



2018 SAFETY RULES

Les modifications suivantes, ont été identifiées 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 page 2

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 réunit 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.

Règlement 1 section 3 article 1 page 3

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 comprend 4 quarts de 12 minutes, soit 48 minutes de jeu en tout.

Règlement 1 section 5 article 5 page 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.

REMARQUE LA RÈGLE DE GRACE NE S'APPLIQUE PAS À DES NIVEAUX POUR U SPORT ET LJCF

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 d'au moins 1/2 pouce (1,27 cm) d'épaisseur 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 à l'endroit où le ballon aurait été mis en jeu si aucune autre infraction ne s'était produite ou ajouter à 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 verges 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.**

Pénalité (a) (b) (f) : 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 page 12

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.

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

f) In 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 décernée une pénalité de 10 verges au PBM

Règlement 1 section 11 article 3 page 13

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 :

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

2^{ème} 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 page 13

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.

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 page 13

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 4 section 5 article 2(d) page 31

d) Un blocage retarde au genou est un bloc 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.

REMARQUE : NE S'APPLIQUE QU'AUX U18 NIVEAU DU FOOTBALL

Règlement 5 section 4 article 1 page 30

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.

**Pénalité : – Sur la surface de jeu – P15 au point où le ballon a été touché
– Dans zone de buts – P15, appliquée à la ligne de 10 verges**

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.

Règlement 5 section 4 article 2(a) page 30

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.

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) page 52

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. 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 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 épaules 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 lancer ses mains vers l'avant au-dessus des épaules pour toucher son adversaire au cou, au visage, à la tête ou au protecteur facial. Cette interdiction ne s'applique pas au porteur du ballon qui utilise la technique du « bras tendu » quand il n'y a aucune saisie du 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 joueur 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 joueur 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

Pour qu'un bloc venant de l'extérieur du champ de vision d'un joueur soit légal, le contact initial doit être fait avec les mains et les bras allongés.

REMARQUE LE BLOC VENANT DE L'EXTERIEUR DU CHAMP DE VISION NE S'APPLIQUE PAS À DES NIVEAUX POUR U SPORT ET LCF