipe B a un 1E et 10 au B 20. (b) Touché de sûreté (c) L'équipe B a un 1E au B 4. (1-8-1-Remarque 3, 5-4-2g)

Section 9: Zone de But

9-1-1 **Commentaire:** Règle 1, section 9, article 1. Par définition, le ballon est dans la zone de but dès qu'il se trouve sur la ligne de but, au-dessus ou derrière celle-ci. Également, par définition, les poteaux de but sur la ligne de but font partie de la zone de but. (1-9-1)

9-1-2 **Jeu :** Les poteaux de but sont placés sur la ligne de but et le coussin protecteur déborde sur le terrain de jeu d'environ 3 pouces. Si A-1 touche ce coussin avec le ballon, est-ce un touché?

Décision : Oui. Le coussin protecteur fait partie des poteaux. (1-9-1)

Section 10: Hors limites

10-1-1 **Jeu :** Le porteur du ballon A-1 court près de la ligne de côté. Il touche B-1 qui est debout sur cette ligne (a) avec son bras pour l'éloigner ou (b) avec le ballon.

Décision : (a) Le ballon est encore en jeu. Le contact de A-1 avec le joueur B-1 ne le rend pas hors limites. (1-10-1-b «…sauf… un autre joueur qui est hors limites") (b) Le ballon est hors limites parce qu'il est entré en contact avec un joueur qui est hors des limites du jeu. (1-10-1-a)

10-1-2 **Jeu :** Le porteur de ballon de l'équipe A échappe le ballon près de la ligne de côté. Il tombe puis, pendant qu'il est au sol en travers de la ligne de côté, il récupère le ballon qui est toujours dans les limites du jeu. Le dernier joueur à avoir touché le ballon avant le recouvrement de A était un membre de l'équipe B.

Décision : Le ballon est accordé à l'équipe B. Puisque le joueur de l'équipe A est hors des limites du jeu, il ne peut prendre possession du ballon de manière réglementaire. Le joueur de l'équipe B a été le dernier à toucher le ballon avant ce recouvrement. (1-10-1, 1-10-5)

10-1-3 **Jeu :** Un ballon libre bondit à l'intérieur du terrain au A 40 puis traverse la ligne de côté dans les airs. B-1 saute de l'intérieur du terrain vers l'extérieur et rabat le ballon vers le terrain avant que le ballon ou B-1 ne touche le sol ou tout autre objet hors des limites du jeu. Le ballon retombe dans les limites du jeu au A 45, tandis que B-1 atterrit hors limites.

Décision : Le ballon n'est pas sorti hors limites et reste donc en jeu. (1-10-1)

10-2-1 **Jeu :** Le porteur du ballon A-1 tente de gagner un 1E et plonge vers l'avant en sortant des limites du terrain. (a) Il retombe sur la ligne de côté, le ballon sur le A 45 et les pieds sur le A 44 ou (b) il traverse la ligne de côté dans les airs, avec le ballon traversant la ligne au A 45 pendant que ses pieds traînent en traversant a ligne au A 44.

Décision : Le ballon est remis à l'équipe A à l'endroit où le ballon, et non pas le joueur, a traversé la ligne. Dans les deux cas, le ballon est remis en jeu au A 45. (1-10-2)

10-2-2 **Jeu :** L'équipe A effectue un botté d'envoi. Le ballon parcourt une distance de 12 verges et a traversé la ligne de côté en vol lorsque A-1, qui se trouve à l'intérieur des limites, saute et (a) rabat le ballon hors limites, (b) attrape le ballon et retombe hors limites ou (c) rabat le ballon de sorte qu'il retombe à l'intérieur des limites du terrain.

Décision : Le ballon reste dans les limites tant qu'il ne touche pas un point situé hors des limites de jeu. A-1 demeure dans les limites tant qu'il ne touche pas un point situé hors des limites de jeu. (a) Le ballon est remis à l'équipe A pour avoir été la dernière équipe à toucher le ballon avant qu'il ne sorte hors limites. (b) Le ballon est remis à l'équipe A parce qu'elle l'a transporté hors limites. (c) Le ballon demeure en jeu. (1-10-2, 1-10-5)

10-3-1 **Jeu :** A-1 échappe le ballon du B 2 vers la zone de but de l'équipe B. B-1 botte le ballon hors limites dans sa zone de but.

Décision : Aucun point accordé. L'équipe B a droit à un 1E du B 20. (1-10-3-b)

10-3-2 **Jeu :** B-1 botte un ballon libre du A 2 vers la zone de but où il sort des limites de jeu.

Décision : L'équipe B marque un point. L'équipe A a droit à un 1E et 10 du A 35. La règle du "dernier joueur à avoir touché le ballon" ne s'applique pas lorsqu'il s'agit d'un ballon botté. (1-10-3, 3-2-4)

10-5-1 **Jeu :** L'équipe A a un 3E et 5 du A 40. A-1 gagne 1 verge puis échappe le ballon qui sort des limites au A 48, sans avoir touché aucun autre joueur.

Décision : L'équipe B a droit à un 1E et 10 au A 41. Le ballon est d'abord remis à l'équipe A au A 41, point où le ballon a été touché pour la dernière fois avant de sortir des limites, parce que c'est le point le plus près de la ligne de but de l'équipe qui a droit au ballon, c'est-à-dire l'équipe A. Il faut ensuite décider du 1E. Au A 41, TNG, la continuité des essais est interrompue et le ballon est remis à l'équipe B au A 41. (1-10-5)

10-5-2 **Jeu :** A-1 échappe le ballon au B 5. Le ballon touche B-1 au B 2, entre dans la zone de but, puis sort des limites de jeu.

Décision : Aucun point n'est marqué. Le ballon est remis à l'équipe B au B 2, dernier point où le ballon a été touché sur le terrain. Il n'y a pas de touché de sûreté parce que l'équipe A est responsable du fait que le ballon se retrouve dans la zone de but de l'équipe B. (1-10-5, 3-2-3)

10-6-1 **Jeu :** A-1 échappe le ballon au B 2 vers la zone de but de l'équipe B. Le joueur hors-jeu A-2 (a) récupère le ballon dans la zone de but ou (b) touche le ballon dans la zone de but avant qu'il ne sorte des limites de jeu.

Décision : (a) Les joueurs hors-jeu peuvent récupérer un échappé de manière réglementaire, et l'équipe A a donc marqué un touché. (6-3-5-1). (b) Le ballon est remis à l'équipe A au B 2 et les essais continuent. (1-10-6-b)

10-6-2 **Jeu :** 1.2 ou 3E, l'équipe B bloque un botté de dégagement de l'équipe A. Le ballon roule sur la ligne de A 2 et s'y immobilise. B-1 plonge vers le ballon et l'envoie dans la zone de but de l'équipe A où il (a) sort directement hors des limites de jeu ou (b) entre en contact avec A-1, puis sort hors limites.

Décision : Aucun point n'est accordé, le ballon n'étant pas entré dans la zone de but à cause du botté bloqué. Dans le cas (a), le ballon est remis à l'équipe B au A 2, 1E et 10. En (b), le ballon est remis à l'équipe A au A 20. (1-10-6, 5-3-4b)

10-7-1 **Jeu :** Lors du 1.2E ou 3E, le porteur de ballon A-1, dans sa propre zone de but, échappe le ballon au-delà de la ligne de but et le ballon sort des limites de jeu au A 3.

Décision : Option de l'équipe B: 1.2E: Accepter 2 points pour un touché de sûreté, ou permettre à l'équipe A de remettre le ballon en jeu au A 3 avec les essais qui continuent. 3E: Accepter 2 points pour un touché de sûreté, ou 1E et 10 pour l'équipe B du A 3. (1-10-7)

10-7-2 **Jeu :** Lors d'un (a) 2E et 10 ou (b) 3E et 10 à partir du A 1, le porteur du ballon A-1, dans sa propre zone de but, échappe le ballon au-delà de la ligne de but et le ballon sort des limites au A 12.

Décision : En (a), l'équipe B a le choix d'accepter 2 points pour un touché de sûreté, ou de permettre à l'équipe A de remettre le ballon en jeu du A 12, 1E et 10; (b) l'équipe B a le choix d'accepter 2 points pour un touché de sûreté, ou de prendre possession du ballon au A 12, 1E et 10. (1-10-7-b)

10-8-1 **Jeu :** A-1 effectue un botté de dégagement. Le ballon bondit près de B-1 qui, en essayant de le récupérer, sort hors des limites de jeu. B-1 se retourne pour revenir sur le terrain, franchit la ligne de côté en tombant sur le ballon, ses pieds étant toujours hors limites.

Décision : B1 doit rester hors du jeu puisqu'il est sorti hors limites à la suite d'une erreur de jugement (1-10-8). Lorsqu'il touché le ballon, il provoque la fin de jeu puisque le ballon devient hors limites (1-10-1-a). Le ballon appartient à l'équipe A à cet endroit (1-10-8).

10-8-2 **Jeu :** A-1 effectue un botté de dégagement. B-1 touche le ballon, A-2 touche le ballon et ensuite B-1, en essayant de le récupérer, sort hors des limites de jeu. B-1 se retourne pour revenir sur le terrain, franchit la ligne de côté en tombant sur le ballon, ses pieds étant toujours hors limites.

Décision : B-1 doit rester hors du jeu puisqu'il est sorti hors limites à la suite d'une erreur de jugement (1-10-8). Lorsqu'il touché le ballon, il provoque la fin de jeu puisque le ballon devient hors limites (1-10-1-a). Le ballon appartient à l'équipe A à cet endroit (1-10-8).

10-8-3 **Jeu :** Au 1E, le ballon est remis en jeu au A 35 et un jeu de passe s'ensuit. Le receveur autorisé A-1 court en zone défensive le long de la ligne de côté et, de façon involontaire, touche cette ligne sur une distance de 4 ou 5 verges. Le ballon est lancé et A-1 l'attrape très clairement sur le terrain, puis est plaqué au B 40.

Décision : L'équipe B a le choix d'accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé, ou de permettre à l'équipe A de remettre le ballon en jeu après l'application d'une P10 au PDR-ER. (1-10-8)

10-8-4 **Jeu :** A-1 effectue un botté d'envoi. B-1 recule pour tenter d'attraper le ballon et, accidentellement, sort hors limites (a) en vol sur sa trajectoire initiale et retourne sur le terrain de jeu pour attraper le ballon ou (b) après que le ballon a rebondi sur le sol ou (c) juste après avoir attrapé le ballon.

Décision : Dans (a) l'équipe B peut attraper le ballon et le faire progresser de manière règlementaire jusqu'à ce qu'il soit sifflé mort. Dans (b) le ballon de l'équipe B avec une pénalité de 10 verges pour participation illégale. Dans (c) le ballon appartient à l'équipe B au point où il est sorti hors limites. (1-10-8)

10-8-5 **Jeu :** Le joueur numéro A1 botte le ballon. Son coéquipier numéro A72 sort du terrain pour éviter d'être bloqué en s'amenant en fond de terrain et de sauter sur le ballon.

Décision : Le joueur A72 doit rester hors du jeu, puisqu'il est sorti du terrain. A72 est appelé à la participation illégale. Ballon de l'équipe A avec une pénalité de 10 verges appliquée. (1-10-8)

Section 11: Tenue et équipement

11-1-0 **Commentaire:** L'équipement destiné à protéger le joueur et à réduire les risques de blessures est clairement défini dans les règlements. Les arbitres doivent retirer immédiatement du jeu tout joueur qui n'est pas correctement équipé et ne doivent pas lui permettre de revenir au jeu tant que la situation n'a pas été corrigée. Les arbitres doivent savoir qu'aucune entente entre les instructeurs et les joueurs ne les dégagera de leur responsabilité en cas de blessure d'un joueur à qui ils auraient permis, consciemment, de participer au jeu sans l'équipement réglementaire. L'entraîneur est responsable de s'assurer que ses joueurs sont équipés correctement. Les arbitres ne sont pas tenus de contrôler tous les joueurs avant un match, mais si, à n'importe quel moment avant ou pendant la partie, ils remarquent une pièce d'équipement non réglementaire ou inadéquate, ils doivent immédiatement retirer du jeu le joueur concerné, jusqu'à ce qu'il soit correctement équipé. Tolérer un équipement inadéquat ou non réglementaire risque d'entraîner la responsabilité d'un arbitre en cas de blessure à un joueur. (1-11-1)

11-3-1 **Commentaire:** Le port obligatoire du protecteur buccal a pour but d'assurer la protection des joueurs. L'expérience a prouvé clairement qu'un protecteur buccal bien ajusté et porté correctement élimine les blessures à la bouche et aux dents, et prévient les commotions cérébrales. Les entraîneurs et les responsables d'équipes ne devraient pas essayer de faire éviter le port du protecteur buccal à leurs joueurs sous prétexte de difficultés respiratoires ou de difformités de la bouche, ou demander des certificats médicaux ou dentaires pour permettre à un joueur de participer au jeu sans protecteur buccal. Ce n'est pas là l'esprit du règlement et un entraîneur ne devrait pas mettre en danger la sécurité d'un athlète, à moins qu'il s'agisse clairement d'un cas de force majeure médical ou dentaire. Les associations d'officiels devraient exercer leur influence sur les dirigeants de ligue pour qu'ils respectent toutes les règles du livre de règles qui visent à protéger le joueur et à éviter les blessures, en particulier les protège-dents, les chaussures, l'équipement obligatoire et les tactiques de jeu et d'entraînement. Les fonctionnaires devraient également appeler l'infraction lorsqu'elle est découverte, ne pas attendre que quelqu'un appelle l'infraction à leur attention.

11-5-1 **Commentaire:** Ce règlement vise à rendre les entraîneurs en chef responsables du port de l'équipement réglementaire par leurs joueurs. Les arbitres, particulièrement l'arbitre en chef et le juge de mêlée, devraient s'assurer d'obtenir une telle garantie ou certification de chacun des entraîneurs en chef lors de la conférence d'avant-match. Quand des feuilles de pointage officielles, incluant la liste des joueurs, sont fournies, on peut faire signer ou parapher ces feuilles du marqueur par les entraîneurs en chef comme preuve d'une telle certification. Négliger d'obtenir une telle certification peut mettre les arbitres en danger du point de vue de leur responsabilité. (1-11-5)

Section 12: Joueurs et Remplaçants

12-2-1 **Commentaire:** Selon le règlement 1-12-2, un joueur doit quitter le terrain du côté de son banc, par le plus court chemin. Sur ce point, le jugement des arbitres est nécessaire pour prévenir les infractions. Ils ne devraient pas laisser un joueur quitter le terrain du côté opposé à son banc. Les arbitres devraient éviter les pénalités de ce genre par des moyens préventifs chaque fois que cela est possible.

Section 13: Non-joueurs

13-3-1 **Jeu :** Quand un ou plusieurs joueurs peuvent-ils s'entretenir avec leurs entraîneurs?

Décision : Lors de tout temps mort officiel, ce qui comprend les temps morts des équipes (1-5-4) ou les arrêts du chronomètre par les arbitres et qu'un délai significatif a lieu comme lors d'une blessure, d'un mesurage pour un 1E, etc.. (1-13-3)

13-5-1 **Jeu :** Le chronomètre est arrêté lorsque l'arbitre en chef demande un mesurage. A-1 tombe sur un genou et demande le soigneur. On appelle le soigneur et il examine A-1 pendant le mesurage. Le soigneur s'assure que A-1 n'est pas blessé et quitte le terrain avant la fin du mesurage.

Décision : A1 doit quitter au minimum 3 jeux. La sécurité des joueurs importe avant tout.

Étude de cas pour Règlement 2 — Arbitres

Section 1: Désignation des arbitres

1-3-1 **Commentaire:** Le Comité des règlements a approuvé officiellement l'utilisation d'équipes d'arbitres dont notamment les groupes à 3,4,5,6 et 7 membres dans le Livre des Règlements. Le nombre d'arbitres utilisés dépend de plusieurs facteurs, dont la disponibilité du nombre requis d'arbitres qualifiés, le calibre de jeu impliqué et la capacité financière de la ligue. C'est pourquoi le nombre d'arbitres utilisés dans une ligue devrait correspondre aux besoins de cette ligue, en particulier pour les équipes de 5 et 6 arbitres. Dans la L.C.J.F. (Junior), et au niveau du U-Sport (Universitaire), le calibre de jeu a évolué au point où il faut au moins 5 arbitres pour officier adéquatement le jeu, mais que l'emploi de 6-7 arbitres est plus efficace. . Toutefois, il ne faut pas perdre de vue les considérations financières et n'augmenter le nombre d'arbitres qu'avec l'accord des ligues. Le manuel de formation de Football Canada/l'A.C.O.F. fournit des renseignements sur les positionnements, les automatismes et les responsabilités des arbitres selon leur nombre. (2-1-3)

Section 3: Arbitre en chef

3-4-1 **Commentaire:** D'après le livre des règlements, l'arbitre en chef est le premier responsable, avec l'aide du premier juge de lignes, du décompte des essais et de la surveillance du marqueur d'essais et de la chaîne de distance. (2-3-4) (2-6-4) Cela n'enlève pas aux autres arbitres leur responsabilité de s'assurer que l'essai indiqué est le bon et que la chaîne est bien placée. (2-2-1) On recommande de procéder de la façon suivante pour déplacer la chaîne et le marqueur d'essai, ainsi que pour changer l'essai indiqué.

L'arbitre en chef – Après chaque jeu, l'arbitre doit signaler le numéro du prochain essai et vérifier visuellement si l'essai indiqué sur le marqueur d'essai est le bon. Il fait signe aux chaîneurs chaque fois qu'ils doivent déplacer la chaîne de distance et vérifie que celle-ci est bien placée avant de signaler le début du décompte du temps pour le jeu suivant.

Le premier juge de ligne – Après chaque jeu, le premier juge de ligne doit répéter le signal de l'arbitre en indiquant le prochain essai et s'assurer que la position du marqueur d'essai et l'essai indiqué sont corrects. Si le premier juge de ligne n'est pas d'accord avec l'essai indiqué par l'arbitre, il doit immédiatement vérifier avec ce dernier pour régler tout désaccord avant la prochaine remise en jeu. Le premier juge de ligne ne doit donner l'ordre de déplacer la chaîne qu'au signal de l'arbitre, puis il s'assure qu'elle est placée au bon endroit.

L'indicateur d'essais: L'officiel mineur responsable du marqueur d'essais ne doit pas le déplacer ni changer le numéro de l'essai avant le signal de l'arbitre et du premier juge de ligne. Si l'officiel mineur responsable du marqueur d'essais n'est pas d'accord avec l'essai indiqué par l'arbitre et/ou le premier juge de ligne, il doit immédiatement en faire part à l'arbitre avant la prochaine remise en jeu.

Les chaîneurs – Ils ne doivent déplacer la chaîne de distance qu'au signal de l'arbitre et du premier juge de ligne.

Tous les arbitres sur le terrain – Avant chaque essai, ils doivent s'assurer que le marqueur d'essais indique le bon essai. S'il y a désaccord, ils doivent immédiatement vérifier avec l'arbitre en chef avant la remise en jeu.

Même lorsqu'il n'y a qu'une faible possibilité de mesurage – Lorsque le ballon devient mort et qu'il y a une possibilité de demande de mesurage, VOUS NE DEVEZ PAS BOUGER LE BALLON. Il doit demeurer à l'endroit exact où il a été déclaré mort jusqu'à ce que l'arbitre en chef ait vérifié si la distance requise a été gagnée.

3-9-1 **Jeu :** Le botteur A-1 botte le ballon directement hors des limites de la surface de jeu.

Décision : C'est l'arbitre en chef qui a la responsabilité d'identifier l'endroit où le ballon est sorti, en vol, des limites du terrain. Pour cette raison, sur un botté, il est recommandé à l'arbitre de prendre position du côté large du botteur pour pouvoir être aligné avec le botteur et le ballon si celui-ci est botté directement hors des limites du terrain. (2-3-9)

Étude de cas pour Règlement 3 — Pointage

Section 2: Définitions

2-1-1 **Jeu :** Le receveur A-2 saute pour capter une passe au B 3, prend possession du ballon dans les airs, franchit la ligne de but de l'équipe B toujours dans les airs avec le ballon, puis touche le sol sur la ligne de côté de la zone de but, 2 verges derrière la ligne de but.

Décision : La passe est incomplète. Aucun point marqué. Bien que le ballon ait traversé le plan vertical de la ligne de but dans les airs, le joueur n'a pas établi sa position à l'intérieur de la zone de but pour compléter la passe et garder le ballon vivant. La même règle s'appliquerait si le joueur est déjà dans la zone de but, saute pour attraper le ballon, puis atterrit sur la ligne de fond. Pour marquer sur un jeu de passe, la passe doit être complétée de façon réglementaire, ce qui signifie que le joueur doit avoir possession à l'intérieur des limites du jeu. (3-2-1)

2-1-2 **Jeu :** Le receveur A-1, qui est dans la zone de but de l'équipe B, saute pour attraper une passe avant alors qu'il revient vers la ligne de but de B. Avant de franchir la ligne de but dans les airs, il a clairement possession du ballon. A-1 retombe ensuite (a) sur le terrain de jeu au B 1 ou (b) sur la ligne de côté à la ligne de 1 verge.

Décision : A-1 a pris possession du ballon dans la zone de but de l'équipe B de sorte qu'il marque un touché si la passe avant est complétée. (a) La passe est complétée donnant un touché à l'équipe A. (b) La passe est incomplète étant donné que A-1 n'est pas retombé à l'intérieur des limites du jeu. Aucun point n'est marqué. (3-2-1, 6-4-7)

2-2-1 **Jeu :** L'équipe A tente un placement. Le ballon touche (a) A-1 ou (b) B-1, avant de traverser la LM, ou (c) B-2 ou (d) A-2, après avoir traversé la LM. Le ballon poursuit sa trajectoire au-dessus de la barre horizontale, entre les poteaux de but.

Décision : Le placement est réussi dans les trois premiers cas. Dans le dernier cas, une infraction à la zone d'immunité a été commise par A-2. (3-2-2, 5-4-1)

2-2-2 **Jeu :** A-2 court avec le ballon. Il effectue un botté tombé et le ballon passe au-dessus de la barre horizontale de l'équipe B, entre les poteaux de but.

Décision : Le placement est réussi. (3-2-2)

2-2-3 **Jeu :** A-1 tente un placement. Le ballon traverse la barre horizontale, mais est ramené par le vent sur le terrain.

Décision : Le placement est réussi. Dès que le ballon passe au-dessus de la barre horizontale, entre les poteaux de but, le placement est réussi et le ballon est déclaré mort. (3-2-2)

2-3-1 **Jeu :** L'équipe A effectue un botté de dégagement du A 3 et le ballon est bloqué sur le terrain par B-1 ou A-2. Le ballon bondit dans la zone de but et y devient mort en possession de A-1.

Décision : Un touché de sûreté est marqué : 2 points à l'équipe B. Les options offertes à l'équipe B : l'équipe B peut remettre le ballon en jeu à sa ligne de 35, ou effectuer un botté d'envoi à partir de sa ligne de 35 ou demander à l'équipe A de procéder à un botté d'envoi à partir de sa propre ligne de 35 (3-2-3, 5-3-4-a)

2-3-2 **Jeu :** (a) Le QA A-1 ou (b) le receveur de botté B-1 ou A-2 qui reçoit un botté de retour dans sa zone de but, essaient de sortir le ballon hors de leur zone de but et chacun est plaqué à la ligne de but. Le ballon devient mort, en partie sur la ligne de but et en partie en avant de la ligne de but.

Décision : (a) Un touché de sûreté est marqué. (b) Un simple est marqué. Selon le règlement, le ballon est dans la zone de but dès qu'il touche la ligne de but ou son plan vertical (1-9-1). Le point le plus avancé du ballon a d'importance que pour déterminer un 1E, mais pas pour déterminer sa position par rapport à la zone de but. (3-2-3, 3-2-4)

2-3-3 **Jeu :** A-1 botte le ballon de sa zone de but. Le ballon frappe le poteau de but, puis rebondit dans la zone de but où il est déclaré mort en possession de l'équipe A.

Décision : Un touché de sûreté est marqué. (3-2-3)

2-3-4 **Jeu :** Équipe A, 2E du A 15. A-1 tente d'effectuer une passe, mais pendant qu'il est plaqué, échappe le ballon au A 5. Le ballon roule jusque dans la zone de but où (a) A-2 tombe sur le ballon (b) A-2 botte le ballon au-delà de la ligne de côté de la zone de but.

Décision : (a) L'équipe B marque un touché de sûreté (2 points). C'est l'équipe A qui a fait pénétrer le ballon dans sa propre zone de but, même si le plaqué du joueur de l'équipe B a pu provoquer l'échappé. (3-2-3) (b) Un touché de sûreté est marqué. A-2 qui botte le ballon hors limites dans la zone de but se trouve dans la même situation que s'il était tombé sur le ballon. (3-2-3, 1-10-3-b)

2-4-1 **Jeu :** A-1 échappe le ballon dans la zone de but de l'équipe B. B-1 puis A-2 le touchent avant qu'il ne sorte hors des limites du jeu.

Décision : Aucun point accordé. Le ballon est remis à A au point de l'échappé. (3-2-4, 1-10-6)

2-4-2 **Jeu :** A-1 effectue un botté de dégagement vers une zone de but non réglementaire. Le ballon (a) touche le sol de la zone de but et bondit hors limites de la zone de but (b) touche le receveur B-1 et bondit hors limites dans la zone de but (c) tombe à l'extérieur de la zone de but sans toucher le sol ou un joueur dans les limites du jeu.

Décision : Dans les trois cas, l'équipe A marque un simple et l'équipe B a droit à un 1E du B 35. (3-2-4)

2-4-3 **Jeu :** A-1 échappe le ballon du B 5. Celui-ci touche B-1 au B 2, puis il sort hors des limites du jeu dans la zone de but de l'équipe B.

Décision : Aucun point accordé. Le ballon est remis à l'équipe B au B 2. (3-2-4, 1-10-5)

2-4-4 **Jeu :** A-1 échappe le ballon au A 2. Celui-ci touche B-1 au A 3, revient dans la zone de but de l'équipe A, puis il est déclaré mort en possession de l'équipe A.

Décision : Aucun point accordé. Le ballon est remis à l'équipe A du A 20. Le ballon n'a pas été botté dans la zone de but de l'équipe A par l'équipe B. Ce jeu se compare à une échappée dans la zone de but. (3-2-4, 1-10-6)

2-4-5 **Jeu :** B-1 reçoit un botté, échappe le ballon de sa zone de but au-delà de la ligne de but où il touche A-1, revient dans la zone de but et est déclaré mort en possession de l'équipe B.

Décision : Aucun point accordé. Le ballon revient à l'équipe B qui le remet en jeu à B 20. A-1 n'a pas botté le ballon dans la zone de but, par conséquent, il est considéré comme un ballon échappé ou touché par A-1. (3-2-4, 1-10-6)

2-4-6 **Jeu :** Le porteur du ballon A-1 l'échappe à la ligne de A 5. B-1 botte le ballon vers la zone de but adverse où, en tant que joueur en jeu, il touche le ballon avant que celui-ci ne sorte des limites de jeu.

Décision : Simple – le ballon a été botté dans la zone de but de l'équipe A. L'équipe A reprend le ballon avec un 1 E à la ligne de A 35. (3-2-4, 6-3-5)

2-4-7 **Jeu :** Le porteur du ballon A-1 l'échappe à la ligne de A 5. B-1 botte le ballon libre vers la zone de but adverse où B-2, en position de hors-jeu, (a) le touche avant qu'il ne sorte des limites de jeu ou (b) le recouvre.

Décision : Option de l'Équipe A a) accorder un simple à l'Équipe B et prendre la possession dans un premier essai à sa ligne de 35 verges ou accepter la pénalité sans aucun point et un premier essai à sa ligne de 20 verges b) accepter la pénalité sans aucun point et un premier essai à sa ligne de 20 verges ou décline le pénalité et un touché pour l'équipe B (5-6-c)

2-4-8 **Jeu :** A-1 effectue un botté de dégagement dans la zone de but de l'équipe B. Le joueur en jeu A-2 frappe le ballon qui sort hors des limites dans la zone de but.

Décision : Un simple est marqué par l'équipe A. L'équipe B reprend le ballon avec un 1E au B 35. (3-2-4)

2-4-9 **Jeu :** Au 3E, l'équipe A tente un placement du B 20. La remise est échappée et le ballon est libre. En désespoir de cause, le botteur botte le ballon libre au-delà de la LM et jusque dans la zone de but. Un joueur de l'équipe A se trouve clairement à l'intérieur de la zone d'immunité de 5 verges lorsqu'un joueur de l'équipe B se jette sur le ballon.

Décision : Il n'y a aucune pénalité pour l'infraction contre la zone d'immunité de 5 verges sur un botté de ballon libre. L'équipe A marque un simple. (3-2-4, 5-4-1)

2-4-10 **Jeu :** B-1 reçoit un botté de dégagement au B 3 en se déplaçant rapidement vers sa ligne de but. Son élan l'emporte dans la zone de but de l'équipe B où il est finalement plaqué par A-2.

Décision : Un simple est marqué. On considère que la prise de possession du ballon a eu lieu dans la zone de but lorsque l'élan de B-1 l'a emporté dans celle-ci. (3-2-4)

2-4-11 **Jeu :** B-1 reçoit un botté de dégagement au B 3. Il commence à se déplacer de côté, puis tourne vers sa zone de but où il est finalement plaqué par A-2.

Décision : Un touché de sûreté est marqué. B-1 n'est pas entré dans sa zone de but à cause de son élan pour attraper le ballon. (3-2-4)

2-4-12 **Jeu :** B-1 tente d'attraper un botté de dégagement sur le terrain. Il échappe le ballon qui roule dans sa zone de but où il déclaré mort en possession de l'équipe B.

Décision : Un simple est marqué par l'équipe A. On considère que le ballon a été botté dans la zone de but. (3-2-4)

2-4-13 **Jeu :** L'équipe A effectue un botté de dégagement dans la zone de but de l'équipe B. B-1 effectue un botté de retour. Le ballon touche les poteaux de but, puis devient mort en possession réglementaire de l'équipe B dans sa zone de but.

Décision : Un simple est marqué par l'équipe A puisque le ballon a été botté dans la zone de but par l'équipe A. (3-2-4)

2-5-0 **Commentaire:** Le changement dans l'application des pénalités lors des transformations a été fait dans le but d'éviter les infractions délibérées, en particulier par la défense et qui sont normalement refusées par l'équipe A lorsque les transformations sont réussies. Lorsque l'équipe B tente de voler le compte et qu'elle échoue, elle commet un hors-jeu qui aboutit souvent à des contacts très violents étant donné que les joueurs de ligne de l'équipe A n'y sont pas préparés. De tels contacts n'entrent pas dans la catégorie des R et, par conséquent, ils peuvent ne pas être pénalisés. Les infractions de retenue, de hors-jeu et autres infractions du genre qui sont refusées entraînent souvent des actes de représailles au détriment du jeu.

On a compris que pour être juste, toutes les pénalités de l'un ou l'autre équipe devaient être traitées de la même manière afin d'éviter les infractions délibérées.

2-5-1 **Jeu :** À quel moment une tentative de transformation se termine-t-elle?

Décision : Une transformation prend fin lorsque le ballon est déclaré mort dans les situations suivantes: (3-2-5)

a) Botté:
   - lorsque le ballon franchit la barre horizontale;
   - lorsque le botté est manqué.

b) Ballon échappé ou botté d'un ballon libre:
   - lorsque l'équipe A reprend possession du ballon libre et que le ballon devient mort; ou lorsque l'équipe B en prend possession; ou lorsque le ballon sort hors des limites du jeu.

(c) Lors d'un jeu de course au sol ou de passe:
   - lorsque le ballon devient mort en possession de l'équipe A avant d'atteindre la ligne de but;
   - lorsque le ballon, en possession d'un joueur de l'équipe A, se trouve dans la zone de but ou touche le plan vertical de la ligne de but pour réussir la transformation;
   - lorsque l'équipe B prend possession du ballon, par exemple lors d'une passe interceptée;
   - lorsque le ballon est déclaré mort lors d'une passe incomplète.

2-5-2 **Jeu :** Lors d'une transformation réussie par l'équipe A du B 5, A-1 est pénalisé pour hors-jeu et A-2 pour R (a) pendant le jeu ou (b) après le jeu.

Décision :

a) L'équipe B a le choix de
   1) refuser les points, d'appliquer les pénalités (P5 + P15) au PDR et de faire reprendre la transformation ou
   2) de refuser les points, d'appliquer la pénalité pour hors-jeu au PDR et donc de faire reprendre la transformation du B 10, et d'appliquer la pénalité pour R lors du botté d'envoi ou
   3) de refuser les points, de faire reprendre la transformation au PDR et d'appliquer les pénalités (P5 + P15) lors du botté d'envoi ou
   4) d'accepter les points et d'appliquer les pénalités (P5 + P15) lors du botté d'envoi. (3-2-5, 8-5-1, 8-5-9, 8-6-4)

b) L'équipe B a le choix
   1) d'accepter les points, d'appliquer les pénalités (P5 + P15) lors du botté d'envoi ou
   2) de refuser les points, d'appliquer la pénalité (P5) et de faire reprendre la transformation du B 10, et d'appliquer la pénalité pour R lors du botté d'envoi ou
   3) de refuser les points, de faire reprendre la transformation et d'appliquer les pénalités (P5 + P15) lors du botté d'envoi. (3-2-5, 8-5-1, 8-5-9, 8-6-4)

   (3-2-5, 8-5-1, 8-5-9, 8-6-12)

2-5-3 **Jeu :** L'équipe A tente une transformation du B 5. Lors de la transformation (a) A-1 ou (b) B-1 est pénalisé pour conduite répréhensible ou pour avoir joué sans protecteur buccal pour la deuxième fois.

Décision : La conduite répréhensible ou l'absence de protecteur buccal sont des infractions régies par les Règlements 7-4 et 1-11-3. Aucune de ces infractions ne change le résultat du jeu et la pénalité en verges s'applique au point où le ballon aurait été remis en jeu si aucune infraction n'avait été commise. Dans les deux cas, le jeu est maintenu tel qu'il s'est déroulé et ne sera pas repris. La pénalité s'appliquera lors du botté d'envoi suivant. (3-2-5)

Étude de cas pour Règlement 4 — Remise en jeu

Section 2: Méthode de remise en jeu

2-1-1 **Jeu :** Au 3E, l'équipe A tente un botté de dégagement du A 40. Le ballon glisse des mains du centre et roule 3 verges derrière la LM: (a) le centre se retourne et se jette sur le ballon ou (b) ramasse le ballon et fait une passe latérale arrière au botteur A-1 qui botte le ballon.

Décision : Dans les deux cas — (a) et (b) —, il s'agit pour le centre d'une action non autorisée du fait qu'aucun autre joueur n'a été en possession du ballon avant que le centre n'y retouche une deuxième fois. L'équipe B a le choix d'accepter la P5 ou le jeu tel qu'il s'est déroulé. (4-2-1)

2-1-2 **Jeu :** Le joueur de centre de l'équipe A remet le ballon en jeu entre ses jambes sans le donner, le gardant entre ses jambes. Le quart-arrière feint de prendre le ballon. Le centre ne bouge pas et un demi prend alors le ballon et le fait avancer.

Décision : Ce jeu est réglementaire. Il n'y a pas de limite de temps dans l'échange du ballon entre le centre et l'autre joueur qui doit compléter la remise. (4-2-1)

2-1-3 **Jeu :** Le joueur de centre de l'équipe A remet le ballon en jeu entre ses jambes sans le donner, le gardant entre ses jambes. Le quart-arrière feint de prendre le ballon. Le centre, qui tient toujours le ballon, bouge vers l'avant, l'arrière ou le côté avant qu'un demi prenne le ballon.

Décision : Ce jeu est non réglementaire. Le centre est devenu porteur de ballon sans avoir complété la remise et on doit signaler une infraction pour procédure illégale. (4-2-1)

2-2-1 **Jeu :** Le quart-arrière A-1 met son équipe en place pour la remise en jeu, crie "prêt" et quitte sa position. Le demi A-2 donne la suite des signaux, reçoit la remise en jeu et fait une passe avant à A-1. Le joueur de ligne B-1 (a) ne bouge pas (b) devient hors-jeu lorsque A-1 s'éloigne du joueur de centre.

Décision :

a) Ce jeu est réglementaire. Si B-1 ne devient pas hors-jeu, il n'y a aucune pénalité.

b) Il y a ou bien une pénalité pour hors-jeu à l'équipe B, ou bien pour les tactiques trompeuses de A-1. Si A-1 fait un mouvement rapide vers le centre ou s'il prend sa position normale et place ses mains sous le centre sans que le ballon soit remis en jeu, c'est A-1 qui doit être pénalisé. Si tout autre geste de A-1 est interprété par l'arbitre comme une tentative pour provoquer, l'infraction est également celle de A-1. L'intention de A-1 peut être jugée de plusieurs façons: A-1 a-t-il rapidement quitté sa position comme s'il était en possession du ballon? A-t-il déjà utilisé une formation semblable où le ballon a été remis au signal «prêt» pour conditionner l'équipe B à ce genre de remise en jeu, etc.? (4-2-2, 4-2-3)

2-2-2 **Jeu :** L'équipe A prend position, son QA se place par inadvertance derrière le garde A-52 avec ses mains sous A-52. Réalisant son erreur, A-1 retire ses mains et les place sous son centre A-41. L'ailier défensif B-72, voyant le mouvement de A-1 qui se retire de sa position derrière A-52, traverse la LM.

Décision : Jeu illégal. L'équipe A doit être pénalisée pour procédure illégale. (4-2-2)

2-4-1 **Commentaire :** L'équipe A prend plus de 20 secondes à remettre le ballon en jeu. C'est un jeu qui doit être sifflé avant qu'il ne débute, i.e. dès que le délai de 20 secondes est écoulé. Agir autrement, i.e. en lançant un mouchoir après la remise en jeu, peut entraîner d'autres infractions par l'une ou l'autre équipe, ou même des infractions multiples ou compensatoires. De plus, si le décompte du temps n'a pas été arrêté par le sifflet ou le signal de l'arbitre, de nombreuses secondes de jeu seraient perdues. (4-2-4)

2-4-2 **Jeu :** il y a 30 secondes à jouer dans le match avec l'équipe un 3e et 10 et l'horloge est en cours d'exécution lorsque l'arbitre le dénonce. Après 15 secondes, l'équipe A remplacé leur équipe de dégagement sur le terrain.

Décision : Arbitre s'arrête le temps et l'équipe A est autorisé à remplacer selon les règles de substitution. Cependant, l'équipe A reçoit uniquement les 5 secondes restantes pour prendre le ballon en jeu.

2-4-3 **Jeu :** Le temps est démarré et avec 1 seconde à faire sur le chronomètre de jeu, le jeu est arrêté pour une blessure à l'équipe B.

Décision : L'équipe A a droit un nouveau décompte de 20 secondes afin de mettre le ballon en jeu.

2-4-4 **Jeu :** 60 secondes à jouer dans le match, avec un 3E et 10, l'arbitre siffle pour démarrer les 2 chronomètres. L'équipe A prévoit écouler le temps du chronomètre du jeu à 1 seconde. Le jeu commence, mais le chronomètre de la partie ne fonctionne pas.

Décision : L'arbitre doit réinitialiser le chronomètre de la partie à 60 secondes et le chronomètre du jeu à 20.

Section 3: Exigences pour une mise en jeu réglementaire

3-1-1 **Jeu :** 2E et 4, A-85 se rapporte à l'arbitre comme receveur de passe non autorisé et prend la position de garde droit. Le jeu est arrêté. A-85 reste à la même position pour le jeu suivant.

Décision : Ce jeu est réglementaire. Les joueurs dont le numéro est inapproprié doivent se rapporter à l'arbitre en chef à chaque jeu, comme aucun jeu n'a eu lieu, le jouer est reconnaît comme toujours rapporte. Notez que les joueurs peuvent maintenant rapporter pour un jeu, une série ou un match. (4-3-1).

3-1-2 **Jeu :** L'équipe A envoie trois joueurs dont les numéros sont inappropriés au cours d'un jeu où il reste une courte distance à franchir. Ils se rapportent à l'arbitre en chef.

Décision : Jeu réglementaire. Il n'y a aucune limite au nombre de joueurs aux numéros inappropriés qui peuvent participer à un jeu. (4-3-1)

3-2-1 **Jeu :** L'équipe A a 10 joueurs sur le terrain. Elle prend position avec (a) 6 joueurs sur la ligne (b) 5 joueurs sur la ligne (c) 4 joueurs sur la ligne.

Décision : Dans les deux premiers cas, ce jeu est réglementaire. Il ne l'est pas dans le dernier cas. La réduction du nombre de joueurs sur la ligne ne peut dépasser le nombre de joueurs manquants. Remarque : La Réduction de joueurs peut être un des sept ligne joueurs (5 inéligibles 2 admissibles) (4-3-2)

3-3-1 **Commentaire:** Règlement 4, Section 3, Article 3. Ce règlement spécifie que sur tous les jeux à la ligne de mêlée, au moins 5 joueurs de ligne intérieurs doivent être identifiés comme receveurs non autorisés et qu'un joueur doit agir comme receveur autorisé à chaque extrémité de la ligne.

Il faut noter qu'il n'y a aucune restriction à excéder ces limites et qu'il n'y a aucune restriction sur les numéros des joueurs de champ-arrière. Les restrictions peuvent toutefois entrer en jeu quant à l'autorisation ou non de recevoir une passe.

Par exemple, examinons cette formation offensive peu orthodoxe.

45	25	65	55	75	54	64	24	84	Ligne
	61	12	62						Champ-arrière

Cette formation est réglementaire. Il y a 5 joueurs de ligne intérieurs identifiés comme receveurs de passe non autorisés: 65, 55, 75, 54, 64.

On y retrouve un receveur autorisé à chaque extrémité de la ligne: 45 et 84. Par contre, 25 et 24, bien qu'ils portent un numéro de receveur autorisé ne le sont pas à cause de leur position sur la ligne. De même, 61 et 62, bien que placés dans le champ-arrière ne sont pas des receveurs autorisés à cause de leur numéro.

3-3-2 **Jeu :** L'équipe A prend position avec A-64 qui se place dans le champ-arrière. A-2 reçoit une longue remise du centre et fait une remise avant vers A-64 qui est 2 verges derrière la LM. A-64 gagne 30 verges sur le jeu.

Décision : Jeu réglementaire. La passe remise de A-2 à A-64 est réglementaire (6-2) et A-64 peut agir comme porteur de ballon. (4-3-3, 4-3-1)

3-3-3 **Jeu :** Formation

87	83	55	75	54	64	74		
				26				30
		23		28		29		

Un jeu de passe se développe comme suit: au moment où les signaux sont donnés, A87 recule dans le champ-arrière et A-30 s'avance sur la ligne. Le ballon est ensuite remis en jeu.

Décision : Jeu réglementaire, car le déplacement se traduit pas un alignement correct de cinq joueurs non autorisés au milieu et un receveur autorisé à chaque extrémité de la ligne. (4-3-3)

3-4-1 **Commentaire:** Règlement 4, Section 3, Article 4. Ce règlement stipule également qu'un joueur de ligne, APRÈS avoir pris une position à 3 ou 4 points d'appui, doit rester immobile. Cela ne veut cependant PAS dire qu'un joueur de ligne doit obligatoirement prendre une telle position. Une position à 2 points d'appui est permise et un joueur de ligne peut bouger de cette position pourvu qu'il reste immobile 1 seconde complète juste avant la remise en jeu du ballon. Exception 4.3.2 (B)

3-4-2 **Jeu :** Le centre A-42 se rend au-dessus du ballon, puis place ses mains sur le ballon pour la remise. Au moment où le quart-arrière arrive derrière lui, A-42 enlève ses mains du ballon pour se lever et lui parler. Ce procédé est-il interdit?

Décision : Dans un tel cas, le centre peut quitter sa position pourvu qu'il enlève ses mains du ballon d'une manière qui ne risque pas de tromper l'équipe adverse dans le but de provoquer un hors-jeu de l'équipe B. (4-3-4)

3-4-3 **Jeu :** Le bloqueur A-62 s'avance jusqu'à la LM et prend une position à 2 points d'appui. Au compte de 3 et à l'instant où le ballon est remis en jeu, il se place en 3 points d'appui et fonce vers l'avant au-delà de la LM.

Décision : Procédure illégale. A-62 n'est pas resté immobile pendant au moins une seconde avant que le ballon soit remis en jeu. Il y a une P5. (4-3-4)

3-4-4 **Jeu :** Lors d'un botté de dégagement, le centre balance son postérieur dans son élan de remise pour permettre au ballon de franchir la distance requise.

Décision : Le centre a droit d'effectuer certains mouvements durant la remise en jeu. (4-3-4) Si le mouvement décrit ci-dessus fait partie de la remise en jeu et s'il est répété chaque fois, il est permis. Si le centre exécute le mouvement, mais ne remet pas le ballon en jeu et que l'équipe B est hors-jeu, ce mouvement devrait être considéré comme une tactique illégale ayant pour but de provoquer un hors-jeu de la part de l'équipe défensive. (4-2-2)

Section 5: Obstruction

5-1-1 **Jeu :** Le bloqueur A-1 a les mains en coupe, les coudes à l'extérieur des épaules et les avant-bras parallèles au sol en position réglementaire. En effectuant un blocage, il change la position de ses bras qui deviennent perpendiculaires au sol et frappe B-1.

Décision : Ce genre de blocage est réglementaire. (4-5-1)

5-1-2 **Jeu :** En effectuant un blocage, A-52 place ses mains de façon à ce que ses avant-bras soient perpendiculaires au sol et ses coudes à ses côtés. De ses mains fermées, il frappe B-1 en réalisant son bloc.

Décision : Ce genre de blocage est défendu. Le fait de frapper B-1 de cette façon équivaut à asséner un coup de poing qui, s'il est trop fort, peut aussi être considéré comme de la R. (4-5-1)

5-1-3 **Jeu :** Le bloqueur A-1 place ses mains et ses avant-bras en position réglementaire pour effectuer un bloc. Au moment où B-1, en position debout, essaie de passer à travers le blocage (a) A-1 frappe B-1 au-dessus des épaules avec son avant-bras ou (b) A-1 frappe B-1 au-dessus des épaules au moment où celui-ci se penche.

Décision : (a) Ce blocage est défendu. Le contact avec B-1 s'est produit au-dessus des épaules alors qu'il était debout. (b) B-1 est responsable du contact au-dessus des épaules puisqu'il s'est penché pour éviter le blocage qui aurait été réglementaire s'il n'avait pas essayé de l'éviter. (4-5-1-f)

5-1-4 **Jeu :** Le bloqueur A-1 fait contact avec B-1 en avant de la LM avec ses mains (a) alors que ses bras sont parallèles au sol, ses avant-bras allongés à environ 45 degrés du corps (demi-extension) et les paumes de ses mains orientées vers B-1 ou (b) d'un geste qui frappe en allongeant les bras jusqu'à une demi-extension.

Décision : En (a), le blocage est réglementaire. En (b), tout geste qui frappe est interdit. (4-5-1)

5-1-5 **Jeu :** Lors d'un blocage dirigé, la position finale des bras est concave, avec les mains un peu derrière les bras et les coudes et qui forment un «creux» en face du corps.

D**écision :** Cette position est réglementaire. En faisant contact lors du blocage, les mains peuvent être devant, vis-à-vis ou un peu derrière les coudes. (4-5-1)

5-1-6 **Jeu :** Le bloqueur A-51 fait son blocage initial au-delà de la LM, les bras à demi allongés qui s'éloignent du corps. Le contact projette B-50 en arrière, de sorte que les bras de A-51 sont en pleine extension. A-51 se redresse, brise le contact avec B-50, puis A-51 (a) replie les bras et répète son blocage, les bras en demi-extension ou (b) ne replie pas ses bras et bloque à nouveau B-50, les bras encore en pleine extension.

Décision : Le blocage initial est réglementaire. L'extension des bras de A-51 est un réflexe normal alors que B-50 est repoussé. Dans le cas (a), le nouveau blocage est encore réglementaire puisque le premier contact se fait avec les bras en demi-extension. En (b), le blocage est aussi réglementaire puisque les bras peuvent être en pleine extension. (4-5-1)

5-1-7 **Jeu :** Lors d'un blocage pour la passe derrière la LM, les joueurs de ligne de l'équipe A ont les bras en position de «A», les mains en coupe ou fermées et les bras à demi allongés, ou les mains ouvertes avec les paumes face à l'adversaire.

Décision : Ce genre de blocage est réglementaire. (4-5-1)

5-1-8 **Jeu :** Le bloqueur A-65 recule de la LM et s'arrête pour faire contact avec B-1, les bras en pleine extension et les paumes des mains vers l'avant.

Décision : Ce blocage est réglementaire. (4-5-1)

5-1-9 **Jeu :** Le défenseur B-1 contourne le bloqueur A-65 pour tenter d'atteindre le passeur. A-65 poursuit B-1 et, en se dirigeant vers lui, le bloque de côté (a) avec les mains et les bras parallèles au sol et les mains fermées, (b) les bras en pleine extension et les paumes face à B-1 ou (c) les bras en pleine extension et les mains fermées.

Décision : En (a), (b) et (c), le blocage est réglementaire. (4-5-1)

5-1-10 **Jeu :** Le joueur défensif B-1 réussit à éviter le contact du bloqueur A-65 qui a reculé pour protéger le passeur. A-65 allonge alors complètement le bras droit pour empêcher B-1 de le dépasser.

Décision : Cet usage des mains n'est pas réglementaire. C'est une forme d'accrochage ou de retenue. Il y a aussi un danger qu'une telle tactique conduise à un plaqué à la tête («corde à linge») si le bras touche au-dessus des épaules. (4-5-1)

5-1-11 **Jeu :** Le joueur défensif B-1 traverse la LM en effectuant un large crochet afin d'éviter les bloqueurs et tenter d'atteindre le quart-arrière. Le bloqueur A-65 se retourne et court vers le passeur pour le protéger. A-65 se place entre B-1 et le quart-arrière. Il bloque B-1 les paumes des mains ouvertes et les bras allongés.

Décision : Ce blocage est réglementaire. (4-5-1)

5-1-12 **Jeu :** L'équipe A court un balayage vers la droite. A-26 bloque derrière la LM, en courant devant le porteur du ballon, avec ses bras en pleine extension, mains ouvertes et paumes face à B-65.

Décision : Ce blocage est réglementaire. (4-5-1)

5-1-13 **Jeu :** Sur un botté de dégagement, B-12 attrape le ballon et commence à avancer. B-18 et B-19 font obstruction aux plaqueurs de l'équipe A en bloquant devant B-12 avec les bras en pleine extension, les mains ouvertes et les paumes face aux plaqueurs de l'équipe A.

Décision : Ce blocage est réglementaire. (4-5-1)

Section 6: Divers

6-2-1 **Commentaire:** Règle 4, Section 6, Article 2: Mesurage. D'après le Livre des Règlements, l'arbitre doit tourner le ballon de façon à ce que son axe longitudinal soit parallèle aux lignes de côté. Il faut noter qu'un touché ne peut être accordé suite à une telle rotation.

Pour les fins d'un mesurage, c'est l'extrémité avant du ballon qui importe. La rotation d'un ballon qui n'est pas parallèle aux lignes de côté ne doit PAS faire en sorte que l'extrémité avant du ballon se retrouve plus loin que le point le plus avancé du ballon au moment où celui-ci a été sifflé mort.

Par exemple, le ballon est déclaré mort lorsque celui-ci est parallèle à la ligne de but, son point le plus avancé étant un des côtés du ballon, juste à l'intérieur de la ligne de A 45. Une rotation correcte du ballon amène l'extrémité avant de celui-ci juste à l'intérieur de la ligne de A 45. Une rotation incorrecte du ballon autour de son centre peut faire avancer l'extrémité avant du ballon de 5 à 5 1/2 pouces, soit la moitié de sa longueur, ce qui peut suffire pour obtenir un 1E.

La technique appropriée, expliquée au 2e paragraphe, assurera qu'aucun avantage indu ne soit donné à une équipe par inadvertance.

Étude de cas pour Règlement 5 — Bottés

Section 1: Définitions

1-1 **Jeu :** Lors du (a) 2E ou (b) 3E, A-1, positionné environ 3 verges derrière le centre dans ce qui semble une formation de remise en jeu normale, tente d'effectuer un botté de dégagement.

Décision : Dans les deux cas, il s'agit d'une formation de botté surprise. A-1 n'a pas droit à la protection normalement accordée au botteur et il n'est pas non plus protégé contre l'obstruction avant d'avoir traversé la LM. (5-1-g, 5-5-1-b, 7-1-5-b)

Section 2: Botté d'envoi

2-3-1 **Jeu :** L'équipe A effectué un botté d'envoi qui franchit moins de 10 verges. A-1 touche le ballon, B-1 le touche également puis A-2 le récupère et court avec le ballon jusqu'au B 25, où il l'échappe. B-2 récupère alors le ballon et il remonte le terrain jusqu'au A 10.

Décision : L'équipe B a le choix d'accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé et de refuser la pénalité pour l'infraction commise par l'équipe A, ou d'accepter la pénalité et de faire reprendre le botté par l'équipe A avec une P5, l'équipe B peut prendre possession du ballon au point touche par A-1 ou enfin l'équipe B peut prendre possession du ballon au point où l'équipe A l'a récupéré de façon non réglementaire. (5-2-3-a)

2-5-1 **Jeu :** Lors d'un botté d'envoi, l'équipe B est pénalisée pour avoir retenu au B 40 avant de prendre possession du ballon dans sa propre zone de but. B-1 retourne le ballon jusqu'au B 6.

Décision : L'équipe A a le choix d'accepter la pénalité (elle serait appliquée au B 10 donc 1E et 10 à l'équipe B du B 5) ou l'équipe A peut refuser la pénalité et accorder à l'équipe B un 1E et 10 du B 6. (5-2-5-b-2)

2-5-2 **Jeu :** Lors d'un botté d'envoi court, (a) B-1 – un membre de l'équipe qui reçoit le botté - bloque A-1 au-dessus de la ceinture alors que celui-ci tente de récupérer le ballon ou (b) A-1 – un membre de l'équipe qui a botté - bloque B-1 qui tente de récupérer le ballon.

Décision : (a) Ce blocage de B-1 est réglementaire puisque celui-ci fait partie de l'équipe qui reçoit le botté. (5-2-5-a) (b) Ce blocage de A-1 est une obstruction illégale puisque celui-ci est membre de l'équipe qui a botté. L'équipe B prend possession du ballon au PI ou option. (5-2-5-c)

2-5-3 **Jeu :** Lors d'un botté d'envoi court se dirigeant vers le côté est du terrain, un membre de l'équipe qui botte, A-1, bloque B-1 (a) près de l'endroit où le ballon va tomber ou (b) de l'autre côté du terrain. A-2 récupère le ballon.

Décision : (a) Le ballon est remis à l'équipe B au PI. En (b) l'équipe A garde le ballon. Comme la faute n'avait aucune incidence sur la tentative de recouvrement du ballon, il ne devrait pas y avoir d'infraction, à moins que l'obstruction soit jugée rudesse ou rudesse excessive. (5-2-5-c)

2-5-4 **Jeu :** A-1 effectue un botté d'envoi. B-1 prend possession du ballon, l'avance et l'échappe. A-2 le recouvre et court avec le ballon quand A-3 bloque B-2 sous la ceinture.

Décision : Ce blocage est interdit. Tout blocage effectué par l'une ou l'autre des deux équipes doit être effectué au niveau ou au-dessus de la ceinture, et cela durant tout le jeu jusqu'au coup de sifflet y mettant fin, peu importe la manière dont la possession du ballon a été obtenue. (5-2-5, 5-5-1, 5-5-2, 7-3-19, 9-2-1)

Section 3: Botté Bloqué

3-1-1 **Jeu :** L'équipe A effectue un botté de dégagement du B 30. B-1 touche le ballon avant qu'il ne traverse la LM, mais le ballon continue sa trajectoire et touche a la volée un des poteaux de but.

Décision : Le ballon est mort. Il ne faut pas tenir compte du fait que B-1 a touché le ballon. (5-4-3)

3-2-1 **Jeu :** B-2 bloque un botté de dégagement (celui-ci ne traverse pas la LM) et A-1 recouvre le ballon. A-2 bloque B-3 sous la ceinture pendant que A-1 court avec le ballon.

Décision : Ce jeu est interdit. (7-3-19)

3-2-2 **Jeu :** B-1 bloque un botté de dégagement de l'équipe A et recouvre le ballon. B-2 bloque alors A-1 sous la ceinture.

Décision : Ce blocage est défendu. Sur tout jeu où il y a changement de possession, les joueurs des 2 équipes n'ont le droit d'effectuer leur blocage qu'à la hauteur ou au-dessus de la ceinture, sauf contre le porteur du ballon. (5-3-2, 7-3-19)

3-4-1 **Commentaire:** Règlement 5, Section 3, Article 4. Le but de ce règlement est donner un crédit suffisant à l'équipe B lorsqu'elle réussit à bloquer un botté de l'équipe A, pourvu que l'équipe B ne commette pas d'infraction.

D'après la définition du touché de sûreté (Règlement 3-2-3), un touché de sûreté est marqué «comme résultat DIRECT d'un botté bloqué sur le terrain».

Lorsque le ballon est touché dans l'intervalle de temps entre le botté bloqué et le franchissement de la ligne de but, l'arbitre doit déterminer ce qui a fait entrer le ballon dans la zone de but.

S'il semble évident que le ballon serait entré dans la zone de but sans l'aide de l'équipe B, la définition d'un touché de sûreté est respectée et 2 points peuvent alors être accordés.

Si l'arbitre juge que l'équipe B a fait dévier ou diriger le ballon vers la zone de but et que celui-ci n'y avait pas pénétré si l'équipe B ne l'avait pas touché, on considère alors que le ballon n'a pas pénétré dans la zone de but «comme résultat DIRECT» du botté bloqué et Aucun point accordé. Le dernier toucher du ballon par l'équipe B est alors considéré comme une passe hors-jeu. (5-3-4-b,1-10-6)

Si l'équipe B botte le ballon dans la zone de but, il peut en résulter:

a) une récupération par l'équipe A
   - le ballon est déclaré mort dans la zone de but; l'équipe B marque un simple;
   - le ballon est déclaré mort sur le terrain; l'équipe A a droit à un 1E.

b) une récupération par l'équipe B dans la zone de but
   - de façon réglementaire par un joueur en jeu; l'équipe B marque un touché;
   - de façon illégale par un joueur hors-jeu; l'équipe A a droit à un 1E à leur ligne de 20

3-4-2 **Jeu :** Au 3E, l'équipe A effectue un botté de dégagement du A 5. B-1 bloque le botté au A 3 et (a) le ballon entre directement dans la zone de but de l'équipe A ou (b) le joueur en jeu B-2 touche le ballon au A 2 et celui-ci entre ensuite dans la zone de but. A-1 recouvre le ballon qui est déclaré mort dans la zone de but de A.

Décision : Dans les deux cas, l'équipe B peut accepter 2 points pour un touché de sûreté

Section 4: Botté débutant par une remise en jeu et botté de retour

4-1-1 **Jeu :** Au 2E et 10 du B 50, A-1 lance une passe avant à A-2 au B 45. A-2 attrape le ballon, se retourne et botte le ballon jusqu'au B 5.

Décision : Ce jeu est réglementaire. A-2 ou tout autre joueur en jeu peut récupérer le ballon de manière règlementaire. L'équipe A aura droit à un 1E et 10 si les 10 verges originalement requises pour le 1E ont été franchies puisque ce jeu n'interrompt pas la continuité des essais à moins que la distance requise pour le 1E ne soit atteinte. Les joueurs hors-jeu par rapport à A-2 doivent accorder la zone d'immunité de 5 verges à l'équipe B pour qu'elle puisse récupérer le ballon. (5-4-1, 9-4-2)

4-1-2 **Jeu :** Lors du dernier jeu de la demie, A-1 effectue un botté de dégagement du B 30 jusque dans la zone de but de l'équipe B. Le receveur B-1 effectue un botté de retour. Le ballon est attrapé au B 30 par le joueur de ligne B-42 qui l'avance jusqu'au B 43 où le ballon est déclaré mort en possession de l'équipe B.

Décision : B-42 a commis une infraction à la zone d'immunité au B 30. L'équipe A a le choix entre accepter la pénalité, ce qui leur donne un 1E et 10 au B 15 avec 1 jeu supplémentaire, et refuser la pénalité, mettant ainsi fin à la demie. (5-4-1)

4-1-3 **Jeu :** A-1 effectue un botté de dégagement. B-1 fait dévier le ballon vers la ligne de côté. Le ballon traverse alors la LM et le joueur hors-jeu A-2 tombe sur le ballon 3 verges devant le PDR. Aucun autre joueur ne se trouve à moins de 5 verges du ballon.

Décision : Il y a une infraction à l'immunité de 5 verges contre A-2 pour avoir touché le ballon en premier. (5-4-1-a) Ce jeu ne devrait pas être arrêté comme certains bottés courts le sont puisque le ballon n'est pas tombé au milieu d'un groupe de joueurs comme c'est le cas pour le règlement 5-4-2-a.(5-4-1-a, 5-3-1, 5-4-2-a)

4-1-4 **Jeu :** Sur un botté de dégagement qui bondit, A-47 se tient directement au-dessus de B-7, attendant que celui-ci touche le ballon.

Décision : Il s'agit d'une pénalité de 15 verges. S'il entre en contact avec B7 avec un peu de force, une pénalité pour R ou RE pourrait s'ajouter aux 15 verges de pénalité pour ne pas avoir accordé l'immunité. (5-4-2-c)

4-2-1 **Jeu :** A-1 effectue un botté de dégagement jusque dans la zone de but de l'équipe B. B-1 tente un botté de retour qui ne quitte pas la zone de but. Le joueur hors-jeu B-2 tombe sur le ballon dans la zone de but pour empêcher A-2 de le récupérer et de marquer un touché.

Décision : Il s'agit d'une infraction à la zone d'immunité. L'équipe A a le choix entre: accepter un point avec l'équipe B qui reprend le ballon pour un 1E et 10 du B 35; ou reprendre elle-même le ballon au B 10 avec un 1E et 10. (5-4-2-b)

4-2-2 **Jeu :** A-1 effectue un botté de dégagement. Le ballon tombe et s'immobilise au B 40. Aucun joueur de l'équipe B ne se trouve dans la zone d'immunité de 5 verges. Le joueur hors-jeu A-2 se trouve à 2 verges du ballon lorsque A-1 entre dans le rayon de 5 verges et récupère le ballon.

Décision : Ce jeu est réglementaire. Même s'il y a un joueur de l'équipe B dans les cinq verges en temps A1 touche le ballon, fournissant que A2 n'interférait pas avec le joueur B empêchant de récupérer le ballon.

4-2-3 **Jeu :** A-1 effectue un botté de dégagement au B 30. Le receveur B-1 tente d'effectuer un botté de retour qui est court et le ballon tombe au milieu d'un groupe de joueurs des deux équipes environ 15 verges devant B-1 au B 45.

Décision : L'arbitre le plus près devra siffler l'arrêt du jeu. Le ballon revient à l'équipe A au B 45, sans pénalité pour infraction à la zone d'immunité.(5-4-2-a)

4-2-4 **Jeu :** A-9 effectue un botté surprise. A-39 et A-26 sont en jeu. Le ballon traverse la LM et bondit au sol au A 50. A-39 – un membre de l'équipe qui a botté – bloque B-1 qui tente de récupérer le ballon et A-26 le recouvre.

Décision : Cette obstruction de A-39 est interdite. L'équipe B a droit à un 1E au PI. (5-4-2-d)

4-2-5 **Jeu :** A-1 effectue un botté de dégagement. Le ballon tombe 30 verges au-delà de la LM, puis rebondit dans la direction opposée vers les joueurs de l'équipe A qui suivent le botté vers la zone défensive. Le receveur B-1 attrape le ballon alors que A-2 et A-3 se trouvent dans la zone d'immunité de 5 verges. A2 et A-3 sont coincés dans la zone d'immunité par le retour du ballon et (a) essaient de se retirer de la zone d'immunité ou (b) continuent pour faire le plaqué.

Décision : (a) et (b) P5 pour ne pas avoir accordé l'immunité. (5-4-1-b)

Section 5: Obstruction pendant un botté débutant par une remise ou un botté de retour

5-1-1 **Jeu :** Au 3E et 10 du A 30, l'équipe A effectue un botté de dégagement. Le ballon traverse la LM et se trouve dans les airs lorsque (a) B-1 bloque le botteur avant qu'il ne traverse la LM ou (b) B-2 bloque le joueur de ligne A-46 sous la ceinture au A 40 ou (c) B-3 rudoie A-52 au A 40.

Décision : (a) et (b) Le ballon est en l'air. La P10 s'applique au PEP. L'équipe B a droit à un 1E et 10. (c) Le ballon est en l'air. La P15 pour rudesse peut s'appliquer, au choix de l'équipe A, au PEP ou au PBM. (5-5-1-a-Remarque 1)

5-1-2 **Commentaire:** Seul le botteur à droit à la protection derrière la LM. Les joueurs en jeu sont exclus de la protection prévue au 5-5-1-b.

5-1-3 **Jeu :** Le centre est incapable de remettre le ballon assez loin pour un botté de dégagement. Le quart-arrière prend donc la remise du centre et fait une passe arrière vers le botteur qui reste à sa position normale pour botter.

Décision : Le botteur a droit à la protection habituelle comme pour tout autre botté de dégagement. Cependant s'il quitte sa position normale de botteur, les règles normales s'appliquent. (5-5-1-b, 7-1-5, 7-3-3)

5-1-4 **Jeu :** Le botteur A-1 manque son botté de dégagement et le ballon ne traverse pas la LM. B-1 bloque A-1 au-dessus de la ceinture à environ 10 verges du ballon avant qu'il ne soit récupéré par B-2.

Décision : Il s'agit d'obstruction pendant que le ballon est libre. Ce n'est pas un botté de dégagement puisque le ballon n'a pas traversé la LM. Pour cette raison, le botteur n'est pas protégé contre tout blocage jusqu'à la LM. Mais si le blocage de B-1 empêchait A-1 de récupérer le ballon, cela devient une obstruction illégale sur un ballon libre et le ballon est remis à l'équipe non fautive, i.e. A, pour un 1E et 10. Si B-1 effectue son blocage normal sans savoir où se trouve le ballon, alors il n'y a pas d'infraction. Le jugement de l'arbitre est capital dans ce genre de situation. Par exemple, si A-1 se trouve à 10 verges du ballon et B-2 à 1 verge, prêt à le récupérer, aucune infraction ne devrait être signalée parce que le bloc n'a eu aucune conséquence sur le recouvrement du ballon. (5-5-1-b, 9-3-a)

5-1-5 **Jeu :** L'équipe A effectue un botté de dégagement. Le demi défensif B-1 bloque le bloqueur A-52 5 verges en avant de la LM en faisant un premier contact au-dessus de la ceinture. Son élan ainsi que la réaction de A-52 le fait glisser le long de celui-ci de sorte que son dernier point de contact est sous la ceinture de A-52.

Décision : Ce bloc est réglementaire. Le premier contact s'est fait au-dessus de la ceinture et la suite des événements fait partie du même bloc. L'arbitre doit voir le jeu en entier, depuis le début, afin de prendre sa décision sur l'ensemble de l'action et non pas sur la position finale des joueurs. (5-5-1, 4-5-1)

5-1-6 **Jeu :** L'équipe A effectue un botté de dégagement. Le demi défensif B-1 bloque le bloqueur A-52 5 verges en avant de la LM. B-1 fait un premier contact au-dessus de la ceinture, perd le contact, puis bloque à nouveau A-52 en plongeant sous la ceinture.

Décision : Ce bloc est illégal. Il s'agit en fait de 2 blocs différents: le premier au-dessus de la ceinture est réglementaire, tandis que le second, dont le premier contact s'est fait sous la ceinture, est illégal. (5-5-1, 4-5-1, 7-3-19)

5-1-7 **Jeu :** L'équipe A effectue un botté de dégagement. Le demi défensif B-1 bloque le bloqueur A-52 5 verges en avant de la LM. Il tente un bloc au-dessus de la ceinture, mais touche les mains de A-52 qui tente d'écarter le bloc et le bloc est complété sous la ceinture.

Décision : Ce bloc est réglementaire. Un joueur qui touche en premier les mains du défenseur ou qui est amené, par la réaction du défenseur, à bloquer sous la ceinture alors qu'il a commencé sa tentative de bloc au-dessus de la ceinture ne devrait pas être pénalisé. (5-5-1)

5-1-8 **Jeu :** Sur les jeux spéciaux (jeux avec une courte distance à franchir, transformations, etc.), est-il permis aux joueurs alignés comme ailiers rapprochés de bloquer aux ou sous les genoux?

Décision : Oui, si le contact se trouve dans la zone définie par la règle(7-3-19)

5-1-9 **Jeu :** Est-il permis d'avoir des joueurs alignés tout près derrière les joueurs de ligne et qui pourront ensuite bloquer aux ou sous les genoux dans la zone de mêlée?

Décision : Oui, à condition que le joueur est aligné dans la zone au moment de remis en jeu et le bloc a lieu dans la zone. La zone est définie comme l'ailier rapproché à l'ailier rapproché 2-yards du côté défensif de la ligne de mêlée s'étendant vers la position initiale du quart-arrière ou botteur. (7-3-19)

5-1-10 **Jeu :** Est-il permis aux joueurs d'utiliser une technique de bloc « pop and drop » n'importe où sur le terrain?

Décision : Oui, à condition que le premier contact est au-dessus de la taille et le contact est maintenu pendant toute la procédure de blocage. Un joueur ne peut pas établir le contact initial au-dessus de la taille, relâchez, puis verser contact au-dessous de la taille – il s'agit de deux blocs distincts, le second étant illégal, sauf s'il remplit les critères énoncés po (7-3-19)

5-3-1 **Jeu :** B-1 reçoit un botté de dégagement ou intercepte une passe avant de l'équipe A. A-2 tente d'éliminer du jeu B-2 et B-3 qui font du blocage pour B-1 en les bloquant sous la ceinture.

Décision : Ce bloc de A-2 est défendu. Après tout changement de possession, tout blocage visant à aider la progression du porteur de ballon ou à nuire à la protection du porteur de ballon doit se faire au-dessus de la ceinture. (5-5-3, 7-3-19)

5-4-1 **Jeu :** L'équipe A a un 3E et 20 du A 35. A-1 effectue un botté de dégagement et le récupère légalement au A 45 puis court avec le ballon. A-52 retient ou bloque sous la ceinture (a) alors que le ballon est au A 50; le ballon est déclaré mort au A 52, (b) alors que le ballon est au A 50; le ballon est déclaré mort au B 50 ou (c) alors que le ballon est au B 40; le ballon est déclaré mort au B 35.

Décision : (a) L'équipe A doit gagner la distance nécessaire pour garder possession du ballon (9-4-2-f). Parce que TNG: PB PBM. L'équipe B a un 1E au A 52. (b) TG après l'infraction, donc P10 PDR, ER. L'équipe A reprend son 3E au A25. (c) TG avant l'infraction. Option pour l'équipe B : P10 PBT l'équipe A reprend 1E au B50 ou l'équipe A 1E PBM - équipe A 1E au B 35. (5-5-4, 8-2-1, 8-2-2, 9-4-2)

5-5-1 **Jeu :** L'équipe A effectue un botté de dégagement jusque dans la zone de but de B. Pendant que le ballon est dans les airs, A-2 bloque B-2 sous la ceinture. Le ballon est récupéré par B-1 dans sa zone de but et est déclaré mort au B 2.

Décision : Les fautes commises alors que le ballon est en l'air sont appliquées au PEP. Comme le PEP se trouve ici dans la zone de but de l'équipe B, le point d'application de la pénalité est le B10.Depuis l'équipe B légalement avancé le ballon hors de la zone de but de l'équipe B, ils peuvent avoir balle de point mort classé comme le B20, l'option de l'équipe B pour appliquer la pénalité de PPG 1D à B25 ou PDB 1D à B35.

Étude de cas pour Règlements 6 — Passes

Section 1: Passe latérale ou en jeu

1-0-1 **Jeu :** Équipe A, 2E et 1 au B 50. A-1 fait une passe latérale à partir du B 51. Le ballon tombe au sol au B 52 puis bondit vers l'avant et sort des limites du terrain au B 48.

Décision : L'équipe A a droit à un 3E et 2 au B 51. Le ballon doit être placé au point le plus rapproché de sa ligne de fond entre l'endroit où le ballon est sorti des limites et le POP. (6-1)

Section 2: Passe remise

2-0-1 **Jeu :** Le garde A-50 recule après la remise en jeu du ballon sur un jeu débutant à la ligne de mêlée et le quart-arrière A-1 lui remet le ballon vers l'avant, 3 verges derrière la LM.

Décision : Cette passe remise est réglementaire puisqu'elle correspond à la définition du Règlement 6, section 2: (1) elle se produit lors d'une mise en jeu à la ligne de mêlée, (2) le ballon est remis de A-1 à A-50 derrière la LM et (3) A-50 n'occupe pas la position d'un joueur de ligne qui, par définition, est un joueur qui se trouve en dedans d'une verge de la LM. (6-2, 4-1-4)

Section 3: Passe hors-jeu

3-3-1 **Jeu :** A-1 fait une passe avant à A-2 qui touche légèrement le ballon au A30. Le ballon prend alors une direction hors-jeu vers le receveur non autorisé A-62 qui l'attrape au A34.

Décision : Il s'agit d'une passe hors-jeu à A-62. Si l'équipe A garde possession du ballon, la passe avant est jugée complète au A 30. (6-3-3-3)

3-4-1 **Jeu :** A-1 fait une passe avant à A-2 qui touche légèrement le ballon au A 30. Le ballon se dirige ensuite vers le receveur autorisé A-3 qui l'attrape (a) au A 28 ou (b) au A 35.

Décision : Ce jeu est réglementaire dans les deux cas. La passe avant est complétée (a) au A 28 ou (b) au A 35 et A-3 peut avancer le ballon sans pénalité. (6-3-4-2)

3-4-2 **Jeu :** A-1 fait une passe au-delà de la LM. B-1 fait dévier le ballon dans une direction hors-jeu vers B-2 qui l'attrape.

Décision : La passe est complétée. (6-3-4-3)

3-4-3 **Jeu :** Durant le dernier jeu du deuxième quart, 3E et 5 pour l'équipe A qui tente une passe avant. Le quart-arrière (a) traverse la LM et lance une passe avant incomplète ou (b) lance le ballon intentionnellement au sol.

Décision : Si B accepte la pénalité, il y aura un autre jeu. En (a), l'application de la pénalité résulte en une P10 et 3ER pour l'équipe A. En (b), la pénalité au 3E est PB au POP et donc 1E et 10 pour l'équipe B du POP. Si la pénalité est refusée, la demie est terminée. (6-3-4-4, 6-4-8)

3-5-1 **Jeu :** Lors du dernier jeu de la partie, A-1 échappe le ballon du B 3 jusque dans la zone de but de l'équipe B où (a) B-1 récupère le ballon et est plaqué dans sa zone de but ou (b) le joueur hors-jeu A-2 récupère le ballon dans la zone de but.

Décision : (a) Aucun point n'est marqué et la partie est terminée. Ce jeu est considéré comme une passe interceptée dans la zone de but. (6-4-11-a) (b) A-2 marque un touché. Après la transformation, la partie est terminée. N'importe quel joueur peut recouvrer un échappé sans pénalité. (6-3-5-1)

3-5-2 **Commentaire:** Une passe hors-jeu est déterminée par la direction dans laquelle le ballon est envoyé et par le point de conclusion du ballon (6-1)(6-3-1) Toutefois, dans certaines conditions particulières, même si le ballon a progressé, il n'y a pas de passe hors-jeu. Cela est quand :

a) Cela se produit sur un ballon échappé tel que couvert par 6-3-4-5

b) En bloquant un botté, tel que couvert par 6-3-4-6

c) En faisant dévier une passe vers l'avant, tel que couvert par 6-3-3, 6-3-4-2

d) Quand une équipe qui ne commet pas d'infraction recouvre le ballon, tel que couvert par 6-3-4-7

e) En bloquant une passe latérale ou hors-jeu, tel que couvert par 6-3-4-5

L'équipe non fautive a toujours le droit de recouvrer une passe hors-jeu. L'équipe non fautive a aussi le choix d'accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé ou d'accepter la pénalité pour une passe hors-jeu, laissant le ballon à l'équipe fautive au POP. (6-3-5-5)

3-5-3 **Jeu :** Lors d'un jeu au sol, A-1 fait une passe latérale à A-2 (a) derrière la LM ou (b) après avoir traversé la LM. B-1 surgit entre A-1 et A-2 et, en essayant d'attraper le ballon, le rabat plutôt au sol. Le ballon bondit vers l'avant où il est recouvré par B-1, par le joueur en jeu B-2 ou par le joueur hors-jeu B-3.

Décision : Ce recouvrement est réglementaire dans tous les cas. B-1, B-2 ou B-3 peuvent tous avancer le ballon sans pénalité. (6-3-5-1)

3-5-4 **Jeu :** L'équipe A effectue un botté de dégagement jusque dans la zone de but de B. Le receveur B-1 avance le ballon, puis l'échappe à partir de sa zone de but au-delà de la ligne de but. Le ballon (a) touche alors B-2 au B 3 et sort des limites du terrain ou (b) est recouvré par B-2 au B 3.

Décision : Dans les deux cas, le ballon est accordé à l'équipe B puisqu'un échappé peut être recouvré légalement par n'importe quel joueur. (6-3-5-1) Pour accorder un simple sur ce jeu, la passe hors-jeu doit être le genre de passe qui est sujet à pénalité (6-3-9-2) ou avoir été échappée directement hors des limites du jeu. (1-10-7)

3-8-1 **Jeu :** Équipe A, 3E et 25 au A 30. Le botteur est pris en souricière derrière sa ligne et décide de courir. Il traverse la LM, puis se rend compte qu'il va être plaqué au A 40. Il lance alors le ballon vers l'avant au B 20 où B-1 se jette dessus.

Décision : L'équipe B peut prendre possession du ballon au B20 ou accepter la pénalité pour la passe hors-jeu. Le ballon est alors remis à l'équipe A au point d'origine de la passe hors-jeu la A40. Puisque l'équipe A n'a pas gagné le 1 E à cet endroit, le ballon revient à l'équipe B à ce même point.(6-3-8)

3-8-2 **Jeu :** A-1 botte le ballon dans la zone de but de l'équipe B (a) durant le premier quart ou (b) lors du dernier jeu de la partie. B-1 reçoit le ballon et le lance à l'extérieur de sa zone de but au B 12 où A-2 se jette sur le ballon.

Décision : Dans les deux cas, on accorde l'option à l'équipe A. Dans (a) elle a le choix d'accepter la pénalité pour la passe hors—jeu faite par l'équipe B dans sa zone de but, de marquer un point et l'équipe B reprend IE et 10 au B35: ou d'accepter le jeu tel quel et l'équipe A reprend 1E et 10 au B12. Dans b) elle peut accepter la pénalité pour la passe hors-jeu dans la zone de but et récolter un simple (1 point) ou accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé. Dans les deux cas, la partie est terminée. (6-3-7, 6-3-8)

3-8-3 **Jeu :** Sur le dernier jeu de la partie, l'équipe A effectue un botté de dégagement jusque dans la zone de but de B. B-1 reçoit le ballon, s'aperçoit qu'il ne pourra sortir de la zone de but et (a) échappe le ballon vers l'avant au-delà de la ligne de but ou (b) lance une passe avant qui est récupérée par B-2 ou A-2.

Décision : (a) La possession est accrochée à l'équipe ayant recouvré le ballon et la partie est terminée. (b) La partie est terminée et l'équipe A se voit accorder un point.(6-3-8)

3-9-1 **Jeu :** L'équipe A lance une passe avant dans la zone de but de l'équipe B. B-1 qui se trouve dans la zone de but, saute pour intercepter le ballon et le fait dévier dans une direction hors-jeu où le joueur hors-jeu B-2 l'attrape avant qu'il ne touche le sol (a) dans la zone de but, (b) en dehors de la zone de but au B 1.

Décision : Il s'agit d'une passe interceptée (a) dans la zone de but ou (b) au B 1. Le ballon demeure en jeu. Si l'équipe B garde possession du ballon, elle aura droit dans le cas de (a) à un 1E au PBM ou au B 20 et aucun point n'est marqué. Dans le cas de (b) l'équipe B reprend le ballon au PBM. (6-3-8-2-b)

3-9-2 **Jeu :** 3E et 7 pour l'équipe A à sa propre ligne de 4. Le ballon est remis par le centre au botteur qui l'échappe dans sa zone de but. Alors que le ballon est libre au sol, le botteur lui donne un coup de pied jusqu'au A 3 où il est recouvré par le joueur de ligne A-42. Le ballon n'a été touché par aucun autre joueur.

Décision : Comme le joueur A42 est hors-jeu, le ballon revient à l'Équipe B pour un premier essai à la ligne de 3 verges de l'Équipe A (5-6)

Section 4: Passe avant

4-1-1 **Commentaire:** Une passe avant est, par définition, une passe lancée de derrière la LM vers la ligne de fond de l'équipe adverse. Elle peut être lancée de n'importe quelle manière (par-dessus la tête, par dessous, balayée, etc.) et elle est toujours considérée comme une passe avant si elle origine de derrière la LM. (6-4-1)

4-1-2 **Jeu :** Lors d'un 1E au A 35, le passeur A-1 traverse la LM, par inadvertance ou de façon intentionnelle, jusqu'au A 37 puis revient au A 32. De là, il fait une passe avant au receveur autorisé A-2 au A 50.

Décision : Il s'agit d'une passe complétée, lancée par un joueur à partir d'un point situé derrière la LM. (6-4-1)

4-2-1 **Jeu :** Le quart-arrière A-1 veut lancer une passe latérale à A-2 mais elle devient une passe avant. A-2 lance ensuite une passe avant à A-3.

Décision : Passe avant non réglementaire. L'équipe B a le choix: P10-ER ou accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé. Si la passe est incomplète ou le gain très court, l'équipe B peut refuser la pénalité et profiter de l'essai gaspillé. (6-4-2)

4-4-1 **Jeu :** Un joueur, portant un numéro de receveur autorisé et qui ferme la ligne de mêlée, remet le ballon en jeu.

Décision : Ce jeu est réglementaire. Le joueur est également un receveur autorisé. (6-4-4)

4-4-2 **Jeu :** L'équipe A fait une passe avant et le ballon est touché par un joueur de l'équipe B avant de traverser la LM.

Décision : Seuls les receveurs autorisés initiaux peuvent compléter la passe. (6-4-4-e)

4-4-3 **Jeu :** L'équipe A fait une passe avant et le ballon est touché par un joueur de l'équipe B après avoir traversé la LM.

Décision : Tous les joueurs de l'équipe A, y compris les receveurs auparavant non autorisés, peuvent compléter la passe de façon réglementaire. (6-4-4-e)

4-5-1 **Jeu :** Le receveur non autorisé A-52 fait un premier contact avec un joueur de l'équipe B dans la zone neutre, maintient le contact au-delà de la zone neutre, puis perd le contact 5 verges en avant de la zone neutre.

Décision : Ce jeu est réglementaire. A-52 ne doit pas être pénalisé en tant que receveur non autorisé en zone défensive pourvu qu'il ne continue pas d'avancer tant que le ballon n'a pas été lancé et qu'il s'abstienne de participer au jeu tant que le ballon n'a pas été touché par un receveur d'une des deux équipes. (6-4-5-b)

4-5-2 **Commentaire:** Les joueurs de l'équipe A peuvent effectuer des blocs en zone défensive avant que le ballon soit attrapé dans les situations suivantes :

1. Une passe complétée à un receveur autorisé derrière la LM
2. Une passe échappée par un receveur autorisé derrière la LM
3. Une passe lancée au-delà d'un receveur autorisé situé derrière la LM et qui atterrit au-delà de la LM
4. Une passe déviée par un receveur autorisé derrière la LM et qui est attrapée par un receveur autorisé au-delà de la LM (6-4-5-d)

4-7-1 **Jeu :** 1E et 10 au A 30 pour l'équipe A. A-1 lance une passe avant et le ballon frappe le receveur non autorisé A-50 derrière son casque et rebondit vers (a) le receveur autorisé A-2 ou (b) le secondeur B-28. Le ballon est déclaré mort au A 50.

Décision : (a) Le ballon est en jeu. (6-4-7-c) (b) C'est une interception par l'équipe B qui peut garder la possession du ballon au PBM. (6-4-7-c)

4-8-1 **Jeu :** 2E et 10 au A 30. Le quart-arrière A-1 fait une passe avant à A-2 au A 28. A-2 se prépare à faire une deuxième passe avant, mais ne voit aucun receveur démarqué et lance délibérément le ballon hors des limites du terrain au A 35.

Décision : L'équipe B a le choix d'accepter la pénalité pour la passe illégale l'équipe A ayant droit alors à un 2E et 20 au A 20 ou accepté le jeux 3Eet 10. (6-4-2, 6-4-8-a).

4-9-1 **Commentaire**: L'obstruction sur une passe avant est l'une des situations les plus difficiles à juger pour un arbitre. Un certain nombre de critères peuvent être utilisés pour aider à déterminer si une infraction a été commise ou non et par quel joueur.

1. Chaque receveur autorisé a le même droit d'avoir la possibilité de capter une passe de façon réglementaire, qu'il soit un joueur offensif ou défensif.
2. Chaque joueur a le droit de prendre une position sur le terrain ou de suivre une trajectoire pourvu qu'il ne commette pas d'obstruction contre un adversaire qui a pris la même position ou la même trajectoire.
3. La responsabilité du contact repose sur le joueur qui tente de prendre la position ou la trajectoire trop tard pour permettre à l'adversaire de s'arrêter ou de changer de direction.
4. Un joueur qui tente de jouer le ballon à partir d'une position défavorable prend des risques, à moins de toucher le ballon avant de toucher l'adversaire.
5. Les receveurs de passe offensifs ont la responsabilité d'éviter le contact avec les joueurs défensifs lors d'une passe avant. Un joueur offensif est coupable d'obstruction s'il provoque un contact qui interfère de quelque façon que ce soit avec le travail du joueur défensif. Cela s'applique en particulier lors des jeux où une obstruction est utilisée de façon délibérée pour empêcher une couverture adéquate par la défensive. (6-4-9)
6. L'obstruction illégale sur une passe avant ne peut avoir lieu que (a) après que la passe a été lancée, (b) dans la zone immédiate de réception et (c) si la passe a été jugée pouvant être captée.
7. Durant un jeu de passe évident, un contact illégal qui a lieu avant que le ballon soit lancé ne sera pas pénalisé comme une obstruction illégale sur la passe mais plutôt comme un contact illégal sur un receveur autorisé. Cette punition devra être signalée que le ballon soit lancé ou non, et peut être imputée autant au joueur offensif que défensif.

4-9-2 **Jeu :** Le ballon est en l'air et le receveur A-1 emprunte un tracé en ligne droite vers la zone adverse. Le défenseur B-1 recule devant lui, puis s'arrête directement dans le chemin de A-1 de telle sorte qu'ils entrent en contact.

Décision : Chaque joueur a droit à sa position sur le terrain, à condition qu'il l'établisse assez tôt pour permettre à un autre joueur qui se dirige vers cette position de s'arrêter ou de changer de direction sans qu'il y ait contact.

Si B-1 s'arrête de façon si soudaine dans la trajectoire de A-1 que ce dernier ne peut s'arrêter, B-1 est alors coupable d'obstruction s'il y a contact.

Si B-1 s'arrête dans la trajectoire de A-1 de telle sorte que A-1 pourrait s'arrêter s'il savait que B-1 s'y trouve, alors le fardeau de la responsabilité repose sur A-1. Comme receveur autorisé, A-1 doit s'attendre à une étroite surveillance et doit être conscient de ces tactiques défensives. Si A-1 s'approche suffisamment de B-1 pour menacer sa position, B-1 peut utiliser ses mains pour défendre sa position avant que le ballon soit lancé. (6-4-9-a, b et c)

4-9-3 **Jeu :** Les receveurs A-1 et A-2 courent un tracé en croisé de sorte que A-2 croise derrière A-1. A-1 entre en contact avec le demi défensif B-2 qui essaie de surveiller A-2 à qui la passe est lancée.

Décision : Si A-1 pouvait éviter le contact et qu'il ne l'a pas fait, il a commis une obstruction illégale. (6-4-9)

4-9-4 **Jeu :** Les receveurs A-1 et A-2 courent un tracé en croisé de sorte que A-2 croise derrière A-1. A-1 s'arrête pour permettre à A-2 de passer derrière lui pour attraper la passe si près de B-2 que le contact est inévitable avec celui-ci.

Décision : (a) A-1 a provoqué le contact en s'arrêtant devant la trajectoire B-2 de façon à ce qu'il ne puisse s'immobiliser ou changer de direction. Obstruction illégale par A-1. (6-4-9)

4-9-5 **Jeu :** Le receveur A-1 amorce une course en ligne droite et s'arrête au A 40. A-2 coupe latéralement au A 39 derrière A-1. Le ballon est lancé à A-2. Le défenseur B-2 qui se trouve au A 44 tente de couvrir A-2 mais pour ce faire, il doit contourner A-1.

Décision : A-1 a pris sa position de façon réglementaire en s'arrêtant au A 40 sans faire contact ou interférer avec B-2 qui était au A 44. A-1 peut légalement garder sa position lorsque A-2 coupe au A 39. (6-4-9)

4-9-6 **Jeu :** A-1 court, de toute évidence, un tracé de passe lorsque le demi défensif B-1 se sert de ses mains ou de son corps pour le jeter par terre. A-1 ne menaçait pas la position de B-1. Par la suite, le quart-arrière court avec le ballon, ou il est plaqué derrière la LM.

Décision : B-1 a joué de façon interdite et devrait être pénalisé pour contact illégal contre un receveur autorisé. B-1 n'a pas commis une infraction d'obstruction illégale sur la passe puisque le ballon n'a pas été lancé, même s'il y a eu contact avec un receveur autorisé avant que celui-ci ne touche le ballon. (6-4-9-b, 6-4-10-b)

Il est évident que si de telles pratiques étaient permises, tous les receveurs autorisés de l'équipe A pourraient être frappés et les passes seraient rarement complétées.

4-9-7 **Jeu :** L'équipe A complète une passe avant derrière la LM. Quelle obstruction est permise à l'équipe A ?

Décision : Le blocage est autorisé, pourvu qu'il se situe au niveau ou au-dessus de la ceinture. (6-4-9, 7-3-19)

4-9-8 **Jeu :** Le demi défensif B-1 suit le receveur autorisé A-75 pas à pas sans regarder le ballon. En surveillant les yeux de A-75, B-1 se rend compte que le ballon est dans les airs et en continuant de courir, (a) tourne la tête en direction du ballon et lève les bras pour essayer d'intercepter ou de rabattre le ballon au sol ou (b) sans regarder le ballon, lance ses mains au travers de celles de A-75 lorsqu'il juge que ce dernier est sur le point d'attraper le ballon.

Décision : (a) Ce jeu est réglementaire, à condition que B-1 ne lève pas les bras avant d'avoir tourné la tête en direction du ballon (sinon, ce serait de l'obstruction de la vue) et pourvu que B-1 ne provoque pas de contact interdit contre A-75 en raison de sa couverture rapprochée. L'habileté technique de couverture des défenseurs ne devrait pas être pénalisée injustement et devrait être reconnue au même titre que l'habileté des receveurs à pouvoir se démarquer. Dans le cas de (b) c'est une forme d'obstruction illégale dans la mesure où B-1 a nuit à la possibilité pour le receveur d'utiliser ses mains pour tenter d'attraper le ballon. (6-4-9-c et d)

4-9-9 **Jeu :** A-2 et B-2 courent côte à côte, se dirigeant vers la zone défensive. Une passe est lancée à A-2 et les 2 joueurs sautent pour la capter, les deux étant également en position favorable pour réussir. Une dure collision se produit et les 2 joueurs tombent au sol, la passe étant incomplète.

Décision : Les deux joueurs étaient dans une position favorable pour faire l'attrapé et ils ont tous deux joué le ballon. Même si la collision les a fait tomber au sol, un tel contact est légal. Aucune punition ne devrait être décernée. (6-4-9-c)

4-9-10 **Jeu :** Au 2E et 10 au A 30, l'équipe A tente d'effectuer une passe avant. A-2 et A-3 courent vers la droite, derrière la LM, à 3 verges de distance l'un de l'autre. A-1 lance une passe avant vers A2 au A 27 et B-1 bloque A-3 alors que le ballon est dans les airs.

Décision : Ce jeu est réglementaire. Les joueurs de l'équipe B peuvent faire de l'obstruction derrière la LM contre les joueurs de l'équipe A qui protègent le passeur, mais pas contre le joueur de l'équipe A à qui la passe est lancée. Toute obstruction contre A-2 alors qu'il tente d'attraper le ballon est interdite. (6-4-9-b)

4-9-11 **Jeu :** A-1 lance une passe avant complétée derrière la LM. Les joueurs de ligne de l'équipe A peuvent-ils bloquer en zone défensive au-delà de la zone neutre avant que la passe soit complétée?

Décision : Oui. (6-4-5-d)

4-9-12 **Jeu :** Le receveur non autorisé A-64 se trouve illégalement en zone défensive au-delà de la zone neutre et une passe avant lui est envoyée. Avant qu'il ne touche le ballon, B-1 entre en contact avec A-64.

Décision : L'obstruction illégale s'applique uniquement sur un receveur autorisé. A-64 peut être pénalisé pour s'être retrouvé illégalement en zone défensive ou pour avoir été le receveur non autorisé d'une passe avant s'il a été le premier joueur à toucher le ballon dans la tentative pour l'attraper. (6-4-9-b, 6-4-5)

4-9-13 **Jeu :** L'ailier A-82 devient receveur non autorisé parce que A-27 s'avance sur la ligne avant la remise en jeu. A-82 s'élance en zone défensive pour la passe avant et B-1 commet de l'obstruction contre lui alors que le ballon est dans les airs.

Décision : A-82 est devenu un receveur non autorisé à dépasser la zone neutre et à attraper la passe par le déplacement de A-27 pour fermer la ligne, même si A-82 ne s'en est pas rendu compte. A-82 étant devenu non autorisé, une obstruction sur la passe ne peut donc pas être commise contre lui. Il doit être pénalisé à titre de receveur non autorisé en zone défensive au-delà de la zone neutre. (6-4-9, 8-6-3, 6-4-4)

4-9-14 **Jeu :** A-1 fait une passe avant à A-2 qui est touchée légèrement par le joueur de ligne B-42 à sa poursuite juste au moment où A-1 lance le ballon. Le ballon poursuit quand même sa trajectoire vers A-2. B-2 fait contact avec A-2 avant qu'il puisse essayer d'attraper le ballon.

Décision : B-2 a commis une obstruction illégale sur un receveur autorisé. Lorsqu'un joueur qui fait pression sur le quart-arrière touche légèrement le ballon juste après qu'il ait été lancé, l'obstruction sur la passe demeure interdite. (6-4-4-e, 6-4-9)

4-9-15 **Jeu :** Le receveur A-84 et le demi défensif B-20 sont en course en zone défensive durant un jeu de passe. La passe est trop courte et A-84 doit ralentir pour être en position de la capter. B-20 se trouve entre A-74 et le quart-arrière. Il n'y a aucun contact entre A-84 et B-20 mais la passe est trop courte et frappe B-20 dans le dos.

Décision : Jeu réglementaire. B-20 a droit à sa position sur le terrain. Il n'y a eu aucune obstruction illégale par contact et l'obstruction de la vue (screening) exige une action délibérée quelconque de la part de B, comme agiter les bras ou les mains devant le receveur sans regarder le ballon. Si B-20 s'était déplacé de manière à empêcher A-84 de se diriger vers le ballon, il aurait pu y avoir obstruction illégale. Dans ce jeu, il n'y a eu aucun geste délibéré de la part de B-20 et comme le ballon l'a touché dans le dos, il ne devrait y avoir aucune infraction. (6-4-9)

4-10-1 **Jeu :** A-1 se prépare à faire une passe avant. Le demi défensif B-1 pousse le receveur autorisé A-2 au sol au B 30. A-1 lance alors le ballon en direction de la ligne de B 30 où il touche le sol. A-2 est encore par terre.

Décision : Ceci est un contact illégal contre un receveur autorisé. L'équipe B reçoit une P10 et l'essai est repris, ou bien l'équipe A obtient un 1E si elle a franchi la distance requise avec la pénalité. (6-4-10-b)

4-10-2 **Jeu :** L'équipe A lance une passe avant vers les traits de mise en jeu au B 30. Le receveur A-2 et le demi défensif B-2 sont: (a) au trait de mise en jeu de la ligne B 30 (b) en pleine course au trait de mise en jeu de la ligne B 35 (c) en pleine course au trait de mise en jeu de la ligne B 45, au moment où le ballon descend à la ligne de B 30. B-2 pousse A-2 après quoi le ballon tombe au sol.

Décision : En (a), et (b), c'est une obstruction illégale lors d'une passe avant. L'équipe A obtient automatiquement un 1E et 10, plus 15 verges appliquée du PDR dans les cas où cela s'applique. (6-4-10-a) En (c), il n'y a pas d'infraction parce que le ballon ne pouvait pas être attrapé. (6-4-10-a Remarque 1)

4-10-3 **Jeu :** Au 3E et 10 du A 15, l'équipe A effectue une passe avant. A-2 fait de l'obstruction contre B-2 dans la zone visée par la passe (a) au A 25 (b) au A 40. B-2 intercepte la passe et le ballon devient mort au A 20.

Décision : L'équipe B a le choix entre: refuser la pénalité et obtenir un 1E et 10 au A 20; ou accepter la pénalité P15 avec ER. L'équipe A aurait alors un 3E et 25 au A 1. (6-4-10-Pénalité-Remarque 1) (8-3-1)

4-10-4 **Jeu :** Au 2E et 10 au A 40, l'équipe A fait une longue passe avant. A-2 fait de l'obstruction illégale sur B-2 au B 10 et la passe est (a) incomplète ou (b) complétée par A-2 ou (c) interceptée par B-1.

Décision : (a) L'équipe B a le choix d'accepter la pénalité avec l'équipe A 2E et 25, ou de refuser la pénalité avec l'équipe A 3E et 10. (b) L'équipe B a le choix d'accepter la pénalité, l'équipe A ayant droit à un 2E et 25 au A 25 ou d'accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé, donnant à l'équipe A un 1E et 10 au PBM (ce qui n'est pas un choix intelligent). (c) L'équipe B a le choix d'accorder un 2E et 25 à l'équipe A au A 25 ou de prendre possession du ballon avec un 1E et 10 au PBM. (6-4-10)

4-10-5 **Jeu :** 2E et 10 au A 45, l'équipe A tente une passe avant derrière la LM. Il y a obstruction illégale au A 40 par (a) B-1 sur A-1 ou (b) A-1 sur B-1.

Décision : (a) L'équipe A obtient un 1E et 10 au PDR. (b) Il y a une P15 appliquée du PDR avec ER. L'équipe A a donc un 2E et 25 au A 30. (6-4-10)

4-10-6 **Jeu :** 2E au A 12. A-1 lance une passe avant à partir de sa zone de but à A-2 qui est au A 5. B-1 est sur le point d'intercepter la passe lorsque A-2 lui fait obstruction. La passe est incomplète.

Décision : L'équipe B a le choix d'accepter une P15 du PDR laissant l'équipe A avec un 2E du A 1, ou de refuser la pénalité laissant l'équipe A avec un 3E du PDR (au A 12). (6-4-10-Pénalité-Remarques 1 et 2)

4-10-7 **Jeu :** Au 2E et 10 au A 30, l'équipe A fait une passe avant. B-2 commet de l'obstruction contre A-2 (a) au A 38, (b) au A 50 ou (c) au B 40.

Décision : (a) L'équipe A obtient un 1E et 10 au A 38. En (b) et (c) l'équipe A a droit à une P15 appliquée du PDR et à un 1E et 10. Dans les deux cas, l'équipe A obtient un 1E et 10 au A 45. (6-4-10-Pénalité-2b)

4-10-8 **Jeu :** A-1 lance une passe avant trop longue pour que A-2 puisse la capter. Après que le ballon l'ait dépassé, B-2 pousse A-2 sévèrement par-derrière et A-2 tombe au sol.

Décision : Selon la gravité de la poussée, la rudesse devrait être signalée. Ce n'est pas une obstruction de passe (6-4-10-a note 1)

4-10-9 **Jeu :** Au 2E, A-1 lance une passe avant de sa zone de but vers A-2, lui aussi dans sa propre zone de but. B-1 est sur le point d'intercepter la passe lorsque A-2 fait de l'obstruction illégale contre B-1 dans la zone de but. La passe est incomplète.

Décision : L'équipe B a le choix soit d'accepter un touché de sûreté ou de refuser la pénalité ce qui donnerait à l'équipe A un 3E du PDR. (6-4-10, 8-4-1-a-1, 6-4-1)

4-10-10 **Jeu :** A-85 suit un tracé de passe «loin et vers l'extérieur» («down and out»). Au moment de couper vers l'extérieur, il éloigne B-80 en le poussant. A-85 attrape ensuite le ballon à environ 10 verges de côté du point de contact.

Décision : Si A-85 est la cause du contact, il existe deux situations: (1) si le ballon n'est pas dans les airs lorsque le contact est survenu, A-85 est coupable de contact illégal contre un receveur autorisé (6-4-10-b); (2) si le ballon est dans les airs, A-85 est coupable d'obstruction illégale sur une passe avant. (6-4-10-a-Remarque 3)

4-11-1 **Jeu :** 1E et 10 du B 20. A-1 lance une passe avant interceptée par B-1 dans sa zone de but. B-2 est puni pour bloc par-derrière et B-1 est plaqué (a) dans sa zone de but ou (b) au B6.

Décision : Aucun point accordé. (a) La pénalité s'applique du B20. L'équipe B a droit à un 1E et 10 au B5. (b) L'équipe A a le choix d'appliquer la pénalité de B du B20, l'équipe B ayant droit à un 1 E et 10 au B5; ou d'accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé: dans ce cas, l'équipe B se retrouve avec un 1E et 10 au B1. (6-4-11-c-3)

4-11-2 **Jeu :** B-1 intercepte une passe avant dans sa propre zone de but. Alors que le ballon est dans la zone de but, A-1 rudoie B-2 (a) dans la zone de but ou (b) au B 5. Le ballon devient mort (1) dans la zone de but, (2) au B 4 ou (3) au B 20.

Décision : Dans les cas (a) et (b), l'équipe B a un 1E et 10, après l'application d'une P15 verges contre A. En (1), (2) et (3) la pénalité est appliquée à partir de la ligne de 20 verges de l'équipe B a un 1E au B 35. (6-4-11-c-4 et 5)

Étude de cas pour Règlement 7 — Infractions et pénalités

Section 1: Tactiques défendues

1-2-1 **Jeu :** Le garde A-57 tente de bloquer B-1, 5 verges au-delà de la LM, lorsque B-2 (a) pousse A-57 dans le dos, les bras en pleine extension ou (b) bloque A-57 par-derrière.

Décision : Ce jeu de B-2 est interdit dans les deux cas. (a) P10 appliquée du PDR; et (b) P15 appliquée du PDR, PBT ou PBM avec option accordée à l'équipe A dans les deux cas. Le Règlement dit «bloquer un adversaire», mais ne fait pas de distinction entre l'attaque et la défensive. (7-1-2, 7-1-3)

1-2-2 **Jeu :** Le centre défensif B-42 est bloqué par-derrière, sur la LM, (a) par le garde A-52, (b) par le flanqueur A-26 situé à l'extérieur de l'ailier offensif lorsque le ballon a été remis en jeu ou (c) par le joueur de champ-arrière A-25 situé 4 verges derrière la LM lorsque le ballon a été remis en jeu.

Décision : (a) Ce blocage est réglementaire s'il se produit entre les bloqueurs offensifs et à l'intérieur d'une zone de 2 verges de chaque côté (4 verges au total) de la LM. (b) et (c) Ce blocage est illégal; ni A-26, ni A-25 ne se trouvaient dans la zone de mêlée de 4 verges lorsque le ballon a été remis en jeu. (7-1-2)

1-3-1 **Jeu :** Lors d'un botté de dégagement, A-2 tente de plaquer le receveur B-1 lorsqu'il est poussé par-derrière par B-2.

Décision : Pousser par-derrière est considéré comme une utilisation interdite des mains et non comme un blocage par-derrière. P10 pour un bloc illégal. (7-1-3)

1-4-1 **Jeu :** Avec un 3E et 15 au A 40, l'équipe A tente un botté de dégagement. B-1 tente de bloquer le botté, manque le ballon et son élan le force à entrer en contact avec le botteur qui perd son équilibre.

Décision : B-1 est coupable de contact avec le botteur: P10 appliqué du PDR. Si la pénalité est acceptée, 3E et 5 pour A au A 50. Pour déterminer si l'infraction est un contact avec le botteur ou une rudesse contre le botteur, le critère à utiliser est de savoir si le contact résulte d'une erreur de jugement ou s'il avait pu être évité. Si le botteur est frappé de manière à justifier une infraction, celle-ci sera, au minimum, une infraction pour contact avec le botteur. La manière dont le botteur a été frappé déterminera si une infraction pour rudesse ou pour rudesse excessive devra être signalée ou non. (7-1-5)

1-5-1 **Jeu :** L'équipe A est en formation pour un botté de placement. Le teneur A-22 court vers son banc réclamant un tee pour le placement. Au moment où il s'approche du banc, le ballon est remis en jeu et une passe avant est lancée à A-22.

Décision : Procédure illégale: ce sont des tactiques interdites destinées à tromper l'adversaire. Quoique la tromperie ou l'illusion fassent partie intégrante du jeu de football, l'utilisation de tactiques visant à camoufler ses intentions à l'adversaire doit se limiter aux types de formations réglementaires, à l'habileté des joueurs à manipuler le ballon et aux patrons de jeux destinés à tromper l'adversaire quant à la direction du jeu et à la localisation du ballon. (7-1-5)

1-5-2 **Jeu :** L'équipe A est en formation pour un jeu et l'entraîneur rappelle ses joueurs de champ-arrière vers la ligne de côté, comme si un temps mort était demandé. Le ballon est alors remis en jeu et une passe avant est lancée à l'un de ces joueurs près de la ligne de côté.

Décision : Procédure illégale: tactiques interdites. (7-1-5)

Section 2: Rudesse excessive

2-4-1 **Jeu :** B-2 saisit le protecteur facial du porteur du ballon A-2 et le secoue en se servant du protecteur facial comme d'un levier pour le projeter au sol lourdement.

Décision : Ce jeu est considéré comme de la RE; le joueur est disqualifié et une P25 appliquée du point approprié. (7-2-4)

2-5-1 **Jeu :** Le quart-arrière A-1 recule pour lancer une passe. Le bloqueur A-2 recule d'un pas, maintient une position solide et stable pour protéger le passeur. B-1 s'élance à la poursuite du quart, traverse la LM et fonce avec force sur la tête de A-2 avec son corps. A-2 ne bouge pas et maintient sa position.

Décision : Le geste de B-1 est illégale et doit être pénalisé pour rudesse excessive « Prendre pour cible ». Contact avec force sur la tête d'un adversaire doit être évité. (7-2-5)

2-7-1 **Jeu :** A-26 feinte un jeu au centre de la ligne, puis change de direction pour foncer intentionnellement sur le juge de mêlée.

Décision : A-26 est disqualifié pour avoir rudoyé un arbitre; P25 du point approprié. (7-2-7)

Section 3: Rudesse

3-1-1 **Jeu :** Le porteur du ballon A-1 glisse et tombe au sol. Avant que l'arbitre ne puisse siffler, B-2 se jette lourdement sur A-1.

Décision : B-2 est coupable d'empilade. Même si le coup de sifflet n'a pas été donné, les joueurs sont censés savoir que le ballon n'est plus en jeu dans une telle situation et éviter les contacts violents. Si B-2 s'était arrêté et avait simplement retenu A-1 au sol pour s'assurer qu'il ne se relève pas et parte à courir parce que l'arbitre aurait manqué le contact avec le sol, il n'y aurait pas d'infraction. Dans de telles situations, le risque de blessure doit avoir préséance sur le coup de sifflet lorsqu'il est clair que le ballon n'est plus en jeu. (7-3-1)

3-2-1 **Jeu :** A-1 lance une passe. B-1 saute dans les airs pour bloquer la passe, manque le ballon et atterrit sur A-1 en tombant. B-1 n'utilise pas ses avant-bras pour punir le passeur.

Décision : Ce jeu est réglementaire. L'arbitre doit déterminer si le contact de B-1 fait partie de son élan pour bloquer la passe et en est la conséquence inévitable, ou si B-1 se sert de ses bras, de son corps, etc. pour ajouter une force inutile au contact, dans le but d'ébranler le passeur, ce qui constituerait une rudesse. (7-3-2)

3-7-1 C**ommentaire:** Un dardage peut se produire aussi bien avant qu'après le coup de sifflet. Le fait qu'un joueur ait amorcé son geste avant le coup de sifflet n'a aucune incidence sur les sanctions contre le dardage. Cette tactique est dangereuse pour les deux joueurs et ne doit pas être excusée, ni par les arbitres ni par les entraîneurs. Les deux groupes ont d'ailleurs la responsabilité d'éliminer cette pratique. L'utilisation du casque pour frapper est interdite, que le joueur se soit engagé dans son geste avant ou après le coup de sifflet. (7-3-7)

3-8-1 **Commentaire :** Blocage de la tête, placage avec la tête, dardage. Toutes ces infractions sont semblables en nature, en ce sens qu'elles impliquent toutes l'usage du casque comme premier ou seul point d'impact lors du contact avec un adversaire. Le dardage qualifie normalement le geste posé contre un joueur incapable de se protéger; le blocage de la tête et le placage avec la tête s'appliquent aux gestes posés contre n'importe quel joueur.

L'utilisation du dessus ou du devant du casque pour frapper un adversaire est un geste dangereux pour le joueur qui risque de graves blessures, puisque son cou est en position soit de flexion aiguë ou d'hyper extension lorsque la force est appliquée. Et que c'est dans ces circonstances que les fractures vertébrales se produisent. (7-3-8)

L'utilisation de la tête pour diriger le blocage et le plaquage est nécessaire et autorisée quand la tête sert à se diriger vers l'adversaire, à maintenir son équilibre et sa vision du jeu et pouvoir ainsi contrer les mouvements de l'adversaire. Si la tête touche l'adversaire en premier, et poursuit sa trajectoire en étant suivie par l'épaule, le bras ou le corps, l'action de la tête ne devrait PAS être considérée comme illégale.

De même, un porteur de ballon qui fonce tête baissée à travers la LM risque inévitablement de frapper un adversaire sur son chemin et poursuivre le contact avec son corps pour gagner plus de terrain. Ceci devrait également être permis.

Un porteur de ballon ne peut utiliser de façon ppelle aux entraîneurs le danger auquel s'expose leur porteur de ballon quand il utilise de telles tactiques. Et les entraîneurs ne devraient pas enseigner des techniques susceptibles de provoquer des blessures. Comme on l'a déjà dit, cela n'empêche pas les jeux de courts gains, lorsque la tête n'est pas utilisée de façon délibérée. Toutefois, lorsque le porteur de ballon est conscient de la présence d'adversaires sur sa trajectoire et qu'il utilise sa tête ou son casque de façon intentionnelle dans le but d'éviter ou de briser un plaqué, il devrait être pénalisé pour usage défendu de la tête. Les arbitres devraient s'assurer que tous les entraîneurs sont conscients des dangers et des pénalités que représentent ces tactiques.

La tête peut glisser sur le côté, le premier point d'impact du blocage ou du plaqué étant alors l'épaule et les bras. L'usage du dessus ou du devant du casque pour frapper de la tête ou pour foncer sur un adversaire est interdit et dangereux et devrait être sanctionné sévèrement. Les jeux suivants illustrent les principes de base qui devraient être utilisés pour déterminer quels gestes sont autorisés ou non.

3-8-2 **Jeu :** Le porteur de ballon A-1 tente de marquer à partir de la ligne de B 3. Il reçoit la remise du quart-arrière et (a) fonce à travers la ligne, tête baissée, et frappe B-62 avec son casque, le reculant jusque dans sa zone de but ou (b) court vers la ligne tête levée, oblique vers une ouverture, aperçoit B-62 qui s'approche pour le plaquer et baisse la tête pour frapper B-62 avec son casque.

Décision : Dans (a), le jeu est réglementaire. A-1 n'a pas utilisé son casque de façon délibérée pour entrer en contact avec B-62. Dans (b), A-1 a utilisé son casque de façon intentionnelle. Il a pu apercevoir B-62 s'approchant pour le plaquer et a utilisé son casque pour l'en empêcher. L'équipe A doit être pénalisée pour blocage avec la tête. (7-3-8)

3-8-3 **Jeu :** Le porteur de ballon A-1 gagne 8 verges et s'aperçoit que B-24 s'apprête à le plaquer. Il baisse la tête et fonce sur B-24 (a) avec son casque ou (b) avec son épaule dans la poitrine de B-24, son casque sur le côté du joueur.

Décision : (a) C'est un blocage avec la tête. A-1 a utilisé son casque comme principal point d'impact pour briser le plaqué. (b) Ce jeu est réglementaire. Le principal point d'impact est l'épaule de A-1. Même si son casque touche le côté de B-24, la force d'impact est appliquée sur la poitrine de B-24 par l'épaule de A-1. (7-3-8)

3-8-4 **Jeu :** Le joueur de ligne intérieur A-1 frappe le joueur défensif B-1 (a) en enfonçant son devant du casque à la hauteur du numéro de B-1, (b) en enfonçant son épaule dans B-1 de sorte que son casque frappe le côté de B-1 ou (c) en tentant de le bloquer avec son épaule, le contact principal se faisant avec le casque en raison d'une esquive de B-1 vers l'intérieur.

Décision : (a) Ce blocage avec la tête est défendu. (b) Ce blocage est réglementaire. Même s'il y a contact avec le casque sur le côté de B-1, le casque n'a pas été utilisé comme principal point d'impact. (c) Ce blocage est réglementaire. L'arbitre doit observer le jeu en entier pour pouvoir rendre une décision juste; il doit aussi pouvoir deviner l'intention de A-1 pour juger adéquatement. Nombreuses sont les situations où le bloqueur tente un blocage réglementaire, mais frappe l'adversaire involontairement avec son casque ou son protecteur facial à la suite d'un geste du défenseur. Lorsque c'est le cas, le contact n'est probablement pas direct. Un blocage de la tête est un geste intentionnel, dangereux à la fois pour le bloqueur et pour son adversaire. (7-3-8)

3-8-5 **Jeu :** Le porteur de ballon A-1 s'échappe et le demi de sûreté B-1 plaque A-1 (a) en enfonçant son casque ou dans le corps de A-1, puis en utilisant ses bras pour le rabattre au sol ou (b) en encerclant A-1 avec ses bras, faisant simultanément contact avec son casque sur A-1.

Décision : (a) Ce blocage avec la tête est défendu. (b) Le principal point d'impact devrait être les bras et l'épaule de B-1, et le contact avec le casque devrait faire partie du plaqué pour que celui-ci soit réglementaire. Cependant, l'arbitre qui surveille le jeu doit être certain que le casque n'était pas le principal point d'impact. (7-3-8)

3-8-6 **Jeu :** Le porteur de ballon A-1 s'échappe. B-1 garde la tête haute, avec les yeux fixés à la hauteur du numéro de A-1, et fonce sur A-1 pour le plaquer (a) en bougeant sa tête au dernier moment de sorte qu'il frappe A-1 avec son épaule ou (b) en bougeant sa tête au dernier moment pour tenter un blocage de l'épaule, mais à cause d'une feinte de A-1, le contact se fait avec le côté ou le dessus du casque de B-1.

Décision : Dans les deux cas, le blocage est réglementaire. Dans le dernier cas, le contact avec le casque de B-1 a été provoqué en partie par le geste de A-1 et ne devrait donc pas être considéré comme une infraction, étant donné qu'il n'y pas eu d'intention de la part de B-1. (7-3-8)

3-8-7 **Commentaire :** Tel que mentionné plus tôt, les arbitres doivent faire preuve de bon jugement dans leurs décisions. Les jeux suggérés illustrent la nécessité de voir le jeu en entier pour déterminer correctement la cause du contact par le casque ou l'intention, de même que pour déterminer si le casque a été utilisé comme principal point d'impact.

L'arbitre doit répondre aux deux questions suivantes avant de prendre une décision sur chacun de ces blocages.

1. Est-ce une tentative de la part du bloqueur et non pas la conséquence d'un geste posé par l'adversaire?
2. Le casque a-t-il été utilisé comme principal point d'impact?

   Si la réponse à ces deux questions est OUI, le blocage est défendu. Si la réponse à une de ces deux questions est NON, le blocage est réglementaire. Les mêmes principes s'appliquent pour le placage. (7-3-8)

3-10-1 **Commentaire:** Blocage surprise. Cette règle comprend 4 éléments: la position, la direction du mouvement, la zone et le point de contact. En se posant les questions suivantes au sujet de chaque élément, on peut facilement déterminer si le blocage est réglementaire ou non.

Position: Est-ce que le joueur est :

a) immobile ou en mouvement à 3 verges ou plus à l'extérieur de la zone de mêlée lorsque le ballon est remis en jeu? ou

b) initialement placé à 3 verges ou plus à l'extérieur de la zone de mêlée, mais s'est déplacé à moins de 3 verges de la zone lors de la remise en jeu du ballon? ou

c) initialement placé à moins de 3 verges de la zone de mêlée, mais s'est déplacé à 3 verges ou plus à l'extérieur de la zone pour ensuite revenir à moins de 3 verges de la zone de mêlée, soit avant ou après la remise en jeu du ballon?

Mouvement: Est-ce que le joueur se déplace vers le point où le ballon a été remis en jeu (c'est la définition de "se déplace en direction du ballon") ?

Zone: Est-ce que le blocage a lieu sur ou derrière une ligne située 5 verges en avant de la LM, dans une zone s'étendant de 5 verges devant la LM jusqu'à la ligne de fond de l'équipe A ?

Contact: Est-ce que le blocage est fait sous la ceinture au avec force en raison de la responsabilité du bloqueur ?

Si la réponse à ces 4 questions est OUI, le blocage est interdit.

Si la réponse à une seule de ces questions est NON, le blocage est réglementaire. (7-3-10)

Le but de ce règlement est d'empêcher un bloqueur qui est situé hors du champ de vision normal d'un défenseur ou qui quitte le champ de vision normal pour y revenir, de bloquer sur la partie inférieure du corps et ainsi risquer de provoquer des blessures au genou et à la cheville.

3-10-2 **Jeu :** Le flanqueur A-1 prend place sur les traits de mise en jeu à droite, à 8 verges à l'extérieur du bloqueur droit. Le ballon est remis en jeu au centre du terrain. A-1 bloque le demi de coin entre les traits de mise en jeu et la ligne de côté, 2 verges en avant de la LM, avec un bloc de la hanche à la hauteur des genoux.

Décision : Le bloc interdit du joueur A1 doit être signalé comme bloc au dessous la ceinture. (7-3-19)

3-10-3 **Jeu :** Le flanqueur A-1 se place à 8 verges à l'extérieur du bloqueur. Au compte de 1, il se déplace vers le bloqueur de sorte qu'au compte de 2, il n'est plus qu'à 2 verges du bloqueur. Le ballon est alors mis en jeu et A-1 bloque le secondeur intérieur sous la ceinture dans la zone restreinte de 5 verges devant la LM.

Décision : Ce blocage est interdit. La réponse aux 4 questions est oui. La position est celle paragraphe b) dans le Commentaire sur le cas 3-10-1, le mouvement est en direction du ballon, le blocage est fait dans la zone restreinte et sous la ceinture. (7-3-10)

3-10-4 **Commentaire:** Qui a la responsabilité de signaler les infractions de blocage surprise? Les juges de ligne ont la responsabilité de surveiller les ailiers et les flanqueurs; c'est donc à eux que revient la responsabilité de signaler ces infractions. Le juge de mêlée peut aider en identifiant les numéros des joueurs éloignés avant la remise en jeu et s'il voit ces numéros bloquer sous la ceinture, dans la zone de mêlée ou dans la zone restreinte de 5 verges entre les bloqueurs, il peut signaler l'infraction, puisque le mouvement qui a amené les joueurs entre les bloqueurs s'est nécessairement fait en direction du ballon. (7-3-10)

De plus, le juge de champ-arrière et le juge arrière doivent observer les mouvements initiaux des receveurs éloignés et des demis-insérés afin d'aider les juges de ligne.

3-10-5 **Jeu :** Le flanqueur A-26 se trouve à 4 verges à l'extérieur du bloqueur lorsque le ballon est remis en jeu. B-42 tente d'atteindre le passeur et A-26 le bloque sous la ceinture 6 verges derrière la LM.

Décision : C'est un blocage surprise. A-26 se trouvait à plus de 3 verges de la zone de mêlée, s'est déplacé vers le ballon, a bloqué dans la zone restreinte et sous la ceinture. Comme la réponse aux 4 questions est oui, il s'agit d'un blocage interdit. (7-3-10)

3-11-1 **Commentaire:** Une technique de blocage apparue au football amateur a été interdite. Le "bloc retardé au genou" est une tactique de blocage effectuée par deux joueurs. Le premier bloqueur «s'engage» face à l'adversaire pour essayer de le faire lever et de concentrer ses réactions et son attention. Son coéquipier (deuxième bloqueur) retarde un instant son geste, puis va bloquer l'adversaire à la hauteur ou en-dessous des genoux alors qu'il est sans protection. Le bloc retardé au genou se produit alors que le premier bloqueur est toujours en contact avec l'adversaire.

La règle du bloc retardé au genou n'interdit pas le blocage à deux, à moins qu'un des blocages ne soit retardé, et qu'il soit effectué à la hauteur ou en-dessous des genoux. Cette technique doit être éliminée afin de protéger les joueurs et de diminuer les risques de blessures. Les entraîneurs ne devraient pas enseigner cette technique et les arbitres devraient signaler cette infraction sans hésitation. Cette infraction est considérée comme une rudesse en raison des risques de blessure. (7-3-11)

3-11-2 **Jeu :** A-1 et A-2 s'unissent pour bloquer B-1 comme suit: (a) les deux joueurs bloquent B-1 simultanément, A-1 faisant contact au-dessus de la ceinture et A-2, à la hauteur des genoux; (b) A-1 bloque B-1 au-dessus de la ceinture et pendant qu'il est toujours en contact avec B-1, A-2 effectue un bloc retardé au genou; (c) A-1 bloque B-1 au-dessus de la ceinture et pendant qu'il est encore en contact avec B-1, A-2 effectue un blocage retardé au-dessus de la ceinture.

Décision : (a) Ces blocages sont réglementaires. Il s'agit d'un blocage à deux et il n'y a pas de délai perceptible entre les blocs de A-1 et A-2. (b) Le blocage effectué par A-2 est un bloc retardé au genou et il est donc interdit. (c) Ces blocages sont réglementaires. (7-3-11)

3-19-1 **Jeu :** L'équipe A sont 1D et 10 de la ligne A35-yard. Slot A85 aligne 6 mètres à l'extérieur de l'ailier rapprochés sur le côté droit. A85 bloque l'extrémité défensive B40 en dessous de la ceinture à l'intérieur de la position de plaquage offensif gauche. a) L'A85 est en plein mouvement mais à l'intérieur de la position de l'ailier rapprochés droite au moment le ballon mis en jeu. b) L'A85 se déplace à l'intérieur de la position de l'ailier rapprochés droite et s'arrête complètement avant le ballon mis en jeu.

Décision : a) Il s'agit d'un bloc au-dessous de la ceinture par A85, l'équipe A serait pénalisée de 15 verges. b) Il s'agit d'un jeu juridique. (7-3-19)

Section 4: Conduite répréhensible

4-0-1 **Jeu :** L'équipe A marque un touché. A-1, dans son exubérance, lance le ballon haut dans les airs, au-delà de ligne de fond.

Décision : Pénalité pour conduite répréhensible s'appliquant lors de la transformation ou du botté d'envoi subséquent. (7-4-c)

4-0-2 **Jeu :** A-1 tente de donner un coup de poing à B-1, mais manque son coup. Quelle procédure l'arbitre doit-il suivre?

Décision : Il ne peut y avoir d'infraction pour R puisqu'il n'y a pas eu de contact. La pénalité est pour conduite répréhensible. (7-4- a) Dans un cas extrême, A-1 peut être disqualifié. (7-2-5)

4-0-3 **Jeu :** Lors du dernier jeu de la demie, l'équipe A marque un touché. Au cours de la tentative de transformation ratée, B-1 est pénalisé pour R et B-2 pour conduite répréhensible. L'équipe A choisit d'appliquer les pénalités lors du botté d'envoi. Pendant la reprise de la transformation, B-3 est pénalisé pour R. L'équipe A choisit aussi d'appliquer cette pénalité lors du botté d'envoi.

Décision : La pénalité pour conduite répréhensible est appliquée après les autres pénalités. Si l'équipe A exécute le botté d'envoi, il aura lieu au B 25 (ligne de A 45 + 15 + 15 + 10). Si l'équipe B exécute le botté d'envoi, le ballon sera placé à sa ligne de B 7 1/2 (ligne de B 45 -15 -15 -10, moitié de distance - 7 1/2 verges). (7-4, 5-2-1-a et Remarque)

4-0-4 **Jeu :** 2E et les buts pour l'équipe A au B 4. B-1 est hors-jeu et l'équipe A gagne 1 verge. A-2 est pénalisé pour conduite répréhensible après que le jeu ait été déclaré mort.

Décision : En raison de la pénalité pour hors-jeu, le ballon est placé au B 2 pour un 1E. La pénalité pour conduite répréhensible est ensuite appliquée. L'équipe A effectue un 1E et 10 au B 12. Les chaîneurs ne sont déplacés que si l'infraction pour conduite répréhensible a été commise avant que l'arbitre ait signalé que le ballon était prêt à être remis en jeu. (7-4)

4-0-5 **Commentaire:** Le paragraphe (d) a pour but d'insister sur le fait que les officiels ne doivent PAS être considérés simplement comme faisant partie du terrain, mais qu'ils doivent être respectés pendant le jeu.

On sait qu'il y a des occasions où des arbitres sont frappés pendant un jeu. Le juge de mêlée, en particulier, peut être pris au milieu d'un groupe de joueurs sans pouvoir éviter le contact. D'autres arbitres peuvent se placer trop tard dans la trajectoire d'un joueur pour que celui-ci puisse l'éviter.

Par contre, lorsqu'un arbitre est soit immobile ou en mouvement, et qu'il peut facilement être aperçu et évité, les joueurs ne doivent pas tenter d'effectuer un plaqué, un bloc ou tout autre jeu sans tenir compte de sa présence ou en se servant de lui. L'arbitre ne porte pas d'équipement protecteur et il est par conséquent vulnérable aux blessures.

Les contacts qui auraient pu être évités, le cas échéant, devraient entraîner une pénalité en distance et/ou une disqualification, selon la gravité du contact. (7-4)

4-0-6 **Jeu :** Lors d'un 2E et 10, l'équipe A substitue 4 nouveaux joueurs: A-7, A-8, A-9 et A-10. Au moment où ils s'alignent pour la remise en jeu, l'arbitre en chef se rend compte qu'aucun de ces joueurs ne porte de protecteur de coccyx. Il siffle immédiatement l'arrêt du jeu, avant la remise.

Décision : P5 pour l'équipe A, 2E et 15. Les 4 joueurs doivent être retirés du jeu et remplacés immédiatement afin que la partie ne soit pas retardée. Chacun de ces joueurs ne peut revenir au jeu légalement que lorsqu'il portera l'équipement adéquat. Ces joueurs n'ont pas perdu le droit de participer à la partie par cette pénalité. (7-4)

Étude de cas pour Règlement 8 — Application des pénalités

Section 1: Définitions

1-4-1 **Jeu :** L'équipe A effectue un botté de dégagement jusque dans la zone de but de l'équipe B, et elle est pénalisée pour (a) ne pas avoir respecté l'immunité dans la zone de but ou (b) R dans la zone de but. Le ballon est déclaré mort en possession de l'équipe B dans la zone de but.

Décision : Dans le cas (a) L'équipe B : aucun point, premier essai pour l'Équipe B à la ligne de 10 verges plus cinq ou 15 verges pour ne pas avoir respecté le minimum de verges requis ou, ou refuser la pénalité, accorder un point à l'équipe A et obtenir un 1E au B 35. (b) L'équipe B a le choix d'accepter la pénalité, sans point, et après l'application d'une P15 pour R au B 10, obtenir un 1E et 10 au B 25, ou de refuser la pénalité, d'accorder les points, et après l'application d'une P15 pour R au B 35, obtenir un 1E et 10 au B 50. (8-1-4-a, 8-4-2-a, 8-5-6-a)

1-4-2 **Commentaire :** Application de pénalités sans option.

Rudesse ou rudesse excessive – L'équipe non fautive a normalement le choix entre deux points pour faire appliquer la pénalité en verges – le PBM ou un des suivants: le PDR-ER, PBT, etc.

Conduite répréhensible, absence de protecteur buccal – l'équipe non fautive n'a pas de choix quant au point d'application de la pénalité. La pénalité en verges est appliquée à partir du point où le ballon aurait été remis en jeu s'il n'y avait pas eu d'infraction pour conduite répréhensible ou pour absence de protecteur buccal. Quand ces infractions se produisent lors d'un touché, la pénalité s'applique lors de la transformation ou du botté d'envoi suivant.

L'expression «sans option» signifie que l'équipe non fautive n'a pas à choisir entre la pénalité ou le résultat du jeu, mais qu'elle a droit aux deux possibilités si elle le désire. L'équipe non fautive peut toujours refuser la pénalité en verges si elle juge que l'application de la pénalité la désavantagerait. De même, elle peut également refuser une pénalité lors du dernier jeu du quart de façon à y mettre fin. S'il s'agit d'une infraction pour R ou RE, l'équipe non fautive peut choisir de faire appliquer la pénalité immédiatement et un jeu additionnel aura alors lieu, ou de faire appliquer la pénalité lors du premier jeu du quart suivant, mettant ainsi fin au quart en cours.

1-4-3 **Jeu :** Au 1E, l'équipe A est pénalisée pour avoir retenu, puis une deuxième fois pour absence de protecteur buccal. L'équipe A gagne 1 verge.

Décision : L'équipe B a le choix d'accepter la pénalité pour avoir retenu avec une P10 pour l'équipe A, ER, la P5 pour absence de protecteur buccal s'appliquant par la suite, ce qui donne à l'équipe A un 1E et 25, ou de refuser la pénalité pour avoir retenu, ce qui donne à l'équipe A un 2E et 14 à franchir. (8-1-4-b)

1-4-4 **Commentaire:** Règlement 8, Section 1, Article 4. Quels sont les choix de l'équipe non fautive lors d'une infraction?

Décision : L'équipe non fautive a droit, dans la plupart des cas, à deux choix.

Premier choix: refuser la pénalité et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé. Cela peut s'avérer un choix utile si l'équipe non fautive prend possession du ballon, ou si elle a plaqué le quart-arrière derrière la LM, etc., ce qui lui donne le ballon ou une meilleure position sur le terrain.

Deuxième choix: accepter la pénalité en verges et permettre que l'essai soit repris. Cela constitue un choix utile si l'équipe A a réalisé un long gain après avoir commis une infraction ou si l'équipe A garde le ballon après avoir commis une infraction lors d'un botté d'envoi.

L'équipe non fautive NE peut obtenir le ballon à la suite d'une infraction, sauf dans les situations mentionnées expressément, telle une obstruction illégale lorsque le ballon est libre.

Dans certains cas où cela est prévu spécifiquement, il n'y a pas de choix possible, comme dans la règle 4-1-5 où aucun jeu n'a eu lieu. Dans d'autres cas, le jeu et la pénalité peuvent être tous deux acceptés, comme dans la règle 8-1-4-b en cas de R, etc.

Le but d'offrir une option est d'accorder à l'équipe non fautive soit la pénalité, soit tout avantage qu'elle pourrait tirer de la possession du ballon ou d'une meilleure position sur le terrain en refusant la pénalité et en laissant le jeu se poursuivre comme si aucune infraction n'avait eu lieu.

1-4-5 **Jeu :** L'équipe A remet le ballon en jeu, 1E au A 50. Le passeur A-1 est pourchassé jusqu'au A 25 où A-2 est pénalisé pour blocage par-derrière. A-1 est plaqué au sol au A 25 et B-1 est puni pour empilade.

Décision : Option de l'Équipe B quant à l'endroit où appliquer les pénalités au point de ballon mort, poursuite des essais ou au point de dernière mêlée, reprise de l'essai (8-1-4, 8-5-11, 8-6-1)

Section 2: Pénalités et gains réglementaires

2-4-1 **Jeu :** A-1 effectue un botté de dégagement. B-1 retient alors que le ballon est dans les airs. Le ballon frappe B-2 au B 30 et (a) bondit vers l'avant jusqu'au B 35 où B-2 le récupère, (b) bondit vers l'arrière au B 25 où B-1 ou B-2 le récupère ou (c) bondit vers l'avant au B 35 où le joueur hors-jeu B-3 le récupère. Quel est le PEP pour l'application de la pénalité de retenue?

Décision : Le PEP est le point le plus près de la ligne de but de l'équipe à qui revient la possession entre les points suivants: le point où le ballon a été touché ou le véritable point d'entrée en possession. Dans les cas (a) et (c), le PEP est le point où le ballon a été touché pour la première fois, la ligne de B 30. Dans le cas (b), le PEP est la ligne de B 25. (8-2-4, 6-3-1)

2-4-2 **Jeu :** Même situation que pour le jeu 2-4-1, mais l'équipe A récupère le ballon au B 35 et l'avance jusqu'au B 20.

Décision : L'équipe A a le choix d'accepter la pénalité et de l'appliquer au PEP, P10 au B 35, et donc 1E au B 25, ou de refuser la pénalité, d'accepter le jeu tel quel et de conserver le ballon au PBM au B 20. Voir le Commentaire 2-4-3 pour un tableau expliquant l'application des pénalités.

2-4-3 **Commentaire:** Infractions commises lorsque le ballon est en l'air lors d'un botté (8-2-4-a & 8-5-4-b).

Ces articles précisent tous les deux que lorsque le ballon est dans les airs, lors d'un botté, une infraction commise par l'une ou l'autre des équipes s'appliquera au PEP par l'équipe qui prend possession du ballon de façon réglementaire (à l'exception d'une infraction de R contre le botteur qui peut être appliquée au PDR).

Cette approche est à la fois cohérente et logique. Si l'équipe B commet une infraction alors que le ballon est dans les airs et peut garder le ballon suite à l'application de la pénalité, il semble raisonnable que si l'équipe A commet une infraction alors que le ballon est dans les airs et qu'elle réussisse à prendre possession du ballon de façon réglementaire, elle puisse elle aussi garder le ballon suite à l'application de la pénalité. Chaque équipe serait donc traitée de la même façon dans une situation semblable, et toutes les pénalités semblables donneraient lieu aux mêmes options et seraient soumises aux mêmes points d'application.

Le tableau suivant illustre les points d'application pour les différentes pénalités.

1. Retenue - Équipe B (Remarque 1)	Choix de l'équipe A 1. P10 au PEP par B 1E pour l'équipe B *ou* 2. Refuser la pénalité 1E pour l'équipe B au PBM	Choix de l'équipe A 1. PEP par A + P10 1E pour l'équipe A *ou* 2. Refuser la pénalité 1E pour l'équipe A au PBM
2. Retenue - Équipe A (Remarque 1)	Choix de l'équipe B 1. PEP par B + P10 1E pour l'équipe B *ou* 2. Refuser la pénalité 1E pour l'équipe B au PBM	Choix de l'équipe B 1. P10 au PEP par A 1E pour l'équipe A *ou* 2. Refuser la pénalité 1E pour l'équipe A au PBM
3. Rudesse – Équipe B	Choix de l'équipe A PEP par B ou PBM moins P15 1E pour l'équipe B	Choix de l'équipe A PEP par A ou PBM + P15 1E pour l'équipe A
4. Rudesse – Équipe A	Choix de l'équipe B PEP par B ou PBM + P15 1E pour l'équipe B	Choix de l'équipe B PEP par A ou PBM moins P15 1E pour l'équipe A

Remarque 1: Les pénalités pour avoir retenu et toutes les autres infractions, sauf la R ou la RE, s'appliquent de la même façon, avec la pénalité appropriée de distance. Dans le cas de la R ou de la RE, la pénalité en verges est appliquée au point approprié choisi par l'équipe non fautive.

2-4-4 **Jeu :** Au 3E et 10 au B 30, l'équipe A effectue un botté de dégagement. Elle commet une infraction de R alors que le ballon est dans les airs. B-1 prend possession du ballon dans la zone de but où il est plaqué au sol.

Décision : L'équipe B a le choix (a) d'accorder 1 point à l'équipe A et d'appliquer la pénalité au B 35 ou (b) d'accepter la pénalité au PEP. Ce point étant situé dans la zone de but, la pénalité s'applique au B 10, sans point pour l'équipe A. (8-2-4, 5-5-3-Remarque)

2-4-5 **Jeu :** Au 3E et 20 au B 35, l'équipe A effectue un botté de dégagement. L'équipe B commet une infraction pour R une fois le ballon dans les airs. Le receveur du botté est plaqué dans sa zone de but.

Décision : L'équipe A a le choix (a) d'accepter 1 point et d'appliquer la pénalité au B 35, l'équipe B ayant droit à un 1E et 10 au B 20 ou (b) de refuser les points et d'appliquer la pénalité au B 10, l'équipe B ayant droit à un 1E et 10 au B 1. (8-2-4, 5-5-1-a-2 et Remarque 2)

2-4-6 **Jeu :** Avec un 1E au B 1, l'équipe A remet le ballon en jeu. Le quart-arrière A-1 échappe le ballon qui roule librement jusqu'au B 5. B-1 retient A-1 au B 5 pour permettre à B-2 de recouvrer le ballon.

Décision : L'infraction a directement influencé le recouvrement du ballon. L'équipe A effectue donc un 1E et 10 au B 5. Cette infraction ne comporte pas de pénalité en verges; l'équipe A prend donc possession du ballon au PI. (8-2-4-b, 8-3-4)

2-5-1 **Jeu :** 2E et 8 pour l'équipe A au A 30. Elle gagne 5 verges durant le dernier jeu du troisième quart. Après le coup de sifflet, B-1 commet une empilade.

Décision : Le quart est terminé lorsque l'arbitre donne un coup de sifflet, avec l'équipe A, 3E et 3 au A 35. L'empilade se produit après que le ballon est mort et la pénalité sera administrée sur le premier jeu du quatrième quart. Les équipes changeront de côté et l'équipe A aura un 1E et 10 au A 50. (8-2-5)

Section 3: Restrictions près d'une ligne de but

3-1-1 **Jeu :** L'équipe A effectue un 2E et 10 au B 15. L'équipe A est pénalisée pour hors-jeu et l'équipe B est pénalisée pour avoir retenu ainsi que pour R.

Décision : C'est un cas d'infractions compensatoires, dont une partie est une double infraction de l'équipe B. Les pénalités seront compensées au PDR, en supposant qu'elles sont toutes acceptées. Les pénalités pour avoir retenu et pour hors-jeu sont compensées, plaçant ainsi le ballon au B 10. La pénalité pour R est ensuite appliquée (la moitié de la distance jusqu'à la ligne de but), et le ballon est placé au B 1 avec un 1E. (8-3-1)

3-1-2 **Jeu :** Au 2E et 10 du B 21, l'équipe A fait une passe avant. B-2 commet une obstruction contre A-2 au B 2 en plus de commettre une infraction de R.

Décision : Il s'agit d'une double infraction par la même équipe. La pénalité de 15 verges pour obstruction amène le ballon au B 6. La pénalité pour R est alors appliquée: moitié de la distance jusqu'à la ligne de but. L'équipe A a droit à un 1E au B 1. (8-3-1, 8-6-4)

3-4-1 **Jeu :** Au 1E et 10 du A 1, l'équipe A est pénalisée pour avoir retenu et le ballon est mort dans sa zone de but.

Décision : L'équipe B a le choix d'accepter la pénalité de PE, l'équipe A ayant droit à un 2E et 10 au A 1 ou de refuser la pénalité et d'accepter 2 points pour le touché de sûreté. (8-3-4)

Section 4: Infractions dans la zone de but

4-1-1 **Jeu :** B-1 reçoit un botté de dégagement dans sa zone de but. B-2 (a) retient dans la zone de but ou (b) rudoie A-2 dans la zone de but. Le ballon est mort au B 4.

Décision : Dans chaque cas, l'équipe A a le choix d'accepter la pénalité et de marquer 1 point, le ballon étant remis en jeu au B 35. (a) Il n'y a pas de pénalité en verges. L'équipe B a droit à un 1E et 10 au B 35. (b) La P15 s'applique. L'équipe B effectue un 1E et 10 au B 20. L'équipe A a aussi le choix de refuser la pénalité et d'accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé. (a) L'équipe B effectuera alors un 1E et 10 au B 20. (b) La pénalité (P15) est soumise aux restrictions imposées en deçà de la ligne de 30. L'équipe B effectuera alors un 1E et 10 au B 5. (8-4-1-b, 8-5-6-b)

4-1-2 **Jeu :** L'équipe B échappe un botté de dégagement dans sa zone de but. Alors que le ballon est libre (a) A-1 retient B-1 pour permettre à A-2 de recouvrer le ballon ou (b) B-1 retient A-1 pour permettre à B-2 de recouvrer le ballon.

Décision : (a) Le ballon est accordé à l'équipe B au B 10 pour un 1E et 10, sans point. (8-4-2-a-3)
(b) L'équipe A a le choix entre: accepter un 1E et 10 au B 10; que l'équipe B ait un 1E et 10 au PBM; accepter les points si l'équipe A marque sur le jeu; ou accepter 1 point et que l'équipe B reprenne avec un 1E et 10 au B 35. (8-4-1-b-5)

4-1-3 **Jeu :** L'équipe A remet le ballon en jeu du A 5. A-1 est pris dans la zone de but et A-2 retient B-1 dans cette zone pour permettre à A-1 de sortir. B-2 plaque A-2 au A 5 avec son protecteur facial.

Décision : L'équipe B a le choix d'accepter la pénalité pour avoir retenu de A et d'obtenir ainsi un touché de sûreté (2 points). La pénalité de P15 à l'équipe B sera appliquée au point choisi par B pour la remise en jeu. L'équipe B peut aussi refuser la pénalité pour avoir retenu de A, et alors aucun point n'est marqué, ce qui accorderait à l'équipe A un 1E et 10 à partir de la ligne de A 20, après l'application de la P15 de la ligne de 5 verges. (8-4-1)

4-2-1 **Jeu :** Au 2E et 15 du A 5, A-1 échappe le ballon dans sa zone de but. Alors que le ballon est libre (a) A-1 retient B-1 et permet à A-2 de recouvrer le ballon. (b) B-1 retient A-1 et permet à B-2 de recouvrer le ballon.

Décision : (a) L'équipe B a le choix entre accepter 2 points ou obtenir un 1E et 10 au A 5. (8-4-1-a-4) (b) L'équipe A amorce le 1E au PDR ou à la ligne de A 10. (8-4-2-b-2)

4-2-2 **Jeu :** L'équipe A remet le ballon en jeu (a) au A 3 lors d'un 2E ou (b) au A 12. Le quart-arrière A-1 court dans sa zone de but et échappe le ballon. B-1 retient A-2 dans sa tentative de recouvrer le ballon et B-2 recouvre le ballon dans la zone de but.

Décision : Aucun point accordé. (a) L'équipe A a droit à un 1E et 10 au A 10. (b) L'équipe A a droit à un 1E et 10 au A 12. (8-4-2-b-2)

4-4-1 **Jeu :** L'équipe A effectue un botté de dégagement que B-1 reçoit dans sa zone de but. Alors que le ballon est en possession de l'équipe B dans sa zone de but, A-1 bloque B-2 par-derrière au B 5. Le ballon est sifflé mort au (a) B 2 ou (b) B 25.

Décision : Dans le cas (a), l'équipe B accepterait la pénalité et aurait un 1 E et 10 au B 25. Dans le cas (b), l'équipe B la accepterait la pénalite, ayant droit à un 1E et 10 au B 40. (8-4-4)

4-4-2 **Jeu :** L'équipe A effectue un 2E et 5 au A 8. Le passeur A-1 est dans sa zone de but lorsque B-1 (a) retient A-2 ou (b) commet une infraction de R. A-1 est plaqué au A 2.

Décision : Si l'équipe A accepte la pénalité, elle sera appliquée du PDR. (a) Il y a une P10. L'équipe A effectue un 1E et 10 au A 18. (b) Il y a une P15. L'équipe A effectue un 1E et 10 au A 23. Dans ce cas, le 1E est automatique, peu importe la distance restant à gagner pour le 1E. (8-4-4)

Section 5: Rudesse et rudesse excessive – Points d'application de la pénalité

5-1-1 **Jeu :** L'équipe A effectue un 2E et 25 au A 30. Durant le jeu, et avant qu'un 1E soit réussi, A-2 et B-2 de même que B-3 sont tous trois pénalisés pour R.

Décision : Il y a ici infractions compensatoires, dont l'une fait partie d'une infraction double par l'équipe B. Toutes les pénalités sont compensées au PDR. Il n'y a pas de 1E pour la R de l'équipe B puisque l'infraction de l'équipe A est également de la R. L'équipe A effectue un 2E et 10 au A 45. (8-5-1, 8-6-2-g)

5-1-2 **Jeu :** L'équipe A réussit un botté de transformation à partir de la ligne de B 5. A-1 retient et A-2 est pénalisé pour R pendant le jeu.

Décision : L'équipe B a le choix entre: accepter la double pénalité et permettre à l'équipe A de reprendre la transformation au B 30; accepter la pénalité pour avoir retenu et permettre la reprise de la transformation avec une P10 appliquée au PDR et faire appliquer la pénalité pour R lors du botté d'envoi; permettre la reprise de la transformation du PDR et faire appliquer les pénalités pour avoir retenu et pour R lors du botté d'envoi; ou accepter la transformation et faire appliquer les pénalités pour avoir retenu et pour R lors du botté d'envoi. C'est là une situation inhabituelle qui permet de combiner les trois choix possibles offerts à l'équipe B d'après les règles 8-5-1, 3-2-5 et 8-6-4.

5-2-1 **Commentaire:** Application des pénalités pour rudesse et rudesse excessive:

a) TNG – Toutes les infractions pour R/RE commises lors d'un jeu débutant à la ligne de mêlée offrent les deux options suivantes: (1) P15/P25 PBM avec poursuite des essais ou (2) P15/P25 PDR ER.

b) Après l'obtention d'un premier essai ou lors d'un changement de possession – P15/P25 au PBT ou PBM.

c) Ballon dans les airs – P15/P25 PEP ou PBM.

L'exception à ces trois généralisations est que les pénalités pour R/RE à l'endroit du botteur/teneur lors d'un botté débutant par une mise en jeu peuvent être appliquées au PDR, PEP ou PBM.

5-6-1 **Jeu :** L'équipe A effectue un botté de dégagement dans la zone de but de l'équipe B. A2 commet (a) une infraction à la zone d'immunité ou (b) est pénalisé pour R dans la zone de but. Le ballon est mort dans la zone de but en possession de l'équipe B.

Décision : Dans les deux cas, l'équipe B a le choix d'accorder ou de refuser les points. (a) L'équipe B peut accepter la pénalité et obtenir un 1E au B25 (penalité 15 verges) iE au B15 (penalité 5 verge) ou refuser la pénalité, accorder les points et obtenir un 1E et 10 au B 35. (b) L'équipe B peut accepter la pénalité et obtenir un 1E au B 25 (B 10 + 15) ou accorder les points et obtenir un 1E au B 50. (B 35 + 15). (8-5-6, 8-1-4)

5-7-1 **Jeu :** Au 2E et 10 au A 35, l'équipe A échappe le ballon. B-1 empêche A-1 de récupérer le ballon au A 25 en saisissant son protecteur facial. Le ballon est mort en possession de l'équipe A au A 20.

Décision : L'équipe A a le choix :(a) d'appliquer la P15 du PI, l'équipe A ayant droit à 1E et 10 au A 40; (b) d'appliquer la P15 du PBM, l'équipe A ayant droit à 1E et 10 au A 35; (c) refuser la pénalité pour obstruction illégale, l'équipe A ayant droit à 1E et 10 au A50 (R appliquée du PDR). (8-5-7)

5-7-2 **Jeu :** Au 2E et 10 au A 35, l'équipe A échappe le ballon. A-1 empêche B-1 de récupérer le ballon au A 24 en y saisissant son protecteur facial. Le ballon est mort en possession de l'équipe A au A 20.

Décision : L'équipe B a le choix entre: plus 15 verges du PI (réduite parce qu'en deçà de la ligne de 30), l'équipe B obtenant un 1E et 10 au A 12; ou une P15 appliquée du PBM (réduite parce qu'en deçà de la ligne de 30), l'équipe A ayant droit à un 3E et 35 au A 10. L'option de B de pouvoir faire appliquer la pénalité au PBM tout en obtenant aussi un 1E n'existe que si l'équipe B avait recouvré le ballon. (8-5-7)

5-8-1 **Jeu :** Au 2E et 10 du A 20, l'équipe A fait une passe avant. B-1 commet une infraction de rudesse contre A-2 dans le cadre d'une obstruction illégale contre la passe au A 40.

Décision : Il y a une P15 pour obstruction illégale lors d'une passe avant plus une P15 pour R. Le ballon est avancé de 30 verges et l'équipe A obtiendra un 1E et 10 au A 50. (8-5-8)

5-8-2 **Jeu :** Lors d'une tentative de transformation au moyen d'une passe avant, B-1 rudoie A-2 dans le cadre d'une obstruction illégale contre la passe. La tentative est (a) réussie ou (b) ratée.

Décision : L'équipe A a plusieurs choix. (a) Étant donné que 2 points ont été marqués, la P15 pour obstruction illégale lors d'une passe avant plus la P15 pour R seront appliquées lors du botté d'envoi. En supposant que l'équipe A effectue le botté d'envoi, ce dernier sera effectué au B 35. (b) L'équipe A a le choix d'appliquer les deux pénalités lors du botté d'envoi ou la pénalité pour obstruction illégale lors de la transformation et la pénalité pour R lors du botté d'envoi :

1) la transformation est reprise au B 5 - le botté d'envoi au B 35 (obstruction illégale et R),
2) la transformation est reprise au B 1 - le botté d'envoi au B 50 (R). (8-5-8)

5-9-1 **Jeu :** Lors du dernier jeu de la demie, B-1 retourne un botté de dégagement de l'équipe A et marque un touché. A-1 est pénalisée pour RE après la fin du jeu. L'équipe B renonce à faire appliquer la pénalité en distance sur la transformation. Lors de la transformation, l'équipe qui s'est fait marquer un touché (auparavant l'équipe A) est pénalisée pour R.

Décision : Il s'agit d'une infraction double. A-1 est disqualifié et une P25 est appliquée lors du botté d'envoi. Une P15 additionnelle pour R est également appliquée lors du botté d'envoi. Puisque cette infraction s'est produite après le dernier jeu de la demie, mais avant la fin de la transformation, les deux pénalités peuvent s'appliquer lors d'un botté d'envoi en première demie ou lors du botté d'ouverture de la deuxième demie. L'équipe fautive bottera de sa ligne de 10 verges (45 - 25 -1/2 distance = 10) ou recevra à sa ligne de 15 verges (le botté d'envoi étant effectué de la ligne de 25 verges (45 + 25 + 15 = 25) en supposant que l'équipe B (l'équipe qui a marqué) décide de ne pas appliquer une des pénalités lors d'une reprise de la transformation. (8-5-9-b-1)

5-9-2 **Jeu :** Lors d'une transformation réussie par l'équipe A du B 5, B-1 est hors-jeu et B-2 est pénalisé pour R (a) pendant le jeu, (b) après le jeu.

Décision : (a) L'équipe A peut accepter les points et appliquer la P5 et la P15 lors du botté d'envoi; ou refuser les points, accepter la P5 pour hors-jeu et reprendre la transformation au B 2 1/2 et appliquer la P15 pour R lors du botté d'envoi; ou accepter les deux pénalités sur la transformation et reprendre celle-ci du B 1. (b) Si l'équipe A accepté les points, les pénalités pour hors-jeu et pour R s'appliquent toutes deux lors du botté d'envoi. L'équipe A peut aussi refuser les points, accepter la P5 dans le but de reprendre la transformation au B 2 1/2 et appliquer la P15 pour R lors du botté d'envoi. (8-5-9)

5-10-1 **Jeu :** L'équipe A botte le ballon dans la zone de but de l'équipe B. Le ballon ayant été récupéré de façon réglementaire, B-1 bloque A-2 au-dessus de la ceinture alors que le ballon est toujours dans la zone de but. Et pendant que le receveur du botté B-2 place intentionnellement un genou au sol dans la zone de but, A-3 frappe clairement B-2 d'une manière qui est sanctionnée comme empilade (infraction après la fin du jeu).

Décision : L'équipe A, en bottant le ballon dans la zone de but, a créé une situation de simple (1 point). Le blocage par l'équipe B est réglementaire. Le simple est alors concédé (en mettant un genou au sol dans la zone de but), mettant ainsi fin au jeu. La pénalité pour empilade s'applique au B 35. L'équipe B remet le ballon en jeu au B 50. (8-5-10-c)

5-11-1 **Jeu :** Au 1E et 10 au A 40, l'équipe A gagne 15 verges et le jeu est arrêté. A-1 rudoie B-1 après le coup de sifflet (a) avant ou (b) après que l'indicateur d'essais a été déplacé mais avant que l'arbitre n'ait signalé la reprise du décompte du temps pour le 1E.

Décision : Dans les deux cas, il y a une P15 du PBM. L'équipe A effectue un 1E et 10 au A 40. (8-5-11)

5-11-2 **Jeu :** À la fin d'une partie, le pointage est égal et du temps supplémentaire est nécessaire pour déterminer le gagnant. B-1 est pénalisé pour R après le dernier jeu de la partie.

Décision : Une P15 s'applique sur le premier jeu en temps supplémentaire. (8-5-11)

5-11-3 **Jeu :** Au 3E et 5 au A 30, l'équipe A gagne 3 verges. B-2 est pénalisé pour empilade.

Décision : Étant donné que le TNG pour l'équipe A, l'équipe B prend possession du ballon. L'infraction pour R de l'équipe B ne remet pas la possession du ballon à l'équipe A, étant donné que l'empilade est une infraction qui se produit après que le ballon est mort, et donc après la perte du ballon par l'équipe A. Il y a une P15 pour l'équipe B, qui obtiendra donc un 1E et 10 au A 48. (8-5-11-Remarque)

Section 6: Infractions compensatoires et infractions doubles ou multiples

6-2-1 **Jeu :** A-1 est hors-jeu lors d'un botté d'envoi. Après avoir reçu le ballon, B-1 retient alors que le ballon est au B 30 et A-2 est pénalisé pour R alors que le ballon est au B 35. Le ballon est sifflé mort au B 40.

Décision : L'équipe B a le choix (a) d'accepter la pénalité pour le hors-jeu de l'équipe A. Toutes les pénalités en distance seront compensées à l'endroit où a été effectué le botté d'envoi. L'équipe A reçoit une P5 et une P15 et l'équipe B, une P10, donc l'équipe A botte à nouveau au A 35 ou (b) de refuser la pénalité pour hors-jeu. La P10 pour avoir retenu de l'équipe B et la P15 pour R de l'équipe A seront compensées au B 30. L'équipe B obtient donc un 1E et 10 au B 35. (8-6-2)

6-2-2 **Jeu :** L'équipe A effectue un 1E et 10. L'équipe B est hors-jeu et l'équipe A commet de l'obstruction illégale sur la passe, 30 verges en avant de la LM.

Décision : Lors d'infractions compensatoires, l'obstruction illégale sur la passe qui se produit à plus de 15 verges de la LM entraîne une P15. Compensez les pénalités au PDR et l'équipe A obtient un 1E et 20. (8-6-2, 8-6-3)

6-2-3 **Jeu :** Au 3E et 15 au A 15, l'équipe A est hors-jeu et l'équipe B fait de l'obstruction illégale sur la passe au A 40.

Décision : Les pénalités seront compensées au PDR. L'équipe A reprend le 3E au A 25. La règle du 1E automatique ne s'applique pas dans ce cas. (8-6-2-f, 8-6-3)

6-2-4 **Jeu :** Au 2E et 5 pour l'équipe A du A 30, B-1 est hors-jeu et A-1 lance intentionnellement la passe avant au sol.

Décision : Si les deux pénalités sont acceptées, une P5 pour hors-jeu et une P10 pour s'être débarrassé volontairement du ballon,, elles seront compensées au PDR. 2E et 10 pour l'équipe A au A 25. (8-6-2-d, 8-6-3)

6-2-5 **Jeu :** 2E et 10 pour l'équipe A au A 25. L'équipe B est pénalisée pour R. L'équipe A gagne 15 verges jusqu'au A 40 où l'équipe A retient un adversaire. Le ballon est sifflé mort au A 50.

Décision : L'équipe A a droit à son gain jusqu'au A 40. Les pénalités pour R de l'équipe B et pour avoir retenu de l'équipe A y seront compensées. L'équipe A obtiendra alors un 1E et 10 au A 45. (8-6-2-b)

6-3-1 **Jeu :** L'équipe A remet le ballon en jeu avec un 1E et 10 au A 30. B-1 est hors-jeu, A-1 avance le ballon de 25 verges et A-2 retient alors que le ballon est à la ligne de 55.

Décision : Il s'agit d'infractions compensatoires. L'équipe A a le premier choix. Si les deux pénalités sont acceptées, l'équipe A effectuera un 1E et 15 au A 25. (8-6-3) Si l'équipe A refuse la pénalité pour hors-jeu et que l'équipe B accepte celle de retenue, l'équipe A effectuera alors un 1E et 10 au A 45. (P10 appliquée du PBT) (8-2-1, 8-6-3)

6-3-2 **Jeu :** Avec moins de trois minutes à jouer dans le quatrième quart, l'équipe A est hors-jeu sur un 2E et l'équipe B refuse la pénalité. Lors du jeu suivant, les deux équipes commettent un hors-jeu. Le capitaine de l'équipe B demande alors à l'arbitre de ne commencer le décompte du temps qu'à la remise en jeu du ballon puisque la pénalité précédente était contre l'équipe A.

Décision : L'équipe B n'a aucun choix à cet égard. Le décompte du temps commence au moment où le ballon est mis en jeu. (8-6-3, 1-5-1-h)

6-3-3 **Jeu :** Au 2E et 5 pour l'équipe A au A 45, le quart-arrière recule pour lancer une passe avant. L'équipe B est pénalisée pour R le long de la LM. Le passeur lance le ballon et un receveur autorisé de l'équipe A, loin en zone défensive, fait de l'obstruction illégale contre un joueur de l'équipe B alors que le ballon est dans les airs.

Décision : Lors de pénalités compensatoires, lorsqu'une des pénalités est de l'obstruction illégale sur la passe, si l'obstruction est commise par l'équipe A, il s'agit d'une pénalité de 15 verges. La P15 pour l'obstruction de l'équipe A et la P15 pour la R de l'équipe B se compensent. L'équipe A aura alors un 1E et 10 au A 45 verges. Le 1E automatique dû à la R de l'équipe B s'applique également puisqu'il n'y a aucune perte d'essai pour l'obstruction illégale de A. (8-6-3, 8-6-1)

6-3-4 **Jeu :** Au 2E et 5 au A 45, l'équipe A tente d'effectuer une passe avant. Le bloqueur A-2 est pénalisé pour R à la LM. B-1 commet de l'obstruction illégale lors d'une passe avant contre le receveur autorisé A-1 au A 55.

Décision : Les pénalités sont compensées et l'essai est repris avec une P5. L'équipe A reprend donc son 2E au A 40. (8-6-2-d, 8-6-3)

6-3-5 **Jeu :** Au 1E et 10 du B 10, A-1 est hors-jeu, B-1 est pénalisé pour R et B-2 pour RE avant que le ballon ne soit mort.

Décision : C'est un cas d'infractions compensatoires, dont une partie est une infraction double par l'équipe B. Les pénalités seront compensées au PDR, sachant que les pénalités pour R et pour RE seront appliquées l'une après l'autre en tenant compte des restrictions imposées lorsque l'on se trouve près de la ligne de but. La P5 pour hors-jeu et la P15 pour R confèrent un gain net de 10 verges à l'équipe A, réduit à la ligne de 5 verges. La pénalité pour RE amène ensuite le ballon au B 1. (8-6-3, 8-3-1)

6-3-6 **Jeu :** Au 1E et 10 au A 30, l'équipe A fait une passe avant. L'équipe B intercepte le ballon. L'équipe A est pénalisée pour avoir retenu avant que la passe soit lancée. L'équipe B est pénalisée pour R après que le ballon ait été intercepté, alors qu'il se trouve au B 50.

Décision : L'équipe B a le choix de faire compenser les pénalités au PDR, l'équipe A ayant droit à un 1E et 10 au A 35; ou de refuser la pénalité et de garder le ballon avec une P15 appliquée du PBT. L'équipe B aura alors droit à un 1E et 10 au B 35. (8-6-3)

6-3-7 **Jeu :** Au 2E et 15 de l'équipe A, B-1 est pénalisé pour R sur la LM, A-1 gagne 12 verges et A-2 est pénalisé pour un bloc par-derrière.

Décision : L'équipe A a la faculté d'appliquer des pénalités au PLS 2D et 15 ou appliquer au point le ballon tenu quand de pénalité de l'équipe A 3D et 3 yards. (8-6-3)

6-3-8 **Jeu :** L'équipe A effectue un botté de dégagement. B-1 effectue un botté de retour et le ballon roule libre au B 40. Le joueur hors-jeu B-2 botte le ballon libre au B 40 tandis que A-1 retient B-3 qui tente de recouvrer le ballon au B 50.

Décision : Il s'agit d'infractions compensatoires. Il faut compenser les pénalités au point de la première infraction (B 40). L'équipe A amorcera le 1E au B 35. (8-6-2-d, 8-6-2-e, 8-6-3)

6-3-9 **Jeu :** Lors du dernier jeu de la partie, 3E et 10 au B 30, l'équipe A effectue un botté de dégagement et un de ses joueurs est hors-jeu. B-1 effectue un botté de retour et le ballon est attrapé par A-2 au B 15. L'équipe B commet une infraction à la zone d'immunité. Le ballon est sifflé mort au B 10 en possession de A-2.

Décision : Il s'agit d'infractions compensatoires. L'équipe B a le choix (a) de faire compenser les pénalités au PDR avec une P5 pour le hors-jeu de l'équipe A et une P15 pour infraction à la zone d'immunité de B, conférant à l'équipe A un 1E au B 20 ou (b) de refuser la pénalité pour hors-jeu de l'équipe A, qui prend alors possession du ballon avec une P15 pour l'infraction à la zone d'immunité au B 15, ce qui confère à l'équipe A un 1E au B 7 1/2. Dans les deux cas, l'équipe A a droit à 1 jeu supplémentaire. (8-6-3) Ce jeu est compliqué par le fait que l'infraction de l'équipe B a eu lieu après qu'elle a réellement pris possession du ballon, puis qu'elle l'a abandonné de nouveau, de sorte que l'infraction à la zone d'immunité de l'équipe B constitue une infraction pendant que le ballon est «dans les airs».

6-3-10 **Jeu :** Au 3E et 9 au B 27, l'équipe A effectue un botté de dégagement jusque dans la zone de but de l'équipe B. A-2 est pénalisé pour n'avoir pas respecté la zone d'immunité dans la zone de but. Le receveur B-1 effectue un botté de retour à l'extérieur de la zone de but. A-3 attrape le botté de retour au B 20. B-2 et B-3 sont à leur tour pénalisés pour n'avoir pas respecté la zone d'immunité lors du botté de retour. A-3 est incapable de gagner du terrain et le ballon est sifflé mort au B 20.

Décision : Il s'agit d'infractions compensatoires, applique du point de la première application la B10 équilibre et il sera B 1 E et 10 (8-6-3, 8-4-2-a-2)

6-3-11 **Jeu :** Au 3E de l'équipe A au A 45, un joueur de l'équipe B commet une infraction de R contre le botteur. L'équipe B reçoit le ballon au B 35 et le porteur du ballon est arrêté au B 40. L'équipe A est pénalisée pour R après le coup de sifflet.

Décision : L'équipe A a le choix de faire appliquer la pénalité pour R contre le botteur au PDR, au PEP ou au PBM. C'est de là qu'on compensera la pénalité pour R de l'équipe A. (8-6-3, 8-2-4-a)

6-3-12 **Jeu :** Au 3E et 4 au B 30, l'équipe A est en formation pour botter. Le botté est bloqué et deux adversaires se font simultanément obstruction pendant que le ballon est libre au sol. L'équipe A recouvre le ballon au B 45.

Décision : Le jeu est annulé et le 3E est repris au B 30. (8-6-3)

6-3-13 **Jeu :** Au 3E et 10 au A 40, l'équipe A effectue un botté de dégagement. B-1 est pénalisé pour (a) avoir fait contact avec le botteur ou (b) avoir commis une R contre le botteur pendant qu'il effectuait son botté. A-2 est pénalisé pour n'avoir pas accordé la zone d'immunité au receveur B-2 qui est plaqué.

Décision : Il s'agit ici d'une situation d'infractions compensatoires. (a) Si l'équipe A accepte la pénalité contre B, elle aura un 3E et 15 au A 35. (b) Si l'équipe A accepte la pénalité contre B, elle obtiendra un 1E et 10 au A 40: les pénalités en distance (P15) s'annulent et le 1E automatique pour la R de l'équipe B s'applique. (8-6-3)

6-3-14 **Jeu :** L'équipe B intercepte une passe avant dans sa zone de but. B-1 bloque par-derrière dans sa zone de but, puis A-2 saisit le protecteur facial du porteur de ballon B-2 en le plaquant au B 5.

Décision : Il s'agit d'infractions compensatoires. Aucun point accordé. Si les deux pénalités sont acceptées, l'équipe B remet le ballon en jeu au B 20. Si l'équipe A refuse la pénalité de l'équipe B, celle-ci remet le ballon en jeu au B 20 (B 5 + P15 pour R). (8-6-3, 6-4-11-c-3)

6-3-15 **Jeu :** B-1 reçoit un botté d'envoi au B 20, avance jusqu'au B 25 et lance le ballon devant lui à B-2 qui se trouve au B 30. Arrivé au B 40, B-2 est retenu par A-1 et le ballon est sifflé mort au B 50.

Décision : Une passe hors-jeu n'est pas une infraction: il ne s'agit donc pas de pénalités compensatoires. Option pour l'équipe A : ramener le ballon au point d'origine de la passe hors-jeu (B 25) et l'équipe B amorce le 1E et 10 à B 25. Si l'équipe A choisit d'ignorer la passe hors-jeu, la pénalité pour retenue à l'encontre de l'équipe A devrait alors s'appliquer au PBT et l'équipe B amorcerait le 1E et 10 au B 50. (8-6-1, 8-2-3, 6-3-1)

6-3-16 **Jeu :** B-1 reçoit un botté de dégagement dans sa zone de but. B-2 bloque A-1 par-derrière au B 15. A-2 saisit ensuite le protecteur facial de B-1 au B 12.

Décision : L'infraction de l'équipe B se situe sur le terrain alors que le ballon se trouvait dans sa zone de but. Cela n'accorde pas de point. Les deux pénalités s'équilibrent au B 10, B effectuant un 1E et 10 au B 10. (8-6-3, 8-4-4-b)

6-3-17 **Jeu :** Durant le dernier jeu de la demie, A-1 retient et B-1 est pénalisé pour empilade.

Décision : Ce n'est pas un cas d'infractions compensatoires. Si l'équipe B refuse la pénalité pour avoir retenu, la demie est terminée et la pénalité de l'équipe B s'applique lors du botté d'ouverture de la deuxième demie. Si l'équipe B accepte la pénalité pour avoir retenu et que l'équipe A accepte la pénalité pour empilade, les pénalités sont compensées au point approprié et un jeu additionnel aura lieu. (8-6-1, 8-6-3)

6-3-18 **Jeu :** Au 1E et 10 au A 40, l'équipe A est hors- jeu et subit une perte de terrain, reculant jusqu'au A 5 où B-1 se rend coupable d'empilade.

Décision : Ce n'est pas un cas d'infractions compensatoires. L'équipe B a le choix d'accepter la P5 pour hors-jeu de l'équipe A, équilibrée par la P15 pour R de l'équipe B, et s'appliquant au PDR, ce qui donnera à l'équipe A un 1E et 10 au A 50 verges; ou de refuser la pénalité pour hors-jeu de l'équipe A et d'appliquer la P15 pour empilade au PBM, ce qui donnera à l'équipe A un 1E et 10 au A 20. La pénalité pour empilade est considérée, par définition, comme ayant lieu après que le ballon soit mort. La pénalité pour R de l'équipe B accorde un 1E automatique à l'équipe A puisque cette équipe est toujours en possession du ballon. (8-6-1, 8-6-3)

6-3-19 **Jeu :** Au 1E et 10 au A 20, l'équipe A remet le ballon en jeu. B-1 est pénalisé pour R à la LM. L'équipe A gagne 15 verges et est pénalisée pour avoir retenu. Le ballon est sifflé mort après un gain de 30 verges.

Décision : Il s'agit ici d'un cas d'infractions compensatoires. Les pénalités peuvent être compensées au PDR ou l'équipe A peut choisir de faire compenser la pénalité pour R au PBT au moment de l'infraction pour avoir retenu de l'équipe A, afin de profiter du terrain gagné. Dans ce cas, les P15 et P10 seraient compensées au A 35, ce qui donnerait à l'équipe A un 1E au A 40. (8-6-3)

6-4-1 **Jeu :** L'Équipe A a un 1E et 10 au B 40. A-1 est hors-jeu. B-1 est coupable de R pendant le jeu. Après que le ballon a été sifflé mort, B-2 se rend coupable de RE.

Décision : Infractions compensatoires, suivies d'une infraction après la fin du jeu. Les infractions compensatoires sont ajustées au PDR – hors-jeu P5 et R P15 – ce qui donne à l'équipe A un 1E au B 30. (8-6-3). Maintenant, la pénalité pour RE est appliquée : B-2 est disqualifié avec P25 sujette aux restrictions prévues à proximité de la ligne de but. L'équipe A obtient donc un 1E au B 5. (8-6-3, 8-3-1, 8-6-4)

6-4-2 **Jeu :** L'équipe A effectue un botté de dégagement au 3E et 5. A-1 est coupable de procédure non réglementaire; B-2 est hors-jeu à l'extrémité opposée de la ligne de A-1 et A3 est pénalisé pour non-respect de la zone d'immunité.

Décision : Infractions compensatoires dont une partie est une pénalité double contre l'équipe A. L'équipe B a le premier choix: elle peut accepter ou refuser la pénalité contre l'équipe A pour procédure non réglementaire, ou accepter la pénalité contre l'équipe A pour non-respect de la zone d'immunité. Puis, l'équipe A peut accepter ou refuser le hors-jeu de l'équipe B. En présumant que l'équipe B refuse la pénalité pour procédure non réglementaire et accepte l'infraction pour non-respect de la zone d'immunité et que l'équipe A accepte le hors-jeu, ce sera 3E et 15 pour l'équipe A, après que les pénalités (P5 et P15) auront été compensées au PDR. Cela exigera une explication claire au capitaine de l'équipe B, de manière à ce qu'il choisisse l'infraction pour non-respect de la zone d'immunité plutôt que l'infraction pour procédure non réglementaire qui se traduirait par un 3E et 5 au PDR. (8-6-3, 8-6-4)

6-4-3 **Jeu :** Au 2E au A 32, A-1 retient à la LM et A-2 est pénalisé pour R au A 45. Il n'y a aucun gain sur le jeu.

Décision : L'équipe B a le choix d'accepter les deux pénalités, l'équipe A reprenant le 2E au A 7; ou de refuser la pénalité pour avoir retenu afin d'accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé (aucun gain) et faire appliquer la pénalité pour R. L'équipe A aura alors un 3E au A 17. (8-6-4, 8-1-4)

6-4-4 **Jeu :** L'équipe A effectue un botté de dégagement et B-1 est pénalisé pour R pendant que le ballon est dans les airs. B-2 reçoit le botté et B-3 est pénalisé pour R durant le retour de B-2. Le ballon est sifflé mort en possession de B-2.

Décision : Les pénalités seront appliquées au PEP ou au PBM, au choix de l'équipe A, puisqu'il y avait deux pénalités P15 consécutives. (8-2-4-a, 8-6-4) L'application des pénalités en distance pourrait être sujette aux restrictions applicables à proximité de la ligne de but. (8-3-1, 8-3-2)

6-4-5 **Jeu :** L'équipe A remet le ballon en jeu au A 40. A-1 lance une passe avant et B-1 est pénalisé pour R contre A-1. B-2 intercepte la passe et B-3 est pénalisé pour blocage par-derrière alors que le ballon se trouve au B 40. Le ballon est sifflé mort en possession de l'équipe B au A 45.

Décision : L'équipe une option : (a) retrouver possession de la balle s'appliquent deux pénalités à la ligne de mêlée A 1D et @B40 10. (b) permettre à l'équipe B de prendre possession du ballon et d'appliquer les deux pénalités de UR Team B 1 D et 10 @ B10. (8-6-4)

6-4-6 **Jeu :** B-64 commet un hors-jeu et fait contact avec A-63. Le jeu est sifflé avant la remise en jeu. Sur ce même jeu, l'équipe B avait 13 joueurs sur le terrain.

Décision : Pénalité pour hors-jeu seulement contre l'équipe B. La pénalité pour avoir eu trop de joueurs sur le terrain ne s'applique pas puisque le ballon n'a pas été remis en jeu. Il ne s'agit donc pas d'une infraction double. (8-6-4)

Étude de cas pour Règlement 9 — Divers

Section 1: Définitions

1-3-1 **Jeu :** L'équipe A tente un placement qui tombe à court. A-2, qui tenait le ballon lors de la tentative, recouvre le ballon au B 15.

Décision : Ce recouvrement par A-2 est interdit car celui-ci est, par définition du règlement, hors-jeu. (5-1-c, 9-1-3)

1-3-2 **Jeu :** L'équipe A botte le ballon en zone défensive, mais celui-ci bondit vers l'arrière. Le botteur A-1 qui s'amène en zone défensive pénètre clairement dans la zone d'immunité de 5 verges avant tout autre joueur de son équipe. A-2, qui est derrière A-1 et se trouve également dans la zone d'immunité, n'essaie pas de se retirer et tombe sur le ballon au B 25.

Décision : L'équipe B obtient un 1E et 10 au B 40. (5-4-1) Un joueur hors-jeu ne devient pas en jeu par le simple fait d'être dépassé par le botteur. Le recouvrement par le joueur hors-jeu A-2 est interdite et une P15 est infligée à A-2 étant donné qu'il n'a fait aucun effort pour se retirer (9-1-3, 5-4-1-b)

1-3-3 **Jeu :** Au 3E et 10, A-1 effectue un botté de dégagement. B-1 bloque le ballon qui tombe directement dans les mains du joueur hors-jeu A-2 qui gagne 15 verges.

Décision : L'équipe A obtiendra un 1E et 10 au PBM. Lorsqu'un botté est bloqué, le recouvrement du ballon est permis à tous les joueurs, de sorte que celui-ci est réglementaire. (6-3-5-2) La continuité des essais a été interrompue lorsque A-2 a gagné la distance nécessaire pour le 1E. (9-1-3, 9-4-2-a)

1-3-4 **Jeu :** L'équipe A effectue un botté de dégagement et le ballon ne traverse pas la LM. Un joueur hors-jeu de l'équipe A touche ou recouvre le ballon.

Décision : Il s'agit d'une botté de un ballon libre. L'équipe B remise 1 E et 10 au point le joueur d'équipe A touché le ballon. (9-1-3)

1-3-5 **Jeu :** Au 3E, l'équipe A-1 effectue un botté de dégagement. Le ballon traverse la LM dans les airs, mais le vent le ramène vers la LM où il est attrapé par (a) A-1 ou (b) le joueur hors-jeu A-2, derrière la LM.

Décision : La continuité des essais n'est pas interrompue. (a) Le recouvrement est réglementaire et l'équipe A doit gagner la distance nécessaire pour obtenir le 1E ou l'équipe B reprendra possession du ballon au PBM. (9-4-2) Dans la situation (b), l'équipe A a fait un botté d'un ballon libre l'équipe B prendra possession du ballon au point où le joueur d'équipe A a touché le ballon ou au PBM. (9-1-3, 6-3-2)

Section 3: Obstruction pendant qu'aucune équipe n'est en possession du ballon

3-0-1 **Jeu :** Les joueurs A-1 et B-1 tentent de récupérer un ballon libre. A-1 retient B-1 au moment où il atteint le ballon. B-1 botte alors le ballon libre hors des limites du jeu.

Décision : Le choix appartient à l'équipe B: accepter la pénalité contre l'équipe A, ce qui accorde le ballon à l'équipe B au PI pour un 1E, ou refuser la pénalité, ce qui accorde le ballon à l'équipe A avec un 1E au point où le ballon est sorti hors des limites du jeu. (9-3, 1-10-3)

3-0-2 **Jeu :** Le ballon est libre au trait de mise en jeu de la ligne A 30. Une pénalité pour avoir retenu est commise par (a) A-65 ou (b) B-26 au A 40 et est signalée.

Décision : Quand une obstruction interdite comme la retenue se produit dans une zone éloignée du ballon et que l'arbitre croit que le joueur ne savait pas que le ballon était libre et qu'il n'essayait pas d'empêcher le recouvrement du ballon, aucune pénalité ne devrait être signalée puisque celle-ci n'a aucun effet sur le jeu. (9-3)

3-0-3 **Jeu :** A-1 échappe le ballon derrière la LM. Le bloqueur A-65, situé 1 verge devant le ballon, bloque B-6 juste au-delà de la LM alors que le ballon est libre.

Décision : Il n'y a pas de pénalité. Les bloqueurs de l'équipe A, qui ne sont pas au courant de l'échappé, peuvent continuer d'effectuer la tâche qu'ils auraient accomplie de façon réglementaire si le ballon n'avait pas été échappé. (9-3)

Section 4: Continuité des essais

4-1-1 **Jeu :** Au 3E et 10 au A 30, le botteur A-1 échappe le ballon puis botte le ballon libre à partir au A 25 jusqu'au (a) A 35 ou (b) A 50 où B-1 le recouvre.

Décision : La continuité des essais n'est pas interrompue. L'équipe B prend possession du ballon a) A35 b) A50. (9-4-1, 6-3-5-5)

4-2-1 **Jeu :** Au 3E et 10 au A 40, l'équipe A effectue un botté de dégagement. Le botté est mal exécuté et le ballon tombe derrière la LM, puis rebondit vers l'avant et traverse la LM pour se retrouver au A 43 où le botteur A-1 (a) récupère le ballon et l'avance jusqu'au A 52, (b) récupère le ballon et l'avance jusqu'au A 48 ou (c) récupère le ballon alors qu'il est à genoux au A 43.

Décision : A-1 récupère le ballon de façon réglementaire dans chacun des cas. En (a), l'équipe A obtient un 1E et 10 au A-52 car le TG. En (b), l'équipe B obtient un 1E et 10 au A 48 car TNG pour l'équipe A. En (c), le ballon est mort au A 43 et comme le TNG, l'équipe B prend possession du ballon au A 43 pour un 1E et 10. (9-4-2)

4-2-2 **Jeu :** Au 2E, le botté de dégagement de A-1 ne traverse pas la LM et le ballon est (a) récupéré par le joueur en jeu A-2 ou (b) touché par B-1, puis récupéré par le joueur hors-jeu A-3.

Décision : A-2 et A-3 peuvent tous deux récupérer le ballon de façon réglementaire. La continuité des essais n'est pas interrompue par le contact de B-1 avec le ballon, ni par le fait que le ballon n'a pas traversé la LM. À moins que le TG pour l'équipe A, celle-ci aura maintenant un 3E. (9-4-2)

4-2-3 **Jeu :** Un botté débutant par une remise ne franchit pas la LM et le ballon est touché de façon réglementaire par un joueur de l'équipe A, puis sort hors des limites du jeu.

Décision : 1.2E. Les essais continuent au trait de mise en jeu, là où le ballon a été touché pour la dernière fois ou au point où le ballon est sorti hors des limites du jeu. 3E - PB. L'équipe B a droit à un 1E à celui des deux points qui est le plus près de la ligne de but de l'équipe B. (9-4-2, 1-10-5)

Index

	RÈGLE	SEC.	ART.	PAGE
Abréviations – résumé des abréviations				ix
Application des pénalités	8	2	1 à 5	53
Arbitre en chef -				
– explication de l'option prévue	2	3	3	18
– position	2	3	9	19
– refus d'une demande de mesurage	1	4	3	4
– responsabilités	2	3	1	18
Arbitres – attaque	7	2	6	50
Arbitres				
– ballon hors limites	2	2	6	18
– équipement	2	2	2	17
– faire contact avec un arbitre	7	4		52
– frappés par le ballon	1	7	1	7
– frappés par une passe avant	6	4	7	44
– rapport des infractions	2	2	9	18
– responsabilité	2	2	1	17
– mineurs	2	8, 9		18
– mineurs, désignation	2	1	2	17
– mineurs, surveillance	2	7	4	20
– signal d'une infraction	2	2	8	18
– supérieurs	2	1	1	17
– terrain, désignation	2	1	1	17
Arrêt du jeu				
– blessure	1	7	2	7
– par l'arbitre	2	2	3	17
Attaque d'un arbitre	7	2	6	50
Attrapée simultanément				
– passe avant	6	4	6	44
Avertissement				
– fin de la mi-temps	2	3	8	18
– protecteur buccal	1	11	3	12
– trois dernières minutes	2	3	6	18
Ballon botté				
– définition	5	1		33
– hors limites	1	10	3	9
Ballon				
– arrêt du jeu après un botté court	5	4	3	37
– botté (définitions)	5	1		33
– botté après l'arrêt du jeu	7	4		52
– botté d'un ballon libre	5	1		33
– botté hors limites	1	10	3	9
– dans la zone de but	1	9	1	9
– dans les airs	1	6	4	7
– description	1	2	1	2
– échappé du terrain à la zone de but et hors limites 1	10	6	10	
– échappé de la zone de but et hors limites	1	10	7	10
– en jeu	1	7	1 et 2	7
– feinte de recouvrement	5	4	2	37
– hors limites	1	10	1	9
– imitation du ballon	1	11	2	12
– journées humides ou pluvieuses	1	2	3	2
– lancé vers l'avant ….6-3-8	6	4	1	43
– lancé en direction d'un adversaire	7	4		52
– lancé ou botté après l'arrêt du jeu	7	4		52
– libre -				
– avec obstruction illégale	9	3		61
– avec rudesse	8	5	7	57
– mis en jeu	4	2	1	27
– mort, ou sifflé mort (définition)	1	8	1	8
– mort, suivi d'une infraction pour rudesse	8	5	11	59

– parties du jour et en soirée	1	2	2	2
– passe avant lancée hors limites	1	10	4	10
– porté hors limites	1	10	2	9
– position après un pointage	4	4	1	27
– position au troisième essai	4	4	4	27
– possession contestée	1	6	2	6
– progression vers l'avant	2	2	10	18
– recouvrement réglementaire et non réglementaire d'un botté	5	4	2	37
– se débarrasser volontairement du	6	4	8	44
– touché le dernier	1	10	5	10
Bancs des joueurs	1	13	1	14
Blessures				
– arrêt pour blessure	1	7	2	7
– représentants	1	13	5	15
Bloc de la tête, plaqué de la tête ... 7-2-3	7	3	8	51
Bloc en retrait	4	5	1	30
Blocage (voir aussi obstruction)				
– définition	4	5	1	30
– en-dessous de la ceinture (botté d'envoi)	5	2	5	34
– en-dessous de la ceinture (botté de dégagement)	5	5	1	38
– en-dessous de la ceinture (changement de possession)	9	2	1	61
– en-dessous de la ceinture (définition)	4	5	1	30
	5	1		33
– en-dessous de la ceinture (équipe B)	5	3	2	35
	5	5	1,2	38
– en-dessous de la ceinture (passe interceptée)	6	4	9,11	44
– par-derrière	7	1	15	52
– retardé au genou				
– classé parmi les actes de rudesse	7	3	11	51
– définition	4	5	1	30
– surprise	7	3	10	51
Botté				
– arrêt du jeu	5	4	2	38
– bloqué				
– définition	5	3	1	35
– récupéré dans les limites	5	3	2	35
– sortant des limites	5	3	3	36
– sortant des limites dans la zone de but	5	3	4	36
– court				
– ballon déclaré mort	5	4	3	38
– d'envoi				
– après un touché de sûreté	3	2	3	23
– choix de l'engagement	1	3	2	2
– hors-jeu pendant le botté d'envoi	5	2	4	34
– hors limites	5	2	3	33
– obstruction pendant le botté d'envoi	5	2	5	34
– procédure après un touché	3	2	1	23
– qui frappe un poteau de but	5	2	3	33
– qui n'est pas sorti de la zone de but	5	2	3	33
– réglementaire	5	2	3	33
– zone neutre	5	2	2	33
– de retour	5	1		33
– en l'air	1	6	4	7
– frappe un poteau de but	5	4	3,4	38
– obstruction pendant le botté	5	5	1	38
– rapide	5	1		33
– récupération réglementaire et non réglementaire	5	4	3	37
– un joueur fait semblant de récupérer le ballon	5	4	3	37
Botté d'un ballon libre	5	1		33
Botté de placement	5	1		33

Botté de retour				
– bloqué	5	3	1	35
– définition	5	1		33
Botté tombé	5	1		33
Botteur				
– contact avec le botteur	7	1	4	49
– obstruction au botteur	5	5	1	38
– rudesse	7	3	3	50
Bouger pour provoquer un hors-jeu	4	2	2	27
Bras				
– Se tenir les bras	4	6	4	31
Bruits des spectateurs	1	5	5	5
Capitaines				
– explication des options prévues	2	3	3	18
– fonctions	1	4	3	4
Casques				
– enlèvement, utilisation du casque pour tromper l'adversaire	1	11	2	12
Caucus				
– durée	4	2	4	28
Centre – mouvement pendant la mise en jeu du ballon	4	2	1	27
	4	3	4	29
Certification des entraîneurs	1	11	5	13
Chaîne et poteaux				
– description	1	11	6	13
– position	2	10	2,3	20
Chaîneurs				
– fonctions, surveillance	2	7	4	20
	2	10	2,3	20
Champ arrière – définition	4	1	4	27
Chaussures				
– crampons réglementaires	1	11	4	12
– réglementaires et non réglementaires	1	11	4	12
Choix				
– choix de l'engagement	1	3	2	2
– options prévues offertes aux capitaines	1	4	3	4
Chronométrage				
– arrêt	1	5	2	5
– mise en marche	1	5	1	4
– temps alloué au caucus	4	2	4	28
Chronométreur				
– fonctions	2	11	2	20
Communication -				
– avec les capitaines et entraîneurs	2	3	5	18
– par un remplaçant	1	12	2	13
Compte				
– des essais	2	3	4	18
– du temps pour le caucus	4	2	4	28
Conduite répréhensible (anti-sportive)	7	4		52
Contact avec le botteur	7	1	4	49
Contact avec un arbitre	7	4		52
Continuité des essais				
– interrompue	9	4	2	61
Corde à linge – définition, pénalité	7	3	6	50
Coup de poing				
– rudesse excessive	7	2	2	49
Coup de sifflet par mégarde	1	8	1	8
Crampons réglementaires	1	11	4	12
Darder				
– rudesse	7	3	7	51
– rudesse excessive	7	2	3	50
Début du match en retard	1	3	5	3

Dégagement				
– définition	5	1		33
Dernier jeu – infraction au cours du dernier jeu	1	5	5	5
Dernière minute de jeu	2	11	4	22
Disqualification	7	2	5, 6	50
Distance				
– exigée	4	6	1	31
– franchie grâce à une pénalité réduite	8	3	3	54
– pénalité refusée	8	1	4	53
– perte de distance	8	1	3	53
Double infraction	8	6	4	60
Drapeau				
– chronométreurs	1	11	5	13
Durée du match	1	3	1	2
Échappé				
– du terrain à la zone de but	1	10	6	10
	6	3	7	42
– hors limites	1	10	5	10
– hors limites de la zone de but	1	10	7	10
	6	3	9	43
– non une passe avant	6	4	12	47
– ou passe	6	4	12	47
Empilade	7	3	1	50
Entraîneur				
– joueur – agissant comme soigneur	1	13	2	14
Équipe				
– appellation	1	4	2	4
– nombre de joueurs	1	4	1	4
Équipement				
– dangereux	1	11	1	11
– joueurs	1	11	1 à 4	11
– match	1	11	6	13
– arbitres	2	2	2	17
Équipement du match				
– marqueur d'essais, chaînes et poteaux, drapeau du chronométreur, chronomètre	1	11	5	13
Essais				
– compte des essais ... 2-7-4	2	3	4	18
– consécutifs	9	4	1	61
– continuité interrompue	9	4	2	61
– définition	4	6	1	31
– mesurage, premier essai	4	6	2	31
– nombre d'essais	4	6	1	31
– perte d'essai	8	1	2	53
Explication des règlements au capitaine	1	4	3	4
Faire semblant de récupérer le ballon après un botté de retour	5	4	3	38
Faire trébucher	7	1	3	49
Feuille du marqueur				
– numéro des joueurs	1	11	1	11
– responsabilités	2	11	1	20
Fin de la mi-temps				
– avertissement	2	3	8	18
Fin de la quart				
– procédure	1	5	3	5
– signal	2	3	7	18
Fonctions des arbitres	2	2	2 à 10	17
Formation de deux joueurs	4	6	3	32
Juge de champ arrière	2	5		19
Juge de mêlée				
– fonctions	2	4	2	19
– responsabilités	2	4	1	19

Hors limites
- ballon 1 10 1 9
- ballon porté hors limites 1 10 2 9
- botté hors limites 1 10 3 9 –

échappé hors limites 6 3 6 42
- endroit de la sortie signalé par l'arbitre 2 2 6 18
- joueur 1 10 1 9
- joueur intentionnellement hors limites 1 10 8 11
- passe avant 1 10 4 10
- plaquage 7 3 1 50

Hors-jeu
- au-delà de la ligne de mêlée pendant un dégagement 5 4 1 36
- botté d'envoi 5 2 4 34
- définition 4 2 3 28
- intentionnellement provoqué 4 2 2 27
- joueur 9 1 3 61
- remise en jeu 4 2 3 28

Indicateur d'essais
- positions 2 10 2 20
- surveillance du … 2-9-1 2 7 4 19

Indicateurs de distance 1 1 7 1

Infractions
- application – voir pénalités
- dernier jeu 1 5 5 5
- compensatoires (ou des deux équipes) ... 8-1-4 8 6 1 à 3 59
- doubles ou multiples 8 6 4 60
- rapport des infractions 2 2 9 18
- signal d'une infraction 2 2 4 17
  2 2 8 18
- troisième essai 4 6 1 31

Infraction pour avoir intentionnellement retardé la partie au troisième essai 4 2 4 28

Infractions des deux équipes 8 6 2,3 59

Jeu
- arrêt du jeu 2 2 3 17

Jeu du joueur oublié 1 12 2 13

Jeu improvisé 6 4 12 47

Joueur – entraîneur 1 13 2 14

Joueurs
- hors-jeu et en jeu 9 1 3 61
- hors limites, définition 1 10 1 9
- hors limites, intentionnellement 1 10 8 11
- inscription 1 12 1 13
- ligne et champ arrière 4 1 4 27
- nombre réglementaire 1 4 1 4
- numéros inscrits 1 11 1 11
- trop de joueurs 1 12 3 14

Joueurs de ligne
- définition 4 1 4 27
- nombre exigé 4 3 2 29
- position et mouvement 4 3 4 29
- restrictions de position 4 3 3 29

Juge de mêlée
- fonctions 2 4 2 19
- position 2 4 1 19

Juge de champ arrière
- fonctions 2 5 2 19
- position 2 5 1 19

Ligne de mêlée
- définitions 4 1 1 27

Lignes de fond				
– définition	1	1	1	1
Lignes				
– endroit de sortie du ballon signalé par l'arbitre	2	2	6	18
– terrain	1	1	1	1
Lignes de côté				
– définition	1	1	1	1
– privilèges et restrictions	1	13	1	14
Lignes de but				
– définition	1	1	1	1
– restrictions près de la ligne de but	4	4	3	30
Lignes indicatrices de distance – définition	1	1	4	1
Limites du terrain	1	1	2	1
Mains				
– jointes et serrées ... 4-5-1	7	3	9	51
– se tenir les mains	4	6	4	31
	7	3	9	51
– utilisation pendant le blocage	4	5	1	30
– utilisation réglementaire et non	4	5	1	30
Mains jointes	4	5	1	30
	7	3	9	51
Marques				
– valeurs en points	3	1		23
Marqueur – fonctions	2	9	1	20
Marqueur d'essais				
– définition	1	11	6	13
– position	2	9	2	20
Match				
– début en retard	1	3	5	3
– durée	1	3	1	2
– partie nulle	1	3	6	3
Médecins				
– nombre illimité	1	13	5	15
Mesurage				
– définition	4	6	2	31
– refusé par l'arbitre	1	4	3	4
– terrain	1	1	2	1
Mi-temps				
– avertissement	2	3	8	18
– durée	1	3	4	3
Mineurs – officiels	2	1	2	17
Mouvement				
– par les joueurs de ligne	4	3	4	29
Nombre de joueurs				
– réglementaire	1	4	1	4
– trop de joueurs	1	12	3	14
Non-joueurs				
– privilèges et restrictions	1	13	1	14
Numéros permis	4	3	1	29
Obstruction				
– après la récupération réglementaire d'un botté	5	5	4	40
– après un changement de possession	9	2	1	61
– au botteur	5	5	1	38
– dans la zone de but – ballon libre	8	4	1,2	55
– illégale, par des personnes non autorisées	1	13	4	15
– illégale, passe avant	6	4	10	45
– définition	4	5	1	30
– par l'équipe B	5	3	2	35
	5	5	3	39
– pendant qu'aucune équipe n'est en possession du ballon	9	3		61

– réglementaire				
– botté d'envoi	5	2	5	34
– botté débutant par une remise	5	5	1	38
– botté de retour	5	5	2	39
– passe avant	6	4	9	44
– pendant la remise en jeu	4	5	3	31
Obstruction de la vue				
– définition	9	1	1	61
– obstruction illégale	6	4	9	44
Option prévue				
– définition et choix de la pénalité	8	1	4	53
– explication par l'arbitre	2	3	3	18
Passe avant				
– ballon intentionnellement lancé au sol	6	4	8	44
– ballon lancé hors limites	1	10	4	10
– complétée	6	4	6	44
– définition	6	4	1	43
– échappé, passe ou échappé	6	4	12	47
– incomplète	6	4	7	44
– intentionnellement lancée au sol	6	4	8	44
– interception dans la zone de but	6	4	11	46
– jeu improvisé	6	4	12	47
– nombre	6	4	2	43
– obstruction	6	4	9	44
– passe ou échappé	6	4	12	47
– passeur	6	4	3	43
– pénalité pour obstruction illégale	6	4	10	45
– receveurs autorisés	6	4	4	43
– receveurs non autorisés	6	4	5	43
– réglementaire	6	3	4	41
Passe avant interceptée				
– obstruction par la suite	9	2	1	61
– zone de but	6	4	10	45
Passe hors-jeu				
– ballon lancé en avant	6	3	7	42
– circonstances habituelles	6	3	3	41
-– définition	6	3	1	41
– échappé de la zone de but	1	10	7	10
	6	3	8	42
– échappé du terrain à la zone de but	1	10	6	10
	6	3	6	42
– échappé hors limites	6	3	5	42
– récupération non réglementaire	6	3	2	41
– récupération réglementaire	6	3	4	42
– situations réglementaires	6	3	4	41
Passe latérale (en jeu) – définition	6	1		41
Passe remise	6	2		41
Passeur				
– définition	6	4	1	43
– rudesse contre le passeur	7	3	2	50
Pénalités				
– à sa ligne d'une verge	8	3	4	55
– application des pénalités	8	2	1 à 5	53
– après l'interception d'une passe dans la zone de but	8	4	3	56
– après la perte de possession	8	2	4	54
– après la réussite du premier essai	8	2	1	53
– après un changement de possession	8	2	3	54
– après une marque	8	3	5	54
– au-delà de la ligne de 30 verges	8	3	2	54
– avant la ligne de 30 verges	3	2	1	54
– avant la remise en jeu du ballon	8	1	5	27
– avant la réussite du premier essai	8	2	2	54

– dans la zone de but adverse	8	4	2	56
– dans sa zone de but	8	4	1	55
– définition	8	1	1	53
– double infraction	8	6	4	60
– infraction des deux équipes	8	6	2,3	59
– refusées	8	1	4	53
– rudesse	8	5	1	56
– après le changement de possession	8	5	5	57
– après un gain de terrain	8	5	3	56
– avant un changement de possession	8	5	4	57
– avant un gain de terrain	8	5	3	56
– ballon dans la zone de but	8	4	4	56
– ballon libre	8	5	7	57
– dans la zone de but après un changement de possession	8	5	6	56
– infractions des deux équipes	8	6	1	59
– marque	8	5	10	59
– passe avant	8	5	8	57
– transformation	8	5	9	58
– une fois le jeu arretez	8	5	11	59
Quarts				
– fin	1	5	3	5
– signal de la fin	2	3	7	18
Personnes non autorisées				
– obstruction	1	13	4	15
Perte de				
– distance	8	1	3	53
– l'essai	8	1	2	53
Placement				
– ballon frappe un poteau de but	5	4	4	38
– ballon tenu par un tee	5	1		33
– définition	3	2	2	23
– valeur en points	3	1		23
Plaqué				
– à la tête	7	3	6	50
– de la tête	7	2	3	50
	7	3	8	51
– non réglementaire	7	1	1	49
– réglementaire	9	1	2	61
Point d'arrivée – passe	6	1		41
Position				
– arbitre	2	3	9	19
– deuxième juge de ligne	2	8	1	20
– juge de mêlée	2	4	1	19
– juge du champ arrière	2	5	1	19
– premier juge de ligne	2	7	1	19
Position				
– joueurs de ligne en position à trois ou à quatre points d'appui	4	3	4	29
Possession -				
– contestée	1	6	2	6
– joueur	1	6	1	6
– simultanée	1	6	3	6
Poteau de but				
– frappé à la suite d'un botté d'envoi	5	2	3	33
– frappé à la suite d'un botté débutant par remise	5	4	4	38
– frappé par une passe avant	6	4	1	43
	6	4	7	44
– structure	1	1	8	1
Poussée dans le dos	7	1	3	50
Premier juge de ligne				
– fonctions	2	7	1 à 4	19
– position	2	7	1	19

Procédure				
– journées humides ou pluvieuses	1	2	3	2
– partie nulle	1	3	6	3
Progression en avant – ballon	2	2	10	18
Propos				
– obscènes, grossiers	7	4		52
Protecteur buccal	1	11	3	12
Protecteur facial				
– rudesse excessive	7	2	4	50
– rudesse	7	3	5	50
Pyramide	5	3	5	36
Receveur non autorisé – passe avant	6	4	5	43
Receveurs				
– autorisés, passe avant	6	4	4	43
– non autorisés, passe avant	6	4	5	43
Récupération				
– non réglementaire d'une passe hors-jeu	6	3	2	41
– réglementaire d'une passe hors-jeu	6	3	5	42
Refus d'une demande de mesurage par l'arbitre	1	4	3	4
Remise en jeu				
– action du centre	4	2	1	27
	4	2	4	28
– après un simple	3	2	4	24
– ligne de mêlée	4	1	1	27
– obstruction permise par l'équipe A	4	5	2	30
Remplaçant – communication	1	12	2	13
Remplacement				
– fonctions du premier juge de ligne	2	7	3	19
– non réglementaire et procédures	1	12	3	20
Représentants				
– blessures, restrictions concernant les représentants	1	13	5	15
Restrictions				
– pénalités près de la ligne de but	8	3	1,2	54
– points de remise en jeu	4	4	1 à 4	29
Retard				
– début du match	1	3	5	3
– tactiques pour retarder	7	4		52
Retenir				
– joueur	7	1	1	49
– protecteur facial	7	2	4	50
	7	3	5	50
Réunions				
– temps morts ... 1-5-4	1	13	3	14
Rudesse	7	3		50
– application de la pénalité (voir aussi Pénalités-Rudesse)	8	5	1	56
– contre un arbitre	7	2	6	50
– contre le botteur	7	3	3	50
– contre le passeur	7	3	2	50
– contre le teneur du ballon	7	3	4	50
Rudesse excessive	7	2	1 à 5	49
Se débarrasser du ballon – passe avant	6	4	8	44
Se tenir les bras	4	6	4	31
Signal				
– d'une pénalité	2	2	7 à 9	18
– de remise en jeu	2	2	5	17
– des trois dernières minutes	2	3	6	18
– fin de la quart	2	3	7	18
– infraction	2	2	4	17
Simple				
– définition	3	2	4	24
– valeur en points	3	1		23

Surveillance				
– des officiels mineurs	2	7	4	20
– des remplaçants ... 2-7-3 et 2-8-1	1	12	2	13
Tactiques trompeuses	4	2	2	27
Tactiques non réglementaires				
– jeu du joueur oublié	1	12	2	13
– obstruction par une personne non autorisée	1	13	4	15
– passe avant	6	3	1	41
– remplacement	1	12	2	13
– utilisation des mains	7	1	1	49
Temps mort – demandé par une équipe	1	5	4	5
Teneur du ballon – rudesse	7	3	4	50
Tenues				
– équipement de couleur semblable à celle du ballon	1	11	1	11
Terrain				
– limites	1	1	2	1
– mesurage	1	1	3	1
– non réglementaire	1	1	10	2
– plan du terrain				xx & xxi
– superficie, définition, marques	1	1	1	1
– tracé irrégulier des lignes du terrain	2	3	2	18
Touché				
– accordé	1	13	4	15
– définition	3	2	1	23
– valeur en points	3	1		23
Touché de sûreté				
– définition	3	2	3	23
– valeur en points	3	1		23
Traits de remise en jeu – définition	1	1	6	1
Transformation				
– définition et pénalités	3	2	5	24
– valeur en points	3	1		23
Trop de temps pour mettre le ballon en jeu (intentionnel)	4	2	4	28
Trop grand nombre de joueurs sur le terrain	1	12	3	14
Une minute				
– avertissement	2	11	4	21
– procédure	2	11	4	21
Zone d'immunité				
– botté court, arrêt du jeu	5	4	2	37
– botté rebondi en arrière	5	4	2	37
– définition, pénalité	5	4	1	36
– infraction pendant le botté	5	4	1	36
Zone de but				
– ballon dans cette zone ou non	1	9	1	9
-– ballon échappé du terrain à la zone de but	1	10	6	10
– ballon échappé de la zone de but	6	3	8	42
– ballon échappé hors limites dans la zone de but	1	10	6	10
– ballon échappé hors limites de la zone de but	1	10	7	10
– définition	1	1	1	1
– définition des lignes de côté	1	1	1	1
– infraction – ballon dans la zone de but	8	4	4	66
– infraction dans la zone de but adverse	8	4	2	56
– infraction dans la zone de but après l'interception d'une passe	8	4	3	56
– infraction dans sa zone de but	8	4	1	55
– interception d'une passe dans la zone de but	6	4	11	46
– rudesse dans la zone de but	8	5	6	57
– tracés	1	1	8	1
Zone neutre				
– botté d'envoi	5	2	2	33
– ligne de mêlée	4	1	2	27

Règles de Jeu Canadiennes pour le Football avec Plaquage

Vous pouvez utiliser le présent formulaire pour présenter vos propositions de modification des règles de jeu. Prière de se limiter à une modification par formulaire.

1. Indiquez la règle, le chapitre et l'article concernés par la modification.
2. Recopiez la version actuellement en vigueur de la règle en question.
3. Rédigez la nouvelle version proposée de la règle de jeu.
4. Indiquez pour quelles raisons vous proposez cette modification, en spécifiant les problèmes à régler, les objectifs a atteindre ou les résultats visés par ce changement.

a) Règle: _____ Section:_____ Article: _____ Page #: _____

b) Version actuelle de la règle :

_____

_____

_____

_____

_____

_____

c) Version proposée de la règle : _

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Signature: _____

Association: _____

Association President's Signature: _____

Le comité des règles du football vous prie de présenter vos propositions de modification des règles de jeu à Football Canada par l'entremise du président de votre association provincial de football avec plaquage ou de votre association provinciale des officiels.