

2023

**Livre des règlements
du football amateur canadien
sans contact**



CANADA



Associations provinciales

Association de football de la Colombie- Britannique
PO Box 301
#142 - 757 West Hastings Street
Vancouver, BC V6C 1A1
www.bcpfa.ca

Association de football de l'Alberta
Percy Page Centre
3e étage 11759 Groat Road
Edmonton, AB T5M 3K6
Tel: 780-427-8108
www.footballalberta.ab.ca

Association de football de la Saskatchewan
1525 Ave P South, Box 1848
Saskatoon, SK S7K 3S2
306-975-0827
1734 Elphinstone St, 3rd Floor
Regina, SK S4T 1K1
306-780-9239
www.footballsaskatchewan.ca

Association de football du Manitoba
506-145 Pacific Ave
Winnipeg, MB R3B 2Z6
Tel: 204-925-5769
www.footballmanitoba.com

Football Québec
4545 ave. Pierre de Coubertin
Montreal, QC H1V 3R2
Tel: 514-252-3059
www.footballquebec.com

Football Terre-Neuve et Labrador
77 Stojko Place
Mount Pearl, NL A1N 4Z3
Tel: 709-687-1374
www.footballnl.ca

Football Nouveau Brunswick
PO Box 29039 Moncton North End
Moncton NB E1G 4R3
Tel: 506-260-2993
www.footballnewbrunswick.nb.ca

Football Nouvelle Écosse
5561 Spring Garden Rd
Halifax, NS B3J 1G6
Tel: 902-454-5105
www.footballnovascotia.ca

Football Ile du Prince Édouard
40 Enman Cr.
Charlottetown, PE C1E 1E6
Tel: 902-368-4262 www.peifootball.ca

Association de football de l'Ontario
21 King St, 5e étage
Hamilton, ON L8P 4W7
Tel: 1-888-313-9419
www.footballontario.net

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

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

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



Football Canada — Comité des règlements

Membres

Francois Bougie
Neil Donnelly
Katie Miyazaki
Brian Neil
Chad Palmer
Robert St. Pierre
Scott Woloshin

Les demandes d'interprétation doivent être adressées au Rédacteur

Tous droits réservés. Fédération canadienne de football amateur © 2023

Also available in English under the title - The Canadian Rule Book for Amateur Football.

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



Football Canada
c/o House of Sport/Maison du Sport
2451 promenade Riverside Drive
Ottawa, ON K1H 7X7
Tel.: (613) 564-0003
Fax: (613) 564-6309
www.footballcanada.com



Table des matières

Liste des associations provinciales	i
Définitions	vii
Signaux manuels des officiel	xix

Livre de règlements du flag-football amateur canadien

Règlements généraux	Flag:i
Modifications aux règlements — 2023	Flag:iii

Règlements officiels de flag-football

Règlement 1 – Général	Flag:1
Règlement 2 – Terrain et équipement.....	Flag:2
Règlement 3 – Membres de l'équipe	Flag:5
Règlement 4 – Chronométrage / Prolongation / Temps d'arrêt	Flag:6
Règlement 5 – Procédures de match.....	Flag:7
Règlement 6 – Ballon en jeu / ballon mort.....	Flag:10
Règlement 7 – En jeu et hors du jeu	Flag:11
Règlement 8 – Contrôle et possession du ballon.....	Flag:11
Règlement 9 – Le caucus.....	Flag:11
Règlement 10 – Le jeu au sol	Flag:12
Règlement 11 – Réception de passe.....	Flag:12
Règlement 12 – Poursuite du quart-arrière	Flag:13
Règlement 13 – Retirer le flag	Flag:13
Règlement 14 – La passe.....	Flag:14
Règlement 15 – Le jeu aérien	Flag:14
Règlement 16 – Passes complètes/incomplètes	Flag:15
Règlement 17 – Obstruction de la passe.....	Flag:16
Règlement 18 – Esprit sportif / Rudesse.....	Flag:19
Règlement 19 – Gestes interdits.....	Flag:20
Règlement 20 – Conduite des joueurs	Flag:21
Règlement 21 – Punitons.....	Flag:22
Règlement 22 – Système de bris d'égalité de tournoi	Flag:24
Règlement 23 – Zone sans course	Flag:24
Manuel des règlements canadiens de flag-football à cinq contre cinq	Flag:25
Règlement 1 à cinq contre cinq - Terrain.....	Flag:25
Règlement 2 à cinq contre cinq – Points	Flag:26
Règlement 3 à cinq contre cinq – Chronométrage / Prolongation	Flag:27
Règlement 4 à cinq contre cinq – Officiels	Flag:28



Le manuel des règlements canadiens du flag-football à sept contre sept	Flag:29
Règlement 1 à sept contre sept - Terrain.....	Flag:29
Règlement 2 à sept contre sept – Membres de l'équipe	Flag:31
Règlement 3 à sept contre sept – Procédures de match.....	Flag:32
Règlement 4 à sept contre sept – Chronométrage / Prolongation	Flag:34
Règlement 5 à sept contre sept - Pointage	Flag:35
Règlement 6 à sept contre sept – Bottés (U17 et plus)	Flag:35
Règlements adaptés	Flag:41

Livre de règlements du touch-football amateur canadien

Règlements généraux	Touch:i
---------------------------	---------

Règlements officiels de touch-football

Règlement 1 – Général	Touch:1
Règlement 2 – Équipement	Touch:3
Règlement 3 – Membres de l'équipe	Touch:8
Règlement 4 – Chronométrage du match.....	Touch:9
Clarification 4 – Chronométrage du match	Touch:10
Règlement 5 – Prolongation.....	Touch:14
Clarification 5 – Prolongation	Touch:14
Règlement 6 – Procédures de match.....	Touch:15
Clarification 6 – Procédures de match.....	Touch:16
Règlement 7 – En jeu/hors du jeu.....	Touch:17
Règlement 8 – Contrôle et possession du ballon.....	Touch:17
Règlement 9 – La touche	Touch:18
Règlement 10 – Ballon en jeu/Ballon mort.....	Touch:19
Clarification 10 – Placement d'un ballon mort.....	Touch:21
Règlement 11 – Temps d'arrêt.....	Touch:23
Clarification 11 – Temps d'arrêts	Touch:24
Règlement 12 – Pointage.....	Touch:26
Règlement 13 – Tentative de transformation	Touch:27
Règlement 14 – Coup d'envoi	Touch:27
Règlement 15 – Mêlée	Touch:29
Clarification 15 – Mêlée.....	Touch:31
Règlement 16 – Les Passes	Touch:32
Règlement 17 – Passes complètes/incomplètes	Touch:33
Règlement 18 – Obstruction de la passe.....	Touch:34
Clarification 18 – Obstruction de la passe	Touch:35
Règlement 19 – Bottés de dégagement.....	Touch:37
Règlement 20 – Bottés de dégagement déviés et bloqués	Touch:38
Règlement 21 – Gestes interdits.....	Touch:39
Règlement 22 – Conduite des joueur	Touch:40
Clarification 22 – Conduite des joueur	Touch:41



Règlement 23 – Distances de punition	Touch:43
Règlement 24 – Application des punitions	Touch:44
Manuel des Règlements Canadiens de Football en Fauteuil Roulant	Touch:51
Responsabilités des officiels à la ligne de mêlée (équipe de trois officiels).....	Touch:59

Cas du touch football

Cas 1 – Général	Touch – Case: 1
Cas 2 – Équipement	Touch – Case: 2
Cas 3 – Membres de l'équipe	Touch – Case: 3
Cas 4 – Chronométrage du match	Touch – Case: 4
Cas 6 – Procédures de match.....	Touch – Case: 5
Cas 7 – En jeu/hors du jeu.....	Touch – Case: 5
Cas 8 – Contrôle et possession du ballon.....	Touch – Case: 6
Cas 9 – La touche	Touch – Case: 6
Cas 10 – Ballon en jeu/ballon mort	Touch – Case: 7
Cas 11 – Temps d'arrêt.....	Touch – Case: 12
Cas 12 – Pointage.....	Touch – Case: 13
Cas 13 – Tentative de transformation	Touch – Case: 15
Cas 14 – Coup d'envoi	Touch – Case: 16
Cas 15 – Mêlée	Touch – Case: 18
Cas 16 – Les Passes	Touch – Case: 21
Cas 17 – Passes complètes/incomplètes	Touch – Case: 23
Cas 18 – Obstruction de la passe.....	Touch – Case: 26
Cas 19 – Bottés de dégagement.....	Touch – Case: 29
Cas 20 – Bottés de dégagement déviés et bloqués	Touch – Case: 32
Cas 21 – Gestes interdits.....	Touch – Case: 35
Cas 22 – Conduite des joueur	Touch – Case: 37
Cas 24 – Application des punitions	Touch – Case: –40
Infractions Summary	Touch: 61
Index.....	Touch: Index–1



Définitions

Adversaire

Un joueur de l'équipe adverse.

Arbitre

L'officiel en chef qui est en charge du match et de tous les autres officiels.

Arracher le ballon

Voir «Ballon arraché par un coup»

Attaque

L'équipe qui a possession du ballon.

Attrapé

Voir Contrôle

Avertissement de deux minutes (flag)

Quand l'arbitre siffle deux coups successifs pour indiquer que le «règlement de deux minutes» est en vigueur.

Avertissement de trois minutes (touch)

Quand l'arbitre siffle trois coups successifs indiquant aux deux équipes que le « règlement de trois minutes » est en vigueur.

Ballon arraché par un coup

Quand un joueur frappe accidentellement ou délibérément le ballon de la main ou des mains du porteur du ballon qui a obtenu contrôle du ballon.

Ballon driblé

Quand un joueur botte le ballon avec son pied ou sa jambe sous le genou délibérément ou accidentellement, sans avoir contrôle du ballon dans la main.

Ballon échappé

Quand un joueur qui tente de compléter une passe touche au ballon, perd contact du ballon, puis rattrape le ballon sans que ce dernier touche un autre joueur.

Ballon en jeu

Quand le ballon est considéré comme étant en jeu. Cela commence quand le ballon est mis en jeu ou botté, après que l'arbitre a sifflé pour indiquer qu'un jeu peut démarrer et se poursuit jusqu'à ce que le ballon soit considéré mort.

Ballon libre

- A) Un ballon en jeu qui n'est pas sous le contrôle d'un joueur et qui peut être recouvert et porté conformément aux règlements seulement par l'équipe qui est considérée comme étant en possession. Le ballon est considéré comme étant libre à partir du moment qu'il quitte le sol jusqu'à ce qu'il touche le corps d'un joueur.
- B) Un ballon en jeu qui n'est pas contrôlé par un joueur et qui peut être recouvert et porté par une ou l'autre des équipes. Le ballon est considéré comme étant libre à partir du moment qu'il quitte le contact d'un joueur jusqu'à ce qu'il touche le sol.

Ballon mis en jeu (flag)

L'instant auquel le ballon est mis en jeu sur une mêlée ou sur une tentative de transformation ou sur un botté d'envoi.



Ballon mort

Quand le ballon n'est plus jouable par une ou l'autre des équipes.

Ballon prêt

Quand le ballon repose au sol ou sur le sac de mêlée alors qu'il se trouve dans la main du joueur de centre, prêt à être mis en jeu.

Bloquer (flag)

Quand un joueur nuit délibérément à l'approche d'un adversaire vers le ballon, le porteur du ballon ou celui qui pourrait devenir le porteur du ballon en effectuant un contact physique avec l'adversaire.

Botté de dégagement

Quand un ballon est botté en le laissant délibérément de la main et avant qu'il touche au sol. Le contrôle du ballon doit avoir été garanti avant que le joueur puisse laisser tomber le ballon pour le botter. Quand un joueur tente de dégager le ballon sans l'ombre d'un doute après avoir assuré son contrôle et que le ballon frappe n'importe quelle partie du corps de ce joueur, il y a dégagement.

Botté de dégagement bloqué (touch)

Un ballon botté en dégagement qui, immédiatement après avoir été botté, touche un joueur, ce qui fait en sorte que le ballon se déplace en parallèle avec, ou vers la ligne de ballon mort du botteur de dégagement.

Botté de dégagement dévié (flag)

Un ballon dégagé par botté qui touche à un joueur tout de suite après avoir été botté et qui poursuit sa trajectoire s'éloignant de la ligne de fond de terrain du botteur de dégagement.

Botté d'envoi

Quand une équipe botte le ballon à ses adversaires au début du match, d'une demie ou immédiatement après une tentative de transformation ou un touché de sûreté.

Botté de précision

Quand le ballon est botté alors qu'il est placé sur un té de botté ou qu'il est tenu au sol par un joueur au sein de la même équipe sur un coup d'envoi.

Botté de retour

Un dégagement qui est effectué par un joueur après avoir reçu un dégagement de l'adversaire.

Botté libre

Un botté de dégagement effectué par un joueur après avoir traversé la ligne de mêlée ou après avoir reçu un botté d'envoi ou intercepté une passe.

Botteur de dégagement

Un joueur qui tente de dégager le ballon.

Bloquer (touch)

Quand un joueur nuit délibérément à l'approche d'un adversaire vers le ballon, le porteur du ballon ou celui qui pourrait devenir le porteur du ballon en effectuant un contact physique avec l'adversaire.

Bloqueur (touch)

Un joueur qui bloque un botté de dégagement.

Botté de dégagement bloqué (touch)

Un ballon dégagé, qui immédiatement après avoir été botté, touche un joueur, mais poursuit son déplacement en direction opposée de la ligne de fond de terrain du botteur.

Capitaine

Tout membre d'équipe identifié auprès des officiels avant le match à titre de porte-parole pour l'unité offensive ou défensive d'une équipe.

Caucus

Quand une équipe s'assemble sur le terrain pour décider d'une stratégie offensive ou défensive pour le prochain jeu.

Chemin sans obstruction

Quand des adversaires permettent à un joueur de poursuivre sa course dans son tracé sans ralentir ce joueur ou en changeant de direction pour éviter d'entrer en contact avec lui.

Coéquipier

Un joueur de sa propre équipe.

Conduite reprochable

Utilisation de paroles ou de gestes intimidants, profanes, obscènes ou insultants à l'endroit d'un adversaire, d'un officiel ou d'un spectateur par n'importe quel joueur ou occupant du banc d'équipe. Des conduites telles que de lancer le ballon sur un adversaire, un officiel ou un occupant du banc d'équipe ou de menacer ou de frapper un officiel, un joueur ou un occupant du banc d'équipe. Ce type de conduite comprend aussi les arguments prolongés avec les officiels.

Contact

Quand un joueur touche une partie du corps ou de l'équipement d'un adversaire de quelque façon que ce soit.

Contact accidentel

Quand un joueur fait contact avec un adversaire sans le faire dévier de sa trajectoire ou loin de sa direction ou de sa position visée.

Contact physique

Quand un joueur fait contact avec un adversaire de telle façon à stopper le mouvement vers l'avant de l'adversaire, pour pousser l'adversaire vers l'arrière, le faire tomber ou le faire dévier de sa course ou de sa position.

Contrôle

Quand un joueur tient le ballon fermement dans une main ou entre ses deux mains, avec son bras, ou ses jambes ou qu'il tient le ballon fermement sous son corps sans que le ballon touche au sol. La poigne sur le ballon doit être suffisamment ferme pour permettre au joueur de stopper la rotation du ballon et d'exercer une influence sur sa direction. Le joueur doit aussi effectuer un « geste de football » après avoir empoigné le ballon.

Décompte de remise en jeu

Une période de 20 secondes accordée à l'attaque avant un jeu de mêlée pour faire un caucus et remettre le ballon en jeu.

Défensive

L'équipe qui n'est pas en possession du ballon.

Demie

Une ou deux périodes de jeu dans un match régulier ou en prolongation, divisées par un temps de repos.

Deux infractions (touch)

Quand une infraction est commise par deux équipes sur le même jeu.



Dipping

Le dipping est une tentative du porteur de ballon d'éviter de se faire enlever un flag avec un mouvement continu en pliant davantage les genoux et en abaissant la hauteur des flags de manière significative par rapport à une course normale. Le dipping est légal.

Double infraction

Quand une équipe commet deux infractions ou plus sur un même jeu.

Droit de passage (DPASS)

Selon la règle, le droit de passage est accordé à un joueur qui a établi une direction de mouvement de manière normale et qui ne modifie pas cette direction. Au moment de déterminer le fautif, un joueur avec un droit de passage possède un avantage sur tous les autres joueurs à l'exception de ceux qui ont un droit de positionnement.

Droit de positionnement (DPOS)

Le droit de positionnement est accordé à tout joueur stationnaire qui maintient une posture normale de joueur et ne fait aucun mouvement horizontal pour modifier sa position. Un mouvement purement vertical, y compris un soulèvement à partir du sol, afin de lancer ou d'attraper une passe n'entraîne pas la perte d'un droit de positionnement précédemment établi. Le droit de positionnement prévaut sur le droit de passage pour déterminer qui est coupable d'une faute.

Échappé (touch)

Quand un joueur qui a le contrôle du ballon en perd le contrôle et que le ballon tombe au sol ou y touche avant qu'un joueur en prenne le contrôle.

Enfreindre

Forcer un adversaire à changer de direction ou à ralentir avec ou sans contact.

En jeu

- A) Quand le ballon ou un joueur n'a pas touché les limites du terrain ou encore une personne ou un objet qui est hors du terrain.
- B) Quand un joueur n'est pas dans la zone neutre ou au-delà de cette zone au moment où le ballon est remis en jeu ou botté. Quand un joueur est parallèle à sa propre ligne de fond de terrain ou plus près qu'un coéquipier qui a été le dernier à toucher au ballon, au moment ou à n'importe quel moment après que ce coéquipier en question a touché le ballon.

Entraîneur

Membre de l'équipe dont la principale responsabilité est la stratégie d'équipe.

En vol

Sans avoir touché au sol ou n'importe quel objet après avoir été botté, dégagé ou touché.

Équipe hôte

L'équipe qui possède le premier choix de recevoir ou de botter le ballon ou de choisir un côté pour entreprendre la deuxième moitié d'un match régulier ou d'une prolongation.

Équipe qui ne dégage pas (L')

L'équipe qui n'a pas été la dernière à effectuer un botté de dégagement.

Équipe visiteuse

L'équipe qui a le premier choix de recevoir, de botter ou de choisir un côté du terrain pour entreprendre la première demie d'un match régulier ou d'une prolongation.

Essai

Une de trois tentatives consécutives que l'attaque peut utiliser pour faire progresser le ballon vers la ligne de but de la défensive.



Extension

Quand le porteur du ballon s'étend le(s) bras dans une tentative évidente de franchir plus de verges en poussant le ballon vers le point de progression le plus avancé.

Faute

Une violation des règlements qui permet à un joueur de se servir injustement d'un adversaire.

Faute grave

Un geste qui menace gravement la sécurité d'un joueur ou qui vise à blesser un participant.

Faute personnelle

Un geste par lequel un joueur ne contrôle pas les mouvements du corps et vient ainsi menacer la sécurité des autres en effectuant des contacts corporels agressifs.

Fixatif (touch)

Substance adhésive pâteuse ou vaporisée que les joueurs se mettent sur les mains pour accroître leur capacité de retenir le ballon.

Formation «shotgun» (flag)

Terme utilisé pour décrire le positionnement du quart arrière et du centre. De l'espace est maintenu entre les deux joueurs, permettant au quart arrière de démarrer le jeu plus loin de la ligne de mêlée, donc plus loin de la défensive.

Gérant

Le membre d'une équipe dont la principale responsabilité est de gérer les logistiques d'équipe.

Habillement adéquat (touch)

Quand un joueur porte des souliers, de l'équipe et des vêtements autorisés et normalement portés sur un terrain de football.

Hors du terrain

Quand un joueur ou le ballon touche les limites du terrain ou le sol ou tout objet sur ces lignes ou au-delà, y compris un officiel, tout joueur ou substitut. Un joueur en possession du ballon qui touche à toute limite du terrain, au sol ou à tout objet au-delà de ces lignes, à l'exception d'un officiel sur le terrain ou d'un autre joueur qui est à l'extérieur du terrain tandis que le porteur du ballon est entièrement en jeu.

Hors-jeu

Quand un joueur se trouve dans la zone neutre ou au-delà de cette zone au moment que le ballon est remis en jeu ou botté; ou quand un joueur est plus près de la ligne de fond de terrain de l'adversaire au moment qu'un coéquipier touché au ballon.

Infraction

Voir «Faute»

Infractions simultanées (flag)

Quand des infractions sont commises par les deux équipes sur le même jeu.

Intervenant

Toute personne dont le rôle est d'aider un joueur blessé à quitter le terrain.

Jeu

Une période d'action qui démarre quand le ballon est mis en jeu ou qu'il est botté et prend fin quand le ballon est déclaré mort.



Jeu d'écran

Quand un joueur qui ne joue pas le ballon étend son ou ses bras ou secoue la main pour distraire un receveur, pour bloquer son champ de vision ou pour toucher au ballon.

Jeu de mêlée

L'action par l'équipe à l'attaque pour marquer des points ou pour faire progresser le ballon vers la ligne de but de la défensive en le passant, en courant avec ou en le dégageant. Ce jeu commence par une remise du ballon par le joueur de centre à un de ses coéquipiers.

Jeu-surprise

Une tentative délibérée par l'équipe à l'attaque de tromper la défensive par le nombre et la position des joueurs de l'équipe à l'attaque qui participeront au prochain jeu. Ce jeu est habituellement effectué en demandant à un joueur à l'attaque (qui a participé au jeu précédent) de se tenir sur le terrain devant le banc de l'équipe, en quelque sorte camouflé. Une attaque précipitée n'est pas considérée comme un jeu surprise si les sept joueurs à l'attaque sont clairement visibles pour les défenseurs et qu'il n'y a aucune tentative apparente de cacher leurs positions.

Ligne de but

La ligne qui marque la fin du terrain de jeu. La ligne de but fait partie de la zone de but.

Ligne de côté

La ligne qui indique la limite latérale du terrain entre les lignes de but.

Ligne de côté de la zone de but

La ligne de côté qui s'étire de la ligne de but jusqu'à la ligne de fond de terrain. Elle ne fait pas partie de la zone de but.

Ligne de fond de terrain

La ligne qui marque la fin de la zone de but; elle ne fait pas partie de la zone de but. Pour l'application de certains règlements, quand cette ligne n'est pas entièrement parallèle à la ligne de but, le point le plus éloigné de la ligne de but sera pris en compte comme étant la ligne de fond de terrain.

Ligne de mêlée

Ligne imaginaire qui s'étend d'une ligne de côté à l'autre, parallèle à la ligne de but et dont la position est déterminée par le point du ballon le plus près de la ligne de but de la défensive.

Ligne de verges

Une ligne imaginaire parallèle à la ligne de but, s'étirant d'une ligne de côté à l'autre, représentant chaque verge entre les lignes de but. Sur un terrain bien marqué, chaque verge entre les lignes de but est indiquée aux traits de remise en jeu et sur les lignes de côté, tandis que chaque distance de cinq verges est marquée d'une ligne qui s'étire d'une ligne de côté à l'autre.

Limites du jeu (flag)

Toutes les lignes de côté, les lignes de côté de la zone de but et les lignes de fond de terrain.

Ligne du poursuiveur

Une ligne imaginaire parallèle à et cinq verges au-delà de la ligne de mêlée.

Mauvaise remise

Quand le ballon ne traverse pas cinq verges sur une remise avant de tomber au sol ou qui n'est pas touché par le quart arrière.

Membre d'équipe

Un joueur, entraîneur, gérant, médecin, thérapeute, adjoint ou toute personne admise dans la zone du banc de l'équipe par celle-ci.

Mise en jeu

L'action du joueur de centre au début d'un jeu de mêlée en lançant le ballon à partir de sa position au sol, entre ses jambes vers le quart arrière.

Mise en jeu ratée

Quand la remise en jeu est ratée par le quart arrière.

Mi-temps

La période de repos entre les deux demies d'un match.

Obstruction

- A) tout type d'obstruction, de bloc, de poussée, d'écran ou de contact interdit effectué par un joueur d'une ou l'autre des équipes contre un adversaire.
- B) Quand un joueur nuit à l'approche d'un adversaire vers le ballon, le porteur du ballon ou un receveur autorisé en faisant contact ou non avec l'adversaire.

Obstruction dans la zone ciblée

Obstruction faite par une ou l'autre des équipes dans la zone près du point d'arrivée d'une passe.

Obstruction dans la zone éloignée

Obstruction commise par une ou l'autre des équipes dans une zone éloignée du point d'arrivée d'une passe.

Obstruction de la passe

Toute obstruction faite par un joueur à l'endroit d'un receveur autorisé avant que ce dernier a attrapé le ballon.

Obstruction sur le poursuiveur

Quand l'attaque n'offre pas d'accès direct au(x) poursuiveur(s) vers le quart arrière ou le botteur de dégagement.

Officiel

Personne sur le terrain responsable de l'ordre dans la tenue du match et de l'application des règlements.

Option

Quand l'équipe qui n'a pas commis d'infraction a le choix d'une punition ou de laisser le jeu se poursuivre. Cela peut impliquer le choix d'un point d'application de punition.

Parcours direct (touch)

Une ligne directe entre un joueur défensif et offensif à tout moment.

Participation interdite

Quand un spectateur ou un membre de l'équipe entre sur le terrain bien après qu'un jeu a démarré et fait obstruction à un joueur qui est sur le terrain en conformité aux règlements.

Passe

Un ballon lancé, remis, échappé, frappé ou repoussé par un joueur dans n'importe quelle direction ou qui rebondit d'un joueur dans n'importe quelle direction.

Passe complète

Toute passe attrapée en jeu dans le respect des règlements avant que le ballon meurt.

Passe déviée

Une passe qui est touchée par un joueur puis qui est attrapée par ce joueur, par un coéquipier ou par un adversaire.



Passe en jeu (touch)

Quand le ballon est lancé, remis, échappé, frappé, repoussé ou propulsé de n'importe quelle façon (notamment en rebondissant sur le corps) par un joueur parallèle à la ligne de fond de terrain de ce joueur ou en direction de cette ligne.

Passe hors-jeu

Toute passe en direction de la ligne de fond de terrain de l'adversaire.

Passe incomplète

Une passe qui touche au sol, à un officiel, ou aux poteaux de but ou qui sort du terrain avant d'être attrapée.

Passe interceptée

Quand la passe d'un joueur est attrapée par un adversaire.

Passe latérale (flag)

Quand le ballon est lancé, remis, échappé, frappé ou propulsé, peu importe la façon (y compris quand il rebondit sur le corps) par un joueur est parallèle à la ligne de fond de terrain ou en direction de cette ligne.

Passe latérale ratée (touch)

Quand une passe latérale est ratée derrière la ligne de mêlée par un joueur de l'Équipe A avant qu'une passe vers l'avant soit lancée. Si la passe frappe le sol avant d'être touchée par le receveur de l'Équipe A, le ballon est mort.

Passe hors jeu (touch)

Toute passe en direction de la ligne de fond de terrain de l'adversaire.

Passe incomplète (touch)

Une passe qui touche au sol, à un officiel, ou aux poteaux de but ou qui sort du terrain avant d'être attrapée.

Passe interceptée (touch)

Quand la passe d'un joueur est attrapée par un adversaire.

Passeur

Tout joueur qui tente de lancer une passe.

Passe vers l'avant

Quand le ballon est délibérément lancé par un joueur à l'attaque à partir de derrière la ligne de mêlée vers la ligne de fond de terrain de l'adversaire.

Pénétration (touch)

Une option pour départager les équipes en prolongation où chaque équipe a trois essais pour franchir autant de verges que possible; l'équipe qui franchit le plus verges est déclarée gagnante.

Période

Une ou deux portions de temps de jeu spécifié dans une demie ou en prolongation.

Pivoter

Le pivot est une tentative du porteur de ballon d'éviter de se faire enlever un flag en effectuant une rotation du corps le long de l'axe vertical. Le pivot est légal si la hauteur des flags n'est pas drastiquement augmentée. Un pivot combiné à un dipping est légal, mais un pivot combiné à un saut est illégal.

Plan de la ligne de but

Une ligne imaginaire perpendiculaire à la limite de la ligne de but la plus près du terrain de jeu et s'étirant d'une ligne de côté à l'autre.

Plonger

Le plongeon est une tentative du porteur de ballon d'éviter de se faire enlever un flag en lançant le haut de son corps vers l'avant, avec ou sans saut, dipping ou rotation. Le plongeon est une façon de bloquer le flag et est donc illégal.

Point de mêlée

L'endroit sur le terrain de jeu où le ballon est placé sur la ligne de mêlée pour le prochain jeu de mêlée.

Point de progression avancée (du ballon)

La partie du ballon est qui le plus près de la ligne de fond de terrain de l'adversaire au moment que le ballon est déclaré mort.

Possession

Quand un joueur a le contrôle du ballon (possession par le joueur) ou quand une équipe a le droit de faire progresser le ballon, d'avoir droit à un premier jeu ou de poursuivre la progression des essais (possession par l'équipe).

Possession simultanée

Quand des joueurs adverses prennent en même temps possession du ballon dans le respect des règlements.

Poteau de but

La structure installée pour inscrire des placements et des transformations dans la version de football avec contacts. Les poteaux de but ne sont pas nécessaires au flag-football.

Poursuiveur

Le joueur en défensive qui traverse la ligne de mêlée avant n'importe quel coéquipier.

Premier jeu

La première de trois occasions consécutives (essais) accordées à une équipe pour faire progresser le ballon vers la ligne de but de l'adversaire.

Procédure interdite

Quand un joueur viole une règle de procédure au début d'un botté d'envoi, d'une tentative de transformation ou d'un jeu de mêlée.

Prolongation

Temps de jeu d'environ 20 minutes, divisé en deux périodes de 10 minutes.

Prolongation avec mort subite

Une option pour déterminer un gagnant en prolongation où la première équipe à marquer des points dans le respect des règlements est déclarée gagnante.

Punitions ajustées

Quand la distance normale appliquée dans une punition offre un gain net pour l'équipe qui a subi la punition la moins sévère.

Punitions qui compensent

Quand la distance normale pour deux infractions n'est pas appliquée et que les punitions sont considérées d'égale valeur, n'entraînant aucun gain net par l'une ou l'autre des équipes. Cela conduit habituellement à l'annulation du jeu et à une reprise au point de la dernière mêlée.

Quart

Voir «Période»



Quart-arrière

Le joueur à l'attaque qui reçoit la remise du ballon du joueur de centre pendant un jeu de mêlée afin de courir avec le ballon, le passer ou le dégager.

Rabattre le ballon (flag)

Quand la défense attrape un ballon libre ou abat un ballon libre au sol.

Raté

Une tentative ratée d'attraper une passe latérale, un botté d'envoi, de botté de dégagement ou une remise de ballon, où le ballon est touché dans le processus.

Recouvrir

Prendre possession.

Rediriger

Voir «Enfreindre».

Règlement des cinq jeux (touch)

La période de jeu située dans les trois dernières minutes de chaque demie, indiquant que seulement cinq jeux de mêlées sont permis avant la fin de la demie. Le chronomètre est ignoré pendant cette période de jeu.

Note : Cet ancien règlement a été remplacé par le règlement de mécanique des trois minutes (Règlement 4.3 et Clarifications 4.3-4.5). Les ligues désirant utiliser le « règlement des cinq jeux » peuvent obtenir une copie de ce règlement auprès de leur association provinciale ou de Football Canada.

Remise du ballon

Quand le ballon est remis dans n'importe quelle direction sans être lancé, d'un joueur à un autre. Les deux joueurs doivent à ce moment toucher le ballon simultanément.

Repousser

Quand un joueur pousse un adversaire, autre que le porteur du ballon avec suffisamment de force pour renverser ou ralentir ce joueur dans sa trajectoire.

Reprise du temps

Quand l'arbitre a indiqué par un coup de sifflet que le temps de jeu a démarré dans la période ou après un temps d'arrêt.

Respect de la zone d'immunité

Quand un joueur de l'équipe qui botte touche au ballon dégagé en premier ou qui se trouve dans la zone d'immunité au moment où le ballon est touché par un adversaire.

Retirer le flag (flag)

Quand un adversaire retire le flag d'un joueur pour mettre fin à un jeu.

Retour interdit sur le terrain

Quand un joueur quitte le terrain sans le vouloir alors que le jeu se déroule, puis revient sur le terrain et fait obstruction au jeu.

Retourneur de dégagement

Un joueur de l'équipe qui n'a pas été le dernier à dégager le ballon et qui tente de jouer le ballon.

Sauter

Le saut est une tentative du porteur de ballon d'éviter de se faire enlever un flag en poussant sur le sol et en élevant ainsi la hauteur des flags de manière significative par rapport à une course normale. Le saut est une façon de bloquer le flag et est donc illégal.

Se débarrasser délibérément du ballon

Quand le passeur lance délibérément le ballon hors du terrain ou dans une zone où il n'y a pas de receveur dans une tentative évidente d'éviter une perte de verges.

Secteur ciblé (touch)

Le secteur dans la région immédiate du point d'arrivée d'une passe.

Simple

Un point est marqué par l'équipe quand elle dégage ou botte le ballon dans la zone de but de l'adversaire ou au-delà dans le respect des règlements et que les adversaires ne sont pas en mesure de sortir le ballon de leur propre zone de but dans le respect des règlements. (seulement dans la version à sept contre sept)

Substitut

Un joueur qui remplace un coéquipier sur le terrain.

Substitution interdite

Quand un joueur entre sur le terrain de jeu ou quitte le terrain de façon interdite.

Té de botté

Un petit appareil placé au sol et utilisé pour tenir le ballon debout pour un botté de précision.

Temps

Le temps de jeu permis tel qu'indiqué par l'arbitre.

Temps d'arrêt (flag)

Quand l'arbitre a indiqué par un coup de sifflet et le croisement de ses bras au-dessus de sa tête que le chronomètre a été arrêté et que le temps de jeu cesse de s'écouler.

Té de botté (touch)

Un appareil utilisé pour tenir le ballon debout pour un botté.

Temps (touch)

Le temps de jeu permis tel qu'indiqué par l'arbitre.

Temps d'arrêt (touch)

Quand l'arbitre a indiqué par un coup de sifflet et le croisement de ses bras au-dessus de sa tête que le chronomètre a été arrêté et que le temps de jeu cesse de s'écouler.

Temps de jeu

La période de temps indiquée par l'arbitre durant laquelle une mêlée, un botté ou des tentatives de transformation peuvent être tentées.

Temps réglementaire

La durée du match, soit de deux demies de 20 minutes pour la version à cinq contre cinq et quatre quarts de 15 minutes dans la version à sept contre sept.

Tentative de transformation

Un jeu de mêlée qu'une équipe a droit d'utiliser pour inscrire des points supplémentaires sur le jeu tout de suite après avoir marqué un touché.

Terrain

Le secteur à l'intérieur des limites du jeu. Les limites du jeu en soi sont hors du jeu et ne sont pas considérées comme faisant partie du terrain de jeu.



Terrain de jeu

Le secteur limité par les lignes de but et les lignes de côté. Ces lignes ne sont pas considérées comme faisant partie du terrain de jeu.

Terrain réglementaire

La dimension du terrain. 60 ou 80 verges par 30 ou 20 verges dans la version à cinq contre cinq et 110 verges par 65 verges dans la version à sept contre sept.

Thérapeute

Un membre de l'équipe qualifié à administrer les premiers soins et qui est identifié comme une personne qualifiée auprès des officiels.

Touché

Une équipe inscrit six points quand un de ses joueurs porte le ballon dans la zone de but de l'adversaire dans le respect des règlements ou qui obtient possession du ballon à l'intérieur de la zone de but de l'adversaire dans le respect des règlements.

Touché de sûreté

Deux points sont marqués contre l'équipe qui ne transporte pas, ne dégage pas ou ne passe pas le ballon dans le respect des règlements à l'extérieur de sa propre zone de but après qu'un de ses joueurs a provoqué que le ballon entre dans sa propre zone de but à partir du terrain de jeu.

Tracé direct (flag)

Une ligne droite entre un joueur défensif et un joueur offensif à n'importe quel moment du match.

Trait de remise en jeu (touch)

Une ligne ou une marque située à 24 verges de la ligne de côté vers le centre du terrain.

Transformation

Une équipe marque un ou deux points quand elle pénètre la zone de but de l'équipe adverse en possession du ballon dans le respect des règlements pendant une tentative de transformation.

Utilisation interdite des mains

Tout contact avec les mains qui est effectué par un joueur contre un joueur adverse qui fait en sorte de retenir ce dernier d'évoluer à sa position désirée, ou l'utilisation des poteaux de but pour changer sa direction.

Zone ciblée (flag)

Le secteur dans l'environnement immédiat du point d'arrivée d'une passe.

Zone de but

Le secteur délimité par la ligne de but, les lignes de côté de la zone de but et la ligne de fond de terrain. La ligne de but fait partie de la zone de but. Les poteaux de but et tout ce qui y est attaché, comme les coussins protecteurs, sont considérés comme faisant partie de la zone de but. Les lignes de côté de la zone de but et la ligne de fond de terrain ne font pas partie de la zone de but.

Zone de but non réglementaire

Une zone de but qui n'a pas 20 verges de profondeur sur toute sa largeur.

Zone d'immunité

Une zone circulaire de protection dans un rayon de cinq verges où le centre est le ballon au moment qu'il est touché.

Zone éloignée (touch)

Un secteur éloigné du point où la passe est lancée.

Zone neutre (botté d'envoi)

La zone qui s'étend d'une ligne de côté à l'autre entre la ligne de botté et la ligne 20 verges devant la ligne de botté.

Zone neutre (mêlée)

Zone qui s'étend sur une verge devant la ligne de mêlée, d'une ligne de côté à l'autre.



Signaux des officiels



1er essai ou simple

Un bras tendu au-dessus de la tête en tenant un doigt vers le haut



2e essai

Un bras tendu au-dessus de la tête en tenant deux doigts vers le haut



3e essai

Un bras tendu au-dessus de la tête en tenant trois doigts vers le haut



Arrêt du chronomètre

Mains croisées au-dessus de la tête



Retarder la partie / Retarder la passe

Bras tendu avec poing fermé en mouvement circulaire



Direction de la passe

Main ouverte pointant vers la direction dans laquelle la passe a été lancée



Protection du drapeau

Passer la main devant la jambe comme si vous défendiez le drapeau



Contact illégal

Faire un geste de « coup de hache » du poignet gauche



Prise du drapeau illégale

La main commence à la hanche et s'éloigne de votre corps comme si vous tiriez votre propre drapeau directement vers le côté



Passe avant illégale

Mouvement de passe et pointer vers le sol



Participation illégale

Les deux bras tendus latéralement



Jeu de course illégal / Remise illégale

Rotation des mains dans un
mouvement vers l'avant



Substitution illégale

Main tapotant le dessus de la
tête



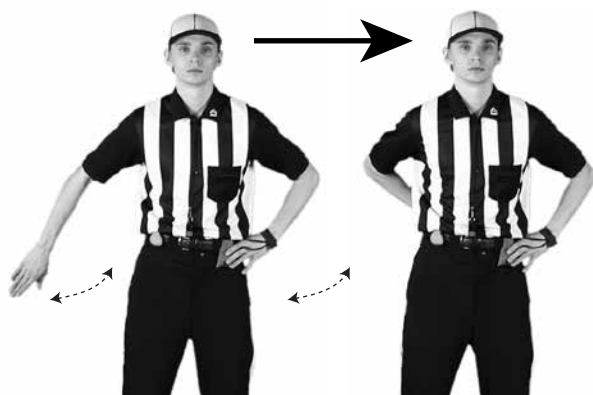
Interférence

Bras croisés devant la poitrine



Infraction majeure

L'un ou l'autre bras tendu latéralement avec le poing fermé



Conduite répréhensible

Agiter un bras derrière le dos



Temps d'arrêt des officiels

Signal d'arrêt du chronomètre
suivi des mains sur les épaules



Hors-jeu / Pression illégale

Mains sur les hanches





Interférence contre la passe

Pousser vers l'avant à partir des épaules



Interférence contre le joueur défensif appliquant de la pression

Saisir le poignet d'un bras tendu avec la paume tournée vers l'extérieur



Touché de sûreté

Mains jointes au-dessus de la tête



Démarrage du chronomètre

Cercles du bras complets pour simuler le chronomètre



Temps d'arrêt d'équipe

Signe de T avec les mains devant la poitrine



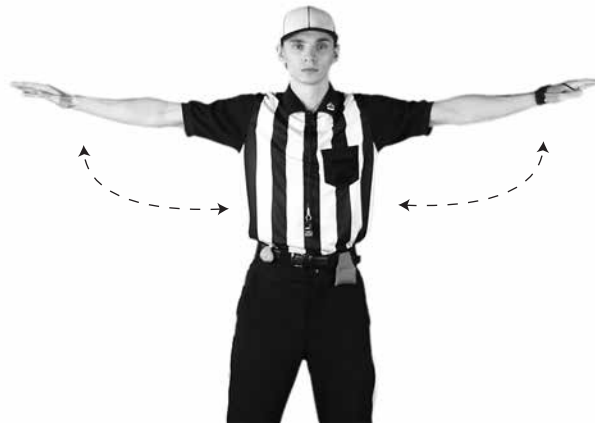
Touché

Les deux bras tendus au-dessus de la tête



Transformation de deux points

Bras tendu vers le haut avec deux doigts vers le haut



Wash Out

Déplacement des bras de manière horizontale

**Livre des règlements
du football amateur canadien
sans contact**



CANADA

Flag-Football

Règlements généraux

Principes de jeu :

Le principe le plus important des règlements est d'éviter tout contact significatif et percutant.

Le premier aspect important de ce principe est de faire en sorte que les flags soient une cible facile. Le porteur de ballon ne peut pas utiliser autre chose que des flags légaux et des tactiques légales (par exemple, le pivot) pour limiter l'accès de l'adversaire à ses flags. En retour, le joueur qui tente d'enlever un flag doit prendre toutes les mesures raisonnables pour minimiser le contact au moment où il tente de retirer le flag d'un adversaire.

Le deuxième aspect important de ce principe est le droit de positionnement (DPOS) et le droit de passage (DPASS) qui déterminent le joueur responsable d'éviter le contact. En règle générale, la priorité est donnée à l'équipe offensive jusqu'au moment où le ballon est passé ou remis. L'équipe défensive aura alors la priorité. Toutefois, il ne faut pas abuser de ces droits pour provoquer un contact. Le fait d'entrer intentionnellement en contact avec un adversaire sera pénalisé, même avec la priorité du droit de passage. Le porteur de ballon doit essayer d'éviter les joueurs en défensive. Les joueurs en défensive ne peuvent pas sauter devant un porteur de ballon et déclarer qu'ils ont un droit de positionnement. Le droit de positionnement peut être clairement défini au moment de mettre le ballon en jeu ou si une position est prise par rapport à un adversaire qui donne clairement au porteur de ballon suffisamment de temps pour éviter le joueur en défensive.

Principes de positionnement :

Le droit de positionnement (DPOS) et le droit de passage (DPASS), tel que défini précédemment, offrent un excellent point de départ pour comprendre l'interaction entre les joueurs offensifs et défensifs sur le terrain de football. Voici l'ordre de priorité des droits de positionnement et des différents droits de passage.

1. Droit de positionnement
2. Droit de passage du poursuiveur du quart-arrière
3. Droit de passage des receveurs
4. Droit de passage

Équipement

Les dimensions et types de ballon de football à utiliser parmi les différents groupes d'âge et niveaux de jeu peuvent varier

Spécifications de crampon plutôt libres, mais les côtés aiguisés sur n'importe quelle partie du soulier peut entraîner la disqualification de cette pièce d'équipement à la discrétion de l'arbitre

Sécurité

Le Comité des règlements de flag-football considère tous les joueurs comme étant responsables de la sécurité de leurs adversaires aussi bien que de celle de leurs coéquipiers; ainsi donc, ils doivent équilibrer leur agressivité avec une mesure de contrôle pour éviter les contacts corporels ou du moins minimiser tout contact qui se produit.

Mesures

Toutes les mesures dans ce manuel de règlements sont exprimées selon le système impérial.

Quand les marques du terrain dictent l'utilisation de mesures métriques, toutes les distances désignées dans la présente, à l'exception de celles notées ci-dessous, peuvent être converties des verges aux mètres. Ainsi donc, une punition de 15 verges deviendra une punition de 15 mètres et l'équipe à l'attaque doit franchir 10 mètres, comparativement à 10 verges, pour obtenir un premier essai. Que vous utilisiez le système métrique ou impérial, seulement trois essais sont permis pour franchir la distance permettant d'obtenir un premier essai.



Jeu éthique

Il est habituel au flag-football quand un joueur enlève le flag d'un adversaire pour mettre fin à un jeu, le joueur doit d'abord élever le flag pour le montrer à l'arbitre puis le rendre à l'adversaire en question. Lancer le flag dans les airs ou au sol pour forcer l'adversaire à aller le ramasser est considéré comme un geste anti-sportif.

Le joueur de football qui enfreint intentionnellement un règlement est coupable de jeu interdit et de conduite antisportive. Même si ces joueurs n'écopent pas de punition, ils apportent du discrédit au sport qu'ils ont le devoir de promouvoir.

Les règlements seuls ne peuvent maintenir le franc jeu. Seulement les meilleurs efforts permanents des entraîneurs, des joueurs, des officiels et de tous les amis du sport peuvent préserver les normes éthiques élevées établies par le sport du football.

Tous les joueurs sont responsables de la sécurité de leurs adversaires ainsi que de leurs coéquipiers; ainsi donc, ils doivent équilibrer leur agressivité avec une mesure de contrôle pour éviter les contacts corporels et au moins minimiser les contacts qui se produisent. Les entraîneurs devront mettre l'accent sur la sécurité et le franc jeu en tout temps. Les officiels ne doivent faire preuve d'aucun laxisme à pénaliser les infractions décrites dans ce manuel de règlements, puisque cela servirait à encourager le jeu dangereux.

Football Canada est reconnu comme un organisme Sport Pur et adopte les quatre principales valeurs de justice, d'excellence, d'inclusion et de plaisir.

**SPORT
PUR**
LE SPORT À SON IDÉAL



Modifications aux règlements — 2023

Règlement 4 – 2.3

- 2.3 Chaque fois que le chronomètre est arrêté, il redémarre à la prochaine remise en jeu.

Règlement 4 – 8 – 8.1 & 8.2

8 Chrono arrêté

- 8.1 Dans les deux dernières minutes des deux mi-temps, le chronomètre s'arrêtera dans les circonstances suivantes :
- Pour accorder un premier essai, même quand il s'agit d'un changement de possession
 - Pour signaler une pénalité
 - Quand le ballon ou le porteur de ballon sort des limites du terrain
 - Quand une passe ou un ballon échappé (vers l'avant ou vers l'arrière) touche le sol
 - Quand des points sont inscrits pendant et après le PAT suivant
 - Quand un temps d'arrêt est accordé
- 8.2 Quand il reste deux minutes à faire à la deuxième demie, le chrono arrêté sera mis de côté si l'écart de points est de 25 points ou plus. Une fois que le chrono arrêté est annulé, il ne peut pas être rétabli pour le match.

Règlement 5 – 2.6

- 2.6 Tous les changements de possession, à l'exception des interceptions à la suite d'un jeu de mêlée, entraîneront le démarrage du jeu à partir de la ligne de cinq verges de l'équipe à l'attaque.

Règlement 5 – 2.11

- 2.11 Dans tous les groupes d'âge, les passes, les balayages et les remises vers l'avant sont autorisés derrière la ligne mêlée. Toutefois, une fois que le ballon a été capté, l'équipe à l'attaque ne peut plus faire une autre passe, un autre balayage ou une autre remise à un autre joueur.

Règlement 9 – 1.1

- 1.1 L'équipe à l'attaque compte 25 secondes pour mettre le ballon en jeu et les équipes seront informées verbalement quand il restera 10 secondes. L'arbitre accordera aux équipes du temps raisonnable pour s'aligner après chaque jeu, puis il donnera un coup de sifflet pour démarrer le décompte de 25 secondes. Si le ballon n'est pas mis en jeu dans les 25 secondes, l'équipe à l'attaque sera pénalisée pour ne pas avoir respecté ce décompte de remise en jeu.

Règlement 10 – 1.9

- 1.9 Les pivots et le dipping sont permis, mais le porteur de ballon n'a pas le droit de plonger vers l'avant ou de sauter pour éviter le joueur en défensive ou pour gagner des verges (il est interdit de plonger).

Règlement 10 – 1.11

- 1.11 Le ballon est placé où le centre des hanches du porteur de ballon se trouve quand le flag est retiré et non pas où se trouve le ballon. Le ballon sera placé de façon à ce que son axe long soit parallèle aux lignes de côté.

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 2023.



Règlement 12 – 1.1

- 1.1 Tous les joueurs qui poursuivent le passeur doivent se trouver à sept verges de la ligne de mêlée dans la version à cinq contre cinq et à cinq verges dans la version à sept contre sept au moment de la mise en jeu. La ligne de mêlée et la ligne du poursuiveur seront marquées par un sac de haricots. Il n'y a pas de restriction sur le nombre de joueurs qui poursuivent le quart-arrière. Les joueurs qui ne poursuivent pas le quart-arrière peuvent défendre sur la ligne de mêlée après la remise en jeu. Le poursuiveur doit poursuivre sans arrêt en utilisant un chemin direct vers le quart-arrière si ce dernier se trouve dans la pochette ou s'il fait une dérobade. Une fois que le quart-arrière a effectué une remise, un balayage, une passe ou une passe latérale ou qu'il a effectué une feinte de remise, de balayage, de passe ou de passe latérale, la règle des sept verges ou des cinq verges n'est plus en vigueur et tous les défenseurs peuvent traverser la ligne de mêlée, peu importe où ils se trouvent sur le terrain.

Règlement 13 – 1.2

- 1.2 Les joueurs en défensive n'ont pas le droit de tirer le flag d'un adversaire avant qu'il ne prenne possession du ballon ou avant qu'il ne touche au ballon avec l'intention d'en prendre possession. Il s'agit d'une tentative illégale de retirer le flag. Si un flag est tiré DPOS rapidement et que :
- Le ballon est attrapé, la punition entraîne un premier jeu automatique à cinq verges du lieu de l'attrapé.
 - Le ballon n'est pas attrapé, la punition entraîne un premier jeu automatique à cinq verges de la ligne de mêlée

Règlement 17 – 8.1

- 8.1 Quand un officiel considère qu'une passe ne peut pas être attrapée malgré un effort extraordinaire, aucune punition pour obstruction de la passe ne devra être décernée même si l'obstruction dans la zone ciblée de la passe est commise par une ou l'autre des équipes. Il n'y a donc aucun signalement d'infraction. L'officiel peut toutefois signaler un contact interdit s'il juge que l'action est intentionnelle/sévère.

Règlement 18 – 1.3

- 1.3 (Sept contre sept seulement) Après que le centre place le ballon pour la mise en jeu, un défenseur ne peut pas se déplacer directement devant le joueur de centre et l'empêcher d'avancer après la mise en jeu. Au moment de la mise en jeu, le défenseur doit être placé à au moins trois verges du centre s'il est directement devant lui ou à une verge d'un côté ou de l'autre si le défenseur compte occuper une position stationnaire.

Règlement 18 – 3.1

3 Langage injurieux

- 3.1 Tout joueur, officiel d'équipe ou personne au banc qui se livre à des railleries verbales, à des insultes ou à de l'intimidation fondée sur des motifs discriminatoires sera pénalisée pour conduite répréhensible en plus d'être expulsé ou disqualifié pour le reste du match. Le joueur, l'officiel de l'équipe ou la personne au banc sera soumis à d'autres mesures disciplinaires décidées par l'organisme de supervision (c'est-à-dire la ligue, le tournoi, etc.).

Les motifs discriminatoires incluent, sans toutefois s'y limiter :

- i. La race, l'origine nationale ou ethnique, la couleur de la peau ou la langue parlée ;
- ii. La religion, la foi, les croyances ;
- iii. L'âge ;
- iv. Le sexe, l'orientation sexuelle ou l'identité/expression de genre ;
- v. Le statut marital ou familial ;
- vi. Caractéristiques génétiques ;
- vii. Handicap



Règlement 19 – 2.5

- 2.5 Les joueurs ont aussi un droit de positionnement qui prévaut sur tous les autres droits sur le terrain quand ils sont stationnaires et ne bougent pas leurs pieds ou leur corps pour affecter le jeu. Si le centre met le ballon en jeu et ne bouge pas, aucune pénalité ne sera signalée.

Règlement 19 – 3.1

3 Participation interdite

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

Règlement 19 – 4.1

4 Substitution interdite

- 4.1 Toute substitution d'un joueur offensif après que le centre soit prêt à mettre le ballon en jeu et toute substitution d'un joueur défensif pendant le jeu.

Règlement 21 – 1.2

- 1.2 Dans l'application d'une seule punition, toutes les punitions peuvent être refusées à l'exception des fautes de ballon mort, des fautes majeures et des pénalités qui arrêtent le jeu en cours (protection du flag, avoir retardé la passe, etc.) Dans une situation de punitions multiples contre une seule équipe, les pénalités qui arrêtent le jeu peuvent être refusées par l'équipe qui ne commet pas la faute si elle choisit d'accepter une autre pénalité.

Règlement 21 – 1.3

- 1.3 À l'exception des punitions majeures, le nombre de verges résultant d'une pénalité n'excédera pas la moitié de la distance séparant la ligne de mêlée et la ligne de but de l'équipe adverse. Le nombre de verges accordé suite à une faute à un endroit précis est attribué à partir de l'endroit où l'infraction a été commise. Le ballon ne peut jamais être placé plus près que la ligne d'une verge.

Règlement 21 – 1.7 & 1.8

- 1.7 Les punitions défensives survenant à un endroit précis derrière la ligne de mêlée s'appliqueront à partir de la ligne de mêlée et non à l'endroit où elles surviennent.
- 1.8 Si une faute se produit une fois qu'un jeu ayant mené à des points est mort, l'équipe non fautive aura le choix d'appliquer les verges de pénalité sur la transformation ou au début de la possession suivante.

Règlement 21 – 3.7

- 3.7 Participation interdite — un joueur sort des limites du terrain par lui-même, revient à l'intérieur des limites du terrain et touche ensuite le ballon à l'intérieur des limites du terrain.

Règlement 21 – 3.11 & 3.12

- 3.11 Jeu de course interdit — un quart-arrière qui court avec le ballon en franchissant la ligne de mêlée sans transfert du ballon. Le jeu est sifflé mort.
- 3.12 Passe interdite vers l'avant - quand une deuxième passe vers l'avant se produit ou quand une passe vers l'avant se produit après que le ballon ait franchi la ligne de mêlée.

Règlement 21 – 4.5

- 4.5 Faute majeure — Tout geste obscène de rudesse ou jeu déloyal par des joueurs, entraîneurs, équipes ou spectateurs conduira à une punition de 15 verges infligée contre leur équipe et une perte d'essai ou un revirement par épuisement d'essai. Si l'intention de l'infraction était de causer des blessures ou si le jeu déloyal tourne le match en dérision, la punition conduira à une expulsion de match. Les fautes majeures ne peuvent pas être déclinées et le nombre de verges doit toujours être appliqué en totalité.



Règlement 21 – 5

5. Punitions multiples

- 5.1 Dans une situation où une seule équipe commet plus d'une pénalité en une seule séquence de jeu,, l'équipe non fautive acceptera qu'une seule des pénalités soit appliquée.
- 5.2 Quand les deux équipes commettent une ou plusieurs punitions au cours d'une même séquence de jeu, l'essai sera rejoué à partir de la ligne de mêlée précédente, peu importe le nombre de verges ou le point d'application (ligne de mêlée ou endroit de la faute). La seule exception à cette règle concerne la faute majeure. La faute majeure doit être acceptée et le nombre de verges doit être appliqué en totalité.
REMARQUE : Les fautes commises quand le jeu est mort seront appliquées après l'application des pénalités survenues pendant la séquence de jeu.

5v5 Règlement 2 –1.3

- 1.3 Transformation : 2 points (joué à partir du centre de la ligne de 10 verges seulement)

5v5 Règlement 3 –1

1 Début de match

- 1.1 Le chronomètre débutera au début de chaque mi-temps quand le ballon sera mis en jeu au premier essai à la ligne de mêlée.
- 1.2 La prolongation est divisée en deux périodes. Il y aura deux séries de jeu en première période. Chaque équipe mettra le ballon en jeu à la ligne centrale pour amorcer une série d'essais (pas de premier essai au centre). Si la défensive marque pendant la première série, autre que sur l'essai, la période de prolongation est terminée.
- 1.3 Si le match est toujours à égalité après la première période, chaque équipe aura un essai pour réussir une transformation d'un point à partir de la zone sans course à la ligne de cinq verges d'une des deux extrémités du terrain, selon le choix des officiels. Si le match est toujours à égalité après que chaque équipe ait effectué son jeu, les équipes devront rejouer la deuxième période jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré. Il faudra donc qu'une équipe marque sans que l'autre équipe réussisse à marquer.

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 2023.



Manuel des règlements canadiens du flag-football

Règlement 1 – Général

- 1 Le sport du flag-football devra être gouverné par les règlements du jeu et les définitions comprises dans cet ouvrage ainsi que les décisions recensées dans le Recueil de cas officiel.
- 2 Si des changements aux règlements sont permis par des dirigeants de ligue ou de tournoi, ces options devraient être communiquées par écrit à chaque équipe participante et à chaque officiel avant le début de la saison ou du tournoi.
- 3 L'arbitre est responsable de faire respecter les règlements par les deux équipes et par tous les officiels. L'arbitre rendra des décisions sans appel sur toutes les situations sur le terrain qui ne sont pas couvertes par les règlements. Tous les officiels doivent travailler à maintenir un environnement sécuritaire pour les joueurs.
- 4 À n'importe quel moment pendant le match, si un arbitre ressent que la poursuite du jeu peut mettre en question la sécurité d'un joueur, l'officiel peut renvoyer ce joueur du match immédiatement. Une explication devrait être inscrite sur la feuille de match pour justifier le renvoi immédiat de ce joueur. La décision d'un arbitre dans ce contexte est sans appel et ne peut être remise en question par le joueur visé ou par ses coéquipiers. Les équipes/joueurs désirant protester une décision de l'arbitre doit le faire par écrit aux dirigeants de la ligue dans les 48 heures suivant la conclusion du match.
- 5 Un participant (joueur ou officiel) qui a subi une blessure ou une lacération ou il y a un suintement ou saignement, il doit quitter le terrain de jeu jusqu'à ce qu'il ait reçu un traitement médical adéquat. Le participant peut revenir sur le terrain de jeu seulement après que le saignement a été stoppé et que la zone affectée ou que la plaie ouverte a été entièrement couverte de façon sécuritaire. L'arbitre doit approuver le retour du participant sur le terrain de jeu.
- 6 Si un joueur ou un officiel a une partie de son uniforme ou de son équipement saturé de sang, l'uniforme doit être nettoyé ou immédiatement changé. « Saturé » signifie que le sang est en quantité suffisante pour transpercer le tissu et atteindre la peau de sorte que le sang soit facilement transférable à un autre participant.



Règlement 2 – Terrain et équipement

1. Le terrain

Le terrain de jeu normal pour la version à cinq contre cinq est de 60 x 30 verges ou de 80 x 20 verges selon l'âge et l'habileté des joueurs.

Dans la version à sept contre sept le terrain est de 110 x 65 verges. La dimension du terrain peut être modifiée pour des compétitions particulières et répondre aux besoins et correspondre aux ressources de ligues indépendantes.

Les spécifications et les marques du terrain de jeu sont illustrées et décrites aux pages 40, 45 et 56.

- 1.1 Les poteaux de but ne sont pas requis pour le flag-football. S'ils sont présents sur le terrain de jeu, ils doivent être couverts de coussins protecteurs pour prévenir les blessures. Les poteaux de but doivent être dans la zone de but.
- 1.2 Les organisateurs de ligue/tournoi devraient établir des règlements propres aux terrains concernant l'obstruction et en informer les équipes et les officiels par écrit avant le début de la saison et/ou du tournoi. Quand ces obstructions ne sont pas couvertes par les règlements du terrain, l'arbitre consultera les équipes pour parvenir à des règlements du terrain qui sont acceptées par les deux formations.
- 1.3 Les bancs d'équipe devraient se trouver du même côté du terrain à moins que les circonstances l'empêchent. Les zones de banc d'équipe devraient être marquées. Tous les accessoires d'équipe, comme les seaux, les sacs et l'équipement devront être placés au moins à cinq verges de la ligne de côté.
- 1.4 Les membres des équipes doivent rester dans la zone de banc ou faire face à une punition pour conduite reprochable, à moins qu'ils reçoivent la permission d'un officiel pour quitter la zone ou s'ils entrent sur le terrain pendant la substitution permise d'un joueur. Seuls les membres de l'équipe ont droit de rester dans la zone de banc; les autres dans la zone doivent immédiatement la quitter sans quoi l'équipe sera punie pour conduite reprochable.
- 1.5 Tout spectateur qui nuit au déroulement normal du match sera expulsé de la zone de terrain. Il relève de l'organisation local de s'assurer que le spectateur expulsé se conforme à la décision afin de garantir la sécurité de tous les joueurs, membres du personnel et officiels.
- 1.6 Si un spectateur nuit au déroulement du jeu, l'officiel évaluera l'incidence de l'obstruction et agira en conséquence. Par exemple, s'il est évident qu'un touché aurait été marqué sans l'obstruction du spectateur, l'officiel accordera le touché. Si l'incidence n'est pas claire, l'essai sera repris à la ligne initiale de mêlée.

2. Le ballon

- 2.1 Les équipes peuvent utiliser leur propre ballon ou s'accorder avec l'autre équipe pour utiliser un ballon pour le match.
- 2.2 Dans les ligues pour enfants/récréatives, il est recommandé d'utiliser des ballons de taille appropriée pour les joueurs et les joueuses afin de tenir compte de leurs capacités (voir les exemples ci-dessous).
Nike JR Peewee — U8 + U10
Nike Vapor One taille junior + Nike JR Peewee — U12
Nike Vapor One taille jeunes + Nike Vapor One taille junior — U14 + U16
Nike Vapor One taille officielle + Nike Vapor One taille jeunes — U18
Dans les ligues masculines et féminines seniors/récréatives, on utilisera généralement le ballon avec lequel les joueurs sont à l'aise à moins d'indications contraires de la ligue.
Pour les tournois ou les championnats régionaux, nationaux et internationaux, le(s) ballon(s) à utiliser seront spécifiés dans le dossier technique de l'événement.
- 2.3 Aucune équipe ou joueur n'a le droit de faire de modifications à la surface du ballon utilisé. Les équipes qui agissent de la sorte seront pénalisées pour une conduite reprochable. L'arbitre doit enlever tout ballon qui a été modifié.
- 2.4 Les joueurs n'ont pas le droit d'utiliser de substance adhésive, de peinture, de graisse ou toute autre substance glissante sur une pièce d'équipement ou sur son corps, ses vêtements ou tout autre objet qui peuvent venir en contact avec le ballon ou un adversaire.



3. Le té de botté (seulement pour la version à sept contre sept)

- 3.1 Le té de botté ne doit pas élever la partie inférieure du ballon plus haut que 2 pouces au-dessus du sol. La pénalité dans ce cas sanctionne une procédure interdite. L'équipe qui botte est responsable d'enlever le té de botté du terrain une fois le jeu terminé. L'équipe qui ne le fait pas se verra attribuer une punition pour conduite reprochable.

4. Uniformes

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

5. Équipement du joueur

- 5.1 Tous les joueurs doivent porter un protecteur buccal; il n'y a pas d'exception à cette règle.
- 5.2 Un joueur peut porter un protecteur athlétique, entièrement couvert de tissu. Les rubans ou les bandages sont permis s'ils ne sont pas abrasifs ou que leur composition ne durcit pas sous l'eau ou quand ils sèchent.
- 5.3 Les bijoux doivent être retirés avant le début du match. S'il n'est pas possible de retirer le bijou, il doit être entièrement recouvert, coussiné et fixés. Les bracelets médicaux peuvent être portés, mais ils doivent être fixés pour ne pas causer de blessure.
- 5.4 Les chapeaux souples, y compris les couvre-chefs religieux qui sont solidement fixés et ne comportent pas de métal ou de plastique dur qui pourrait être dangereux pour les participants, sont autorisés.
- 5.5 Les lunettes de soleil sont autorisées.
- 5.6 Les protèges genou et protège-coude doivent être flexibles et ne contenir aucun matériel dur.
- 5.7 Les plâtres peuvent être portés seulement pour protéger une blessure et ils doivent être flexibles et ne contenir aucun matériel dur dans une condition humide ou sèche. Les attelles de genou peuvent être portées, mais elles doivent être entièrement recouvertes par des pantalons ou par des pansements adhésifs ou bandages de contention pour qu'aucune partie d'appareil orthopédique ne soit exposée, au point où un doigt ne peut passer entre l'appareil orthopédique et la jambe. Des éclisses de doigts peuvent être portées pour protéger une blessure, mais ils doivent être adéquatement recouverts de coussins. L'arbitre aura le dernier mot sur l'admissibilité de ce type d'équipement.
- 5.8 Si un joueur ou un officiel a une partie de son uniforme ou de son équipement saturé de sang, l'uniforme doit être nettoyé ou immédiatement changé. « Saturé » signifie que le sang est en quantité suffisante pour transpercer le tissu et atteindre la peau de sorte que le sang soit facilement transférable à un autre participant.
- 5.9 Les joueurs peuvent porter des souliers à crampons, mais il doit s'agir de crampons de caoutchouc. Il n'y a pas de limite sur le nombre de crampons sous le soulier, mais les crampons du soulier doivent faire partie de la conception naturelle du soulier et doivent être de bonne condition. Les souliers avec talons ne sont pas permis. Les crampons métalliques et autres types de souliers à crampons comme les crampons d'athlétisme, les crampons de golf et les traditionnels crampons de baseball ne sont pas permis.
- 5.10 Les cartes de jeu, les livres de jeu et les feuilles de jeu peuvent être utilisés s'ils sont rangés de manière sécuritaire pendant le jeu.



6. Équipement d'équipe

Il existe différents types de flags, notamment :

- 6.1 Des ceintures à boucles, où la ceinture est attachée à la taille et ne s'enlève pas. Les flags sont attachés par du velcro ou des raccords d'aspiration. Les ceintures à boucles ne sont pas conseillées puisqu'il y a un risque de blessure pour le joueur qui retire le flag et celui qui le porte en restant pris dans la ceinture.
- 6.2 Ceintures à pinces où la ceinture est retenue par une pince à déclenchement rapide autour de la taille, disponible dans différentes grandeurs.
- 6.3 Les flags de tissu, où deux flags sont portés par chaque joueur, sur les hanches de chaque côté. La section blanche du flag (8 x 2 po.) doit être portée à l'intérieur des pantalons. La section colorée du flag (14 x 2 po.) doit être portée à l'extérieur des pantalons. Les officiels doivent toujours être en mesure de voir la section blanche du flag du porteur du ballon sans quoi une punition sera signalée pour bloquer son flag.
- 6.3 Les flags de tissu, où deux flags sont portés par chaque joueur, sur les hanches de chaque côté. La section blanche du flag (8 x 2 po.) doit être portée à l'intérieur des pantalons. La section colorée du flag (14 x 2 po.) doit être portée à l'extérieur des pantalons. Les officiels doivent toujours être en mesure de voir la section blanche du flag du porteur du ballon sans quoi une punition sera signalée pour bloquer son flag.
- 6.4 Si un joueur porte des vêtements, de l'équipement ou des souliers inacceptables, le joueur doit quitter le match pendant au moins un jeu et retirer l'équipement avant de revenir. Si le joueur revient dans le match avec l'équipement inacceptable, l'équipe sera pénalisée pour conduite reprochable et le joueur sera expulsé.

Note : L'inspection des vêtements et de l'équipement des joueurs sera effectuée par l'officiel au début de chaque match. L'arbitre possède la décision finale sur tout signalement sur le terrain qui n'est pas couvert par ce livre des règlements.



Règlement 3 – Membres de l'équipe

Les règles suivantes s'appliquent aux versions du flag-football à cinq contre cinq et à sept contre sept

1 Joueurs

- 1.1 Les équipes ont besoin d'un minimum de quatre/six joueurs pour pouvoir participer à un match et d'un maximum de cinq/sept joueurs sur le terrain à tout moment. La taille officielle de l'équipe dépend des directives établies par les ligues et les tournois nationaux et internationaux.
- 1.2 Une équipe peut avoir un maximum de cinq/sept joueurs sur le terrain pendant un jeu. Une équipe peut utiliser un minimum de quatre/six joueurs pendant un jeu. Une équipe qui a plus de cinq/sept joueurs sur le terrain à tout moment, alors que le ballon est en jeu, sera pénalisée pour substitution interdite.
- 1.3 Une équipe doit avoir un minimum de quatre/six joueurs et un maximum de cinq/sept joueurs sur le terrain à l'heure prévue, sinon elle sera pénalisée pour avoir retardé le début du match. L'équipe perdra le match par forfait au compte de 6 à 0 si elle n'a pas un minimum de quatre/six joueurs et un maximum de cinq/sept joueurs sur le terrain dans les 15 minutes suivant l'heure prévue du début du match.
- 1.4 Quand une équipe refuse de commencer ou de poursuivre un match à la demande des officiels, elle sera pénalisée pour avoir retardé le match. Au troisième refus, l'équipe perdra le match par forfait au compte de 6 à 0. Si l'autre équipe est en avance au pointage à ce moment-là, le pointage en vigueur s'appliquera.
- 1.5 Chaque équipe a droit à un maximum de deux/quatre capitaines d'équipe.
- 1.6 (Sept contre sept seulement) Un joueur est admissible à jouer s'il est arrivé avant le coup d'envoi de la deuxième mi-temps.

2 Substitutions

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

3 Capitaines

- 3.1 Les membres d'équipe identifiés auprès des officiels avant le match à titre de porte-parole des unités à l'attaque et en défensive seront considérés comme les capitaines d'équipe. Chaque équipe a droit à un maximum de deux/quatre capitaines d'équipe. En cas de blessure ou d'expulsion, un capitaine de remplacement peut être identifié auprès des officiels.
- 3.2 Seul le capitaine d'une équipe a droit à une explication des règlements, y compris les options suite à une pénalité. Seul le capitaine d'une équipe ou l'entraîneur-chef a le droit de demander une vérification de l'équipement.

4 Entraîneurs et gérants

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

5 Joueur blessé

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



Règlement 4 – Chronométrage / Prolongation / Temps d'arrêt

1 Durée du match

- 1.1 Un match régulier officiel est d'une durée de 40 minutes (2 x 20 minutes) dans la version à cinq contre cinq. Le match officiel dans la version à sept est d'environ une heure et est détaillé à la page 50.

2 Responsabilité de l'arbitre

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

3 Chronomètre

- 3.1 Le temps s'écoule sans arrêt, à l'exception des temps d'arrêts et des blessures.
- 3.2 Quand le chronomètre est arrêté, il est redémarré à la mise en jeu.

4 Prolongation

- 4.1 En cas d'égalité, une prolongation sera disputée à moins que cela soit autrement indiqué dans les règlements de la ligue ou du tournoi. La période entre la fin du match et le début de la période de prolongation sera de 2 minutes. Un tirage à pile ou face déterminera laquelle des deux équipes profitera de la première possession en prolongation. Aucun temps d'arrêt ne sera accordé au cours de la période de prolongation.
- 4.2 Faites référence aux règlements pour la version à cinq contre cinq et à sept contre sept pour les variations de procédures de chronométrage.

5 Temps d'arrêt

- 5.1 Chaque équipe profite de 2 temps d'arrêt de 60 secondes par demie. Ces temps d'arrêt ne peuvent être transférés à la deuxième demie ou en prolongation.
- 5.2 Chaque capitaine d'équipe sera avisé quand il restera 10 secondes au temps d'arrêt. Les équipes peuvent raccourcir la durée du temps d'arrêt d'un commun accord.
- 5.3 Les temps d'arrêt peuvent être signalés par tout officiel et par tout joueur ou entraîneur sur le terrain ou au banc quand le ballon est déclaré mort.
- 5.4 Après le temps d'arrêt d'équipe, tous les joueurs à l'attaque doivent retourner au caucous. Toute infraction à ce règlement sera punie comme procédure interdite.
- 5.5 Le chronomètre sera arrêté pendant toute la durée du temps d'arrêt.

6 Temps d'arrêt d'équipe

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

7 Temps d'arrêt en cas de blessure

- 7.1 Tout arbitre peut demander un temps d'arrêt pour permettre à une équipe de prendre soin d'un joueur blessé. Si un temps d'arrêt est signalé par les arbitres, le joueur blessé doit être retiré du terrain pendant au moins un jeu, à moins que l'équipe du joueur blessé ne demande un temps d'arrêt. Les arbitres possèdent les pleins pouvoirs pour retarder le match jusqu'à ce que le joueur blessé soit retiré du terrain de façon sécuritaire.
- 7.2 Les retards évitables dans le retrait du joueur seront punis pour avoir retardé le match.



8 Chrono arrêté

- 8.1 Dans les deux dernières minutes des deux mi-temps, le chronomètre s'arrêtera dans les circonstances suivantes :
- Pour accorder un premier essai, même quand il s'agit d'un changement de possession
 - Pour signaler une pénalité
 - Quand le ballon ou le porteur de ballon sort des limites du terrain
 - Quand une passe ou un ballon échappé (vers l'avant ou vers l'arrière) touche le sol
 - Quand des points sont inscrits pendant et après le PAT suivant
 - Quand un temps d'arrêt est accordé
- 8.2 Quand il reste deux minutes à faire à la deuxième demie, le chrono arrêté sera mis de côté si l'écart de points est de 25 points ou plus. Une fois que le chrono arrêté est annulé, il ne peut pas être rétabli pour le match.



Règlement 5 – Procédures de match

1 Rencontre d'avant match

- 1.1 L'arbitre est responsable de faire respecter les règlements par les deux équipes et par tous les officiels. L'arbitre rendra la décision finale sur toute situation sur le terrain qui n'est pas couverte par les règlements de ce manuel.
- 1.2 Environ trois minutes avant le début prévu du match et immédiatement après la période de repos, au moins un capitaine de chaque équipe rencontrera l'arbitre au centre du terrain pour examiner les conditions de terrain et le marquage, effectuera le tirage au sort.
- 1.3 Le gagnant du tirage au sort doit choisir s'il veut commencer avec le ballon, choisir un côté ou reporter son choix au début de la deuxième mi-temps.

2 Déroulement général du jeu

- 2.1 L'équipe à l'attaque prendra possession du ballon à sa propre ligne de 5 verges et profitera de 3 essais pour marquer un touché. Si l'attaque n'arrive pas à marquer, le ballon change de possession et l'équipe qui passe à l'attaque reprendra le ballon à partir de sa propre ligne de 5 verges.
Note : Au flag-football canadien, les règlements prévoient 3 essais pour traverser le milieu du terrain ou marquer un touché, tandis que les règlements de l'IFAF à cinq contre cinq utilisés dans les compétitions internationales, les équipes ont droit à 4 essais pour traverser le centre du terrain ou marquer un touché.
- 2.2 Pour démarrer un jeu, le ballon doit être mis en jeu par le joueur de centre à l'attaque, à partir du point de mêlée et vers le quart arrière. Il n'existe pas de distance minimale requise où doit se tenir le quart arrière par rapport à son joueur de centre.
Il doit toutefois y avoir une verge de séparation entre la ligne à l'attaque et la ligne défensive. Les joueurs ne peuvent pas s'aligner à l'intérieur de la ligne de 1 verge de la ligne de mêlée.
- 2.3 Il y a une zone neutre d'une longueur d'une verge qui s'étend vers l'avant à partir de la ligne de mêlée et dans laquelle les joueurs défensifs ne peuvent pas s'aligner ou pénétrer avant la mise en jeu du ballon.
- 2.4 Si l'équipe à l'attaque n'arrive pas à traverser le centre du terrain, la possession du ballon changera de côté et l'adversaire commencera sa série de jeux à partir de sa propre ligne de 5 verges.
- 2.5 Tous les changements de possession, à l'exception des interceptions, entraîneront le démarrage du jeu à partir de la ligne de 5 verges de l'équipe à l'attaque.
- 2.6 Tous les changements de possession, à l'exception des interceptions à la suite d'un jeu de mêlée, entraîneront le démarrage du jeu à partir de la ligne de cinq verges de l'équipe à l'attaque.
- 2.7 "Les zones sans course" sont situées 5 verges devant chaque zone de but. Quand l'attaque démarre un essai à l'intérieur de cette zone de cinq verges, le porteur de ballon ne peut franchir la ligne de mêlée (l'équipe doit effectuer un jeu aérien).
- 2.8 « Les zones sans course » sont situées 5 verges devant chaque zone de but. Quand l'attaque démarre un jeu à l'intérieur de cette zone, l'équipe doit effectuer une passe autorisée vers l'avant.
- 2.9 Quand le porteur de ballon a franchi la ligne de mêlée, le ballon ne peut plus être remis ou passé vers l'avant de quelque façon que ce soit.
- 2.10 Une attaque peut effectuer autant de remise qu'elle le veut derrière la ligne de mêlée. Seulement des remises vers l'arrière et latérales sont permises pendant l'essai.
- 2.11 Dans tous les groupes d'âge, les passes, les balayages et les remises vers l'avant sont autorisés derrière la ligne mêlée. Toutefois, une fois que le ballon a été capté, l'équipe à l'attaque ne peut plus faire une autre passe, un autre balayage ou une autre remise à un autre joueur.
- 2.12 Passe légale vers l'avant - Un ballon lancé depuis l'arrière de la ligne de mêlée en direction de la zone d'en-but de l'adversaire. Le jeu est sifflé mort.
- 2.13 Les équipes changent de côté de terrain à la mi-temps. Le temps peut aussi être ajusté selon le niveau technique des athlètes, le nombre de participants et la dimension de la surface de jeu.
- 2.14 Pour commencer la deuxième mi-temps, l'équipe qui a perdu le tirage au sort avant le match ou l'équipe qui a reporté son choix à la deuxième mi-temps aura l'option de commencer avec le ballon ou de choisir un côté pour amorcer la mi-temps.
- 2.15 Avant une passe ou une remise vers l'avant, une équipe en attaque peut effectuer plusieurs passes vers l'arrière en demeurant derrière la ligne de mêlée.



-
- 2.16 La durée du match peut être modifiée en fonction du niveau d'habiletés des athlètes, du nombre de participants et de la taille de la surface de jeu.
 - 2.17 Si une pénalité offensive se produit dans la « zone sans course » et qu'elle fait en sorte que l'équipe doit reculer hors de la « zone sans course », l'interdiction de courir avec le ballon reste en vigueur.

3 Touchés

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



Règlement 6 – Ballon en jeu / Ballon mort

1 Ballon en jeu / Ballon mort

1.1 Ballon en jeu

Le ballon est en jeu après que l'arbitre a signalé que le jeu commence et que le ballon a été remis en jeu par l'équipe en possession. Le ballon restera en jeu jusqu'à ce qu'il soit déclaré mort selon les règles qui s'appliquent. Une équipe ne peut faire progresser le ballon ou marquer à moins que le ballon soit en jeu.

1.2 Ballon libre

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

1.3 Ballon mort

Le ballon est mort quand n'importe quelle condition de ballon mort est satisfaite. Le ballon est aussi mort quand un officiel siffle alors que le ballon est en jeu. L'équipe en possession ne peut plus faire progresser le ballon quand il est déclaré mort.

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

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

1.6 Un jeu est déclaré "mort" quand:

- Un officiel siffle
- Le flag du porteur de ballon est retiré ou que le porteur de ballon se place autrement dans une situation interdite.
- Le porteur de ballon marche à l'extérieur du terrain
- Le porteur de ballon plonge ou saute
- Des points sont marqués.
- Quand une ou l'autre des parties du corps du porteur de ballon, autre que sa main ou que son pied touche au sol.
- Quand le ballon touche les poteaux de but
- Quand le ballon touche à un officiel (comme si le ballon avait touché au sol).
- Quand le flag du joueur en possession du ballon tombe au sol ou hors position.
- Quand une punition pour avoir retardé le match, pour avoir mis trop de temps à effectuer une passe, pour plongeon, pour protection de drapeau/saut, pour course non autorisée, pour passe interdite vers l'avant ou pour obstruction se produit.

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

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

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



Règlement 7 – En jeu et hors du jeu

1.0 En jeu

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

2.0 Hors du jeu

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

Règlement 8 – Contrôle et possession du ballon

1 Contrôle du ballon

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

2 Possession du ballon

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

Règlement 9 – Le caucus

1 Caucus

- 1.1 L'équipe à l'attaque compte 25 secondes pour mettre le ballon en jeu et les équipes seront informées verbalement quand il restera 10 secondes. L'arbitre accordera aux équipes du temps raisonnable pour s'aligner après chaque jeu, puis il donnera un coup de sifflet pour démarrer le décompte de 25 secondes. Si le ballon n'est pas mis en jeu dans les 25 secondes, l'équipe à l'attaque sera pénalisée pour ne pas avoir respecté ce décompte de remise en jeu.



Règlement 10 – Le jeu au sol

1 Course

- 1.1 Le joueur de centre est celui qui remet le ballon au quart-arrière par la mise en jeu. Le joueur de centre ne peut pas accepter une remise par le quart-arrière (aucun jeu surprise du joueur de centre qui court vers l'avant avec le ballon). Toute infraction à ce jeu entraîne une punition pour remise interdite vers l'avant.
- 1.2 Le joueur de centre doit prendre une position face à la défense avec les pieds écartés près de la ligne de mêlée. Le ballon doit être remis en jeu entre ses jambes d'un seul mouvement vers l'Arrière. Tout joueur qui met le ballon en jeu sera considéré comme étant le joueur de centre.
- 1.3 La ligne de mêlée et le point de mêlée seront déterminés par les officiels selon les règlements de ballon mort et les règlements de la mêlée.
- 1.4 Le quart arrière est celui qui reçoit le ballon directement sur la mise en jeu.
- 1.5 Les remises ou les balayages à partir de derrière la ligne de mêlée sont permis et il s'agit de jeux au sol.
- 1.6 Le joueur qui reçoit la remise peut lancer le ballon à partir de derrière la ligne de mêlée.
- 1.7 L'unité défensive sur le terrain ne peut crier de façon à confondre l'attaque et les attirer en position hors jeu (punition d'inconduite).
- 1.8 Tous les joueurs défensifs sont admissibles à la poursuite une fois que le ballon a été remis ou qu'il y a une feinte de passe ou de remise.
- 1.9 Les pivots et le dipping sont permis, mais le porteur de ballon n'a pas le droit de plonger vers l'avant ou de sauter pour éviter le joueur en défense ou pour gagner des verges (il est interdit de plonger).
- 1.10 Il relève du porteur de ballon d'éviter le contact avec le défenseur.
- 1.11 Le ballon est placé où le centre des hanches du porteur de ballon se trouve quand le flag est retiré et non pas où se trouve le ballon. Le ballon sera placé de façon à ce que son axe long soit parallèle aux lignes de côté.

Règlement 11 – Réception de passe

1 Réception de passe

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



Règlement 12 – Poursuivre le quart arrière

1 Poursuite

- 1.1 Tous les joueurs qui poursuivent le passeur doivent se trouver à sept verges de la ligne de mêlée dans la version à cinq contre cinq et à cinq verges dans la version à sept contre sept au moment de la mise en jeu. La ligne de mêlée et la ligne du poursuiveur seront marquées par un sac de haricots. Il n'y a pas de restriction sur le nombre de joueurs qui poursuivent le quart-arrière. Les joueurs qui ne poursuivent pas le quart-arrière peuvent défendre sur la ligne de mêlée après la remise en jeu. Le poursuiveur doit poursuivre sans arrêt en utilisant un chemin direct vers le quart-arrière si ce dernier se trouve dans la pochette ou s'il fait une dérobade. Une fois que le quart-arrière a effectué une remise, un balayage, une passe ou une passe latérale ou qu'il a effectué une feinte de remise, de balayage, de passe ou de passe latérale, la règle des sept verges ou des cinq verges n'est plus en vigueur et tous les défenseurs peuvent traverser la ligne de mêlée, peu importe où ils se trouvent sur le terrain.
- 1.2 Un poursuiveur aligné à l'intérieur de 2 verges (côte à côte) du marqueur de 7 verges a droit à la poursuite libre du quart arrière - le poursuiveur ne peut donc pas faire l'objet d'une obstruction. Si le poursuiveur est aligné à l'extérieur des 2 verges (côte à côte) du marqueur de 7 verges, il n'a pas le droit à la poursuite libre du quart arrière et il peut faire l'objet d'une obstruction.
- 1.3 Un poursuiveur aligné dans les 2 verges du marqueur de la ligne de poursuite ne peut pas directement la franchir, ou doit choisir / se positionner d'un côté ou de l'autre et à un minimum de 12 pouces de cette ligne, indiquant clairement de quel côté il fera sa poursuite. Le poursuiveur perdra son tracé direct vers le quart arrière s'il change de côté de poursuite après que le joueur de centre positionne le ballon pour la mise en jeu. Les poursuiveurs doivent aussi s'assurer que leur corps entier est derrière la ligne de poursuite, même s'ils sont inclinés vers l'avant.
- 1.4 Tout type de contact accidentel ou délibéré du poursuiveur envers le haut du corps ou le bras du quart-arrière, y compris le ballon dans sa main alors qu'il tente de lancer le ballon, entraînera une pénalité pour contact interdit. Ceci s'applique aussi à tout autre joueur offensif qui tente de lancer le ballon.
- 1.5 Si le bras du joueur offensif est en mouvement vers l'avant alors qu'il tente une passe et que le poursuiveur lui enlève son flag au même moment, le jeu pourra se poursuivre.

Règlement 13 – Retirer le flag

1 Retirer le flag

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



Règlement 14 – La Passe

1 La passe

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

Règlement 15 – Le jeu aérien

1 La passe

- 1.1 Le quart-arrière profite de sept secondes pour lancer le ballon après que ce dernier soit mis en jeu. Si une passe n'est pas lancée dans les sept secondes, une pénalité pour avoir mis trop de temps à lancer le ballon doit être signalée.
- 1.2 L'officiel responsable de l'offensive verbalise au quart-arrière le décompte des sept secondes à partir du moment où il reste cinq secondes afin qu'il puisse entendre/savoir combien de temps il lui reste pour passer le ballon. Si le bras du quart-arrière est en mouvement vers l'avant au moment où les sept secondes expirent, le jeu pourra se poursuivre.
- 1.3 Une fois que le ballon est remis, lancé, lancé ou latéral ou qu'une fausse remise, lancer, lancer ou latéral se produit, la règle des 7 secondes n'est plus en vigueur.
- 1.4 Seulement une passe vers l'avant est permise par essai.
- 1.5 Les interceptions entraînent un changement de possession du ballon.
- 1.6 Les passes par dessous l'épaule sont permises. Dans les catégories des moins de 18 ans, ces passes doivent provenir de derrière la ligne de mêlée et être complétées au-delà de la ligne de mêlée..
- 1.7 Quand un joueur attrape une passe autorisée vers l'avant, il n'a plus le droit d'effectuer de passe latérale.
- 1.8 La défense peut retourner le ballon sur les interceptions
- 1.9 Sur les interceptions qui se produisent et demeurent dans la zone de but, le ballon meurt et est passé à l'équipe qui a fait l'interception à sa propre ligne de 5 verges (la ligne de 10 verges dans la version à sept contre sept
- 1.10 Si une interception se produit dans la zone de but et que le porteur de ballon quitte la zone de but, le ballon appartient à l'équipe qui a intercepté le ballon au point où le ballon meurt. Toutefois, si le porteur de ballon retourne dans la zone de but et qu'il se fait enlever son flag ou que le ballon meurt - à l'exception d'un coup de sifflet prématuré - l'équipe adverse se verra attribuer un touché. Règlement 16 – Passes complètes/incomplètes



Règlement 16 – Passes complètes/incomplètes

1 Passe complète

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

2 Possession simultanée

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

3 Passe déviée

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

4 Passe échappée

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

5 Passe interceptée

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

6 Passe incomplète

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

7 Passe vers l'avant bloquée ou déviée

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



8 Passe pour se débarrasser délibérément du ballon

- 8.1 Quand le passeur lance délibérément le ballon hors du terrain ou dans une zone où il n'y a pas de receveur dans une tentative évidente d'éviter une perte de terrain, le passeur sera pénalisé pour avoir délibérément lancé le ballon au sol (seulement dans la version à sept contre sept).
- 8.2 (Cinq contre cinq seulement) Un quart-arrière qui se débarrasse du ballon ne sera pas pénalisé. Cependant, le quart-arrière qui retarde le jeu volontairement par ses actions pourra être pénalisé, selon le jugement des officiels.

9 Passe vers l'avant vs ballon échappé

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



Règlement 17 – Obstruction de la passe

1 Obstruction de la passe

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

2 Contact

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

3 Chemin jusqu'au ballon

- 3.1 Tous les joueurs possèdent autant de droits de chemin direct au point d'arrivée du ballon. Toutefois, un joueur dans une position défavorable ne peut commettre de contact corporel avec un adversaire pour atteindre le ballon, même si le ballon a été éventuellement touché par ce joueur.
- 3.2 Un joueur qui est dans une position égale ou plus avantageuse pour jouer le ballon comparativement à un adversaire, il est considéré comme ayant le droit de chemin jusqu'au ballon. Quand ce droit est enlevé par un adversaire en raison d'un contact physique, il y a eu obstruction de passe.
- 3.3 Un joueur qui prend un chemin ou une position sur le terrain afin d'attraper une passe ou défendre contre une passe, il a le droit de chemin ou de position à moins qu'un adversaire l'a déjà pris. Un joueur qui prend le chemin ou la position établie d'un adversaire par contact physique se rend coupable d'obstruction de la passe.
- 3.4 Quand deux adversaires se croisent et font contact, le joueur qui a été le premier à clairement déclarer le chemin visé a le droit de passage; l'adversaire est coupable d'obstruction de la passe à moins que le contact soit accidentel. Si les officiels ne peuvent pas déterminer qui a déclaré son chemin en premier, il n'y a alors pas d'obstruction de la passe.
- 3.5 Quand des adversaires s'enfangent en suivant chacun son tracé et que cela déséquilibre un joueur, une punition pour obstruction de la passe n'est pas automatique. Les positions pertinentes des joueurs et leur tracé doivent être pris en compte.
- 3.6 Dans tous les cas ci-dessus, le joueur qui est en position avantageuse pour jouer le ballon doit continuer à démontrer une intention d'atteindre le point d'arrivée du ballon. Sans quoi, tout contact par l'adversaire dans un effort sincère d'atteindre le point d'arrivée du ballon ne sera pas jugé comme étant une obstruction de la passe. Une tentative délibérée de bloquer l'adversaire qui tente d'atteindre le point d'arrivée du ballon sera une obstruction de la passe.

4 Jeu d'écran

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



5 Position stationnaire

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

6 Jouer le ballon

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

7 Faire écran

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

8 Passe non attrapable

- 8.1 Quand un officiel considère qu'une passe ne peut pas être attrapée malgré un effort extraordinaire, aucune punition pour obstruction de la passe ne devra être décernée même si l'obstruction dans la zone ciblée de la passe est commise par une ou l'autre des équipes. Il n'y a donc aucun signalement d'infraction. L'officiel peut toutefois signaler un contact interdit s'il juge que l'action est intentionnelle/sévère.



Règlement 18 – Esprit sportif / Rudesse

1 Esprit sportif

- 1.1 Le jeu déloyal ne sera pas toléré.
- 1.2 Le mouvement de façon à stimuler le début d'un jeu ou l'emploi de toute autre tactique injuste pour attirer l'adversaire en position hors jeu peut seulement être interprété comme une tentative délibérée d'obtenir un avantage non mérité.
- 1.3 (Sept contre sept seulement) Après que le centre place le ballon pour la mise en jeu, un défenseur ne peut pas se déplacer directement devant le joueur de centre et l'empêcher d'avancer après la mise en jeu. Au moment de la mise en jeu, le défenseur doit être placé à au moins trois verges du centre s'il est directement devant lui ou à une verge d'un côté ou de l'autre si le défenseur compte occuper une position stationnaire.

2 Rudesse

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

3 Langage injurieux

- 3.1 Tout joueur, officiel d'équipe ou personne au banc qui se livre à des railleries verbales, à des insultes ou à de l'intimidation fondée sur des motifs discriminatoires sera pénalisée pour conduite répréhensible en plus d'être expulsé ou disqualifié pour le reste du match. Le joueur, l'officiel de l'équipe ou la personne au banc sera soumis à d'autres mesures disciplinaires décidées par l'organisme de supervision (c'est-à-dire la ligue, le tournoi, etc.).

Les motifs discriminatoires incluent, sans toutefois s'y limiter :

- i. La race, l'origine nationale ou ethnique, la couleur de la peau ou la langue parlée ;
- ii. La religion, la foi, les croyances ;
- iii. L'âge ;
- iv. Le sexe, l'orientation sexuelle ou l'identité/expression de genre ;
- v. Le statut marital ou familial ;
- vi. Caractéristiques génétiques ;
- vii. Handicap



Règlement 19 – Gestes interdits

1 Utilisation des mains

- 1.1 Les joueurs ne peuvent pas utiliser leurs bras ou leurs mains pour restreindre ou rediriger un adversaire. Une infraction à ce règlement entraînera une punition pour obstruction.
- 1.2 Les joueurs peuvent toucher un adversaire pour évaluer leur position tant que l'adversaire n'est pas restreint ou redirigé par ce geste. Les joueurs peuvent toujours les poteaux de but avec leurs mains tant que ce geste ne les aide pas à changer de direction.

2 Obstruction

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

3 Participation interdite

- 3.1 Un joueur qui sort du terrain pendant que le ballon est en jeu ne peut revenir sur le terrain pour jouer le ballon, poursuivre un porteur du ballon ou un receveur autorisé. Un joueur qui est poussé hors du terrain par un adversaire ou qui sort du terrain en raison d'une surface glissante n'est pas considéré comme ayant sorti du terrain à moins que ce joueur ne fasse pas un effort immédiat pour revenir sur le terrain. Une infraction de ces règlements entraîne une punition pour retour interdit sur le terrain.
- 3.2 Les joueurs, les entraîneurs, les membres de l'équipe et les partisans qui quittent la zone réservée à l'équipe/aux spectateurs ou qui pénètrent sur le terrain de jeu et interfèrent avec le ballon, les officiels ou les joueurs pendant le jeu.

4 Substitution interdite

- 4.1 Toute substitution d'un joueur offensif après que le centre soit prêt à mettre le ballon en jeu et toute substitution d'un joueur défensif pendant le jeu.



Règlement 20 – Conduite des joueurs

1 Faute grave

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

2 Faute personnelle

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

3 Conduite reprochable

- 3.1 Les actions suivantes sont définies et classées comme étant des pénalités de conduite reprochable :
 - (a) L'usage de langage ou de gestes diffamatoires, obscènes ou visant à insulter l'adversaire, un officiel, un spectateur ou tout autre membre du personnel de l'équipe adverse;
 - (b) Lancer le ballon en direction de l'adversaire, d'un officiel ou de tout autre membre du personnel de l'équipe adverse;
 - (c) Les tactiques visant à retarder ou à empêcher le bon déroulement de la partie devront être pénalisées en vertu de cette section. Ces tactiques comprennent le fait de lancer le ballon violemment au sol, de lancer ou de botter délibérément le ballon loin du jeu, après que le jeu ait été déclaré mort;
 - (d) Simuler une blessure ou des étourdissements dans le but de retarder la partie ou de provoquer une pénalité pour rudesse contre l'équipe adverse;
 - (e) Ne pas porter l'équipement réglementaire.

Pénalité : P5 à partir du point où le ballon aurait été mis en jeu s'il n'y avait pas eu d'autre pénalité. En cas de pénalité majeure, le joueur ou le membre du personnel d'une équipe pourrait être disqualifié sans qu'aucune pénalité de distance ne soit appliquée.

4 Expulsion de joueur

- 4.1 Un joueur ou un membre du personnel d'une équipe devra être expulsé de la partie, avec substitution possible, si :
 - (a) Le joueur ou le membre du personnel d'une équipe a commis une rudesse;
 - (b) Le joueur ou le membre du personnel d'une équipe a commis un geste ou a fait l'usage d'un langage devant être puni au titre de conduite répréhensible, et méritant une disqualification.

L'équipe non fautive ne peut refuser la pénalité de disqualification. À la discrétion de l'arbitre, le joueur ou le membre de personnel de l'équipe disqualifié peut obtenir la permission de rester au banc de son équipe. Le cas échéant, le joueur ou le membre du personnel d'une équipe disqualifié devra quitter le parc.
- 4.3 The Referee will take an official's time out while carrying out these procedures
- 4.3 Un temps mort technique sera octroyé par l'arbitre pendant l'application des procédures.



Règlement 21 – Punitions

1 Punitions

- 1.1 Toutes les punitions seront de cinq verges. L'essai sera repris à moins que cela soit autrement indiqué et la distance sera mesurée à partir de la ligne de mêlée.
- 1.2 Dans l'application d'une seule punition, toutes les punitions peuvent être refusées à l'exception des fautes de ballon mort, des fautes majeures et des pénalités qui arrêtent le jeu en cours (protection du flag, avoir retardé la passe, etc.) Dans une situation de punitions multiples contre une seule équipe, les pénalités qui arrêtent le jeu peuvent être refusées par l'équipe qui ne commet pas la faute si elle choisit d'accepter une autre pénalité.
- 1.3 À l'exception des punitions majeures, le nombre de verges résultant d'une pénalité n'excédera pas la moitié de la distance séparant la ligne de mêlée et la ligne de but de l'équipe adverse. Le nombre de verges accordé suite à une faute à un endroit précis est attribué à partir de l'endroit où l'infraction a été commise. Le ballon ne peut jamais être placé plus près que la ligne d'une verge.
- 1.4 Les officiels de match déterminent le contact accidentel pouvant résulter du déroulement normal du jeu.
- 1.5 La mi-temps et la fin des matchs ne peuvent pas se terminer sur une punition qui a été acceptée.
- 1.6 Les punitions après une interception seront mesurées une fois le retour terminé et /ou que le jeu soit déclaré mort.
- 1.7 Les punitions défensives survenant à un endroit précis derrière la ligne de mêlée s'appliqueront à partir de la ligne de mêlée et non à l'endroit où elles surviennent.
- 1.8 Si une faute se produit une fois qu'un jeu ayant mené à des points est mort, l'équipe non fautive aura le choix d'appliquer les verges de pénalité sur la transformation ou au début de la possession suivante.

2 Punitions défensives

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

3 Punitions à l'attaque

- 3.1 Avoir retardé le match – Le ballon n'est pas mis en jeu dans les 20 secondes, le jeu est signalé comme étant mort.
- 3.2 Avoir retardé la passe – le ballon n'est pas passé par le quart arrière dans les sept secondes, le jeu est signalé comme étant mort.
- 3.3 Hors-jeu - Les joueurs alignés au-delà de la ligne de mêlée ou qui la traversent sur la mise en jeu.
- 3.4 Mise en jeu interdite – Le joueur de centre soulève ou déplace le ballon pour feindre une mise en jeu.
- 3.5 Protéger le flag, sauter ou plonger – le porteur du ballon utilise une partie de son corps ou le ballon pour empêcher le flag d'être tiré ou pour faire avancer le ballon, le jeu est signalé comme étant mort au point de la faute.
- 3.6 Obstruction envers le poursuiveur — bloquer le chemin direct du poursuiveur vers le quart-arrière.
- 3.7 Participation interdite — un joueur sort des limites du terrain par lui-même, revient à l'intérieur des limites du terrain et touche ensuite le ballon à l'intérieur des limites du terrain.



- 3.8 Obstruction – Faire entrave, rediriger, obstruer, bloquer sans contact, le jeu est signalé comme étant mort au point de la faute.
- 3.9 Contact interdit – Contact physique comme de faire entrave, diriger, faire obstruction, bloquer, retenir et plaquer (perte d'essai).
- 3.10 Obstruction de la passe - Contact ou non contact qui fait obstruction avec un joueur en défensive qui attrape un ballon dans les airs, comprend aussi le geste de faire écran, de repousser et les jeux de bloc (perte d'essai).
- 3.11 Jeu de course interdit — un quart-arrière qui court avec le ballon en franchissant la ligne de mêlée sans transfert du ballon. Le jeu est sifflé mort.
- 3.12 Passe interdite vers l'avant - quand une deuxième passe vers l'avant se produit ou quand une passe vers l'avant se produit après que le ballon ait franchi la ligne de mêlée.

4. Divers

- 4.1 Substitution illégale – Toute substitution de joueur à l'attaque après que le centre soit prêt à mettre le ballon en jeu et toute substitution de joueur défensif pendant le jeu.
- 4.2 Obstruction de match – Tout joueur substitué, entraîneur ou spectateur qui fait obstruction au ballon, à un joueur ou à un officiel pendant que le ballon est en jeu.
- 4.3 Quitter la zone de l'équipe – Tout joueur ou entraîneur qui quitte sa zone d'équipe désignée le long de la ligne de côté ou qui traverse le milieu du terrain pour entrer dans la zone de l'équipe adverse.
- 4.4 Conduite inadmissible – Tout joueur, tout entraîneur, toute équipe ou tout spectateur qui utilise du langage ou de gestes blasphématoires, des menaces, des remarques ou des gestes désobligeants ou intimidants, des disputes continuelles, feindre une blessure, retarder le match ou cibler des joueurs pour initier le contact conduira à une punition de cinq verges. Tout joueur, tout entraîneur, toute équipe ou tout spectateur qui écoperait d'une deuxième punition pour conduite inadmissible au cours d'une même rencontre sera expulsé de ce match.
- 4.5 Faute majeure — Tout geste obscène de rudesse ou jeu déloyal par des joueurs, entraîneurs, équipes ou spectateurs conduira à une punition de 15 verges infligée contre leur équipe et une perte d'essai ou un revirement par épuisement d'essai. Si l'intention de l'infraction était de causer des blessures ou si le jeu déloyal tourne le match en dérision, la punition conduira à une expulsion de match. Les fautes majeures ne peuvent pas être déclinées et le nombre de verges doit toujours être appliqué en totalité.

5. Punitions multiples

- 5.1 Dans une situation où une seule équipe commet plus d'une pénalité en une seule séquence de jeu,, l'équipe non fautive acceptera qu'une seule des pénalités soit appliquée.
- 5.2 Quand les deux équipes commettent une ou plusieurs punitions au cours d'une même séquence de jeu, l'essai sera rejoué à partir de la ligne de mêlée précédente, peu importe le nombre de verges ou le point d'application (ligne de mêlée ou endroit de la faute). La seule exception à cette règle concerne la faute majeure. La faute majeure doit être acceptée et le nombre de verges doit être appliqué en totalité. REMARQUE : Les fautes commises quand le jeu est mort seront appliquées après l'application des pénalités survenues pendant la séquence de jeu.



Règlement 22 – Système de bris d'égalité dans un tournoi

1 Système de bris d'égalité

- 1.1 Si dans un match le résultat final peut être une égalité. Si la désignation d'une équipe gagnante est nécessaire, une prolongation devra être disputée (Rendez-vous à la page 44 pour les procédures de la version à cinq contre cinq et à la page 50 pour la version à sept contre sept).
- Dans un tournoi à la ronde, le gagnant est l'équipe qui présente le meilleur dossier à la fin de la compétition.
- Si les équipes sont à égalité avec le même dossier, les équipes peuvent disputer un match de bris d'égalité pour déterminer le gagnant du tournoi.
- Si l'égalité poursuit, le tournoi peut être concédé à l'équipe qui a inscrit le plus grand nombre de points dans la compétition.
- Par contre, l'équipe gagnante peut aussi être désignée par l'accumulation de point pour toute la saison si cela s'applique (pour les tournois de ligue).

Règlement 23 – Zone sans course

1 Zone sans course

- 1.1 Si une course est effectuée dans la zone sans course, le jeu sera signalé mort et la punition sera une perte d'essais.



Le manuel des règlements canadiens du flag-football à cinq contre cinq

Règlement 1 à cinq contre cinq - Terrain

1 Terrain

1.1 Diagramme du terrain – marquage minimal du terrain

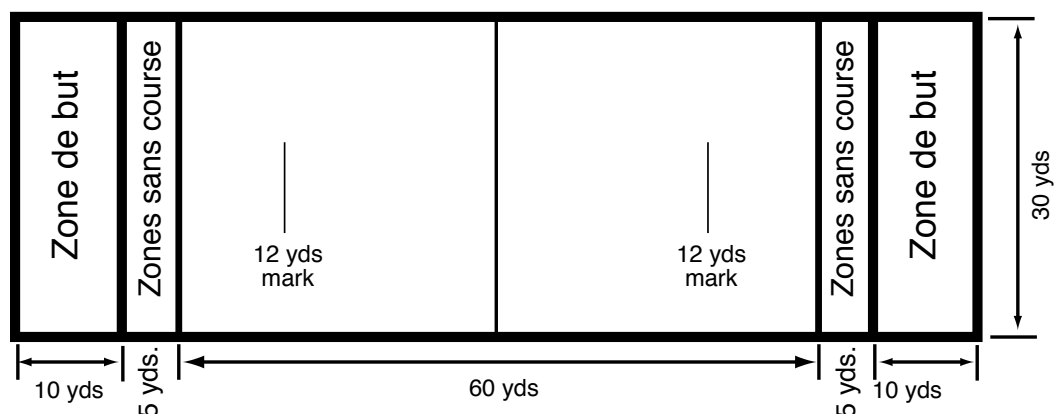
1.2 Dimensions du terrain :

Longueur : 60 (ou 80) verges

Largeur : 30 (ou 20) verges

Zones de but : Maximum 10 verges de profondeur, minimum sept verges de profondeur

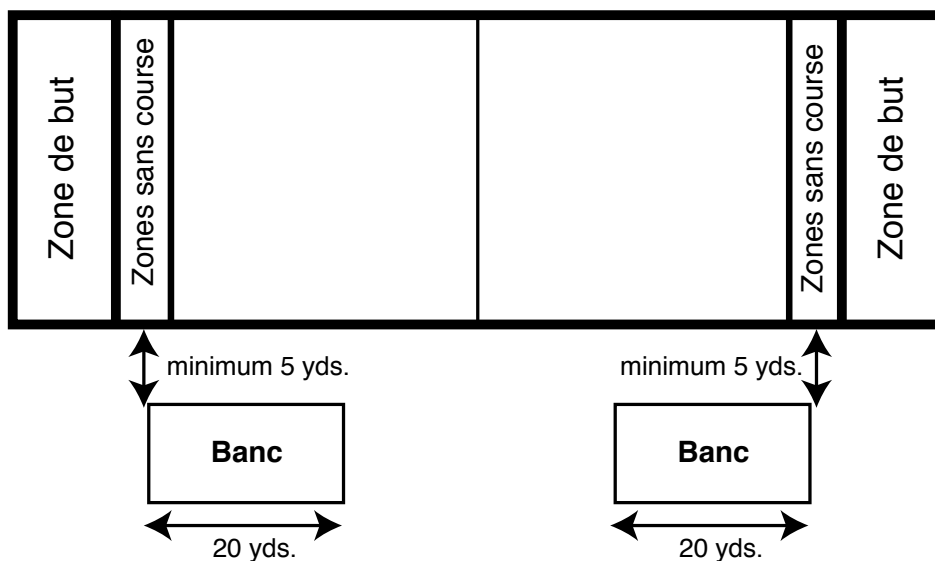
Zones sans course : à l'intérieur de cinq verges de chaque ligne de but.



1st Down

2 Zone de banc

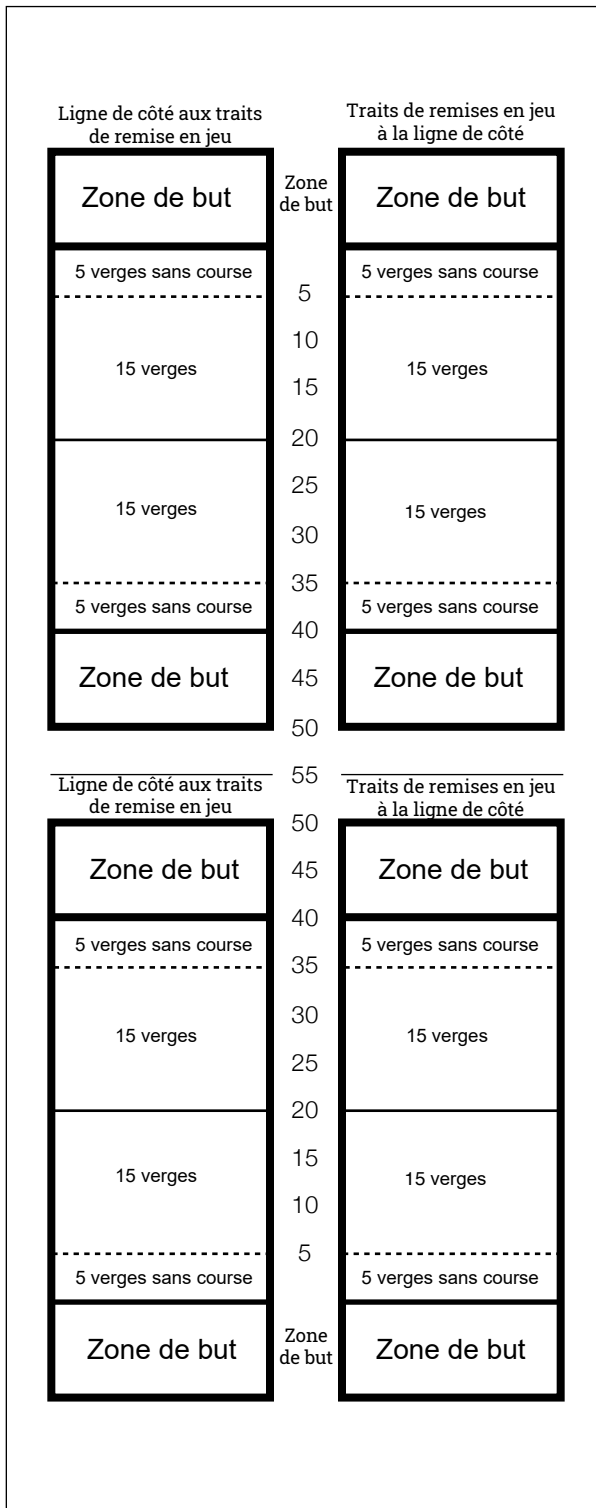
Les zones des bancs seront situées du même côté du terrain et pourront s'étendre au maximum à 5 verges de la ligne de but et à 5 verges de la ligne de centre. Elles doivent se situer à un minimum de 2 verges de la ligne de côté du terrain et pourront avoir jusqu'à 10 verges de profondeur.



3 Configuration du terrain suggérée pour les tournois

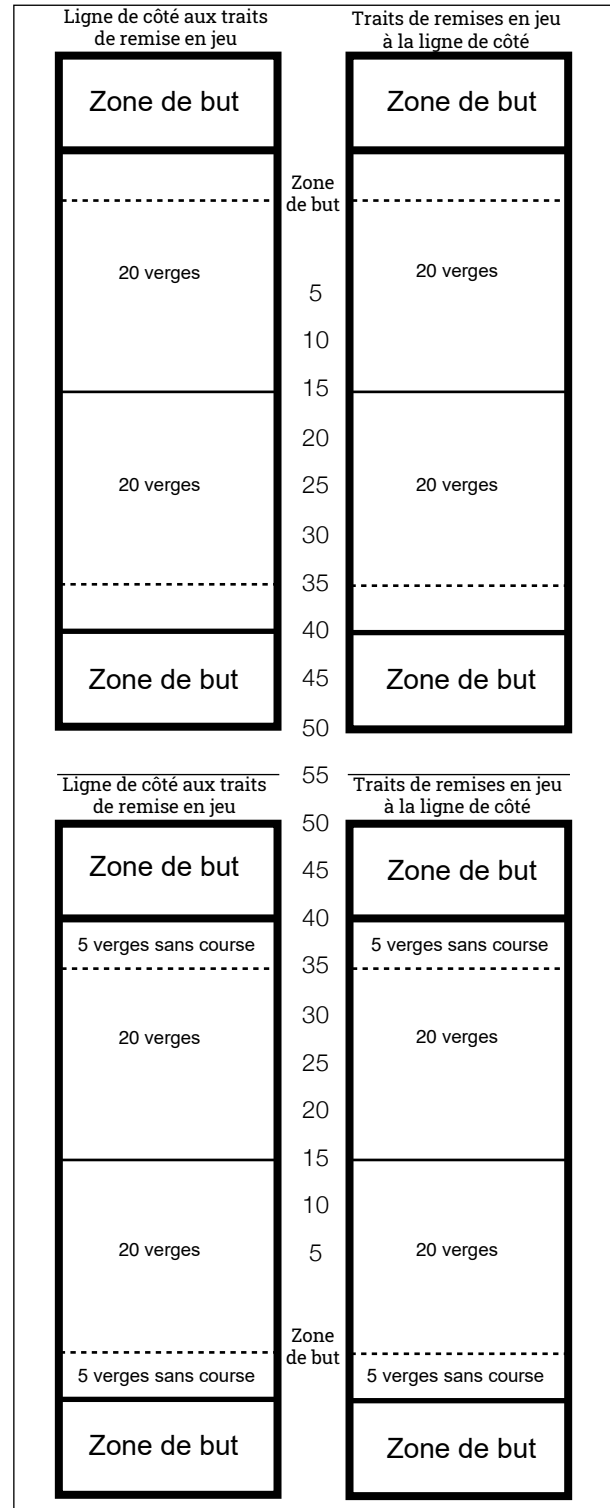
U16 et moins

4 Terrains — 40 x 25 Configuration



U18 et plus

4 Terrains — 50 x 25 Configuration



Règlement 2 à cinq contre cinq — Points

1 Marquer des points

- 1.1 Touché : 6 points
- 1.2 Transformation : 1 point (joué à partir du centre de la ligne de cinq verges seulement)
- 1.3 Transformation : 2 points (joué à partir du centre de la ligne de 10 verges seulement)
- 1.4 Touché de sûreté : 2 points
- 1.5 Une interception retournée dans la zone de but de l'adversaire sur une transformation : 2 points + possession du ballon

2 Transformation

- 2.1 Une transformation est marquée quand un joueur a la possession du ballon dans la zone de but de l'adversaire pendant une tentative de transformation.
- 2.2 Quand une punition affecte le point normal de mêlée sur une tentative de transformation, l'octroi de 1 ou de 2 points sera basé sur la tentative originale de transformation avant toute application de punition ou de tentative répétée de transformation.
- 2.3 Si l'équipe décide d'y aller à partir de la ligne de cinq verges pour inscrire un seul point, cela se fera à l'intérieur de la zone sans course.
- 2.4 S'il y a une interception et que l'équipe ayant débuté la séquence en attaque est pénalisée après l'interception, les verges de pénalité seront appliquées à la prochaine possession de l'équipe qui a réussi l'interception.
- 2.5 Au moment d'une transformation, si la défense commet une pénalité pour obstruction de la passe ou contact interdit sur deux jeux consécutifs, l'attaque se verra attribuer les points de la transformation.

3 Touché de sûreté

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

Règlement 3 à cinq contre cinq — Chronométrage/Prolongation

1 Début de match

- 1.1 Le chronomètre débutera au début de chaque mi-temps quand le ballon sera mis en jeu au premier essai à la ligne de mêlée.
- 1.2 La prolongation est divisée en deux périodes. Il y aura deux séries de jeu en première période. Chaque équipe mettra le ballon en jeu à la ligne centrale pour amorcer une série d'essais (pas de premier essai au centre). Si la défense marque pendant la première série, autre que sur l'essai, la période de prolongation est terminée.
- 1.3 Si le match est toujours à égalité après la première période, chaque équipe aura un essai pour réussir une transformation d'un point à partir de la zone sans course à la ligne de cinq verges d'une des deux extrémités du terrain, selon le choix des officiels. Si le match est toujours à égalité après que chaque équipe ait effectué son jeu, les équipes devront rejouer la deuxième période jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré. Il faudra donc qu'une équipe marque sans que l'autre équipe réussisse à marquer.

2 Deux minutes à écoulé

- 2.1 Les deux équipes seront informées quand il restera deux minutes à jouer avant la fin de chaque demie du match. Si un jeu est sur le point de commencer ou est en cours quand les deux minutes doivent être signalées, le jeu pourra se poursuivre et les équipes seront informées du temps restant dès que le jeu sera terminé.



Règlement 4 à cinq contre cinq — Officiels

- 1.1 Les officiels du flag à cinq contre cinq sont identifiés comme des officiels offensifs ou défensifs avec des responsabilités supplémentaires d'officiel en chef, de marqueur et de chronométreur.
- 1.2 Les matchs sont généralement joués avec un minimum d'un officiel offensif et d'un officiel défensif sur le terrain, mais un ou deux officiels supplémentaires en défensive peuvent être assignés à un match pour un maximum de quatre. Les matchs peuvent aussi être joués avec un seul officiel si nécessaire.
- 1.3 L'officiel en chef peut être n'importe quel officiel sur le terrain et il a la responsabilité globale de la gestion et des décisions du match.
- 1.4 Les responsabilités de marqueur et de chronométreur peuvent être attribuées à n'importe quel officiel sur le terrain.

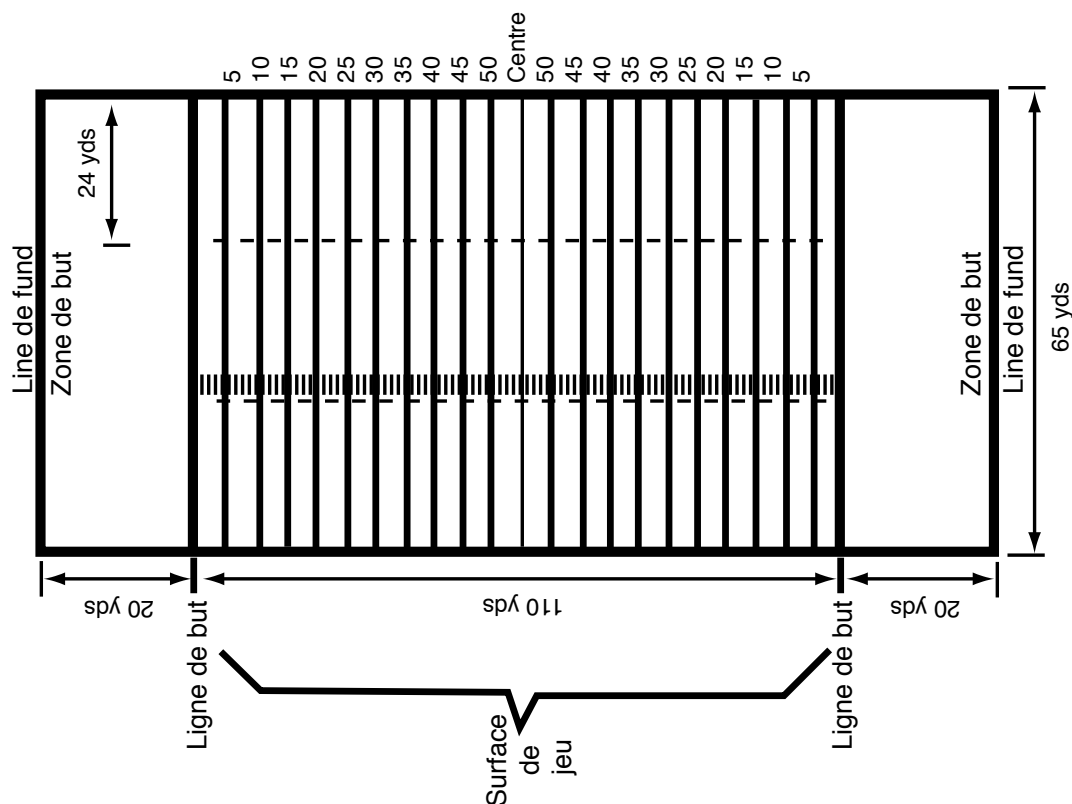


Le manuel des règlements canadiens du flag-football à sept contre sept

Règlement 1 à sept contre sept - Terrain

1 Définition et marquage du terrain

- 1.1 Le terrain de jeu sera de 110 verges de long par 65 verges de large. De plus, il y aura une zone de but de 20 verges de long à chaque bout de terrain. Ces zones seront marquées comme sur le diagramme du terrain.



- 1.2 Lignes de côté - Lignes marquant les côtés du terrain.
- 1.3 Traits de remise en jeu – Deux séries de traits de remise en jeu, parallèles aux lignes de côté d'un bout à l'autre de la longueur du terrain, d'une ligne de but à l'autre. Chaque trait de remise en jeu se trouve à 24 verges de la ligne de côté la plus près. Le ballon doit toujours être mis en jeu entre ces deux lignes.
- 1.4 Lignes de but - les lignes qui marquent la fin du terrain de jeu.
- 1.5 Zone de but - la zone délimitée par la ligne de but, les lignes de côté de la zone de but et la ligne de fond de terrain. La ligne de but fait partie de la zone de but.
- 1.6 Terrain de jeu – la zone délimitée par les lignes de but et les lignes de côté.
- 1.7 Les lignes suivantes sont parallèles aux lignes de but, allant d'une ligne de côté à l'autre, des deux côtés de la ligne centrale :
- La ligne centrale à 55 verges - s'étend parallèlement aux lignes de but et divise le terrain de jeu en deux sections identiques.
 - Ligne de fond de terrain - la ligne qui s'étend parallèlement 20 verges derrière chaque ligne de but.
 - Ligne de coup d'envoi à 45 verges pour relancer le jeu au début de chaque demie et après chaque touché. La ligne de coup d'envoi est aussi utilisée après un touché de sûreté et un simple.
 - Ligne de départ à 10 verges de la ligne de mêlée après une interception à l'intérieur de la zone de but.
 - Ligne de transformation de 2 points à 10 verges.
 - Ligne de transformation 1 point à 5 verges.



2 Dimensions du terrain et mesures

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

	Terrain Idéal	Autres options
Largeur du terrain	65	Minimum 50
Longueur du terrain de jeu	110	Minimum 90
Longueur de la zone de but	20	Minimum 10
Traits de remise en jeu (à partir des lignes de côté)	24 verges de la ligne de côté	20 verges de la ligne de côté
Ligne centrale	Ligne de 55 verges	Milieu du terrain
Ligne de coup d'envoi pour démarrer une demie ou après un touché	Ligne de 45 verges	10 À 10 verges de la ligne centrale
Ligne de coup d'envoi après un touché de sûreté ou un simple	Ligne de 35 verges	20 À 20 verges de la ligne centrale
Ligne de mêlée après une interception dans la zone de but	Ligne de 10 verges	Ligne de 10 verges
Ligne de transformation de deux points	10 yard line	10 yard line
Transformation d'un point	Ligne de 5 verges	Ligne de 5 verges



Règlement 2 à sept contre sept – Membres de l'équipe

1 Les joueurs

- 1.1 Les équipes ont besoin d'au moins 6 joueurs pour être en mesure de prendre part à un match et un maximum de 7 joueurs sur le terrain à tout moment. L'importance de l'alignement officiel dépendra des lignes directrices établies par les ligues et des tournois nationaux et internationaux.
- 1.2 Une équipe peut compter sur un nombre maximal de 7 joueurs sur le terrain pendant un jeu. Une équipe peut utiliser un minimum de 6 joueurs durant un jeu. Une équipe qui compte plus de 7 joueurs sur le terrain à n'importe quel moment quand le ballon est en jeu sera punie pour substitution interdite.
- 1.3 Une équipe qui compte moins de 6 joueurs et plus de 7 joueurs sur le terrain à l'heure prévue du début du match sera punie pour avoir retardé le début du match. L'équipe déclarera une défaite de 1 à 0 par forfait si elle ne compte pas sur un nombre minimal de 6 joueurs et un maximum de 7 joueurs sur le terrain dans les 15 minutes qui suivent l'heure prévue du début du match.
- 1.4 Quand une équipe refuser de démarrer ou de poursuivre un match à la demande de l'arbitre, elle sera punie pour avoir retardé le match. Sur un troisième refus, l'équipe devra déclarer sa défaite de 1 à 0 par forfait; si l'autre équipe est en avance au pointage à ce moment, le pointage en vigueur s'appliquera.
- 1.5 Un joueur est admissible s'il arrive avant le coup d'envoi de la deuxième demie.

2 Capitaines

- 2.1 Chaque équipe a le droit à un maximum de quatre capitaines d'équipe



Règlement 3 à sept contre sept – Procédures de match

1 Règlements généraux

- 1.1 Le match démarre par un coup d'envoi (une équipe botte le ballon à l'équipe adverse) L'équipe qui reçoit le ballon devient l'équipe à l'attaque et l'équipe qui botte le ballon devient l'équipe en défensive.
- 1.2 Pour démarrer un jeu, le ballon doit être mis en jeu par le joueur de centre à l'attaque à partir du point de mêlée vers le quart arrière. Le quart arrière doit se trouver à au moins 5 verges de la ligne de mêlée quand il touche au ballon pour la première fois.
- 1.3 L'équipe à l'attaque tente de transporter le ballon dans la zone de but adverse en le passant ou en courant en possession (touché ou botté). L'équipe à l'attaque profite de trois tentatives ou essais pour franchir 10 verges et compléter une passe. Si elle réussit, l'équipe à l'attaque obtient un premier jeu et profite de trois autres essais pour transporter le ballon en fond de terrain. Si elle ne marque pas ou n'obtient pas un premier jeu, l'équipe à l'attaque perd possession du ballon et devient l'équipe en défensive.
- 1.4 Si l'équipe à l'attaque ne croit plus pouvoir obtenir un premier jeu, elle peut décider de retourner le ballon à l'adversaire en bottant aussi loin que possible de sa propre zone de but.
- 1.5 L'équipe en défensive sur le terrain tente d'empêcher l'équipe à l'attaque de marquer ou d'obtenir un premier jeu. Pour ce faire, elle doit arrêter le porteur du ballon en lui retirant son flag ou en rabattant une passe avant qu'elle soit complétée.
- 1.6 Quand l'équipe en défensive réussit à prévenir l'attaque d'obtenir un premier jeu ou en interceptant une passe, l'équipe change de rôle sur le terrain. L'attaque devient la défensive et vice-versa.
- 1.7 Une équipe en défensive peut aussi marquer des points. Si l'équipe à l'attaque est stoppée dans sa propre zone de but, la défensive marque un touché de sûreté. Si l'équipe en défensive intercepte une passe et porte le ballon dans la zone de but de l'équipe adverse, elle marque un touché.
- 1.8 L'équipe qui marque un touché obtient un essai supplémentaire pour tenter d'inscrire une transformation. Elle peut choisir de tenter d'inscrire une transformation d'un ou de deux points.
- 1.9 Après la transformation, le jeu reprend avec un coup d'envoi par l'équipe qui a marqué les points (qui devient donc l'équipe en défensive) qui tentera d'empêcher l'adversaire de marquer ou de réussir un premier jeu pendant sa possession du ballon.
- 1.10 Le quart arrière peut courir avec le ballon au-delà de la ligne de mêlée.
- 1.11 Une fois qu'il a franchi la ligne de mêlée, le porteur de ballon peut remettre le ballon ou effectuer une passe latérale.
- 1.12 Une équipe à l'attaque peut utiliser plusieurs remises derrière la ligne de mêlée. Seulement des remises vers l'arrière et latérales sont permises pendant l'essai.
- 1.13 Passe vers l'avant - le ballon doit être lancé à partir de derrière la ligne de mêlée pour être autorisée.

2 Choix de coup d'envoi

- 2.1 Pour la première demie, le capitaine de l'équipe visiteuse devra choisir d'effectuer le coup d'envoi, de recevoir ce botté ou de défendre un côté du terrain. Le capitaine de l'équipe à domicile devra ensuite choisir parmi une des deux options restantes.
- 2.2 En deuxième demie, le capitaine de l'équipe à domicile aura le choix d'effectuer le coup d'envoi ou de le recevoir ou encore de défendre un des deux côtés du terrain. Le capitaine de l'équipe visiteuse pourra ensuite choisir une des deux options restantes.
- 2.3 Une fois le choix du capitaine communiqué à l'arbitre par le capitaine adverse, le choix ne peut plus être modifié.



3 Essai

- 3.1 Après que le ballon meurt sur un coup d'envoi, l'équipe en possession aura droit au premier essai et aura trois occasions (essais) de franchir 10 verges. Le ballon peut progresser en étant porté ou lancé à la suite d'un jeu de mêlée conforme aux règlements. Si l'attaque franchit la distance requise dans la série de trois essais, un premier jeu est à nouveau décerné.
- 3.2 Si la distance requise pour un premier jeu n'est pas franchie au terme des trois essais, le ballon est remis à l'équipe en défensive au point de ballon mort après le troisième essai.
- 3.3 L'arbitre est l'unique juge à savoir ou non si un premier jeu a été réussi par l'attaque. Le capitaine de l'une ou l'autre des équipes peut demander un mesurage, mais l'arbitre possède l'autorité d'ignorer la demande si l'arbitre est convaincu qu'une décision correcte peut être faite sans passer par un mesurage.

4 Équipement

- 4.1 Le té de botté ne doit pas élever la partie inférieure du ballon plus haut que 2 pouces au-dessus du sol. La pénalité dans ce cas sanctionne une procédure interdite. L'équipe qui botte est responsable d'enlever le té de botté du terrain une fois le jeu terminé. L'équipe qui ne le fait pas se verra attribuer une punition pour conduite reprochable.

5 Sacs de fèves

- 5.1 3 sacs de fèves sont nécessaires. Un pour indiquer la ligne de mêlée et un autre pour indiquer la ligne de cinq verges du poursuiveur. Un troisième sac de fèves d'une couleur différente est nécessaire pour marquer le premier essai.



Règlement 4 à sept contre sept – Chronométrage / Prolongation

1 Chronométrage

- 1.1 Le match est divisé en quatre périodes, aussi appelées «quarts».
- 1.2 Sans compter les temps d'arrêt, le premier et le troisième quarts sont d'une durée de 15 minutes.
- 1.3 Après 10 minutes de jeu au deuxième et au quatrième quarts (sans compter les temps d'arrêts), l'arbitre informe les deux équipes qu'il reste deux minutes à jouer avant les cinq derniers jeux du quart. Après le signal d'avertissement de trois minutes (sans compter les temps d'arrêts), l'arbitre informe les deux équipes qu'il ne reste plus que cinq jeux à faire avant la fin de la demie. Ces cinq jeux ne comprennent pas les transformations, les coups d'envoi ou les essais repris à cause d'une punition.
- 1.4 Le chronomètre démarre sur le coup de sifflet de l'arbitre au début de chaque quart. Le temps s'écoule sans arrêt à l'exception des temps d'arrêts et pendant les cinq derniers jeux d'une demie. Sans quoi, le chronomètre peut seulement être arrêté et redémarré au signal de l'arbitre en chef.
- 1.5 Pendant les cinq derniers jeux du quatrième quart, l'arbitre en chef peut arrêter le match s'il croit que la sécurité des joueurs est compromise.
- 1.6 Chaque demie commence par un coup d'envoi à partir de la ligne de 45 verges de l'équipe qui botte le ballon.
Le premier et le troisième quarts prendront fin quand le temps s'est écoulé au chronomètre et que le ballon meurt à la fin d'un jeu autorisé.
- 1.7 Au début du deuxième et du quatrième quarts, les équipes changeront de côté. Le ballon sera mis en jeu par l'équipe qui en a obtenu le droit au point approprié déterminé par la fin du dernier jeu du quart précédent.
- 1.8 Une demie prendra fin quand il ne reste plus de temps au chronomètre et quand le ballon meurt à la fin d'un jeu autorisé.
- 1.9 Le chronomètre doit être arrêté si le ballon tombe du té de botté.
- 1.10 Quand un touché est marqué sur le dernier jeu d'une période, la tentative de transformation doit être effectuée avant que cette période soit considérée comme étant terminée.

2 Prolongation

- 2.1 Quand le pointage est à égalité à la fin du match, voici quelles sont les procédures à suivre pour la prolongation :
 - Une période de repos de trois minutes est accordée à la fin du quatrième quart;
 - Les capitaines se rassembleront pour un tirage à pile ou face (comme avant le match); le gagnant de ce tirage au sort choisira d'entreprendre cette prolongation à l'attaque ou en défensive.
 - Chaque équipe a trois tentatives de marquer une transformation d'un point ou de deux points, à sa convenance.
- 2.2 Si le pointage est toujours à égalité après les trois tentatives de transformation de part et d'autre, il y aura une période de repos d'une minute. Chaque équipe aura ensuite une autre occasion de tenter une transformation, dans le même ordre, jusqu'à ce qu'une équipe brise l'égalité au terme de cette série.

3 Changement de côté

- 3.1 À la fin du premier et du troisième quarts, les deux équipes changent de côté sur le terrain.
- 3.2 L'équipe en possession du ballon démarrera ensuite le prochain jeu à partir du point qui correspond exactement au point de ballon mort du côté opposé du terrain et exactement de la même façon que si le jeu n'avait pas été interrompu à la fin de la période précédente.

4 Mi-temps

- 4.1 À la fin du deuxième quart, une période de repos de cinq minutes est accordée. Avec l'approbation des deux capitaines et de l'arbitre en chef, la durée de la mi-temps peut être modifiée.



Règlement 5 à sept contre sept - Pointage

1 Marquer des points

- 1.1 Touché – 6 points; touché de sûreté – 2 points
- 1.2 Simple :
Une équipe marque un simple (1 point) quand un des joueurs botte le ballon :
 - À l'intérieur de la zone de but de l'équipe adverse et que le jeu est signalé mort ou que le ballon traverse la zone de but ou traverse la ligne de fond de terrain.

Ou

 - À l'intérieur de la zone de but de l'équipe adverse et que le ballon quitte la zone de but en traversant la ligne de côté. Une exception sur le coup d'envoi, le ballon doit d'abord toucher le sol à l'intérieur du terrain de jeu avant qu'un simple soit accordé.
- 1.3 Une équipe qui a concédé un simple prendra possession du ballon sur leur propre côté du terrain, 20 verges du milieu de terrain entre les deux traits de remise en jeu.

Règlement 6 à sept contre sept – Bottés (U17 et plus)

1 Botté

- 1.1 Un ballon botté est un ballon frappé par le pied ou la jambe d'un joueur sous le genou pour donner intentionnellement le ballon à l'équipe adverse.
- 1.2 Il existe trois types de bottés au flag-football à sept contre sept pour les divisions U17 ou plus âgées. Il s'agit du coup d'envoi, du botté de dégagement et du botté libre.
- 1.3 Quand le ballon frappe un pied ou une partie de jambe d'un joueur quand une équipe tente d'obtenir possession du ballon et qu'elle ne botte pas intentionnellement le ballon, cela n'est pas considéré comme étant un botté et le ballon est traité comme une passe latérale avec tous les règlements qui s'y appliquent.

2 Zone d'immunité

- 2.1 Le premier joueur à toucher le ballon botté par l'adversaire (le retourneur) dispose d'une zone d'immunité de cinq verges : aucun joueur de l'équipe qui effectue le botté (y compris le botteur) ne peut se trouver dans la zone de cinq verges au moment où le retourneur touche au ballon pour la première fois. Les infractions entraînent une pénalité pour non-respect de la zone d'immunité (pénalité avec options; voir les différents types de bottés). Si un joueur de l'équipe qui effectue un botté touche le ballon en premier, le ballon est sifflé mort et la règle de la zone d'immunité est en vigueur, même si aucun joueur de l'équipe qui reçoit le ballon ne se retrouve à moins de cinq verges de la zone.

3 Coup d'envoi

- 3.1 Le coup d'envoi est le premier jeu qui démarre une demie ou qui redémarre l'action après un touché. Il peut aussi être effectué après un touché de sûreté.
- 3.2 Sur les bottés d'envoi qui se produisent après un touché pour commencer une demie; le ballon est placé entre les traits de remise en jeu du côté du terrain de l'équipe qui botte le ballon, à 10 verges du centre du terrain. Pour les coups d'envoi après un touché de sûreté, le ballon est placé à 20 verges du centre du terrain entre les traits de remise en jeu et du côté du terrain de l'équipe qui effectue le botté. L'application des punitions peut modifier le placement du ballon.
- 3.3 Pendant un coup d'envoi, le ballon peut être placé sur le sol, tenu par un autre joueur, ou il peut être placé sur un té de botté. S'il est placé sur le té, le ballon ne doit pas être à plus de deux pouces du sol. Une punition de procédure sera décernée en cas d'infraction. L'équipe qui effectue le coup d'envoi est responsable de retirer le té de botté du terrain une fois que le ballon est signalé mort par un coup de sifflet. L'équipe qui reçoit le botté pourvoit au ballon.



- 3.4 Un caucus n'est pas obligatoire sur un coup d'envoi. L'équipe qui botte le ballon a 20 secondes après le coup de sifflet de l'arbitre pour s'exécuter. Une fois le temps écoulé, l'officiel stoppera le jeu et accordera une punition pour avoir retardé le match.
- S'il y a une deuxième punition pour avoir retardé le match, l'équipe adverse prendra possession du ballon où il a été placé. Après la punition pour avoir retardé le match, l'officiel doit informer les deux équipes des implications d'une deuxième punition pour avoir retardé le match.
- 3.5 Quand l'officiel aura sifflé le début de la période de 20 secondes, aucun joueur à l'attaque ou en défensive ne peut entrer sur le terrain (sous peine de sanction pour substitution interdite). L'officiel s'assurera qu'il y a sept joueurs de chaque équipe sur le terrain. Une équipe qui prend trop de temps à envoyer sept joueurs sur le terrain pour le coup d'envoi se verra sanctionnée d'une punition pour avoir retardé le match.

4 Hors-jeu sur un coup d'envoi

- 4.1 Zone neutre : la zone neutre s'étend d'une ligne de côté à l'autre entre la ligne de botté et la ligne 20 verges devant la ligne de botté.
- 4.2 Au moment exact où le ballon est botté, tous les joueurs de l'équipe qui effectue le botté (à l'exception du teneur) doivent se trouver derrière le ballon (sans quoi une punition de hors entraînera une perte de cinq verges et une reprise du botté, ou l'équipe qui reçoit le ballon peut décliner la punition et prendre le ballon au point où le jeu s'est arrêté).
- 4.3 Jusqu'à ce que le ballon soit botté, les joueurs des équipes qui reçoivent le botté doivent demeurer de leur côté de la zone neutre (sans quoi il y aura une punition de hors jeu qui entraînera une perte de cinq verges et une reprise du botté ou l'équipe qui effectue le botté peut décliner la punition et l'équipe qui reçoit le ballon prend possession du ballon au point où le jeu est arrêté).

5 Coup d'envoi hors du terrain

- 5.1 Un coup d'envoi est à l'extérieur du terrain quand :
- Le ballon sort du terrain sans toucher la surface de jeu ou la zone de but, un joueur ou le poteau de but;
 - Le ballon sort du terrain en traversant les lignes de côté du terrain après avoir touché au sol dans le terrain de jeu, mais sans toucher à un joueur ou à un poteau de but;
 - Un coup d'envoi hors du terrain entraîne une punition (avec options).
- 5.2 À moins que le ballon soit touché par un joueur de l'équipe en réception, il doit avoir franchi au moins 20 verges (avec ou sans bond) vers la zone de but de l'équipe adverse (sans quoi une punition pour procédure interdite sera décernée, entraînant une perte de cinq verges avec options).

6 Punitions sur le coup d'envoi

- 6.1 Avoir retardé le match sur un coup d'envoi : aucune option
- Ligne de botté reculée de 10 verges et reprise du botté par l'équipe prise en défaut
 - Deuxième infraction consécutive par l'équipe qui botte : perte de possession à la ligne de botté.
- 6.2 Hors jeu sur le coup d'envoi : options pour l'équipe qui n'est pas prise en défaut
- Ligne de botté reculée de cinq verges vers l'équipe prise en défaut et reprise du botté;
 - La punition est déclinée et la possession du ballon démarre du point de ballon mort.
- 6.3 Coup d'envoi hors du terrain : options pour l'équipe en réception
- La ligne de botté est reculée de cinq verges vers l'équipe prise en défaut et reprise du botté;
 - L'équipe en réception prend possession du ballon à 25 verges de la ligne de botté;
 - L'équipe en réception prend possession au point où le ballon est sorti du terrain.
- 6.4 Règle de l'immunité lors d'un botté d'envoi : options pour l'équipe non fautive
- La ligne de botté d'envoi est déplacée de cinq verges vers l'équipe fautive qui doit botter à nouveau
 - ^a Pénalité de 10 verges à partir du point d'infraction et possession du ballon pour l'équipe qui le reçoit
 - La pénalité est refusée et la possession du ballon est prise à l'endroit où le ballon a été sifflé mort

-
- 6.5 Substitution interdite sur un coup d'envoi : options pour l'équipe qui n'est pas prise en défaut
- La ligne de botté est reculée de 10 verges vers l'équipe prise en défaut et reprise du botté;
 - La punition est déclinée et la possession du ballon démarre du point de ballon mort.

7 Botté de dégagement

- 7.1 Un botté de dégagement est effectué pour donner possession du ballon aux adversaires en les poussant aussi loin que possible de leur zone. Un botté de dégagement peut être effectué en tout temps, lors de n'importe quel essai et sans être annoncé.
- 7.2 Un botté de dégagement doit être effectué à partir de derrière la ligne de mêlée.
- 7.3 Un botté de dégagement est effectué par un joueur qui reçoit le ballon par le joueur de centre, puis il relâche le ballon de sa main pour le botter avant qu'il touche au sol. Après la mise en jeu par le joueur de centre, le botteur de dégagement est le seul joueur qui a le droit de toucher au ballon avant le botté (sans quoi une punition sera décernée pour procédure interdite).
- 7.4 Pendant un botté de dégagement, les procédures de botté de dégagement du ballon en jeu sont les mêmes que pour un jeu normal à l'attaque. Aussi, un minimum de cinq joueurs doivent se trouver sur la ligne de mêlée et aucun joueur de l'équipe qui botte ne peut franchir la ligne de mêlée avant que le ballon soit botté (sans quoi une punition sera décernée pour procédure interdite).
- 7.5 Si le ballon botté tombe dans une zone où se trouvent plusieurs joueurs, l'officiel peut siffler pour indiquer que le jeu est mort tandis que le ballon retombe. Le ballon meurt officiellement au point où il fait contact avec le sol ou avec un joueur. La règle d'immunité ne s'applique pas.
- 7.6 Si un botté de dégagement envoie le ballon hors du terrain en traversant une ligne de côté à l'intérieur de la surface de jeu, le ballon sera placé exactement à la ligne de verge où il est sorti. S'il sort du terrain à l'intérieur de la zone de but, les règlements qui régissent un simple s'appliqueront.
- 7.7 Pendant un botté de dégagement, l'équipe en réception ne peut pas effectuer de passe vers l'avant.

8 Rudesse contre le botteur

- 8.1 L'officiel doit sanctionner tout contact contre le botteur. Le contact violent volontaire et délibéré contre le botteur entraîne une punition de rudesse contre le botteur. Le contact accidentel et qui survient alors que le joueur en défensive tente d'éviter le botteur entraînera une punition pour avoir fait contact avec le botteur.

9 Botté de dégagement qui ne traverse pas la ligne de mêlée / ligne de but

- 9.1 Le ballon est mort quand il touche au sol, à un joueur ou qu'il sorte du terrain. Le règlement d'immunité ne s'applique pas.
- 9.2 Le botté de dégagement qui ne traverse pas la ligne de but : quand un botté de dégagement est effectué à partir de la zone de but de l'équipe et que le ballon ne traverse pas la ligne de but, un touché de sûreté sera accordé à l'équipe en réception.

10 Botté de dégagement dévié

- 10.1 Un botté de dégagement dévié est un ballon touché par un joueur (à l'attaque ou en défensive) immédiatement après avoir été botté, avant qu'il traverse la ligne de mêlée, mais qui poursuit sa trajectoire vers la zone de but de l'équipe adverse. Un botté de dégagement dévié est considéré comme un ballon non touché.
- 10.2 Si le ballon traverse la ligne de mêlée, tous les règlements qui s'appliquent au botté de dégagement sont en vigueur. Si le ballon ne traverse pas la ligne de mêlée, il sera mort au moment qu'il touche au sol, à un joueur ou qu'il sorte du terrain. L'équipe en réception prendra alors possession du ballon au point de ballon mort. La règle d'immunité ne s'applique pas.

11 Botté de dégagement bloqué

- 11.1 Un botté de dégagement bloqué est un ballon botté touché par un joueur (à l'attaque ou en défensive) immédiatement après avoir été botté, avant qu'il traverse la ligne de mêlée et qui ne poursuit pas sa trajectoire vers la zone de but de l'équipe adverse. La règle d'immunité ne s'applique pas.
- 11.2 Si le ballon touche au sol ou sort du terrain, le jeu est mort. L'équipe en réception obtient la possession du ballon au point où il a été bloqué.



12 Recouvrement d'un botté de dégagement bloqué

- 12.1 Quand un botté de dégagement bloqué est recouvert par l'équipe qui botte ou en réception, le ballon demeure en jeu. Quand l'équipe qui botte recouvre le botté de dégagement bloqué, la poursuite du jeu est considérée comme étant normale - l'équipe peut botter ou passer le ballon ou courir avec.
- 12.2 Si un botté de dégagement est bloqué ou dévié par l'équipe en réception à l'intérieur de la zone de but de l'équipe qui botte et que le ballon ne traverse pas la ligne de but ou qu'il sorte du terrain à l'intérieur de la zone de but, l'équipe en réception a marqué un touché.

13 Punitions sur le botté de dégagement

- 13.1 Règle d'immunité : options pour l'équipe qui n'est pas prise en défaut
 - Puntition de 15 verges à partir du point de puniton et premier jeu accordé;
 - Puntition déclinée et le ballon est placé au point où le jeu a été arrêté.
- 13.2 Procédure interdite sur un botté de dégagement : options pour l'équipe qui n'est pas prise en défaut
 - Perte de cinq verges pour l'équipe qui botte et reprise du botté.
 - Puntition déclinée et le ballon est placé au point où le jeu a été arrêté.
- 13.3 Contact avec le botteur
 - Puntition de 10 verges à partir de la ligne de mêlée et reprise de l'essai pour l'équipe qui botte; si les verges franchie par la puniton sont suffisantes, un premier jeu est accordé à l'équipe qui botte.
 - La puniton est déclinée et le ballon est palcé au point où le jeu a été arrêté.
- 13.4 Rudesse contre le botteur
 - Puntition de 15 verges et premier jeu automatique pour l'équipe qui botte.

14 Botté libre

Un botté effectué par un joueur après que le ballon ait franchi la ligne de mêlée.

- 14.1 Le botté libre est effectué et est régi par les mêmes règlements que le botté de dégagement.

Exceptions :

- Tous les joueurs peuvent botter le ballon;
- Le règlement de ne pas franchir la ligne de mêlée avant que le ballon soit botté ne s'applique pas; les joueurs de l'équipe qui botte sont libres de leurs mouvements, mais la règle d'immunité pour le retourneur est en vigueur.
- Un botté libre peut être effectué à partir de derrière la ligne de mêlée seulement si le ballon a auparavant franchi la ligne de mêlée et qu'il est retourné derrière cette ligne par la suite; sans quoi, le botté devient un botté de dégagement et les règlements du botté de dégagement s'appliquent.
- Si un botté libre bloqué est recouvert par l'équipe qui botte, les passes vers l'avant ne sont pas permises.
- Un botté libre dévié est un botté libre touché par un adversaire immédiatement après que le ballon soit botté et qu'il poursuive sa trajectoire vers la zone de but de l'adversaire. Le joueur qui a dévié le ballon devait se trouver à moins de cinq verges du botteur quand il a fait dévier le ballon. Un botté libre dévié est considéré comme un botté libre qui n'a pas été touché.

15 Botté de dégagement/placement

- 15.1 Le ballon est mort après un botté de dégagement quand le ballon touche au sol derrière la ligne de mêlée ou qu'il est mis en jeu et que ni une, ni l'autre des équipes ne joue le ballon.
- 15.2 Le ballon est mort après un botté de dégagement quand il touche au sol après avoir été échappé en direction hors jeu par un joueur de l'équipe en réception en tout temps. Le ballon est mort après un botté de dégagement quand il est rabattu par un joueur de l'équipe qui dégage. Dans tous ces cas, un ballon qui touche un joueur ou un objet à l'extérieur du terrain devra être considéré comme ayant touché au sol.
- 15.3 Le ballon est mort immédiatement après un botté de dégagement ou de placement sur une tentative de transformation.

16 Coup d'envoi

- 16.1 Le ballon est mort après un coup d'envoi quand il est rabattu par l'équipe qui botte.



17 Pénalités

1 Pénalités

- 1.1 Toutes les pénalités sont de cinq verges, l'essai est repris et les verges de pénalité sont imposées à partir de la ligne de mêlée, à moins d'indication contraire.
- 1.2 Toutes les pénalités peuvent être refusées, à l'exception des pénalités après que le ballon ait été signalé mort d'un coup de sifflet et des pénalités qui interrompent le jeu en cours (protection du flag, hors jeu, etc.).
- 1.3 Les pénalités ne doivent pas dépasser la moitié de la distance entre la ligne de but de l'équipe adverse et la ligne de mêlée, sauf s'il s'agit d'une faute au point d'infraction. Le ballon ne peut jamais être placé à l'intérieur de la ligne d'une verge.
- 1.4 Les officiels du match déterminent les contacts accidentels qui peuvent survenir dans le cadre du déroulement normal d'un jeu. À moins d'indication contraire, la plupart des pénalités sont appliquées à partir de la ligne de mêlée.
- 1.5 La mi-temps et le match ne peuvent pas se terminer sur une pénalité défensive, sauf si l'offensive refuse la pénalité.
- 1.6 Les pénalités après une interception seront appliquées après que la course après l'interception soit terminée et/ou que le jeu ait été sifflé mort.

2 Pénalités défensives

- 2.1 Hors-jeu — joueur(s) aligné(s) devant la ligne de mêlée ou qui la traverse au moment de la mise en jeu du ballon.
- 2.2 Signaux déconcertants — signaux destinés à distraire ou à simuler des signaux offensifs avant la mise en jeu du ballon.
- 2.3 Poursuite non autorisée — joueur(s) qui n'est pas aligné à au moins 12 pouces d'un côté du sac de fèves ou qui poursuit le quart et traverse la ligne de mêlée depuis l'intérieur du sac de fèves du poursuiveur situé à sept verges.
- 2.4 Obstruction sur la passe — un contact et un non-contact qui cause de l'obstruction avec un joueur offensif tentant d'attraper un ballon alors qu'il est dans les airs. L'obstruction comprend aussi l'obstruction de la vue et la poussée au point de l'infraction (premier essai automatique).
- 2.5 Contact non autorisé - contact physique tel qu'entraver, rediriger, obstruer, bloquer, retenir et plaquer ainsi que tout contact au haut du corps d'un joueur offensif qui lance le ballon, même s'il a le ballon dans sa main au point de l'infraction (premier essai automatique).
- 2.6 Tirer un flag de manière non autorisé — tirer le flag d'un joueur avant qu'il n'ait le ballon au point de l'infraction (premier essai automatique).

3 Pénalités offensives

- 3.1 Retarder le match — le ballon n'est pas mis en jeu dans les 30 secondes, le jeu est sifflé mort.
- 3.2 Retarder la passe — le quart-arrière ne passe pas le ballon dans les sept secondes accordées, le jeu est sifflé mort.
- 3.3 Hors-jeu — joueur(s) aligné(s) devant la ligne de mêlée ou qui la traverse au moment où le ballon est mis en jeu.
- 3.4 Mise en jeu interdite — le centre soulève ou déplace le ballon pour simuler une mise en jeu.
- 3.5 Sauter, plonger et protéger son flag — le porteur de ballon utilise une partie de son corps ou du ballon pour empêcher ses adversaires de tirer son flag ou pour faire avancer le ballon, le jeu est sifflé mort à l'endroit de la pénalité.
- 3.6 Interférence envers le poursuiveur — entraver la trajectoire directe d'un poursuiveur vers le quart-arrière (perte d'un essai).
- 3.7 Joueur hors des limites — un joueur sort des limites du terrain par lui-même, revient à l'intérieur des limites du terrain et touche ensuite le ballon à l'intérieur des limites du terrain.
- 3.8 Obstruction - entraver, rediriger, obstruer, bloquer sans contact, le jeu est signalé mort par un coup de sifflet au point de l'infraction.
- 3.9 Contact non autorisé - contact physique tel qu'entraver, rediriger, obstruer, bloquer, retenir et plaquer (perte d'un essai).



- 3.10 Obstruction sur la passe — un contact et un non-contact qui cause de l'obstruction envers un joueur défensif tentant d'attraper le ballon alors qu'il est dans les airs. L'obstruction comprend aussi l'obstruction de la vue, la poussée et l'obstruction de façon délibérée pour empêcher une couverture adéquate de la défensive (perte d'un essai).
- 3.11 Jeu de course non autorisé — un quart-arrière court avec le ballon au-delà de la ligne de mêlée sans transférer le ballon. Une remise vers l'avant constitue un jeu de course non autorisé dans les catégories U18 et moins seulement.
- 3.12 Passe vers l'avant non autorisée — quand une deuxième passe vers l'avant se produit ou quand une passe vers l'avant se produit après que le ballon ait franchi la ligne de mêlée. De plus, dans les catégories U18 et moins, quand une passe vers l'avant est captée avant que le receveur ne franchisse la ligne de mêlée (perte d'un essai + pénalité de cinq verges).

4 Pénalités générales/majeures

- 4.1 Substitution interdite — toute substitution de joueur par l'une ou l'autre des équipes après que le centre ait touché le ballon pour se préparer à le mettre en jeu.
- 4.2 Obstruction du jeu — tout joueur substitut, entraîneur ou spectateur qui interfère avec le ballon, un joueur ou un officiel pendant que le ballon est en jeu.
- 4.3 Quitter la zone désignée de son équipe — les joueurs ou les entraîneurs quittant la zone de la ligne de touche de leur équipe ou traversant le milieu du terrain pour pénétrer dans la zone de l'équipe adverse.
- 4.4 Conduite répréhensible - les joueurs, les entraîneurs, les équipes ou les spectateurs qui utilisent un langage ou des gestes blasphématoires, des menaces, des remarques ou des actions dégradantes ou intimidantes, des disputes persistantes, de fausses blessures, des délais de match ou qui ciblent des joueurs pour initier un contact se verront infliger une pénalité de cinq verges. Tout joueur, entraîneur, équipe ou spectateur recevant une deuxième pénalité pour conduite répréhensible pendant un match sera expulsé de ce match.
- 4.5 Faute personnelle - tout acte de rudesse ou de jeu déloyal de la part des joueurs, des entraîneurs, des équipes ou des spectateurs qui n'est pas considéré par les officiels comme une pénalité majeure constitue une pénalité d'inconduite, ce qui entraînera une pénalité de 15 verges à l'encontre de l'équipe du joueur fautif ainsi que la perte d'un essai ou un premier jeu automatique.
- 4.6 Pénalité majeure/conduite antisportive - les joueurs, les entraîneurs, les équipes ou les spectateurs qui frappent un adversaire ou un officiel avec l'intention délibérée de causer des blessures corporelles, ainsi que tout acte de rudesse ou de jeu déloyal considéré par les officiels comme menaçant la sécurité des participants, entraîneront l'expulsion du match et une pénalité de 15 verges contre l'équipe du joueur fautif ainsi que la perte d'un essai ou un premier jeu automatique.



Règlements adaptés

Le flag-football peut être adapté pour les équipes dont les joueurs sont aux prises avec un handicap. Le jeu est disputé selon les règlements à cinq contre cinq et les méthodes adaptées de jeu sont les suivantes :

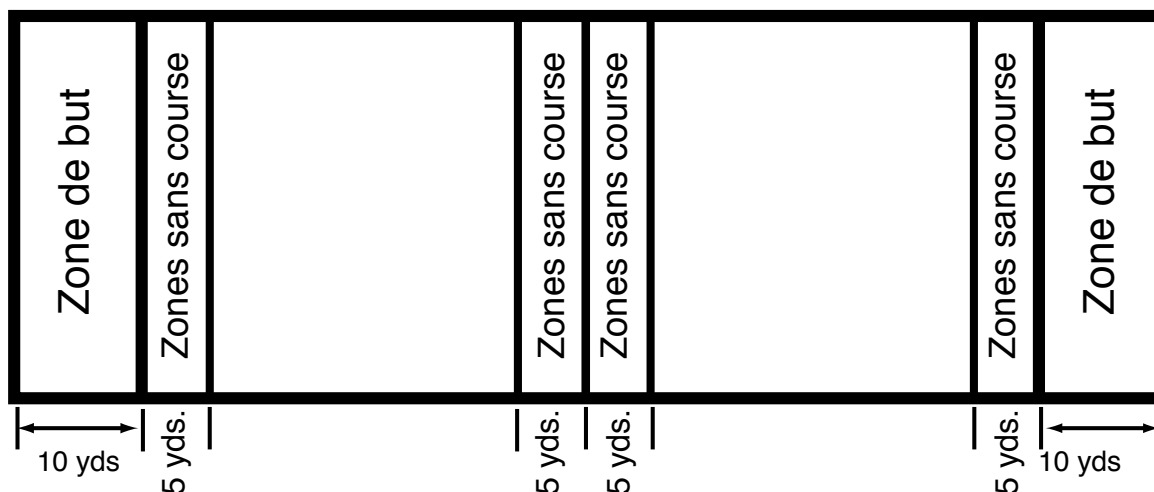
1 Terrain

Terrain extérieur normal

Longueur normale : 60 ou 80 verges

Largeur normale : 30 ou 20 verges

Zone sans course : Les cinq dernières verges avant la zone de but



1st Down

Adaptation

Zones sans course : Cinq verges de chaque ligne de mêlée et cinq verges avant la ligne de milieu de terrain. Tout ballon mis en jeu dans ces zones doit être passé.

*Objectif des "Zones sans course" est d'éviter des courses en puissance pour faibles gains qui peuvent entraîner des pertes de contrôle.

Le flag-football peut être pratiqué par des athlètes en fauteuil roulant ou qui utilisent d'autres appareils facilitant leur mobilité tant que le sport soit pratiqué sur une surface plate intérieure ou extérieure comme un stationnement ou un court de basket-ball.

2.1 Quand vous utilisez un gymnase, les limites du court de basket-ball fonctionnent bien.

Chaque équipe commence à la ligne de faute et profite de trois jeux pour traverser la ligne du centre du terrain pour réussir un premier jeu.

La dimension du terrain devrait correspondre au niveau d'aptitude des athlètes et au nombre de participants. Il est nécessaire d'évaluer le jeu de façon routinière et d'apporter des ajustements au besoin.



2 Joueurs

Version normale :

Minimum de joueurs : 4

Joueurs par équipe : 6

Joueurs sur le terrain : 5

Version adaptée (récréative) :

Les équipes adaptées feront passer leur alignement de 10 à 15 joueurs et joueront avec cinq à 10 joueurs à la fois sur le terrain. Les organisateurs peuvent déterminer le nombre de joueurs sur le terrain en tenant compte du niveau d'aptitude des participants. Pour les ligues ou les matchs de routine, les organisateurs peuvent choisir d'échanger des joueurs afin de mieux équilibrer les équipes.

Adaptation compétitive pour les équipes de sport unifiées

- 2.1 L'importance de l'alignement doit être déterminé par l'organisateur (p.ex., Olympiques spéciaux)
- 2.2 L'alignement peut comprendre des «partenaires» non-handicapés pour jouer aux côtés d'un athlète aux prises avec un handicap physique ou intellectuel.
- 2.3 Les athlètes et les partenaires doivent être d'âge et de niveau d'aptitude similaire.
- 2.4 Selon les directives du sport unifié, quand un partenaire passe le ballon de football, il ne peut le faire en direction d'un autre partenaire.

3 Procédures de match

Mise en jeu normale

Pour démarrer un jeu, le ballon doit être mis en jeu entre les jambes du joueur de centre à l'attaque, à partir du point de mêlée vers le quart arrière. Il n'y a pas de distance minimale requise par le quart arrière qui peut être très près du joueur de centre ou en retrait.

Version adaptée

Le joueur de centre peut remettre le ballon au quart arrière sans le mettre en jeu entre ses jambes. Le quart arrière peut démarrer le jeu en possession du ballon.

Essais de la version normale

Selon les règlements canadiens du flag-football, il y a trois essais pour franchir le milieu du terrain ou marquer un touché, tandis que selon les règlements de flag-football à cinq contre cinq de l'IFAF utilisés en compétitions internationales, il y a quatre essais pour traverser le centre du terrain ou marquer un touché.

Le nombre d'essai peut être modifié selon le niveau d'aptitude des athlètes, le nombre de participants et la dimension de la surface de jeu.

Changement de possession dans la version normale

Tous les changements de possession, à l'exception des interceptions, commencent à partir de la ligne de cinq verges de l'équipe à l'attaque.

Version adaptée

Les changements de possession démarrent à la ligne de 10 verges.

Course du quart arrière en version normale

Le quart arrière ne peut pas courir avec le ballon au-delà de la ligne de mêlée à moins que le ballon ait été remis à un autre joueur, puis qu'il lui revienne.

Version adaptée

Le quart arrière ne peut jamais effectuer de course avec le ballon.

Changement de côté dans la version normale

Les équipes changent de côté de terrain à la mi-temps (après 20 minutes de jeu).

Version adaptée

Tenez compte de l'âge et du niveau d'aptitude des participants, du nombre de participants et de la dimension et de la qualité de la surface de jeu pour établir l'heure du match.



4 Équipement du joueur

Placement du flag dans la version normale

Un flag est placé sur chaque hanche

Version adaptée

Un flag est placé sur l'arrière du fauteuil roulant avec du velcro

Ballon de la version normale selon le groupe d'âge :

U11 Wilson K2

U13 TDJ

13+ TDY

Ballon de la version adaptée

Ballon avec poigne adhésive pour tout joueur aux prises avec une dextérité limitée

Une grandeur de ballon plus petite que la normale pour ce groupe d'âge

5 Marquer des points

Pointage de la version normale

Touché : 6 points

Transformation d'un point (Joué à partir du milieu de la ligne de 5 verges seulement)

Transformation de deux points (Joué à partir du milieu de la ligne de 10 verges seulement)

Deux points accordés pour un touché de sûreté

Version adaptée

Limitez les options à la transformation d'un point seulement, avec ou sans la zone sans course.

Pour la version en fauteuil roulant, deux roues doivent se trouver dans la zone de but alors que le joueur est en possession du ballon pour que des points soient inscrits.

Un touché de sûreté n'est pas accordé quand l'élan du joueur, tout en interceptant une passe dans le terrain de jeu fait en sorte que le ballon soit transporté dans la zone de but, où il est éventuellement déclaré mort; l'équipe qui intercepte le ballon aura droit à un premier jeu au point de l'interception.

6 Chronométrage

Chronométrage normal

Le match est d'une durée de 40 minutes (deux demies de 20 minutes)

Le temps alloué pour la pause de la mi-temps est de deux minutes.

Version adaptée

Mi-temps de cinq ou 10 minutes

7 Sécurité en fauteuil roulant

Le besoin de contact au flag-football est éliminé avec l'utilisation de flags. Le contact accidentel entre les fauteuils roulants se produira et fait partie du jeu, mais les tentatives flagrantes de blesser un adversaire avec une chaise roulante ne seront pas tolérées.

- 7.1 Le contact dangereux comme de frapper un autre joueur par derrière n'est pas permis. Cette pratique s'appelle aussi «la vrille» (trad. de «spinning») où un athlète frappe le fauteuil roulant d'un adversaire derrière l'axe principal, l'envoyant en vrille.
- 7.2 Le contact physique direct entre les athlètes n'est pas permis et sera sanctionné comme une utilisation interdite des mains.
- 7.3 Il n'est pas permis de retenir, là où un athlète utilise ses mains, ses bras ou s'il tombe sur un adversaire.
- 7.4 Il est recommandé que chaque fauteuil roulant soit équipé de protecteurs de rayons et d'un système à l'arrière du fauteuil qui l'empêche de basculer.
- 7.5 Tous les fauteuils roulants doivent être munis de sangles adéquates pour retenir les athlètes de façon sécuritaire pendant l'activité et pour leur permettre de profiter d'une bonne position assise.



**Livre des règlements
du football amateur canadien
sans contact**



CANADA

Touch-Football

Règlements généraux

Équipement

Les dimensions et types de ballon de football à utiliser parmi les différents groupes d'âge et niveaux de jeu peuvent varier (Règlement 2.2).

Spécifications de crampon plutôt libres, mais les côtés aiguisés sur n'importe quelle partie du soulier peut entraîner la disqualification de cette pièce d'équipement à la discrétion de l'arbitre (Règlement 2.5.4 et Clarification 2.3.5).

Sécurité

Le Comité des règlements de touch-football considère tous les joueurs comme étant responsable de la sécurité de leurs adversaires aussi bien que de celle de leurs coéquipiers; ainsi donc, ils doivent équilibrer leur agressivité avec une mesure de contrôle pour éviter les contacts corporels ou du moins minimiser tout contact qui se produit. Les règlements en matière de conduite du joueur indiquent les principales préoccupations en la matière. Les entraîneurs devraient mettre l'accent sur ces préoccupations auprès de tous ses joueurs. Les officiels ne doivent faire preuve d'aucun laxisme dans la sanction d'infractions décrites dans les règlements, car une omission viendrait confirmer le jeu dangereux.

Mesures

Toutes les mesures dans ce manuel de règlements sont exprimées selon le système impérial.

Quand les marques du terrain dictent l'utilisation de mesures métriques, toutes les distances désignées dans la présente, à l'exception de celles notées ci-dessous, peuvent être converties des verges aux mètres. Ainsi donc, une punition de 15 verges deviendra une punition de 15 mètres et l'équipe à l'attaque doit franchir 10 mètres, comparativement à 10 verges, pour obtenir un premier essai. Que vous utilisiez le système métrique ou impérial, seulement trois essais sont permis pour franchir la distance permettant d'obtenir un premier essai.

Les exceptions à la règle de conversion indiquées ci-dessus sont les suivantes :

Au début de chaque demie, la ligne de botté d'envoi sera la ligne de 45 verges ou de 40 mètres.

Après qu'un simple a été marqué, l'équipe qui a encaissé les points doit repartir dans une mêlée sur leur ligne de 35 verges ou de 30 mètres.

Après un touché de sûreté, l'équipe qui a encaissé les points peut botter le ballon à partir de sa ligne de 45 verges ou de 30 mètres, ou l'équipe qui a marqué les points peut prendre possession du ballon à sa propre ligne de 35 verges ou de 30 mètres.

Après une transformation, l'équipe qui a encaissé les points peut choisir de botter le ballon à partir de sa ligne de 45 verges ou de 40 mètres ou de forcer l'équipe qui a marqué les points de botter de sa ligne de 45 verges ou de 40 mètres

Pour une comparaison des dimensions et marques de terrain selon le système impérial et métrique, veuillez vous référer à la Clarification 2.1.1.



Règlements officiels du touch-football

Règlement 1 – Général

1. Le sport du touch-football devra être gouverné par les règlements du jeu et les définitions comprises dans cet ouvrage ainsi que les décisions recensées dans le Recueil de cas officiel. Si un conflit survient entre des règlements, les définitions et le Recueil de cas, les règlements et les définitions auront préséance sur le Recueil de cas.
2. Si des changements aux règlements sont permis par des dirigeants de ligue ou de tournoi, ces options devraient être communiquées par écrit à chaque équipe participante et à chaque officiel avant le début de la saison ou du tournoi.
3. L'arbitre est responsable de faire respecter les règlements par les deux équipes et par tous les officiels. L'arbitre rendra des décisions sans appel sur toutes les situations sur le terrain qui ne sont pas couvertes par les règlements. Tous les officiels doivent travailler à maintenir un environnement sécuritaire pour les joueurs.
4. À n'importe quel moment pendant le match, si un arbitre ressent que la poursuite du jeu peut mettre en question la sécurité d'un joueur, l'officiel peut renvoyer ce joueur du match immédiatement. Une explication devrait être inscrite sur la feuille de match pour justifier le renvoi immédiat de ce joueur. La décision d'un arbitre dans ce contexte est sans appel et ne peut être remise en question par le joueur visé ou par ses coéquipiers. Les équipes/joueurs désirant protester une décision de l'arbitre doit le faire par écrit aux dirigeants de la ligue dans les 48 heures suivant la conclusion du match.
5. Un participant (joueur ou officiel) qui a subi une blessure ou une lacération ou il y a un suintement ou saignement, il doit quitter le terrain de jeu jusqu'à ce qu'il ait reçu un traitement médical adéquat. Le participant peut revenir sur le terrain de jeu seulement après que le saignement a été stoppé et que la zone affectée ou que la plaie ouverte a été entièrement couverte de façon sécuritaire. L'arbitre doit approuver le retour du participant sur le terrain de jeu.
6. Si un joueur ou un officiel a une partie de son uniforme ou de son équipement saturé de sang, l'uniforme doit être nettoyé ou immédiatement changé. « Saturé » signifie que le sang est en quantité suffisante pour transpercer le tissu et atteindre la peau de sorte que le sang soit facilement transférable à un autre participant.



2 Le ballon

- 2.1 Les équipes peuvent utiliser leur propre ballon ou accepter mutuellement d'utiliser un ballon de match.
- 2.2 Les dimensions et le type de ballon de football à utiliser varieront selon les différents groupes d'âge et niveaux de jeu. Il est suggéré que chaque ligue ou organisation adopte des spécifications relativement aux dimensions et au type de ballon de football à utiliser selon ses propres besoins et désirs.
- 2.3 Aucune altération ne peut être faite à la surface naturelle du ballon. L'arbitre devra remplacer un ballon modifié et pénaliser l'équipe prise en défaut pour conduite reprochable.

3 Le té de botté

- 3.1 Le té de botté ne doit pas élever la partie inférieure du ballon plus haut que 2 pouces au-dessus du sol. La pénalité dans ce cas sanctionne une procédure interdite. L'équipe qui botte est responsable d'enlever le té de botté du terrain une fois le jeu terminé. L'équipe qui ne le fait pas se verra attribuer une punition pour conduite reprochable.

4 Uniformes

- 4.1 Les maillots d'équipe sont recommandés. L'équipe hôte doit changer de maillot quand les couleurs d'uniformes sont similaires, à moins qu'une équipe se porte volontaire de changer d'uniforme. Les uniformes ne peuvent contenir d'équipement qui pourrait causer une blessure à un autre joueur; cela comprend des coussins inflexibles. Le joueur doit quitter le terrain pendant au moins un jeu et il ne peut revenir jusqu'à ce que l'équipement soit retiré. L'équipe sera sanctionnée pour conduite reprochable.

5 Équipement du joueur

- 5.1 Les joueurs peuvent porter du fixatif vaporisé, mais pas en pâte. Un joueur qui porte du fixatif en pâte sera sanctionné pour conduite reprochable et il doit être retiré du match pendant au moins un jeu. Le joueur ne peut continuer le match s'il utilise du fixatif en pâte; la sanction en cas de récidive pour cette conduite reprochable sera une expulsion de match.
- 5.2 Quand seulement un ballon est utilisé par les deux équipes, le fixatif vaporisé ne peut être appliqué sur le ballon. La sanction en cas d'infraction volontaire à ce règlement est une conduite reprochable et une expulsion de match.
- 5.3 L'arbitre doit retirer du match tout joueur qui porte de l'équipement ou des bijoux pouvant blesser d'autres joueurs; l'arbitre doit fonder sa décision sur les règlements en matière d'équipement. Le joueur doit quitter le terrain pendant au moins un jeu et il ne peut y revenir à moins d'enlever cet équipement. Un joueur sera pénalisé pour conduite reprochable s'il continue de jouer avec l'équipement en question et il sera expulsé de la rencontre.
- 5.4 Un joueur qui porte des souliers non conformes aux spécifications en matière de souliers doit être retiré du terrain pendant au moins un jeu. Si les souliers sont interdits, le joueur peut être expulsé du match et l'équipe sera sanctionnée pour conduite reprochable. Si les souliers sont permis, mais que l'arbitre les considère comme étant nuisibles à la sécurité, le joueur doit quitter le match jusqu'à ce que la condition non sécuritaire soit corrigée. Si le joueur continue de jouer avec des souliers non sécuritaires, il sera expulsé de la rencontre et son équipe sera sanctionnée pour conduite reprochable.

6 Poches et poteaux

- 6.1 Les poches ou les poteaux peuvent être utilisés à la discrétion des organisateurs de la ligue ou des tournois. Les spécifications propres aux poches et aux poteaux sont décrites au règlement 2.4.

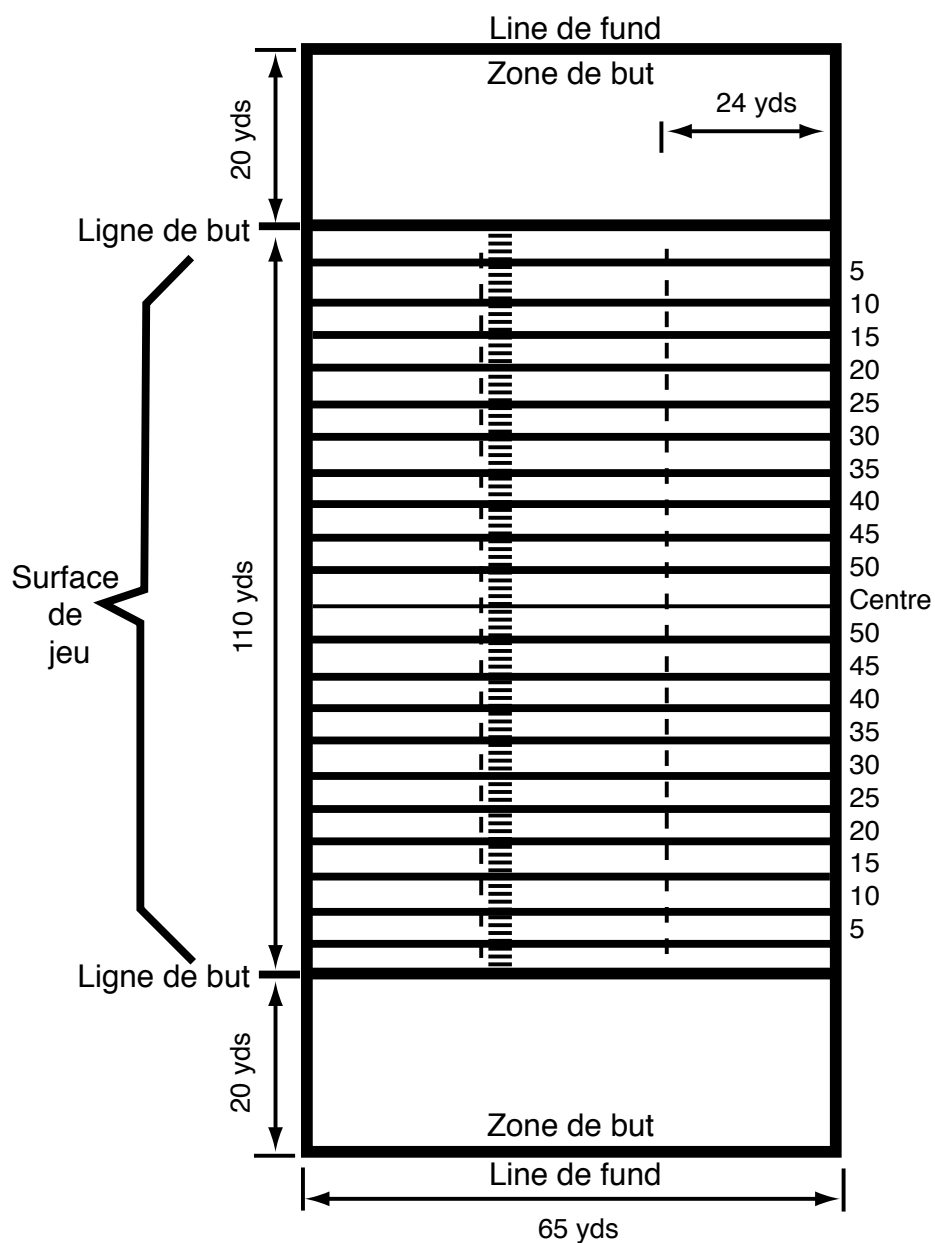


Règlement 2 – Équipement

1 Le terrain

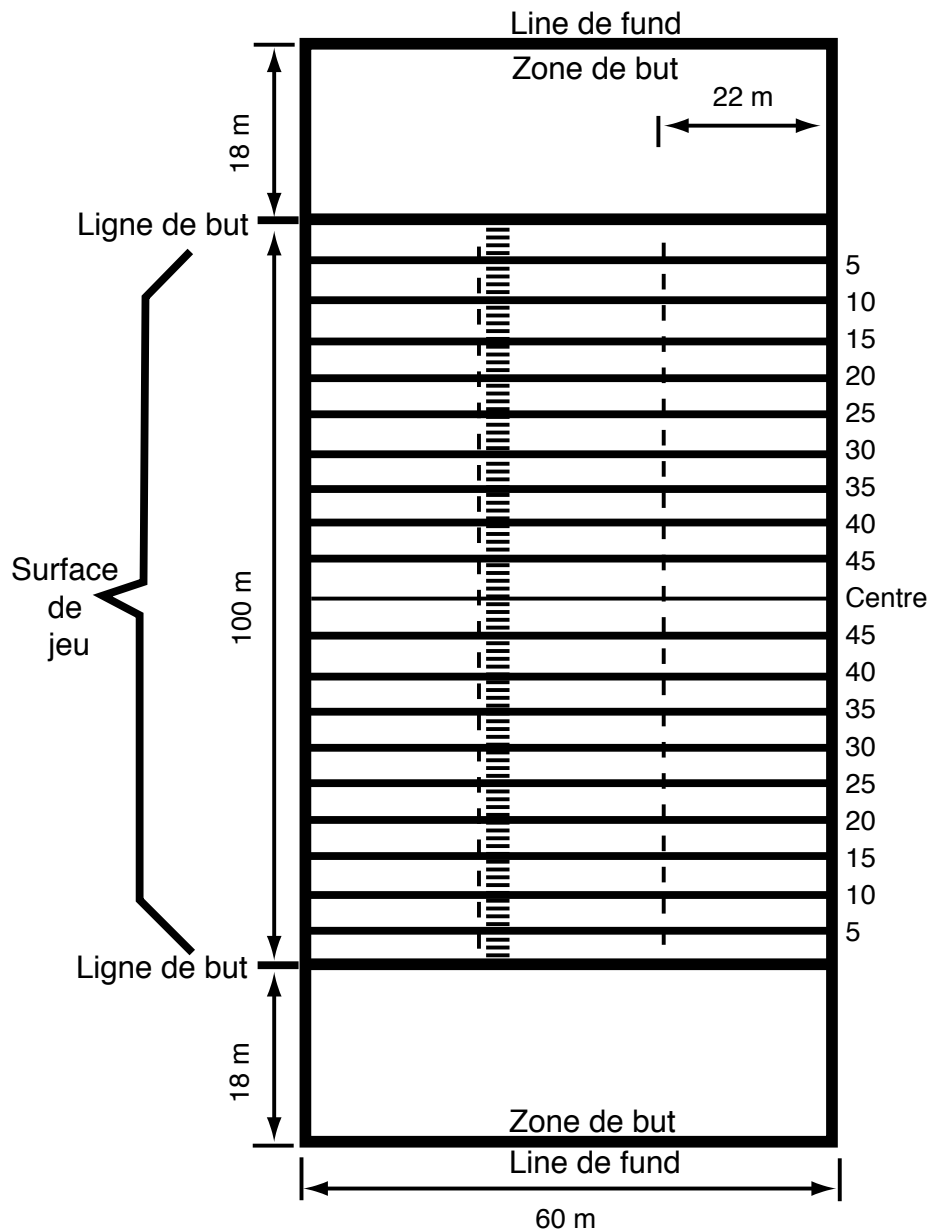
- 1.1 Le terrain réglementaire devra être marqué tel que démontré sur le diagramme ci-dessous, avec les dimensions telles qu'indiquées.

Dimensions et lignage du terrain (système impérial)



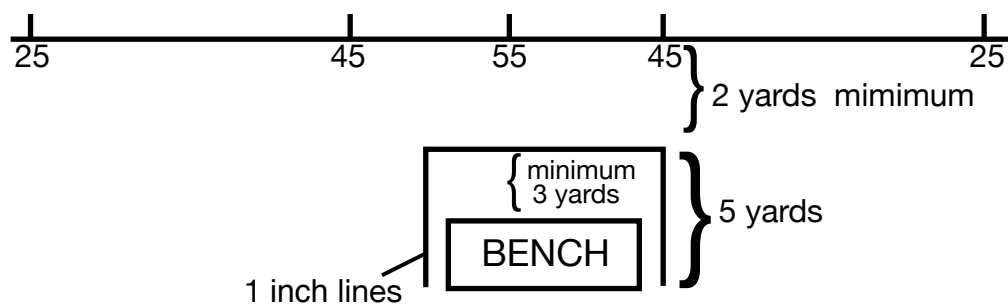
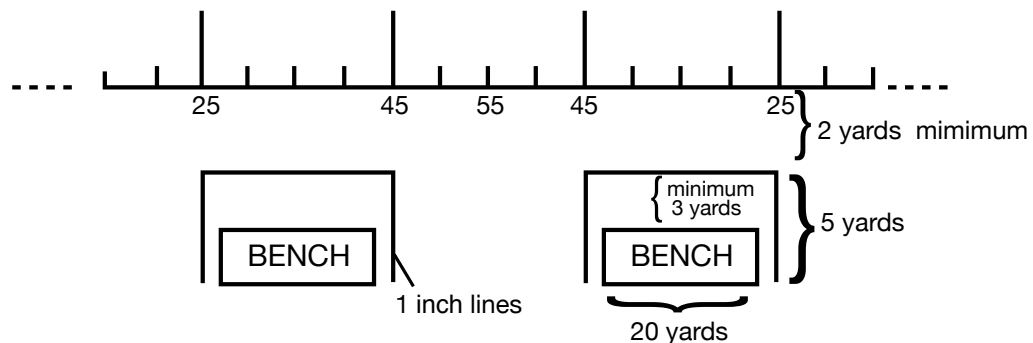
Où les dimensions métriques sont utilisées, le terrain devra être marqué de la façon illustrée dans le diagramme ci-dessous.

Dimensions et lignage du terrain (système métrique)



Note : Toutes les mesures doivent être prises à partir de la limite intérieure de toute limite du jeu. Le centre de la ligne de 55 verges (50 mètres) est le centre du terrain. La limite de la ligne de but la plus rapprochée du centre du terrain doit se trouver à 55 mètres du centre du terrain. Les mesures à partir de la ligne de but devront être prises à partir de la limite de chaque ligne de verges située la plus près de la ligne de but. Les limites du jeu doivent se trouver au moins un pied (34 cm) à l'intérieur des obstructions ou des pistes.

- 1.2 Les quatre intersections des lignes de but et des lignes de côté et les quatre intersections des lignes de fond de terrain et des lignes de côté de la zone de but doivent être marquées par des indicateurs flexibles, des cônes ou des drapeaux, qui doivent être placés de façon à être à l'extérieur du terrain. Si des drapeaux sont utilisés, les tiges doivent être flexibles et non rigides, question de prévenir les blessures. Tous les indicateurs devraient être rouge ou orange.
- 1.3 Poteaux de but
Les poteaux de but ne sont pas requis pour le touch-football. S'ils sont présents sur le terrain de jeu, ils doivent être couverts de coussins protecteurs pour prévenir les blessures. Les poteaux de but doivent être dans la zone de but.
- 1.4 Terrain non réglementaire
Si les dimensions du terrain ne sont pas telles que spécifiées ci-dessus, les spécifications suivantes doivent être respectées : la distance entre le centre du terrain et chaque ligne de but doit être égale; la profondeur et la dimension totale de chaque zone de but doivent être équivalentes; la profondeur minimale de la zone de but devrait être de 10 verges.
- 1.5 Obstructions
Les dirigeants de ligue/tournoi devraient statuer sur les règlements locaux à propos des obstructions et informer les équipes et les officiels de ces décisions par écrit avant le début de la saison/tournoi. Quand les obstructions ne sont pas couvertes par les règlements locaux, l'arbitre consultera les équipes afin de parvenir à un règlement qui satisfait aux deux équipes.
- 1.6 Zone de banc d'équipe
Les bancs d'équipe devraient se trouver du même côté du terrain à moins que les circonstances l'empêchent. Les zones de banc d'équipe devraient être marquées selon les indications des diagrammes ci-dessous, avec les dimensions inscrites. Si les zones de banc se trouvent du même côté du terrain, elles seront marquées de la façon suivante :



2 Le ballon

- 2.1 Le ballon utilisé pour les matchs de championnat national doit être fait de quatre panneaux de cuir granuleux ou d'un autre matériel de cuir composite/synthétique, enveloppant une vessie de caoutchouc de forme sphéroïde aplati. Les dimensions du ballon sont les suivantes :

Mesure impériale

	Hommes	*Femmes
Pression (lb)	12.5 - 13.5	12.5 - 13.5
Circonférence de l'axe long (po.)	27.5 - 28.5	25.75 - 26
Circonférence de l'axe court (po.)	20.75 - 21.4	18.4 - 18.7
Longueur de l'axe long (po.)	10.75 - 11.25	10.25 - 10.7
Poids (onces)	13.75 - 15	11.25 - 12.25

**Les femmes peuvent aussi utiliser la même dimension de ballon que les hommes.*

Mesure métrique

	Hommes	*Femmes
Pression (kilopascals)	85 - 95	85 - 95
Circonférence de l'axe long (mm)	698 - 725	655 - 660
Circonférence de l'axe court (mm)	525 - 543	467 - 473
Longueur de l'axe long (mm)	273 - 286	260 - 270
Poids (g)	390 - 425	320 - 348

- 2.2 Le ballon peut être de n'importe quelle couleur; une bande d'un pouce (2,54 cm) de largeur encerclant chaque extrémité est permise. La couleur du ballon ne devra pas être confus ou cache par l'uniforme/maillot de l'équipe.

3 Équipement du joueur

- 3.1 Un joueur peut porter un support/protecteur athlétique, complètement recouvert de vêtement. Le ruban adhésif ou les pansements sont permis s'ils ne sont pas abrasifs ou qu'ils ne sont pas faits d'un matériel dur dans une condition humide ou sèche. Seuls les quarts arrière ont la permission de porter des gilets de protection.
- 3.2 Aucun protecteur à la tête n'est permis. Les casquettes de baseball sont permises tant que les éléments en métal exposés sont couverts par du ruban adhésif. Les protèges genou et protège-coude doivent être flexibles et ne contenir aucun matériel dur. Les plâtres peuvent être portés seulement pour protéger une blessure et ils doivent être flexibles et ne contenir aucun matériel dur dans une condition humide ou sèche. Les attelles de genou peuvent être portées, mais elles doivent être entièrement recouvertes par des pantalons ou par des pansements adhésifs ou bandages de contention pour qu'aucune partie d'appareil orthopédique ne soit exposée, au point où un doigt ne peut passer entre l'appareil orthopédique et la jambe. Des éclisses de doigts peuvent être portées pour protéger une blessure, mais ils doivent être adéquatement recouverts de coussins.
- 3.3 Les bijoux comme les bagues, bracelets, colliers, chevilères et boucles d'oreilles ainsi que les accessoires doivent être retirés : s'ils ne peuvent pas être retirés, ils doivent être complètement recouverts question de prévenir les blessures. Un bracelet médical peut être porté, mais il doit être collé avec du ruban adhésif au poignet de telle façon que le seul le symbole d'alerte médical soit complètement exposé.



-
- 3.4 Il n'est pas obligatoire pour un joueur de porter des souliers à crampons. Les souliers à semelles plates comme des souliers de basket-ball, de tennis ou de jogging sont permis. Les souliers habillés avec talon élevé ne sont pas permis. Les crampons métalliques et autres types de souliers à crampons comme les crampons d'athlétisme, les crampons de golf et les traditionnels crampons de baseball ne sont pas permis.
- 3.5 Si un soulier à crampons est porté, il n'y a pas de limite sur le nombre de crampons sous le soulier, mais les crampons du soulier doivent faire partie de la conception naturelle du soulier. Aucune partie du crampon ou de la semelle peut avoir un tranchant qui pourrait trouer la peau d'un joueur.

4 Sacs de fèves et verges

- 4.1 Chaque sac devrait être d'au moins 4" carrés. Deux sacs devraient être rouge, un place à la ligne de mêlée, l'autre à la ligne du poursuiveur. Le troisième sac devrait être jaune et placé à la ligne de 1er jeu (distance à franchir).
- 4.2 Les verges devraient être d'au moins six pieds de haut avec une marque distincte rouge ou orange sur le dessus. Ils peuvent être des tiges de bois ou d'aluminium, lié dans le bas par une chaîne pour que la distance entre les tiges soit exactement de 10 verges. L'indicateur d'essai devrait être un poteau de bois ou d'aluminium avec des plaques ou une boîte numérotée 1 à 3 avec des chiffres d'au moins 10 pouces de haut.



Règlement 3 – Membres de l'équipe

1 Joueurs

- 1.1 Chaque équipe peut avoir un maximum de sept joueurs sur le terrain pendant un jeu. Une équipe peut utiliser moins de sept joueurs pendant un jeu. Une équipe qui compte plus de sept joueurs à la fois sur le terrain pendant que le ballon est en jeu sera pénalisée pour substitution interdite.

2 Substituts

- 2.1 Les joueurs substitués peuvent entrer sur le terrain seulement à partir de leur banc et seulement quand le ballon est déclaré mort. Ils ne peuvent pas entrer sur le terrain après que le botteur amorce son approche de botté sur le coup d'envoi ou après que l'équipe à l'attaque sorte de son caucus. Un joueur qui entre sur le terrain pour communiquer un jeu à un coéquipier doit rester sur le terrain pour le jeu suivant. S'il n'y a pas de caucus, les substitutions doivent être immédiatement effectuées à la fin du dernier jeu et avant que l'officiel signale la fin des substitutions. La violation de ces règlements entraîne une punition pour substitution interdite.
- 2.2 Un joueur qui quitte le terrain au profit d'un substitut ou en raison d'une blessure doit se rendre directement à la zone de banc, à moins que l'arbitre le permette autrement. Tout délai ou toute déviation de cette route entraîneront une punition pour substitution interdite.

3 Capitaines

- 3.1 Les membres d'équipe identifiés auprès des officiels avant le match à titre de porte-parole des unités à l'attaque et en défense d'une équipe seront considérés comme étant les capitaines d'équipe. Tous les capitaines d'équipe doivent être identifiés auprès de l'arbitre avant le début du match. Chaque équipe a droit à un maximum de quatre capitaines. En cas de blessure ou d'expulsion, un capitaine de remplacement peut être identifié auprès des officiels.
- 3.2 Seul un capitaine d'équipe a le droit de recevoir une explication des règlements, notamment les choix d'options de punition, les coups d'envoi et les tentatives de transformation. Seul un capitaine d'équipe a le droit de demander un mesurage ou une vérification de sécurité de l'équipement.
- 3.3 Si un capitaine n'est pas sur le terrain pour donner le choix de l'équipe sur une option, un temps d'arrêt de l'officiel sera signalé par l'arbitre, un capitaine d'équipe doit entrer sur le terrain comme substitution d'un joueur déjà sur le terrain et cette équipe sera sanctionnée pour avoir retardé le match.

4 Entraîneurs et gérants

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

5 Traitement des joueurs blessés

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

6 Zone de banc des équipes

- 6.1 Les membres des équipes doivent rester dans la zone de banc ou faire face à une punition pour conduite reprochable, à moins qu'ils reçoivent la permission d'un officiel pour quitter la zone ou s'ils entrent sur le terrain pendant la substitution permise d'un joueur. Seuls les membres de l'équipe ont droit de rester dans la zone de banc; les autres dans la zone doivent immédiatement la quitter sans quoi l'équipe sera punie pour conduite reprochable.



Règlement 4 – Chronométrage du match

1 Durée du match

- 1.1 Le match régulier officiel est d'une durée de 80 minutes divisées en deux demies. Chaque demie est divisée en deux périodes (quarts) de 20 minutes chacun. Une période de repos de 10 minutes sera accordée entre les demies.

2 Temps de jeu

- 2.1 Les 20 minutes de jeu de chaque quart s'écouleront sans interruption à moins qu'une équipe ou que l'officiel décrète un temps d'arrêt.

3 Trois dernières minutes d'une demie

- 3.1 Pendant les trois dernières minutes d'une demie, les procédures décrites au Règlement 4.4 devront s'appliquer.

4 Fin d'une demie

- 4.1 Une demie peut être terminée à n'importe quel moment quand les deux équipes sont d'accord.

5 Aviser les capitaines

- 5.1 L'arbitre devrait aviser chaque capitaine d'équipe quand il reste une minute à jouer dans le premier et le troisième quart et quand il reste trois minutes à écouler au deuxième et au quatrième quart. L'arbitre doit aviser un capitaine de la durée de temps qu'il reste dans une période quand le capitaine en fait la demande.

6 Chronométrage

- 6.1 L'arbitre sera le chronométreur officiel du match et il sera régi par les règlements en matière de chronométrage pour déterminer la durée de jeu qui s'est écoulée. Les questions de chronométrage sont uniquement corrigées à la discrétion de l'arbitre.

7 Chronomètre

- 7.1 Une fois le jeu signalé mort, les sacs de fèves places adéquatement et que l'essai est annoncé, l'arbitre sifflera pour signaler le début de la période 20 secondes pour démarrer le jeu. Si ces 20 secondes s'écoulent sans que l'attaque remette le ballon en jeu dans le respect des règlements, une punition sera appliquée contre l'équipe à l'attaque.

8 Chronométrage entre la transformation et le botté d'envoi

- 8.1 La durée de temps pour que les officiels retrouvent leur poste désigné en marchant d'un pas rapide devrait suffire pour que les équipes changent de personnel pour le botté d'envoi. Une fois les officiels en poste, l'arbitre ne devrait pas hésiter à siffler et démarrer le compte de 20 secondes pour le coup d'envoi.



Clarification 4 – Chronométrage du match

1 Démarrer et arrêter le chronomètre

- 1.1 Seul l'arbitre peut démarrer et arrêter le chronomètre.
 - 1.2 Quand l'arbitre démarre le chronomètre, les signaux pour démarrer le chronomètre doit d'abord être effectué, puis le chronomètre doit être redémarré.
- Note : Le règlement 11 décrit qu'il est obligatoire de démarrer et de stopper le chronomètre.

2 1er Quart

- 2.1 Au début du premier quart, le chronomètre commencera quand l'arbitre donnera un coup de sifflet pour signaler au botteur d'effectuer le coup d'envoi. Le temps continuera de s'écouler jusqu'à ce que les 20 minutes seront entièrement épuisées. S'il reste du temps (même une seule seconde) sur le chronomètre après que le jeu soit indiqué mort en première période, un autre jeu sera permis.
- 2.2 Après que le ballon soit déclaré mort à la fin d'un jeu, s'il reste 60 secondes ou moins au chronomètre avant que l'arbitre siffle pour signaler le prochain jeu, l'arbitre informera chaque capitaine d'équipe qu'il reste moins d'une minute de jeu à faire dans la période.

3 2e Quart

- 3.1 Au début du 2e quart, le chronomètre commencera quand l'arbitre sifflera pour signaler que l'attaque démarre son caucus de 20 secondes. Le temps s'écoulera jusqu'à ce que 17 minutes soient passées. L'administration du règlement des trois minutes relève des Règlements 4.4 et 4.5.

4 Les trois dernières minutes d'une demie

- 4.1 Les officiels devront cesser le chronomètre et aviser les équipes du règlement des trois minutes après environ 17 minutes d'écouler ou après sept minutes dans une demie de période de prolongation (voir Règlement 4.5)
- 4.2 Application de la punition – le chronomètre démarre quand l'arbitre siffle pour signaler l'infraction à partir du décompte de 20 secondes.
- 4.3 Temps d'arrêt d'équipe – le chronomètre démarre sur la mise en jeu du ballon du jeu suivant.
- 4.4 Après qu'un touché a été marqué – le chronomètre commencera quand un joueur sur le terrain touché au ballon après le coup d'envoi et arrêtera quand le ballon est déclaré mort. Le chronomètre sera arrêté pendant que les sacs de fèves sont placés et que les substitutions sont effectuées. Le chronomètre sera redémarré quand l'arbitre siffle pour signaler que le ballon peut être remis en jeu. Si le ballon sort du terrain sur le coup d'envoi sans être touché, le chronomètre redémarrera sur la mise en jeu du jeu suivant ou, s'il est botté à nouveau, quand un joueur sur le terrain touche au ballon après le coup d'envoi. Si le ballon frappe le poteau de but sans être touché par un joueur, le chronomètre commencera sur la mise en jeu du ballon du jeu suivant.
- 4.5 Après qu'un touché de sûreté a été marqué – si le jeu suivant est un coup d'envoi, les règlements ci-dessus pour les coups d'envoi s'appliqueront. Si le jeu qui suit est une mêlée, le chronomètre redémarrera sur la mise en jeu du ballon.
- 4.6 Après qu'un simple a été marqué – le chronomètre commencera sur la remise en jeu du ballon sur le jeu suivant.
- 4.7 Infraction du temps alloué pour la reprise du jeu – le chronomètre commencera sur la remise en jeu du ballon du jeu suivant.
- 4.8 Blessure – L'équipe qui n'est pas touchée par cette blessure aura le choix de faire redémarrer le chronomètre sur la remise en jeu du ballon du jeu suivant ou faire écouler 10 secondes, puis redémarrer le chronomètre sur la remise en jeu du ballon. S'il reste moins de 10 secondes à faire à la période, au moins un jeu pourra être effectué.
- 4.9 Changement de possession – si aucun point n'est marqué, le chronomètre commencera quand l'arbitre sifflera pour indiquer que le ballon peut être remis en jeu. Ceci se produira après que les sacs de fèves ont été placés et que les substitutions ont été effectuées. Si deux possessions ou plus se produisent sur un jeu, ce qui fait en sorte que l'Équipe A est en possession à la conclusion du jeu, l'arbitre devra ignorer les changements de possession afin d'appliquer la « règle des trois minutes ». Les punitions et les autres facteurs qui affectent le chronométrage devront être pris en compte, en vertu des règlements.



5 Mécaniques des trois minutes

- 5.1 Les officiels doivent être très familiers avec les règlements 4.3 et 4.4.
- 5.2 L'intention du règlement des trois minutes est que ce règlement soit applicable dans une situation APPROPRIÉE de ballon mort, après environ 17 minutes de jeu au deuxième et au quatrième quart (et après environ sept minutes de chaque demie de la prolongation). Dans la plupart des cas, ceci aurait du se produire entre 16:50 et 17:20 du quart ou entre 6:50 et 7:20 de la prolongation, selon le flot du match et la nature du jeu précédent.
- 5.3 L'arbitre ne devrait pas paralyser volontairement une situation de ballon mort pour que le chronomètre s'arrête exactement à 17:00. De plus, l'arbitre NE doit PAS ajuster le temps pour appliquer la « règle des trois minutes » après que 17 minutes de jeu se soient écoulées.
- 5.4 Quand l'arbitre décide que la « règle des trois minutes » s'applique...
 1. L'arbitre arrête le chronomètre après que le ballon soit mort et utilise le signal d'« Arrêt du chronomètre » (Signal #10) pour informer les joueurs et les bancs que le chronomètre est arrêté.
 2. Une fois le chronomètre arrêté, l'arbitre exécute les tâches liées au jeu précédent (p.ex., évaluation d'une punition, blessure, mesurage, etc.)
 3. Une fois ces tâches complétées, l'arbitre informe ensuite les capitaines que la « règle des trois minutes est maintenant en vigueur » et leur dit exactement combien de temps il reste à écouler.
 4. Si possible, le premier juge de ligne devrait assurer que les deux bancs sont au courant que la règle de trois minutes est sur le point d'être appliquée.
 5. Quand le ballon peut être remis en jeu, l'arbitre se tient près du ballon, fait face aux bancs, siffle trois fois et annonce « Trois minutes » d'une voix forte. L'arbitre signale aussi le chiffre de l'essai et l'annonce.
 6. Après avoir vérifié que les deux équipes sont prêtes, l'arbitre siffle pour indiquer le démarrage du décompte de 20 secondes. Le démarrage du chronomètre est gouverné par les règles applicables.

Notes :

Quand le règlement des trois minutes est en vigueur et que le chronomètre a été arrêté après le jeu, l'officiel qui siffle pour signaler la fin du jeu devrait rapidement signaler l'arrêt du chronomètre (Signal # 10) pour informer les joueurs et les bancs. Il N'EST PAS nécessaire aux autres officiels de répéter ce signal.

Si cela est demandé par une ou l'autre des équipes, l'arbitre doit annoncer le temps qu'il reste à écouler avant chaque remise en jeu. Dans un match serré, l'arbitre pourrait décider de procéder de la sorte sans qu'on lui demande, spécialement pendant la dernière minute de jeu. Dans un match à sens unique, les équipes pourraient ne pas être préoccupées par le temps exact qu'il reste à écouler.

Si le jeu précédent est un touché, le chronomètre est arrêté quand les points sont inscrits et que l'arbitre effectue le signal d'arrêter le chronomètre (#10). L'arbitre consulte les capitaines au sujet du choix pour la transformation. Avant la tentative de transformation, l'arbitre transmet les informations de la règle des trois minutes aux capitaines et aux bancs. L'aide du premier juge de ligne serait spécialement adéquate, puisque l'arbitre se trouve à une distance appréciable des bancs d'équipe.

- 5.5 Quand les équipes et les officiels sont prêts pour la tentative de transformation, l'arbitre siffle pour démarrer le décompte de 20 secondes, MAIS IL NE DÉMARRE PAS LE CHRONOMÈTRE.
- 5.6 Quand la règle des trois minutes entre en vigueur, une fois le chronomètre redémarré, le temps continue de s'écouler à moins qu'une situation se produise qui exige un arrêt du chronomètre. Ces situations sont identifiées dans le règlement 4.4 et les mécaniques suivantes s'appliquent

Application de la punition (Règlement 4.4.1)

Une fois les procédures d'application de la punition achevées, l'arbitre rappelle aux capitaines que le chronomètre redémarrera à son coup de sifflet. L'arbitre signale ensuite le chiffre de l'essai et l'annonce, siffle pour démarrer le décompte de 20 secondes quand le ballon peut être remis en jeu, puis DÉMARRE IMMÉDIATEMENT LE CHRONOMÈTRE.

Temps d'arrêt d'équipe (Règlement 4.4.2)

Une fois le temps d'arrêt expiré, l'arbitre signale le chiffre de l'essai et l'annonce (ainsi que le temps qu'il reste à écouler, si cela n'a pas été communiqué aux équipes pendant le temps d'arrêt), rappelant aux capitaines que le chronomètre démarrera à la remise en jeu, donne un coup de sifflet pour démarrer le décompte de 20 secondes quand le ballon peut être remis en jeu et démarre le chronomètre SUR LA



MISE EN JEU.

Après un touché (Règlement 4.4.3)

Le temps NE DOIT PAS S'ÉCOULER pendant une tentative de transformation ou une reprise de tentative de transformation.

5.7 Procédure pour un coup d'envoi

1. Quand les équipes et les officiels sont prêts pour le coup d'envoi, l'arbitre siffle pour démarrer le décompte de 20 secondes. Si le ballon est touché par un joueur sur le terrain, les officiels devraient alors immédiatement signaler le démarrage du chronomètre (Signal #9) et l'arbitre DÉMARRE LE CHRONOMÈTRE. L'arbitre arrête le chronomètre quand le ballon est sifflé pour être déclaré mort.
2. La même procédure s'applique sur une reprise de coup d'envoi.
3. Si le ballon est déclaré mort sans être touché, les officiels sur le terrain devraient utiliser le signal d'arrêt du chronomètre (#10) pour aviser l'arbitre de NE PAS démarrer le chronomètre.
4. Si le chronomètre est démarré sur un coup d'envoi, il est arrêté quand le ballon est déclaré mort. L'arbitre arrête le chronomètre sur le coup de sifflet et devrait signaler cet arrêt (#10). Si un autre officiel de terrain siffle pour signaler le ballon mort, cet officiel devrait signaler l'arrêt du chronomètre (#10) pour aviser l'arbitre d'arrêter le chronomètre.
5. Une fois le ballon et les sacs de fèves en place et que les équipes sont prêtes, l'arbitre signale le premier jeu et l'annonce, il informe les capitaines du temps qu'il reste à écouler et quand le chronomètre démarrera (sur le coup de sifflet ou sur la mise en jeu) et il donne un coup de sifflet pour démarrer le décompte de 20 secondes. Selon les circonstances, l'arbitre démarre le chronomètre IMMÉDIATEMENT APRÈS LE COUP DE SIFFLET ou SUR LA MISE EN JEU.
6. Après un coup d'envoi, sur le jeu de mêlée qui suit, le chronomètre redémarrera SUR LE COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE pour indiquer que le ballon peut être remis en jeu.

Exceptions :

- le ballon est sorti du terrain sans être touché par un joueur sur le terrain, ou
 - le ballon a touché les poteaux de but sans être touché, ou
 - un temps d'arrêt d'équipe a été signalé, ou
 - un simple ou un touché de sûreté a été marqué, ou
 - une infraction au décompte pour la reprise du jeu survient avant le jeu suivant.
- Dans chacun de ces cas, le chronomètre démarrera SUR LA MISE EN JEU.

5.8 Touché de sûreté

1. Après un touché de sûreté (Règlement 4.4.4)—quand le touché de sûreté est marqué, ARRÊTEZ LE CHRONOMÈTRE, sifflez, signalez l'arrêt du chronomètre (#10) et signalez le touché de sûreté (Signal #6). Puis consultez les capitaines de l'équipe qui a marqué les points pour connaître leur choix de prochain jeu. S'il est nécessaire, accordez aux capitaines au bref temps d'arrêt des officiels pour qu'ils consultent leur entraîneur.
2. Si le jeu suivant est un botté, le règlement 4.4.3 s'applique.
3. Si le jeu suivant est un jeu de mêlée, l'arbitre informe les capitaines du temps qu'il reste à écouler et que le chronomètre redémarre sur la mise en jeu, il signale le premier essai et l'annonce, siffle pour démarrer le décompte de 20 secondes quand le ballon peut être remis en jeu et démarrer le chronomètre SUR LA MISE EN JEU.

Après un simple (Règlement 4.4.5) – L'arbitre informe les capitaines du temps qu'il reste à écouler, signale le premier essai puis l'annonce, siffle pour démarrer le décompte de 20 secondes quand le ballon peut être remis en jeu et redémarre le chronomètre SUR LA MISE EN JEU.

5.9 Simple

Après un simple (Règlement 4.4.6) l'arbitre informe les capitaines quant au temps qu'il reste à jouer et que le chronomètre démarre sur la mise en jeu, puis il signale et annonce le premier essai, donne un coup de sifflet pour démarrer le décompte de 20 secondes quand le ballon est prêt à être joué, puis il redémarre le chronomètre SUR LA MISE EN JEU.



5.10 Infraction de temps pour la reprise du jeu

Après une infraction de temps pour la reprise du jeu (Règlement 4.4.6) – une fois la punition évaluée, l'arbitre informe les capitaines du temps qu'il reste à jouer et que le chronomètre démarre sur la mise en jeu, il signale le chiffre de l'essai et l'annonce, siffle pour démarrer le décompte de 20 secondes quand le ballon est prêt à être joué, puis il démarre le chronomètre SUR LA MISE EN JEU.

5.11 Blessure

Après une blessure (Règlement 4.4.7)— pendant le temps d'arrêt pour blessure, l'arbitre consulte le capitaine de l'équipe qui n'est pas touchée par la blessure pour connaître l'option choisie; le capitaine a le droit de savoir le temps qu'il reste à écouler et le nombre de verges à franchir avant de faire son choix. L'arbitre fait écouler 10 secondes du chronomètre – si cette option est choisie – et il avise les deux équipes du temps qu'il reste à jouer. Une fois le(s) joueur(s) blessé(s) retiré(s) du terrain et que les équipes sont prêtes à revenir au jeu, l'arbitre signale le chiffre de l'essai et l'annonce, siffle pour démarrer le décompte de 20 secondes et démarre le chronomètre SUR LA MISE EN JEU.

NOTE : s'il reste moins de 10 secondes à écouler, il doit y avoir au moins un jeu dans la demie.

5.12 Changement de possession

Changement de possession (Règlement 4.4.8) – si seulement un changement de possession s'est produit sur le jeu, le chronomètre est arrêté quand le ballon est déclaré mort. L'arbitre et les autres officiels de terrain, selon le cas, devraient signaler l'arrêt du chronomètre (#10). Si aucun point n'est inscrit et qu'aucun temps d'arrêt n'est demandé ou qu'aucune autre situation ne se déroule pour affecter les règlements en matière de chronométrage, l'arbitre informe les capitaines du temps qu'il reste à écouler et les avise que le chronomètre démarre sur le coup de sifflet, il signale le premier essai et l'annonce, siffle pour démarrer le décompte de 20 secondes et DÉMARRE IMMÉDIATEMENT LE CHRONOMÈTRE.

Note : si deux changements de possession ou plus se produisent sur un jeu, de sorte que l'Équipe A se retrouve en possession à la fin du jeu, l'arbitre ignore TOUS les changements de possession afin d'appliquer la règle des trois minutes. Bien sûr, les punitions et tout autre facteur qui affecte le chronométrage sont pris en compte. Si le temps ne s'écoule pas, l'arbitre doit garantir que les deux capitaines sont conscients de ce fait.

6 Règle des cinq jeux

- 6.1 À la fin de chaque demie, au lieu d'utiliser « la mécanique des 3 minutes », les ligues peuvent adopter les « cinq jeux ». Après 17 minutes de jeu au deuxième quart et au quatrième quart, l'arbitre fera retentir son sifflet trois fois et informera les équipes qu'il reste « cinq jeux » à la demie.
- 6.2 Si une pénalité se produit pendant le jeu, durant les « cinq jeux », et qu'elle est acceptée par l'équipe non fautive, l'essai sera répété. Le même nombre de jeux restera à jouer.
- 6.3 Si une pénalité se produit une fois que le jeu est mort, durant les « cinq jeux », et qu'elle est acceptée par l'équipe non fautive, il y aura continuité des essais. Un jeu sera utilisé. Comme mentionné au règlement 24.7.3, si la pénalité se produit après le dernier jeu de la demie, elle sera appliquée au premier jeu de la prochaine période.

7 Troisième et quatrième quart

- 7.1 Les procédures pour le troisième et le quatrième quart seront les mêmes que celles utilisées lors du premier et du deuxième quart.

8 Pause de la mi-temps

- 8.1 Le chronomètre pour la pause doit être démarré par l'arbitre uniquement une fois que le dernier jeu légal de la demie a été complété et que l'arbitre ait terminé d'appliquer les pénalités et d'administrer les points. La pause entière doit être octroyée avant que les capitaines soient demandés pour discuter des choix pour le botté d'envoi, à moins que les deux équipes soient d'accord pour raccourcir la pause. Les capitaines doivent être informés lorsqu'il reste une minute à ladite pause.



Règlement 5 – Prolongation

- 1 Si un match est à égalité après 80 minutes de jeu et qu'un gagnant doit être déclaré, une prolongation devra être disputée. La prolongation sera un nouveau match de 20 minutes, divisé en deux demies de 10 minutes chacune sans période de repos entre les demies. Il devra y avoir une période de repos de 10 minutes avant le début de la prolongation.
- 2 Les trois dernières minutes de chaque demie seront réglementées par les dispositions spéciales en matière de chronométrage, tel qu'indiqué aux Règlements 4.4 et 4.5.
- 3 Après 20 minutes de prolongation, si aucun gagnant a été déclaré, les équipes continueront de disputer des matchs de 20 minutes de prolongation jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré. Il y aura une période de 10 minutes de repos entre chaque match de prolongation.
- 4 À moins que cela soit autrement indiqué dans les règlements qui régissent la prolongation, tous les règlements qui s'appliquent au temps réglementaire s'appliqueront aussi en prolongation. Les procédures de remplacement en prolongation décrites dans les règlements doivent être prises en compte par les organisateurs de ligues et de tournois.

Clarification 5 – Prolongation

1 Demie de prolongation

- 1.1 Au début de la demie de prolongation, le chronomètre commencera quand l'arbitre donne un coup de sifflet pour que le coup d'envoi soit donné. Le temps continuera de s'écouler jusqu'à ce que sept minutes soient passées. L'administration de la règle des trois minutes est gouvernée par les Règlements 4.4 et 4.5.

2 Prolongation avec mort subite

- 2.1 Dans un match en prolongation avec mort subite, tous les règlements applicables dans une prolongation normale s'appliqueront ici aussi, à l'exception que la première équipe qui inscrit des points dans le respect des règlements sera déclarée gagnante et le match cessera.

3 Tentatives de transformation

En cas de match à égalité où un gagnant doit être déclaré, une série de tentatives de transformation peut être utilisée pour déterminer le gagnant.

3.1 Déclarer un gagnant

Chaque équipe tentera d'effectuer trois transformations, alternant l'attaque et la défense. Les équipes peuvent tenter une transformation d'un point à partir de la ligne de cinq verges ou une transformation de deux points à partir de la ligne de 10 verges. L'équipe qui amasse le plus grand nombre de points après trois tentatives de chaque équipe sera déclarée gagnante.

Si les équipes sont toujours à égalité après trois tentatives par chaque équipe, elles continueront d'alterner les tentatives de transformation jusqu'à ce qu'une des deux équipes ait plus de points que l'autre.

3.2 Tirage au sort

Les capitaines d'équipe se rencontreront au centre du terrain pour effectuer un tirage au sort. Le capitaine de l'équipe hôte pendant le match régulier fera son choix à pile ou face. Le gagnant du tirage au sort choisira d'être l'équipe à l'attaque ou en défense pour la première tentative de transformation.

3.3 Période de repos

Il devra y avoir une période de repos de deux minutes avant d'entreprendre les tentatives de transformation. Aucune période de repos ne sera permise pendant les tentatives de transformation.

3.4 Temps d'arrêt

Aucun temps d'arrêt ne sera accordé aux équipes pour discuter de stratégie.

Chaque équipe ne profitera que d'un seul temps d'arrêt pendant les tentatives de transformation pour vérifier l'application d'un règlement.

3.5 Punitions

Des punitions seront décernées en vertu des règlements relativement aux tentatives régulières de transformation.



Règlement 6 – Procédures de match

1 Rencontre d'avant match

- 1.1 Environ trois minutes avant le début prévu du match et immédiatement après la période de repos, au moins un capitaine de chaque équipe rencontrera l'arbitre au centre du terrain pour examiner les conditions de terrain et le marquage, effectuera le tirage au sort requis pour déterminer l'équipe hôte, décidera des options de coup d'envoi et confirmera le pointage.

2 Équipe hôte

- 2.1 Si le calendrier n'identifie pas l'équipe hôte, un tirage au sort sera effectué. Le capitaine de l'équipe qui gagne le tirage au sort devra choisir d'être l'équipe hôte ou visiteuse.

3 Choix du coup d'envoi

- 3.1 Pour la première demie, le capitaine de l'équipe visiteuse devra choisir d'effectuer le coup d'envoi ou de défendre un des deux côtés du terrain. Le capitaine de l'équipe hôte devra ensuite choisir une des deux autres options.
- 3.2 En deuxième demie, le capitaine de l'équipe hôte devra choisir de botter, de recevoir le botté ou de défendre un côté ou l'autre du terrain. Le capitaine de l'équipe visiteuse devra ensuite choisir une des deux autres options.
- 3.3 Après que le choix du capitaine a été communiqué par l'arbitre au capitaine adverse, le choix ne peut plus être changé.

4 Choix du coup d'envoi en prolongation

- 4.1 Pour les matchs en prolongation, un tirage au sort doit être effectué. Le capitaine de l'équipe qui remporte le tirage au sort devra choisir d'être l'équipe hôte ou visiteuse. Une fois l'équipe hôte désignée, le choix du coup d'envoi suivra les règlements s'appliquant aux matchs réguliers.

5 Début et fin des périodes

- 5.1 Chaque demie débutera par un coup d'envoi à partir de la ligne de 45 verges de l'équipe qui botte. Le premier et le troisième quart se termineront quand le temps sera écoulé au chronomètre et quand le ballon est déclaré mort à la fin d'un jeu conforme aux règlements.
- 5.2 Au début du deuxième et du quatrième quart, les équipes changeront de côté. Le ballon sera mis en jeu par l'équipe qui a le droit de le faire au point approprié et déterminé par la fin du dernier jeu du quart précédent.
- 5.3 Une demie prendra fin quand il ne reste plus de temps à la période et quand le ballon est déclaré mort au terme d'un jeu conforme aux règlements.
- 5.4 Quand un touché est marqué sur le dernier jeu d'une période et que l'attaque choisit d'effectuer une tentative de transformation, celle-ci doit être complétée avant que la période soit considérée comme étant terminée.

6 Obtenir le premier jeu

- 6.1 Après que le ballon meurt sur un coup d'envoi, l'équipe en possession aura droit au premier essai et aura trois occasions (essais) de franchir 10 verges. Le ballon peut progresser en étant porté ou lancé à la suite d'un jeu de mêlée conforme aux règlements. Si l'attaque franchit la distance requise dans la série de trois essais, un premier jeu est à nouveau décerné.
- 6.2 Si la distance requise pour un premier jeu n'est pas franchie au terme des trois essais, le ballon est remis à l'équipe en défense au point de ballon mort après le troisième essai.

7 Mesurage pour un premier jeu

- 7.1 L'arbitre est l'unique juge à savoir ou non si un premier jeu a été réussi par l'attaque. Le capitaine de l'une ou l'autre des équipes peut demander un mesurage, mais l'arbitre possède l'autorité d'ignorer la demande si l'arbitre est convaincu qu'une décision correcte peut être faite sans passer par un mesurage. Quand il fait faire un mesurage pour vérifier si le premier jeu est réussi ou non, l'arbitre doit prendre la décision en suivant les procédures décrites aux règlements 6.2 et 6.3.



8 Choix après que des points soient inscrits

- 8.1 Après qu'un simple a été marqué, l'équipe qui n'a pas inscrit de points doit reprendre le ballon à partir d'une mêlée sur leur propre ligne de 35 verges. Après un touché de sûreté, l'équipe qui a marqué des points a l'option d'effectuer une mêlée à partir de sa propre ligne de 35 verges, de botter le ballon à partir de sa propre ligne de 35 verges ou l'équipe qui n'a pas inscrit les points pourra botter de sa propre ligne de 35 verges. Après un touché, l'équipe qui marque des points peut tenter une transformation. Après une transformation, l'équipe qui n'a pas inscrit les points peut choisir de botter le ballon à partir de sa propre ligne de 45 verges ou faire botter l'équipe qui a marqué des points à partir de sa propre ligne de 45 verges.

9 Retard de match

- 9.1 Le match devra commencer à l'heure prévue. Une équipe devra avoir sept joueurs sur le terrain à l'heure prévue ou être pénalisée pour avoir retardé le match. Une équipe devra déclarer forfait et perdra le match 1 à 0 si elle ne compte pas sept joueurs sur le terrain dans les 15 minutes qui suivent l'heure prévue du début du match.
- 9.2 Quand une équipe refuse de commencer ou de poursuivre un match à la demande de l'arbitre, elle sera pénalisée pour avoir retardé le match. Sur un troisième refus, l'équipe devra déclarer forfait et perdra le match 1 à 0; si l'équipe mène au pointage au moment du forfait, ce pointage sera final.

Clarification 6 – Procédures de match

1 Placement du ballon

- 1.1 Le ballon devra être placé au sol où il a été déclaré mort. Il devra être tourné pour que son côté long soit parallèle aux lignes de côté et le point de progression avant du ballon se trouvera au point exact où la progression la plus avancée du ballon se trouvait au moment où le ballon a été déclaré mort.
- 1.2 Quand l'attaque n'arrive pas à franchir la distance requise pour réussir un premier jeu, le ballon est remis aux adversaires. L'arbitre devra retourner le ballon pour que le point de progression vers l'avant fasse face à l'autre direction.

2 Utiliser des verges pour le mesurage

- 2.1 Avant que les verges soient déplacées des lignes de côté, la chaîne sera marquée au point où la limite de la ligne de verge est la plus éloignée de l'endroit où le ballon rencontre la ligne de côté. Quand la chaîne est amenée sur le terrain, elle doit être placée parallèle à la ligne de côté et la marque indiquée précédemment sera placée à la même limite de la ligne de verge. La verge avant sera placée au sol le plus près possible du ballon sans modifier sa position. Si le ballon rejoint la verge avant, un premier jeu sera accordé.

3 Utiliser des sacs de fèves pour le mesurage

- 3.1 Le sac du premier jeu ne doit pas être déplacé, peu importe sa position. Utilisant la ligne de verge la plus fiable et la plus proche comme guide, l'arbitre utilisera une des méthodes suivantes pour mesurer la distance du ballon et du sac à partir de cette ligne de verge. Les méthodes sont indiquées en ordre de fiabilité : mesurage au ruban, pas talon à orteil; pas marchés.
- 3.2 Quand la ligne de verge se trouve entre le sac de premier jeu et la ligne de but de la défensive, le mesurage commencera à partir de la limite de la ligne de verge la plus éloignée du ballon. D'abord, il faudra mesurer la distance utilisant le point de progression avant du ballon. Puis il faut mesurer la distance au sac en utilisant la limite du sac la plus éloignée de la ligne de verge. Les deux mesures seront faites parallèles aux lignes de côté. Un premier jeu sera accordé si la distance au ballon est moins que la distance jusqu'au point le plus éloigné du sac.
- 3.3 Quand la ligne de verge se trouve entre le sac de premier jeu et la ligne de but de l'équipe à l'attaque, le mesurage commencera à partir de la ligne de verge la plus éloignée du ballon. D'abord, la distance jusqu'au ballon sera mesurée utilisant le point avant de progression du ballon. Puis la distance au sac sera mesurée utilisant la limite du sac la plus près de la ligne de verge. Les deux mesures seront parallèles aux lignes de côté. Un premier jeu sera accordé si la distance au sac est plus petite que celle jusqu'au point avant du ballon.



Règlement 7 – En jeu / hors du jeu

1 En jeu

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

2 Hors du jeu

- 2.1 Le ballon est hors du jeu quand il touche les limites du jeu ou le sol au-delà des limites du jeu. Le ballon est hors du jeu quand il touche un objet ou une personne qui est hors du jeu.
- 2.2 Un objet en vol ou suspendu au-dessus du terrain de jeu est considéré comme étant hors du jeu.
- 2.3 Toute personne ou objet qui touche les limites du jeu ou le sol au-delà des limites du jeu se trouve hors du jeu.

Règlement 8 – Contrôle et possession du ballon

1 Contrôle du ballon

- 1.1 Un joueur est considéré comme ayant le contrôle du ballon quand le joueur qui possède le ballon le tient fermement dans une ou deux mains, bras ou jambes ou qu'il tient le ballon fermement sous son corps sans que le ballon touche au sol. La poigne sur le ballon doit être suffisamment ferme pour que le joueur stoppe la rotation du ballon et qu'il démontre son influence sur sa direction.

2 Possession du ballon

- 2.1 Une équipe doit avoir possession du ballon pour marquer un touché, pour dégager ou pour mériter un premier jeu. Quand une équipe obtient la possession des adversaires, ils auront droit à un premier jeu quand le ballon meurt. Après avoir eu droit à un premier jeu, une équipe garde possession pour trois essais, à moins que l'adversaire obtienne le contrôle du ballon ou qu'une ou l'autre des équipes obtienne un premier jeu des suites d'une punition. Durant les trois essais, l'équipe en possession doit franchir la distance requise pour réussir un premier jeu ou marquer un touché, sans quoi elle perdra la possession.

3 Possession par le joueur

- 3.1 Un joueur est considéré comme ayant possession du ballon si ce joueur a contrôle du ballon. Si le contrôle du ballon est perdu, le joueur n'est plus considéré comme étant en possession du ballon.
- 3.2 Un joueur doit se voir accorder la possession du ballon quand il avait le contrôle du ballon, mais qu'il l'a perdu en raison d'un contact avec un autre joueur ou un impact avec le sol ou avec les poteaux de but.

4 Possession par l'équipe

- 4.1 Une équipe est dite en possession du ballon quand un de ses joueurs est en possession du ballon ou que l'équipe se voit accorder la possession en vertu des règlements.
- 4.2 Sur le coup d'envoi du début de chaque demie, l'équipe qui botte est considérée comme étant en possession du ballon. Une fois le ballon botté, l'équipe qui reçoit le ballon est en possession.
- 4.3 Pendant les trois essais, si l'équipe en possession dégage le ballon, elle abandonne automatiquement la possession à moins que la défense se rende coupable de faire contact avec le botteur de dégagement, le ballon est considéré comme n'ayant jamais quitté la zone de but ou l'attaque attrape son propre botté de dégagement après que le ballon ait été bloqué par les adversaires, dans ce deuxième cas, l'équipe qui botte doit toujours mériter le premier jeu avant la fin de ses trois essais ou perdre la possession du ballon. Quand un joueur considéré comme étant en possession porte ou lance le ballon hors du terrain, il en gardera la possession, sauf quand il s'agit de la fin du troisième essai et que le premier jeu n'a pas été réussi.
- 4.4 Une équipe perd possession quand l'adversaire intercepte une passe ou gagne contrôle d'un ballon libre.



Règlement 9 – La touche

1 Porteur du ballon

- 1.1 Pour empêcher le porteur du ballon d'avancer, un adversaire doit délibérément toucher n'importe quelle partie du corps du porteur du ballon ou toute partie de l'équipement du joueur avec la main. Une touche à une main ou une touche à deux mains est permise. Si le ballon est touché pendant qu'il se trouve dans les mains du porteur du ballon, ce dernier sera considéré comme étant touché. Toucher un joueur avec toute autre partie du corps du défenseur comme la tête, le bras, l'épaule, la poitrine, la jambe ou le pied n'est pas considéré comme étant une touche. Le porteur du ballon peut toujours avancer.
- 1.2 Une touche dans le cou, sur la tête ou dans le visage du porteur du ballon sera considérée comme une faute personnelle, à moins que le porteur du ballon se soit penché, qu'il soit recroquevillé ou qu'il a tombé alors que l'adversaire tentait de le toucher (voir le Règlement 22.1.).

2 Porteur du ballon au sol

- 2.1 Quand un défenseur tente de façon évidente d'éviter une collision avec le porteur du ballon (p.ex. sauté par-dessus), il sera considéré que ce défenseur a touché le porteur du ballon.
- 2.2 Quand un porteur du ballon s'agenouille délibérément pour concéder une touche ou qu'il ne fait aucun effort pour se relever après être tombé, une touche sera accordée au défenseur le plus près.

3 Quart-arrière/ passeur

- 3.1 Quand le porteur du ballon est le quart arrière ou un autre joueur qui tente de passer le ballon, ce dernier est considéré comme étant dans la main du passeur jusqu'à ce qu'il ait complètement quitté la main du passeur.

4 Botteur de dégagement

- 4.1 Quand le porteur du ballon est le botteur de dégagement ou un autre joueur qui tente de dégager le ballon, ce dernier est considéré comme étant toujours dans la main du botteur de dégagement jusqu'à ce qu'il ait quitté le pied du botteur de dégagement, sa jambe ou sa cuisse (voir le Règlement 19.1.3).

5 Ballon dévié ou raté

- 5.1 Quand un receveur attrape un ballon après l'avoir fait dévier, sans qu'un autre joueur touche au ballon entre temps, le receveur est considéré comme ayant touché au ballon s'il a été délibérément touché par un adversaire tandis que le ballon n'était pas en contrôle des receveurs après que le ballon ait été dévié. Cela s'applique sur les mises en jeu, les coups d'envoi ratés, les bottés de dégagement et toute passe ratée.



Règlement 10 – Ballon en jeu / Ballon mort

1 Ballon en jeu

- 1.1 Le ballon est en jeu après que l'arbitre a signalé que le jeu commence et que le ballon a été botté ou remis en jeu par l'équipe en possession. Le ballon restera en jeu jusqu'à ce qu'il soit déclaré mort selon les règles qui s'appliquent. Une équipe ne peut faire progresser le ballon ou marquer à moins que le ballon soit en jeu.

2 Ballon libre

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

3 Ballon échappé

- 3.1 Un ballon échappé est en jeu, mais n'est pas en contrôle par un joueur et il peut être recouvert conformément aux règlements et faire l'objet d'une progression seulement par l'équipe considérée comme étant en possession. Un ballon driblé n'est pas un ballon échappé.

4 Ballon rabattu

- 4.1 Un ballon rabattu est un ballon libre qui est contrôlé par un joueur de l'équipe qui n'est pas considérée comme étant en possession. Un ballon rabattu est aussi un ballon libre qui touche le sol après avoir été touché par un joueur de l'équipe qui n'est pas considérée comme étant en possession, peu importe qui a touché le ballon dans l'intervalle.

5 Ballon mort

- 5.1 Le ballon est mort quand n'importe quelle condition de ballon mort est satisfaite. Le ballon est aussi mort quand un officiel siffle alors que le ballon est en jeu. L'équipe en possession ne peut plus faire progresser le ballon quand il est déclaré mort. Le prochain point de mêlée sera déterminé conformément au règlement 10.

6 Conditions de ballon mort

- 6.1 Hors du terrain
Le ballon est mort quand il sort du terrain.
- 6.2 Touche
le ballon est mort quand le porteur du ballon est touché ou qu'on considère qu'il a été touché.
- 6.3 Points
Le ballon est mort aussitôt que des points sont inscrits.
- 6.4 Poteaux de but
Le ballon est mort quand il touche les poteaux de but.
- 6.5 Passe
Le ballon est mort quand une passe touche le sol ou sort du terrain, à l'exception d'une passe latérale ratée du quart arrière.
- 6.6 Ballon immobile
Le ballon est mort quand il est immobile pendant trois secondes après avoir été botté, dégagé ou remis en jeu et qu'aucune des deux équipes ne le joue.



6.7 Botté de dégagement ou de placement

1. Le ballon est mort après un botté de dégagement quand il touche au sol derrière la ligne de mêlée ou dans la zone de but du botteur de dégagement.

Le ballon est mort après un botté de dégagement quand il touché au sol après avoir été échappé en direction hors jeu par un joueur de l'équipe qui reçoit le ballon à n'importe quel moment.

Le ballon est mort après un botté de dégagement quand il est rabattu par un joueur au sein de l'équipe qui effectue le dégagement. Dans tous ces cas, un ballon qui touche une personne ou un objet hors du jeu devra être considéré comme ayant touché au sol.

Après un botté de dégagement raté, quand le joueur au sein de l'équipe qui reçoit le ballon qui a été le dernier à toucher au ballon est délibérément touché par un adversaire, le ballon est immédiatement déclaré mort si on considère que le ballon a été échappé. Si le ballon est considéré comme étant un ballon libre au moment où la touche survient, le ballon est déclaré mort dès qu'il touche au sol.

6.8 Coup d'envoi

1. Le ballon est mort après un coup d'envoi quand il est rabattu par l'équipe qui a effectué le botté.
2. Après un coup d'envoi raté, quand un joueur de l'équipe qui reçoit le ballon et qui a été le dernier à toucher au ballon est délibérément touché par un adversaire, le ballon est immédiatement mort s'il est considéré comme étant un ballon échappé. Si le ballon est considéré comme étant libre au moment de la touche, il sera déclaré mort dès qu'il touche au sol.

6.9 Ballon driblé

Le ballon est mort quand il est driblé et qu'il touche au sol ou qu'il est attrapé par l'équipe qui dribble.

6.10 Remise en jeu ou passe latérale ratée

1. Après une remise en jeu ratée ou une passe latérale ratée, quand le joueur de l'équipe à l'attaque qui a été le dernier à toucher au ballon est délibérément touché par un adversaire, le ballon est immédiatement mort si le ballon est considéré comme un ballon échappé; si le ballon est considéré comme un ballon libre quand la touche survient, le ballon est déclaré mort aussitôt qu'il touche le sol.

Le ballon est mort après une mauvaise mise en jeu, une mise en jeu ratée ou une passe latérale ratée, quand la défensive rabat un ballon échappé ou frappe un ballon libre au sol.

Le ballon est immédiatement mort quand l'attaque remet le ballon en jeu avant que l'arbitre signale la reprise du jeu d'un coup de sifflet.

6.11 Coup de sifflet par inadvertance

1. Quand un officiel donne un coup de sifflet par inadvertance, le jeu sera jugé comme tel à moins que l'arbitre décide que le coup de sifflet a influé sur le résultat du jeu. L'arbitre décidera quelle équipe a été désavantagée par ce coup de sifflet; cette équipe peut laisser le jeu comme tel au moment du coup de sifflet, ou reprendre le dernier jeu.
2. Si l'arbitre ne peut déterminer quelle équipe a été désavantagée par le coup de sifflet, le jeu devra être repris.
3. Toute faute commise pendant le jeu sera sanctionnée comme sur un jeu régulier. Les fautes de ballon mort seront chaque fois sanctionnées.

6.12 Plonger

Le ballon est immédiatement mort quand le porteur du ballon enfreint les règlements relatifs aux plongeons.

6.13 Passe hors jeu

Le ballon est immédiatement mort quand une passe hors jeu est attrapée par l'équipe qui a provoqué la passe hors jeu.

7 Le ballon touche l'officiel

- 7.1 Quand le ballon touche un officiel, il sera considéré comme ayant touché le sol. Les règlements adéquats de ballon en jeu / ballon mort s'appliqueront.



Clarification 10 – Placement d'un ballon mort

Le placement d'un ballon après qu'il a été déclaré mort devra être gouverné par les règlements suivants.

1 Hors du jeu

- 1.1 Après être sorti des limites du jeu de jeu, le ballon devra être placé au point de progression le plus avancé du ballon quand il a franchi le plan de la limite du jeu. Quand le porteur du ballon sort du terrain, le ballon sera placé à son point de progression le plus avancé où le porteur du ballon est sorti du terrain.
- 1.2 Après être sorti du terrain dans la zone de but, le ballon sera placé au centre de la ligne de verge dictée par le règlement de pointage appliqué.

2 Touche

- 2.1 Après une touche, le ballon sera placé au point de progression du ballon le plus avancé quand on considérera que le porteur du ballon a été touché.
- 2.2 Sur une touche de ballon échappé ou une touche de passe déviée, le point de progression le plus avancé du ballon est considéré comme l'endroit où le ballon a été attrapé, ou l'endroit où le receveur a été touché, peu importe ce qui est plus près de la ligne de fond de terrain de l'équipe qui reçoit le ballon.
- 2.3 Si un des points ci-dessus se trouve dans la zone de but, le règlement de placement après que des points sont inscrits s'appliquera.

3 Points

- 3.1 Après que des points sont inscrits, le ballon sera placé selon les règlements adéquats liés aux points.

4 Poteau de but

- 4.1 Après avoir frappé le poteau de but en vol sur un coup d'envoi, le ballon est placé sur la ligne de 25 verges de l'équipe qui recevait le ballon. Si le ballon frappe le poteau sur coup d'envoi après avoir été touché par l'équipe qui effectue le botté, le ballon est considéré comme ayant été rabattu.
- 4.2 Après avoir frappé le poteau de but sur un botté de dégagement à partir du terrain de jeu, le ballon est placé sur la ligne de 10 verges de l'équipe qui reçoit le ballon à moins qu'il ait été rabattu. Si un botté de dégagement provient de la zone de but frappe le poteau de but, le ballon est placé sur la ligne de 35 verges de l'équipe qui effectue le botté de dégagement si un simple a été marqué.
- 4.3 Quand le ballon frappe le poteau de but sur tout autre jeu qui n'est pas décrit ci-dessus, le ballon est considéré comme ayant frappé le sol dans la zone de but. Ainsi, le placement et le règlement adéquats seront appliqués.

5 Passe

- 5.1 Après une passe incomplète sur un jeu de passe vers l'avant, le ballon sera placé au dernier point de mêlée. Toute autre passe incomplète devra être déclarée morte à un des points suivants, soit le plus près de la ligne de fond de terrain de l'équipe qui effectue la passe :
 - le point d'origine de la passe hors jeu
 - le point où l'équipe qui ne passait pas le ballon a touché le ballon en premier
 - le point où le ballon a touché au sol, s'il n'a pas été touché par l'équipe qui n'a pas passé le ballon
 - le point où l'équipe qui a passé le ballon a touché au ballon en dernier
 - le point où le ballon est sorti du terrain

6 Ballon immobile

- 6.1 Après qu'un ballon immobile a été déclaré mort, il sera placé au point qu'il s'est immobilisé.

7 Ballon rabattu

- 7.1 Après qu'un ballon échappé a été rabattu, il sera placé au point où la défense a touché au ballon en premier ou encore au point où l'attaque a touché au ballon en dernier, peu importe lequel est le point le plus près de la ligne de fond de terrain de l'équipe à l'attaque.
- 7.2 Après qu'un ballon libre a été rabattu, le ballon sera placé selon les règlements relatifs au ballon mort pour une passe incomplète là où l'attaque est considérée comme l'équipe qui effectue la passe.



8 Ballon échappé / Dernier receveur touché

- 8.1 Après qu'un ballon raté soit déclaré mort parce que le dernier joueur à l'attaque à toucher au ballon a été touché, le ballon sera placé là où la défensive a délibérément touché à ce joueur.

9 Ballon driblé

- 9.1 Après qu'un ballon driblé a été déclaré mort, le ballon sera placé sur un des trois points suivants, soit celui qui est le plus près de la ligne de fond de terrain de l'équipe qui dribble le ballon :
- le point d'origine du botté du ballon
 - le point où le ballon a touché au sol
 - le point où l'équipe qui dribble le ballon l'a touché en dernier
- 9.2 Si l'équipe qui ne driblait pas le ballon a touché le ballon driblé avant qu'il soit déclaré mort, le ballon sera placé à un des points suivants, soit celui qui est le plus près de la ligne de fond de terrain de l'équipe qui driblait le ballon :
- le point d'origine du botté du ballon
 - le point où l'équipe qui ne driblait pas le ballon l'a touché en premier

10 Plonger

- 10.1 Après qu'un porteur du ballon a enfreint les règlements en matière de plongeon, le ballon sera placé au point de progression le plus avancé au moment du début du plongeon.

11 Botté de dégagement / placement

- 11.1 Après un botté de dégagement ou de placement sur une tentative de transformation, le ballon sera placé à la ligne de botté adéquate.
- 11.2 Après qu'un botté de dégagement qui n'a pas été touché soit déclaré mort derrière la ligne de mêlée du botteur de dégagement ou dans sa zone de but, le ballon sera placé au point où il a touché au sol en jeu ou là où il a franchi le plan de la limite du jeu.

12 Ballon étendu

- 12.1 Quand le porteur du ballon est pénalisé pour avoir délibérément étendu le ballon, le point de progression le plus avancé du ballon sera considéré comme ayant été le point de progression le plus avancé du torse du porteur du ballon au moment où la touche a été effectuée.

13 Extension du ballon - Mécaniques

- 13.1 L'extension du ballon est une INFRACTION SIGNALÉE PAR LE JET D'UN MOUCHOIR et la punition est appliquée à partir du lieu où le ballon est déclaré mort, même si un changement de possession résulte de la faute.
- 13.2 L'officiel devrait lancer ou laisser tomber le mouchoir pour indiquer le point de progression du torse du porteur du ballon au moment que la faute est commise puis suivre le jeu jusqu'à sa conclusion.
- 13.3 Quand le ballon est déclaré mort, si l'équipe à l'attaque est en possession, la punition de cinq verges est appliquée à partir du point de faute ou du point de ballon mort, au choix de l'équipe qui n'est pas prise en faute. Le point de faute est le point de progression du torse du porteur du ballon, et non pas le point où le ballon a été étendu.
- 13.4 Si l'équipe qui n'est pas prise en défaut obtient la possession, elle va certainement accepter la punition à partir du point où le ballon a été éventuellement déclaré mort.
- 13.5 L'arbitre utilise le signal #30 (faute de ballon mort) et le signal #13 (conduite reprochable) et annonce une faute mineure de conduite reprochable pour avoir étendu le ballon. NOTE : Cette punition N'EST PAS inscrite sur la feuille de pointage.



Règlement 11 – Temps d'arrêt

1 Temps d'arrêt permis

- 1.1 Les temps d'arrêts peuvent seulement être signalés par l'arbitre et tout joueur sur le terrain, par l'entremise de l'arbitre et seulement quand le ballon est déclaré mort.

2 Temps d'arrêt d'équipe

- 2.1 Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 60 secondes par demie, y compris les demies en prolongation, et un temps d'arrêt de 60 secondes qui peut être utilisé en tout temps dans le match, y compris en prolongation. Tout joueur sur le terrain peut demander un temps d'arrêt d'équipe. L'infraction à ces règlements sera passible d'une punition pour avoir retardé le match. Les procédures d'administration du temps d'arrêt sont décrites aux Règlements 11.1 et 11.2.
- 2.2 Le capitaine de chaque équipe sera avisé quand il restera 15 secondes à écouler au temps d'arrêt. Les équipes peuvent réduire la période d'une minute si elles sont toutes deux d'accord.
- 2.3 Après le temps d'arrêt d'équipe, tous les joueurs à l'attaque doivent retourner au caucus. Les infractions à ce règlement seront passibles d'une punition pour procédure interdite.

3 Utilisation des temps d'arrêt d'équipe

- 3.1 Les équipes peuvent utiliser un temps d'arrêt d'équipe pour discuter de stratégie, demander une vérification de l'équipement d'un adversaire ou de vérifier l'application adéquate d'un règlement.
- 3.2 Les temps d'arrêt utilisés pour discuter de stratégie seront indiqués comme temps d'arrêt d'équipe.
- 3.3 Les temps d'arrêt utilisés pour une vérification de sécurité de l'équipement ne sont pas indiqués comme temps d'arrêt d'équipe; un abus de ce privilège sera passible d'une punition pour conduite reprochable contre le capitaine d'équipe qui demande le temps d'arrêt.
- 3.4 Les temps d'arrêt utilisés pour vérifier l'application adéquate d'un règlement seront indiqués comme temps d'arrêt d'équipe si le règlement a été appliqué adéquatement et l'équipe sera sanctionnée d'une punition de 10 verges pour avoir retardé le match. Si le règlement n'a pas été appliqué adéquatement, l'arbitre corrigera l'application et le temps d'arrêt sera indiqué comme un temps d'arrêt de l'officiel.
- 3.5 Les équipes ne peuvent pas utiliser de temps d'arrêt pour remettre en question la décision d'un officiel. L'infraction de ce règlement sera passible d'une punition en indiquant un temps d'arrêt d'équipe en plus d'appliquer une punition de 10 verges pour avoir retardé le match.
- 3.6 Quand une équipe est prise en défaut pour avoir réclamé un temps d'arrêt interdit, elle sera punie pour avoir retardé le match.

4 Temps d'arrêt pour blessure

- 4.1 Seul un arbitre peut signaler un temps d'arrêt de l'officiel pour permettre à une équipe de traiter un joueur blessé. Si le temps d'arrêt est signalé par l'arbitre, le joueur doit être retiré du terrain pendant au moins un jeu, à moins que l'équipe du joueur blessé réclame un temps d'arrêt d'équipe. L'arbitre détient les pleins pouvoirs pour stopper le match jusqu'à ce que le joueur blessé soit déplacé du terrain de façon sécuritaire.
- 4.2 Un délai non nécessaire dans le déplacement du joueur blessé sera passible d'une punition pour avoir retardé le match.
- 4.3 The Referee may call a "bleeding time out" in instances where a player is injured in such a manner their blood is able to be transferred to another participant. In this case, the bleeding player will be removed from the field and given up to two minutes to obtain medical treatment such that the bleeding has stopped or the affected area is completely and securely covered. This time out may also be used to allow a player or official who has had their uniform saturated with blood an opportunity to change or cleanse the uniform. The referee must approve the participant's return to the playing field. Play should resume after the two minutes have elapsed regardless of the status of the player. Play may resume before this if the bleeding participant is treated adequately or if the uniform has been cleansed before two minutes have elapsed.



5 Temps d'arrêt de l'officiel

- 5.1 Seul l'arbitre a l'autorisation de décréter un temps d'arrêt de l'officiel. L'arbitre doit signaler un temps d'arrêt de l'officiel pendant une blessure ou un mesurage, quand un capitaine demande un temps d'arrêt permis ou une vérification de sécurité de l'équipement, quand une équipe est pénalisée pour avoir retardé le match, et quand un touché de sûreté est accordé.
- 5.2 Dans toutes les autres situations de ballon mort, l'arbitre a le pouvoir de signaler un temps d'arrêt de l'officiel.

6 Procédures de chronométrage

- 6.1 Les procédures de chronométrage pour les temps d'arrêts sont décrites au Règlement 11.

Clarification 11 – Temps d'arrêt

1 Temps d'arrêt d'équipe

- 1.1 L'arbitre doit arrêter le chronomètre immédiatement quand une équipe se voit accorder un temps d'arrêt.
- 1.2 Si le temps d'arrêt est un des trois temps d'arrêt permis à l'équipe, le chronomètre ne démarrera pas jusqu'à la mise en jeu du ballon sur le jeu suivant.
Si le jeu suivant est un coup d'envoi, le chronomètre démarrera quand un joueur sur le terrain touché au ballon après le botté.
Si le ballon sort du terrain sur le coup d'envoi sans être touché, le chronomètre démarrera sur la mise en jeu du ballon sur le jeu suivant, ou s'il est botté à nouveau, quand un joueur sur le terrain touche au ballon après le botté.
- 1.3 Si le ballon frappe le poteau de but sans être touché par un joueur, le chronomètre démarrera sur la mise au jeu du ballon du jeu suivant.
- 1.4 Aucune équipe n'a droit de demander deux temps d'arrêt consécutifs sans qu'un jeu soit effectué entre les temps d'arrêt.
- 1.5 Si le temps d'arrêt est pour une vérification de sécurité de l'équipement, une vérification de l'application d'un règlement ou un temps d'arrêt interdit, l'arbitre administrera le règlement adéquat et/ou la punition et démarrera le chronomètre après le signal de reprise du jeu par un coup de sifflet.

2 Procédures de temps d'arrêt d'équipe

- 2.1 Quand une demande de temps d'arrêt sert à discuter de stratégie d'équipe, les règlements applicables aux temps d'arrêt seront en vigueur. Si l'arbitre est conscient que l'équipe a déjà utilisé le temps alloué pour discuter de stratégie d'équipe, il doit informer le capitaine de la situation, mais il ne doit pas arrêter le chronomètre pour le faire.
Si une équipe a demandé un temps d'arrêt interdit qui lui est accordé par inadvertance pour discuter de stratégie, l'arbitre doit immédiatement informer le capitaine d'équipe, appliquer une punition pour avoir retardé le match, siffler pour signaler la reprise du jeu et démarrer le chronomètre.
Quand le capitaine lui demande, l'arbitre doit l'informer si l'équipe a déjà utilisé ses temps d'arrêt pour discuter de stratégie.
En cas de vérification d'équipement, l'arbitre procédera à la vérification, appliquera la décision appropriée, sifflera pour signaler la reprise du jeu puis il démarrera le chronomètre.
- 2.2 En cas de vérification de règlement, le temps d'arrêt doit être demandé avant que le ballon soit mis en jeu ou botté pour le prochain jeu, ou, si la décision a été rendue sur le dernier jeu d'une demie, avant que la première minute se soit écoulée après la fin de la demie; sans quoi l'application du règlement ne peut être remise en question.
- 2.3 L'arbitre expliquera la décision au capitaine. Si le capitaine s'accorde avec l'arbitre, un temps d'arrêt d'équipe sera indiqué et une punition pour avoir retardé le match sera imposée. Si le capitaine n'est pas d'accord avec l'arbitre, ce dernier doit consulter le livre des règlements. Après qu'une décision correcte soit prise, l'arbitre corrigera l'application si elle était erronée et aucun temps d'arrêt ne sera indiqué. Si la décision était bonne, un temps d'arrêt sera indiqué pour l'équipe et une punition pour avoir retardé le match sera appliquée. Une fois le règlement correct ou la punition appliquée, l'arbitre sifflera pour signaler la remise en jeu puis il démarrera le chronomètre.



3 Mesurages

- 3.1 L'arbitre doit arrêter le chronomètre aussitôt qu'il décide d'effectuer un mesurage pour vérifier s'il y a ou non un premier jeu.

4 Retard de match

- 4.1 Le chronomètre doit être arrêté immédiatement quand l'arbitre décide de décerner une punition pour avoir retardé le match.

5 Blessure

- 5.1 Le chronomètre doit être arrêté immédiatement quand le ballon est déclaré mort au moment que l'arbitre détermine qu'un joueur est blessé.

6 Coup d'envoi

- 6.1 Le chronomètre doit être arrêté si le ballon tombe du té de botté.

7 Touché de sûreté

- 7.1 Le chronomètre doit être immédiatement arrêté quand l'arbitre accorde un touché de sûreté.

8 Temps d'arrêt de l'officiel

- 8.1 Le chronomètre doit être stoppé quand l'arbitre signale un temps d'arrêt de l'officiel. Cela devra servir à nettoyer ou à changer de ballon, expliquer une décision, consulter un autre officiel, procéder à la réparation d'équipement, ou en raison d'un risque de danger pour les joueurs, tout le temps qui s'écoule dans ces situations retardera la remise en jeu habituelle du ballon par l'attaque.

9 Redémarrage du chronomètre

- 9.1 Après un temps d'arrêt de l'officiel, le chronomètre démarrera une fois que l'arbitre siffle pour signaler la reprise du jeu, à l'exception de punition pour avoir retardé le match ou quand le ballon tombe du té de botté; dans ces deux cas, le chronomètre démarrera quand le ballon est mis en jeu ou botté. Si une punition pour avoir retardé le match est décernée en raison d'un temps d'arrêt interdit, le chronomètre sera démarré quand le coup de sifflet signalant la reprise de jeu sera donné.

10 Chronomètre non arrêté

- 10.1 Le chronomètre ne doit pas être arrêté : (a) quand l'attaque met le ballon en jeu avant que l'arbitre a sifflé pour signaler la remise en jeu, (b) si l'arbitre administre la punition pour avoir écoulé le décompte de 20 secondes, à part quand le règlement des trois minutes est en vigueur.



Règlement 12 - Pointage

1 Désignation d'un gagnant

- 1.1 L'équipe qui marque le plus de points en temps réglementaire est désignée gagnante. Si les équipes sont à égalité après l'écoulement du temps réglementaire et qu'un gagnant doit être désigné, l'équipe qui marque le plus de points en prolongation est désignée gagnante.

2 Ballon dans la zone de but

- 2.1 Le ballon est considéré comme étant dans la zone de but quand une partie du ballon est sur le sol ou au-dessus du sol dans la zone de but ou quand il traverse le plan étendu de la ligne de but. Une fois le ballon dans la zone de but, il est considéré comme étant toujours dans la zone de but jusqu'à ce qu'il soit entièrement sorti de la zone de but et dans le terrain de jeu.

3 Touché

- 3.1 Une équipe qui marque un touché se voit accorder six points et a droit à une tentative de transformation.
- 3.2 Un touché est inscrit quand un joueur est en possession du ballon conformément aux règlements dans la zone de but de l'adversaire.

4 Transformation

- 4.1 Une équipe qui marque une transformation à partir de la ligne de cinq verges se voit accorder un point. Une équipe qui marque une transformation à partir de la ligne de 10 verges se voit accorder deux points. Quand une punition influe sur le point normal de mêlée d'une tentative de transformation, l'inscription d'un ou de deux points sera fondé sur le lieu où la tentative originale de transformation a démarré avant même l'application de la punition ou la reprise de tentative de transformation.
- 4.2 Une transformation est marquée quand un joueur a la possession du ballon conformément aux règlements dans la zone de but de l'adversaire sur une tentative de transformation.

5 Touché de sûreté

- 5.1 Une équipe qui marque un touché de sûreté se voit accorder deux points.
- 5.2 Une équipe marque un touché de sûreté quand ses adversaires provoquent que le ballon se retrouve dans sa propre zone de but et que le ballon est déclaré mort dans la zone de but avant de pouvoir être ressorti conformément aux règlements, ou que le ballon est considéré comme n'ayant pas ressorti de la zone de but.
- 5.3 Un touché de sûreté n'est pas accordé quand le mouvement du joueur, en interceptant une passe dans le terrain de jeu, fait en sorte que le ballon se retrouve dans la zone de but, où il est éventuellement déclaré mort; l'équipe qui intercepte le ballon aura droit à un premier jeu à partir du point d'interception.

6 Simple

- 6.1 Une équipe qui marque un simple se voit accorder un point.
- 6.2 Une équipe marque un simple quand elle fait en sorte que le ballon entre la zone de but de l'équipe adverse et qu'il est déclaré mort dans cette zone de but ou qu'il sorte de la zone de but avant que les adversaires puissent le ressortir conformément aux règlements; ce règlement s'applique même dans les cas de zone de but non réglementaires. Si les conditions ci-dessus sont satisfaites sur un coup d'envoi conforme aux règlements, un simple est accordé, à l'exception des cas indiqués au point suivant, « simple non accordé ».

7 Simple non accordé

- 7.1 Un simple n'est pas accordé quand un coup d'envoi ou un botté de dégagement en provenance du terrain de jeu touche aux poteaux de but avant de toucher à un joueur.
- 7.2 Un simple n'est pas accordé quand une passe est interceptée dans la zone de but; l'équipe qui a réalisé l'interception aura droit à un premier jeu à partir de sa propre ligne de 10 verges si elle ne sort pas le ballon de la zone de but conformément aux règlements.
- 7.3 Un simple n'est pas accordé quand un coup d'envoi est signalé hors du terrain en vol dans la zone de but.



Règlement 13 – Tentative de transformation

1 Choix

- 1.1 Après avoir marqué un touché, l'équipe qui a inscrit les points peut tenter une transformation. Le capitaine de l'équipe à l'attaque peut choisir de tenter une transformation d'un point ou de deux points. Une fois le choix annoncé au capitaine de la défense, l'attaque ne peut plus changer son choix, même si la tentative de transformation est reprise.

2 Point de mêlée

- 2.1 Une tentative de transformation d'un point devra démarrer d'une mêlée à partir de la ligne de cinq verges. Une tentative de transformation de deux points devra démarrer d'une mêlée à partir de la ligne de 10 verges.
- 2.2 Quand une punition est appliquée sur une tentative de transformation, la tentative peut démarrer d'une mêlée à l'intérieur de la ligne de cinq verges.
- 2.3 Le point de mêlée devra être le centre de la ligne de verge choisie. S'il y a des poteaux de but, le capitaine de l'attaque doit choisir d'avoir le point de mêlée déplacé sur un de traits de mise en jeu.

3 Jeu de tentative de transformation

- 3.1 Tous les règlements pour une mêlée ou une passe s'appliquent à une tentative de transformation.
- 3.2 Un botté de dégagement ou de placement est interdit et le ballon devra être immédiatement déclaré mort; une reprise de transformation ne devra pas être permise.

Règlement 14 – Coup d'envoi

1 Procédure de coup d'envoi

- 1.1 Au début de chaque demie, ou là où cela est spécifié dans les règlements de pointage, une équipe doit botter le ballon à ses adversaires à partir de sa propre ligne de coup d'envoi. Après un touché, ou au début de chaque demie, la ligne de coup d'envoi se trouvera 10 verges derrière la ligne du centre du terrain. Après chaque touché de sûreté, la ligne de coup d'envoi sera 20 verges derrière la ligne du centre du terrain.
- 1.2 Pendant tous les coups d'envoi, le ballon doit être placé au sol ou sur un té de botté n'importe où sur la ligne de coup d'envoi entre les traits de mise en jeu, tant que le point le plus bas du ballon n'est pas plus de deux pouces au-dessus du sol. Toute autre méthode utilisée sera sanctionnée comme procédure interdite.
- 1.3 L'arbitre sifflera aussitôt que tous les officiels sont prêts pour le coup d'envoi. L'équipe qui botte le ballon aura alors 20 secondes pour effectuer le botté ou faire face à une punition pour avoir retardé le match.
- 1.4 Au moment où le ballon est botté, tous les joueurs de l'équipe qui reçoit le botté doivent être au moins à 20 verges de la ligne de coup d'envoi et tous les joueurs de l'équipe qui botte le ballon doivent se tenir derrière la ligne de coup d'envoi, à l'exception du botteur et de tout coéquipier qui tient le ballon au sol. Une équipe qui enfreint ce règlement sera sanctionnée pour procédure interdite.
- 1.5 Une punition pour procédure interdite par l'attaque ou une punition à l'attaque peut être appliquée soit comme faute de cinq verges de ballon en jeu ou un ballon mort de cinq verges au choix de l'équipe qui n'est pas prise en défaut, mais pas sur une tentative de transformation si un touché est marqué.

2 Coup d'envoi conforme aux règlements

- 2.1 Le coup d'envoi est conforme aux règlements quand le ballon reste à l'intérieur des limites du jeu, que le ballon touché un joueur qui est en jeu, que le ballon sorte du terrain dans la zone de but après avoir touché le sol en jeu, ou après avoir touché un joueur qui est en jeu.
- 2.2 Quand le ballon sort du terrain sans avoir satisfait une des conditions ci-dessus, l'équipe qui reçoit le botté profite d'une des options suivantes : punition à l'équipe qui botte pour procédure interdite, profiter d'un premier essai à sa propre ligne de 10 verges ou, si le ballon est sorti du terrain par les lignes de côté, se voir accorder un premier jeu à partir de ce point.



-
- 2.3 Quand le ballon frappe les poteaux de but en vol sans être touché par un joueur, l'équipe qui reçoit se verra accorder un premier jeu à partir de sa propre ligne de 25 verges. Quand le ballon frappe les poteaux après avoir touché le sol ou tout joueur au sein de l'équipe qui reçoit, l'équipe qui reçoit aura droit à un premier jeu à partir de sa propre ligne de 10 verges. Quand le ballon frappe les poteaux de but après avoir été touché par l'équipe qui botte le ballon, ce dernier est considéré comme ayant été rabattu.

3 Rabattre le coup d'envoi

- 3.1 Quand l'équipe qui botte le ballon y touche en premier avant qu'il franchisse 20 verges, elle peut le rabattre, mais elle sera pénalisée pour procédure interdite. Quand l'équipe qui botte le ballon y touche en premier avant qu'il franchisse 20 verges, elle peut rabattre le ballon sans punition. Quand l'équipe qui reçoit le botté touche au ballon en premier, l'équipe qui effectue le botté ne sera pas pénalisée pour avoir rabattu le ballon.

4 Recouvrement par l'équipe qui reçoit le botté

- 4.1 Quand l'équipe qui botte le ballon y touche en premier, l'équipe qui reçoit le botté peut recouvrir le ballon avant qu'il soit rabattu et le faire progresser.
- 4.2 Quand un joueur de l'équipe qui reçoit le botté échappe le coup d'envoi dans n'importe quelle direction, ce joueur peut recouvrir le ballon et le faire progresser. Tout coéquipier en jeu peut recouvrir un ballon échappé et le faire progresser sans être pénalisé; le recouvrement d'un ballon libre par un coéquipier dans une direction hors jeu sera considéré comme une passe hors jeu; le recouvrement d'un ballon libre par un coéquipier en direction en jeu pourra faire l'objet d'une progression.
- 4.3 Un coup d'envoi est considéré comme étant un ballon échappé jusqu'à ce qu'il soit touché par l'équipe qui reçoit le botté.

5 Recouvrement par l'équipe qui botte le ballon

- 5.1 L'équipe qui botte le ballon aura droit de prendre possession du ballon si elle intercepte une passe de l'équipe qui reçoit le ballon ou si elle contrôle un ballon libre; le ballon peut faire l'objet d'une progression sans punition, à moins d'effectuer une passe hors jeu.



Règlement 15 – Mêlée

1 Procédures de mêlée

- 1.1 Pour démarrer un jeu autre qu'un coup d'envoi, le ballon doit être mis en jeu par le centre à l'attaque, à partir du point de mêlée, vers le quart arrière. Le quart arrière doit se tenir au moins cinq verges derrière la ligne de mêlée quand il touche au ballon pour la première fois. Si la mise en jeu d'origine ne franchit pas cinq verges, le centre ne peut pas passer ou frapper le ballon sur la distance résiduelle. Un jeu-surprise est interdit. Toute infraction à ces règlements entraînera une punition pour procédure interdite.
- 1.2 La ligne de mêlée et le point de mêlée seront identifiés par les officiels selon les règlements de ballon mort et les règlements de mêlée.

2 Le ballon

- 2.1 À la discrétion de l'arbitre, l'équipe à l'attaque peut amener le ballon dans le caucus pour le nettoyer ou le garder au sec.

3 Le caucus

- 3.1 L'équipe à l'attaque doit se réunir en caucus après tout temps d'arrêt, changement de moitié de terrain ou changement de possession à l'exception d'un coup d'envoi; sans quoi, le caucus n'est pas nécessaire. L'infraction à ce règlement entraînera une punition pour procédure interdite.
- 3.2 L'arbitre accordera aux équipes du temps raisonnable pour s'aligner après chaque jeu, puis il donnera un coup de sifflet pour démarrer le décompte de 20 secondes. L'équipe à l'attaque aura 20 secondes pour mettre le ballon en jeu. Si le ballon n'est pas mis en jeu dans les 20 secondes, l'équipe à l'attaque sera pénalisée pour ne pas avoir respecté ce décompte de remise en jeu.
- 3.3 Quand l'équipe à l'attaque provoque délibérément un retard dans le match, elle sera pénalisée pour avoir retardé le match. Après deux punitions consécutives du genre, l'arbitre accordera le premier jeu à l'équipe en défensive au point de la dernière mêlée. L'arbitre doit aviser l'attaque quand elle est pénalisée pour avoir délibérément retardé le match.

4 La mise en jeu

- 4.1 Le centre à l'attaque doit prendre position face à la défensive avec les pieds qui chevauchent le point de mêlée. Le ballon doit être mis en jeu en étant soulevé du sol et entre ses jambes d'un seul geste des orteils vers le talon. Tout joueur qui met le ballon en jeu sera considéré comme étant le centre.
- 4.2 Avant que le ballon puisse être mis en jeu, il doit être placé au sol ou à la hauteur du sac indiquant la ligne de mêlée. Le ballon doit être placé à moins de six pouces du point de mêlée ou du sac indiquant la ligne de mêlée, mais jamais devant. Quand le ballon a été placé au sol par les officiels, le joueur de centre peut ramasser le ballon une fois, l'ajuster au besoin, puis le placer. Quand l'attaque amène le ballon dans le caucus, après que le centre place le ballon au centre, ce ballon est considéré comme étant en jeu aussi tôt qu'il est soulevé du sol. Une fois que le ballon est placé au sol, le centre ne peut déplacer le ballon ou son corps de façon à attirer la défensive à être hors jeu.
- 4.3 Une infraction aux règles de mise en jeu entraînera une punition pour procédure interdite.
- 4.4 Si le ballon est mis en jeu avant que l'arbitre ait indiqué la reprise du jeu d'un coup de sifflet, le ballon est toujours considéré comme étant mort. L'arbitre arrêtera tout jeu supplémentaire d'un coup de sifflet, puis redémarrera la remise en sans accorder de caucus. Le temps continuera de s'écouler au chronomètre même durant les trois dernières minutes de la demie, à moins que l'arbitre décide d'imposer une punition pour avoir retardé le match ou qu'il signale un bref temps d'arrêt de l'officiel.

5 En jeu / Hors-jeu

- 5.1 Tous les joueurs doivent se tenir entièrement derrière leur côté de la zone neutre de mêlée au moment où le ballon est mis en jeu, à l'exception du centre. Une infraction à cette procédure entraîne une punition pour hors-jeu.
- 5.2 Tous les joueurs peuvent être en mouvement quand le ballon est mis en jeu; seul le centre peut se trouver à la ligne de mêlée.



-
- 5.3 Quand un joueur hors jeu touche un adversaire avant la mise en jeu, le ballon doit être déclaré mort d'un coup de sifflet et une punition pour procédure interdite doit être décernée contre l'équipe prise en défaut. L'attaque peut mettre le ballon en jeu après que l'arbitre a démarré le décompte pour le caucus, sans attendre que l'adversaire soit en jeu; la défensive se verra décerner une punition pour hors-jeu si ses joueurs ne sortent pas de la zone neutre avant que le ballon soit mis en jeu. Quand les deux équipes sont hors jeu quand le ballon est mis en jeu, le ballon doit immédiatement être déclaré mort d'un coup de sifflet; l'essai sera repris sans punition.

6 Recevoir la mise en jeu

- 6.1 Le premier coéquipier du centre à toucher le ballon mis en jeu est le quart arrière.
Le corps entier du quart arrière doit être à au moins cinq verges de la ligne de mêlée quand le ballon est d'abord touché. Une infraction à ce règlement entraînera une punition pour procédure interdite.
- 6.2 Quand le quart arrière échappe le ballon sur la mise en jeu, il peut le recouvrir sans punition. Tout coéquipier en jeu peut recouvrir un ballon échappé et le faire progresser sans punition. Le recouvrement d'un ballon libre par un coéquipier en direction hors jeu sera pénalisé comme s'il s'agissait d'une passe hors jeu; un ballon libre recouvert par un coéquipier en direction en jeu peut faire l'objet d'une progression.
- 6.3 Quand le quart arrière visé ne touche pas au ballon, tout joueur à l'attaque peut recouvrir le ballon; ce joueur est maintenant considéré comme étant le quart arrière.

7 La poursuite

- 7.1 Le premier joueur défensif à franchir la ligne de mêlée est considéré comme étant le poursuiveur. Le corps entier du poursuiveur doit se trouver à au moins cinq verges de la ligne de mêlée au moment que le ballon est mis en jeu ou n'importe quand après la mise en jeu. Une infraction à ce règlement entraînera une punition de hors-jeu.
- 7.2 Le poursuiveur possède le droit de profiter d'un chemin direct et sans obstruction vers le quart arrière. Un poursuiveur perd ce droit si une partie de son corps se trouve à moins d'une verge du sac du poursuiveur ou à plus de cinq verges d'où le ballon est mis en jeu. Après que le centre a placé le ballon pour la mise en jeu, si le poursuiveur se déplace d'un côté à l'autre du centre et que le centre n'en est pas conscient, le poursuiveur perd son droit de profiter d'un chemin direct et sans obstruction vers le quart arrière. Ces droits seront redonnés une fois que le poursuiveur traverse la ligne de mêlée. Ces règlements s'appliqueront aussi avec les autres joueurs défensifs qui sont utilisés pour poursuivre le quart arrière pendant le même jeu.
- 7.3 Une infraction aux droits du poursuiveur de profiter d'un chemin direct vers le quart arrière entraînera une punition d'obstruction contre l'équipe en attaque.

8 Tactiques injustes

- 8.1 Les joueurs ne peuvent pas traverser la ligne de mêlée pour aller écouter le contenu du caucus de l'équipe adverse. Les joueurs ne peuvent faire des signaux vocaux ou des sons visant à semer la confusion dans les signaux de l'adversaire.
- 8.2 Après que le centre place le ballon pour la mise en jeu, un défenseur ne peut pas se déplacer directement devant le joueur de centre et l'empêcher d'avancer après la mise en jeu. Le défenseur doit être placé à au moins trois verges du centre au moment de la mise en jeu, si le défenseur compte occuper une position stationnaire.
- 8.3 Une infraction à ces règlements entraînera une punition pour procédure interdite.



Clarification 15 – Mêlée

1 Point de mêlée

- 1.1 Le point de mêlée doit se trouver sur ou entre les traits de mise en jeu le long de la ligne de mêlée.

2 Ligne de but

- 2.1 La ligne de mêlée ne peut pas être plus près de la ligne de but que la ligne de 1 verge.

3 Tentative de transformation

- 3.1 Le point de mêlée sur une tentative de transformation sera déterminé par les règlements en matière de tentative de transformation.
- 3.2 Le ballon peut être remis en jeu sur une mêlée à l'intérieur de la ligne de cinq verges quand une punition est appliquée sur une tentative de transformation.

4 Poteaux de but

- 4.1 Quand la ligne de mêlée se trouve à l'intérieur de la ligne de 20 verges de l'équipe à l'attaque et qu'il y a des poteaux de but, le prochain point de mêlée doit être sur le trait de mise en jeu le plus près du point où le ballon a été déclaré mort sur le jeu précédent.
- 4.2 Quand la ligne de mêlée est à l'intérieur de la ligne de cinq verges de l'équipe en défensive et qu'il y a des poteaux de but, le prochain point de mêlée doit être sur le trait de mise en jeu le plus près du point où le ballon est déclaré mort sur le jeu précédent. Ce règlement ne s'applique pas sur les tentatives de transformation.

5 Conditions de terrain difficiles

- 5.1 Quand les conditions de terrain sont difficiles en raison du temps inclément ou pour d'autres raisons, l'arbitre devra changer le point normal de mêlée vers un endroit où il y a de meilleures conditions de terrain. Le nouveau point de mêlée ne doit pas être situé à l'extérieur des traits de mise en jeu et ne doivent pas désavantager une équipe plus que l'autre que dans la situation qui existait avant le déplacement du point de mêlée original.



Règlement 16 – Les passes

1 La passe

- 1.1 Une passe est un ballon qui est lancé, remis, échappé, frappe ou placé par un joueur dans n'importe quelle direction; un ballon qui rebondit de sur un joueur est aussi considéré comme étant une passe.

2 Passe latérale

- 2.1 Une passe latérale est un ballon qui est propulsé du corps d'un joueur vers la ligne de fond de terrain de ce joueur ou parallèle à la ligne de fond de terrain de ce joueur, peu importe comment il est propulsé. La ligne directe entre les deux points où le ballon a quitté le corps du joueur et où le ballon est touché pour la première fois par un autre joueur, le sol ou un objet sera utilisée par les officiels pour déterminer si la passe était parallèle à la ligne de fond de terrain du joueur ou si elle se dirigeait vers cette ligne.
- 2.2 Une passe latérale est conforme aux règlements en tout temps après un coup d'envoi ou une mise en jeu.

3 Passe hors jeu

- 3.1 Une passe hors jeu est un ballon propulsé du corps d'un joueur vers la ligne de fond de terrain de l'adversaire, peu importe comment il a été propulsé, à l'exception d'un coup d'envoi ou d'un botté de dégagement. La ligne directe entre les deux points où le ballon a quitté le corps du joueur et où le ballon a été touché par la première fois par une autre personne, le sol ou un objet sera utilisée par les officiels pour déterminer si la passe était dirigée vers la ligne de fond de terrain de l'équipe adverse. Les officiels devraient indiquer grâce au signal approprié si la passe est hors jeu.
- 3.2 Une remise de ballon vers l'avant est considérée comme étant une passe vers l'avant. S'il s'agit de la première passe hors jeu derrière la ligne de mêlée, elle est permise et considérée comme étant une passe vers l'avant.
- 3.3 Une passe hors jeu est conforme aux règlements quand elle est considérée comme étant une passe vers l'avant conforme aux règlements. Une passe hors jeu est conforme aux règlements quand elle est attrapée par le joueur qui a provoqué la passe hors jeu, mais une telle passe est sujette aux règlements de ballon échappé.
- 3.4 Une passe hors jeu peut être attrapée et faire l'objet d'une progression par un coéquipier quand le ballon est considéré comme étant échappé et que ce coéquipier est considéré comme étant en jeu.
- 3.5 Une infraction à ces règlements entraînera une punition pour passe hors jeu contre l'équipe qui a commis la passe hors jeu.
- 3.6 Un coup d'envoi ou un botté de dégagement n'est pas sujet au règlement de passe hors jeu jusqu'à ce que le ballon soit touché par un joueur.
- 3.7 Une passe hors jeu n'est pas conforme aux règlements même si elle est d'abord touchée par un adversaire.

4 Passe vers l'avant

- 4.1 Une passe vers l'avant est un ballon lancé délibérément par un joueur à l'attaque vers la ligne de but de l'adversaire. La première passe hors-jeu lancée par l'attaque durant un jeu sera considérée comme une passe vers l'avant.
- 4.2 Une passe vers l'avant est conforme aux règlements quand elle est lancée à partir de derrière la ligne de mêlée. Elle doit être la première passe vers l'avant lancée par l'attaque sur chaque jeu; elle doit être lancée avant que le ballon soit porté au-delà de la ligne de mêlée. Une passe vers l'avant ne peut pas être lancée pendant un coup d'envoi. Toute passe vers l'avant qui enfreint ces règlements sera traitée comme une passe hors jeu.
- 4.3 Aux fins d'identification d'une passe vers l'avant conforme aux règlements, quand même un pied du porteur du ballon ou du passeur traverse la ligne de mêlée, le ballon est considéré comme étant au-delà de la ligne de mêlée. Quand le passeur lance une passe vers l'avant après avoir traversé la ligne de mêlée, les règlements de passe hors jeu seront appliqués; le passeur aura droit à tout gain conforme aux règlements amassé au-delà de la ligne de mêlée.



5 Passe latérale ou en jeu échappée

- 5.1 Quand un joueur à l'attaque échappe une passe latérale ou en jeu pendant qu'il se trouve derrière la ligne de mêlée et avant qu'une passe vers l'avant soit lancée, le ballon est libre pour les deux équipes jusqu'à ce qu'il touche au sol. Quand il touche au sol, le jeu est déclaré mort.

6 Le passeur

- 6.1 Tout joueur à l'attaque ou en défense peut lancer une passe.

Règlement 17 – Passes complètes/incomplètes

1 Receveurs

- 1.1 Tous les joueurs à l'attaque et en défense sont des receveurs.

2 Passe complète

- 2.1 Une passe est complète quand un receveur est en possession du ballon avant qu'il soit déclaré mort; le receveur doit aussi toucher au sol ou à un adversaire en jeu avec une partie de son corps après avoir pris possession du ballon.
- 2.2 Quand un adversaire provoque que le receveur atterrisse à l'extérieur du terrain et que, selon les officiels, le receveur aurait touché au sol en jeu sans l'intervention de l'adversaire, le receveur sera considéré comme ayant atterri en jeu.

3 Passe complète accordée

- 3.1 Quand un receveur prend contrôle du ballon même pendant un instant et qu'il en perd le contrôle en raison d'un contact physique provoqué par un adversaire, le receveur se verra accorder une passe complète et l'adversaire sera crédité d'une touche au point de contact.
- 3.2 Une passe est jugée complète vers un receveur quand un adversaire est pénalisé pour obstruction contre ce receveur dans la zone ciblée.
- 3.3 Quand un joueur attrape une passe déviée par un coéquipier, la passe complétée est accordée au joueur qui a attrapé la passe.

4 Possession simultanée

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

5 Passe déviée

- 5.1 Les passes déviées sont conformes aux règlements. Si la passe est une passe latérale, le ballon peut faire l'objet d'une progression s'il est attrapé. Si la passe déviée est une passe hors jeu, le règlement de hors-jeu est applicable.

6 Passe échappée

- 6.1 Si le joueur qui a attrapé le ballon était le dernier joueur à faire dévier le ballon et qu'il a été délibérément touché par un adversaire après avoir fait dévier le ballon, la passe est considérée comme était complète et le ballon est déclaré mort quand le receveur a été touché.
- 6.2 Quand un porteur du ballon perd accidentellement contrôle du ballon, puis qu'il l'attrape sans que le ballon soit touché par un autre joueur, si le porteur du ballon a été délibérément touché par un adversaire après avoir d'abord perdu contrôle du ballon, le ballon est déclaré mort quand le porteur du ballon a été touché.
- 6.3 Quand un porteur du ballon lance délibérément un ballon dans les airs, puis l'attrape pour éviter d'être touché lorsqu'en possession du ballon, le ballon est immédiatement déclaré mort et les adversaires sont crédités d'une touche où le porteur du ballon a d'abord lancé le ballon.



7. Passe interceptée

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

8. Passe incomplète

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

9. Passe vers l'avant bloquée ou déviée

- 9.1 Une passe vers l'avant qui est bloquée par un poursuiveur est considérée comme étant une passe vers l'avant incomplète quand elle touche le sol. Si le ballon est attrapé, les règlements appropriés de passe hors-jeu/en jeu s'appliquent. L'attaque ne peut lancer une deuxième passe vers l'avant; cela serait considéré comme une passe hors jeu. Une passe vers l'avant déviée est considérée comme une passe régulière vers l'avant qui peut être jouée par les deux équipes.

10. Passe pour se débarrasser délibérément du ballon

- 10.1 Quand le passeur lance délibérément le ballon hors du terrain ou dans une zone où il n'y a pas de receveur dans une tentative évidente d'éviter une perte de terrain, le passeur sera pénalisé pour avoir délibérément lancé le ballon au sol.

11. Passe vers l'avant vs ballon échappé

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

Règlement 18 – Obstruction de la passe

1. Obstruction de la passe

- 1.1 L'obstruction de la passe se produit quand un joueur enlève l'avantage de position d'un adversaire.

2. Critères d'obstruction de la passe

- 2.1 Dans la décision à savoir si une obstruction de passe s'est produite ou non, les officiels prendront en compte tous les critères décrits aux règlements 18.1 à 18.8.

3. Zone visée / Zone éloignée

- 3.1 L'obstruction de la passe dans la zone visée peut seulement s'appliquer quand le ballon est en vol et que le joueur qui possède un avantage de position a une chance raisonnable de parvenir au point d'arrivée du ballon. Quand ces deux conditions ne s'appliquent pas, toute obstruction de passe qui se produit sera jugée comme s'étant produite dans les zones éloignées.

4. Infractions

- 4.1 L'obstruction de passe par l'attaque ou par la défense est interdite. L'équipe qui enfreint les règlements d'obstruction de la passe sera pénalisée pour obstruction de la passe dans la zone visée ou dans la zone éloignée, selon le jugement des officiels.



Clarification 18 – Obstruction de la passe

1 Contact

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

2 Chemin jusqu'au ballon

- 2.1 Tous les joueurs possèdent autant de droits de chemin direct au point d'arrivée du ballon. Toutefois, un joueur dans une position défavorable ne peut commettre de contact corporel avec un adversaire pour atteindre le ballon, même si le ballon a été éventuellement touché par ce joueur.
- 2.2 Un joueur qui est dans une position égale ou plus avantageuse pour jouer le ballon comparativement à un adversaire, il est considéré comme ayant le droit de chemin jusqu'au ballon. Quand ce droit est enlevé par un adversaire en raison d'un contact physique, il y a eu obstruction de passe.
- 2.3 Un joueur qui prend un chemin ou une position sur le terrain afin d'attraper une passe ou défendre contre une passe, il a le droit de chemin ou de position à moins qu'un adversaire l'a déjà pris. Un joueur qui prend le chemin ou la position établie d'un adversaire par contact physique se rend coupable d'obstruction de la passe.
- 2.4 Quand deux adversaires se croisent et font contact, le joueur qui a été le premier à clairement déclarer le chemin visé a le droit de passage; l'adversaire est coupable d'obstruction de la passe à moins que le contact soit accidentel. Si les officiels ne peuvent pas déterminer qui a déclaré son chemin en premier, il n'y a alors pas d'obstruction de la passe.
- 2.5 Quand des adversaires s'enfargent en suivant chacun son tracé et que cela déséquilibre un joueur, une punition pour obstruction de la passe n'est pas automatique. Les positions pertinentes des joueurs et leur tracé doivent être pris en compte.
- 2.6 Dans tous les cas ci-dessus, le joueur qui est en position avantageuse pour jouer le ballon doit continuer à démontrer une intention d'atteindre le point d'arrivée du ballon. Sans quoi, tout contact par l'adversaire dans un effort sincère d'atteindre le point d'arrivée du ballon ne sera pas jugé comme étant une obstruction de la passe. Une tentative délibérée de bloquer l'adversaire qui tente d'atteindre le point d'arrivée du ballon sera une obstruction de la passe.

3 Jeu d'écran

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

4 Position stationnaire

- 4.1 Un joueur défensif qui a maintenu une position stationnaire depuis la mise en jeu du ballon ne sera pas pénalisé pour obstruction de la passe si un adversaire lui fonce dessus, à l'exception de ce qui est indiqué au Règlement 15.8 « le joueur défensif prend une position stationnaire après la mise en jeu du ballon, cette position ne peut pas être dans un tracé déjà emprunté par un adversaire. »



5 Jouer le ballon

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

6 Faire écran

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

7 Passe non attrapable

- 7.1 Quand un officiel considère qu'une passe ne peut pas être attrapée malgré un effort extraordinaire, aucune punition pour obstruction de la passe ne devra être décernée même si l'obstruction dans la zone ciblée de la passe est commise par une ou l'autre des équipes. L'infraction d'obstruction de la passe doit être évaluée comme une punition d'obstruction de la passe dans la zone éloignée.

8 Obstruction du centre/poursuiveur

- 8.1 Quand un contact physique se produit entre le joueur de centre et le poursuiveur, si ce dernier a perdu les droits pour un chemin direct au quart arrière, il sera pénalisé pour obstruction de la passe en zone éloignée; s'il n'a pas perdu les droits de chemin direct vers le quart arrière, le joueur de centre sera pénalisé pour obstruction.



Règlement 19 – Bottés de dégagement

1 Bottés de dégagement

- 1.1 Un botté de dégagement est un ballon délibérément échappé de la main et botté avec le pied, la cuisse ou la jambe au niveau du genou ou en dessous, avant que le ballon touche au sol.
- 1.2 N'importe quel joueur peut dégager le ballon. Après un coup d'envoi ou une mise en jeu, le ballon peut être dégagé à n'importe quel moment qu'il est en jeu, à l'exception d'une situation de tentative de transformation. Un botté de dégagement ne peut être utilisé pour remplacer un coup d'envoi ou une mise en jeu; il s'agira là d'une procédure interdite. Un botté de dégagement pendant une tentative de transformation entraînera que le ballon soit déclaré mort, immédiatement au moment où il est dégagé et il s'agira plutôt d'une passe incomplète.
- 1.3 Quand un joueur tente de dégager le ballon et que celui-ci touche n'importe quelle partie du corps du botteur de dégagement, il s'agira d'un botté de dégagement et toutes les règles applicables seront en vigueur. Si le botteur de placement rate entièrement le ballon, cela est considéré comme étant une passe hors jeu.

2 Ballon driblé

- 2.1 Un joueur qui n'est pas en possession du ballon ne peut effectuer de botté de dégagement conforme aux règlements. Quand un joueur botte accidentellement ou délibérément le ballon avec le pied ou la jambe sous le genou, sans avoir le contrôle du ballon en main, il s'agit d'un ballon driblé.
- 2.2 Le ballon devient une passe latérale ou hors jeu selon la direction qu'il prend et il demeurera en jeu jusqu'à ce qu'il frappe le sol; les règlements de ballon mort s'appliqueront au ballon driblé. Un ballon driblé ne peut progresser que s'il est attrapé par l'équipe qui ne l'a pas driblé.

3 Possession après un botté de dégagement

- 3.1 Immédiatement après avoir dégagé le ballon, l'équipe qui dégage perd automatiquement possession au profit des adversaires, à moins que le botté de dégagement soit bloqué ou considéré comme n'ayant jamais quitté la zone de but.
- 3.2 Un botté de dégagement régulier et un botté de dégagement qui est considéré comme n'ayant jamais quitté la zone de but sont des ballons échappés seulement pour l'équipe qui reçoit le ballon jusqu'à ce qu'un de ses joueurs y touche.

4 Réception de botté de dégagement

- 4.1 Tout joueur au sein de l'équipe qui reçoit le botté de dégagement peut attraper un botté de dégagement et faire progresser ce ballon, si ce joueur est resté en jeu pendant toute la durée du jeu. Une infraction de ce règlement entraînera une punition pour entrée interdite sur le terrain.

5 Zone d'immunité

- 5.1 Après un botté de dégagement, les joueurs de l'équipe qui dégage ne peuvent toucher au ballon ou ne peuvent pas être touchés par le ballon avant que les adversaires touchent au ballon. Après un botté de dégagement, tous les joueurs de l'équipe qui dégage le ballon doivent se trouver à au moins cinq verges du ballon quand un adversaire touche au ballon pour la première fois. Une infraction à ces règlements entraînera une punition pour ne pas avoir respecté la zone d'immunité contre l'équipe qui a dégagé le ballon à partir du point où le ballon a été touché. Si le(s) joueur(s) pris en défaut n'a ou n'ont pas influé sur le jeu de n'importe quelle façon, la punition pour ne pas avoir respecté la zone d'immunité sera appliquée sur cinq verges.

6 Recouvrement d'une réception de botté de dégagement échappé

- 6.1 Quand un receveur de passe échappe le ballon, le ballon est libre pour les deux équipes jusqu'à ce qu'il touche au sol; si l'équipe qui dégage a enfreint la règle qui protège la zone d'immunité, elle ne peut pas avoir possession du ballon sur le jeu qui suit.
- 6.2 Quand le receveur de botté de dégagement échappe le ballon en direction hors jeu, le ballon est déclaré mort quand il touche le sol. Le recouvrement d'un ballon mort par un coéquipier en direction hors jeu entraînera une punition pour passe hors jeu.



-
- 6.3 Quand le receveur de ballon échappe le ballon en direction en jeu, le ballon est toujours en jeu après avoir touché au sol. L'équipe qui dégage le ballon peut le rabattre quand il est échappé; elle peut attraper et faire progresser le ballon quand il est libre. L'équipe qui reçoit le botté peut attraper et faire progresser un ballon échappé ou libre si elle n'a pas enfreint les règlements de passe hors jeu.

Règlement 20 – Bottés de dégagement déviés et bloqués

1 Botté de dégagement dévié

- 1.1 Un botté de dégagement dévié est un botté de dégagement qui touche n'importe quel joueur immédiatement après avoir été botté, mais qui poursuit sa trajectoire en s'éloignant de la ligne de fond de terrain du botteur de dégagement.
- 1.2 Un botté de dégagement dévié par n'importe quel joueur sera considéré comme n'ayant pas été touché du tout.
- 1.3 Un botté de dégagement est déclaré mort quand il touche le sol derrière la ligne de mêlée ou dans la zone de but du botteur de dégagement.

2 Botté de dégagement bloqué

- 2.1 Un botté de dégagement bloqué est un botté de dégagement qui touche n'importe quel joueur immédiatement après avoir été botté, faisant en sorte que le ballon prend une trajectoire parallèle à la ligne de fond de terrain du botteur de dégagement ou en direction de cette ligne.
- 2.2 Un botté de dégagement bloqué par le coéquipier du botteur de dégagement sera considéré comme n'ayant pas été touché du tout; si un joueur de l'équipe qui effectue le botté de dégagement touche subséquemment au botté bloqué, l'équipe qui dégage le ballon sera pénalisée pour ne pas avoir respecté la zone d'immunité, mais elle peut rabattre le ballon.
- 2.3 Un botté de dégagement bloqué par les adversaires du botteur de dégagement sera jugé comme étant une passe latérale par le bloqueur si le ballon se déplace en direction parallèle à la ligne de fond de terrain du botteur de dégagement. Si le ballon se déplace vers la ligne de fond de terrain du botteur de dégagement, il s'agira d'une passe hors jeu par le bloqueur. Les deux équipes peuvent attraper le ballon; ils n'ont pas à rester à l'extérieur de la zone d'immunité; ils peuvent faire progresser le ballon s'ils n'ont pas enfreint les règlements de passe en jeu/hors-jeu.
- 2.4 Un botté de dégagement bloqué est déclaré mort quand il touche au sol.

3 Possession après un botté de dégagement bloqué

- 3.1 Un botté de dégagement bloqué est un ballon libre jusqu'à ce qu'il touche au sol. Après qu'un botté de dégagement a été bloqué dans le terrain de jeu, le ballon reste en possession de l'équipe qui n'a pas effectué le dégagement jusqu'à ce qu'elle en perde la possession. Après qu'un botté de dégagement a été bloqué dans la zone de but, le ballon est considéré comme étant toujours en possession de l'équipe qui a effectué le botté de dégagement jusqu'à ce qu'elle en perde la possession.
- 3.2 Si une équipe a obtenu le premier jeu quand leur botté de dégagement a été bloqué par les adversaires, elle se verra accorder un premier jeu si elle reprend possession du ballon conformément aux règlements.
- 3.3 Si un premier jeu n'a pas été obtenu par l'équipe qui dégagement après que leur botté a été bloqué par les adversaires et l'équipe qui effectue le botté de dégagement attrape le botté de dégagement bloqué avant les adversaires, le jeu et l'essai se poursuivront comme si aucun botté de dégagement n'a été bloqué. L'équipe qui dégage le ballon peut lancer une passe vers l'avant conformément aux règlements si aucune passe vers l'avant n'a été lancée avant le botté de dégagement et si le ballon n'a pas déjà traversé la ligne de mêlée; l'équipe qui botte le dégagement peut à nouveau tenter de dégager. L'équipe qui botte le dégagement doit avoir droit à un premier essai dans les trois essais offerts ou encore perdre la possession du ballon.



Règlement 21 – Gestes interdits

1 Utilisation des mains

- 1.1 Les joueurs ne peuvent pas utiliser leurs bras ou leurs mains pour restreindre ou rediriger un adversaire, à l'exception de cas où un adversaire fait de l'obstruction dans leur chemin direct vers le porteur du ballon. Les joueurs ne peuvent pas utiliser les poteaux de but avec leurs mains ou leurs bras pour se pousser ou pour changer de direction. Une infraction à ces règlements entraînera une punition pour utilisation interdite des mains.
- 1.2 Quand un joueur ne joue pas le ballon, un adversaire peut rediriger ce joueur avec les mains dans un effort de poursuivre un chemin direct vers le point d'arrivée du ballon ou le receveur autorisé.
- 1.3 Les joueurs peuvent toucher un adversaire pour évaluer leur position tant que l'adversaire n'est pas restreint ou redirigé par ce geste. Les joueurs peuvent toujours les poteaux de but avec leurs mains tant que ce geste ne les aide pas à changer de direction.

2 Obstruction

- 2.1 L'obstruction est commise quand un joueur empêche un adversaire de suivre le chemin direct vers le ballon, le porteur du ballon ou le receveur autorisé, en faisant ou non contact avec l'adversaire.
- 2.2 Un joueur peut occuper une position stationnaire si l'intention est évidente d'éviter de faire de l'obstruction contre un adversaire. Un joueur peut couper le tracé d'un adversaire si son progrès n'est pas restreint ou redirigé. Une infraction de ces règlements entraînera une punition pour obstruction.
- 2.3 Pendant un coup d'envoi ou un botté de dégagement, les joueurs de l'équipe qui reçoit le ballon peuvent adopter une position stationnaire, si l'intention évidente est de ne pas faire obstruction au tracé de l'adversaire vers le porteur du ballon.
- 2.4 Quand le porteur du ballon utilise des coéquipiers stationnaires comme moyen pour bloquer l'adversaire qui vient vers le porteur du ballon, de tels coéquipiers stationnaires ne doivent pas être pénalisés pour obstruction à moins qu'ils se déplacent de leur position sur le terrain.
Note : Ce règlement ne s'applique pas aux cas d'obstructions entre le joueur de centre et le pousseur.
Consultez les règlements 15.7 et 18.8 pour les spécificités concernant le joueur de centre et le pousseur.

3 Retour interdit sur le terrain

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

4 Participation interdite

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

5 Extension

- 5.1 Le porteur du ballon n'a pas le droit de placer le ballon devant en étendant délibérément le(s) bras dans un effort évident de franchir des verges supplémentaires. Quand le porteur du ballon enfreint ce règlement, le ballon est placé selon les règlements en cas d'extension et une punition additionnelle pour conduite reprochable mineure est administrée comme une faute de ballon mort. L'équipe qui n'est pas prise en défaut peut décliner la punition si elle y perçoit un avantage.
- 5.2 Un touché ou un converti ne peut pas être marqué en prolongation. Un touché de sûreté ou un rouge ne peut également pas être engendré lors d'une prolongation.



Règlement 22 – Conduite du joueur

1 Infraction majeure

- 1.1 Un joueur ou un membre d'équipe n'a pas le droit de frapper ou de faire tomber un adversaire ou un officiel avec l'intention délibérée de le blesser. Tout autre geste de rudesse ou de jeu injuste considéré par l'arbitre comme une menace à la sécurité d'un participant n'est pas permis.
- 1.2 Enfreindre ce règlement consiste en une infraction majeure devant entraîner l'expulsion du joueur ou du membre du personnel de l'équipe fautif.
- 1.3 Un premier essai automatique est octroyé à l'équipe non fautive si elle est en possession du ballon.

2 Infraction personnelle

- 2.1 Tout geste de rudesse ou tout jeu injuste commis par un joueur ou un membre du personnel d'une équipe, mais qui n'est pas considéré par l'arbitre comme une infraction majeure est une infraction personnelle. Tous les joueurs devraient tenter de contrôler leurs ardeurs quand ils s'approchent d'un adversaire.
- 2.2 Enfreindre ce règlement consiste en une infraction personnelle.
Remarque : Les gestes spécifiques décrits dans le règlement 22 doivent être considérés lors de l'interprétation de ce règlement par les officiels.

3 Conduite reprochable

- 3.1 Un joueur ou un membre de l'équipe n'a pas le droit d'utiliser un langage blasphématoire, de faire des menaces verbales ou de proférer des remarques ou de poser des gestes de nature dévalorisante ou visant à intimider un autre joueur, un membre d'équipe, un spectateur ou un officiel. Les arguments persistants de n'importe quel joueur ne sont pas permis. Un joueur n'a pas le droit de retarder délibérément le bon fonctionnement d'un match. Un joueur n'a pas le droit de feindre une blessure ou une perte d'équilibre afin de retarder le match de façon délibérée ou de provoquer un adversaire à commettre une faute personnelle.
- 3.2 Une infraction de ces règlements entraîne une punition pour conduite reprochable. Si l'infraction est considérée par l'arbitre de nature grave, elle entraînera l'expulsion du joueur ou du membre de l'équipe du match.

4 Disqualification d'un joueur

- 4.1 Un joueur ou un membre d'équipe expulsé doit rester dans la zone de banc et se retenir de critiquer ouvertement les joueurs, les officiels et les joueurs. Quand un joueur ou un membre d'équipe expulsé enfreint ces règlements, il doit quitter le parc.
- 4.2 Si la personne expulsée n'a pas quitté le parc dans les trois minutes ou s'il revient au parc pendant le match, l'arbitre donnera la victoire par défaut à l'équipe adverse.
- 4.3 L'arbitre doit signaler un temps d'arrêt de l'officiel quand il exécute ces procédures.



Clarification 22 – Conduite des joueurs

1 Touche agressive

- 1.1 Une touche à une main ou à deux mains sera considérée comme une faute personnelle si le porteur du ballon est poussé hors d'équilibre uniquement en raison de l'impact. Il ne s'agit pas d'une faute personnelle si le contact a été provoqué par un arrêt ou un changement soudain de direction par le porteur du ballon, et que l'adversaire a tenté de réduire l'impact au contact. Une touche dans le cou, la tête et le visage sera interprétée comme une faute mineure à moins que le porteur du ballon se soit penché, recroquevillé ou qu'il est tombé alors que l'adversaire tentait de le toucher. Si le geste est considéré comme étant accidentel, l'officiel appliquera la punition comme faute personnelle mineure.
- 1.2 Une claque lourde ou une claque provenant d'un grand geste du bras en touchant le porteur du ballon sera considérée comme une faute personnelle.
- 1.3 Les fautes ci-dessus seront considérées comme s'étant produites après que le ballon soit déclaré mort.

2 Contact sur le passeur

- 2.1 Un joueur n'a pas le droit d'entrer physiquement en contact avec le. Si le contact physique a été provoqué par un arrêt ou un changement de direction soudain du passeur, et que le joueur a tenté de réduire l'impact du contact, aucune faute n'a été commise. Si le joueur a tenté de façon extraordinaire de réduire le contact ou d'empêcher que le passeur soit blessé, l'officiel usera de son pouvoir discrétionnaire pour juger s'il y a eu ou non infraction personnelle.
- 2.2 Les infractions ci-dessus seront considérées comme s'étant produites quand le ballon était en jeu à moins que le ballon soit déclaré mort avant le contact.
- 2.3 Un défenseur/poursuiveur sera pénalisé s'il entre en contact d'une quelconque façon avec le bras, la main ou tout membre situé au-dessus de l'épaule du quart-arrière alors que celui-ci tente d'effectuer une passe. Cela comprend la motion naturelle du quart-arrière.

3 Contact sur le botteur de dégagement

- 3.1 Un joueur n'a pas le droit de faire contact avec le botteur de dégagement par contact physique, même quand le ballon est bloqué ou dévié. Aucune faute ne s'est produite si le contact physique a été causé par l'arrêt ou le changement de direction soudain du botteur de dégagement ou si le joueur a tenté de diminuer l'impact du contact.
- 3.2 Les conditions ci-dessus s'appliquent sur toutes les tentatives de dégagement du ballon.
- 3.3 Les fautes ci-dessus seront considérées comme s'étant produite avant que le ballon soit dégagé.

4 Contact sur le receveur

- 4.1 Un joueur n'a pas le droit d'utiliser un contact physique sur un receveur de passe ou un receveur de botté de dégagement avant ou après que le ballon soit touché, même si le ballon est échappé. Si le contact physique est provoqué par une tentative légitime d'attraper ou de rabattre le ballon quand les deux joueurs étaient en position aussi favorable l'un que l'autre face au ballon, aucune faute ne s'est produite.
- 4.2 Un joueur n'est pas coupable d'avoir fait contact sur le receveur si le contact physique a été provoqué par un arrêt ou un changement de direction soudain par l'adversaire et que le joueur a fait tout en son pouvoir pour diminuer l'impact du contact. Les conditions ci-dessus s'appliquent aux deux équipes après qu'un ballon a été échappé ou dévié.
L'application de punition pour ces fautes est gouvernée par le Règlement 24.11.

5 Faire trébucher

- 5.1 Un joueur n'a pas le droit de faire trébucher un adversaire utilisant un bras, le bas de la jambe ou le pied. Ces fautes seront considérées comme s'étant produites avant que le ballon soit déclaré mort.

6 Empilade

- 6.1 Après le coup de sifflet pour indiquer que le ballon est déclaré mort, un joueur n'a pas le droit de foncer sur un adversaire, de se lancer contre lui ou de tomber délibérément sur lui.
- 6.2 Les fautes ci-dessus seront considérées comme s'étant produites après que le ballon soit déclaré mort.



7 Charger

- 7.1 Le porteur du ballon n'a pas le droit de donner du coude, un coup d'épaule ou de se lancer contre un adversaire ou de tenter de sauter au-delà de défenseurs qui lui bloquent le chemin.
- 7.2 Les fautes ci-dessus seront considérées comme s'étant produites après que le ballon soit déclaré mort.

8 Plonger

- 8.1 Un défenseur a le droit de plonger vers le porteur du ballon si l'intention est de toucher au joueur. Si le contact avec le porteur du ballon fait en sorte que le porteur du ballon tombe, cela sera considéré comme une faute personnelle, si une force évitable a été utilisée.
- 8.2 Le porteur du ballon n'a pas le droit de plonger dans un effort évident de franchir des verges supplémentaires.
- 8.3 Les fautes ci-dessus sont considérées comme s'étant produites après que le ballon soit déclaré mort.

9 Tentatives de frapper un joueur

- 9.1 Toute tentative de frapper ou de faire tomber un joueur d'une quelconque façon qui ne réussit pas est une faute grave et sera considérée comme s'étant produite après que le ballon soit déclaré mort.



Règlement 23 – Punitions de distance

1 Punitions de distance fixe

- 1.1 En plus des autres punitions décrites dans les règlements, les punitions suivantes de distance fixe seront appliquées à partir du point approprié.

Distance	Faute
5 verges	Infraction au décompte de reprise du jeu Procédure interdite Hors-jeu Conduite reprochable mineure (Extension) Faute personnelle mineure (touche accidentelle sur la tête) Non-respect de la zone d'immunité
10 verges	Retarder le match Retour interdit sur le terrain Substitution interdite Utilisation interdite des mains Conduite reprochable dans la zone d'immunité Objectionable Conduct Obstruction Obstruction de la passe dans la zone éloignée
15 verges	Faute personnelle
25 verges	Faute grave

2 Punitions de distance variable

- 2.1 En plus des autres punitions décrites dans les règlements, les punitions suivantes de distance variable devront être appliquées.

Faute	Punition
Participation interdite	Un touché est accordé si un joueur de l'équipe est impliqué; le jeu devra être repris si un spectateur est impliqué.
Passe hors jeu	Le ballon est ramené au point où la passe hors-jeu origine.
Obstruction de la passe dans la zone ciblée	Le ballon est un premier jeu peuvent être accordés à l'équipe qui n'est pas prise en défaut au point où la faute a été commise. La défensive peut aussi choisir que la passe soit jugée incomplète. S'il s'agit d'un jeu sur un premier ou un deuxième essai, l'essai doit être repris, mais il s'agira simplement d'une perte d'essai. Si cela se produit sur un troisième essai, l'équipe en défensive qui choisit de déclarer la passe incomplète peut reprendre le ballon à la ligne de la dernière mêlée.



Règlement 24 – Application des punitions

1 Options de punition

- 1.1 Une punition peut être refusée par l'équipe qui n'a pas été prise en défaut à l'exception des situations suivantes :
 - Pour les fautes graves, les fautes personnelles et les punitions pour conduite reprochable, le nom du joueur doit être inscrit sur la feuille de pointage comme ayant commis cette faute.
 - Un joueur doit être expulsé du match si les règlements l'obligent.
 - Toute distance de punition associée à une expulsion ou à des fautes de conduite reprochable peut être refusée.
- 1.2 L'équipe qui n'est pas pénalisée a deux choix. Si elle refuse la punition, le jeu peut être considéré comme étant conforme aux règlements et tout gain, toute perte ou tout point inscrit sera en vigueur. Si elle accepte la punition, celle-ci sera appliquée par l'arbitre. Si la punition engage des choix, l'équipe qui n'est pas pénalisée peut choisir une des options qu'elle considère plus avantageuse pour sa cause.
- 1.3 Quand une équipe a communiqué son choix à l'arbitre, elle ne peut plus changer d'idée. Si elle n'a pas eu droit au bon éventail d'options, l'équipe peut demander les choix corrects d'options avant la mise en jeu ou le coup d'envoi du prochain jeu, sans quoi elle perdra le droit de demander les choix corrects d'option.

2 Application des punitions de distance fixe

À moins que cela soit exprimé ailleurs dans les règlements, les punitions de distance fixe seront appliquées telles que décrites ci-dessous.

- 2.1 Faute avant que le ballon soit mis en jeu
Quand une équipe commet une faute avant que le ballon soit mis en jeu, l'essai, la tentative de transformation ou le coup d'envoi devra être repris. La punition de distance sera appliquée à partir du point où le ballon devait être mis en jeu avant que la faute se produise.
- 2.2 Faute au moment de la mise en jeu
Quand une équipe commet une faute au moment de la mise en jeu, toute punition de distance sera appliquée à partir du point où le ballon a été mis en jeu en dernier et l'essai, la tentative de transformation ou le coup d'envoi sera repris.
- 2.3 Faute avant que l'attaque réussisse un premier jeu
Quand une équipe commet une faute avant que l'attaque réussisse un premier jeu, toute punition de distance sera appliquée à partir du point où le ballon a été mis en jeu en dernier et l'essai sera repris.
- 2.4 Faute après que l'attaque a réussi le premier jeu
Quand une équipe commet une faute après que l'attaque a réussi un premier jeu, toute punition de distance sera appliquée à partir du point où le ballon se trouvait quand la punition a été commise. L'attaque aura droit au premier jeu à partir du point où le ballon se trouve après l'application de la punition.
- 2.5 Faute avant que l'attaque perde la possession
Quand une équipe commet une faute avant que l'attaque a perdu possession du ballon, toute punition de distance sera appliquée à partir du point où le ballon a été mis en jeu en dernier et l'essai sera repris.
- 2.6 Fautes après que l'attaque a perdu possession
 1. Quand une équipe commet une faute après que l'attaque a perdu possession du ballon, toute punition de distance sera appliquée à partir du point où le ballon se trouvait quand la punition a été commise et l'équipe qui est en possession du ballon aura droit à un premier jeu à partir du point où le ballon est placé après l'application de la punition.
 2. Si l'attaque a perdu possession par un coup d'envoi ou un botté de dégagement et que l'infraction est commise avant que le ballon soit touché, la punition de distance sera appliquée à partir du point où le ballon a été touché en premier et le premier jeu sera accordé après que la punition de distance a été appliquée.



2.7 Fautes après que le ballon soit déclaré mort (fautes de ballon mort)

1. Quand une équipe commet une faute qui est considérée comme s'était produite après que le ballon soit déclaré mort, tout gain, toute perte, ou tout point inscrit pendant le jeu précédent sera inscrit et toute punition de distance sera appliquée à partir du point où le ballon aurait été mis en jeu si aucune infraction de ballon mort ne s'était produite. Si le prochain jeu est une tentative de transformation, la punition de distance peut être appliquée sur la tentative de transformation ou sur le coup d'envoi.
2. Quand une faute de ballon mort est commise, la distance de la punition sera ajoutée ou soustraite des verges qui restent à franchir pour réussir un premier jeu ou franchir la ligne de but. Quand l'attaque se voit accorder un nouveau premier jeu, seule la position sur le terrain sera affectée si la faute est commise avant que le nouveau premier jeu soit signalé.

3 Punitions de distance variable

Les punitions de distance variable seront appliquées selon ce qui est décrit ci-dessous. Quand une punition de distance variable est appliquée, l'équipe prise en défaut ne reprendra pas l'essai.

3.1 Passe hors jeu

1. Quand une équipe commet une passe hors-jeu, le ballon sera placé au point où le ballon se trouvait quand il a été lancé par le passeur, où le ballon se trouvait quand il a été attrapé, ou l'endroit où il se trouvait quand le ballon a été déclaré mort, au choix de l'équipe qui n'est pas pénalisée. L'essai, la tentative de transformation ou le coup d'envoi ne sera pas repris.

3.2 Obstruction de la passe dans la zone ciblée

1. Quand une obstruction de la passe est commise dans la zone ciblée, les punitions seront appliquées comme pour une faute de ballon en jeu.
2. Quand la défense commet une obstruction de la passe dans la zone ciblée, le joueur à l'attaque qui a été victime de cette obstruction sera crédité d'un attrapé au point où l'obstruction a été commise ou 10 verges devant la ligne de mêlée. Un premier jeu automatique sera aussi accordé.
3. Quand l'attaque commet une obstruction de la passe dans la zone ciblée, la défense peut choisir que la passe soit jugée incomplète ou prendre possession du ballon au point où l'obstruction a été commise. Si cela se produit sur un troisième essai, la défense qui choisit que la passe soit jugée incomplète peut prendre possession du ballon à partir de la ligne de la dernière mêlée.

3.3 Se débarrasser délibérément du ballon

1. Quand une équipe se débarrasse délibérément du ballon, ce dernier sera placé au point où le ballon était quand il a quitté le passeur, ou la défense peut décider que le jeu soit jugé comme une passe incomplète. L'essai ou la tentative de transformation ne sera pas repris.

4 Punitions près de la ligne de but

- 4.1 L'application de la punition ne placera jamais le ballon à l'intérieur de la ligne de 1 verge.
- 4.2 Quand une punition de distance fixe est appliquée à partir d'un point à l'intérieur de la ligne de 30 verges d'une équipe, la distance appliquée ne devra pas dépasser plus de la moitié de la distance qui sépare le point d'application à la ligne de but. Une punition de distance fixe appliquée à partir de l'extérieur de la ligne de 30 verges d'une équipe ne devra pas établir la nouvelle ligne de mêlée à moins de 15 verges de la ligne de but (à moins qu'il s'agisse d'une situation de fautes multiples). Dans toutes les situations ci-dessus, si la distance normale avait placé le ballon dans la zone de but de la défense ou au-delà du marqueur de premier jeu, l'attaque se verra accorder un premier jeu.
- 4.3 Les punitions de distance variable ne sont pas sujettes aux règlements de demi-distance.

5 Premier jeu accordé par sanction

- 5.1 Une équipe peut se voir accorder un premier jeu découlant d'une punition. Une équipe obtiendra un premier jeu quand : ses adversaires se rendent coupables d'obstruction de passe dans la zone cible; l'attaque atteint la ligne de but de l'adversaire quand une punition de distance est appliquée; l'attaque atteint le marqueur de premier jeu pendant l'application d'une punition avant le début du troisième essai; l'attaque atteint le marqueur de premier jeu pendant l'application d'une punition de ballon en jeu sur un troisième essai.
- 5.2 L'attaque ne se verra pas accorder un premier jeu découlant de l'application d'une punition de ballon mort après le jeu sur un troisième essai.



-
- 5.3 Quand une équipe se voit accorder un premier jeu par gain conforme aux règlements ou découlant d'une punition, le premier jeu ne peut être retiré en raison d'une punition subséquente appliquée sur ce jeu, y compris les punitions pour des fautes de ballon mort.

6 Punitions sur une tentative de transformation

- 6.1 Les punitions de ballon en jeu et de ballon mort, par une ou l'autre des équipes sera appliquée comme elles le sont sur des jeux réguliers de mêlée, à l'exception des cas ci-dessous.
- 6.2 Après l'application d'une punition, le ballon peut être remis en jeu sur une mêlée à l'intérieur de la ligne de cinq verges.
L'attaque aura droit à une reprise de tentative sauf quand : l'attaque commet une obstruction de la passe dans la zone ciblée; l'attaque commet une faute de retour interdit sur le terrain; l'attaque effectue une passe hors jeu à l'extérieur de la zone de but; une faute commise par une ou l'autre des équipes après que le ballon soit déclaré mort.
- 6.3 Quand la défense commet une obstruction de passe dans la zone ciblée à l'intérieur de la zone de but, la transformation sera accordée.
- 6.4 Les punitions de ballon mort doivent être appliquées sur le coup d'envoi subséquent à moins que la tentative de transformation soit reprise; dans ces cas, l'équipe qui n'est pas prise en défaut peut choisir d'appliquer la punition sur la transformation ou le coup d'envoi.

7 Fautes sur le dernier jeu d'une période

- 7.1 Quand une équipe commet une faute de ballon en jeu pendant le dernier jeu d'une période, les adversaires ont deux choix : ils peuvent refuser la punition, rendant donc le jeu conforme aux règlements et mettant fin à la période; ou ils peuvent accepter la punition et l'équipe qui se voit accorder la possession après l'application de la punition aura droit à un autre jeu dans cette période.
- 7.2 Quand l'attaque effectue une passe hors jeu ou commet de l'obstruction après avoir obtenu un premier jeu sur le dernier jeu d'une période, si la défense applique la punition, la période sera considérée comme étant terminée.
- 7.3 Les sanctions de fautes de ballon mort commises après que le ballon a été mis en jeu seront appliquées sur le premier jeu de la période suivante.

8 Fautes de retour interdit sur le terrain

- 8.1 Quand un joueur à l'attaque commet une faute de retour interdit sur le terrain, la punition sera appliquée de la façon suivante :
- Sur un coup d'envoi, appliquez la punition à partir du point où le ballon se trouvait quand la faute s'est produite.
- Sur un jeu de mêlée, si la faute s'est produite avant que l'équipe qui met le ballon en jeu perde possession, appliquez la punition à partir du point où le ballon a été mis en jeu et reprenez l'essai si le premier jeu n'a pas été réussi au moment de la faute; au point de la faute sans reprendre l'essai si le premier jeu n'a pas été réussi au moment de la faute.
- Sur un jeu de mêlée si un attrapé est réussi par le joueur pris en défaut, alors la défense a le choix de faire déclarer la passe incomplète
- Sur une tentative de transformation, les points ne seront pas accordés et une reprise de la transformation ne sera pas permise.
- Sur un jeu de mêlée après un changement de possession, appliquez la punition à partir du point où le ballon se trouvait quand la faute s'est produite.
- 8.2 Situation défensive
- Quand un joueur en défense commet une faute de retour interdit sur le terrain, la punition s'appliquera de la façon suivante :
- Sur un coup d'envoi, appliquez la punition à partir du point où le ballon se trouvait quand la faute s'est produite.
- Sur un jeu de mêlée, appliquez la punition à partir d'un des deux points suivants au choix de l'attaque : le point où le ballon a été mis en jeu pour reprendre l'essai; le point où le ballon se trouvait au moment où la faute a été commise.



Sur une tentative de transformation, si la faute s'est produite dans la zone de but, l'attaque se verra accorder des points. Si la faute s'est produite sur le terrain, appliquez la punition à partir du point où le ballon a été mis en jeu.

Sur n'importe quel jeu, si des points avaient certainement été marqués sans le retour interdit sur le terrain, accordez alors les points.

9 Fautes de participation interdite

- 9.1 Quand un membre d'équipe commet une faute de participation interdite, les adversaires se verront accorder un touché et le membre de l'équipe en question doit être expulsé du match.
- 9.2 Quand un spectateur commet une faute de participation interdite, le jeu se poursuivra comme tel, si la participation du spectateur n'influe pas sur le jeu. Si des points avaient certainement été marqués sans la participation du spectateur, les points devront être accordés. Dans tous les autres cas, reprenez le jeu.

10 Fautes de zone de but

Note : Aucun des règlements suivants ne s'applique sur des tentatives de transformation.

- 10.1 Quand une faute se produit à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone de but et que le point d'application de la punition n'est pas dans la zone de but, les règlements réguliers de punition s'appliquent.
- 10.2 Quand une faute se produit et que le point d'application de la punition se trouve dans la zone de but, les règlements suivants s'appliquent :
 - Si l'attaque a commis la faute, la défense se verra accorder un simple ou un touché de sûreté tel que défini par les règlements relatifs au pointage.
 - Si la faute commise par l'attaque est un non-respect de la zone d'immunité, la défense a le choix de prendre le ballon sur la ligne de 10 verges de l'adversaire ou à la ligne de la dernière mêlée, plutôt que de se voir accorder les points.
 - Si la défense a commis la faute, aucun point ne sera accordé à la défense et l'attaque profitera d'un premier jeu à leur ligne de 10 verges.
- 10.3 Si l'équipe qui effectue le botté de dégagement commet de l'obstruction dans sa propre zone de but en empêchant un joueur adverse de tenter d'attraper un ballon dégagé qui n'a pas quitté la zone de but, l'équipe qui n'est pas pénalisée aura l'option de prendre le ballon sur la ligne de 1 verge de l'adversaire.
- 10.4 Quand une équipe intercepte une passe dans la zone de but, puis commet une faute avant que le ballon soit sorti de la zone de but, et que le point d'application de la punition se trouve dans la zone de but, aucun point ne sera accordé aux adversaires. L'équipe qui a intercepté le ballon se verra accorder un premier jeu à partir de sa propre ligne de 10 verges.
- 10.5 Quand une équipe commet de l'obstruction de la passe dans la zone ciblée alors qu'elle se trouve dans sa propre zone de but, l'adversaire se verra accorder un premier jeu à partir de la ligne de 1 verge de l'équipe prise en défaut. Quand une équipe commet de l'obstruction de la passe dans la zone ciblée à l'intérieur de la zone de but de l'adversaire, aucun point ne sera accordé; l'équipe qui n'est pas pénalisée se verra accorder un premier jeu à partir de sa propre ligne de 10 verges ou 10 verges devant la ligne de la dernière mêlée.
- 10.6 Quand une ou l'autre des fautes ci-dessus implique la conduite d'un joueur, la distance pour la punition d'inconduite du joueur sera appliquée à partir du point où le ballon aurait été mis en jeu sur le jeu qui suit.

11 Fautes d'inconduite du joueur

- 11.1 Les sanctions pour les fautes de conduite reprochable seront appliquées comme les fautes de ballon mort.
- 11.2 Les sanctions pour les fautes graves et les fautes personnelles seront appliquées comme les fautes de ballon mort, sauf quand un adversaire commet une faute grave ou personnelle sur un joueur qui :
 - A.
 - i) tente de passer le ballon
 - ii) tente de botter un dégagement
 - iii) tente de récupérer une passe latérale échappée, une mise en jeu échappé ou un coup d'envoi ou un botté de dégagement échappé.
 - iv) tente d'attraper le ballon dans la zone ciblée.
 - B.
 - i) est trébuché sans qu'une touche soit créditée



- C. i) est le porteur du ballon ou un receveur dans la zone ciblée pendant le dernier jeu d'une demie. La sanction pour une faute personnelle ou majeure dans une ou l'autre de ces situations peut être appliquée comme pour une faute de ballon en jeu ou une faute de ballon mort au choix de l'équipe qui n'est pas prise en défaut.
- 11.3 La punition de distance pour une faute grave ou une faute personnelle qui doit être traitée comme une faute de ballon en jeu devra être appliquée à partir d'un des points suivants, au choix de l'équipe qui n'est pas pénalisée : le point de la dernière mêlée où l'équipe qui botte le dégagement en jeu est considérée comme n'ayant pas perdu possession; à partir du point de la faute, avec la possession gardée par l'équipe qui passe le ballon; à l'endroit où le ballon est considéré comme étant déclaré mort.
- 11.4 La punition de distance pour une faute contre un botteur de dégagement devra être appliquée à partir d'un des points suivants, au choix de l'équipe qui n'est pas pénalisée : au point de la dernière mêlée quand l'équipe qui a mis le ballon en jeu est considérée comme n'ayant pas perdu possession; au point de faute; là où l'équipe qui recevait le dégagement a touché le ballon en premier; au point de ballon mort.
- 11.5 La punition de distance pour une faute contre un joueur qui tente de récupérer une passe latérale échappée ou une mise en jeu échappée ou un coup d'envoi ou un botté de dégagement échappé sera appliquée à partir d'un des points suivants, au choix de l'équipe qui n'est pas pénalisée : à partir du point de la dernière mêlée, où l'équipe qui a mis le ballon en jeu est considérée comme n'ayant pas perdu possession; à partir du point de faute, avec la possession maintenue par l'équipe à l'attaque; au point de ballon mort.
- 11.6 La punition de distance pour une faute commise contre un joueur tentant d'attraper le ballon dans la zone ciblée devra être appliquée à partir d'un des points suivants, au choix de l'équipe qui n'est pas pénalisée : à partir du point de la dernière mêlée, où l'équipe qui a mis le ballon en jeu est considérée comme n'ayant pas perdu possession; à partir du point de faute; au point de ballon mort.
- 11.7 La punition de distance pour avoir fait trébucher un porteur du ballon adverse sans que ce geste soit considéré comme une touche, devra être appliquée à partir d'un des points suivants, au choix de l'équipe qui n'est pas pénalisée : au point de faute; au point de la dernière mêlée; au point de ballon mort.
- 11.8 La punition de distance pour une faute grave ou personnelle, pendant le dernier jeu de la demie contre un porteur du ballon ou un receveur dans la zone ciblée, devra être appliquée de la façon suivante : si la faute est commise par la défensive contre le porteur du ballon, appliquez la punition à partir du point où la faute s'est produite et permettez un autre jeu à l'équipe qui a possession où la faute s'est produite; si la faute est contre un receveur dans la zone cible, appliquez la punition comme une faute de ballon en jeu à partir de la ligne de la dernière mêlée ou au point d'origine de la dernière passe, au choix de l'équipe qui n'est pas pénalisée.
- L'équipe qui n'est pas pénalisée peut décliner le jeu additionnel et choisir de faire appliquer les verges de punition sur le premier jeu de la demie suivante (p.ex. sur le coup d'envoi).
- 11.9 Un premier jeu automatique ne sera pas accordé dans les circonstances décrites ci-dessus.

12 Fautes multiples

12.1 Fautes de ballon en jeu

1. Quand une équipe commet deux fautes ou plus de ballon en jeu, il s'agit d'une faute double. L'équipe qui n'est pas pénalisée peut choisir d'appliquer seulement une des punitions. Si une des punitions est une faute personnelle ou une faute majeure de ballon en jeu, l'équipe qui n'est pas pénalisée a le choix de faire déclarer cette punition comme une faute de ballon mort.
2. Quand chaque équipe commet une faute de ballon en jeu sur le même jeu, il s'agit de deux fautes. Quand une ou l'autre des fautes acceptées se produisent avant un changement de possession, avec le ballon en vol ou sur un jeu où il n'y a pas de changement de possession, le jeu sera reprise à partir du point où le ballon a été mis en jeu en premier et aucune punition de distance ne sera appliquée.
3. Quand toutes les fautes acceptées se produisent après que le ballon soit en possession d'un joueur sur un changement d'équipe en possession, le ballon sera placé au point de ballon tenu quand la première faute s'est produite et aucune punition de distance ne sera appliquée.
4. Si une des punitions est une faute personnelle ou une faute grave de ballon en jeu, l'équipe qui n'est pas pénalisée pour la faute personnelle ou la faute majeure a le choix de faire déclarer cette punition comme étant une faute de ballon mort.



12.2 Fautes de ballon mort

1. Toutes les fautes de ballon mort peuvent être appliquées contre l'équipe prise en défaut. Quand les deux équipes commettent des fautes de ballon mort, seule la différence dans la longueur des punitions de distance sera appliquée.

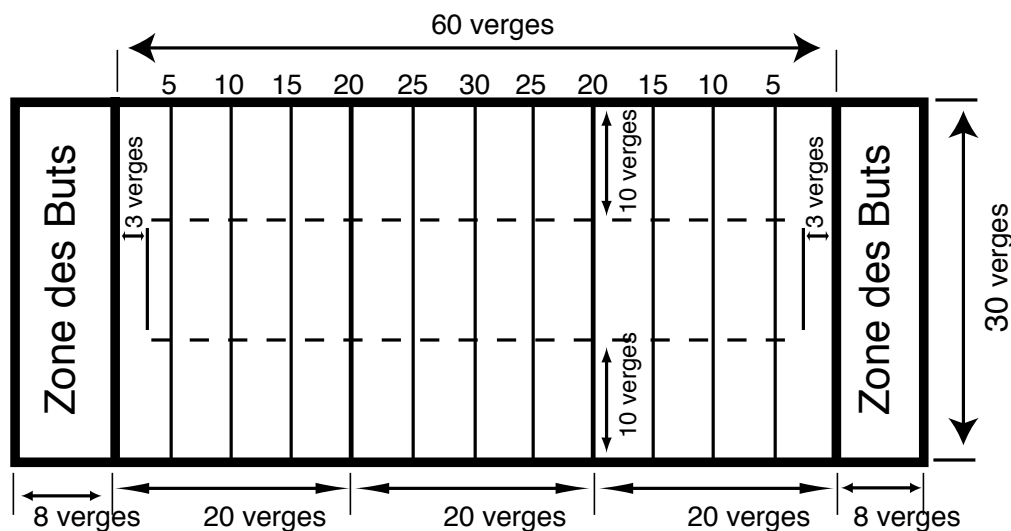


Toutes les règles décrites dans le Manuel des règlements canadiens de touch football de l'ACFA s'appliquent aussi au football en fauteuil roulant pour six joueurs. Seules les modifications ci-dessous doivent être prises en considération.

- 1 Les parties de football en fauteuil roulant doivent se jouer conformément aux règles de jeu, aux règlements et aux définitions énoncées dans le présent manuel.
- 2 Quand les organisateurs de tournois ou de championnats changent les règles du jeu, ils doivent avertir par écrit les officiels et chacune des équipes participantes des modifications avant la saison ou le championnat.
- 3 L'arbitre doit veiller au respect des règles par les équipes et les officiels. C'est à lui que reviendra la décision finale au cas où une situation n'aurait pas été prévue dans les règlements.

1 Le Terrain

- 1.1 Il est préférable d'avoir un terrain dur et plat, de terre tassée, d'asphalte ou de matière synthétique caoutchouteuse comme du Tartan.
- 1.2 Les dimensions du terrain sont de 60 verges sur 30 verges, plus 8 verges pour la zone des buts.
- 1.3 Le ballon est mis en jeu à au moins 10 verges de la ligne de côté.
- 1.4 Des lignes doivent être tracées à 20 verges des zones des buts pour les premiers essais.
- 1.5 Le point additionnel sera tenté à partir de la ligne de 3 verges.
- 1.6 Le botté d'envoi se fait à partir de la ligne de 20 verges; l'équipe réceptrice doit avoir au moins deux joueurs entre ses lignes de 25 et de 30 verges. Il existe une zone neutre de 10 verges.
- 1.7 Les entraîneurs doivent rester entre les lignes de 10 et 30 verges si les deux équipes sont sur le même côté du terrain et entre les lignes de 20 verges si les deux équipes sont sur les côtés opposés du terrain.
Les bancs pour les joueurs doivent être installés dans les zones des entraîneurs, à une distance minimum de 5 verges de la ligne de côté.



2 Le Ballon

- 2.1 Les équipes peuvent utiliser leur propre ballon ou s'entendre pour employer un seul ballon pour la partie.
- 2.2 Il est recommandé aux organisateurs de championnats de fixer eux mêmes les exigences quant à la dimension et au type de ballon approuvé.
Cependant, il est entendu que pour les championnats interprovinciaux ou les tournois, les organisateurs doivent déterminer les dimensions et le type de ballon qui sera utilisé et en avvertir les participants avant la saison ou le tournoi. Les ballons conformes aux exigences du Manuel des règlements canadiens de touch football sont acceptés.
- 2.3 Aucune modification ne peut être apportée à la surface naturelle du ballon. Le cas échéant, l'arbitre remplacera le ballon et pénalisera l'équipe fautive pour conduite anti-sportive.

3 L'uniforme

L'équipe locale doit changer de chandail si l'équipe de l'extérieur porte les mêmes couleurs, à moins qu'elle n'accepte de changer ses couleurs volontairement.

4 L'équipement

- 4.1 Tous les fauteuils roulants doivent être actionnés manuellement.
- 4.2 La hauteur du siège à l'avant (sans occupant) ne doit pas s'élever à plus de 21 pouces du sol.
- 4.3 Les repose-pieds ne doivent pas s'élever à plus de 5 pouces du sol, dans la position la plus élevée. Il est permis de remplacer les repose-pieds par des plates-formes.
- 4.4 Une courroie pour les talons doit être fixée solidement aux barres des repose-pieds.
- 4.5 Les joueurs peuvent utiliser un adhésif en atomiseur mais non en pâte. Un joueur fautif sera pénalisé pour conduite répréhensible et devra quitter le jeu pour au moins une partie. Le joueur ne peut pas continuer la partie avec de la pâte adhésive; la pénalité pour conduite répréhensible est l'expulsion de la partie.
- 4.6 Les gants sont permis.

Règlement 27 – Membres des Équipes

- 1 Chaque équipe est composée de six joueurs.
- 2 Les joueurs doivent avoir un handicap permanent des membres inférieurs, qui les empêche de jouer avec des personnes sans handicap.

Règlement 28 – Durée de la Partie et Chronométrage

Conforme au Manuel des règlements canadiens de touch football.

Règlement 29 – Prolongation

Conforme au Manuel des règlements canadiens de touch football.



Règlement 30 – Déroulement de la Partie

1 Début et Fin des Périodes de Jeu

Chaque demie commence par un botté d'envoi (simulé par une passe avant) à partir de la ligne de 20 verges de l'équipe offensive.

2 Obtention du Premier Essai

- 2.1 Les équipes bénéficient d'un premier essai quand elles peuvent faire avancer le ballon au-delà de chacune des lignes pour les premiers essais.
- 2.2 Les équipes ont droit à 5 essais pour dépasser la ligne des premiers essais, indépendamment de leur position initiale sur le terrain.

3 Choix après une Marque

- 3.1 Le simple n'existe pas dans le football en fauteuil roulant.
- 3.2 Si une équipe marque un touché de sûreté, l'équipe adverse doit effectuer un botté d'envoi à partir de sa ligne de 20 verges.
- 3.3 Après un touché, l'équipe qui a marqué doit effectuer une tentative de transformation.
- 3.4 Après une transformation, l'équipe qui n'a pas marqué peut choisir d'effectuer un botté d'envoi de sa ligne de 20 verges ou de laisser l'équipe adverse botter de sa ligne de 20 verges.

Règlement 31 – Dans les Limites et Hors Limites

- 1 Pour être dans les limites, le joueur doit avoir les quatre roues du fauteuil dans les limites.
- 2 Seule une roue hors limites suffit pour que le joueur soit considéré hors limites.

Règlement 32 – Contrôle et Possession du Ballon

- 1 Un joueur a le contrôle du ballon s'il le tient fermement d'une ou des deux mains, d'un ou des deux bras, des jambes ou sur les genoux, sans que le ballon touche le sol. Le joueur doit agripper suffisamment le ballon pour en arrêter la rotation.

Règlement 33 – La Touche

- 1 Un joueur est touché quand un joueur de défense l'atteint d'une main ou des deux (au-dessus des genoux), sans compter le fauteuil.
- 2 Le joueur de défense doit être assis dans son fauteuil au moment de la touche et ne peut pas s'agripper à l'adversaire ou à son fauteuil avant la touche.
Remarque :
Il est permis et même recommandé de soutenir l'adversaire ou son fauteuil après la touche pour éviter la chute de l'un ou l'autre joueur.
- 3 Le porteur du ballon peut changer de position dans son fauteuil pour éviter la touche du joueur de défense. Il ne peut cependant pas se servir de ses bras ou de ses mains pour éviter d'être touché.
- 4 L'extension puissante des bras pour la touche (poussée) est un mouvement inutilement violent.

Règlement 34 – Ballon en Jeu, Ballon Mort

- 1 Les rattrapages manqués du ballon font un ballon mort à l'endroit où le ballon touche le sol.
- 2 Un ballon qui touche le sol pendant l'échange du centre au quart est mort.
- 3 Un ballon qui tombe lors d'une passe latérale est mort.
- 4 Un ballon qui tombe lors d'une passe arrière est mort.
- 5 Si un botté ou un botté d'envoi est raté, le ballon est encore en jeu.



Règlement 35 – Temps Morts

Conforme au Manuel des règlements canadiens de touch football de l'ACFA.

Règlement 36 – Marque

- 1 Les touchés donnent 6 points.
- 2 La mise en jeu pour les tentatives de transformation doit se faire de la ligne de 3 verges.
- 3 Une équipe qui réussit une transformation en portant le ballon marque 2 points.
- 4 Une équipe qui réussit une transformation en passant le ballon marque 1 point.
- 5 Les touchés de sûreté sont valables conformément aux règles de touch football de l'ACFA.
- 6 Le simple n'existe pas dans le football en fauteuil roulant.

Règlement 37 – Tentative de Transformation

- 1 Toutes les règles régissant une remise en jeu et une passe s'appliquent à une tentative de transformation.

Règlement 38 – Botté d'envoi

- 1 Tous les bottés d'envoi doivent se faire à partir de la ligne de 20 verges.
- 2 Les bottés d'envoi sont simulés par une passe avant.

Règlement 39 – Remise en Jeu

1 Procédures de Remise en Jeu

- 1.1 N'importe quelle formation est permise à condition que trois joueurs restent dans le champ arrière. Les joueurs de champ arrière doivent se placer à une distance d'un fauteuil roulant de la ligne de mêlée.
- 1.2 Il est permis de faire face au centre ou d'adopter la position exactement inverse, c'est-à-dire de faire face au champ arrière.
- 1.3 Le centre dans une position avant se place en ligne avec le ballon et veille à ce qu'aucune des roues ne dépasse la pointe la plus éloignée du ballon.
- 1.4 L'axe de la grande roue ne doit pas dépasser la pointe la plus éloignée du ballon en position inversée.

2 Le Ballon

- 2.1 Le ballon doit être placé au point de remise en jeu par les officiels.

3 Le Caucus

Conforme aux règles du touch football de l'ACFA, mais l'équipe offensive doit remettre le ballon en jeu dans les vingt-cinq (25) secondes qui suivent.

4 La Remise en Jeu

- 4.1 Le centre peut ramasser le ballon.
- 4.2 Le centre doit faire une (1) passe délibérée ou remise. Tout mouvement des mains par le centre, avec ou sans le ballon, équivaut à mettre le ballon en jeu comme un ballon du centre.

5 En Jeu, Hors Jeu

- 5.1 L'arbitre de ligne qui suit l'équipe offensive doit s'aligner avec le fauteuil roulant du centre, sans dépasser la roue avant dans le cas du centre avant ou l'axe de la grosse roue dans le cas d'un centre inversé.



6 Alignement Défensif

- 6.1 La ligne défensive doit être à une (1) verge de distance de la pointe avant du ballon.
- 6.2 Toutes les formations de défense sont permises dans la mesure où deux joueurs au moins se placent sur la ligne défensive.

7 Blocage

- 7.1 Il est permis de pousser ou de percuter les fauteuils à l'avant pour créer un blocage.
- 7.2 Une collision à l'arrière ou dans les grandes roues équivaut à faire "trébucher" les joueurs. Interprétation: «dans les grandes roues» signifie que le contact avec le fauteuil de l'adversaire se fait à l'arrière de la partie avant de la jante pour les mains.
- 7.3 Le fait de bloquer la roue avec les plates-formes pour les pieds ou de bloquer le fauteuil de n'importe quelle manière involontaire équivaut à retenir le fauteuil.
- 7.4 Il n'existe pas de «zone neutre» où il est admis de faire «trébucher» les joueurs.
- 7.5 Les quatre roues doivent rester en contact avec le sol à une distance de trois fauteuils roulants de l'adversaire. Les infractions à cette règle sont traitées comme des cas de conduite répréhensible.
- 7.6 Quand deux chaises sont bloquées au point de ne pas pouvoir bouger, les deux joueurs doivent se dégager et recommencer à jouer. C'est la seule occasion où il est permis à un joueur de tenir le fauteuil d'un autre avec la main.

Règlement 40 – Passes

- 1 Les six joueurs de l'équipe offensive sont autorisés à capter des passes avant.
- 2 Aucune limite n'est prévue au nombre de passes admises derrière la ligne de mêlée.
- 3 Seule une (1) passe avant est permise au-delà de la ligne de mêlée.
- 4 Une passe peut être touchée par deux joueurs ou plus de l'équipe offensive et rester une passe complétée.
- 5 Le receveur doit avoir les quatre roues de son fauteuil à l'intérieur des limites du jeu.
- 6 Le règlement 16 relative à l'obstruction offensive et défensive sur la passe s'applique.
- 7 Passe remise — règlement 16.
- 8 Passe latérale ou en jeu — règlement 16.
- 9 Les passes hors-jeu engendrées par un ballon dévié sont légales. Voir le règlement 16 pour obtenir des détails sur les passes hors-jeu.

Tel que décrit au règlement 17, sauf si mentionné dans la présente.

Règlement 41 – Passes complétées / Passes incomplètes

Tel que décrit au règlement 17, sauf si mentionné dans la présente.

Règlement 42 – Obstruction sur la passe

Voir le règlement 18.



Règlement 43 – Bottés

- 1 Les bottés sont simulés par une passe avant annoncée aux adversaires par l'intermédiaire de l'arbitre.
- 2 L'équipe offensive doit informer l'arbitre si elle prévoit faire un botté assez vite pour remettre le ballon en jeu à l'intérieur des 25 secondes accordées.
- 3 L'arbitre interrompt le décompte des 25 secondes et avertit la défense par un signal de botté que le jeu sera un jeu botté, La remise au centre n'est pas permise tant que la défense n'a pas eu le temps de se préparer,
Remarque :
En cours de jeu, une équipe qui annonce le botté avant de disperser le jeu reste fidèle aux règles ci-dessus.
- 4 Si la déclaration de botté se fait trop tard, elle est considérée comme «procédure illégale»,
- 5 Si le botté n'est pas annoncé dans les formes, le mouvement sera traité comme une passe avant.
- 6 Le ballon peut être botté à n'importe quel essai dans n'importe quelle position sur le terrain.
- 7 L'équipe adverse peut renvoyer un ballon botté si elle l'a intercepté après un bond, au vol ou ramassé au sol.
- 8 L'équipe adverse peut bloquer un botté,
- 9 Voir règlement 19 pour la Zone d'immunité

Règlement 44 – Bottés Déviés et Bloqués

Tel que décrit dans le règlement 20 à l'exception de la distance pour le 1er jeu.

Règlement 45 – Actes Interdits

- 1 **Usage des mains**
Voir le règlement 21
- 2 **Retour Defendu au Jeu**
Tel que décrit dans le règlement 21
- 3 **Participation Defendue**
Tel que décrit dans le règlement 21

Règlement 46 – Conduite des Joueurs

Tel que décrit dans le règlement 22



Règlement 47 – Pénalités

- 1 Pour les pénalités de 5 et 10 verges, les pénalités de distance ne dépasseront pas la moitié de la distance jusqu'à la ligne des buts,
- 2 Pour les pénalités de 15 verges à l'intérieur de la ligne de 20 verges et près de la ligne des buts, le ballon sera placé le plus loin possible de la ligne des buts, soit sur la ligne de 5 verges, soit à la moitié de la distance jusqu'à la ligne des buts.

3 Hors Jeu - 5 Verges

Le premier juge de ligne doit avertir les joueurs (si possible) s'ils se placent mal avant la remise en jeu du ballon. Il ne doit cependant pas arrêter le jeu, le retarder ou déclarer une pénalité.

4 Retenue

- 4.1 Équipe défensive – à 10 verges du point de l'infraction.
- 4.2 Équipe offensive – à 10 verges de la ligne de mêlée ou du point de l'infraction s'il est situé derrière la ligne de mêlée.

5 Mouvement pour Faire Trebucher l'adversaire

15 verges du point de l'infraction.

6 Usage Défendu des Mains

- 6.1 Équipe défensive – à 10 verges du point de l'infraction ou ligne de mêlée selon l'endroit le plus près des buts de l'équipe offensive.
- 6.2 Équipe offensive – à 10 verges de la ligne de mêlée.

* L'usage des mains n'est JAMAIS permis dans le football en fauteuil roulant sauf pour toucher le porteur du ballon.

7 Conduite Repréhensible

- 7.1 Équipe défensive - à 15 verges du point de l'infraction.
- 7.2 Équipe offensive - à 15 verges de la ligne de mêlée. REMARQUE:
Note:
Si le joueur commet trop souvent la même faute ou infraction, l'arbitre peut l'expulser de la partie.
- 7.3 Les agissements répréhensibles flagrants peuvent être pénalisés sans avertissement.
- 7.4 Toute tentative délibérée de blesser un joueur ou un officiel entraîne l'expulsion immédiate de la partie.
- 7.5 La vulgarité n'est pas tolérée.
- 7.6 Il est défendu de tomber volontairement du fauteuil ou de se laisser traîner quand c'est possible de l'éviter.
- 7.7 Il est défendu de soulever la ou les hanches de la chaise pour gagner un avantage.

Règlement 48 – Application des Pénalités

Tel que décrit dans le règlement 24



Règlement 49 – Joueurs Tombés des Fauteuils

- 1** Quand un joueur tombe de son fauteuil, il revient à l'arbitre de juger si le joueur est en danger (par rapport au jeu). Si l'arbitre estime que la poursuite du jeu entraîne un danger pour le joueur tombé ou les autres, il siffle deux fois et le jeu doit cesser immédiatement. Tous les joueurs ont pour responsabilité d'empêcher les chutes et d'éviter les joueurs tombés.
- 2** Si l'arbitre arrête le jeu en raison d'une chute parmi les joueurs de l'équipe défensive alors que l'équipe adverse était en situation de supériorité, le ballon est placé à son point le plus avancé avant le coup de sifflet et l'équipe bénéficie d'un essai supplémentaire. En cas d'infraction à la règle, l'arbitre peut accorder un touché automatique et/ou exclure le joueur coupable de la partie.
- 3** Advenant la chute d'un joueur de l'équipe offensive, l'arbitre peut juger inutile de siffler et aucun essai n'est accordé.

Remarque :

Dans les cas mal définis par le Manuel des règlements canadiens de touch football de l'ACFA et non mentionnés ici, il revient aux arbitres de juger ce qu'il convient de faire.



Responsabilités des officiels à la ligne de mêlée (équipe de trois officiels)

Juge de champ-arrière (JCA) (positionné dans le champ-arrière derrière la défensive—du côté opposé du terrain au juge de lignes).

- Placer les poches tel qu'approprié.
- Compter les joueurs à la défensive.
- Garder un œil sur la zone ciblée par les obstructions/rudesses.
- Surveiller les pénalités pour obstruction sur la passe.
- Surveiller les touches et les rudesses qui peuvent en découler.
- Prendre note de la progression du ballon jusqu'à ce que le JL retienne le point de progression.
- Après le sifflet : replacer les poches au besoin.
- Sur les bottés de dégagement—prendre une position à côté du retourneur. Être prêt à pénaliser les infractions propres à la zone restrictive et les passes (latérales ou en jeu, ou bien hors-jeu).
- Sur les bottés d'envoi—débuter derrière le joueur situé le plus en profondeur de l'équipe qui reçoit le botté. Surveiller les touches et être prêt à se déplacer en direction des passes.

Juge de lignes (JL) (positionné sur la LM)

- Lever les barrières lorsque le caucus se brise jusqu'à ce que le centre place le ballon. Sur les bottés d'envoi, les barrières se lèvent lorsque le botteur s'approche du ballon.
- Surveiller les joueurs hors-jeu.
- Avertir les joueurs lorsqu'ils sont alignés hors-jeu.
- Surveiller à ce que le poursuiveur ne soit pas hors-jeu.
- Se déplacer au maximum jusqu'à la poche du premier essai... suivre le jeu en restant à l'affût des infractions et en prenant note de la progression du ballon.
- Jeux à la ligne des buts—Se déplacer uniquement jusqu'à la ligne des buts et être prêt à juger si le ballon traverse le plan de la zone des buts.
- Bottés de dégagement—Rester sur la LM jusqu'au moment où le ballon traverse la ligne en vol.
- Bottés d'envoi—Démarrer à 20 verges de la ligne du botté d'envoi.

Arbitre en chef (A) (positionné à du QA)

- Annoncer les essais et démarrer le chronomètre des 20 secondes.
- Compter les joueurs à l'offensive.
- Prendre note du côté où se situe le poursuiveur.
- Surveiller à ce que le poursuiveur ne commette pas de hors-jeu (lancer son drapeau si le poursuiveur traverse la LM sans être retourné complètement derrière la poche qui lui est attitrée).
- Rester à l'affût de la double poursuite.
- Rester à l'affût des obstructions sur le poursuiveur ou garder un œil sur la zone d'obstruction ainsi que sur le centre.
- Surveiller les touches sur le QA et les rudesses qui peuvent en découler.
- Signaler la direction de la passe (latérale ou en jeu, ou bien hors-jeu).
- Si le QA roule à l'extérieur de la zone de mêlée et lance le ballon, noter le point où était situé le QA lorsqu'il a lancé le ballon (est-ce que le QA a traversé la LM?)
- Après le sifflet : donner les poches au JCA au besoin.
- Lors d'un botté d'envoi, démarrer sur la ligne du botté d'envoi. Faire retentir son sifflet pour informer les joueurs que le ballon est prêt à être mis en jeu. Surveiller l'équipe qui botte afin qu'elle ne commette pas de hors-jeu.



Cas 1 – Général

- 1 **Situation :** Un joueur marque un touché, mais son nom ne figure pas sur la feuille de pointage.
Décision : Il n'existe aucun règlement dans la livre qui couvre cette situation. Il s'agit purement d'une question administrative pour la ligue. Il faut simplement ajouter le nom de la personne sur la feuille de match. Si l'adversaire s'y oppose, prenez-en note sur la feuille de match, mais accordez quand même le touché. L'arbitre n'a aucun droit d'expulser un joueur à moins que les dirigeants de ligue ou de tournoi avisent l'arbitre autrement par écrit. (Règlement 1.2)
- 2 **Situation :** Pendant un match disputé en soirée sur un terrain éclairé, les lumières s'éteignent soudainement sur un jeu. L'équipe à l'attaque affirme qu'un touché aurait certainement été marqué sur ce jeu, mais la défense s'y objecte.
Décision : Puisque cette situation n'est pas couverte dans les règlements, l'arbitre doit invoquer le Règlement 1.3 et prendre une décision qui est juste à ses yeux pour couvrir la situation (Règlement 1.3)

Saignement

1. Pendant un match, l'arbitre devra exiger que tout participant (joueur ou officiel) qui saigne ou qui présente une plaie ouverte quitte le terrain aussi tôt que possible. Le traitement médical approprié devra être prodigué. Le participant peut revenir sur le terrain de jeu seulement après que le saignement ait été stoppé et que la zone affectée ou que la plaie ouverte ait été entièrement couverte et de façon sécuritaire.
Tous les officiels doivent être très conscients du texte et de l'intention de ce règlement, afin de veiller à la sécurité de tous les participants.
2. Si le participant est un joueur, l'arbitre devrait offrir à l'équipe touchée les options suivantes :
 - a) un court temps d'arrêt des officiels pour permettre une substitution immédiate.
 - b) Un « temps d'arrêt des officiels » qui ne devra pas dépasser deux minutes pour permettre au joueur blessé de recevoir un traitement médical approprié. Si le traitement n'est pas complété après que les deux minutes soient écoulées, l'équipe doit envoyer un joueur substitut sans plus de retard ou utiliser le temps d'arrêt à sa disposition (si le cas s'applique) afin de profiter de plus de temps pour permettre le traitement médical.
- 3 Si le participant est un officiel, l'arbitre ou le responsable du groupe d'officiels, en consultation avec les capitaines d'équipe, peut décider de suspendre le jeu pour que le traitement médical soit offert ou pour poursuivre le jeu avec les officiels qui restent.
- 4 Si le ballon est en jeu quand la blessure se produit, les officiels ne devront pas siffler jusqu'à l'achèvement du jeu et que le ballon soit déclaré mort.
- 5 Un joueur ou un officiel qui dont une partie de l'uniforme est saturé de sang doit le changer ou le nettoyer immédiatement. « Saturé » est défini au Règlement 1.5 comme étant une « quantité suffisante de sang pour transpercer le tissu et atteindre la peau de sorte que le sang soit facilement transférable à un autre participant. » Les procédures de temps d'arrêt telles que décrites dans les clauses 2 et 3 (ci-dessus) seront applicables.
- 6 **Situation :** Le joueur A1 quitte le terrain, saignant à profusion. L'Équipe A demande le temps d'arrêt de deux minutes qu'on lui accorde pour que le joueur reçoive l'attention du personnel médical. Le Joueur A1 revient après 90 secondes et le capitaine de l'Équipe B demande que le temps d'arrêt de deux minutes soit utilisé jusqu'à ce qu'il soit entièrement écoulé.
Décision : Le jeu devra reprendre à tout moment pendant la période de deux minutes quand le joueur blessé revient ou que l'équipe du joueur indique qu'elle est prête à reprendre le jeu. Il n'est pas obligatoire de laisser écouler le temps d'arrêt de deux minutes au complet. (Règlement 11.4.3)
- 7 **Situation :** Le Joueur A2 subit une blessure au genou et le capitaine A1 demande un temps d'arrêt pour blessure.
Décision : L'Équipe A peut demander un temps d'arrêt régulier d'une minute, si elle en a un à sa disposition, afin de permettre à son joueur d'être traité. Le joueur peut rentrer à nouveau sur le terrain s'il est en mesure de le faire et quand le temps d'arrêt est écoulé. Si l'arbitre accorde un temps d'arrêt de blessure pour déplacer le joueur, qui doit demeurer sur la ligne de côté pendant au moins un jeu avant de revenir. Un temps d'arrêt spécial en cas de saignement ne peut être accordé dans cette situation. Un « temps d'arrêt pour saignement » peut seulement être accordé dans des cas où les participants saignent ou que l'équipement ou l'uniforme est saturé de sang. (Règlement 11.4.3)



Cas 2 – Équipement

- 1** **Situation :** Avant le début du match, l'arbitre inspecte le terrain et remarque que la zone de but n'est pas réglementaire en raison de la présence d'une piste d'athlétisme autour du terrain.

Décision : La ligne de fond de terrain et la ligne de côté de la zone de but devraient être clairement marquées sur au moins un pied sur la piste, correspondant à la courbe de cette piste. (Règlement 2.1.1)
- 2** **Situation :** L'Équipe A botte le dégagement et le ballon tombe sur la ligne de 3 verges de l'Équipe B, roule vers la ligne de but, frappe le drapeau ou le cône à l'intersection de la ligne de but et de la ligne de côté, roule dans la zone de but, puis hors du terrain.

Décision : Le drapeau/cône ne fait pas partie du terrain. Ainsi, le ballon est déclaré mort avant de toucher la ligne de but et aucun point n'est marqué. (Règlement 2.1.2)
- 3** **Situation :** Pendant l'inspection du terrain avant le match, les officiels remarquent que les drapeaux de coin sont attachés à des tiges de bois.

Décision : C'est illégal et dangereux pour tous les participants. L'arbitre fera enlever toutes ces tiges de drapeaux et le match ne commencera pas jusqu'à ce que cela soit fait. (Règlement 2.1.3)
- 4** **Situation :** Les officiels arrivent sur le site du match et constatent qu'il n'y a aucun coussin protecteur sur les poteaux de but.

Décision : Les officiels ne doivent pas démarrer le match. En cas de blessure d'un joueur, les officiels pourraient être tenus responsables d'avoir permis au match d'être joué en contravention d'un règlement conçu pour la sécurité. Toutes associations provinciales et les associations d'officiels devraient aviser leurs dirigeants de ligues et de tournois des exigences obligatoires, et que les officiels de matchs ont reçu l'ordre de ne pas démarrer de matchs tant que les règles en matière de sécurité soient respectées et appliquées.
- 5** **Situation :** Pendant le match, le capitaine de l'Équipe B se plaint que l'Équipe A utilise un ballon qui n'est pas suffisamment gonflé, donc trop mou.

Décision : Les spécifications au sujet des ballons relevant maintenant des dirigeants de ligue et de tournois. Si les officiels ne reçoivent pas de directives au sujet des spécifications pour la ligue, ils ne peuvent pas invalider l'utilisation d'un ballon. Les spécifications indiquées au Règlement 2.2 du livre des règlements s'appliquent seulement aux championnats nationaux (Règlement 2.2)
- 6** **Commentaire :** Si la ligue décide de respecter les spécifications de ballon indiquées dans ce livre de règlement pour la saison régulière, alors l'arbitre, si on lui demande, doit statuer sur la légalité du ballon. Cela peut impliquer de stopper le chronomètre pendant le match pour mesurer le ballon. Si le ballon est déclaré par l'arbitre comme ne respectant pas les règlements, il doit être remplacé par un ballon conforme aux règlements avant le prochain jeu. Aucune punition ne sera décernée.
- 7** **Situation :** Avant le début du match, un capitaine d'équipe s'oppose à un des joueurs adverses portant des souliers à crampons métalliques vissés.

Décision : Ce type de crampon est permis tant que les crampons font partie de la conception naturelle du soulier. Toutefois, aucun soulier de baseball, d'athlétisme, de golf ou autre souliers aux côtés aiguisés ne sera permis. (Règlement 2.3.5)
- 8** **Situation :** Pendant le match, l'arbitre remarque un joueur dont le soulier manque un crampon vissé, ce qui expose une tige de métal.

Décision : Le joueur doit quitter le match pendant au moins un jeu et réparer ou remplacer le soulier. Aucune punition ne sera décernée. (Règlement 2.3.5)
- 9** **Situation :** Pendant la rencontre avant le match avec les officiels, un des capitaines demande qu'une vérification soit faite sur les souliers de l'équipe adverse. Cette vérification est faite et il est découvert que trois joueurs portent des souliers interdits.

Décision : Il n'y a pas d'expulsion à ce point dans le match. Les joueurs pris en défaut doivent remplacer les souliers interdits. (Rule 2.5.4)
- 10** **Situation :** Pendant le match, le joueur B3 est dévoilé comme portant une paire de souliers de baseball à crampons métalliques.

Décision : Puisque les souliers sont interdits, le joueur B devra être expulsé et l'équipe du joueur en question se voit décerner une punition pour conduite reprochable. Il relève des équipes de connaître les règlements au sujet des souliers, comme indiqué dans le livre des règlements. (Règlement 2.3.5)



-
- 11** **Situation :** Les joueurs désirent porter des lunettes de soleil, des bandeaux et/ou des casquettes de baseball.
Décision : À moins que la conception de ces articles les rende véritablement dangereux, ils sont permis. Les organisateurs de ligues et/ou de tournois peuvent offrir différents règlements, ils doivent fournir des copies imprimées des règlements à ce propos aux équipes et aux officiels.
- 12** **Situation :** Les joueurs désirent porter des bagues ou des barrettes couvertes de ruban.
Décision : Un tel geste est permis, si l'arbitre est convaincu que les autres participants sont adéquatement protégés contre les blessures. Autrement, les articles doivent être retirés, même s'ils sont couverts de ruban. Ici encore, les organisateurs de ligues ou de tournois peuvent adopter différents règlements, tant que la sécurité des participants est accrue et que ces règlements sont fournis par écrit aux équipes et aux officiels.
- 13** **Situation :** Le botteur A1 désire porter un soulier et botter à pied nu ou seulement avec un bas avec le pied qui botte.
Décision : Tous les joueurs, y compris les botteurs doivent porter des souliers qui respectent les normes, et ce, aux deux pieds, quand ils se trouvent sur le terrain. Les joueurs peuvent porter différents types de souliers sur chaque pied, par exemple pour prendre un supposé avantage en bottant. Les joueurs pris en défaut devraient être retirés du jeu, mais ils peuvent revenir sur le terrain une fois qu'ils portent des souliers conformes aux règlements. (Règlement 2.3.5)

Cas 3 – Membres d'équipe

- 1** **Situation :** Lors d'un retour de botté d'envoi, le joueur A9 court sur le terrain pour aller ramasser le té de botté.
Décision : Le joueur A9 est coupable de substitution interdite. L'Équipe B a le choix de décliner la punition et la mêlée reprend au point de ballon mort ou l'Équipe A doit botter le ballon à nouveau avec une punition de 10 verges (Règlement 3.1 et comité des règlements, 1990)
- 2** **Situation :** Équipe A se place pour le coup d'envoi avec seulement six joueurs sur le terrain. Le joueur A7 court sur le terrain après que le botteur A1 a démarré son approche vers le ballon. L'Équipe B reçoit le ballon et le transporte de sa propre ligne de 25 verges jusqu'à sa propre ligne de 40 verges.
Décision : L'Équipe A doit être punie pour substitution interdite. L'Équipe B a le choix de reprendre sur une mêlée à sa propre ligne de 40 verges ou de forcer l'Équipe A à reprendre son botté avec une punition de 10 verges (Règlement 3.2.1)
- 3** **Situation :** L'Équipe A quitte son caucus et le premier juge de ligne « ferme la porte ». Le joueur substitut A4 vient d'entrer sur le terrain, court trois verges passé le premier juge de ligne, puis voyant l'équipe s'aligner dans la mêlée, rebrousse chemin et sort du terrain.
Décision : Aucune punition, tant que le joueur A4 n'était pas en position pour passer un message et qu'il était sorti ou presque sorti du terrain quand le ballon est mis en jeu, ne distrayant pas l'Équipe B au passage et en ne soutirant aucun avantage (Règlement 3.2.1)
- 4** **Situation :** Les officiels comptent mal le nombre de joueurs sur le terrain au moment d'un coup d'envoi et l'arbitre siffle le début du jeu, alors qu'une équipe compte huit joueurs. Un officiel remarque l'erreur (a) avant que le ballon soit botté ou (b) pendant ou après le jeu. Quelles sont la bonne procédure et la punition à appliquer?
Décision : Les équipes sont responsables de compter leurs joueurs sur le terrain. L'équipe qui n'est pas prise en défaut a l'option de permettre au jeu d'avoir lieu ou de reprendre le botté avec une punition de 10 verges. (Règlement 3.1 et 23.1)
- 5** **Situation :** L'Équipe A compte sept joueurs sur le terrain, mais le joueur A3 croit qu'il y en a huit et il court au-delà de la ligne de côté à l'opposé du banc de l'équipe avant la mise en jeu. L'Équipe A joue avec seulement six joueurs. Est-ce qu'une punition doit être appliquée?
Décision : Oui. Il s'agit d'une substitution interdite. L'Équipe B peut accepter le jeu ou l'Équipe A devra reprendre le jeu avec une punition de 10 verges (Règlement 3.2 et 23.1).



Cas 4 – Chronométrage du match

- 1** **Situation :** Pendant les deux dernières minutes d'une demie, l'Équipe A prend possession du ballon à sa propre ligne de huit verges. Le capitaine de l'Équipe A informe l'arbitre qu'il ne désire pas écouler le temps qu'il reste à jouer dans la demie.

Décision : Les deux équipes doivent être d'accord de mettre fin à la demie avant la conclusion prévue. Il ne peut s'agir d'une décision unilatérale par une ou l'autre des équipes. (Règlement 4.4.1)
- 2** **Situation :** Les deux équipes demandent que le « chronométrage de cinq jeux » soit utilisé malgré que l'organisateur de la ligue ou du tournoi a spécifié que l'option du temps qui s'écoule soit utilisée.

Décision : Les officiels DOIVENT respecter la politique de la ligue ou du tournoi (Comité des règlements, 1992)
- 3** **Décision approuvée :** Si un changement de possession se produit sur le jeu immédiatement avant l'avertissement de trois minutes, le chronomètre démarre quand l'arbitre signale que le ballon peut être remis en jeu.

Justification : Ce règlement vise à garantir que les équipes ne sont pas dépourvues de temps de jeu en raison d'importantes substitutions après le coup d'envoi ou le changement de possession. Si l'Équipe A reprend possession du ballon pendant le jeu, il ne devrait pas y avoir de substitutions importantes; c'est pourquoi il n'est pas nécessaire d'arrêter le chronomètre à moins qu'une punition soit signalée ou qu'une blessure survienne, que des points soient inscrits ou qu'une équipe demande un temps d'arrêt.
- 4** **Coup de sifflet par inadvertance** (Règlement 10.6.11) – Le chronomètre devrait être arrêté après le coup de sifflet et le signal d'arrêt du chronomètre (#10) par l'arbitre. Quand l'équipe touchée a fait son choix et que le ballon peut être remis en jeu, l'arbitre devrait siffler et le chronomètre démarre de la même façon que si le coup de sifflet avait été effectué correctement. La procédure adéquate sera suivie.

Commentaire : La « règle des trois minutes » provoque une conscience accrue du besoin de signal clair par les officiels de matchs dans toutes les situations pour l'arrêt et le démarrage du chronomètre. Même si cela s'applique davantage pendant les périodes d'application de la règle des trois minutes de chaque demie, cela s'applique aussi à toutes les situations où le chronomètre est arrêté, peu importe la raison.

Tous les officiels, spécialement l'arbitre devrait utiliser les mécaniques suivantes dans les situations de chronométrage :

Quand le chronomètre est arrêté pour les temps d'arrêt (équipe, blessure ou officiels) :

L'arbitre devra clairement utiliser le signal #9 (démarrage du chronomètre) suivi par le signal #1 (temps d'arrêt d'équipe) ou le signal #27 (temps d'arrêt des officiels). L'arbitre devra informer les capitaines d'équipe sur le terrain de la durée du temps d'arrêt et quelle équipe en a fait la demande, puis le premier juge de ligne et/ou un autre officiel devra informer les bancs d'équipe.

Le chronomètre sera arrêté avant le coup d'envoi et démarrera pendant le jeu :

 - a) Quand le coup d'envoi est sur le premier jeu d'une période, le chronomètre démarre sur le coup de sifflet de l'arbitre. L'arbitre siffle, démarre le chronomètre et effectue le signal #9 (démarrage du chronomètre) alors que le botteur amorce son approche du ballon.
 - b) Si le ballon tombe du té, l'arbitre siffle, arrête le chronomètre et effectue le signal #10. D'autres officiels peuvent aussi effectuer le signal #10 quand le ballon est remplacé et botté. L'arbitre devra démarrer le chronomètre est botté et effectuer le signal #9 quand le ballon est en vol. Les autres officiels peuvent effectuer le signal #9 brièvement quand le ballon est en vol.
 - c) Le chronomètre démarrera pendant le jeu – après le coup d'envoi, quand le ballon est touché en jeu par un joueur sur le terrain, les officiels effectuent le signal #9. L'arbitre devrait se concentrer sur le démarrage du chronomètre et l'utilisation du signal #9, si possible, selon les circonstances.
 - d) Si le ballon frappe les poteaux de but ou sort du terrain sans être touché et que le chronomètre a été arrêté avant le coup d'envoi – même si le chronomètre n'a jamais démarré pendant le jeu, tous les officiels devraient utiliser le signal #10 pour rappeler aux équipes que le chronomètre est arrêté. Cela devrait aussi servir de rappel à l'arbitre, en cas que le chronomètre soit redémarré par inadvertance.



-
- 5** **Situation :** Après le signal d'avertissement qu'il reste trois minutes à écouler (a) l'Équipe A perd possession du ballon ou (b) l'Équipe A inscrit un simple.
Décision : L'Équipe B redémarrera le jeu dans une mêlée au point adéquat. Dans les cas (a) et (b), le chronomètre démarrera au début de la remise en jeu. (Règlement 4.4.8 et 4.4.5)
- 6** **Situation :** Après le signalement qu'il reste trois minutes à écouler dans une période, un coup de sifflet est donné par inadvertance. Quand est-ce que le chronomètre démarre sur le prochain jeu?
Décision : Le chronomètre démarre de la même façon que si le coup de sifflet avait été correctement donné. L'arbitre devrait expliquer cette procédure clairement aux deux capitaines. (Règlement 10.6.11).

Cas 6 – Procédures de match

- 1** **Situation :** Au début de la deuxième demie, l'équipe hôte choisit de recevoir le ballon. L'arbitre informe l'équipe visiteuse. L'équipe visiteuse décide d'attaquer contre le vent. Le capitaine de l'équipe hôte demande ensuite de pouvoir effectuer le coup d'envoi.
Décision : Une fois la décision communiquée par l'arbitre aux adversaires, elle ne peut plus être modifiée. L'équipe hôte doit recevoir le ballon. (Règlement 6.3.3)
- 2** **Situation :** Le capitaine de l'Équipe A demande un mesurage. L'arbitre croit sans doute raisonnable que le premier jeu n'ait pas été réussi.
Décision : L'arbitre a le droit de refuser une demande de mesurage s'il croit au-delà de tout doute raisonnable que le premier jeu a été ou n'a pas été réussi, ou si les conditions de terrain ou l'équipement ne permettent pas de mesurage adéquat. (Règlement 6.7.1)
- 3** **Situation :** L'Équipe A marque un touché et égalise le pointage avec la transformation. Il y a un grand vent en faveur de l'Équipe B. Le capitaine de l'Équipe B décide d'effectuer le coup d'envoi plutôt que de le recevoir.
Décision : Cela est permis. Après un touché inscrit par l'Équipe A, l'Équipe B a l'option de recevoir ou d'effectuer le coup d'envoi. (Règlement 6.8.1)

Cas 7 – En jeu / hors du jeu

- 1** **Situation :** Le joueur A3 tente d'attraper une passe vers l'avant près de la ligne de côté à proximité du banc de son équipe. Le ballon est jonglé et A3 chute. Un coéquipier au banc attrape A3 pour l'empêcher de crouler au sol et A3 réussit à prendre contrôle du ballon avant de sortir hors du jeu.
Décision : Le joueur A3 a été touché par un joueur hors du terrain et il est donc considéré comme étant hors du jeu. La passe est déclarée incomplète. (Règlement 7.1.2)
- 2** **Situation :** Le quart arrière A1 lance une passe vers l'avant dans la zone de but de l'Équipe B. Le ballon frappe une branche d'arbre qui pend dans la zone de but de l'Équipe B. Le joueur A2 réussit à attraper le ballon dans la zone de but avant qu'il tombe au sol.
Décision : Le ballon est hors du jeu au moment qu'il frappe l'arbre. Il n'y a aucun touché et l'Équipe A perd l'essai. (Règlement 7.2.2)
- 3** **Situation :** Une passe vers l'avant est lancée haute, vers la ligne de côté. Le ballon traverse la limite du jeu en vol au moment où le joueur A3 saute haut au-dessus de la ligne de côté et frappe le ballon dans les airs, vers son coéquipier A2 qui est debout en jeu.
Décision : Même si le joueur A3 a touché le ballon alors qu'il traversait la ligne de côté, le jeu est valide puisque A3 n'a pas touché au sol hors du jeu. Son coéquipier A2 peut faire progresser le ballon, conformément aux règlements qui gouvernent les passes hors jeu (Règlement 7.2.1).
- 4** **Situation :** Le receveur A2 marche sur la ligne de côté alors qu'il saute pour une passe et tandis qu'il est dans les airs, il fait dévier le ballon vers (a) son coéquipier A3 (b) son adversaire B1.
Décision : Dans les deux cas, le jeu est mort quand le joueur A2 touche à la ligne de côté, puisqu'il se trouve alors hors du jeu (Règlement 7.2.3).
- 5** **Situation :** Un ballon botté ou lancé frappe un oiseau en vol au-dessus du terrain.
Décision : Faites recommencer le jeu à partir du point de la dernière mêlée ou appliquez le Règlement 1.3 et rendez toute décision qui semble être la plus juste dans la situation spécifique.



Cas 8 – Contrôle et possession du ballon

- 1 **Situation :** Le quart arrière A 1 sort de la pochette puis trébuche. Il touche le sol avec le ballon qu'il tient fermement dans sa main.
Décision : Le jeu est toujours en vie. (Règlements 8.1.1 et 8.3.2 et Comité des règlements de 1986)
- 2 **Situation :** Le joueur A2 plonge pour attraper une passe vers l'avant. L'attrapé est réalisé et le contrôle est établi tandis qu'il est en vol. Toutefois, il perd le ballon en retombant au sol.
Décision : Le joueur A2 doit accorder la possession du ballon et la passe est déclarée complète au point où il a fait contact au sol (Règlement 8.3.2).
- 3 **Situation :** Le joueur A1 tente un botté de dégagement sur un troisième essai, mais le ballon est bloqué par son adversaire B1. A1 réussit à attraper le ballon avant qu'il touche le sol et il court en possession sur cinq verges. La distance pour un premier jeu n'est pas franchie.
Décision : L'Équipe A perd possession du ballon puisque le premier jeu n'a pas été réussi. Le botté de dégagement bloqué n'affecte pas la continuité des essais. (Règlement 8.4.3)

Cas 9 – La touche

- 1 **Situation :** Le joueur B1 plonge pour abattre une passe vers l'avant visant le joueur A1, mais il ne réussit pas et A1 attrape le ballon. Toutefois, dans sa tentative d'abattre le ballon, B1 effleure A1.
Décision : Aucun sifflet. La touche doit être effectuée délibérément avec la main et non pas en faisant contact avec son corps sur le receveur. (Règlement 9.1.1)
- 2 **Commentaire :** Quand un défenseur joue le ballon et touche le receveur par inadvertance, cela n'est pas considéré comme étant une touche. Toutefois, les officiels doivent faire attention de surveiller la main qui traîne que les joueurs peuvent utiliser pour s'assurer de pouvoir faire la touche s'ils ratent le ballon.
- 3 **Situation :** Le joueur A1 plonge et attrape une passe vers l'avant. Son adversaire B1, chargé de couvrir A1, saute par-dessus A1 pour éviter un contact. A1 se relève et court.
Décision : Le jeu est mort quand le joueur B1 a sauté par-dessus son adversaire A1 pour éviter le contact. On considère que B1 a touché A1 dans cette situation (Règlement 9.2).
- 4 **Situation :** Le quart-arrière reçoit la mise en jeu et s'agenouille pour concéder la touche.
Décision : L'arbitre devrait signaler le jeu mort à ce point et une touche sera accordée au défenseur le plus près. Le quart-arrière ne peut tromper la défensive en s'agenouillant pour concéder la touche, puis en tentant de poursuivre le jeu. Toutefois, si le quart arrière ne touche pas au sol, le ballon n'est pas déclaré mort. La défensive doit demeurer alerte face à des feintes du genre (Règlement 9.2.2).
- 5 **Situation :** Sur le coup d'envoi, le porteur du ballon A3 est touché, mais l'officiel ne le voit pas. A3 cesse de courir parce qu'il a senti la touche et il marche vers un membre de l'équipe qui botte et lui remet le ballon.
Décision : Sifflez pour signaler le ballon mort et remettez-le à l'équipe qui reçoit le botté. Il arrive souvent que l'officiel ne voit pas la touche, mais il utilise d'autres signes pour prendre la bonne décision. Accorder la possession à l'équipe qui reçoit le botté est la décision juste dans cette situation. Le porteur du ballon a concédé la touche par les gestes qu'il a démontrés, comme ils le font quand ils s'agenouillent délibérément (Règlement 9.2.2).
- 6 **Situation :** Le poursuiveur s'approche du quart arrière A1. Ce dernier se penche délibérément alors que le bras du poursuiveur lui passe par-dessus le corps sans qu'une touche soit effectuée.
Décision : Ne sifflez pas. Il s'agit d'une façon délibérée et permise d'éviter une touche. C'est différent que si un défenseur saute par-dessus un porteur de ballon qui est tombé au sol. (Comité des règlements, 1986)
- 7 **Situation :** Le joueur A4 se penche pour attraper une passe basse. Tout de suite après avoir pris possession du ballon, le joueur B3 vient pour effectuer la touche, il passe sa main au-dessus de A4, mais il ne le touche pas.
Décision : Permettez au jeu de se poursuivre puisqu'aucune touche n'a été réussie ou accordée sur ce jeu (Règlement 9.2.1)



- 8 **Situation :** Le joueur A4 plonge et attrape le ballon. Alors qu'il rampe en remontant le terrain dans un effort pour franchir d'autres verges, son adversaire B3 passe une main par-dessus son corps.
Décision : Permettez au jeu de se poursuivre puisque le joueur B3 n'a pas sauté par-dessus ou touché le joueur A4. C'est pourquoi on n'accorde pas de touche (Règlement 9.2.1).
- 9 **Commentaire :** Le facteur clé pour accorder une touche, quand une touche n'a pas été effectuée, est quand le défenseur a sauté par-dessus, ou qu'il a évité le contact avec le porteur du ballon d'une autre façon et ce faisant, il laisse passer l'occasion d'effectuer une touche (Règlement 9.2.1 et Comité des règlements, 1992)
- 10 **Commentaire :** Les officiels mineurs devraient prêter plus attention quand ils signalent des tentatives de touche qui surviennent quand le porteur du ballon tente d'éviter les touches provenant de défenseurs qui traversent le terrain. Trop souvent, les officiels mineurs signaleront une touche quand un défenseur s'étire, mais le juge de champ arrière et l'arbitre voient clairement un pied de distance entre la main du défenseur et le porteur du ballon.
De façon similaire, tous les officiels devraient faire preuve d'un meilleur jugement quand ils déterminent si le ballon a quitté la main du passeur sur une passe latérale avant que la touche soit effectuée. Trop d'officiels ont la « gâchette rapide » dans de telles circonstances. Assurez-vous que le ballon soit toujours dans la main quand la touche est effectuée avant de signaler le ballon mort.

Cas 10 – Ballon en jeu / ballon mort

Le ballon frappe les poteaux

- 1 **Situation :** L'Équipe A remet le ballon en jeu à la ligne de mêlée, deuxième essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 12 verges. Sur la mise en jeu, le ballon frappe les poteaux de but en vol.
Décision : Le jeu est déclaré mort aussitôt que le ballon frappe les poteaux de but. Le ballon est considéré comme ayant frappé le sol dans la zone de but de l'Équipe A et l'Équipe B a droit à un touché de sûreté. Ce règlement s'appliquerait même si le quart arrière a précédemment touché au ballon. Ce cas démontre pourquoi l'Équipe A devrait effectuer sa mêlée à partir du trait de remise en jeu quand elle se trouve à l'intérieur de sa propre ligne de 20 verges (Règlement 10.4.3)
- 2 **Situation :** L'Équipe A lance une passe vers l'avant à partir de la ligne de 20 verges de l'Équipe B. Le ballon frappe les poteaux de but en vol.
Décision : Le ballon est mort aussitôt qu'il touche les poteaux de but et la passe est considérée comme étant incomplète. L'Équipe A perd l'essai. (Règlement 10.4.3)
- 3 **Situation :** Le joueur A1 botte un dégagement à partir de la ligne de 30 verges de l'Équipe B. Le ballon frappe les poteaux de but en vol dans la zone de but de l'Équipe B.
Décision : Le ballon est mort quand il frappe les poteaux de but. L'Équipe B remettra le ballon en jeu dans une mêlée, premier essai à partir de la ligne de 10 verges de l'Équipe B. Aucun point n'est accordé. (Règlement 10.4.2)
- 4 **Situation :** L'Équipe A effectue un botté de dégagement dans la zone de but de l'Équipe B. Le ballon rebondit sur le joueur B1 dans la zone de but et frappe les poteaux de but en vol.
Décision : Un point est accordé à l'Équipe A. Le ballon est mort s'il frappe les poteaux de but. L'Équipe B remettra le ballon en jeu dans une mêlée à partir de sa ligne de 35 verges (Règlement 10.4.2)
- 5 **Situation :** Le joueur A1 tente un botté de dégagement à partir de la zone de but de l'Équipe A. Le ballon frappe les poteaux de but de l'Équipe A en vol.
Décision : Le ballon est mort quand il frappe les poteaux de but et un touché de sûreté est accordé à l'Équipe B (Règlements 10.6.4 et 10.4.2)
- 6 **Situation :** L'Équipe A effectue un dégagement à partir de la ligne de 30 verges de l'Équipe B. Le ballon atterrit cinq verges à l'intérieur de la zone de but de l'Équipe B, bondit à reculons et frappe les poteaux de but.
Décision : Le jeu est déclaré mort d'un coup de sifflet quand le ballon frappe les poteaux de but. Aucun point n'est accordé à l'Équipe A et l'Équipe B remettra le ballon en jeu sur une mêlée, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 10 verges (Règlements 10.4.1 et 12.7.1).



- 7** **Situation :** Sur un coup d'envoi, le ballon rebondit sur la ligne de 10 verges de l'équipe qui reçoit le ballon. Il est frappé par l'équipe qui botte le ballon à la ligne de sept verges et directement sur le poteau de but.
- Décision :** Le ballon est considéré comme ayant été rabattu quand il frappe les poteaux de but et l'équipe qui reçoit le ballon le remettra en jeu, premier essai et 10 verges à franchir à partir du point où l'équipe qui effectue le botté a touché le ballon en premier (dans ce cas à la ligne de sept verges) (Règlements 10.4.1 et 10.7.1). L'équipe qui reçoit peut choisir d'ignorer la passe hors jeu par l'équipe qui effectue le botté et accepte le ballon comme ayant été rabattu dans la zone de but après avoir frappé les poteaux de but. Dans ce cas, l'équipe qui a botté le ballon inscrit un point et l'équipe qui reçoit le ballon le remettra en jeu sur une mêlée, premier essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 35 verges (Règlement 12.6.1).

Le ballon frappe les officiels

- 8** **Situation :** Le quart arrière A1 tente une passe latérale vers le demi, mais le ballon frappe l'arbitre.
- Décision :** Le jeu est déclaré mort aussitôt que le ballon frappe l'arbitre. Le ballon est considéré comme ayant touché au sol. Ainsi, l'Équipe A a perdu l'essai et remettra le ballon en jeu sur une mêlée au point où le ballon a frappé l'arbitre (Règlement 10.5.1 et 10.7.1).
- 9** **Commentaire :** Un ballon qui frappe un officiel est considéré comme ayant frappé le sol et les règlements appropriés de ballon en jeu/ballon mort s'appliqueront (Règlement 10.7.1). Si le ballon frappe un officiel qui chevauche la ligne de côté ou la ligne de ballon mort (p.ex., un pied se trouve en jeu et l'autre pied à l'extérieur du terrain), le ballon sera considéré comme étant hors du terrain.
- 10** **Situation :** Le joueur A1 lance une passe vers l'avant. Le ballon est dévié par le joueur A2, frappe un officiel et est attrapé par son coéquipier A3.
- Décision :** Il s'agit d'une passe incomplète. Le ballon est mort quand il frappe l'officiel même s'il est touché précédemment par un joueur (Règlement 10.7.1 et 17.8.1).

Coups de sifflet par inadvertance

- 11** **Situation :** Le joueur A1 lance une passe vers l'avant en fond de terrain en direction de son coéquipier A3. Toutefois, le ballon est lancé trop haut et passe par-dessus la tête de A3. L'officiel siffle par inadvertance alors que le ballon est en vol, anticipant une passe incomplète; toutefois, le joueur B3 est capable de plonger et d'intercepter le ballon.
- Décision :** Le jeu sera évalué comme tel et l'interception est bonne, tant que l'arbitre soit certain, au-delà de tout doute que le coup de sifflet n'a pas influé sur le jeu. Dans ce cas, l'arbitre a déterminé que l'interception aurait été effectuée, peu importe s'il y a eu coup de sifflet ou non. Le jeu est déclaré mort quand le joueur B3 intercepte le ballon et que le ballon ne peut plus progresser (Règlement 10.6.11.1).
- 12** **Commentaire :** Un coup de sifflet par inadvertance exige une attention particulière pour déterminer si le jeu a été influencé ou non. Un botté de dégagement au-delà de la zone de but, en vol devrait quand même rapporter un point. Un botté de dégagement qui frappe les poteaux de but en vol n'est pas affecté par le coup de sifflet, à moins que ce coup de sifflet ait été donné avant que le botté de dégagement soit effectué. La plupart des autres jeux subissent une influence. Utilisez votre jugement, mais n'hésitez pas à accorder des points si ces points avaient été marqués malgré le coup de sifflet. Si vous entretenez un doute quelconque, n'accordez pas de points.
- 13** **Situation :** Le quart arrière A1 accepte la mise en jeu et court sur 12 verges pour réussir un premier jeu. L'officiel siffle par inadvertance.
- Décision :** Le coup de sifflet par inadvertance a influé sur le jeu. L'Équipe A a été désavantagée et elle possède donc l'option de laisser le jeu comme tel et accepter le gain de 12 verges ou de reprendre l'essai à partir du dernier point de mêlée (Règlement 10.6.11.1).
- 14** **Situation :** Sur le dernier jeu du match, l'Équipe A dégage le ballon dans la zone de but de l'Équipe B. Le joueur B2 ramasse le ballon et le dégage jusqu'à la ligne de 15 verges de l'Équipe B. Le joueur A3 attrape le ballon dégagé et B4 est pris en défaut à l'intérieur des cinq verges de la zone d'immunité. C'est à ce moment que l'officiel siffle par inadvertance.
- Décision :** L'Équipe A est désavantagée par le coup de sifflet par inadvertance. Elle a le choix de reprendre l'essai à partir du point de la dernière mêlée ou de laisser le jeu comme tel. Si elle choisit cette deuxième option, la punition pour avoir empiété dans la zone d'immunité sera appliquée à la ligne de 15 verges de l'Équipe B. L'Équipe A profite d'un autre essai à partir de la ligne de sept verges et demie de l'Équipe B (Règlements 10.6.11.1 et 24.7.1).



- 15** **Situation :** Le joueur A4 traverse la ligne de cinq verges de l'adversaire quand un coup de sifflet est donné par inadvertance. A4 continue dans la zone de but. Personne n'est assez près du joueur A4 pour empêcher le touché.
Décision : Puisque le coup de sifflet n'a pas influé sur le résultat du jeu, le touché sera accordé (Règlement 10.6.11.1).
- 16** **Situation :** Le quart arrière A1 lance une longue passe à son coéquipier A4. Alors que le ballon est en vol, un officiel siffle par inadvertance. Le joueur A4 et le défenseur B3 hésitent en entendant le coup de sifflet. La passe est incomplète.
Décision : Il est difficile de déterminer quelle équipe a été désavantagée par le coup de sifflet. L'Équipe A pourrait avoir complété la passe tandis que l'Équipe B pourrait avoir intercepté le ballon. Dans cette situation, reprenez l'essai à partir du point de la dernière mêlée (Règlement 10.6.11.2).
- 17** **Commentaire :** Les situations impliquant un coup de sifflet par inadvertance sont souvent très controversées. Les officiels doivent garder leur calme et travailler en équipe pour rendre la décision adéquate puis la communiquer aux capitaines.
Les officiels doivent appliquer le règlement tel qu'il est écrit, après avoir pris les décisions de jugement adéquates. La décision clé est la suivante : est-ce que le coup de sifflet a influé sur le jeu. Par exemple, est-ce qu'un joueur ou plus dans la zone de jeu ou qui aurait pu se trouver dans la zone du jeu a réagi au coup de sifflet, habituellement en s'arrêtant, en ralentissant ou en n'effectuant pas l'attrapé ou la touche qu'il aurait pu réaliser autrement?
Les sections importantes du règlement sont les suivantes :
- « ... Le jeu sera comme tel à moins que l'arbitre décide que le coup de sifflet a influé sur le jeu »
 - « L'arbitre décidera quelle équipe est désavantagée par le coup de sifflet; cette équipe peut laisser le jeu comme tel au moment du coup de sifflet OU reprendre le dernier essai » [ce qui signifie le jeu en entier]
 - « Si l'arbitre ne peut décider quelle équipe a été désavantagée, le jeu doit être repris. »
- S'il y a des doutes, l'arbitre doit trancher à savoir si le coup de sifflet a influé le jeu. Évidemment, toute l'équipe d'arbitrage devrait être engagée dans ce processus.
Si le jeu est qu'un quart arrière est « touché » après avoir lancé une passe clairement impossible à attraper, le jeu est décrété passe incomplète. Si la passe a été en direction d'un coéquipier complètement ouvert qui effectue l'arrêt, les officiels doivent être totalement certains qu'aucun défenseur n'a été affecté par le coup de sifflet. Normalement le ballon serait déclaré mort au point de l'attrapé, mais cette décision pourrait changer, selon les circonstances.

Divers

- 18** **Commentaire :** Le placement du ballon après une touche est au point où le ballon était tenu quand le porteur du ballon a été touché. Ce n'est pas où se trouvent les pieds ou l'endroit où le genou a touché au sol. C'est où le ballon était situé au moment de la touche. Si le porteur du ballon étend la main avec le ballon dans cette main, l'extension interdite du ballon doit être signalée MÊME SI ce geste place le ballon dans la zone de but avant que le porteur du ballon ait été touché conformément aux règlements. Un touché NE PEUT PAS être marqué par une extension interdite du ballon. Voir les cas 21.9 et 21.10.
- 19** **Situation :** Sur un coup d'envoi, le ballon atterrit sur la ligne de 30 verges de l'équipe qui reçoit le ballon et effectue un haut bond. Un membre de l'équipe qui botte le ballon le frappe alors qu'il est en vol. Avant que le ballon frappe le sol, un membre de l'équipe qui reçoit le ballon réussit à l'attraper et à le faire progresser.
Décision : Le ballon est considéré comme étant échappé alors qu'il est en vol. Toutefois, le ballon n'est pas considéré comme étant rabattu jusqu'à ce qu'il frappe le sol après avoir été touché par un membre de l'équipe qui effectue le botté. Dans ce cas, le ballon a été attrapé avant d'avoir frappé le sol; ainsi donc, il peut être transporté en progression conformément aux règlements par les membres de l'équipe en réception (Règlements 10.4.1 et 10.6.8.2).



- 20** **Situation :** L'Équipe A remet le ballon en jeu sur une mêlée à la ligne de 30 verges de l'Équipe A, premier essai et 10 verges à franchir. Le joueur A1 reçoit la remise en jeu et tente une passe latérale vers son coéquipier A2. Toutefois, le joueur B1 plonge et rabat la passe sur la ligne de 20 verges de l'Équipe A. Le ballon atterrit sur la ligne de 15 verges de l'Équipe A.
- Décision :** Le ballon est déclaré mort quand il frappe le sol. L'Équipe A remettra le ballon en jeu sur une mêlée, deuxième essai sur la ligne de 20 verges de l'Équipe A. En raison de la passe hors-jeu, le ballon est déclaré mort où le joueur de l'Équipe B y touche, non pas au point où le ballon touche au sol (Règlement 10.5.1).
- 21** **Situation :** Le receveur de botté de dégagement B3 tente d'attraper un dégagement sur sa propre ligne de 20 verges, mais le ballon frappe sa jambe et vole dans les airs. Un membre de l'équipe qui a effectué le botté touche au ballon sur la ligne de 30 verges de l'équipe B avant qu'il tombe au sol, mais ce joueur ne peut l'attraper. Le ballon frappe alors le sol à la ligne de 28 verges de l'Équipe B.
- Décision :** Il s'agit d'une passe hors jeu, et ainsi donc l'équipe qui reçoit le ballon en prendra possession sur un premier essai et 10 verges à franchir à partir du point d'origine de la passe hors jeu, soit la ligne de 20 verges de l'Équipe B (Règlement 10.5.1).
- 22** **Situation :** Le ballon est immobile au sol après un botté de dégagement de l'Équipe A. Le joueur B1 se tient au-dessus du ballon, attendant que ses coéquipiers se positionnent pour une passe latérale.
- Décision :** Le ballon est déclaré mort quand il s'immobilise et qu'aucune tentative de jeu n'est amorcée après trois secondes entières (Règlement 10.6.6.1).
- 23** **Situation :** L'Équipe A réussit un long botté de dégagement sur un troisième essai. Le ballon dépasse les receveurs de botté et s'arrête à la ligne de 10 verges de l'Équipe B. Le ballon s'immobilise alors que le receveur de botté revient pour le ramasser.
- Décision :** Le décompte de trois secondes pour un ballon immobile s'applique seulement quand ni une, ni l'autre des équipes tentent de jouer le ballon, sans rien à voir avec l'immobilité du ballon par elle-même. Dans ce cas le jeu doit se poursuivre (Règlement 10.6.6.1).
- 24** **Situation :** Le joueur B2 rate un botté de dégagement à sa propre ligne de trois verges et le ballon roule dans la zone de but, où il est raté une deuxième fois, puis le ballon bondit vers l'avant à la ligne de 1 verge de l'Équipe B.
- Décision :** Le ballon est en jeu après la première tentative ratée, mais il est déclaré mort après le deuxième puisque le ballon a pris une direction hors jeu. Les options de l'Équipe A sont les suivantes : déclarer le ballon mort à l'origine de la passe hors-jeu, dans la zone de but et accordez un seul point puis permettez à l'Équipe B de remettre le ballon en jeu sur une mêlée, premier essai et 10 verges à franchir au point où la tentative ratée hors-jeu a frappé le sol, à la ligne de 1 verge de l'Équipe B, sans aucun point d'accordé (Règlements 10.6.7.2 et 24.3.1.1)
- 25** **Situation :** Le joueur B3 tente d'attraper un botté de dégagement sur un troisième essai, mais il l'échappe et le ballon quitte les mains de B3 en vol vers la zone de but. Alors que le ballon est dans les airs, le joueur A4 touche à B3. Le ballon est finalement attrapé par le joueur A5, avant qu'il touche au sol.
- Décision :** L'interception par le joueur A5 est bonne. Il n'y a aucun coup de sifflet quand le joueur A4 touche à son adversaire B3 puisque le ballon n'a pas touché au sol et il est donc toujours en jeu (Règlement 10.6.7.3).
- 26** **Situation :** Sur le même jeu qu'au point 10.25, le ballon est en vol et le joueur A4 touche au joueur B3 sur la ligne de 5 verges de l'Équipe B et le ballon touche au sol (a) sur la ligne de 10 verges de l'Équipe B; (b) dans la zone de but.
- Décision :** Dans les deux cas, le ballon est mort quand il frappe le sol. (a) L'Équipe A peut exiger que l'Équipe B remette le ballon en jeu sur une mêlée à partir de leur propre ligne de cinq verges ou de 10 verges. (b) L'Équipe A choisit entre la ligne de cinq verges de l'Équipe B (aucun point accordé) ou d'inscrire un point et forcer l'Équipe B à remettre le ballon en jeu sur une mêlée à partir de sa propre ligne de 35 verges (Règlement 10.6.7.3).
- 27** **Situation :** Le centre de l'Équipe A met le ballon en jeu avant que la reprise du jeu soit signalée par un coup de sifflet de l'arbitre. Le jeu est immédiatement déclaré mort par un coup de sifflet et l'Équipe A désire maintenant faire un caucus.
- Décision :** L'Équipe A doit redémarrer le jeu sans profiter de caucus. Le chronomètre n'est pas arrêté dans cette situation (Règlements 10.6.10.3, 15.4.4 et 11.10.1).



- 28** **Situation :** Le ballon est mis en jeu dans la zone de but de l'Équipe A, et pendant que le ballon s'y trouve, un officiel siffle par inadvertance.
Décision : L'Équipe A peut choisir d'accepter un touché de sûreté ou, ce qui est plus probable, choisira de reprendre le dernier jeu de mêlée (Règlement 10.6.11).
- 29** **Situation :** L'Équipe B reçoit le botté de dégagement dans sa zone de but et tandis que le ballon s'y trouve toujours, un coup de sifflet est donné par inadvertance.
Décision : L'Équipe B peut accepter le simple et le jeu peut reprendre sur la mêlée à partir de sa propre ligne de 35 verges ou permettre à l'Équipe A de reprendre l'essai à partir du point de la dernière mêlée, sans points accordés (Règlement 10.6.11).
- 30** **Situation :** Sur un jeu de mêlée, le quart arrière tente une passe latérale vers le demi, mais cette passe est jugée comme étant une passe vers l'avant. Le demi lance ensuite une passe vers l'avant en fond de terrain à son coéquipier A6 à la ligne de 46 verges de l'Équipe A.
Décision : La passe du demi est considérée comme une passe hors jeu interdite. Dans ce cas, l'officiel devrait attendre de voir le résultat de la passe avant de siffler pour déclarer le ballon mort. Si le joueur A6 prend possession du ballon, le jeu doit alors être déclaré mort immédiatement par un coup de sifflet, puis l'Équipe A remettra le ballon en jeu sur une mêlée au point à partir duquel le demi a lancé le ballon (Règlements 10.6.13, 8.4.3 et 10.5.1).
- 31** **Situation :** Deuxième essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 32 verges de l'Équipe A. Le quart arrière A1 court au-delà de la ligne de mêlée jusqu'à sa propre ligne de 35 verges, puis lance une passe vers l'avant à son coéquipier A6 à sa propre ligne de 46 verges.
Décision : Aussitôt que le joueur A6 attrape la passe, l'officiel doit siffler pour déclarer le ballon mort puisqu'il s'agit d'une passe hors-jeu interdite. On accorde les verges franchies par le quart arrière au-delà de la ligne de mêlée, si bien que l'Équipe A remettra le ballon en jeu pour un troisième essai et sept verges à franchir à partir de sa propre ligne de 35 verges (Règlements 10.6.13 et 16.5.2).
- 32** **Situation :** Le joueur B1 tente de botter un dégagement dans la zone de but de l'Équipe B, mais il dribble le ballon hors de la zone de but et directement hors du terrain à sa propre ligne de 4 verges.
Décision : Voici les options offertes à l'Équipe A : marquer un simple et faire reprendre le jeu sur une mêlée par l'Équipe B à partir de sa propre ligne de 35 verges ou décliner la passe et le simple, et l'Équipe B devra remettre le ballon en jeu à partir de sa propre ligne de 4 verges (Règlements 10.6.9 et 19.2).
- 33** **Situation :** Le joueur B3 échappe un botté de dégagement à sa propre ligne de cinq verges. Le ballon est en vol après avoir touché au joueur B3 et il est frappé dans les airs, sur la ligne de 2 verges de l'Équipe B par le joueur A5, puis le ballon atterrit dans la zone de but.
Décision : Le ballon est déclaré mort quand il touche le sol dans la zone de but. En raison de la passe hors-jeu par le joueur A5, voici les options de l'Équipe B : remise en jeu sur une mêlée, premier essai et 10 verges à franchir à la ligne de 2 verges de l'Équipe B, aucun point accordé OU, accorder le point, mêlée sur un premier essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 35 verges de l'Équipe B (Règlement 10.7.1 et 24.3.1.1).
- 34** **Situation :** Sur un troisième essai, le joueur A1 dégage le ballon. Le joueur B2 échappe le ballon qui lui glisse des mains et roule vers la zone de but de l'Équipe B. Le joueur A2 touche le joueur B2 avant que le ballon soit recouvert.
Décision : Le jeu est déclaré mort quand le joueur A2 touche au joueur B2 (Règlement 10.6.7.3). L'Équipe B reprendra le jeu sur une mêlée, premier essai et 10 verges à franchir au point où la touche a été réalisée (Règlement 10.8.1). Si le joueur A2 n'a pas touché à son adversaire B2, mais qu'il rabat le ballon à la place, l'Équipe B remettra le ballon en jeu sur une mêlée à partir du point où le ballon a été touché (Règlement 10.7.1).
- 35** **Situation :** Sur un troisième essai et 10 verges à franchir, le botteur de dégagement de l'Équipe A échappe le ballon sur la mise en jeu sur leur propre ligne de deux verges et le ballon tombe des mains du botteur de dégagement et dans la zone de but. Le poursuiveur réussit à toucher le botteur de dégagement dans la zone de but avant que le ballon soit ramassé.
Décision : Un touché de sûreté sera accordé à l'Équipe B (Règlement 10.8.1).



- 36** **Situation :** L'arbitre annonce le troisième essai et huit verges à franchir. L'attaque complète une passe pour un gain de 10 verges. L'arbitre explique alors que c'était en fait un troisième essai avec 12 verges à franchir.
Décision : Le jeu se poursuit comme tel. L'Équipe B obtient le ballon (Comité des règlements, 1987)
Commentaire : Ce jeu illustre pourquoi les officiels (et spécialement l'arbitre) devraient se retenir d'annoncer le nombre exact de verges à franchir. Il faut plutôt suggérer aux équipes de « vérifier les sacs de fèves » ou de donner un chiffre approximatif avec un avis clair qui est une approximation. L'arbitre est responsable de l'exactitude en matière du chiffre de l'essai; les équipes sont les ultimes responsables de vérifier le nombre exact de verges à franchir pour obtenir un premier jeu.
- 37** **Situation :** L'arbitre annonce un deuxième essai et 10 verges à franchir. L'attaque complète une passe de cinq verges. L'arbitre explique ensuite qu'il s'agissait véritablement d'un troisième essai.
Décision : Reprenez l'essai. (Comité des règlements, 1987)
- 38** **Situation :** L'arbitre annonce un troisième essai et 10 verges à franchir. L'attaque complète une passe de huit verges parce qu'elle sait que c'est véritablement un deuxième essai – elle n'a pas entendu l'arbitre. La défense laisse l'attaque compléter une passe parce qu'elle a entendu l'arbitre et croit qu'il s'agissait d'un troisième essai.
Décision : Reprendre l'essai. (Comité des règlements, 1987)
- 39** **Jeu :** A2, le centre lève le ballon du sol dans un mouvement pour mettre le ballon en jeu, mais ne le fait pas. B2, le poursuiveur, en voyant le ballon bouger se déplace vers l'avant, et suite à un long compte réussit à traverser la LM. Il s'arrête et prend position entre A2 et A1, le QA. Le centre met le ballon en jeu et est touché par B2.
Règlement : Le jeu est mort lorsque B2 touche au centre. Le ballon lors de la mise en jeu est considéré comme étant un ballon rabattu et l'équipe B ne peut donc pas recouvrir le ballon en vol. (Règlement 10.3.1 et définition d'un ballon rabattu).

Cas 11 – Temps d'arrêt

- 1** **Situation :** L'Équipe A sort de son caucus, le joueur de centre est positionné au-dessus du ballon et le quart arrière commence à crier ses signaux. C'est à ce moment que l'Équipe B demande un temps d'arrêt.
Décision : Cette situation est permise. Un temps d'arrêt peut être demandé tant que le ballon n'a pas été mis en jeu (Règlement 11.1.1).
- 2** **Situation :** Le joueur de centre A3 tient le ballon dans le caucus. Une fois le caucus terminé, le ballon est placé au sol, prêt pour la mise en jeu. A3 soulève le ballon du sol, puis un coéquipier demande un temps d'arrêt.
Décision : Le ballon est en jeu une fois qu'il est soulevé du sol par le joueur A3 et aucun temps d'arrêt ne peut être accordé. Si A3 est touché, il y aura perte de verges à partir de ce point (Règlements 11.1.1 et 10.1.1)
- 3** **Situation :** Un des capitaines de l'Équipe A demande à l'arbitre si son équipe a utilisé ses temps d'arrêt dans cette demie.
Décision : L'arbitre est obligé d'informer les capitaines si les temps d'arrêt ont déjà été pris. Cela peut être fait sans arrêter le chronomètre (Règlement 11.2.1).
- 4** **Commentaire :** Un capitaine d'équipe peut utiliser un temps d'arrêt pour remettre en question un règlement qui a été appliqué sur le dernier jeu du match, si ce questionnement est fait dans la première minute après la fin du match; sans quoi, ne permettez pas cette occasion (Règlement 11.2.1).
- 5** **Situation :** Les capitaines de l'Équipe A demande un deuxième temps d'arrêt dans la même demie pour vérifier l'équipement du joueur adverse.
Décision : L'arbitre devrait arrêter le chronomètre quand il procède à la vérification de l'équipement. L'Équipe A a droit à plus d'un temps d'arrêt pour une vérification d'équipement. Toutefois, si on abuse de ce privilège, l'arbitre doit pénaliser le capitaine pour conduite reprochable (Règlement 11.3.3)
- 6** **Commentaire :** Quand l'équipe se voit décerner une punition pour avoir retardé le match (10 verges) sur un jeu de mêlée, l'arbitre arrêtera le chronomètre aussitôt qu'il applique la punition, et le chronomètre ne sera pas redémarré jusqu'à ce que le ballon soit mis en jeu sur la prochaine mêlée (Règlements 11.3, 11.4.1 et 11.9.1).



-
- 7** **Situation :** L'Équipe B demande un temps d'arrêt pour vérifier l'application d'un règlement. Après vérification, il est confirmé que l'officiel n'était pas dans l'erreur.
Décision : L'Équipe B se voit décerner une punition pour avoir retardé le match et perd le temps d'arrêt qu'elle a utilisé pour la vérification du règlement (Règlement 11.3.4).
- 8** **Situation :** Sur le dernier jeu du premier quart, le joueur B6 est blessé. Le soigneur s'amène sur le terrain pour traiter B6. Au début du deuxième quart, le joueur B6 est sur le terrain pour le premier jeu de la période.
Décision : Le joueur B6 doit être écarté du jeu pendant au moins un jeu. La pause entre les quarts ne change rien à cette situation. Un refus de quitter peut entraîner une punition pour avoir retardé le match (Règlement 11.4.1).
- 9** **Situation :** Le joueur A1, capitaine de son équipe entend les options sur l'application de la punition et désire en parler avec son entraîneur avant d'annoncer sa décision.
Décision : L'Équipe A peut utiliser un temps d'arrêt d'équipe (si disponible) pour cela (Règlement 11.3)
- 10** **Situation :** Le joueur A4 est blessé et l'arbitre a arrêté le chronomètre pour un temps d'arrêt en cas de blessure. Le joueur A2, capitaine de son équipe demande maintenant un temps d'arrêt d'équipe pour que le joueur A4 puisse rester dans le match et qu'il ne doive pas quitter le terrain pour au moins un jeu.
Décision : Cela est permis tant que l'Équipe A n'a pas utilisé tous ses temps d'arrêt d'équipe pendant la demie (Règlement 11.4.1).
Commentaire : Un joueur blessé sur le dernier jeu d'une demie peut jouer sur le premier jeu de la prochaine demie de temps réglementaire ou en prolongation.
- 11** **Situation :** Même situation que ci-dessus, sauf quand il est apparent que le joueur A4 blessé ne soit pas en mesure de poursuivre le match. Le joueur A2, capitaine de son équipe demande que le temps d'arrêt de son équipe lui soit redonné.
Décision : Une fois que l'Équipe A a signalé son temps d'arrêt, elle doit l'utiliser et elle ne peut le reprendre (Comité des règlements, 1990).

Cas 12 – Pointage

- 1** **Situation :** Le joueur A1 plonge et attrape une passe sur la ligne de but de l'Équipe B. Le joueur A1 est étendu au sol avec les jambes et les pieds au-delà de la ligne de but, mais le reste de son corps et le ballon se trouve à la ligne de 1 verge. C'est alors que le joueur A1 est touché.
Décision : Il n'y a pas de touché. Le ballon et non le joueur doit traverser ou toucher le plan de la zone de but pour que le touché soit inscrit (Règlement 12.2.1)
- 2** **Situation :** Le joueur A1 court avec le ballon vers la zone de but de l'Équipe B et il est poursuivi par le joueur B1. B1 plonge et touche A1 sur le pied tout juste avant la ligne de but. Quand B1 touche A1, le point de progression avant du ballon a déjà touché le plan de la ligne de but.
Décision : Le touché est accordé à l'Équipe A, puisque le ballon a franchi le plan de la ligne de but avant la touche (Règlement 12.2.1).
- 3** **Situation :** Le joueur B3 reçoit un botté de dégagement dans la zone de but de l'Équipe B. Juste au moment que le joueur B3 traverse la ligne de but, le joueur A3 applique la touche. Seulement la partie avant du ballon était à l'extérieur de la ligne de but quand A3 touche à B3.
Décision : Un point est accordé à l'Équipe A. Le ballon doit être entièrement sorti de la zone de but pour que l'Équipe B n'accorde pas de point (Règlement 12.2.1).
- 4** **Situation :** Le porteur du ballon A1 est près de la ligne de but de l'Équipe B avec un ou deux pieds dans la zone de but, mais le ballon est étendu bien au-delà de la ligne de côté alors qu'il traverse ce qui serait le plan de la ligne de but (étendu). Est-ce qu'il s'agit d'un touché.
Décision : Oui (Règlements 12.2.1 et 12.3).
- 5** **Situation :** Le joueur B1 intercepte une passe vers l'avant sur la ligne de 2 verges de l'Équipe B. Toutefois, le mouvement de B1 fait en sorte que le ballon est porté dans la zone de but où le ballon est déclaré mort.
Décision : L'Équipe B a droit de reprendre le ballon sur sa propre ligne de 2 verges. Il ne s'agit pas d'un touché de sûreté (Règlement 12.5.3).



- 6** **Situation :** Sur le dernier jeu d'une demie, l'Équipe A concède un touché de sûreté ou se fait marquer un touché de sûreté. Doit-il y avoir un jeu additionnel?
Décision : Si le temps s'est écoulé avant que les points soient marqués, la demie prend fin. Un touché de sûreté, même s'il est concédé par l'Équipe A, ne représente pas une faute (Règlement 12.5).
- 7** **Situation :** Le joueur B1 intercepte une passe de l'Équipe A dans sa propre zone de but et quand il est couché, le ballon repose sur la ligne de but où son point de progression avant est clairement dans le terrain de jeu.
Décision : Le ballon est toujours dans la zone de but. Aucun point n'est inscrit et l'Équipe B reprendra le ballon sur une mêlée, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 10 verges (Règlements 12.2, 12.5 et 12.7).
- 8** **Situation :** Porteur du ballon A1 dans sa propre zone de but, échappe le ballon et il va directement hors du terrain à la ligne de quatre verges de l'Équipe A. Le jeu se produit sur (a) un premier essai ou un deuxième essai, (b) un troisième essai.
Décision : Dans la situation (a), l'Équipe B peut accepter le touché de sûreté ou permettre à l'Équipe A de reprendre le ballon sur une mêlée à partir de sa propre ligne de quatre verges et la suite des essais est maintenue. Dans la situation (b), l'Équipe B doit accepter le touché de sûreté ou prendre possession du ballon à la ligne de quatre verges de l'Équipe A, premier essai et les buts (Règlements 12.5, 16.3 et 24.10).
- 9** **Situation :** L'Équipe A dégage le ballon sur un troisième essai à partir de la ligne de 15 verges de l'Équipe B. Le ballon franchit la ligne de fond de terrain en vol sans être touché par un autre joueur. La zone de but de l'Équipe B n'a que 15 verges de profondeur.
Décision : Toutes les zones de but sont considérées comme étant de dimension réglementaire. Ainsi donc, un point est accordé à l'Équipe A et l'Équipe B reprendra le ballon sur une mêlée à partir de sa propre ligne de 35 verges (Règlement 12.6.1).
- 10** **Jeu :** Sur un botté d'envoi, le ballon traverse la ligne de fond de l'équipe qui reçoit le botté, (a) dans les airs, (b) en rebondissant, sans être touché par aucun joueur.
Règlement : En (a), aucun point n'est accordé. La possession est octroyée à l'équipe B et une pénalité de 10 verges est appliquée à partir de la ligne de B10. En (b), l'équipe A marque un point. L'équipe B obtient alors la possession du ballon et une pénalité de 10 verges est appliquée à partir de la ligne de B35. (Règlements 12.7.3, 12.6.2, 14.2.1)
- 11** **Jeu :** L'équipe A est en possession du ballon, deuxième essai et 10 verges à parcourir, à la ligne de 10 verges. Le QA, A1, tente une passe latérale derrière le demi-offensif dans la zone de buts. B2 réussit à faire dévier le ballon de la ligne de 1 verge jusque dans la zone de buts de l'équipe A, où A1 attrape le ballon avant qu'il touche le sol. A1 est alors touché dans la zone de buts.
Règlement : Même si la passe du QA était dirigée vers la zone de buts, le défenseur est responsable de la position finale du ballon dans la zone de buts. Un point est alors accordé à la défensive. L'équipe A obtient alors la possession du ballon à sa propre ligne de 35 verges. Si le défenseur avait rabattu le ballon alors qu'il était déjà dans la zone des buts, un touché de sûreté aurait été accordé. (Règlement 12.6.2)
- 12** **Jeu :** B1 tente d'attraper un botté d'envoi à la ligne de 5 verges de B, mais fait plutôt dévier le ballon, qui roula dans la zone de buts de l'équipe B, où le jeu fut déclaré mort en la possession de B.
Règlement : Un point est accordé à l'équipe A. Le ballon est considéré comme ayant été propulsé par le botté d'envoi directement dans la zone des buts de l'équipe B et comme ayant été dévié par B1. (Règlement 12.6.1 et 12.6.2)
- 13** **Jeu :** A1 effectue un botté de dégagement et le ballon tombe à la ligne de 6 verges de l'équipe B, rebondit haut dans les airs et se rend directement à la ligne de 1 verge de l'équipe B. Toutefois, B1 échappe le ballon et ce dernier roule dans la zone des buts, où le jeu est déclaré mort.
Règlement : Malgré le fait que B1 ait échappé le ballon, l'élan du ballon provoqué par le botté de dégagement de A1 aurait entraîné le ballon dans la zone de buts. Or, si B1 s'est clairement dirigé vers la zone de buts avec le ballon, un rouge est accordé. (Règlement 12.6.1)



Cas 13 – Tentative de transformation

- 1** **Situation :** Le capitaine de l'Équipe A décide d'y aller pour une tentative de transformation d'un point et avise l'arbitre en ce sens. Toutefois, dès que l'arbitre est informé du choix, le capitaine de l'Équipe A décide de changer de stratégie et de tenter une transformation de deux points.

Décision : Tant que l'arbitre n'a pas informé le capitaine de la défense du choix, l'Équipe A peut changer sa décision (Règlement 13.1.1).
- 2** **Situation :** L'Équipe A perd par 11 points en fin de rencontre. Elle marque un touché; toutefois, elle ne veut pas tenter la transformation parce que cela prendra trop de temps.

Décision : Cela est permis puisqu'il relève de l'Équipe A de décliner une tentative de marquer (Règlement 13.1.1).
- 3** **Situation :** L'Équipe A marque un touché en fin de rencontre pour prendre les devants. Pendant la tentative de transformation, le quart arrière se promène dans le champ arrière désirant clairement faire écouler le temps.

Décision : Le règlement 13.1 affirme que « l'équipe qui a marqué peut tenter une transformation ». La situation ci-dessus ne reflète pas une tentative en bonne et due forme, mais il s'agit plutôt d'un geste délibéré pour écouler du temps à un moment important. L'arbitre a le droit de siffler pour déclarer le ballon mort, puis décerner une punition pour avoir retardé le match à l'équipe à l'attaque. L'attaque bottera alors le ballon à partir de sa propre ligne de 35 verges (punition de 10 verges) et le chronomètre ne redémarrera pas jusqu'à ce que le ballon soit botté. La tentative de transformation ne sera pas reprise (Règlement 11.8.1).
- 4** **Situation :** L'Équipe A tente une transformation d'un point à partir de la ligne de cinq verges. Cette tentative est ratée, mais le joueur B1 est pris en défaut pour hors-jeu. Le capitaine de l'Équipe A demande l'application de la punition à partir de la ligne de 10 verges, parce que l'Équipe A désire maintenant tenter une transformation de deux points.

Décision : Une fois la première tentative de transformation exécutée, l'Équipe A ne peut changer sa décision même si on lui donne une deuxième occasion de l'exécuter en raison de la punition (Règlement 13.1.1).
- 5** **Situation :** Sur une tentative de transformation de deux points, le joueur A3 est victime d'obstruction dans la zone ciblée à la ligne de deux verges de l'Équipe B.

Décision : La punition serait appliquée au point de faute et l'Équipe A profiterait d'une autre tentative à partir de la ligne de deux verges (Règlement 13.2.2).
- 6** **Situation :** Le capitaine de l'Équipe A demande que le ballon soit placé sur le trait de mise en jeu du côté gauche pour une tentative de transformation.

Décision : Le capitaine de l'Équipe A a le choix du placement du ballon sur une tentative de transformation seulement en présence de poteaux de but. Le ballon peut être remis en jeu sur une mêlée au trait de remise en jeu ou au centre des poteaux de but (Règlement 13.2.3).



Cas 14 – Coup d'envoi

- 1** **Situation :** L'équipe qui botte s'aligne pour un coup d'envoi et l'arbitre siffle pour que le jeu reprenne. En raison de tactiques qui retardent le jeu, l'équipe qui botte n'exécute pas le botté dans les 20 secondes allouées.

Décision : L'arbitre arrêtera le chronomètre, décernera une punition de 10 verges à l'équipe qui botte pour avoir retardé le match et le chronomètre ne redémarrera pas jusqu'à ce que le ballon soit touché après le coup d'envoi (Règlements 14.1.3 et 11.9.1).
- 2** **Situation :** Sur un coup d'envoi, le ballon atterrit sur la ligne de cinq verges de l'équipe qui reçoit le botté et roule hors du terrain à la ligne de 1 verge de l'Équipe B, sans être touché par un joueur.

Décision : L'Équipe B a trois choix qui s'offrent à elle : 1) faire reprendre le botté par l'équipe adverse avec une punition de cinq verges, 2) reprendre le ballon sur une mêlée, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 10 verges, ou 3) reprendre le ballon sur une mêlée, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 1 verge (Règlement 14.2).
- 3** **Situation :** L'Équipe A effectue un coup d'envoi. Le ballon ne franchit que 16 verges et frappe le joueur B1 en vol. Le joueur A3 recouvre le ballon avant qu'il touche au sol.

Décision : Le ballon revient à l'Équipe A. Aucune punition n'est décernée pour le botté court puisque le ballon a d'abord été touché par un joueur de l'Équipe B (Règlements 14.2, 14.3 et 14.3.1).
- 4** **Situation :** L'Équipe A botte le ballon hors du terrain, le long des lignes de côté, trois fois de suite et chaque fois l'Équipe B accepte la punition.

Décision : L'Équipe A effectuera un coup d'envoi chaque fois que la punition est acceptée par l'Équipe B. Il n'y a pas de limite sur le nombre de coups d'envoi à effectuer, tant que la punition est acceptée (Règlement 14.2.2).
- 5** **Situation :** Le joueur A3 tente de placer son coup d'envoi près de la ligne de côté à la ligne de 35 verges de l'Équipe B. Avant que le ballon soit attrapé, le pied du joueur B3 est sur la ligne de côté, et reste sur la ligne de côté au moment d'attraper le ballon.

Décision : Il s'agit d'une procédure interdite contre l'équipe qui botte le ballon. Quand il est attrapé, le ballon est considéré comme étant hors du terrain puisque le joueur est hors du terrain. Les options pour l'Équipe B sont les suivantes : faire reprendre le coup d'envoi par l'Équipe A avec une punition de cinq verges, prendre le ballon sur une mêlée à partir du point où le ballon est sorti du terrain, soit la ligne de 35 verges de l'Équipe B, ou prendre le ballon dans une mêlée à partir de la ligne de 10 verges de l'Équipe B (Règlements 14.2.2 et 7.2.1)
- 6** **Situation :** L'Équipe A effectue le coup d'envoi. Le ballon atterrit sur la ligne de huit verges de l'Équipe B, roule au sol puis frappe le poteau de but.

Décision : Le ballon est déclaré mort quand il frappe les poteaux de but. L'Équipe B reprendra le ballon sur une mêlée, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 10 verges. Il n'y a aucun point d'inscrit sur ce jeu (Règlement 14.2.3).
- 7** **Situation :** Le joueur B3 tente d'attraper le coup d'envoi sur sa propre ligne de huit verges, mais le ballon lui glisse des mains et roule au sol pour frapper le poteau de but.

Décision : Le ballon est déclaré mort quand il frappe le Poteau de but. Aucun point d'accordé. L'Équipe B reprendra le ballon sur une mêlée, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 10 verges (Règlement 14.2.3).
- 8** **Situation :** L'Équipe A effectue le coup d'envoi et le ballon frappe les poteaux de but en vol sans être touché par personne.

Décision : Le jeu devrait être déclaré mort d'un coup de sifflet quand le ballon frappe les poteaux de but. L'Équipe B reprendra le ballon sur une mêlée, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 25 verges (Règlement 14.2.3).
- 9** **Situation :** Le joueur A1 botte le ballon qui ne franchit que 15 verges où il est rabattu par le joueur A2.

Décision : Le ballon est déclaré mort quand il est rabattu par le joueur A2. Le choix de l'Équipe B est de reprendre le ballon sur une mêlée, premier essai et 10 verges à franchir à partir du point où le ballon est rabattu par A2 ou faire prendre le coup d'envoi par l'Équipe A avec une punition de cinq verges (Règlement 14.3.1).



- 10** **Situation :** Le joueur A1 effectue le coup d'envoi et le ballon franchit 30 verges vers le fond de terrain. Le joueur A2 touche au ballon avant qu'un joueur de l'Équipe B y parvienne.
Décision : Il s'agit d'un jeu conforme aux règlements. Quand le joueur A2 touche au ballon, il est toujours en jeu jusqu'à ce qu'il touche au sol. Les joueurs de l'Équipe A n'ont pas à céder de verges sur le coup d'envoi. Si le ballon touche le sol après avoir été touché par A2, l'Équipe B prendra possession du ballon sur une mêlée, premier essai et 10 verges à franchir à partir du point où le ballon a été rabattu (Règlement 14.3.1).
- 11** **Situation :** Sur un coup d'envoi, le joueur B1 tente d'attraper le ballon sur sa propre ligne de 10 verges, mais le ballon frappe B1 sur la poitrine et roule vers l'avant jusqu'à la ligne de 20 verges. Le joueur A1 récupère le ballon sur la ligne de 20 verges de l'Équipe B.
Décision : L'Équipe B reprendra le ballon sur une mêlée, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 10 verges (Règlements 14.4.2 et 10.7).
- 12** **Situation :** Le joueur B1 touche au ballon sans l'attraper à sa propre ligne de 35 verges sur un coup d'envoi. Le ballon roule en fond de terrain où il est recouvert par le joueur B2 sur sa propre ligne de 20 verges.
Décision : Aucune punition n'est décernée. Le ballon est en jeu et peut être joué par n'importe quel joueur en jeu de l'Équipe B (Règlement 14.4.2).
Ruling: No penalty; the ball is live and can be fielded by any on-side Team B player. (Rule 14.4.2).
- 13** **Situation :** Le joueur A3 botte le ballon qui frappe le joueur B4 à la ligne de 36 verges de l'Équipe B, puis progresse en vol jusqu'à la ligne de 40 verges. Le joueur A5 touche au ballon à cet endroit, mais il est ensuite dévié vers le joueur B2, qui attrape le ballon à sa propre ligne de 38 verges.
Décision : Cette situation est considérée comme étant une passe hors-jeu du joueur B4 au joueur B2 et le ballon doit être déclaré mort aussi tôt que B2 prend possession. Le fait que le joueur A5 a touché au ballon en entrée de jeu n'influe pas sur la situation de passe hors jeu. Ainsi donc, l'Équipe B reprendra le ballon sur une mêlée à partir de la ligne de 36 verges de l'Équipe B (Règlements 14.4.2 et 10.6.13).
- 14** **Situation :** Le joueur B4 tente d'attraper un coup d'envoi. Le ballon frappe son pied et roule au sol vers l'avant.
Décision : Il s'agit d'un ballon en jeu et échappé. Le joueur B4 ou tout autre coéquipier en jeu peut recouvrir et faire progresser le ballon. L'Équipe A peut rabattre le ballon en le touchant quand il est au sol, en le touchant ou en touchant le joueur B4 quand le ballon est échappé. Si un joueur de l'Équipe A rabat le ballon, l'Équipe B reprendra sur une mêlée, premier essai et 10 verges à franchir à partir du point où le ballon a frappé le joueur B4 au départ (Règlements 14.4.2, 10.4, 19.2 et 24.3.1).
- 15** **Situation :** Le joueur A1 effectue un coup d'envoi et le ballon frappe le joueur B2 sur la ligne de 20 verges et vole dans les airs pour être ensuite attrapé par le joueur A2 avant qu'il frappe le sol.
Décision : Il s'agit d'un recouvrement conforme aux règlements par l'Équipe A et le joueur A2 peut faire progresser le ballon (Règlement 14.5.1).
- 16** **Situation :** Au moment du coup d'envoi, le joueur B7 s'aligne devant le banc de l'Équipe B, juste à l'intérieur du terrain de jeu. Pendant le retour, le joueur B2 cesse soudainement sa course et lance une passe latérale à travers le terrain vers son coéquipier B7 qui n'a pas bougé depuis le botté.
Décision : Le geste du joueur B7 est interdit, puisqu'il s'agit d'une tentative évidente de tromper l'Équipe A. L'Équipe B doit être pénalisée pour une procédure interdite; ainsi, l'Équipe A aura l'option de botter à nouveau le ballon cinq verges plus près du point de botté précédent ou encore de laisser le jeu comme tel (Règlement 15.1.1).
- 17** **Commentaire :** Dans le cas ci-dessus, un officiel doit déterminer qu'il s'agit d'une « tentative délibérée servant à tromper » et que le joueur (B7 dans ce cas) est utilisé ou encore qu'une tentative est faite d'utiliser le joueur pour franchir des verges supplémentaires. Si dans le cas ci-dessus B2 avait simplement couru vers le fond du terrain ou lancé une passe latérale vers le joueur B1 sur le côté opposé aux bancs, aucune faute n'aurait été signalée.
- 18** **Situation :** Sur un coup d'envoi, le joueur A1 botte le ballon environ sur 25 verges, où il est touché par A2, puis attrapé en simultané par les joueurs A3 et B1 sur la ligne de 30 verges de l'Équipe B.
Décision : L'Équipe B doit prendre possession du ballon à partir de sa propre ligne de 30 verges (Règlements 8.4 et 14.4)



- 19** **Situation :** Sur le coup d'envoi (a) l'Équipe A desire botter son propre ballon, mais l'Équipe B insiste qu'il doit être botté par l'équipe B; et (b) l'Équipe A desire botter un ballon fourni par l'Équipe B, mais celle-ci refuse.
- Décision :** À moins que les deux équipes acceptent de botter un ballon spécifique, l'équipe qui botte le coup d'envoi devra utiliser son propre ballon (Règlement 2.2.1).

Cas 15 – Mêlée

- 1** **Situation :** Le joueur A2 ne retourne pas vers l'Équipe A pour faire un caucus après le jeu de deuxième essai sur la mêlée. Au lieu de cela, le joueur A2 s'aligne sur la même ligne de côté que le banc de l'Équipe A pour un jeu-surprise.
- Décision :** Il est interdit d'exécuter un jeu-surprise. L'Équipe A devrait être pénalisée pour procédure interdite. Le règlement relatif aux jeux-surprises n'empêche pas les équipes d'utiliser une attaque précipitée. L'équipe doit seulement faire des caucus après un temps d'arrêt ou un changement de possession. Le règlement du jeu-surprise devrait seulement être invoqué quand les équipes essaient délibérément de tromper l'adversaire en ayant un joueur ou plus debout près de la ligne de but (Règlement 15.1.1).
- 2** **Situation :** Le centre de l'Équipe A ne met pas bien le ballon en jeu et ce dernier roule doucement vers le quart arrière. Le centre se tourne, prend le ballon et remet une passe latérale au quart arrière.
- Décision :** Cela n'est pas permis et l'Équipe A sera pénalisée pour procédure interdite. Il s'agit d'une infraction qui doit être signalée par le jet d'un mouchoir – ne sifflez pas pour déclarer le ballon mort (Règlement 15.1.1).
- 3** **Situation :** Après le temps d'arrêt, le joueur A2 reste près du banc de l'Équipe A à côté de la ligne de côté. L'Équipe A lance une passe vers le joueur A4 sur la ligne de côté à l'opposé du banc de l'Équipe A.
- Décision :** L'Équipe A devrait être pénalisée pour procédure interdite. L'attaque doit se réunir en caucus après un temps d'arrêt (Règlement 15.3.1).
- 4** **Situation :** Après une interception, l'attaque de l'Équipe B saute sur le terrain et s'aligne pour une mise en jeu sans caucus.
- Décision :** L'arbitre devrait aviser l'Équipe B qu'elle doit faire un caucus après le changement de possession. Si elle refuse, une punition pour procédure illégale sera décernée quand le ballon sera mis en jeu (Règlement 15.3.1).
- 5** **Situation :** L'arbitre a placé le ballon au sol pour la prochaine mêlée. Le centre de l'Équipe A quitte le caucus, se place par-dessus le ballon et le fait tourner et le place au sol avant de le mettre en jeu. Le poursuiveur de l'Équipe B fonce et touche au joueur de centre avant que le ballon soit mis en jeu.
- Décision :** L'arbitre devrait donner un coup de sifflet dès que le joueur de centre est touché, puis le poursuiveur de l'Équipe B sera pénalisé pour procédure interdite. Le joueur de centre peut soulever et faire tourner le ballon une fois avant la mise en jeu, tant que le ballon n'a pas d'abord été amené au caucus. Si le ballon a été amené dans le caucus par l'Équipe A, quand le joueur de centre place le ballon au sol, il devient en jeu dès qu'il est soulevé du sol (Règlements 15.4.2 et 15.5.3).
- 6** **Situation :** Le joueur de centre ramasse le ballon du sol après avoir quitté le caucus, puis il le place sur le sac. Pendant la cadence, le joueur de centre fait un geste certain pour mettre le ballon en jeu, mais il se ravise. Le poursuiveur se déplace dans la zone de cinq verges, puis le joueur de centre met le ballon en jeu. Le poursuiveur (a) continue de poursuivre au-delà de la ligne de mêlée; (b) cesse la poursuite et un autre joueur poursuit sur six verges et au-delà de la ligne de mêlée; (c) arrête la poursuite, revient complètement derrière le sac du poursuiveur puis poursuit au-delà de la ligne de mêlée.
- Décision :** Dans les trois cas (a, b et c) le joueur de centre doit être pénalisé pour procédure interdite. Le jeu se poursuit avec un mouchoir lancé et les poursuiveurs ne sont pas sanctionnés pour avoir été hors-jeu (Règlements 15.4 et 15.5).



-
- 7** **Situation :** Même situation que la précédente, sauf que le poursuiveur touche au joueur de centre avant que celui-ci mette le ballon en jeu.
Décision : Le sifflet se fait entendre quand le joueur de centre est touché et le joueur de centre est pénalisé pour procédure interdite. Il s'agit d'une faute de ballon mort puisqu'elle s'est produite avant que le ballon soit mis en jeu. Il n'y a donc aucune perte de verge et la punition pour avoir empiété sur la zone neutre de cinq verges s'applique contre la défensive (Règlements 15.5 et 24.2.1).
- 8** **Situation :** Le joueur B1 saute dans la zone neutre avant la mise en jeu. Le mouvement fait en sorte que le joueur A1 traverse la ligne de mêlée avant la mise en jeu. Quand le ballon est finalement mis en jeu, les joueurs B1 et A1 sont en position hors-jeu.
Décision : Les deux joueurs sont signalés hors-jeu. Le jeu devrait être immédiatement rappelé et l'essai doit être repris (Règlement 15.5.1).
- 9** **Situation :** Le joueur A2 court au-delà de la zone neutre avant la mise en jeu et touche le défenseur supplémentaire B8. Quelles punitions sont décernées, s'il y a lieu?
Décision : Il s'agit d'un jeu sifflé. Le joueur A2 est coupable de procédure interdite. Aucune punition ne peut être décernée à l'Équipe B pour avoir eu huit joueurs sur le terrain puisque le ballon n'a pas été mis en jeu et qu'aucun jeu n'a eu lieu (Règlement 15.5.3).
- 10** **Situation :** Deuxième essai et cinq verges à franchir à partir de la ligne de 30 verges de l'Équipe A. Le poursuiveur de l'Équipe B passe en position hors-jeu avant la mise en jeu et le quart arrière A1 lance le ballon hors du terrain, pour éviter un plaqué du quart apparent. Le ballon sort à la ligne de 20 verges de l'Équipe A sans aucun receveur à 20 verges à la ronde.
Décision : L'Équipe B est pénalisée pour hors-jeu. Il n'y a pas de punition contre le quart arrière pour s'être débarrassé du ballon sur une passe latérale puisque la perte de verges n'a pas été évitée, si bien qu'il ne s'agit pas ici d'une situation de double punition. L'Équipe A reprendra le ballon sur la mêlée, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 35 verges, si elle accepte la punition. Si elle décline la punition, il s'agira d'un troisième essai et 20 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 20 verges (Règlements 15.5.1 et 17.10.1).
- 11** **Situation :** La mise en jeu du joueur de centre frappe le receveur A3, qui était en mouvement trois verges derrière la ligne de mêlée.
Décision : Il faut signaler la procédure interdite contre l'Équipe A. Le premier joueur à recevoir le ballon du joueur de centre doit être aligné au moins cinq verges derrière la ligne de mêlée au moment où le ballon est mis en jeu. Dans ce cas, le mouchoir doit être lancé pour signaler une infraction et le jeu se poursuit. Le jeu n'est pas immédiatement arrêté par un coup de sifflet (Règlement 15.6.1).

Les poursuiveurs

- 12** **Situation :** Le joueur B1 est aligné à une verge de la ligne de mêlée. Sur la mise en jeu, le joueur B1 poursuit au-delà de la ligne de mêlée pour couvrir le demi dans le champ arrière.
Décision : Le joueur B1 est en position hors-jeu. Le premier joueur de l'Équipe B à franchir la ligne de mêlée doit être à cinq verges de la ligne de mêlée au moment que le ballon a été mis en jeu (Règlement 15.7.1).
- 13** **Commentaire :** Quand il envoie un défenseur pour couvrir le demi dans le champ arrière, le joueur doit soit s'aligner à cinq verges de la ligne de mêlée ou s'aligner plus près, mais attendre que le poursuiveur traverse la ligne de mêlée en premier. De plus, un défenseur qui poursuit le demi ne possède aucun droit spécial jusqu'à ce qu'il traverse la ligne de mêlée (Règlement 15.7.1).
- 14** **Situation :** Le poursuiveur de l'Équipe B s'aligne à cinq verges de la ligne de mêlée et se déplace tôt vers l'avant. Quand le ballon est mis en jeu, le poursuiveur est à trois verges de la ligne de mêlée. Réalisant quelle est la situation, le poursuiveur décide de ne pas traverser la ligne de mêlée. Le joueur B2 était aligné à cinq verges de la ligne de mêlée au moment où le ballon est mis en jeu, alors B2 poursuit le quart arrière.
Décision : Il s'agit d'un jeu conforme aux règlements et il n'y a aucun hors-jeu commis par l'Équipe B. Le premier joueur à traverser la ligne de mêlée, B2, était à cinq verges de la ligne de mêlée au moment où le ballon a été mis en jeu (Règlement 15.7.1)



- 15** **Situation :** Même situation que la précédente, sauf que le poursuiveur de l'Équipe B retourne à sa position originale, cinq verges derrière la ligne de mêlée, après la mise en jeu, puis il poursuit le quart arrière.
- Décision :** L'Équipe ne devrait pas être pénalisée. Le poursuiveur se place derrière le sac du poursuiveur après la mise en jeu et il était encore le premier joueur de l'Équipe B à traverser la ligne de mêlée (Règlement 15.7.1).
- 16** **Commentaire :** Dans la situation ci-dessus, l'officiel devrait faire attention de ne pas lancer le mouchoir pour indiquer un hors-jeu contre l'Équipe B, jusqu'à ce que le premier joueur de l'Équipe B traverse la ligne de mêlée.
- 17** **Commentaire :** Le Règlement 15.7.2 permet à deux poursuiveurs ou plus de profiter d'un chemin libre et direct vers le quart arrière. Toutefois, la protection offerte par le règlement s'applique seulement si les poursuiveurs sont partis d'un point à cinq verges d'un côté ou de l'autre du ballon. Cela sert à empêcher l'abus de ce règlement par l'Équipe B si elle décidait d'assigner quatre ou cinq joueurs sur la poursuite dans l'intention délibérée d'attirer une punition pour obstruction.
- 18** **Situation :** Le poursuiveur de l'Équipe B s'aligne d'un côté du centre de l'Équipe A. Sur la remise en jeu, le quart arrière de l'Équipe A se déplace du côté opposé de la position du poursuiveur. Le joueur de centre de l'Équipe A garde une position stationnaire après la mise en jeu. Cela place le joueur de centre directement en ligne entre le poursuiveur et le quart arrière et le poursuiveur court sur le joueur de centre alors qu'il poursuit le quart arrière.
- Décision :** Le joueur de centre de l'Équipe A est pénalisé pour obstruction. Le quart arrière utilise le joueur de centre comme écran entre le poursuiveur et lui. Le joueur de centre a l'obligation d'éviter d'être en ligne directe entre le poursuiveur et le quart arrière (Règlement 15.7).
- 19** **Commentaire :** Il est possible dans des situations impliquant le poursuiveur et le joueur de centre qu'un léger contact se produise entre les deux joueurs. Si le joueur fait contact sans déplacer l'adversaire ou le faire dévier de son tracé, il s'agit d'un contact accidentel. Aucune punition ne devrait être décernée découlant de ce contact.
- 20** **Situation :** Le joueur de centre de l'Équipe A met le ballon en jeu puis il coupe le tracé du poursuiveur de l'Équipe B. Le poursuiveur n'est toutefois pas dérangé par ce geste.
- Décision :** Cette situation est conforme aux règlements. L'obstruction ne devrait être signalée seulement que si le joueur de centre fait en sorte que le poursuiveur change de direction ou qu'il ralentisse (Règlement 15.7.2).
- 21** **Commentaire :** L'arbitre doit faire preuve de jugement pour décider si le poursuiveur a été dérangé. Parfois, le poursuiveur peut ralentir ou changer de direction pour provoquer une punition d'obstruction. Dans d'autres cas, le poursuiveur peut simplement mal juger la rapidité du joueur de centre à se déplacer, si bien que le ralentissement n'était pas nécessaire de sa part.
- 22** **Situation :** Le joueur de centre se positionne au-dessus du ballon, l'ajuste avant la mise en jeu, puis il le place au sol. Après que le centre baisse la tête, le poursuiveur saute d'un côté du joueur de centre à l'autre. Après la mise en jeu, (a) le joueur de centre fait accidentellement collision avec le poursuiveur; (b) le poursuiveur traverse la ligne de mêlée, mais il est coupé dans le champ arrière dans sa poursuite du quart arrière par le demi qui a coupé le tracé du poursuiveur.
- Décision :** Dans la situation (a), le poursuiveur devrait être pénalisé pour obstruction contre la passe dans la zone éloignée. En sautant d'un côté à l'autre du joueur de centre, alors que ce dernier est conscient, le poursuiveur perd le droit de profiter d'un chemin libre et sans obstruction vers le quart arrière avant de traverser la ligne de mêlée. Dans la situation (b), le demi devrait être pénalisé pour obstruction, puisque la punition a pris place après que le poursuiveur ait traversé la ligne de mêlée et les droits d'un chemin sans obstruction sont redonnés après que le poursuiveur a traversé la ligne de mêlée (Règlement 15.7.2).



Tactiques interdites

- 23** **Situation :** Le joueur B1 commence à communiquer des signaux pour semer la confusion dans le camp de l'Équipe A avant la mise en jeu.
Décision : Si les signaux ont trompé l'Équipe A dans le processus de mise en jeu, l'Équipe B se verra décerner une punition de cinq verges (Règlement 15.8.1).
Commentaire : L'attaque et la défense ont le droit de communiquer des signaux avant que l'arbitre donne un coup de sifflet pour indiquer que le ballon est prêt à être remis en jeu.
- 24** **Situation :** Avant la mise en jeu, un membre de l'équipe en défensive commence à taper dans ses mains afin de distraire la cadence de l'équipe à l'attaque.
Décision : Tout bruit, comme un applaudissement est interdit s'il s'agit d'une façon de distraire l'attaque. L'Équipe B doit être pénalisée pour procédure interdite (Règlement 15.8.1).
- 25** **Situation :** Les joueurs de l'Équipe B, qu'ils soient sur le terrain ou dans la zone de banc crient pour enterrer les signaux communiqués par l'Équipe A.
Décision : L'Équipe B doit être pénalisée pour procédure interdite puisque leurs actions sont clairement une tentative de jeter de la confusion dans les signaux de l'Équipe A (Règlement 15.8.1 et comité des règlements, 1992)

Cas 16 – Les passes

- 1** **Situation :** Le quart arrière A1 court avec le ballon derrière la ligne de mêlée quand sans s'en attendre, le ballon est échappé vers l'avant dans les airs. Le joueur A2 l'attrape en vol.
Décision : Il s'agit d'un jeu interdit. Le ballon échappé par le quart arrière A1 est considéré comme étant une passe hors jeu. Ce n'était pas une tentative délibérée de lancer une passe. Ainsi, il y a perte d'essai et le jeu reprendra sur une mêlée au point d'échappé par le joueur A1 (Règlements 16.3, 16.4 et 10.5.1).
- 2** **Situation :** Sur un coup d'envoi, le ballon bondit sur le corps du joueur B1 à sa propre ligne de 20 verges. Le ballon roule vers l'avant jusqu'à son coéquipier B2 qui se tenait à sa propre ligne de 30 verges. B2 ramasse le ballon.
Décision : Il s'agit d'une passe hors jeu du joueur B1 vers son coéquipier B2. Sifflez pour indiquer le ballon mort quand le joueur B2 ramasse le ballon, puis l'Équipe B reprendra le jeu sur une mêlée à partir de sa propre ligne de 20 verges, soit le point où la passe hors-jeu a démarré (Règlements 16.3, 14.4.2 et 10.5.1)
- 3** **Situation :** Après une réception de passe, le joueur A4 tente une passe latérale vers le joueur A5, mais le ballon va vers l'avant, il est touché par le joueur B2, puis (a) il est attrapé par A5 devant le point d'origine de la passe latérale (b) attrapée par A5 derrière ce point.
Décision : Dans les deux situations, il s'agit d'une passe hors jeu, malgré le fait que le ballon a été touché dans l'intérêt par un joueur de l'Équipe B. Aussitôt que le joueur A5 attrape le ballon, l'officiel doit donner un coup de sifflet (Règlement 16.3).
- 4** **Situation :** Le joueur A1 reçoit la mise en jeu sur sa propre ligne de 20 verges puis il lance une passe sous l'épaule vers l'avant et son coéquipier A2 à sa propre ligne de 23 verges.
Décision : Il s'agit d'un jeu conforme aux règlements. La première passe hors jeu derrière la ligne de mêlée est considérée comme étant une passe vers l'avant conforme aux règlements peu importe comment elle est lancée (Règlement 16.4.1).

Remises

- 5** **Situation :** Le joueur B1 reçoit le coup d'envoi sur sa propre ligne de 25 verges. Le joueur B2 court devant B1 et accepte la remise à leur propre ligne de 26 verges.
Décision : Une remise vers l'avant est interdite sur un coup d'envoi. Cela est jugé comme étant une passe hors jeu. L'arbitre doit siffler pour déclarer le ballon mort quand le joueur B2 accepte la remise (Règlement 16.3).
- 6** **Commentaire :** Il n'existe aucune restriction sur le nombre de remises pouvant être effectuées derrière la ligne de mêlée. Toutefois, une remise vers l'avant est interdite sur un coup d'envoi, après une passe complète vers l'avant (même si cette passe a été complétée derrière la ligne de mêlée), et sur un retour de botté de dégagement (Règlement 16.3).



Demis

- 7** **Situation :** L'Équipe A est en possession, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 20 verges. Le quart arrière A1 tente une passe latérale au demi A2, mais l'arbitre juge qu'il s'agit d'une passe vers l'avant. A2 complète une passe vers l'avant à A3 à leur propre ligne de 40 verges.
- Décision :** La passe du joueur A2 est considérée comme étant une passe hors jeu interdite et l'Équipe A reprendra le ballon sur une mêlée, deuxième essai au point où A2 a effectué la passe (Règlements 16.3, 16.4 et 10.5.1).
- 8** **Situation :** Le quart arrière A1 reçoit la mise en jeu, lance une passe latérale au demi A2, qui la fait dévier vers l'avant à son coéquipier A3. S'agit-il d'une passe vers l'avant?
- Décision :** Non. Une passe vers l'avant doit être lancée et non pas déviée ou frappée vers l'avant. Ce jeu est considéré comme une passe hors jeu de A2 vers A3. La passe est toujours considérée comme étant conforme aux règlements puisqu'il s'agit de la première passe hors jeu lancée. Toute passe vers l'avant ou hors-jeu subséquent sera interdite (Règlements 16.3, 16.4, 16.4.1 et Comité des règlements, 2008).
- 9** **Situation :** Mêlée pour l'Équipe A, deuxième essai et 10 verges à partir de la ligne de six verges. Le quart arrière, dans la zone de but, lance une passe hors jeu au demi qui est aussi dans la zone de but. Tandis qu'il se trouve toujours dans la zone de but, le demi lance une passe vers l'avant qui est (a) complète; (b) incomplète.
- Décision :** Dans la situation (a), le choix est de refuser la punition et de permettre le gain ou de se voir accorder un touché de sûreté en raison de la passe hors jeu. Dans la situation (b), le choix est d'accorder le touché de sûreté ou d'accepter le jeu de passe incomplète. Si la punition est refusée, l'Équipe A perdra l'essai et la mêlée reprendra dans un troisième essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de six verges de l'Équipe A (Règlements 16.3, 24.3.1 et 12.5).
- 10** **Commentaire :** L'arbitre devrait effectuer le signal en pointant vers la ligne de fond de terrain de l'adversaire si la passe est hors jeu (Règlement 16.3.1 et Comité des règlements, 1992)
- 11** **Situation :** Le quart arrière A1 tente une passe latérale au demi A3, qui échappe la passe latérale (a) vers l'avant; (b) vers la ligne de fond de terrain de l'Équipe A.
- Décision :** Dans la situation (a) et (b), il s'agit d'un ballon échappé quand il tombe au sol. Le joueur A3 ou tout autre membre de l'Équipe A peut recouvrir le ballon et le faire progresser le ballon sans punition, ou il peut lancer une passe vers l'avant conforme aux règlements. L'Équipe B peut mettre fin au jeu en rabattant le ballon échappé ou en touchant le joueur A3 quand le ballon est échappé (Règlement 16.5).

Quart arrière au-delà de la ligne de mêlée

- 12** **Situation :** Le quart arrière traverse la ligne de mêlée, puis lance une passe vers l'avant en fond de terrain. Le ballon est dévié par le joueur B3, puis attrapé par le joueur A4.
- Décision :** La passe est jugée comme étant hors-jeu même si elle a été touchée par un joueur de l'Équipe B. Le ballon est ramené au point d'origine de la passe hors jeu, perte d'essai (Règlements 16.4.2 et 10.5.1).
- 13** **Situation :** Premier essai et 10 verges à franchir sur la ligne de 40 verges de l'Équipe A, le quart arrière A1 traverse la ligne de mêlée par inadvertance et lance une passe vers l'avant à partir de sa propre ligne de 41 verges, qui est captée pour un gain de 20 verges.
- Décision :** Il s'agit d'une passe hors jeu. Le ballon sera ramené au point où A1 a lancé la passe, la ligne de 41 verges de l'Équipe A. L'Équipe A reprendra le ballon sur une mêlée, deuxième essai et neuf verges à franchir (Règlement 16.4.2).
- 14** **Commentaire :** Le facteur déterminant pour la position du quart arrière est l'endroit où il se trouvait quand le ballon a été lancé. Si la ligne de mêlée était sa propre ligne de 25 verges et que le quart arrière lance le ballon alors qu'il est dans les airs à la ligne de 24 verges et demie, puis qu'il atterrit sur la ligne de 25 verges et demie, la passe est conforme aux règlements (Règlement 16.4.2 et Comité des règlements, 1990)



- 15** **Situation :** L'Équipe A en possession, premier essai et 10 verges à franchir à sa propre ligne de 35 verges. Le quart arrière court avec le ballon et traverse la ligne de mêlée jusqu'à sa ligne de 37 verges, puis il revient derrière la ligne de mêlée à sa ligne de 32 verges. À ce point, une passe est lancée à son coéquipier qui se trouve à la ligne de 50 verges de l'Équipe A.
- Décision :** Il s'agit d'une passe hors jeu puisque le quart arrière a franchi la ligne de mêlée. L'équipe A reprendra le ballon à sa ligne de 32 verges, deuxième essai et 13 verges à franchir (Règlement 16.4.3).
- 16** **Situation :** L'Équipe A en possession, deuxième essai et 10 verges à franchir à sa propre ligne de 20 verges. Le quart arrière court avec le ballon, traverse la ligne de mêlée jusqu'à sa ligne de 23 verges puis sert une passe latérale à son coéquipier A2 qui se trouve derrière la ligne de mêlée. Ce dernier lance ensuite une passe vers l'avant à partir de sa ligne de 18 verges à son coéquipier A3 à la ligne de 35 verges de l'Équipe A.
- Décision :** Il s'agit d'une passe hors jeu puisque le quart-arrière a traversé la ligne de mêlée en possession du ballon. L'Équipe A est toujours en possession à sa ligne de 18 verges, troisième essai et 12 verges à franchir (Règlement 16.4.2).

Cas 17 – Passes complètes/incomplètes

Possession

- 1** **Situation :** Le receveur de passe A1 saute pour attraper une passe à la ligne de 3 verges de l'Équipe B, prend possession du ballon dans les airs, traverse la ligne de but de l'Équipe B dans les airs et atterrit sur la ligne de côté de la zone de but deux verges au-delà de la ligne de but.
- Décision :** Passe incomplète et aucun point d'inscrit. Même si le ballon a franchi le plan de la ligne de but dans les airs, le joueur n'a pas établi une position en jeu pour compléter la passe et garder le ballon en vie. Pour inscrire des points sur un jeu de passe, celle-ci doit être complétée conformément aux règlements, ce qui signifie que le joueur doit établir une position en jeu (Règlement 17.2.1).
- 2** **Situation :** Le joueur A1 lance une passe vers l'avant et le receveur A2 attrape le ballon dans les airs. A2 atterrit simultanément un pied à l'intérieur de la limite du jeu et l'autre pied à l'extérieur de cette ligne.
- Décision :** Il s'agit d'une passe incomplète. Seulement un pied doit être en jeu pour réaliser une attrapée, mais l'autre pied ne peut pas être à l'extérieur du terrain en même temps (Règlements 7.2, 7.2.3 et 17.2.1).
- 3** **Situation :** Le joueur A3 plonge pour attraper une passe près de la ligne de côté. Le ballon est attrapé tandis que le corps est étiré de tout son long dans les airs. L'épaule du joueur A3 touche au sol en jeu, puis son corps glisse hors du terrain. Jamais le pied de A3 a touché le sol en jeu.
- Décision :** Il s'agit d'une passe complète. Une passe est considérée complète quand n'importe quelle partie du corps du receveur, pas seulement son pied, touche au sol en jeu avant que n'importe quelle partie du corps touche au sol à l'extérieur du terrain (Règlement 17.2.1).
- 4** **Situation :** Le joueur A6, se tenant tout juste à l'intérieur de la zone de but de l'Équipe B, saute haut pour attraper une passe. La passe est attrapée à mi-chemin dans les airs, dans la zone de but, mais le joueur A6 atterrit sur la ligne de 1 verge de l'Équipe B et il est touché à cet endroit.
- Décision :** Cela doit être jugé comme un touché (Règlements 17.2.1, 8.2.1 et Comité des règlements, 1986)
- 5** **Situation :** Le joueur A1 attrape le ballon avec un pied clairement en jeu. L'autre pied redescend et touche la ligne de côté.
- Décision :** Il s'agit d'une passe complète (Règlement 17.2.1).
- 6** **Situation :** Le joueur A2 attrape une passe vers l'avant alors qu'il est dans les airs, près de la ligne de côté. Le joueur B2 touche à A2 tandis que ce dernier est encore dans les airs. A2 atterrit hors du terrain.
- Décision :** Il ne s'agit pas automatiquement d'un attrapé puisque le joueur B2 a touché au joueur A2 alors que ce dernier était dans les airs. Le facteur déterminant pour accorder une passe complète est de savoir où le joueur A2 aurait atterri si B2 ne lui avait pas touché. Si l'officiel croit que le joueur A2 aurait atterri en jeu si B2 ne l'avait pas touché, la passe complète doit être accordée (Règlement 17.2.2). L'officiel devra donner le bénéfice du doute au receveur sur un tel jeu.



- 7** **Commentaire :** Pour qu'un officiel signale un ballon frappé ou arraché, le receveur doit avoir établi son contrôle sur le ballon. Si le défenseur frappe le ballon hors des mains du receveur avant que ce contrôle soit établi, alors il s'agit d'un bon jeu défensif (Règlement 17.3.1).
- 8** **Situation :** Le joueur A5 saute près de la ligne de côté, attrape le ballon dans les airs, mais atterrit sur (a) son coéquipier A8, (b) son adversaire B4, puis tombe hors du terrain, n'ayant jamais touché au sol en jeu.
Décision : Dans la situation (a), la passe est jugée incomplète, tandis que dans la situation (b) la passe est jugée complète. Le coéquipier ne devrait pas être privé d'une réception en raison de la présence du joueur B4 (Règlement 17.3.1 et Comité des règlements, 1992).
- 9** **Situation :** Le joueur A1 lance une passe vers l'avant. Le ballon est dévié par le joueur B1, puis attrapé en simultanée par A2 et B2.
Décision : Quand une passe vers l'avant est attrapée en simultanée par des joueurs des deux équipes, le ballon doit être accordé à un coéquipier, même s'il a été précédemment touché par l'Équipe B (Règlement 17.4.1).
- 10** **Situation :** Le joueur A1 lance une passe vers l'avant à partir de sa propre ligne de 20 verges. Son coéquipier A2 fait dévier le ballon sur sa ligne de 35 verges et A3 l'attrape sur sa ligne de 40 verges, puis il court jusqu'à sa ligne de 45 verges où la touche est effectuée.
Décision : Il s'agit d'une passe complète, mais le jeu est soumis aux règles de passe hors-jeu. L'officiel doit siffler pour déclarer le ballon mort quand A3 effectue l'attrapé à sa ligne de 40 verges. L'Équipe A reprendra le ballon sur une mêlée à partir d'où A2 a dévié le ballon, soit à sa propre ligne de 35 verges.
- 11** **Situation :** Le joueur A1 lance une passe vers l'avant qui est dévié par son coéquipier A2 à sa propre ligne de 30 verges, puis il est à nouveau dévié, cette fois par le joueur B1 sur la ligne de 35 verges de l'Équipe A, puis il est finalement attrapé par A3 à sa ligne de 40 verges.
Décision : Il s'agit d'une passe complète, mais soumise aux règlements pour une passe hors jeu. L'officiel doit siffler pour déclarer le ballon mort quand A3 effectue l'attrapé à sa ligne de 40 verges. Le fait que le joueur B1 a fait dévier le ballon n'influence pas la passe hors jeu. L'Équipe A reprend le ballon sur une mêlée à partir de sa ligne de 30 verges.
- 12** **Situation :** Une passe vers l'avant est lancée au joueur A1. Ce dernier échappe la passe et il est ensuite touché par le joueur B1, mais A2 réussit à attraper le ballon et à le faire progresser.
Décision : Le jeu se poursuit. Toutefois, il peut être sujet d'une passe hors jeu de A1 vers A2. L'officiel ne devrait pas siffler pour signaler le ballon échappé puisque c'est A2 et non pas A1 qui a finalement réalisé l'attrapé (Règlement 17.5.1).
- 13** **Situation :** Une passe vers l'avant est lancée vers le joueur A1. Ce dernier touche au ballon qui est ensuite échappé. B1 touche à A1 alors que le ballon est en vol. A1 attrape finalement le ballon, sans que personne le touche et il le fait progresser.
Décision : Ceci est considéré comme étant un ballon échappé, et le ballon est déclaré mort d'un coup de sifflet quand le joueur A1 attrape finalement le ballon. L'Équipe A reprendra le ballon sur une mêlée où B1 a d'abord touché à A1 ou là où A1 a finalement attrapé le ballon, peu importe lequel de ces points est le plus loin de la ligne de fond de terrain de l'Équipe B (Règlements 17.6.1.1 et 10.2.2).
- 14** **Commentaire :** Le jeu n'est pas jugé comme une touche de ballon échappé si l'adversaire jouait le ballon et non pas le joueur et qu'il a non intentionnellement touché au receveur en jouant le ballon (Règlement 17.6).
- 15** **Situation :** A1 court avec le ballon. B1 s'approche pour effectuer la touche. A1 lance délibérément le ballon au-dessus de la tête de B1, évite la touche, puis recouvre le ballon en vol.
Décision : Il s'agit ici d'un ballon intentionnellement échappé. Aussitôt que le joueur A1 attrape le ballon, il doit être déclaré mort d'un coup de sifflet et ramené au point où A1 a laissé aller le ballon au départ (Règlement 17.6.3).



- 16** **Situation :** Équipe A en possession, premier essai et les buts, sur la ligne de 10 verges de l'Équipe B. Le quart arrière A1 lance une passe vers l'avant à A2 qui est debout une verge à l'intérieur de la zone de but de l'Équipe B. A2 échappe le ballon, il est ensuite touché par B2 dans la zone de but et il gagne finalement contrôle du ballon à l'extérieur de la zone de but sur la ligne de 1 verge de l'Équipe B.
Décision : Aucun touché. L'Équipe A reprend le ballon en mêlée, deuxième essai et les buts à partir de la ligne d'une verge de l'Équipe B. Dans les cas de ballons échappés, le ballon est déclaré mort quand le joueur qui a échappé le ballon est d'abord touché ou encore où le ballon est finalement attrapé, peu importe qui est plus près de la ligne de ballon mort du receveur (Règlements 17.6.1 et 10.2.2)
- 17** **Situation :** Le joueur A1 tente une passe vers l'avant, mais le ballon est bloqué par le poursuiveur de l'Équipe B. Le ballon est attrapé par A1 avant de toucher le sol, puis A1 lance une autre passe vers l'avant qui est captée par A2.
Décision : La deuxième passe est considérée comme une passe hors jeu, l'Équipe A perd l'essai et reprendra le ballon au point où la deuxième passe a été lancée (Règlement 17.9.1).

Passe vers l'avant vs ballon échappé

- 18** **Situation :** Le quart arrière est en possession du ballon, puis il l'échappe avant la tentative de passe, si bien que le ballon frappe le sol devant le quart arrière.
Décision : Ceci est considéré comme une passe hors jeu et le ballon est déclaré mort au point où le quart arrière a touché au ballon en dernier. Si cela s'est produit dans la zone de but du quart arrière, un touché de sûreté sera accordé à l'Équipe B (Règlement 17.11.1).
- 19** **Situation :** Le joueur A1 reçoit la mise en jeu, recule pour effectuer la passe et dans le geste de lancer, perd l'emprise du ballon et l'échappe au sol. A1 poursuit son geste de lancer avec l'intention de passer.
Décision : Il s'agit d'une passe incomplète vers l'avant puisque le joueur A1 poursuit son geste de tentative de passe. L'Équipe A perd l'essai et le ballon est ramené au point de la dernière mêlée (Règlement 17.11.1).
- 20** **Situation :** Le quart arrière A1 est sur le point de lancer une passe et même s'il a commencé à faire le mouvement du bras, il se retient puisque le poursuiveur est trop près et le ballon tombe au sol.
Décision : Il s'agit d'un échappé et non une passe vers l'avant. Le ballon ne sera pas ramené à la ligne de mêlée. L'Équipe A perd l'essai et la mêlée démarrera au point où le ballon a été échappé. Il s'agit d'une décision basée sur le jugement de l'arbitre à savoir si le quart arrière a poursuivi sa motion de passe ou non (Règlement 17.11.1).
- 21** **Commentaire :** Le facteur clé pour déterminer si un ballon échappé est un échappé ou une passe incomplète dans la motion du bras du quart arrière. Si le quart arrière échappe le ballon pendant une tentative de passe, mais qu'il poursuit sa motion de passe visée, cela résulte souvent dans une passe incomplète plutôt que dans un échappé.
- 22** **Commentaire :** Le juge de champ arrière pourrait devoir être de plus en plus souvent appelé à signaler les infractions pour s'être délibérément débarrassé du ballon. Un bon arbitre se concentre sur l'interaction entre le poursuiveur et le quart arrière et il ne profitera pas du meilleur point de vue d'un ballon intentionnellement lancé au sol. Dans de tels cas, l'arbitre doit être réceptif au signal de s'être délibérément débarrassé du ballon par le juge de champ arrière ou le premier juge de ligne.



Cas 18 – Obstruction de la passe

Contact

- 1 **Situation :** Le receveur A2 jongle avec le ballon en tentant d'attraper une passe vers l'avant. Le joueur B1 s'approche et touche A2, poussant le receveur loin du ballon, qui demeure à la portée du joueur A2.
Décision : Obstruction de la passe dans la zone ciblée par le joueur B1. Il doit permettre au joueur A2 de jouer le ballon (Règlement 18.1.1).
- 2 **Situation :** Le joueur A2 court en fond de terrain sur un tracé de passe et il est couvert sur ce jeu par le joueur A3. Les deux joueurs font collision, mais aucun des deux ne perd sa trajectoire ou en tire un avantage.
Décision : Il s'agit d'un contact accidentel, ce n'est pas une obstruction de la passe (Règlement 18.1.2).
- 3 **Commentaire :** Un joueur ne peut pas foncer sur un joueur adverse en route vers le ballon. Si le joueur choisit de foncer sur son adversaire pour rabattre le ballon et faire contact avec l'adversaire avant de toucher au ballon, il s'agit d'une obstruction de la passe. Si le défenseur touche au ballon en premier avant de toucher à l'adversaire, alors il ne s'agit pas d'une obstruction de la passe.
Il est toutefois possible que lorsqu'un joueur défensif passe derrière le receveur et fait dévier ou attrape le ballon, un contact grave est effectué avec le receveur, mais il ne s'agit pas d'une obstruction de la passe. Dans ce cas, le défenseur se verra décerner une faute personnelle. La punition se sera produite après que le ballon ait été déclaré mort (Règlement 24.12). Si la passe a été attrapée par le joueur qui a commis la faute personnelle, cette équipe gardera possession s'il n'y a pas d'obstruction de la passe (Règlements 18.1 et 22.4).

Chemin vers le ballon

- 4 **Situation :** Le joueur A1 reçoit la mise en jeu et remet une passe latérale vers le demi A2. Quand A1 tente de courir un tracé de passe, le poursuiveur de l'Équipe B attrape le maillot du joueur A1. A2 a déjà lancé le ballon en direction de son coéquipier A1, mais la passe est incomplète.
Décision : Puisque le ballon était en vol quand le geste de retenir a été commis, l'obstruction de la passe dans la zone visée est signalée contre l'Équipe B derrière la ligne de mêlée. L'Équipe A profite d'un gain de 10 verges sur le point de la dernière mêlée et d'un premier jeu automatique (Règlement 18.2).
- 5 **Situation :** Le joueur A4 court en fond de terrain sur un tracé de passe et il est couvert de près par son adversaire B5. A5 et B5 s'enfarent et A4 tombe au sol.
Décision : Il ne s'agit pas là d'une punition automatique contre B5 pour obstruction de la passe. L'officiel doit déterminer si A4 avait une position avantageuse avant le contact et comment est-ce que B5 a tiré profit de cet avantage. Si les deux joueurs étaient en position également favorable et que le contact était accidentel, il n'y a pas d'obstruction de la passe (Règlement 18.2.5 et Comité des règlements, 1986).
- 6 **Situation :** Le joueur A4 court en fond de terrain sur un tracé de passe et son adversaire B5 se trouve à environ une verge derrière, tentant de le rattraper et de défendre contre la passe. Le ballon est lancé vers A4, mais trop loin. Réalisant qu'il n'a aucune chance d'attraper le ballon, A4 ralentit pour tenter de provoquer une punition d'obstruction contre B5. Ce dernier ne voit pas A4 ralentir et fait collision avec lui alors que le ballon leur passe au-dessus de la tête.
Décision : Le joueur A4 était dans une position plus avantageuse pour jouer le ballon et il n'a pas continué pour tenter d'arriver au point d'arrivée du ballon. Ainsi, les actions de B5 représentent une obstruction de la passe. Si l'officiel croit que le ballon aurait pu être attrapé par B5 si ce dernier avait été en mesure de poursuivre sa course, alors une punition d'obstruction de la passe doit être décernée au joueur A4. S'il est déterminé que le ballon était attrapable par un ou l'autre des joueurs, alors aucune obstruction de la passe ne peut être signalée (Règlement 18.2).



Jeu d'écran

- 7** **Situation :** Le joueur A1 court un tracé court à travers le terrain, couvert par B1. A2 suit son tracé et croise celui de B1, forçant le dernier à interrompre son allure et limitant sa couverture du joueur A1.
Décision : Si le joueur A2 n'évite pas la collision possible, ce joueur A2 peut être pénalisé pour obstruction de la passe en zone éloignée. Ce jeu est communément appelé « jeu d'écran ». Souvenez-vous que le joueur B1 doit se déplacer vers le joueur A1 pour qu'un « jeu d'écran » soit signalé.
- 8** **Commentaire :** Dans le cas ci-dessus, le joueur B1 a droit à ce tracé et A2 le bloque. Il est possible que la situation entraîne une collision non intentionnelle; toutefois, l'attaque doit permettre deux ou trois pas à la défensive pour s'ajuster. Si cela ne se produit pas, c'est un « jeu d'écran » et on peut donc signaler une obstruction de la passe dans la zone éloignée.

Position stationnaire

- 9** **Situation :** Le receveur A2 commence à courir un tracé direct en fond de terrain. Le défenseur B2 recule devant A2 sur environ 10 verges et il s'arrête directement dans le chemin du joueur A2, si bien qu'un contact survient.
Décision : Tous les joueurs ont droit à leur position sur le terrain, tant qu'il y a suffisamment de temps pour permettre à un autre joueur qui se déplace vers cette position ou dans le tracé d'arrêter ou de changer de direction sans contact.
Si le joueur B2 s'arrête dans le tracé du joueur A2 si rapidement que le joueur A2 n'a aucune chance de l'éviter, alors B2 se rend coupable d'obstruction, si le contact se poursuit.
Si le joueur B2 arrête dans le tracé du joueur A2 assez tôt pour lui permettre d'éviter une collision, la responsabilité revient donc à A2.
Si le joueur B2 joue le ballon, un « jeu d'écran » potentiel pourrait être déclaré sur A2 (Règlements 18.2 et 18.4.1).
- 10** **Situation :** Le joueur B1 couvre son adversaire A1 et maintient une position stationnaire après la mise en jeu. Le joueur A1 qui suit un tracé de passe fonce sur B1.
Décision : Cela ne représente pas une obstruction de la passe par B1. Ce dernier profite du droit de sa position. Quand A1 a l'occasion d'éviter cette collision, mais choisit autrement, il sera sanctionné pour obstruction de la passe en zone éloignée. Le joueur A2 peut aussi être sanctionné pour avoir commis une faute personnelle ou une faute grave (Règlement 18.4.1).
- 11** **Situation :** En quittant le caucus et en se plaçant au-dessus du ballon, le joueur de centre A3 vérifie les positions défensives. Personne ne se trouve près de lui. Quand il voit le ballon, A3 regarde entre ses jambes vers le quart arrière et ne voit plus la défensive. Tout juste avant que le ballon soit mis en jeu, le joueur B2 prend position à une verge devant A3. Quand le ballon est mis en jeu, A3 se déplace directement devant lui (ne connaissant pas la nouvelle position de B2) et fait collision avec B2.
Décision : Le joueur B2 est coupable de tactique injuste et devra être pénalisé pour procédure interdite. Le joueur A3 n'a pas eu l'occasion de voir le nouveau positionnement de B2 et d'y réagir. Le joueur B2 doit se trouver à au moins trois verges du joueur de centre au moment de la mise en jeu pour occuper une position stationnaire conformément aux règlements (Règlements 15.8.2 et 18.4.1).

Écran

- 12** **Situation :** Le receveur A2 court derrière le défenseur B2 et la passe vers l'avant a été lancée en profondeur. Le joueur B2 quitte le ballon du regard, secouant ses bras dans les airs et bloquant le champ de vision direct du joueur A2. Le ballon frappe les mains de B2 et (a) la passe est incomplète ou (b) est attrapé par B2.
Décision : Dans les deux cas, l'écran a eu une influence directe sur la réussite de la passe; ainsi donc, il s'agit d'une obstruction de la passe dans la zone ciblée. L'équipe A reçoit le ballon au point de la faute (Règlement 18.6.1).
- 13** **Situation :** Sur une passe vers l'avant, le joueur B1 fait écran contre le receveur A1. Toutefois, la passe est lancée trop loin et A1 n'aurait pas attrapé le ballon, même s'il n'y avait pas d'écran par B1.
Décision : L'obstruction de passe doit être signalée sur ce jeu, puisqu'une obstruction de la passe s'est produite. Toutefois, en raison du ballon considéré comme étant impossible à attraper, l'obstruction de la passe sera jugée comme s'étant produite dans la zone éloignée (Règlements 18.6.1 et 18.7.1).



-
- 14** **Situation :** Un défenseur ne fait pas face au quart arrière ou au ballon, mais il distrait le receveur en remuant un bras dans les airs. Ce geste ne bloque pas le champ de vision direct du receveur.
Décision : Il s'agit là d'une obstruction de la passe dans la zone éloignée (Règlement 18.6.1).
- 15** **Commentaire :** Faire écran entraîne une faute d'obstruction de la passe. Les facteurs qui déterminent la zone où la faute s'est produite sont les suivants : si le défenseur a touché au ballon en remuant le(s) bras, il s'agit d'une obstruction dans la zone ciblée. On parle aussi d'une obstruction de la passe dans la zone ciblée si le champ de vision direct du receveur vers le ballon est bloqué et que le ballon est jugé comme étant attrapable. Si le ballon n'est pas considéré comme étant attrapable ou si le champ de vision direct du receveur n'est pas bloqué, alors l'obstruction de la passe s'est produite dans la zone éloignée (Règlement 18.6.1 et 18.7.1).

Divers

- 16** **Situation :** La passe est lancée et la défensive commet de l'obstruction dans la zone ciblée, mais l'arbitre signale un plaqué du quart.
Décision : Il ne peut y avoir d'obstruction dans la zone ciblée si le ballon n'est pas en vol ou si le ballon est déclaré mort, comme c'est le cas dans cette situation. Ignorez le mouchoir (Comité des règlements, 1988).
- 17** **Situation :** Troisième essai et 16 verges à franchir à partir de la ligne de 24 verges de l'Équipe A. Le receveur autorisé A4 est victime d'obstruction par le joueur B6, mais le ballon est clairement impossible à attraper.
Décision : Le ballon n'était pas attrapable et on ne peut signaler d'obstruction de la passe dans la zone ciblée. Toutefois, une faute s'est produite et une peut être ignorée. Ainsi donc, le joueur B6 est pénalisé pour obstruction de la passe en zone éloignée. C'est pourquoi l'Équipe A possédera le ballon, troisième essai et six verges à franchir à partir de sa propre ligne de 34 verges (Règlement 18.7.1).
- 18** **Situation :** Alors que le receveur A5 est sur le point d'attraper le ballon, le défenseur B4 crie « Échappe! » pour tenter de distraire A5.
Décision : Il n'y a pas d'obstruction de la passe sur ce jeu (Comité des règlements, 1990).



Cas 19 – Bottés de dégagement

- 1** **Situation :** L'Équipe A est en possession du ballon, premier essai à la ligne de 40 verges de l'Équipe B. Le joueur A2 attrape une passe vers l'avant à la ligne de 20 verges de l'Équipe B, puis il botte le ballon dans la zone de but de l'Équipe B, qui franchit la ligne de fond de terrain.

Décision : Il s'agit là d'un botté libre et un point est accordé à l'Équipe A (Règlements 19.1 et 12.6.2)
- 2** **Situation :** Sur un troisième essai, le botteur de dégagement de l'Équipe A rate le ballon en tentant de dégager et le ballon frappe le sol derrière la ligne de mêlée.

Décision : Le ballon est déclaré mort aussitôt qu'il touche au sol. Il s'agit d'une passe hors-jeu et l'Équipe B prendra possession du ballon, premier essai et 10 verges à franchir à partir du point où le ballon a quitté les mains du botteur de dégagement ou au point où le ballon touche au sol, peu importe lequel est le plus près de la ligne de fond de terrain du joueur qui effectue le botté de dégagement (Règlement 19.1.3).
- 3** **Situation :** Le joueur B3 tente de botter le ballon en dégagement près de la ligne de côté sur la ligne de 35 verges de l'Équipe B. Avant que le ballon soit attrapé, le pied du joueur B3 touche à la ligne de côté. Toutefois, quand le ballon est attrapé sur la ligne de 37 verges de l'Équipe B, le joueur B3 est en jeu et fait progresser le ballon jusqu'à la ligne de 45 verges de l'Équipe B.

Décision : Le joueur B3 devrait être sanctionné pour entrée interdite sur le terrain. La punition sera appliquée au point où le joueur B3 a touché au ballon, soit à sa propre ligne de 37 verges. L'Équipe B est en possession du ballon, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 27 verges (Règlements 19.4.1 et 24.8).
- 4** **Situation :** Sur un troisième essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne 30 verges de l'Équipe A, le botteur de dégagement de l'Équipe A rate son botté, si bien que le ballon qui frappe le sol derrière la ligne de mêlée, trois verges devant le botteur.

Décision : Le ballon est déclaré mort aussitôt qu'il touche le sol derrière la ligne de mêlée. Puisque le ballon n'a pas été touché par un membre de l'équipe qui recevait le botté, il ne peut y avoir de punition pour ne pas avoir respecté la zone d'immunité. L'Équipe B sera donc en possession du ballon, premier essai et 10 verges à franchir à partir du point où le ballon a touché au sol (Règlements 19.5.1 et 10.6.7).
- 5** **Situation :** Après un botté de dégagement par l'Équipe A, le receveur de botté de dégagement de l'Équipe B laisse le ballon s'immobiliser, puis il feint de le ramasser.

Décision : Le jeu n'est pas signalé comme étant arrêté et les joueurs de l'Équipe A doivent toujours respecter la zone d'immunité de cinq verges. Toutefois, si le ballon demeure immobile pendant trois secondes, sans être touché par personne, l'officiel devra signaler l'arrêt du jeu (Règlement 19.5.1).

Zone d'immunité

- 6** **Situation :** Le joueur B1 attrape un botté de dégagement sur sa propre ligne de 30 verges et le porte jusqu'à sa ligne de 45 verges. Le joueur A1 est pris en défaut sur ce jeu pour ne pas avoir respecté la zone d'immunité.

Décision : La punition pour ne pas avoir respecté la zone d'immunité est appliquée au point où le joueur B1 a d'abord touché au ballon, soit la ligne de 30 verges de l'Équipe B. Ainsi donc, l'Équipe B a le choix de reprendre le ballon sur une mêlée au point de ballon mort, soit à partir de sa propre ligne de 45 verges ou appliquer la punition et reprendre le jeu sur une mêlée à partir de sa propre ligne de 40 verges.
- 7** **Situation :** Le joueur B1 attrape un botté de dégagement court sur sa propre ligne de 30 verges. Le joueur A2 est trouvé à l'intérieur de la zone d'immunité, mais il tente de se retirer et ne prend pas part au jeu.

Décision : Il s'agit encore d'un cas de non-respect de la zone d'immunité. Toutefois, puisque le joueur A2 n'a pas influé sur le jeu, l'officiel peut décider d'appliquer la punition pour non-respect accidentel de la zone d'immunité (Règlement 19.5.1).



- 8** **Commentaire :** Il faut s'assurer de donner de l'espace sur tous les bottés de dégagement. Il n'y a pas de grâce dans ces cas. Il y a toutefois la possibilité d'appliquer des distances variables de punition si le(s) joueur(s) coupable(s) n'a/ont pas influé sur le jeu. L'intention de la punition pour non-respect accidentel de la zone d'immunité est que le joueur coupable mérite la punition, mais qu'il n'a clairement pas influé sur le jeu. L'incompétence et la malchance ne sont pas des motifs pour cette punition, par exemple, un joueur juge mal le ballon ou le ballon rebondit vers le joueur) (Règlement 19.5.1).
- 9** **Situation :** Le joueur B4 tente d'attraper un botté de dégagement sur sa propre ligne de 35 verges, mais le ballon tombe des mains de B4 et roule en fond de terrain vers la ligne de but de l'Équipe B. Quand B4 touche au ballon, A3 se trouve à l'intérieur de la zone d'immunité et il est signalé. B4 reprend finalement le ballon sur sa ligne de 18 verges où il est touché.
Décision : La punition pour ne pas avoir respecté la zone d'immunité doit être appliquée à partir du point où le ballon a d'abord été touché par le joueur B4, soit sa propre ligne de 35 verges (Règlement 19.5.1).
- 10** **Situation :** Sur un botté de dégagement à partir de la ligne de mêlée, le joueur A1 dégage le ballon profondément dans la zone de but de l'Équipe B. Le joueur B1 retourne le dégagement, mais seulement sur une courte distance, puis B2 attrape le ballon dans la zone de but et le fait progresser jusqu'à sa ligne de cinq verges.
Décision : Il s'agit d'un cas où une punition pour non-respect de la zone d'immunité doit être décernée contre le joueur B2 dans la zone de but. Les options de l'Équipe A sont d'accepter un point ou de prendre le ballon à la ligne de mêlée précédente ou à la ligne de 10 verges de l'Équipe B (Règlements 19.5.1 et 24.10.2).

Réceptions échappées

- 11** **Situation :** Le joueur B3 échappe le ballon sur la réception de botté de dégagement et que le ballon bondit sur sa poitrine et dans les mains du joueur A4 avant de tomber au sol. Toutefois, le joueur A2 est pris en défaut pour ne pas avoir respecté la zone d'immunité sur le jeu.
Décision : Le ballon est considéré libre quand le joueur A4 l'attrape et le jeu se poursuit. Toutefois, une punition pour ne pas avoir respecté la zone d'immunité sera décernée contre l'Équipe A et l'Équipe B sera en possession du ballon au point où le joueur B3 a échappé le ballon, en plus de 10 verges de punition (à moins que le jeu qui en résulte est plus avantageux pour l'Équipe B) (Règlement 19.6).
- 12** **Situation :** Le joueur B4 tente d'attraper un botté de dégagement et le ballon frappe son pied et le ballon (a) va vers l'avant dans les airs où il est attrapé par le joueur A3; (b) roule au sol.
Décision : Dans la situation (a), le recouvrement par l'Équipe A est conforme aux règlements, tant qu'ils ont respecté la zone d'immunité et que l'Équipe A peut progresser avec le ballon. Dans la situation (b), le ballon est déclaré mort quand il frappe le sol, en raison de l'échappé hors jeu par le joueur B4 (Règlements 19.2.2, 19.6.2 et 14.5.1).
- 13** **Situation :** Le joueur B4 tente d'attraper un botté de dégagement, mais le ballon lui glisse des mains et roule en fond de terrain vers sa ligne de but.
Décision : Le ballon est toujours en jeu. L'Équipe A peut le rabattre ou toucher le joueur B4. Tout joueur en jeu de l'Équipe B peut recouvrir et faire progresser le ballon (Règlement 19.6.3).
- 14** **Commentaire :** Le Règlement énonce que « lorsqu'un receveur de botté de dégagement échappe le ballon en direction en jeu, le ballon est toujours en jeu après qu'il touche au sol. » Toutefois, si le receveur de botté de dégagement échappe le ballon une deuxième fois, quand il tente de le ramasser et que le ballon avance en direction hors-jeu, le ballon est déclaré mort quand il touche le sol (Règlement 19.6.3).
- 15** **Situation :** Après un botté de dégagement sur un troisième essai, un membre de l'équipe qui a reçu le botté, disons le joueur B2 touche au ballon qui lui glisse des mains et touche au sol derrière lui pour ensuite bondir dans les airs. Le joueur A3 frappe ensuite le ballon en vol et tente de le rabattre. Quand le joueur A3 frappe le ballon, il va directement entre les mains du joueur B3 avant de tomber au sol.
Décision : Le ballon n'est pas considéré comme étant rabattu jusqu'à ce qu'un membre de l'équipe qui a dégagé ce ballon lui touche et que le ballon touche le sol. Dans ce cas, le joueur B3 est en mesure d'attraper le ballon avant qu'il touche au sol, et ainsi donc le ballon peut faire l'objet d'une progression (Règlements 19.6 et 10.4.1).



- 16** **Situation :** Le botteur de dégagement B3 se tient à une verge à l'intérieur de la zone de but et il échappe le botté de dégagement. Le ballon frappe le ballon deux verges à l'intérieur de la zone de but puis roule vers l'avant au sol jusqu'à la ligne de deux verges de l'Équipe B, où le joueur A4 le rabat.
- Décision :** L'Équipe B est en possession du ballon, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa ligne de deux verges. L'échappé par le joueur B3 est considéré comme s'étant produit en jeu puisqu'il a touché au sol plus près de la ligne de fond de terrain que l'endroit où B3 l'a échappé. Ce qui se produit avec le ballon après avoir touché le sol n'a aucune incidence pour déterminer sa direction (Règlements 16.3, 19.6.3 et 10.7).

Zones de but

- 17** **Situation :** L'Équipe A est en possession, troisième essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de trois verges. Le joueur A1 botte un dégagement à partir de sa zone de but. Le ballon atterrit sur la ligne de cinq verges, puis il roule à nouveau dans la zone de but. Le joueur B1 y accourt et ramasse le ballon.
- Décision :** Si le ballon rebondit dans la zone de but et que le joueur B1 l'attrape en vol avant qu'il touche le sol dans la zone de but, un touché est accordé à l'Équipe B. Si le ballon touche au sol, un touché de sûreté est accordé à l'Équipe B. L'Équipe A doit respecter la zone d'immunité, peu importe ce qui se produit (Règlements 19.3, 19.5.1 et 12.5.2).
- 18** **Situation :** Sur le dernier jeu du match, l'Équipe A botte le ballon dans la zone de but de l'Équipe B. Le joueur B3 attrape le ballon profondément dans la zone de but et tente d'effectuer un botté de retour. Le ballon est dévié, monte haut dans les airs et il redescend parmi un groupe de joueurs des deux équipes, environ trois verges à l'intérieur de la zone de but de l'Équipe B. Le ballon est touché par les joueurs des deux équipes, mais personne ne l'attrape, et il frappe le sol, tout juste à l'intérieur de la zone de but.
- Décision :** L'Équipe B, qui a tenté de botter le retour est pris en défaut pour ne pas avoir respecté la zone d'immunité dans la zone de but. L'Équipe A a le choix d'accepter un point ou de prendre possession du ballon à la ligne de la dernière mêlée ou à la ligne de 10 verges de l'Équipe B, avec le droit d'effectuer un dernier jeu dans le match (Règlements 19.3 et 24.10).
- 19** **Situation :** Sur un botté de dégagement à partir de la ligne de mêlée sur un troisième essai, le joueur A1 botte le ballon profondément dans la zone de but de l'Équipe B. Le joueur B1 retourne le botté de dégagement, mais le ballon atterrit sur la ligne de deux verges de l'Équipe B et il rebondit à nouveau dans la zone de but de l'Équipe B où (a) le joueur B2 attrape le ballon en vol, (b) le joueur A2 attrape le ballon en vol, (c) le ballon touche le sol dans la zone de but.
- Décision :** Dans la situation (a) l'Équipe A a le choix d'accepter un point ou de prendre possession du ballon à la ligne de la dernière mêlée ou encore à la ligne de 10 verges de l'Équipe B, en raison de l'infraction découlant du non-respect de la zone d'immunité commise par le joueur B2 dans la zone de but (Règlement 24.10). Dans la situation (b), le joueur A2 se voit accorder un touché puisqu'il a attrapé le ballon en vol dans la zone de but. Dans la situation (c), le ballon est déclaré mort dans la zone de but (Règlement 10.6.7) et l'Équipe A se voit accorder un point. L'Équipe B est en possession, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 35 verges (Règlement 19.1).
- 20** **Situation :** Le joueur B3 tente de botter un retour à partir de sa zone de but. Le ballon est dévié et touché en vol par le joueur A4 à l'intérieur de la zone de but de l'Équipe B. Le ballon atterrit sur la ligne de 1 verge de l'Équipe B. L'Équipe B respecte la zone d'immunité sur le jeu.
- Décision :** Il s'agit d'un botté de dégagement échappé et le ballon est toujours en jeu pour l'Équipe A, mais l'Équipe B n'a pas à respecter de zone d'immunité puisque le joueur A4 a touché au ballon (Règlement 19.6).



Cas 20 – Bottés de dégagement déviés et bloqués

Bottés de dégagement déviés

- 1** **Situation :** Le poursuiveur de l'Équipe B fait dévier un botté de dégagement sur un troisième essai effectué par l'Équipe A. Le ballon touche au sol derrière la ligne de mêlée, puis roule sur 15 verges.

Décision : Le ballon est déclaré mort quand il touche au sol derrière la ligne de mêlée. Un premier jeu est accordé à l'Équipe B à partir du point où le ballon a touché au sol (Règlement 20.1.3).
- 2** **Situation :** Le botté de dégagement au troisième essai du joueur A1 est dévié par le joueur B1, puis attrapé par le joueur A2 derrière la ligne de mêlée. Le joueur A2 porte le ballon et gagne le premier jeu.

Décision : Les bottés de dégagement déviés seront considérés comme n'ayant pas été touchés du tout. Ainsi donc, le joueur A2 est coupable de ne pas avoir respecté la zone d'immunité. L'Équipe B obtient possession du ballon 10 verges devant le point où le joueur A2 a attrapé le ballon (Règlement 20.1.2 et 19.5.1).
- 3** **Situation :** L'Équipe A est en possession du ballon, troisième essai à partir de sa propre ligne de 40 verges. Le poursuiveur de l'Équipe B fait dévier le botté de dégagement du joueur A1 puis le ballon traverse la ligne de mêlée en vol. Le joueur B2 attrape le ballon à la ligne de 50 verges de l'Équipe A et le joueur A2 se trouve à l'intérieur de la zone d'immunité de cinq verges.

Décision : Il s'agit d'un botté de dégagement régulier et la distance doit être accordée. Le joueur A2 est signalé pour ne pas avoir respecté la « zone d'immunité » (Règlements 20.1.2 et 19.5.1).
- 4** **Situation :** Le botté de dégagement du joueur A1 sur un troisième essai est dévié par le joueur B1 et attrapé par son coéquipier B2 derrière la ligne de mêlée. Le joueur A2 n'accorde pas l'espace nécessaire.

Décision : Même si le ballon n'a pas franchi la ligne de mêlée, le joueur A2 doit accorder l'espace. La déviation est ignorée et la punition pour ne pas avoir respecté la zone d'immunité doit être décernée à l'Équipe A (Règlements 20.1.2 et 19.5.1).
- 5** **Situation :** Le joueur B2 tente de botter le retour à partir de profondément dans sa propre zone de but. Le ballon est dévié par le joueur A2, puis attrapé en vol par B3 dans la zone de but. Le joueur B3 porte le ballon jusqu'à sa ligne de sept verges.

Décision : La déviation est ignorée et l'Équipe B est pénalisée pour ne pas avoir respecté la zone d'immunité dans sa propre zone de but. L'Équipe A peut accepter un simple ou prendre possession du ballon sur la ligne de 10 verges de l'Équipe B ou à la ligne de la dernière mêlée (Règlements 20.1.2, 19.5.1 et 24.10.2).
- 6** **Situation :** Le joueur B1 tente de botter le retour à partir de profondément à partir de sa propre zone de but. Le ballon est dévié par le joueur A2, frappe la zone dans la zone de but et roule jusqu'à la ligne de 15 verges de l'Équipe B.

Décision : Sifflez pour déclarer le ballon mort quand il touche au sol dans la zone de but et accordez un point à l'Équipe A. L'Équipe B sera en possession du ballon à partir de sa propre ligne de 35 verges pour démarrer le prochain jeu. La ligne de but est utilisée comme ligne de mêlée sur les bottés de retour à partir de la zone de but. Le ballon doit traverser la ligne de but en vol afin d'être considéré comme un botté de dégagement conforme aux règlements (Règlement 20.1.3).

Bottés de dégagement bloqués

- 7** **Situation :** Le joueur B1 bloque un botté de dégagement tenté à partir de la ligne de mêlée par le joueur A1 sur sa propre ligne de trois verges. Le ballon entre dans la zone de but de l'Équipe A en vol et tombe au sol.

Décision : L'Équipe B est en possession du ballon, premier essai à partir de la ligne de trois verges de l'Équipe A, soit le point où le ballon a été bloqué. Cela est considéré comme étant une passe hors jeu par le joueur B1 (Règlement 20.2.3).
- 8** **Situation :** Le joueur B1 bloque un botté de dégagement de la ligne de mêlée sur la ligne de trois verges de l'Équipe A et le ballon se retrouve dans la zone de but de l'Équipe A en vol où le joueur B1 l'attrape avant de toucher au sol.

Décision : Un touché est accordé à l'Équipe B (Règlement 20.2).



-
- 9** **Situation :** Le joueur B1 bloque le botté de dégagement de la ligne de mêlée sur un troisième essai à la ligne de cinq verges de l'Équipe A. Le ballon se retrouve dans la zone de but et le joueur B3 l'attrape avant qu'il tombe au sol.
Décision : Il s'agit d'une passe hors jeu du joueur B1 à son coéquipier B3. L'Équipe B sera en possession à partir de la ligne de cinq verges de l'Équipe A (Règlement 20.2.3).
- 10** **Situation :** Le joueur B1 bloque un botté de dégagement de l'Équipe A de la ligne de mêlée dans la zone de but de l'Équipe A. Le ballon frappe le sol dans la zone de but.
Décision : Un touché de sûreté est accordé à l'Équipe B (Règlements 20.2.4 et 12.5).
- 11** **Situation :** Le joueur B2 bloque un botté de dégagement sur la ligne de huit verges de l'Équipe A. Le joueur B3 tente d'attraper le ballon en vol sur la ligne de deux verges de l'Équipe A, mais le frappe dans la zone de but où le ballon tombe au sol.
Décision : Il s'agit d'une passe hors jeu du joueur B2 à B3. L'Équipe B se verra accorder la possession du ballon sur la ligne de huit verges de l'Équipe A (Règlements 20.1.2 et 19.5.1).
- 12** **Situation :** L'Équipe A tente un botté rapide à la ligne de 10 verges de l'Équipe A sur un deuxième essai. Le joueur B1 bloque une tentative de botté à la ligne de 10 verges de l'Équipe A et le ballon touche le sol à la ligne de cinq verges de l'Équipe A.
Décision : L'Équipe B se voit accorder la possession à la ligne de 10 verges de l'Équipe A. L'Équipe A perd possession quand elle dégage le ballon (Règlements 20.2 et 20.3.1).
- 13** **Situation :** L'Équipe A botte le ballon dans la zone de but de l'Équipe B. Le joueur B1 tente un botté de retour mais il est bloqué. B1 réussit à attraper le ballon avant qu'il touche au sol et le botte à nouveau.
Décision : Jeu conforme aux règlements. Le ballon est en jeu jusqu'à ce qu'il frappe le sol (Règlements 20.2 et 19.1.2).
- 14** **Situation :** Le poursuiveur B4 saute pour bloquer un botté de dégagement du joueur A2. Le joueur B4 attrape le ballon et le joueur A2, qui se trouvait à moins de cinq verges dans la zone d'immunité touche B4 immédiatement.
Décision : Le joueur A2 est coupable de ne pas avoir respecté la zone d'immunité. Malgré le fait que la punition était inévitable, le joueur B4 a perdu toute chance de retourner le botté de dégagement (Règlement 20.2.3 et Comité des règlements, 1990).
- 15** **Situation :** Sur un deuxième essai, le joueur A1 botte un dégagement à partir de sa propre zone de but. Le ballon est bloqué par le joueur B1 dans la zone de but et le ballon est ensuite attrapé simultanément dans les airs par A1 et B1, dans la zone de but.
Décision : Un touché de sûreté est accordé à l'Équipe B (Règlement 20.3.1).
- 16** **Situation :** Le botté de l'Équipe A de la ligne de mêlée sur un troisième essai est bloqué par le joueur B1 sur la ligne de 1 verge de l'Équipe A. Le ballon entre dans la zone de but en vol et est attrapé par le joueur A1 avant de tomber au sol. Le joueur A1 est touché dans sa propre zone de but.
Décision : Un point seulement est accordé à l'Équipe B. C'était l'Équipe B qui a provoqué l'entrée du ballon dans la zone de but, alors il n'y a donc pas de touché de sûreté. L'Équipe A est en possession du ballon, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 35 verges (Règlement 20.3.1).
- 17** **Situation :** Le joueur B1 bloque une tentative de botté de dégagement de la ligne de mêlée du joueur A1. Ce dernier attrape le ballon avant qu'il tombe au sol et lance une passe vers l'avant à son coéquipier A2.
Décision : Il s'agit d'un jeu conforme aux règlements. Le botté de dégagement est ignoré et le jeu qui se poursuit est traité comme tout autre jeu de mêlée (Règlement 20.3.3).
- 18** **Situation :** Le joueur A1 botte le dégagement dans la zone de but de l'Équipe B. Le joueur B1 ramasse le ballon dans la zone de but et tente un retour de dégagement. Le joueur A2 bloque le ballon, qui tombe au sol dans la zone de but.
Décision : Un point est accordé à l'Équipe A et l'Équipe B est en possession du ballon, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 35 verges (Règlements 20.3, 12.6.2 et 6.8.1).



Botté de dégagement frappe un joueur de l'Équipe A

- 19** **Situation :** Le joueur A2 tente un botté de dégagement de la ligne de mêlée sur un troisième essai à partir de deux verges à l'intérieur de la zone de but. Le ballon frappe le joueur A3 à sa propre ligne de deux verges et le ballon revient dans la zone de but de l'Équipe A où il est attrapé en vol par le joueur A2. Ce dernier est touché par un adversaire dans sa propre zone de but.

Décision : Le bloc du botté de dégagement est ignoré et le joueur A2 est coupable de ne pas avoir respecté la zone d'immunité. Un mouchoir doit être lancé quand le ballon est touché par A2. Les options de l'Équipe B sont les suivantes : accepter un touché de sûreté, ou prendre possession du ballon (premier essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de la dernière mêlée ou à partir de la ligne de 10 verges de l'Équipe A) (Règlements 20.2 et 24.10).

- 20** **Situation :** Le joueur A1 tente un botté de la ligne de mêlée, mais le ballon frappe le joueur A2 dans le dos, derrière la ligne de mêlée. Le ballon bondit vers A1 qui l'attrape avant qu'il touche au sol. Le joueur A1 dégage le ballon en le bottant à nouveau.

Décision : Le joueur A1 est coupable de ne pas avoir respecté la zone d'immunité. L'Équipe B sera en possession du ballon et la punition sera administrée à partir du point où le joueur A1 a attrapé le ballon (Règlement 20.2).

- 21** **Situation :** Le joueur A1 tente un botté de dégagement de la ligne de mêlée sur un troisième essai à partir de sa propre zone de but. Le ballon frappe le joueur A2 derrière la ligne de mêlée à la ligne de quatre verges de l'Équipe A et atterrit dans la zone de but où il est déclaré mort.

Décision : Le ballon est déclaré mort quand il touche au sol et l'Équipe B se verra accorder un touché de sûreté. Le ballon est considéré comme n'ayant pas été touché par le joueur A2 du tout et il est donc jugé comme n'ayant jamais quitté la zone de but (Règlements 20.2 et 12.5).



Cas 21 – Gestes interdits

- 1** **Situation :** L'Équipe A est en possession dans une mêlée à partir de la ligne de cinq verges de l'Équipe B. Le joueur A1 court un tracé de passe dans la zone de but de l'Équipe B et attrape le poteau de but pour effectuer un virage sec.

Décision : Utilisation interdite des mains par le joueur A1. Voici les options qui s'offrent à l'Équipe B : soit que l'Équipe A perd 10 verges à partir du point de la dernière mêlée et l'essai est repris ou elle peut décliner la punition (Règlement 21.1.1).
- 2** **Situation :** Après avoir reçu le coup d'envoi, le joueur B3 court en fond de terrain, il voit son coéquipier B4 immobile et il effectue un virage sec autour du joueur B4, forçant le joueur A1 à faire le tour du joueur B4 avant de pouvoir tenter de toucher le porteur du ballon.

Décision : Tant que le joueur B4 est immobile depuis avant la mise en jeu, l'Équipe B ne sera pas sanctionnée pour avoir fait de l'obstruction (Règlement 21.2.4).

Retour interdit sur le terrain

- 3** **Situation :** Le joueur A2 juge mal la ligne de côté et sort du terrain dans sa course de tracé de passe. La passe est ensuite complétée vers le joueur A2 dans le terrain de jeu.

Décision : Le joueur A2 doit être pénalisé pour retour interdit sur le terrain. L'Équipe B a l'option d'appliquer la punition au point de la dernière mêlée avec une reprise d'essai ou de laisser le jeu comme tel (Règlements 21.3.1 et 24.8).
- 4** **Situation :** Après une passe complétée de 15 verges à la ligne de 50 de l'Équipe B, le joueur B2 manque sa touche à la ligne de côté, puis il court à l'extérieur du terrain pour quelques verges et revient dans le terrain. B2 force le porteur du ballon à changer de direction à la ligne de 35 verges de l'Équipe B, puis (a) B2 touche au porteur du ballon à sa ligne de 20 verges, (b) B3 touche le porteur à sa ligne de 20 verges sans que B2 s'implique après la ligne de 35 verges.

Décision : Dans la situation (a), une faute de retour interdit sur le terrain a été commise à la ligne de 35 verges de l'Équipe B et à la ligne de 20 verges. Ainsi, une punition de 10 verges peut être appliquée à partir de la ligne de 35 verges de l'Équipe B, de la ligne de 20 verges ou du point de la dernière mêlée. Le choix logique serait d'appliquer la punition à partir de la ligne de 20 verges de l'Équipe B. Dans la situation (b) la punition de 10 verges peut seulement être appliquée à partir de la ligne de 35 verges de l'Équipe B, ou au point de la dernière mêlée. Le choix logique serait de refuser la punition et d'accepter le gain (sauf si la punition se produit dans les cinq derniers jeux et qu'il soit avantageux pour l'Équipe A d'accepter la punition et que le jeu ne compte pas parmi les cinq derniers). Si l'officiel croit sans l'ombre d'un doute qu'un touché aurait été marqué si B2 n'était pas intervenu, alors un touché doit être accordé (Règlements 21.3.1 et 24.8).
- 5** **Situation :** Le joueur A2 est sorti du terrain, puis le joueur B4 a fait obstruction au joueur A2 (a) dans la zone ciblée, (b) dans la zone éloignée.

Décision : Dans les deux cas, il ne peut y avoir de punition d'obstruction contre le joueur B4, puisque le joueur A2 est considéré comme étant hors du terrain. Dans la situation (a), l'officiel doit sanctionner le joueur A2 pour retour interdit sur le terrain, puisque A2 s'est impliqué dans le jeu. Dans la situation (b), il n'y aura pas de punition décernée au joueur A2 pour retour interdit sur le terrain puisque ce joueur ne s'est pas impliqué dans le jeu. Si un mouchoir a été lancé par un officiel pour sanctionner une obstruction de la passe par le joueur B4 alors que cet officiel n'était pas au courant que le joueur A2 avait marché sur la ligne de côté, alors le mouchoir doit être retiré (Règlement 21.3.1).
- 6** **Situation :** Le joueur A2 glisse sur un terrain glissant, tombe à l'extérieur du terrain, puis il se lève et attrape une passe vers l'avant sur le terrain de jeu.

Décision : Il s'agit d'un jeu conforme aux règlements puisque le joueur A2 n'est pas sorti du terrain par sa faute (Règlement 21.3.1).
- 7** **Situation :** Sur une tentative de transformation, un joueur défensif sort du terrain, puis revient pour rabattre une passe sans causer d'obstruction de la passe.

Décision : L'Équipe A se voit accorder une transformation (Règlements 21.3.1 et 24.8).



- 8** **Situation :** Le joueur A1 botte un dégagement et le ballon bondit près du joueur B1 qui court hors du terrain tout en tentant de le recouvrir. Le joueur B1 tourne ensuite pour revenir en jeu et avec les deux pieds toujours à l'extérieur du terrain, il s'étend au-delà de la ligne de côté, tombe sur le ballon et est touché.
- Décision :** Le ballon est déclaré mort quand le joueur hors du terrain y touche (Règlements 7.2.3 et 10.6.1).
- 9** **Situation :** L'Équipe A en possession du ballon, premier essai et 10 verges à franchir sur sa propre ligne de 30 verges. En tentant de couvrir le joueur A4 sur un tracé de passe, le joueur B2 fait un pas à l'extérieur du terrain puis il revient pour rabattre la passe sur la ligne de 50 verges de l'Équipe A, sans causer d'obstruction de la passe.
- Décision :** Le joueur B2 a commis une infraction de retour interdit sur le terrain. L'Équipe A peut appliquer la punition de 10 verges à partir du point de la dernière mêlée, de sa propre ligne de 30 verges. Le règlement dicte qu'« où se trouvait le ballon quand la faute a été commise » et sur les situations de passe, on parle de la ligne de mêlée, à moins qu'une obstruction de la passe soit commise dans la zone ciblée (Règlements 21.3.1 et 24.8).
- Commentaire :** Si le joueur B2 commet aussi une obstruction de la passe, l'Équipe A peut décliner la punition de retour interdit sur le terrain pour accepter la punition d'obstruction de la passe.

Extension

- 10** **Situation :** Le joueur A5 court vers la zone de but de l'Équipe B. Comme A5 s'approche de la zone de but, le ballon est étendu à un bras dans un effort de franchir le plan de la ligne de but. (a) Avant que le ballon franchisse le plan de la ligne de but, le joueur A5 est touché sur la ligne de deux verges de l'Équipe B. (b) Le ballon franchit le plan de la ligne de but, puis le joueur A5 est touché.
- Décision :** (a) L'extension est interdite. Le touché ne compte pas et la punition de cinq verges de ballon mort sera appliquée à partir du point de progression le plus avancé du torse du joueur A5. Dans la situation B, le touché apparent NE compte PAS. Le ballon est déclaré mort à la ligne de 1 verge de l'Équipe B et la punition de cinq verges pour conduite reprochable mineure est appliquée (Règlement 21.5.1).
- 11** **Commentaire :** La punition pour conduite reprochable mineure pour extension du ballon DOIT être signalée dès qu'elle se produit dans une situation de ballon en jeu, MÊME SI aucun adversaire ne se trouve près du porteur du ballon. Il s'agit d'une infraction signalée par un mouchoir et non pas par un sifflet. La procédure correcte pour signaler l'extension est la suivante :
- quand une extension est commise, l'officiel utilisera le mouchoir pour marquer le point de ballon tenu et il continuera de suivre le jeu jusqu'à sa conclusion.
 - si l'Équipe A a gardé possession du ballon, il devra être déclaré mort au point du torse du porteur du ballon quand la faute a été commise et la punition de cinq verges sera appliquée à partir de ce point.
 - si l'Équipe B a obtenu possession du ballon conformément aux règlements pendant le jeu, la punition de cinq verges sera appliquée à partir du point de ballon mort en possession de l'Équipe B et l'Équipe B profitera d'un premier jeu.
 - Si l'Équipe B a marqué des points conformément aux règlements sur le jeu, la punition de cinq verges sera appliquée à partir du point approprié selon les règlements de pointage en vigueur.
- Note :** La punition de conduite reprochable mineure (5 verges) pour extension est une faute de ballon mort.
- 12** **Situation :** Le joueur A7 étend le ballon vers l'avant avec un bras près du marquer de premier jeu, mais avant d'être touché il ramène le ballon contre son corps, pour ensuite être touché.
- Décision :** Le ballon est signalé mort au point de progression le plus avancé du torse du porteur du ballon quand l'extension est commise. La punition de cinq verges est appliquée à partir de ce point. Un premier jeu n'est pas accordé (Règlement 21.5.1).



- 13** **Situation :** Sur un troisième essai et 10 verges à franchir, le joueur A4 attrape une passe vers l'avant et, dans une tentative pour atteindre le marqueur de premier jeu, étend le ballon vers l'avant à un bras. Quand le joueur A4 est touché, le ballon est seulement dépassé le marqueur de premier jeu, mais le torse du joueur A4 n'a pas franchi le plan de cette ligne.
- Décision :** L'extension dans cette situation est une faute de ballon mort (conduite reprochable mineure). Le ballon est considéré comme étant mort au point de progression le plus avancé du torse du joueur A4. Puisque ce point ne signifie pas que l'Équipe A a réussi un premier jeu, l'Équipe B prendra possession du ballon après l'application de la punition. La punition de cinq verges devra être appliquée à partir du point de ballon mort (Règlements 21.5 et 10.12.1).

Cas 22 – Conduite des joueurs

Fautes personnelles/graves

- 1** **Situation :** Le joueur B1 élance son poing fermé pour toucher le porteur du ballon, le joueur A1.
- Décision :** Il s'agit là de rudesse et le joueur B1 sera expulsé pour avoir commis une faute grave (Règlement 22.1).
- 2** **Commentaire :** Une touche à deux mains est permise dans le respect des règlements. Toutefois, si la touche à deux mains est faite avec une rudesse évitable, une punition pour faute personnelle doit être signalée (Règlement 22.1).
- 3** **Situation :** Les joueurs B3 et A4 sautent pour capter une passe. Un contact accidentel se produit et le joueur B3 touche au joueur A4 sur la tête alors que celui-ci (a) attrape le ballon; (b) rate le ballon.
- Décision :** Dans la situation (a) une faute personnelle mineure doit être signalée contre le joueur B3 et la punition de verges est appliquée quand le ballon est déclaré mort. Dans la situation (b), puisque le contact était accidentel, aucune punition n'est signalée puisque le joueur A4 n'a jamais été porteur du ballon étant donné que le ballon n'a pas été attrapé (Règlements 22.1.1, 23.1.1 et Comité des règlements, 1992 et 1994)
- 4** **Situation :** L'Équipe A est en possession du ballon, troisième essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 45 verges de l'Équipe B. Le joueur A2 court un tracé de 10 verges et effectue un crochet. Le joueur B2 le croise et plonge devant le joueur A2 dans une tentative de rabattre le ballon, mais fait solidement collision avec le joueur A2, mais sans commettre d'obstruction de la passe.
- Décision :** Le joueur B2 devrait être pénalisé pour une faute personnelle. La punition appliquée sera une faute de ballon mort. Ainsi donc, l'Équipe B sera en possession, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 30 verges (Règlement 22.4).
- 5** **Situation :** Le défenseur B1 couvre le joueur A2 sur une passe vers l'avant. Il saute haut dans les airs derrière A2, s'étend vers l'avant et frappe le ballon. Après avoir frappé le ballon, B1 fait collision avec A2, renversant ce dernier.
- Décision :** Il ne s'agit pas d'obstruction sur la passe, mais le geste subséquent de B1 devrait être jugé comme une faute personnelle puisqu'il se trouvait en position moins favorable par rapport au joueur A2. La punition devrait être appliquée comme une faute de ballon mort à partir du point de la dernière mêlée (Règlement 22.4).
- 6** **Situation :** Le joueur A1 reçoit une passe vers l'avant et il est prêt de réussir un premier jeu. Le joueur B1 s'approche de son adversaire A1 pour faire la touche, puis A1 plonge vers l'avant pour réaliser le premier jeu.
- Décision :** Le joueur A1 est pénalisé pour avoir commis une faute personnelle. Le geste de plonger du porteur du ballon sera pénalisé comme une faute personnelle peu importe si un adversaire était près de lui ET même s'il y a eu ou non contact. Si un contact solide survient, une faute grave peut être signalée. Le ballon est déclaré mort au point où le porteur du ballon a entrepris son plongeon, et la punition de 15 verges ou de 25 verges est appliquée à partir de ce point (Règlement 22.8.2).



- 7** **Situation :** L'Équipe A est en possession du ballon, troisième essai et les buts à partir de la ligne de trois verges de l'Équipe B. Le quart arrière A1 prend la mise en jeu, court sur la gauche et plonge dans la zone de but à partir de la ligne de deux verges dans un groupe de défenseur. Le joueur A1 n'a pas été touché avant d'entrer dans la zone de but.
- Décision :** Le plongeon d'un porteur du ballon est toujours jugé comme une faute personnelle. Le ballon est déclaré mort au point où le plongeon a été entrepris. Ainsi donc, la punition est appliquée à partir de la ligne de deux verges de l'Équipe B, puis celle-ci prendra possession du ballon, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 17 verges (Règlements 22.8.2 et 10.6.12).
- Commentaire :** Les joueurs défensifs ont encore le droit de plonger vers un porteur du ballon dans un effort d'effectuer une touche. Si une force évitable est utilisée et que le porteur du ballon est renversé par le geste du défenseur, une faute personnelle peut être signalée (Règlement 22.8.1).
- 8** **Situation :** Le joueur B6, réalisant trop tard que le joueur A3 court un tracé sprint, sort une jambe dans une tentative ratée de faire trébucher le joueur A3.
- Décision :** Le joueur B6 a commis une faute grave. Il sera expulsé et 25 verges de punition seront appliquées à la fin du jeu (Règlement 22.9.1).

Sur un passeur / botteur de dégagement

- 9** **Situation :** Troisième essai et 10 verges à franchir pour l'Équipe A à partir de sa ligne de 31 verges. Le quart arrière A2 court pour éviter la poursuite et il n'est pas activement engagé dans la passe quand il est touché avec rudesse à sa ligne de 24 verges.
- Décision :** Il s'agit d'une faute personnelle et d'une faute de ballon mort, puisque le quart arrière n'était pas en mode de passe active. Ainsi donc, le ballon est remis à l'Équipe B et le nombre de verges est appliqué, ce qui fait en sorte que le jeu reprendra sur un premier essai et 10 verges à franchir pour l'Équipe B à la ligne de 39 verges de l'Équipe A (Règlement 22.1 et définition du passeur).
- 10** **Situation :** Le poursuiveur applique une touche avec rudesse contre le quart arrière tout juste avant que ce dernier décoche une passe.
- Décision :** Il s'agit d'un ballon en jeu et d'une faute personnelle contre le poursuiveur. Malgré le fait que la touche annule la passe du quart arrière, ce dernier est le passeur et en motion de passe. Cela est donc considéré comme une faute de ballon en jeu. Cela s'appliquerait de la même façon dans le cas d'un botteur de dégagement. L'Équipe B est pénalisée de 15 verges ou de 25 verges à partir du point de la dernière mêlée et l'Équipe A devra reprendre l'essai ou se voir accorder un premier jeu, selon ce qui s'applique (Règlement 22.2 et définition du passeur).
- 11** **Commentaire :** Le Règlement 22.2.1 déclare "qu'un joueur n'a pas le droit de faire contact avec le passeur en utilisant un contact physique ». Il devrait être noté que la définition du terme « passeur » dans le livre des règlements comprend tout joueur qui tente de lancer une passe. Ainsi donc, ce règlement couvre les joueurs qui tentent des passes latérales après avoir attrapé des passes vers l'avant ou après avoir envoyé des bottés de dégagement et des coups d'envoi, ainsi que le quart arrière et le demi. Ainsi donc, une punition pour faute personnelle signalée contre un joueur qui a été victime de la faute et l'adversaire qui tentait d'effectuer une passe latérale, sera considérée comme s'étant produite tandis que le ballon était en jeu, à moins que le ballon soit déclaré mort avant le contact (Règlement 22.2.1).
- 12** **Situation :** Sur un botté de dégagement de la ligne de mêlée sur un troisième essai, le poursuiveur de l'Équipe B saute dans les airs, bloque le botté de dégagement, puis il fait collision contre le botteur de dégagement de l'Équipe A.
- Décision :** Malgré le fait que le botté de dégagement a été bloqué, le poursuiveur de l'Équipe B sera quand même pénalisé pour une faute personnelle. La punition est considérée comme s'étant produite avant que le ballon soit déclaré mort; ainsi donc, l'Équipe A garde possession du ballon et la punition est appliquée à partir du point de la dernière mêlée. L'Équipe A possède toutefois le choix de remettre la possession à l'Équipe B et de faire appliquer la punition à partir du point où l'Équipe B a touché au ballon ou au point de ballon mort (Règlements 22.3 et 24.11.4).
- 13** **Commentaire :** Si un poursuiveur plonge dans les jambes d'un quart arrière et élance son bras dans une tentative de toucher/faire trébucher le quart arrière, une faute personnelle peut être signalée, si l'officiel détermine que l'élan du poursuiveur démontrait une force évitable (Règlement 22.8.1).



Conduite reprochable

- 14** **Situation :** Le joueur B1 dirige des remarques dévalorisantes à l'endroit du joueur A1 tandis que ce dernier effectue un tracé de passe.
Décision : Le joueur B1 doit être pénalisé pour conduite reprochable. Il est impératif que les officiels soient stricts dans l'application de punitions pour éviter les situations de provocation. Si ces punitions ne sont pas signalées avec régularité, le potentiel de violence sur le terrain s'accroît grandement (Règlement 22.3.1).
Commentaire : Le Comité des officiels de touch-football (COTF) a reçu des reports faisant état de joueurs qui tiennent le ballon à l'envers en marquant un touché et narguant leurs adversaires en utilisant des mots et/ou gestes désobligeants. Le COTF désapprouve fortement une telle conduite et pousse les officiels à pénaliser les joueurs pour conduite reprochable dans ces situations.
- 15** **Situation :** Après un touché, le joueur A3 lance le ballon au sol. Le joueur A4 ramasse le ballon et le remet à l'officiel.
Décision : Aucune punition ne devrait être décernée pour avoir lancé le ballon au sol. Une punition pour conduite reprochable devrait être signalée seulement si ce lancer du ballon au sol a retardé le bon fonctionnement du match. Sans retard causé, il n'y a aucun besoin de décerner de punition (Règlement 22.3.1).
- 16** **Situation :** Mécontent de la décision de l'arbitre, le joueur B7 l'accoste avec l'intention de l'intimider, par exemple en mettant son visage très près du sien ou en le fixant sans arrêt.
Décision : Une punition pour conduite reprochable doit être décernée au joueur B7 (Règlement 22.3.1).
- 17** **Commentaire :** Tout joueur qui profère des propos provocateurs de nature raciale et/ou religieuse à l'endroit d'un adversaire ou d'un officiel, qu'il se trouve sur le terrain, dans la zone de banc ou sur la ligne de côté, se verra décerner une punition pour conduite reprochable. L'abus de nature racial au touch-football fait face à une politique de TOLÉRANCE ZÉRO. Les officiels ne devraient pas hésiter d'expulser des joueurs pour une telle conduite reprochable et la ligue et/ou le tournoi devraient pousser les officiels à appliquer des sanctions strictes envers le joueur trouvé coupable d'une telle mauvaise conduite grave (Règlement 22.3.1).



Cas 24 – Application des punitions

Options de punition

- 1** **Commentaire :** L'Équipe qui n'est pas prise en défaut peut décliner de faire appliquer les verges de punition pour toute faute d'inconduite (p. ex., faute grave, faute personnelle ou faute de conduite reprochable), mais la faute doit être inscrite sur la feuille de pointage.

Application des punitions de distance fixe

- 2** **Situation :** L'Équipe A est en possession, deuxième essai et 10 verges à franchir, à partir de sa propre ligne de 30 verges. Le joueur A1 court sur 12 verges et il est touché, mais son coéquipier A2 est signalé pour avoir bloqué quand le ballon se trouvait à la ligne de 35 verges.
Décision : L'infraction s'est produite avant que le premier jeu soit réussi. La punition est appliquée au point de la dernière mêlée et l'essai est repris. C'est donc maintenant deuxième essai et 20 verges à franchir à partir de la ligne de 20 verges (Règlement 24.2.3).
- 3** **Situation :** L'Équipe A est en possession, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 30 verges. Le joueur A1 complète une passe vers l'avant à son coéquipier A2 sur la ligne de 42 verges. Le joueur A3 est signalé pour de l'obstruction ou pour avoir bloqué après que le joueur A2 a attrapé la passe. L'infraction s'est produite alors que le ballon se trouvait à la ligne de 45 verges.
Décision : Puisqu'un premier jeu a été réussi avant la punition, l'Équipe A perdra 10 verges à partir du point de ballon tenu au moment de l'infraction, soit à la ligne de 45 verges. Ainsi, l'Équipe A sera en possession, premier essai et 10 verges à partir de sa ligne de 35 verges (Règlement 24.2.4).
- 4** **Situation :** Le joueur B1 fait obstruction au joueur A1 ou le bloque tandis que le ballon est en vol sur un botté de la ligne de mêlée. Le joueur B2 attrape le ballon sur sa ligne de 50 verges et le fait progresser jusqu'à la ligne de 45 verges de l'Équipe A.
Décision : La punition d'obstruction est appliquée au point de possession, soit la ligne de 50 verges de l'Équipe B. Ainsi donc, si l'Équipe A accepte la punition, l'Équipe B reprendra le ballon sur un premier essai à partir de sa propre ligne de 40 verges (Règlement 24.2.6).
- 5** **Situation :** Après avoir réussi un premier jeu, un membre de l'Équipe A blasphème en direction d'un joueur de l'Équipe B (a) tandis que le jeu est toujours en cours, ou (b) après le coup de sifflet. La conduite reprochable est signalée.
Décision : Dans les deux cas, le jeu se poursuit comme tel et la punition est appliquée à partir du point de ballon mort. L'Équipe A profitera d'un premier essai et 10 verges à franchir et non pas 20 (Règlement 24.2.7).
- 6** **Situation :** Sur un premier essai et 10 verges à franchir, l'Équipe A sort du caucus et se place au-dessus du ballon pour la mise en jeu. Le joueur de centre de l'Équipe A profère des commentaires méprisants à l'endroit du poursuiveur de l'Équipe B avant que la mise en jeu soit effectuée et il est signalé pour conduite reprochable.
Décision : Puisque l'arbitre avait déjà sifflé pour signaler la reprise du jeu, il doit immédiatement siffler (avant la mise en jeu) et appliquer la punition. L'Équipe A reste en possession, premier essai et 20 verges à franchir (Règlement 24.2.7).
- 7** **Situation :** Le joueur A4 attrape le ballon sur sa propre ligne de 40 verges et il se plaint à l'arbitre de la rudesse de la touche sur le jeu. Les officiels déplacent les sacs pour indiquer la nouvelle ligne de mêlée et le marqueur du premier jeu. À ce point, le joueur A4 est signalé pour conduite reprochable pour avoir continuellement argumenté de la rudesse de la dernière touche.
Décision : Puisque le jeu n'a pas encore été signalé, il s'agit encore d'un premier essai et 10 verges à franchir après l'application de la punition.
- 8** **Commentaire :** Si une punition est signalée par un officiel après que le ballon soit déclaré mort, mais avant la mise en jeu du prochain jeu, l'arbitre donnera un coup de sifflet et la punition doit être appliquée avant que le ballon soit mis en jeu.



- 9** **Situation :** L'Équipe A est en possession, deuxième essai et 10 verges à partir de sa propre ligne de 30 verges. Le quart arrière A1 complète une passe vers son coéquipier A6 à sa ligne de 38 verges. Ce dernier court en fond de terrain suivi par le joueur A6, mais à la ligne de 45 verges de son équipe, le joueur A6 fait un pas à l'extérieur du terrain. À la ligne de 52 verges, le joueur A6 remet le ballon au joueur A7 qui se trouve à sa ligne de 51 verges. Le joueur A7 est finalement touché à la ligne de 54 verges de l'Équipe B.
- Décision :** Le joueur A7 est coupable d'avoir fait un retour interdit sur le terrain et le ballon devrait être déclaré mort quand A7 attrape le ballon. Les verges nécessaires à la réussite du premier jeu ont été franchies avant la punition. Ainsi donc, la punition doit être appliquée à partir du point de faute, soit à la ligne de 51 verges de l'Équipe A. Cette dernière reprendra le ballon, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 41 verges (Règlements 24.8.1 et 23.1.1).
- 10** **Situation :** L'Équipe A est en possession, deuxième essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 24 verges. Alors qu'il effectue un tracé, le joueur A7 sort du terrain à sa ligne de 29 verges et attrape le ballon à sa ligne de 31 verges où le joueur B2 applique la touche.
- Décision :** Retour interdit par le joueur A7. Voici quels sont les choix de l'Équipe B : laisser le jeu se poursuivre comme tel, ce qui entraînera un troisième essai et trois verges à franchir; OU accepter la punition, ce qui entraînera un deuxième essai et 20 verges à franchir pour l'Équipe A (Règlement 24.8.1).

Punitions de distance variable

- 11** **Situation :** L'Équipe A est en possession du ballon, deuxième essai à sa propre ligne de 25 verges. Le joueur B1 est signalé pour obstruction de la passe dans la zone ciblée à la ligne de 30 verges de l'Équipe A.
- Décision :** Les choix de l'Équipe A sont les suivants : premier jeu au point de faute, soit sa propre ligne de 30 verges; OU, premier essai dix verges devant le point de la dernière mêlée, soit sa propre ligne de 35 verges (Règlement 24.3.2).
- 12** **Situation :** L'Équipe A est en possession du ballon, deuxième essai et 20 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 15 verges. Le quart arrière A1 lance une passe latérale à son coéquipier, le demi A2, qui est victime d'obstruction avant que le ballon arrive. La passe est incomplète.
- Décision :** Obstruction de la passe dans la zone ciblée par l'Équipe B derrière la ligne de mêlée. Une punition de 10 verges est appliquée à partir du point de la dernière mêlée. Une punition de 10 verges est appliquée à partir du point de la dernière mêlée et un premier jeu automatique est accordé à l'Équipe A (Règlement 24.3.2).
- 13** **Situation :** L'Équipe A est en possession à la ligne de 12 verges de l'Équipe B. Sur le jeu, le joueur B3 est signalé pour obstruction dans la zone ciblée sur sa propre ligne de B4. La passe est incomplète.
- Décision :** L'Équipe A a le choix d'accepter la punition au point de faute (ligne de quatre verges de l'Équipe B) ou accepter une punition de 10 verges. Si elle accepte la punition, le règlement de demi-distance jusqu'à la ligne de but s'applique et l'Équipe A se retrouverait avec le ballon à la ligne de six verges. Ainsi donc, l'Équipe A va normalement prendre le ballon à la ligne de quatre verges avec un premier jeu automatique (Règlement 24.3.2 et Comité des règlements, 1987).
- 14** **Commentaire :** Même si l'obstruction de la passe dans la zone ciblée est considérée comme une punition de distance variable, elle devient une punition de distance fixe si l'équipe qui n'est pas pénalisée choisit d'appliquer les 10 verges. Les punitions de distance fixe sont sujettes au règlement de demi-distance jusqu'à la ligne de but; les punitions de distance variable ne sont pas sujettes à ce règlement (Règlement 24.3.2 et Comité des règlements, 1987).
- 15** **Situation :** Le quart arrière de l'Équipe A est signalé pour avoir s'être délibérément débarrassé du ballon dans sa propre zone de but.
- Décision :** L'Équipe B a le choix d'accepter un touché de sûreté ou de décliné les points et d'accepter le jeu comme une passe incomplète (Règlement 24.3.3).



Punitions à proximité de la ligne de but

- 16** **Situation :** L'Équipe A est en possession, deuxième essai et 10 verges à franchir sur sa propre ligne de 1 verge. Sur le jeu, le joueur A2 est en position hors-jeu et l'Équipe A franchit 15 verges.
Décision : L'Équipe B accepte la punition. L'Équipe A est donc en possession, deuxième essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 1 verge (Règlement 24.4.1).
- 17** **Situation :** L'Équipe A est en possession du ballon à la ligne de 35 verges de l'Équipe B. Sur le jeu, la passe est incomplète, mais le joueur B1 est signalé pour une faute majeure contre le quart arrière de l'Équipe A.
Décision : Le joueur B1 est expulsé du match et une punition de 25 verges est décernée contre l'Équipe B. L'application de la punition ne peut amener le ballon plus loin que la ligne de 15 verges de l'Équipe B; l'Équipe A sera donc en possession, premier essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 15 verges de l'Équipe B (Règlement 24.4.2).
- 18** **Situation :** Troisième essai et 12 verges à franchir sur la ligne de 14 verges de l'Équipe B. Le joueur B1 est signalé pour une faute personnelle contre le quart arrière de l'Équipe A après que le ballon soit lancé. La passe est incomplète.
Décision : La faute personnelle contre le joueur B1 sera sanctionnée comme une faute de ballon en jeu. L'Équipe A prendra donc possession, premier essai et les buts à partir de la ligne de sept verges de l'Équipe B (Règlements 24.4.2 et 24.5).

Punitions sur une transformation

- 19** **Situation :** Le joueur B1 commet de l'obstruction contre la passe dans la zone ciblée aux dépens du joueur A2 à la ligne de quatre verges de l'Équipe sur une tentative de transformation de 1 point à partir de la ligne de cinq verges de l'Équipe B.
Décision : La punition sera appliquée à partir du point de la dernière mêlée. L'Équipe A tentera la transformation à partir de la ligne de 2,5 verges de l'Équipe B (Règlement 24.6).
- 20** **Situation :** Le joueur B2 commet de l'obstruction de la passe dans la zone ciblée aux dépens du joueur A3 dans la zone de but de l'Équipe B sur une tentative de transformation.
Décision : La transformation est automatiquement accordée à l'Équipe A (Règlement 24.6).
- 21** **Situation :** Sur une tentative de transformation, le joueur A1 reçoit la mise en jeu et lance une passe latérale au demi. Le joueur B2 est signalé pour obstruction de la passe dans la zone ciblée aux dépens du demi et la passe est incomplète.
Décision : La punition sera appliquée à partir du point de la dernière mêlée et l'Équipe A reprendra la tentative de transformation (Règlement 24.6).
- 22** **Situation :** L'Équipe B commet une faute personnelle contre un receveur de l'Équipe A sur une tentative de transformation. La transformation est ratée.
Décision : La punition est appliquée comme une faute de ballon mort. L'Équipe A ne reprend pas la tentative de transformation. La punition sera appliquée sur un coup d'envoi subséquent (Règlement 24.6).
- 23** **Situation :** Le joueur A2 commet une faute personnelle sur une tentative réussie de transformation.
Décision : La transformation est accordée à l'Équipe A et la punition est appliquée sur le coup d'envoi (Règlement 24.6).
- 24** **Situation :** L'Équipe B commet une faute personnelle contre le passeur sur une tentative de transformation à partir de la ligne de 10 verges. L'Équipe A ne réussit pas sa tentative de transformation.
Décision : Une faute personnelle contre le passeur est appliquée comme une faute de ballon en jeu. L'Équipe A possède le choix d'appliquer les verges de punition sur la reprise de tentative de transformation, ce qui fait en sorte que la mêlée reprendrait à la ligne de cinq verges, ou elle peut décliner les verges de punition sur la reprise de tentative et les fera appliquer sur le coup d'envoi subséquent (Règlement 24.6).
- 25** **Situation :** L'Équipe B est signalée pour conduite reprochable à partir de la ligne de cinq verges. L'Équipe A rate sa tentative de transformation.
Décision : Aucune reprise de tentative par l'Équipe A n'est accordée. La punition est appliquée sur le coup d'envoi (Règlement 24.6).



- 26** **Situation :** Le joueur A2 est signalé pour une obstruction offensive de la passe dans la zone ciblée sur la tentative de transformation. La transformation est réussie.
Décision : Aucun point d'accordés. La tentative de transformation n'est pas reprise (Règlement 24.6).
- 27** **Situation :** Le joueur A2 est signalé pour de l'obstruction offensive de la passe dans la zone éloignée sur une tentative de transformation. La transformation est réussie.
Décision : Aucun point d'accordés. L'Équipe A sera pénalisée de 10 verges à partir du point de la dernière mêlée et la tentative sera reprise; ou l'Équipe B ignore la punition et accorde les points, si elle désire épargner du temps de jeu (Règlement 24.6).
- 28** **Situation :** Sur une transformation à partir de la ligne de cinq verges de l'Équipe B, l'Équipe A est prise en situation de hors-jeu. La tentative de transformation est (a) réussie, (b) ratée.
Décision : Dans la situation (a), l'Équipe B doit choisir parmi les trois options suivantes : reprendre la transformation à partir de la ligne de 10 verges de l'Équipe B; reprendre la transformation à partir de la ligne de cinq verges de l'Équipe B; décliner la punition et accepter les points. Dans la situation (b), l'Équipe B va possiblement décliner la punition. Il n'y a aucun choix d'application de la punition sur le coup d'envoi qui suit (Règlement 24.6).
- 29** **Commentaire :** À l'exception d'une faute personnelle de ballon en jeu contre le passeur, les fautes de ballon en jeu sur une tentative de transformation NE sont PAS appliquées sur le coup d'envoi qui suit. Ce règlement s'applique, peu importe quelle équipe a commis une faute et peu importe si la tentative a été fructueuse ou non.
- 30** **Situation :** Le joueur B3 est signalé pour retour interdit sur le terrain alors qu'il a rabattu la passe sur une tentative de transformation.
Décision : Accordez les points à l'Équipe A. Aucune verge de punition n'est accordée (Règlement 24.8.2).

Fautes sur le dernier jeu d'une période

- 31** **Situation :** Sur le dernier jeu de la première demie, le joueur A2 prend possession du ballon, puis il commet une faute personnelle avant que le ballon soit déclaré mort.
Décision : La faute personnelle est appliquée comme faute de ballon mort. La punition sera appliquée au début de la deuxième demie (Règlement 24.7.3).
- 32** **Situation :** Sur le dernier jeu de la première demie, le joueur A1 inscrit un touché. Le joueur B1 est signalé pour faute personnelle sur le jeu.
Décision : La transformation doit être tentée avant la fin de la demie (Règlement 6.5). La punition sera appliquée sur la tentative de transformation ou sur le coup d'envoi subséquent dans la période suivante, au choix de l'Équipe A (Règlements 24.2.7 et 24.7.3).
- 33** **Situation :** Sur le dernier jeu du match, le joueur A1 marque un touché. Pendant la transformation, le joueur B2 est signalé pour faute personnelle, sans obstruction de la passe, contre le receveur de l'Équipe A, loin d'où se déroule le jeu. La tentative de transformation est (a) réussie, (b) ratée.
Décision : Dans les deux cas, la faute personnelle est une faute de ballon mort et le match est terminé. La punition ne prolonge pas le match d'une quelconque façon et il n'y a aucun choix offert. L'arbitre doit inscrire l'infraction sur la feuille de pointage (Règlements 24.7 et 24.6).
- 34** **Commentaire :** Dans le cas ci-dessus, il est hautement probable que l'obstruction de la passe dans la zone éloignée aurait aussi été commise. Il s'agit réalistement d'un cas très rare où un joueur commet une faute personnelle sans influencer aussi sur la position de son adversaire. Si cela est le cas, les officiels ne doivent pas hésiter à signaler les deux infractions.
- 35** **Commentaire :** Si dans n'importe quelle situation du dernier jeu de la demie, si le ballon est déclaré mort d'un coup de sifflet avant d'être mis en jeu, la punition devra être appliquée et le jeu sera repris. L'équipe qui n'est pas pénalisée n'a pas le choix de refuser la punition (sauf peut-être sur les verges de punition) afin de mettre fin à la demie. Ils ne peuvent pas accepter le « jeu », puisqu'il n'y a pas eu de jeu. Le ballon devait avoir été mis en jeu pour que cette option soit offerte (Règlement 24.7).
- 36** **Situation :** Sur le dernier jeu de la première demie, le joueur B3 commet une faute personnelle sur le joueur A2, le porteur du ballon.
Décision : L'Équipe A peut devoir appliquer la punition de 15 verges en première demie avec un autre jeu à faire ou de mettre fin à la demie et appliquer les 15 verges sur le coup d'envoi en deuxième demie. (Règlement 24.7.1)



Fautes de participation interdite

- 37** **Situation :** Le receveur A2 n'est pas surveillé dans la zone de but de l'Équipe B et il est sur le point d'attraper une passe vers l'avant quand (a) le joueur B2 qui a quitté le banc pendant le jeu fait obstruction sur le joueur A2, (b) un spectateur fait obstruction sur le joueur A2. Dans les deux cas, le joueur A2 rate la passe.
Décision : Dans la situation (a), un touché est accordé au joueur A2, puis le joueur B2 est automatiquement expulsé du match. Dans la situation (b), l'essai sera repris à partir du point de la dernière mêlée (Règlement 24.9).
- 38** **Situation :** Le joueur A1 lance une passe dans la zone de but de l'Équipe B. Le joueur B1 tente d'intercepter la passe, mais un spectateur le fait trébucher et la passe est incomplète.
Décision : L'Équipe B a le choix de refuser la punition et d'accepter le jeu, ou de faire reprendre l'essai à partir du point de la dernière mêlée (Règlements 24.1 et 24.9.2).
- 39** **Situation :** Un spectateur court sur le terrain et fait obstruction sur un joueur de l'Équipe A qui a attrapé le ballon. Il est peu probable que le joueur de l'Équipe A ait marqué sur ce jeu.
Décision : Les choix de l'Équipe A sont de refuser la punition, accepter les verges franchise ou reprendre l'essai à partir du point de la dernière mêlée (Règlements 24.1 et 24.9.1).
- 40** **Situation :** Le joueur A3 a attrapé une passe vers l'avant et il court le long de la ligne de côté. Le joueur B8 sort du banc et il touche au joueur A3.
Décision : L'Équipe A se voit accorder un touché automatique et le joueur B8 sera expulsé du match (Règlement 24.9.1).
- 41** **Situation :** Le joueur A1 court sur le terrain pour un touché apparent. Le joueur B8 sort du banc et poursuit A1 sans l'attraper. Ce dernier marque un touché.
Décision : Le touché compte et le joueur B8 est expulsé du match (Règlements 21.4.1 et 24.9.1).
- 42** **Situation :** Le joueur A1 court sur le terrain en route vers un touché apparent. Le joueur A8 sort du banc et fait obstruction sur le joueur B1 qui était (a) en possible position de réaliser une touche, ou (b) totalement à l'écart du jeu et ne pouvant raisonnablement pas avoir empêché le touché.
Décision : Le touché de l'Équipe A est annulé. L'Équipe B se voit accorder un touché automatique en raison de la participation interdite du joueur A8, qui est expulsé du match (Règlements 21.4.1 et 24.9.1).
- 43** **Situation :** L'Équipe A effectue un coup d'envoi et le joueur A8 court sur le terrain sur le jeu pour aller chercher le té de botté. Alors que le jeu se déroule, le joueur B2 s'échappe et (a) le joueur A8 ne lui fait pas obstruction, mais il demeure sur le terrain, (b) le joueur A8 fait obstruction sur B2, (c) le joueur A8 fait obstruction sur son coéquipier A1 et B2 marque un touché.
Décision : Dans les situations (a) et (c), il s'agit d'une substitution interdite. L'Équipe B va probablement décliner la punition pour accepter le touché. Le joueur A8 n'est pas expulsé. Dans la situation (b), il s'agit d'une participation interdite. L'Équipe B se voit accorder un touché et le joueur A8 est expulsé du match (Règlements 3.1.1, 21.4.1 et 24.9.1).

Fautes de la zone de but

- 44** **Situation :** Le joueur A1 reçoit la mise en jeu dans sa propre zone de but. Le joueur A2 obstrue ou bloque le poursuiveur de l'Équipe B (a) dans la zone de but de l'Équipe A ou (b) dans le terrain de jeu.
Décision : Dans les deux situations, la punition sera appliquée à partir du point de la dernière mêlée (Règlements 24.10 et 24.2.3).
- 45** **Situation :** Le joueur B1 reçoit un botté de dégagement dans la zone de but de l'Équipe B. Le joueur B2 obstrue ou bloque le joueur A1 sur la ligne de trois verges de l'Équipe B alors que B1 se trouve encore dans la zone de but. Le joueur B1 porte le ballon jusqu'à sa propre ligne de 25 verges.
Décision : Puisque l'obstruction s'est produite alors que le ballon se trouvait encore dans la zone de but, un point sera accordé à l'Équipe A et l'Équipe B reprendra le ballon, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 35 verges (Règlements 24.2.6 et 24.10).



- 46** **Situation :** Le joueur B1 intercepte une passe vers l'avant dans sa propre zone de but et lance une passe hors-jeu, toujours à partir de sa propre zone de but vers le joueur B2 (a) qui se trouve aussi dans cette zone de but, ou (b) dans le terrain de jeu à sa propre ligne de deux verges.
- Décision :** Dans les deux cas, le sifflet devrait être entendu quand le joueur B2 effectue l'attrapé et qu'il n'y a pas de point d'accordé. Dans la situation (a) l'Équipe B reprend possession, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 10 verges. Dans la situation (b), l'Équipe B est en possession, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de deux verges (Règlements 24.10, 24.3.1 et 10.6.13).
- 47** **Situation :** Le joueur A1 reçoit la mise en jeu dans la zone de but de l'Équipe A et lance une passe hors jeu vers le demi A2 qui se trouve aussi dans la zone de but. Le joueur A2 lance une passe délibérée vers l'avant à son coéquipier A3 sur sa propre ligne de 25 verges. La passe est réussie au joueur A3.
- Décision :** La passe lancée par le joueur A2 est la deuxième passe vers l'avant, une passe hors jeu. L'officiel devrait siffler pour déclarer le ballon mort quand le joueur A3 l'attrape. L'Équipe B peut accepter un touché de sûreté (Règlements 24.10 et 24.3.1).
- 48** **Situation :** Le joueur A1 lance une passe vers l'avant dans la zone de but de l'Équipe B. Le joueur B1 saute pour intercepter le ballon dans la zone de but, mais il frappe plutôt le ballon en direction hors-jeu, puis B2 l'attrape avant qu'il touche le sol (a) à l'intérieur de la zone de but de l'Équipe B ou (b) à l'extérieur de la zone de but de l'Équipe B, sur la ligne de 1 verge.
- Décision :** Dans la situation (a), l'Équipe B sera en possession, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 10 verges. Dans la situation (b), l'Équipe A peut choisir de remettre le ballon à l'Équipe B sur sa propre ligne de 1 verge ou de 10 verges (Règlement 24.3.1).
- 49** **Situation :** Sur un deuxième essai, le joueur A1 reçoit la mise en jeu dans sa propre zone de but et alors qu'il court pour sortir de cette zone, il échappe le ballon qui traverse la ligne de but et atterrit sur la ligne de 1 verge.
- Décision :** Le choix de l'Équipe B est d'accepter un touché de sûreté ou de permettre à l'Équipe A de reprendre le ballon sur un troisième essai à partir de sa propre ligne de 1 verge (Règlements 24.3.1 et 10.5.1).
- 50** **Situation :** Le joueur A1 botte un dégagement sur un troisième essai à partir de la ligne de 20 verges de l'Équipe B et le ballon se retrouve dans la zone de but de l'Équipe B. Le joueur B2 est signalé pour une faute personnelle (a) sur sa propre ligne de trois verges, (b) dans sa propre zone de but tandis que le ballon s'y trouve. Le joueur B2 ramasse le ballon et le porte jusqu'à sa propre ligne de 12 verges.
- Décision :** Aucun point n'est accordé. Les punitions sont appliquées comme des fautes de ballon mort. Ainsi donc, le ballon revient à l'Équipe B, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de six verges (Règlement 24.10).
- 51** **Situation :** Le joueur B1 intercepte une passe vers l'avant dans la zone de but de l'Équipe B. Alors que le ballon se trouve dans la zone de but de l'Équipe B, le joueur B2 est signalé pour une faute personnelle. Le joueur B1 porte le ballon jusqu'à la ligne de 40 verges.
- Décision :** Aucun point n'est accordé. Appliquez la punition à la ligne de 40 verges; ainsi donc, l'Équipe B est en possession, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 25 verges (Règlement 24.10.1).
- 52** **Situation :** L'Équipe A dégage le ballon dans la zone de but de l'Équipe B. Tandis que le ballon est en vol, le joueur B2 est signalé pour une faute personnelle. Le ballon est déclaré mort (a) dans la zone de but de l'Équipe B ou (b) sur la ligne de cinq verges de l'Équipe B.
- Décision :** Dans la situation (a), 1 point est accordé à l'Équipe A et l'Équipe B reprendra le ballon sur un premier essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 20 verges de l'Équipe B. Dans la situation (b), aucun point n'est accordé et l'Équipe B reprendra le ballon, premier essai et 10 verges sur la ligne de 2,5 verges de l'Équipe B (Règlements 24.10.1 et 24.10.2).
- 53** **Situation :** Le joueur B1 reçoit un botté de dégagement dans sa propre zone de but et lance une passe hors jeu à son coéquipier B2, qui se trouve aussi dans la zone.
- Décision :** Le coup de sifflet doit être entendu quand le joueur B2 attrape la passe hors jeu. L'Équipe A se verra accorder un point et l'Équipe B reprendra le ballon à sa propre ligne de 35 verges (Règlements 24.10.2 et 10.6.13).



- 54** **Situation :** Le joueur B1 reçoit un botté de dégagement de la ligne de mêlée dans sa propre zone de but. Le joueur B2 fait obstruction sur le joueur A1 dans la zone de but de l'équipe B. Le joueur B1 est alors touché dans la zone de but.
Décision : L'Équipe A doit accepter un seul point et l'Équipe B effectuera une mêlée à partir de sa propre ligne de 35 verges. L'Équipe A ne peut pas choisir d'appliquer la punition à partir de la ligne de 35 verges de l'Équipe B (Règlement 24.10.2).
- 55** **Situation :** L'Équipe A est en possession du ballon, deuxième essai à partir de la ligne de 25 verges de l'Équipe B. Le joueur B1 est signalé pour obstruction de la passe dans la zone ciblée à l'intérieur de sa propre zone de but.
Décision : Aucun point n'est accordé. L'Équipe A se voit accorder un premier jeu sur la ligne de 1 verge de l'Équipe B (Règlement 24.10.5).
- 56** **Situation :** L'Équipe A est en possession du ballon, premier essai à partir de sa propre ligne de cinq verges. Le joueur A1 lance une courte passe vers l'avant à partir de sa zone de but vers son coéquipier A2, qui se trouve aussi dans la zone. Le joueur B1 est sur le point d'intercepter la passe dans la zone de but, mais il est accroché par le joueur A2 et la passe est incomplète.
Décision : Obstruction de la passe dans la zone ciblée par l'Équipe A. L'Équipe B aura possession du ballon sur la ligne de 1 verge de l'Équipe A (Règlement 24.10.5).
- 57** **Situation :** L'Équipe A botte un dégagement dans la zone de but de l'Équipe B. Le joueur B1 attrape le ballon dans sa propre zone de but et il est touché avec rudesse par le joueur A2, qui est signalé pour faute personnelle.
Décision : Puisque la faute personnelle est appliquée comme une faute de ballon mort, un point sera accordé à l'Équipe A et l'Équipe B reprendra le ballon, premier essai et 10 verges sur la ligne de 50 verges de l'Équipe B (Règlement 24.10.6).

Commentaires sur les fautes dans la zone de but

A. Principes généraux

- 1 Les officiels doivent faire attention de connaître l'EMPLACEMENT DU BALLON quand ils signalent une punition dans la zone de but ou près de cette zone puisque cela influera sur les points qui pourraient être accordés.
- 2 La position d'un officiel quand il signale une infraction doit être (a) sur la ligne de but ou près de cette ligne, (b) sur ou près de la ligne de fond de terrain, (c) quelque part dans la zone de but. Les officiels doivent être alertes pour connaître où ils doivent se trouver et pour travailler en équipe pour effectuer ces signaux. Sur les situations de botté de retour, au moins un officiel (premier juge de ligne ou juge de ligne) doit être sur la ligne de but. Habituellement, le juge de mêlée couvre l'Équipe B dans la zone de but et l'arbitre couvre l'Équipe A.
- 3 Les officiels ne devraient pas signaler les points inscrits à la suite d'une punition, à moins d'être absolument certains (p.ex., obstruction défensive de la passe dans la zone ciblée à l'intérieur de la zone de but sur une transformation).
- 4 Un officiel qui signale une punition contre l'équipe qui a inscrit des points qui aura pour effet d'annuler ces points NE signalera PAS les points. Pourquoi ajouter une controverse pouvant être évitée?
- 5 Les officiels devraient donner un signal préliminaire clair et éclairé à l'arbitre des deux côtés du ballon et/ou du joueur victime de la faute (p.ex., signal pour non-respect de la zone d'immunité, où se trouve le retourneur de dégagement?)
- 6 Les arbitres doivent être thoroughly familiers avec les Règlements 24.6 (Punitions sur des transformations) et 24.10 (Fautes dans la zone de but)
- 7 À moins qu'il s'agisse d'une transformation, AUCUN POINT n'est accordé à la suite d'une obstruction de la passe dans la zone ciblée à l'intérieur de la zone de but. Le ballon est habituellement remis à l'Équipe sur la ligne de 1 verge (si l'Équipe B est coupable) ou de 10 verges (si c'est l'Équipe A qui est coupable).
- 8 Souvenez-vous... LA LIGNE DE BUT SUR TOUTE SA LARGEUR fait partie de la zone de but.



B. Bottés de dégagement

- 1 **Situation :** Non-respect de la zone d'immunité quand le retourneur de l'Équipe B se tient dans sa propre zone de but.
Décision : Aucun point n'est accordé et l'Équipe B reprend le ballon sur sa propre ligne de 10 verges (à moins que l'Équipe B décide d'accorder le point). Peu importe où le ballon frappe le sol ou encore le lieu où se trouve le(s) joueur(s) de l'Équipe A coupable(s) (Règlement 24.10.2).
- 2 Le ballon en entier doit être porté dans la zone de but pour éviter un simple. Le signal clé est « ballon vs ligne de but » et non pas « est-ce que le joueur a été touché sur une partie du corps ans la zone de but ».
- 3 Si le retourneur de dégagement porte le ballon à l'extérieur de la zone de but, puis il revient dans la zone de but ou lance le ballon à l'intérieur de la zone de but, un possible touché de sûreté peut en résulter.
- 4 **Situation :** Le retourneur de dégagement de l'Équipe B est toujours dans la zone de but quand le joueur B2 commet de l'obstruction (a) dans la zone de but ou (b) sur sa propre ligne de 35 verges. Le joueur B1 est touché sur sa propre ligne de quatre verges.
Décision : Voici les choix qui s'offrent à l'Équipe A : dans les deux cas accorder un point ou remettre le ballon à l'Équipe B à partir de sa propre ligne de quatre verges. Le ballon ne peut être remis à l'Équipe B à partir de sa propre ligne de deux verges (Règlement 24.10.2).
5. **Situation :** L'Équipe A botte un dégagement profondément à partir de sa propre zone de but et le ballon retombe vers le joueur B1, toujours dans la zone de but de l'Équipe A. Le joueur A2 ne respecte pas la zone d'immunité pour empêcher le joueur B d'attraper le ballon.
Décision : Les choix de l'Équipe B : touché de sûreté ou porter le ballon sur la ligne de 1 verge de l'Équipe A (Règlement 24.10.3).

C. Touchés de sûreté

1. **Rappel aux arbitres :** Pour qu'un touché de sûreté soit inscrit, l'équipe en possession sur le terrain doit placer le ballon dans sa propre zone de but et le ballon est subséquemment déclaré mort dans la zone. Tous ces facteurs doivent être présents. N'oubliez pas d'arrêter le chronomètre AVANT de signaler les points. L'équipe qui inscrit les points a droit à un temps d'arrêt de l'officiel pour permettre au capitaine d'indiquer les options à son entraîneur pour effectuer un choix.
2. **Situation :** L'Équipe A effectue un botté de dégagement, le ballon frappe le joueur B1 sur sa propre ligne de cinq verges et roule dans la zone de but où il est déclaré mort.
Décision : Un point; le ballon est entré dans la zone par la force du botté de dégagement (Règlement 12.6.2).
3. **Situation :** L'Équipe A possède le ballon à partir de sa propre ligne de cinq verges. Le quart arrière possède le ballon dans sa zone de but où le joueur A2 bloque le joueur B1 (a) dans la zone de but ou (b) sur la ligne de cinq verges.
Décision : Puisque cette punition est appliquée à partir de la ligne de mêlée (ligne de 5 verges de l'Équipe A), il N'y a PAS de touché de sûreté, ni dans un, ni dans l'autre de ces cas. Le choix de l'équipe B est d'accepter ce qui se produit sur le jeu ou de reprendre l'essai à partir de la ligne de 2,5 verges de l'Équipe A (Règlement 24.10.1).
4. **Situation :** L'Équipe A botte un dégagement et le ballon frappe le joueur B1 sur sa propre ligne de 10 verges et roule vers l'arrière. Le joueur B1 tente de ramasser le ballon, mais il le frappe clairement dans sa propre zone de but où il est déclaré mort.
Décision : Touché de sûreté; le ballon est entré dans la zone poussé par le joueur de l'Équipe B. Selon ces règlements, l'Équipe B est jugée comme étant en possession (Règlement 12.5.2).



D. Interceptions de passe

1. **Situation :** Le joueur B1 intercepte une passe de l'Équipe A à sa propre ligne de deux verges, mais son mouvement le transporte dans la zone de but où il est touché.
Décision : Aucun point n'est accordé; l'Équipe B est en possession à sa propre ligne de deux verges (Règlement 12.5.3).
Note: Les officiels doivent être très décisifs quand ils font ce signal.
2. **Situation :** Le joueur B1 intercepte une passe dans la zone de but de l'Équipe B et le joueur B2 commet immédiatement une obstruction à l'intérieur/extérieur de la zone de but tandis que B1 était en possession du ballon dans cette zone. Le joueur B1 est touché (a) dans la zone de but, ou (b) à la ligne de cinq verges de l'Équipe B.
Décision : Aucun point n'est accordé dans les deux cas. Dans la situation (a), l'Équipe B sera en possession du ballon sur sa propre ligne de 10 verges; dans la situation (b), l'Équipe A va certainement choisir de remettre le ballon à l'Équipe B sur sa propre ligne de cinq verges (p.ex. décliner la punition) (Règlement 24.10.4).

E. Transformations

1. Obstruction de la passe dans la zone cible à l'intérieur de la zone de but : par la défensive – accorder le point; par l'attaque – annuler la tentative de transformation.
2. **Obstruction de la passe dans la zone cible à l'extérieur de la zone de but :** par la défensive – AUCUN POINT n'est accordé, reprise de la tentative de transformation à partir du point de faute ou à mi-chemin; par l'attaque – annuler la tentative de transformation.
3. **Obstruction de la passe dans la zone éloignée :** AUCUN POINT n'est accordé, application habituelle de la punition.
4. **Retour interdit sur le terrain dans la zone de but** (rare, mais possible, spécialement le long de la ligne de fond de terrain) : par la défensive – accorder les points; par l'attaque – annuler la tentative de transformation.

Fautes sur le dernier jeu d'une demie

- 58 Situation :** Sur le dernier jeu du match, l'Équipe A est en possession, premier essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 15 verges de l'Équipe B. Le joueur A1 complète une passe vers l'avant à son coéquipier A3, qui est touché sur la ligne de cinq verges de l'Équipe B. Sur le jeu, le joueur B1 est signalé pour hors-jeu.
Décision : L'Équipe A possède l'option d'accepter la punition et de reprendre l'essai sur la ligne de 10 verges de l'Équipe B ou refuser la punition et mettre fin au match (Règlement 24.7).
- 59 Situation :** Sur le dernier jeu du match, le joueur A3 attrape une passe vers l'avant puis il effectue une passe hors jeu vers le joueur A4.
Décision : Le ballon doit être déclaré mort par un coup de sifflet quand le joueur A4 attrape la passe hors jeu. Une passe hors jeu sur le dernier jeu du match ne permet pas à l'équipe de profiter d'un jeu additionnel. Ainsi donc, le match est terminé (Règlements 24.3.1 et 10.6.13).
- 60 Situation :** Sur le dernier jeu de la première demie, le joueur B1 commet une faute personnelle contre le porteur du ballon A1.
Décision : L'Équipe A peut choisir de faire appliquer la punition à partir du point de ballon tenu quand la faute s'est produite et elle profitera d'un jeu de plus, ou mettra fin à la demie et fera appliquer les verges de punition sur le coup d'envoi de la deuxième demie (Règlement 24.7).
- 61 Situation :** Sur le dernier jeu de la première demie, le joueur B1 tente de faire trébucher le porteur du ballon A1 à la ligne de 25 verges de l'Équipe A, mais n'y arrive pas et A1 est plus tard touché par le joueur B2 à (a) la ligne de 50 verges de l'Équipe B ou (b) à la ligne de 20 verges de l'Équipe A.
Décision : L'Équipe A peut choisir de faire appliquer les verges de punition sur le coup d'envoi de la deuxième demie, mais si elle désire profiter d'un jeu additionnel en première demie, voici quels sont ses choix : (a) reprise du ballon à partir de sa propre ligne de 50 verges ou de la ligne de 25 verges de l'Équipe B; (b) reprise du ballon à partir de sa propre ligne de 50 verges ou de 45 verges. Tenter de faire trébucher est une faute grave; le joueur B1 est expulsé et l'Équipe B est pénalisée de 25 verges (Règlements 24.7, 24.11.7 et 22.9.1).



- 62** **Situation :** Sur le dernier jeu de la première demie, l'Équipe A reprend le ballon à partir de la ligne de 40 verges de l'Équipe B. Le joueur A1 passe le ballon à son coéquipier A2 dans la zone de but de l'Équipe B. Le joueur A2 fait dévier le ballon à distance. Alors que le ballon est toujours en vol, le joueur B1 commet une faute personnelle sur A2. Le ballon frappe ensuite le sol.
- Décision :** Il s'agit d'une faute de ballon en vie, puisque le receveur de passe A2 était clairement dans la zone ciblée de la passe. L'Équipe A peut choisir de profiter d'un jeu additionnel, à partir de la ligne de 25 verges de l'Équipe B, ou faire appliquer les verges de punition sur le coup d'envoi en deuxième demie (Règlement 24.11.8).
- 63** **Situation :** Sur le dernier jeu d'un match au pointage serré où un gagnant doit être identifié, l'Équipe B commet une faute personnelle sur le porteur du ballon de l'Équipe A sur la ligne de cinq verges de l'Équipe A, après que cette dernière a mis le ballon en jeu à partir de sa propre ligne de six verges. Quels choix s'offrent à l'Équipe A?
- Décision :** L'Équipe A peut profiter d'un autre jeu à partir de la ligne de 20 verges ou appliquer les verges de punition sur le premier jeu de la prolongation, qui pourrait être un coup d'envoi ou une transformation, selon le système de bris d'égalité en vigueur (Règlement 24.7).

Fautes d'inconduite du joueur

- 64** **Situation :** L'Équipe A est en possession, troisième essai et cinq verges à franchir à partir de la ligne de 40 verges de l'Équipe B. Sur le jeu, l'Équipe A franchit deux verges et le joueur B2 est signalé pour une faute personnelle sur la touche.
- Décision :** La punition de faute personnelle est appliquée comme une faute de ballon mort. L'Équipe A ne franchit pas suffisamment de verges pour réussir un premier jeu tandis que le ballon était en jeu. Le ballon change de possession, puis la punition est appliquée. Ainsi donc, l'Équipe B sera en possession, premier essai et 10 verges à franchir sur sa propre ligne de 23 verges (Règlements 24.2.7, 24.11 et 24.5.2).
- 65** **Situation :** L'Équipe A est en possession du ballon, deuxième essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 35 verges. Le joueur A1 lance une passe complète vers le joueur A2 sur sa propre ligne de 40 verges. Toutefois, le joueur A3 est signalé pour faute personnelle sur ce jeu.
- Décision :** La punition est appliquée comme une faute de ballon mort; ainsi donc, l'Équipe A reprendra le ballon, troisième essai et 20 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 25 verges (Règlement 24.2.7 et 24.5.2 et 24.11).
- 66** **Situation :** L'Équipe A est en possession, troisième essai et 10 verges à franchir sur sa propre ligne de 20 verges. Le joueur A1 botte un dégagement et le joueur B1 est signalé pour une faute personnelle sur A1. Le botté de dégagement est attrapé par le joueur B2 sur la ligne de 50 verges de l'Équipe A et il porte le ballon jusqu'à la ligne de 45 verges de l'Équipe A.
- Décision :** Une faute personnelle contre un botteur de dégagement peut être appliquée comme une faute de ballon en jeu ou de ballon mort. L'Équipe A possède trois choix : (1) reprendre possession du ballon, appliquer la punition au point de la dernière mêlée et de mettre le ballon en jeu sur un premier essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 35 verges de l'Équipe A; (2) permettre à l'Équipe B de garder possession et appliquer la punition au point où B1 a attrapé le botté de dégagement, soit la ligne de 50 verges de l'Équipe A; ou (3) permettre à l'Équipe B de garder possession et d'appliquer la punition au point de ballon mort, soit la ligne de 45 verges de l'Équipe A (Règlement 24.11.4).
- 67** **Commentaire :** Un premier jeu n'est pas automatique dans l'application de la sanction à la suite d'une faute personnelle de ballon en jeu. Les verges requises doivent être franchies afin de pouvoir profiter d'un premier jeu.
- 68** **Situation :** Sur un troisième essai et 10 verges, le botteur de dégagement court pour s'échapper de la poursuite, puis il botte un dégagement (a) à partir de derrière la ligne de mêlée, (b) à partir de trois verges devant la ligne de mêlée. Dans les deux cas, le botteur de dégagement a été renversé par le défenseur.
- Décision :** La rudesse contre le botteur peut être appliquée comme une faute de ballon en jeu ou une faute de ballon mort. Dans les deux cas, l'équipe qui effectue le botté pourrait faire déclarer la faute comme une faute de ballon en jeu, gardant ainsi possession du ballon, puis de faire appliquer 15 verges à partir de la ligne de mêlée ou du point de faute OU, elle pourrait faire déclarer la faute comme étant une faute de ballon mort, redonner la possession et faire appliquer la punition à partir du point où le ballon a été touché ou au point de ballon mort (Règlement 24.11.4).



- 69** **Situation :** Sur un troisième essai, l'Équipe A n'arrive pas à franchir la distance requise pour un premier jeu, et le joueur A2 commet une faute personnelle en fond de terrain.
Décision : L'Équipe B prend possession du ballon et une punition de 15 verges est appliquée à partir du point où le ballon a été déclaré mort (Règlement 24.11).
- 70** **Situation :** Sur le dernier jeu de la demie, le joueur A4 se trouve sur la ligne de 10 verges de l'adversaire avec seulement un défenseur qui le couvre. Le défenseur plonge vers le joueur A4 sur la ligne de cinq verges dans une tentative d'appliquer la touche, mais il renverse le joueur A4, ce qui entraîne une faute personnelle contre le défenseur.
Décision : Normalement, il s'agit d'une faute de ballon mort. Toutefois, puisque cette faute s'est produite sur le porteur du ballon au dernier jeu de la demie, l'attaque peut choisir de profiter d'un jeu supplémentaire à partir de la ligne de 2,5 verges, ou de faire appliquer les 15 verges pour démarrer la deuxième demie (Règlement 24.11.8).
- 71** **Situation :** Sur le dernier jeu du match, le ballon est dégagé dans la zone de but. Le receveur de botté de dégagement B3 attrape le ballon et tente de courir pour sortir le ballon de la zone de but. Un adversaire plonge et touche B3 dans la zone de but, le renversant, ce qui entraîne une faute personnelle contre un membre de l'équipe qui a effectué le botté.
Décision : Puisque la faute personnelle s'est produite sur le dernier jeu du match et sur le porteur du ballon, l'équipe qui a reçu le botté peut faire appliquer la punition comme une faute de ballon en jeu au point de faute (Règlement 24.11.8). Ainsi donc, aucun point n'est accordé et l'équipe qui reçoit le botté remettra le ballon en jeu, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 25 verges. La punition de 15 verges est appliquée à partir de la ligne de 10 verges (Règlement 24.10.2).
- 72** **Situation :** Même situation que la précédente, sauf que le jeu se produit au milieu d'un quart et non pas au dernier jeu de la demie.
Décision : Un point est accordé à l'équipe qui botte le ballon et l'équipe qui reçoit le botté reprendra le ballon, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 50 verges après qu'une punition de faute personnelle soit appliquée à partir de la ligne de 35 verges (Règlements 24.10.6 et 24.11).
- 73** **Situation :** Sur un troisième essai et 10 verges à franchir, le quart arrière A1 est touché avec rudesse, alors qu'il s'échappe derrière la ligne de mêlée, une faute personnelle est signalée contre l'Équipe B.
Décision : La punition est appliquée comme une faute de ballon en jeu seulement quand le joueur A2 est considéré comme étant un passeur. Puisque la touche est effectuée alors que le joueur A1 tente de s'échapper, non pas en mouvement de passe, la punition doit être appliquée comme une faute de ballon mort. Ainsi donc, l'Équipe B doit se voir accorder la possession et la punition sera appliquée à partir du point où le joueur A1 a été touché (Règlement 24.11.2).
- 74** **Situation :** Le quart arrière A1 reçoit la mise en jeu et lance une passe latérale vers le demi A2. Ce dernier lance une passe incomplète, mais le joueur B2 est signalé pour une faute personnelle contre A2.
Décision : La punition devrait être appliquée comme une faute de ballon en jeu. Le joueur A2 est le passeur dans cette situation et il a droit à la même protection des règlements que le quart arrière. L'Équipe A reprend l'essai 15 verges à partir de la ligne de mêlée. Un premier jeu automatique n'est pas accordé à moins que la distance de premier jeu soit franchie (Règlement 24.11.3).
- 75** **Situation :** Sur un coup d'envoi, le porteur du ballon attrape une passe latérale à un coéquipier, mais il est solidement plaqué par un défenseur dans le processus.
Décision : Il s'agit d'une faute de ballon en jeu contre le passeur. L'équipe qui effectue la passe peut appliquer la punition de 15 verges à partir du point de faute ou du point de ballon mort. Si la passe a été interceptée, l'équipe qui passe peut reprendre possession en appliquant la punition à partir du point de faute ou elle peut choisir de remettre le ballon à ses adversaires 15 verges derrière le point où le ballon a éventuellement été déclaré mort (Règlement 24.11.3).



- 76** **Situation :** Sur un deuxième essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 10 verges de l'Équipe A, le joueur A1 court pour un gain de 40 verges jusqu'à sa propre ligne de 50 verges, mais le joueur A2 est signalé pour une faute personnelle quand le ballon se trouvait à la ligne de 30 verges de l'Équipe A.
- Décision :** Appliquez la punition comme une faute de ballon mort; ainsi donc, les coéquipiers effectueront une mêlée, premier essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 35 verges de l'Équipe A (Règlement 24.11).
- 77** **Situation :** Le quart arrière A1 lance une interception sur le premier essai et le joueur B2 est signalé pour faute personnelle contre le joueur A4 pendant le jeu, mais (a) après l'interception (b) avant l'interception.
- Décision :** Dans les deux cas, l'Équipe B prend possession du ballon sur une punition de faute personnelle appliquée à partir du point du ballon mort (Règlement 24.11).
- 78** **Situation :** Deuxième essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 20 verges de l'Équipe A. Cette dernière perd 10 verges et l'Équipe B est signalée pour une faute personnelle sur une touche.
- Décision :** La punition sera appliquée à partir du point de ballon mort. L'Équipe A ne se voit pas automatiquement accorder le premier jeu; ainsi donc, il s'agira d'un troisième essai et cinq verges à franchir à partir de la ligne de 25 verges de l'Équipe A (Règlement 24.11).
- 79** **Situation :** Deuxième essai et 10 verges à franchir. L'Équipe A marque un touché et le joueur A3 est signalé pour une faute personnelle sur le joueur B4 pendant le jeu.
- Décision :** Le touché est accordé. La punition sera appliquée sur la tentative de transformation ou sur le coup d'envoi, au choix de l'Équipe B (Règlement 24.11).
- 80** **Situation :** Sur une tentative de transformation, la défensive se rend coupable d'une faute personnelle dans la zone ciblée, mais aucune obstruction de la passe n'est signalée, puisque le défenseur a fait contact avec le receveur après une passe impossible à attraper.
- Décision :** Il s'agit d'une faute de ballon mort (Règlement 22.4.1). La tentative de transformation n'est pas reprise et les 15 verges de punition seront appliquées sur le coup d'envoi (Règlement 24.6).
- 81** **Situation :** Alors qu'il court un tracé de passe, le joueur A3 se fait délibérément trébucher par le joueur B4. La passe est incomplète. Le geste de faire trébucher se produit avant que le ballon soit lancé.
- Décision :** Le joueur B4 est signalé pour une obstruction de la passe dans la zone éloignée ou pour une faute grave. La faute grave est appliquée comme une faute de ballon mort. Le joueur B4 est expulsé (Règlements 24.12, 22.1 et 22.9.1).
- 82** **Situation :** Après avoir attrapé une passe vers l'avant, le joueur A3 court en fond de terrain. Le joueur B4 ne peut pas appliquer une touche, mais réussit à faire trébucher le joueur A3.
- Décision :** Puisque le porteur du ballon est trébuché, mais qu'il n'y a pas de touche, le joueur B4 est signalé pour une faute grave. La faute grave qui comprend de faire trébucher le porteur du ballon influe sur le jeu et doit être appliquée comme une faute de ballon mort. Le joueur B4 est expulsé. L'Équipe A a le choix d'appliquer la punition au point de faute ou au point de ballon mort. Le jeu doit se poursuivre après que le geste d'avoir fait trébucher s'est produit puisqu'il ne s'agit pas d'une touche délibérée de la main (Règlements 24.11, 22.1.1 et 22.9.1).
- 83** **Situation :** L'Équipe A est en possession du ballon, premier essai et 15 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 20 verges. Le joueur A1 complète une passe vers A2 sur sa propre ligne de 40 verges. Toutefois, le joueur A3 est signalé pour conduite reprochable pendant le jeu.
- Décision :** La punition sera appliquée à partir de la ligne de 40 verges de l'Équipe A. Puisqu'il s'agit d'une faute de ballon mort, l'Équipe A se voit accorder le premier jeu, puis la punition est appliquée. L'Équipe A reprend donc le ballon, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 30 verges (Règlement 24.11.1).
- 84** **Situation :** Le joueur B2 profère des remarques dévalorisantes à l'endroit du joueur A3 et il est signalé pour conduite reprochable alors que le joueur A3 court un tracé de passe. Le quart arrière lance le ballon en direction de A3, mais le joueur B2 l'intercepte et le ramène jusqu'à la ligne de 40 verges de l'Équipe A.
- Décision :** L'Équipe B se voit accorder la possession du ballon et la punition pour conduite reprochable est appliquée contre l'Équipe B à partir du point de ballon mort, soit à la ligne de 40 verges de l'Équipe A (Règlement 24.11.1).



- 85** **Situation :** Le joueur A1 lance une passe puis il est touché avec rudesse. La passe est complétée pour un touché.
Décision : Le touché est bon et l'Équipe A possède l'option de faire appliquer la punition sur la transformation ou sur le coup d'envoi qui suit (Règlements 24.11.2 et 24.11.3)
- 86** **Situation :** Le quart arrière A1 reçoit la mise en jeu dans sa propre zone de but, mais il échappe la mise en jeu et le ballon est échappé. Alors que le joueur A1 tente de ramasser le ballon, le poursuiveur B1 fonce sur A1 en pleine vitesse et A1 est blessé. Le ballon est déclaré mort dans la zone de but.
Décision : Il s'agit d'une faute grave et l'Équipe A a l'option de la faire appliquer comme (a) une faute de ballon en jeu ou (b) une faute de ballon mort. Dans la situation (a), aucun point n'est inscrit et la punition de 25 verges est appliquée à partir du point de la dernière mêlée. Dans la situation (b), l'Équipe B marque un touché de sûreté et la punition est appliquée sur le jeu qui suit. Dans les deux cas, le joueur B1 est expulsé (Règlement 24.11.2).
- 87** **Situation :** L'Équipe A est en possession, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 40 verges. Le quart arrière A1 lance une passe latérale à son coéquipier A2, qui échappe le ballon. Comme le joueur A2 tente de jouer le ballon à sa propre ligne de 35 verges, le joueur B2 commet une faute personnelle sur le joueur A2 et le ballon est éventuellement déclaré mort (a) à la ligne de 45 de l'Équipe A ou (b) à la ligne de 30 verges de l'Équipe A.
Décision : Il s'agit d'une faute de ballon en jeu et l'Équipe A possède plusieurs options quant au point d'application de la punition : la ligne de 40 verges de l'Équipe A (le ballon se retrouverait à la ligne de 55 verges, premier jeu), la ligne de 50 verges de l'Équipe A (premier jeu), la ligne de 45 verges de l'Équipe A (dans la situation (a) il s'agirait d'un premier jeu à partir de la ligne de 50 verges de l'Équipe B), la ligne de 30 verges de l'Équipe A (dans la situation (b), il s'agirait d'un deuxième essai et cinq verges à franchir à partir de la ligne de 45 verges de l'Équipe A). L'arbitre devrait épargner du temps en avisant le capitaine de l'Équipe A du point le plus avantageux (Règlements 24.11.2 et 24.11.5).
- 88** **Situation :** À la ligne de 10 verges de l'Équipe A, le joueur A1 tente de prendre possession d'un botté de dégagement de l'Équipe B ou un coup d'envoi, mais il échappe le ballon en direction en jeu. Alors que le joueur A1 tente de s'emparer du ballon, le joueur B1 commet une faute personnelle contre A1 à la ligne de cinq verges de l'Équipe A et le ballon est déclaré mort dans la zone de but.
Décision : Il s'agit d'une faute de ballon en jeu et l'Équipe A possède deux options : faire appliquer la punition à partir de sa propre ligne de cinq verges, obtenant ainsi un premier jeu à partir de sa propre ligne de 20 verges, mais aucun point n'est accordé; ou accepter le simple et la mêlée reprend sur un premier essai à partir de la ligne de 50 verges de l'Équipe A (Règlements 24.11.2 et 24.11.5).
- 89** **Situation :** Même situation que la précédente, sauf que le point de faute est dans la zone de but de l'Équipe A et que le ballon y est déclaré mort.
Décision : Il s'agit là d'une faute de ballon en jeu et l'Équipe A profite de deux choix : accepter le simple et reprise du jeu sur un premier essai à partir de sa propre ligne de 50 verges ou annuler les points et reprise du jeu à partir de sa propre ligne de 25 verges, soit 15 verges devant sa propre ligne de 10 verges (Règlements 24.11.2, 24.11.5, 24.10.2 et 24.10.6)
- 90** **Situation :** L'Équipe A est en possession, deuxième essai et huit verges à franchir à partir de la ligne de 10 verges de l'Équipe B. Le quart arrière A1 est signalé pour s'être délibérément débarrassé du ballon à la ligne de 18 verges de l'Équipe B et après que le ballon a frappé le sol, le poursuiveur B1 est signalé pour une faute personnelle aux dépens du passeur A1.
Décision : Se débarrasser délibérément du ballon est une faute de ballon en jeu; la rudesse contre le passeur est une faute de ballon en jeu ou une faute de ballon mort au choix de l'équipe qui effectue la passe. Les choix pour l'Équipe A : reprise du deuxième essai à la ligne de huit verges (faute double de ballon en jeu) ou troisième essai et sept verges à franchir à partir de la ligne de neuf verges de l'Équipe B (soit la moitié de la distance entre la ligne de 18 verges et la ligne de but, AUCUN premier jeu automatique puisque les 15 verges de la faute personnelle auraient entraîné un premier jeu (Règlements 24.4.2 et 24.12).



- 91** **Situation :** Sur un deuxième essai et 12 verges à franchir à partir de la ligne de 22 verges de l'Équipe A, le quart arrière A1 lance une passe vers l'avant à partir de sa ligne de 24 verges vers son coéquipier A2, qui effectue l'attrapé à sa ligne de 30 verges. Le joueur B1 est signalé pour rudesse contre le passeur et le juge de mêlée signale que B2 a commis de l'obstruction de la passe dans la zone ciblée contre le joueur A2.

Décision : Il ne s'agit pas là d'une situation de faute multiple, puisque le joueur A2 n'est plus un receveur de passe autorisé en raison de la passe hors jeu lancée par A1. L'Équipe A a droit aux verges jusqu'à sa ligne de 24 verges, où le ballon est déclaré mort en raison de la passe hors jeu. La punition de faute personnelle est appliquée comme une faute de ballon mort, puisque cela avantage l'Équipe A et cette dernière aura possession du ballon sur un premier essai à partir de sa ligne de 39 verges (Règlements 16.4.3, 24.11.2 et 24.11.3).

Fautes multiples

Fautes doubles

- 92** **Situation :** L'Équipe A est en possession, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa ligne de 25 verges. Le joueur A1 lance une passe complète vers A2 à sa ligne de 45 verges, puis A2 y est touché. Sur le jeu, A3 est hors-jeu et A2 est signalé pour obstruction de la passe en zone éloignée. Les deux punitions surviennent avant que la passe soit lancée.

Décision : L'Équipe B a le choix d'accepter une de deux punitions. L'Équipe B va probablement accepter la plus importante des deux punitions, soit l'obstruction de la passe dans la zone éloignée; ainsi donc, l'Équipe A sera en possession du ballon, premier essai et 20 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 15 verges (Règlement 24.12).

- 93** **Situation :** L'Équipe A est en possession, deuxième essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 40 verges de l'Équipe B. Le joueur B1 est signalé pour obstruction de la passe et pour une faute personnelle dans la zone ciblée sur la ligne de 30 verges de l'Équipe B. La passe est incomplète.

Décision : Les punitions pour la faute personnelle s'appliquent comme une faute de ballon mort à partir du point de l'infraction d'obstruction de la passe. Ainsi, l'Équipe A se retrouve en possession du ballon, premier essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 15 verges de l'Équipe B (Règlements 24.12 et 24.11).

- 94** **Situation :** L'Équipe A est en possession, deuxième essai et 18 verges à franchir à partir de la ligne de 20 verges de l'Équipe A. Sur le jeu, la passe est incomplète, mais le joueur B1 est signalé pour hors-jeu tandis que le joueur B2 est signalé pour une faute personnelle contre le joueur A3.

Décision : Le hors-jeu est une faute de ballon en jeu et la faute personnelle est considérée comme une faute de ballon mort. Il faut donc appliquer la punition de hors-jeu d'abord, puis appliquer la punition de faute personnelle. L'Équipe A se retrouve donc avec la possession, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 40 verges (Règlement 24.12).

- 95** **Situation :** L'Équipe A est en possession, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 40 verges. Le joueur A2 est hors-jeu et son coéquipier A3 est signalé pour une faute personnelle. La tentative de passe par le joueur A1 est incomplète.

Décision : Le joueur B peut refuser la punition de hors-jeu pour que l'Équipe A utilise l'essai, puis applique la punition de faute personnelle comme une faute de ballon mort. Ainsi, on se retrouverait avec un deuxième essai et 25 verges à franchir à partir de la ligne de 25 verges de l'Équipe A, ou les deux punitions peuvent être acceptées, ce qui fait en sorte que l'Équipe A aura possession du ballon, premier essai et 30 verges à franchir à partir de sa ligne de 20 verges (Règlements 24.12 et 24.11).

- 96** **Situation :** L'Équipe A est en possession du ballon, deuxième essai et 23 verges à franchir à partir de la ligne de 48 verges de l'Équipe B. Le quart arrière tente une passe vers l'avant qui est incomplète, mais le poursuiveur B1 est signalé pour une faute personnelle sur le quart arrière. De plus, le joueur B2 est aussi signalé pour un hors-jeu sur ce jeu.

Décision : Puisqu'une de ces fautes est une punition de faute personnelle, donc une faute de ballon en jeu, l'Équipe A peut choisir d'en faire une faute de ballon mort. Ainsi, l'Équipe A devra accepter les deux punitions et reprendra le ballon, deuxième essai et trois verges à franchir à partir de la ligne de 28 verges de l'Équipe B. Prenez note qu'il n'y a pas de premier jeu automatique accordé pour la punition de faute personnelle (Règlement 24.12).



- 97** **Situation :** Le joueur B1 est sur le point d'effectuer une touche sur le porteur du ballon A1 quand le joueur A2 frappe le joueur B1 à la tête.
Décision : Il s'agit d'une obstruction (faute de ballon en jeu) et d'une faute grave (faute de ballon mort). L'Équipe B choisira probablement d'accepter les deux punitions, ce qui fait en sorte que la punition (10 verges) pour obstruction est appliquée à partir du point de ballon tenu où la faute s'est produite, et la punition (25 verges) pour la faute grave est ajoutée. Le joueur A2 est expulsé du match (Règlements 21.2, 22.1, 24.11 et 24.12).
- 98** **Situation :** Le joueur B1 qui se tient à la ligne de 50 verges de l'Équipe A est frappé par le joueur A1 alors que le joueur A2 est sur le point de franchir la ligne de but de l'Équipe B pour un touché.
Décision : Il s'agit d'une faute grave, mais pas d'obstruction en raison des positions des joueurs B1 et A2. Le touché est accordé L'Équipe A est pénalisée pour la faute grave (25 verges) sur la transformation ou le coup d'envoi (au choix de l'Équipe B) et le joueur A1 est expulsé (Règlements 21.2, 22.1 et 24.2.7).
- 99** **Situation :** Tout juste après la mise en jeu, le joueur A2 frappe le joueur B1, mais il n'est pas possible pour les officiels de juger s'il s'agissait d'une obstruction à ce moment ou si le joueur B1 aurait pu participer au jeu s'il n'avait pas reçu ce coup.
Décision : L'Équipe B doit avoir le bénéfice du doute et il s'agit donc d'une situation de faute multiple – obstruction et faute grave. Si la punition d'obstruction est acceptée, les verges de punition seront appliquées à partir de la ligne de mêlée (l'essai sera repris) et les verges de punitions pour la faute grave seront ajoutées. Si la punition d'obstruction est déclinée, l'essai compte et la faute grave est appliquée au point de ballon mort. Le joueur A2 est expulsé (Règlements 21.2, 22.1 et 24.12).

Deux fautes... deux ballons en jeu

- Commentaire :** La situation de deux punitions n'est pas automatique. L'équipe qui n'est pas pénalisée contre qui la première faute a été commise a le droit d'accepter ou de décliner la punition. Ensuite l'équipe adverse a le choix d'accepter ou de décliner l'autre punition.
- 100** **Situation :** L'Équipe A est en possession, deuxième essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 30 verges. Le joueur A1 lance une passe incomplète vers l'avant. Sur le jeu, le joueur A2 est signalé pour un hors-jeu et le joueur B2 est signalé pour une obstruction de la passe dans la zone ciblée.
Décision : Les punitions sont compensées au point de la dernière mêlée, soit la ligne de 30 verges de l'Équipe A et l'essai est repris, si bien que l'Équipe A est en possession, deuxième essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 30 verges (Règlement 24.12.2).
- 101** **Situation :** Le quart arrière court deux verges au-delà de la ligne de mêlée, puis il lance une passe vers l'avant à son coéquipier A3. Le joueur B3 commet une obstruction de la passe contre A3 dans la zone ciblée et la passe est incomplète.
Décision : Une passe réussie est normalement accordée au receveur quand il y a une obstruction dans la zone cible, mais puisque la passe est hors jeu, l'obstruction de la passe dans la zone ciblée est ignorée et le ballon est ramené au point d'origine de la passe hors-jeu. L'attaque perd l'essai (Règlements 24.3.1, 24.12 et Cas 21)
- 102** **Situation :** L'Équipe A dégage le ballon sur un troisième essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 20 verges. Sur le jeu, le joueur B1 est signalé pour hors-jeu et le joueur A1 est signalé pour ne pas avoir respecté la zone d'immunité.
Décision : Si les deux équipes acceptent les punitions, reprenez l'essai à partir du point de la dernière mêlée (Règlement 24.12.2).



- 103 Situation :** L'Équipe A est en possession, deuxième essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 30 verges. Sur le jeu, le joueur B1 est hors-jeu et le joueur A1 complète une passe vers le joueur A2 sur sa propre ligne de 45 verges. C'est à ce moment que le joueur A3 est signalé pour obstruction. Le ballon est ensuite déclaré mort à la ligne de 50 verges de l'Équipe A.

Décision : Le jeu présente un potentiel de deux punitions. Toutefois, l'Équipe A a le droit de décliner la punition de hors-jeu par l'Équipe B. Si c'est son choix, la punition d'obstruction serait appliquée à partir de la ligne de 45 verges de l'Équipe A et celle-ci mettrait le ballon en jeu sur un premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa ligne de 35 verges. Si les deux punitions sont acceptées, le jeu serait répété à partir de la ligne de 30 verges de l'Équipe A (Règlement 24.12).

- 104 Situation :** L'Équipe A est en possession du ballon, troisième essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 35 verges de l'Équipe B. Le joueur A1 dégage le ballon dans la zone de but de l'Équipe B. Le joueur A2 est signalé pour ne pas avoir respecté la zone d'immunité dans la zone de but. Le joueur B1 ramasse le ballon et réussit un botté de retour jusqu'à la ligne de 20 verges de l'Équipe B ou le joueur B2 est signalé pour ne pas avoir respecté la zone d'immunité.

Décision : Si les deux punitions sont acceptées, l'essai sera repris à partir du point de la dernière mêlée. Si l'Équipe B refuse la punition, l'Équipe A reprendra le ballon, premier essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 10 verges de l'Équipe B. Si l'Équipe A refuse la punition, l'Équipe B mettra le ballon en jeu, premier essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 10 verges. Aucun point n'est accordé (Règlements 24.12 et 24.2.6).

- 105 Situation :** L'Équipe A effectue un coup d'envoi et le joueur B2 reçoit le ballon à sa propre ligne de 25 verges, puis il lance une passe hors jeu vers son coéquipier B3 à sa ligne de 27 verges. Le joueur B3 est victime d'obstruction par le joueur A3 à cet endroit et (a) le ballon frappe le sol ou (b) le joueur A3 intercepte la passe.

Décision : Dans les deux cas, le ballon est ramené au point d'origine de la passe hors-jeu, soit la ligne de 25 verges de l'Équipe B où il sera en possession de l'Équipe B, premier essai et 10 verges à franchir. Dans la situation (a), la punition d'obstruction de passe est ignorée. Dans la situation (b), l'attrapé par le joueur A3 est annulé par le signal d'obstruction (Règlement 24.12 et Comité des règlements, 2008).

- 105 Situation :** Le quart arrière A1 lance une passe vers l'avant en fond de terrain. Le ballon est dévié par le joueur A3 à la ligne de 40 verges de l'Équipe B. Puis, alors que le joueur A4 tente d'attraper le ballon à la ligne de 30 verges de l'Équipe B, le joueur B5 commet de l'obstruction de la passe dans la zone ciblée contre le joueur A4. La passe est incomplète.

Décision : La passe est considérée comme étant une passe complète vers l'avant à A3, suivie par une passe hors jeu vers A4. Le ballon sera remis à l'Équipe A au point d'origine de la passe hors jeu, soit la ligne de 40 verges de l'Équipe B (Règlement 24.12).

Deux fautes impliquant des fautes personnelles/graves ou d'inconduite

- 107 Situation :** L'Équipe A est en possession, deuxième essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 40 verges. Le joueur A1 lance une passe incomplète vers l'avant, mais son coéquipier A2 est hors-jeu et le joueur B1 est signalé pour une faute personnelle.

Décision : La punition de hors-jeu est appliquée comme une faute de ballon en jeu et la punition de faute personnelle est appliquée comme une faute de ballon mort. L'Équipe B devrait accepter la punition de hors-jeu, ramenant le ballon à la ligne de 35 verges de l'Équipe A. La faute personnelle est alors appliquée, donnant à l'Équipe A un premier jeu à sa ligne de 50 verges (Règlements 24.12 et 24.11).

- 108 Situation :** L'Équipe A est en possession, deuxième essai et 10 verges à franchir à partir de sa ligne de 30 verges. Le joueur A1 complète une passe vers l'avant pour son coéquipier A2 à sa ligne de 45 verges et le joueur A2 est touché à cet endroit. Sur le jeu, le joueur B1 est signalé pour une faute personnelle et le joueur A3 est signalé pour obstruction de la passe dans la zone éloignée. Les deux punitions se produisent avant que le ballon soit lancé.

Décision : Appliquer la punition d'obstruction de la passe en premier, ramenant le ballon à la ligne de 20 verges de l'Équipe A. Puis appliquer la punition de faute personnelle, ramenant cette fois le ballon à la ligne de 35 verges de l'Équipe A, où le jeu reprendra sur un deuxième essai et cinq verges à franchir (Règlements 24.12 et 24.11).



- 109** **Situation :** L'Équipe A est en possession, deuxième essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 40 verges de l'Équipe B. Le joueur A1 lance une passe incomplète, mais le joueur B2 est signalé pour une obstruction de la passe en zone ciblée alors que A3 est signalé pour conduite reprochable.
- Décision :** L'Équipe A se verra accorder un premier jeu après l'application de la punition d'obstruction de la passe, puis la punition de conduite reprochable ramènera le ballon à la ligne de 40 verges de l'Équipe B, où l'Équipe A remettra le ballon en jeu sur un premier essai et 10 verges à franchir (Règlements 24.12 et 24.11).
- 110** **Situation :** L'Équipe A est en possession, deuxième essai et 10 verges à franchir à partir de sa propre ligne de 30 verges. Le joueur A2 attrape une passe à sa propre ligne de 42 verges. Avec le ballon à cet endroit, le joueur A3 est signalé pour obstruction. Le joueur A2 porte le ballon jusqu'à sa ligne de 50 verges où le joueur B3 est signalé pour faute personnelle sur la touche.
- Décision :** Appliquer d'abord la punition d'obstruction. Ceci ramènera le ballon à la ligne de 32 verges de l'Équipe A et un premier jeu est accordé. Puis appliquez la punition de faute personnelle, ramenant le ballon à la ligne de 47 verges de l'Équipe A (Règlements 24.11, 24.12 et 24.2.4).
- 111** **Situation :** L'Équipe A est en possession du ballon, deuxième essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 35 verges de l'Équipe B avec un jeu à faire dans le match. Le joueur A1 botte le dégagement profondément dans la zone de but de l'Équipe B. Le joueur B1 ramasse le ballon et le dégage hors de sa zone de but. Le joueur A2 est signalé pour une faute personnelle à l'endroit de B1 après que le ballon soit botté. Le joueur A3 reçoit le botté de retour sur la ligne de 30 verges de l'Équipe B et il tente de retourner le ballon, mais son botté est bloqué par le joueur B3 qui fait collision avec le joueur A3 et qui est signalé pour une faute personnelle.
- Décision :** Les deux punitions de faute personnelle sont appliquées comme des fautes de ballon en jeu. Les punitions se compensent l'une et l'autre; ainsi donc, l'Équipe A profitera d'un autre jeu à partir de la ligne de la dernière mêlée (Règlements 24.11 et 24.12.2).
- 112** **Situation :** Sur une tentative de transformation, l'attaque et la défensive commettent une infraction de conduite reprochable. La transformation est réussie.
- Décision :** La défensive va probablement appliquer la punition de hors-jeu. L'attaque a maintenant le choix de tenter une transformation de deux points à partir de la ligne de 15 verges et faire appliquer la punition sur le coup d'envoi; ou faire appliquer la punition sur la reprise de tentative de transformation et tenter une transformation de deux points à partir de la ligne de 7,5 verges soit à mi-chemin jusqu'à la ligne de but (Règlement 24.2.7).
- 113** **Situation :** Sur un troisième essai et les buts à partir de la ligne de cinq verges de l'Équipe B, le joueur B1 est hors-jeu et le joueur A2 est signalé pour une faute personnelle. La tentative de passe est incomplète.
- Décision :** Le hors-jeu par le joueur B1 est une faute de ballon en jeu et cette sanction doit être appliquée en premier. Cela entraînera donc un premier essai pour l'Équipe A sur la ligne de 2,5 verges de l'Équipe B. La faute personnelle par le joueur A2 est une faute de ballon mort et elle doit être appliquée à partir de la ligne de 2,5 verges. Ainsi, l'Équipe A serait en possession du ballon sur un premier essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 17,5 verges de l'Équipe B (Règlements 24.2.7 et 24.12.2).
- 114** **Situation :** Sur un premier essai et les buts à partir de la ligne de cinq verges de l'Équipe B, la passe est incomplète, mais le joueur B1 est signalé pour une faute grave et le joueur A1 est signalé pour une faute personnelle.
- Décision :** L'Équipe A prendra possession du ballon, premier essai et les buts, à partir de la ligne de 2,5 verges de l'Équipe B. Cela est dû au fait que dans l'application de la différence dans les verges de punition, le ballon a atteint la ligne de but, entraînant un premier jeu (Règlements 24.12.2 et 24.5).



- 115 Situation :** L'Équipe B intercepte une passe à sa propre ligne de 26 verges. Dans sa course, le joueur B6 est signalé pour obstruction à sa ligne de 39 verges et le joueur A4 est signalé pour avoir fait trébucher le porteur du ballon à la ligne de 47 verges de l'Équipe B. Le ballon est déclaré mort à la ligne de 50 verges.
- Décision :** L'interception est conforme aux règlements et le joueur A4 est expulsé. La sanction pour l'obstruction est appliquée à partir du point de faute, soit la ligne de 39 verges de l'Équipe B. Toutefois, il est probable que l'Équipe B fasse déclarer l'infraction d'avoir fait trébucher comme une faute de ballon mort. Ainsi donc, le ballon est ramené de 25 verges de la ligne de 29 verges de l'Équipe à la ligne de 54 verges de l'Équipe B, où on aura un premier essai et 10 verges à franchir pour l'Équipe B (Règlements 24.12 et 22.1).
- 116 Situation :** L'Équipe A est en possession du ballon, deuxième essai et six verges à franchir à partir de sa propre ligne de 18 verges. Le joueur A4 est hors-jeu et le joueur B2 est pénalisé pour une faute personnelle contre le passeur.
- Décision :** L'Équipe A a le choix de faire déclarer la faute personnelle sur le passeur comme une faute de ballon en jeu ou de ballon mort et va probablement choisir la faute de ballon mort. Ainsi donc, le hors-jeu est appliqué, puis les 15 verges pour la faute personnelle sont appliquées, ce qui fait en sorte qu'on se retrouve avec un premier essai et 10 verges à franchir à partir de la ligne de 28 verges de l'Équipe A (Règlement 24.12).
- 117 Situation :** Le joueur A1 court un tracé sprint sur la ligne du côté ouest et donne un coup de coude à la tête du joueur B1 (a) pendant que le quart arrière A2 tient encore le ballon, (b) alors que le ballon est en vol vers le joueur A3 le long de la ligne du côté est u terrain pour un touché ou (c) après que le joueur A3 a commencé à courir le long de la ligne du côté est pour un touché.
- Décision :**
- a) Il s'agit d'une « obstruction de la passe dans la zone éloignée » ou possiblement d'une « obstruction PLUS une faute personnelle ou grave ». Les deux punitions peuvent être appliquées, mais aucun touché n'est accordé. La meilleure option pour l'Équipe B est une perte de 25/35 verges à partir de la ligne de mêlée et une reprise d'essai.
 - b) Il s'agit d'une « obstruction de la passe dans la zone éloignée » ou possiblement d'une « obstruction PLUS une faute personnelle ou grave ». Les deux punitions peuvent être appliquées, mais aucun touché n'est accordé. La meilleure option pour l'Équipe B est une perte de 25/35 verges à partir de la ligne de mêlée et une reprise d'essai.
 - c) Il s'agit clairement d'une faute personnelle/grave et cela pourrait aussi constituer de l'obstruction selon le Règlement 21.2, mais il y a certaines circonstances où l'obstruction ne peut pas être signalée, par exemple si le contact s'est produit loin du porteur du ballon qui était sur le point de marquer. L'infraction était considérée comme étant de l'obstruction, puis l'option (a) s'applique et le point d'application est gouverné par les Règlements 24.2.3 et 24.2.4. Si l'obstruction n'est pas signalée, le touché est accordé et les punitions s'appliquent sur la transformation ou le coup d'envoi qui suit. L'esprit du règlement suggère que s'il y a un doute, l'obstruction devrait être signalée dans une telle situation, par exemple en imposant les deux punitions (Règlement 21.12).
- 118 Situation :** L'Équipe A est en possession du ballon, deuxième essai et huit verges à franchir à partir de la ligne de 10 verges de l'Équipe B. Le quart arrière A1 est signalé pour s'être délibérément débarrassé du ballon à la ligne de 18 verges de l'Équipe B et, une fois que le ballon a touché au sol, le poursuiveur B1 est signalé pour une faute personnelle contre le passeur A1.
- Décision :** Se débarrasser délibérément du ballon est une faute de ballon en jeu et la rudesse contre le passeur est une faute de ballon en jeu ou de ballon mort, au choix de l'équipe qui a effectué la passe. Voici les choix qui s'offrent à l'Équipe A : deuxième essai et huit verges à reprendre à la ligne de 10 verges de l'Équipe B (deux fautes de ballon en jeu) ou troisième essai et sept verges à franchir à partir de la ligne de neuf verges de l'Équipe B, soit à mi-chemin entre la ligne de 18 verges de l'Équipe B et la ligne de but, SANS premier jeu automatique parce que les 15 verges de la faute personnelle n'auraient pas entraîné un premier jeu (Règlements 24.4.2 et 24.12).



Résumé des infractions

The following charts details the number of possible actions resulting in a specific penalty call.

Objectionable Conduct	Rule
Altering ball's surface	2.2
Failure to remove tee	2.3
Wearing inflexible padding	2.4
Wearing paste stick-em	2.5.1
Spraying the game ball with stick-em	2.5.2
Second jewelry offense	2.5.3
Illegal shoes	2.5.4
Unsafe shoes- second notice	2.5.4
Coach or manager at what of bench area	3.4
Coaching during on-field injury	3.5
Entering field for injured player without official's permission	3.5
Team not staying in bench area	3.6
Non-team members in bench area	3.6
Abusing equipment check privilege	11.3
Abusing opponents, officials, teammates, fans, general public, etc.	22.3
Faking any injury	22.3

Illegal Substitution	Rule
Too many players on field when ball live	3.1
Players entering a field from non-bench area	3.2
Players entering field after gates	3.2
Players not going directly to team bench area a when leaving field	3.2



Illegal Procedure	Rule
Kicking tee over 2"	2.3
All offensive players not returning to a huddle after timeout	11.2
Ball placed outside hash marks for kickoff	14.1
Ball not placed on ground or tee during kickoff	14.1
Kicking team offside	14.1
Receiving team offside	14.1
Kick off out of bounds	14.2
Kicked off team downs ball before it travels twenty yards	14.3
Snapped by center not from point of scrimmage (POS)	15.1
Quarterback less than five yards from POS	15.1 & 15.6
Sleeper play	15.1
Center passing muffed snap back	15.1
No offense of huddle after change of end	15.3
Center moving to draw defense offside	15.4
Not setting ball on snap	15.4
Offside player touching opponent before snap	15.5
Listening to opponents over LOS	15.8
Voicing sounds to confuse opponents	15.8
Defender lining up less than 3 yds. From center/over center & remaining stationary	15.8
Executing punt instead of kicking off or snap	19.1

Illegal Use of Hands	Rule
Impeding or redirecting an opponent	21.1
Using goalpost to push off for change direction	21.1

Delay of Game	Rule
No captain on-field	3.3
Less than seven players at scheduled start time	6.9
Team refusing to start or continued game	6.9
Requesting and receiving timeouts already used	11.2
Unnecessary delay in removing injured player	11.4
More than twenty seconds to kickoff	14.1
Deliberately delaying game	15.3



Index

	Règlements	Regulation
Appareils orthopédiques pour le genou.....		2.5.2
Ballon		
– altérations à la surface du . . .	2.2	
– couleur		2.2
– dimensions.....		2.2
– nettoyage du.....	15.2	11.8
– placement (voir Placement du Ball)		
– touche l'officiel	10.7	
Ballon de match		2.2
Ballon driblé	19.2	
– mort/en jeu	10.6.9	
Ballon échappé	10.3	
Ballon échappé	17.6	
– quand il est mort	9.5	10.2
Ballon échappé vs passe vers l'avant.....	17.11	
Ballon en jeu	10.1	
Ballon étendu/Extention.....		21.5
– mécaniques		10.13
– où le ballon est mort.....		10.12
– quand le ballon est mort	21.5	
Ballon immobile		10.6.6
Ballon libre	10.2	
Ballon mort (voir jeux spécifiques)	10.5	
Ballon rabattu	10.4	
– coup d'envoi	14.3	
– dégagement bloqué	20.2	
– dégagement raté	19.6	
– mise en jeu ratée	10.6.10	
Bijoux	25.3	25.3
Botté de dégagement		19.1
– ballon échappé/libre	19.3	
– bloqué	20.2	
- ballon libre	19.3	
- dégagé à nouveau	20.3	
- recouvert par la défensive/attaque.....	20.2	
– dévié.....	20.1	
– frappe le poteau de but		10.4
– frappe le sol derrière la ligne de but ou la ligne de mêlée	10.6.7	
– interdit ou autorisé	19.1	
– latéral raté	19.6	
– mort.....	10.6.7	
– rabattu.....	10.6.7	
– raté hors-jeu/ballon mort.....	10.6.7	
– raté par le botteur	19.1	
– recouvert hors-jeu	19.6	
– reçu après retour interdit sur le terrain.....	19.4	
– tentative de transformation	13.3	
Botté de retour – bloqué	20.2	
– dévié.....	20.1	
– possession après le bloc.....	20.3	
Botté libre – bloqué	20.2	
– possession après avoir été bloqué	20.3	
Botteur de dégagement – autorisé.....	19.1	
– faire contact sur		22.3



Bracelet médical		2.5.3
Capitaine – combien	3.3	
– demande de mesurage.....	6.7	
– droits	3.3	
– avisé du temps qui reste à jouer	4.5	4.2
– prolongation.....	5.4	
– raccourcir le temps de repos		4.7
– terminer une demie.....	4.4	
– s'il n'est pas sur le terrain	3.3	
Casque		2.5.2
Caucus	15.3	
– après le temps d'arrêt.....	11.2	
– ballon amené dans le	15.2	
Centre	15.4	
– mise en jeu interdite	15.4	
Charger		22.7
Chemin au ballon– position égale		18.2
– position stationnaire.....		18.4
– tracés croisés		18.2
Chronométrage – l'arbitre comme unique chronométrateur.....	4.6	
– démarrage et arrêt.....		4.1
Chronomètre – démarrage après temps d'arrêt.....		11.9
– doit être arrêté.....	11.5	11.9
– procédures générales (démarrage/arrêt).....		4.1
– temps qui s'écoule		11.10
Conduite reprochable		22.3
– distance de la punition	23.1	
– punition mineure	21.5	
Conduite reprochable mineure		
– application.....	21.5	
– distance.....	23.1	
Contact – physique, permis et interdit, accidentel.....		18.1
– sur le botteur de dégagement.....		22.3
– sur le passeur.....		22.2
– sur le receveur.....		22.4
Contrôle – du ballon	8.1	
– retenu sur un contact	8.3	
Coup d'envoi	14.1	
– autorisé	14.2	
– ballon échappé	14.4	
– coéquipier en jeu pendant un ballon libre/échappé	14.4	
– déclaré mort quand	10.6.8	
– dégagement interdit	19.1	
– frappe le poteau de but	14.2	10.4
– interdit quand hors du terrain/hors de la zone de but	14.2	
– passe hors-jeu par l'équipe qui reçoit le	14.4	
– points	12.6	
– procédures	14.4	
– rabattu après 20 verges.....	14.3	
– rabattu par une ou l'autre des équipes	14.3	
– raté par le receveur.....	14.4	
– recouvert par l'équipe qui a effectué le	14.5	
– temps d'arrêt	11.5	11.6
– zone neutre/hors-jeu.....	14.1	
Coup d'envoi raté		10.6.8
Coup de sifflet par inadvertance.....		10.6.11



Coussins	– équipement.....	2.5.3	2.5.2
	– poteaux de but.....		2.1.3
	– support/protecteur athlétique		2.5.1
Crampons (voir Souliers)			
Défensive	– écouter le caucus / émettre des signaux.....	15.8	
	– position sur les jeux de mêlée	15.5	
Dégagement raté			
	– frappe le poteau de but		10.4
	– direction hors-jeu/en jeu	10.6.7	
	– recouvrement d'un.....	19.6	
Demie	– durée de la.....	4.1	
	– fin de la.....	6.5	
Dernier jeu d'une période			6.5
Durée	– d'un match/d'une demie.....	4.1	
	– d'une période/quart	4.2	
Éclisse pour les doigts.....			2.5.2
Écran			18.6
Empilade			22.6
En jeu		7.1	
Entraîneur	– droits en tant que joueur-entraîneur	3.4	
	– entraînement interdit.....	3.5	
Équipe	– nombre de joueurs.....	3.1	
Équipe hôte	– prolongation	6.4	
	– temps réglementaire	6.2	
Expulsion		22.4	
Faire trébucher			22.5
	– tentatives de faire trébucher.....		22.9
Faute	– grave.....	22.1	
	– personnelle	22.2	
Fautes de ballon mort			24.12
	– application des	24.2.7	
	– coup de sifflet par inadvertance	10.6.11	
	– multiple.....	24.13.2	
Faute grave		22.1	
	– distance de la punition	23.1	
	– lieu d'application	24.12	
Fautes personnelles			22.2
	– distance de la punition	23.1	
	– lieu d'application	24.12	
Fixatif	– pâte ou émulsion	2.5.1	
	– utilisé sur le ballon de match	2.5.2	
Forfait	– joueur expulsé qui retourne au terrain	22.4	
	– retard de match.....	6.9	
Gagnant		12.1	
Gérant	– joueur-gérant.....	3.4	
Gilet de protection			2.5.1
Hors du terrain		7.2	
	– ballon mort	10.6.1	
	– dégagement pour un simple.....	12.6	
	– sur un coup d'envoi	12.6	
	– sur un coup d'envoi, choix pour le prochain jeu.....	14.2	



Hors-jeu	– avant le retour de la défense	15.5	
	– deux équipes.....	15.5	
	– distance de la punition	23.1	
	– poursuiveur.....	15.7	
	– provoqué délibérément.....	15.4	
	– touche l'adversaire	15.5	
	– zone neutre sur un coup d'envoi	14.1	
	– zone neutre sur un jeu de mêlée	15.5	
Infraction du décompte pour la reprise du jeu.....			15.3
	– distance de la punition	23.1	
	– le temps s'écoule	11.10	
Intervenants en cas de blessure			3.5
Interception	– passe	17.7	
	– pas un simple	12.7	
	– pas un touché de sûreté (premier jeu accordé)	12.5	
Jeu d'écran			18.3
Jeu-surprise (interdit).....			15.1
Jouer le ballon			18.5
Latéral	– sur une mauvaise mise en jeu	15.6	
	– sur un jeu de mêlée.....	15.5	
Ligne de mêlée		15.1	
	– près de la ligne de but.....		15.2
	– près du poteau de but		15.4
	– sur une tentative de transformation		15.3
Limites du jeu	– en jeu, par-dessus ou au-delà.....	7.1	
	– hors du terrain	7.2	
	– obstructions dans la zone de but	2.1.1	
	– règlements		2.1.1
Maillots		2.4	
Mains	– utilisation des	21.1	
Marqueurs	– ligne de but.....		2.1.2
	– tiges flexibles.....		2.1.2
	– zone de but		2.1.2
Mécaniques du règlement des trois minutes.....			4.5
Mêlée	– ligne de but.....		15.2
	– point de mêlée		15.1
	– procédure	15.1	
	– tentative de transformation	13.2	
Mesurage-procédures.....			6.7
	– avec sacs de fèves		6.3
	– avec verges.....		6.2
Mise en jeu	– avant que le sifflet signale la reprise du jeu	15.4	11.10
	– ballon mort	10.6.10	
	– mauvaise	10.6.10	
	– rabattue	10.6.10	
	– ratée.....	10.6.10	
	– ratée par le quart arrière	15.6	
	– procédure	15.4	
Mise en jeu ratée			15.6
Non-respect de la zone d'immunité (voir Zone d'immunité)			
Obstruction			18.3
	– centre/poursuiveur		18.8
	– distance de la punition	23.1	
	– restreindre le progrès du ballon.....	21.2	18.3
	– sur le terrain (équipement, etc.)		2.1.5



Obstruction (de la passe)		18.1
– chemin vers le ballon		18.2
– critères	18.2	
– écran		18.6
– ignorée	24.13.1	
– jeu d'écran		18.3
– jouer le ballon		18.5
– obstruction		18.3
– passe impossible à attraper	118.7	
– position stationnaire		18.4
– punition	18.4	
– zone ciblée	18.3	
– distance de la punition	23.2	
– lieu d'application de la punition	24.3.2	
– premier jeu accordé	24.5	
– zone éloignée	18.3	
Officiel touché par le ballon		10.7
Participation interdite		21.4
– punition	24.9	
Passe – ballon mort	10.6.5	
– bloquée	17.9	
– complétée, accordée	17.3	
– complétée/en jeu	17.2	
– définition	16.1	
– échappée	17.6	
– frappe le poteau de but		10.4
– impossible à attraper		18.7
– incomplète	17.8	
– remise	16.3	
Passe déviée	17.5	
– lieu du ballon mort		10.2
Passe hors jeu	16.3	
– au-delà de la ligne de mêlée	16.4	
– autorisé quand attrapé par le passeur	16.3	
– dégagement bloqué	20.2	
– distance de la punition	23.2	
– interdit/autorisé/ballon échappé	16.3	
– ne s'applique pas sur le coup d'envoi/dégagement	16.3	
– pas autorisé quand touché par un adversaire	16.3	
– passe vers l'avant (même que pour une)	16.4	
– pas une faute	24.13.1	
– quand le ballon est mort	10.6.13	
– sur le coup d'envoi par l'équipe qui effectue le botté	14.5	
– sur le coup d'envoi par l'équipe qui reçoit	14.4	
Passe latérale	16.2	
– sur un ballon échappé	16.3	
– sur un dégagement bloqué	20.2	
Passe latérale ratée		16.5
Passe vers l'avant		16.4
– au-delà de la ligne de mêlée	16.4	
– bloquée/déviée/deuxième	17.9	
– vs ballon échappé	17.11	
Passeur – au-delà de la ligne de mêlée	16.4	
– autorisé	16.5	
– contact/rudesse sur le		22.2



Pénétration		5.3
Période (voir Quart)		
Période de repos		
– match régulier	4.1	
– période entière		4.7
– prolongation	5.1	
– prolongations additionnelles	5.3	
– raccourcie		4.7
Placement du ballon		
– ballon driblé		10.9
– ballon échappé		10.2
– ballon échappé rabattu		10.7
– ballon immobile		10.6
– ballon libre rabattu		10.7
– ballon raté		10.8
– coup d'envoi sort du terrain	14.2	
– dernier joueur à avoir touché le ballon est touché ..	10.8	
– frappe le poteau de but		10.4
– hors du terrain		10.1
– passe déviée		10.2
– passe frappe le sol		10.5
– plongeon		10.10
– point de mêlée	15.2	15.1
– points		10.3
– pour un mesurage		6.1
– touche		10.2
Plâtres		2.5.2
Plonger		
– ballon mort	10.6.12	
– porteur du ballon ou défenseur	22.8	
Pointage à égalité		12.1
Point de mêlée – à l'intérieur de la ligne de cinq verges		
de la défensive	15.4	
– à l'intérieur de la ligne de 20 verges		
de l'attaque	15.4	
– choix de tentative de transformation		15.3
– conditions défavorables		15.5
– près de la ligne de but		15.2
Points		
– ballon mort	10.6.3	
– coup d'envoi	12.6	
– jeu subséquent	6.8	
– simple	12.6	
– touché	12.3	
– touché de sûreté	12.5	
– transformation	12.4	
Position stationnaire		18.4
– sur le coup d'envoi	21.2	
Possession		
– accorder un premier jeu	8.2	
– après un botté de dégagement	19.3	
– après un coup d'envoi	8.4	
– après un dégagement (bloqué)	20.3	
– après un dégagement (dévié)	20.1	
– après un dégagement (rudesse sur le botteur)	8.4	
– après une interception	8.4	
– attrapé simultanément	17.4	
– par une équipe	8.4	
– par un joueur	8.3	
Possession simultanée		17.4



Poteaux de but –	ballon mort	10.6.4	
–	dans la zone de but/recouverts.....		2.1.3
–	maines sur	21.1	
Poursuiveur		15.7	
–	droits sur une pirouette ou une poursuite à deux...	15.7	
–	obstruction du/sur le joueur de centre		18.8
Poursuiveur en position latérale.....			15.7
Pouvoirs de l'arbitre			1.3
–	ballon dans le caucus	15.2	
–	dimensions du ballon.....		2.2
–	équipement dangereux.....	2.5.3	
–	informer les capitaines à propos du temps.....	4.5	
–	mesurages	6.7	
–	obstructions sur le terrain de jeu		2.1.5
–	procédures de démarrage/arrêt du chronomètre.....		4.1
–	souliers dangereux.....	2.5.4	
Premier jeu		6.6	
–	accordé après dégagement bloqué.....	20.3	
–	découlant d'une punition	24.5	
–	accordé par possession	8.2	
–	mesurage pour	6.7	
Prêt (pour une mise en jeu).....			15.4
Procédure interdite			
–	distance de la punition	23.1	
Prolongation	– chronométrage		5.1
–	demie.....		5.1
–	durée	5.1	
–	gagnant	12.1	
–	règlement des jeux.....	5.4	
–	règlements réguliers applicables.....	5.4	4.1
–	période de repos	5.1	4.7
–	suite des prolongations.....	5.3	
Prolongation avec mort subite			5.2
Punitions (voir infractions spécifiques)			
–	choix du capitaine.....	24.1	
Quart (période) – début du deuxième quart.....			4.3
–	début/fin/dernier jeu.....	6.5	4.2
–	durée de chaque	4.2	
–	troisième et quatrième quarts	6.5	4.6
Quart arrière		15.6	
–	position sur la mêlée.....	15.1	
Receveur		17.1	
–	faire contact sur le		22.4
Recouvrir	– un dégagement bloqué.....	20.3	
–	un dégagement dévié	20.2	
–	un dégagement raté.....	19.6	
Recueil de cas des officiel		1.1	
Règlement des cinq jeux.....			4.3
–	transformations et coups d'envoi non comptés	4.3	
–	fin d'une demie régulière	4.2	
–	prolongation	5.2	
–	punitions durant les	24.11	
–	droits des équipes de mettre fin à la demie	4.4	
Règlement des trois minutes		4.3	4.4
Remise		16.3	



Rencontre d'avant match		6.1
Retarder le match – capitaine informé	15.3	
– délibéré en caucus.....	15.3	
– deuxième temps d'arrêt.....	11.3	
– distance de punition.....	23.1	
– le chronomètre démarre.....		11.9
– refus de poursuivre le match	6.9	
– sept joueurs pour commencer le match	6.9	
– temps d'arrêt pour remettre jugement en question	11.2	
Retour interdit sur le terrain.....		19.3
Retour interdit sur le terrain.....		21.3
– distance de la punition	23.1	
– sur un botté de dégagement	19.4	
Sacs de fèves – couleurs et dimension		2.6.1
– placement.....		2.6.1
– utilisation des.....	2.6	
Se débarrasser intentionnellement du ballon		17.10
– punition	24.3.3	
Simple	12.6	
– jeu subséquent.....	6.8	
– pas inscrit	12.7	
Souliers		2.5.4
– autorisé/interdit.....	2.5.4	
– interdite (distance de la punition)	23.1	
Tape – utilisation du.....		2.5.1
Té	2.3	
– hauteur du sol.....	14.1	
Temps – match complet.....	4.1	
– période/quart	4.2	
Temps d'arrêt – blessure.....	11.4	11.5
– caucus après.....	11.2	11.7
– coup d'envoi		11.6
– deuxième temps d'arrêt.....		11.2
– droits du capitaine		11.2
– procédures de l'arbitre		11.2
– droits d'équipe.....	11.2	11.1
– droits de l'arbitre.....	11.1	
– droits du capitaine	11.1	11.2
– durée raccourcie	11.2	
– mesurages	11.5	11.3
– officiels	11.5	11.6
– procédure de chronométrage	1.6	11.2
– remettre le jugement de l'officiel en question	11.3	
– retarder le match	11.5	11.4
– stratégie d'équipe	11.3	
– touché de sûreté.....		11.7
– vérification de l'application du règlement	11.3	11.2
– vérification de sécurité de l'équipement.....	11.3	11.2
Tentative de frapper ou de faire trébucher.....		22.9
Tentative de transformation.....		15.3
– à l'intérieur de la ligne de cinq verges	13.2	
– botté de placement ou dégagement interdit.....	13.3	
– passe pendant une.....	13.3	
– point de mêlée/poteaux de but.....	13.2	
– règles du jeu	13.3	



Terrain	2.1	2.1.1
– non réglementaire.....		2.5.2
Tirage au sort	6.2	
– hôte/visiteur		6.4
– prolongation		
– recevoir, effectuer le coup d'envoi / côté de terrain.....	6.3	
Touche	17.3	
– accordée pour contact sur une passe.....	9.1	22.1
– à deux mains		22.1
– avec rudesse		
– ballon échappé	9.5	
– ballon mort lorsque	10.6.2	
– ballon raté.....	9.5	
– botteur de dégagement	9.4	
– concéder une	9.2	
– passe déviée	9.5	
– passeur/quart arrière.....	9.3	
– placement après		10.2
– porteur du ballon.....	9.1	
– porteur du ballon au sol.....	9.2	
Touché	6.8	
– jeu subséquent.....	12.3	
– points	6.5	
– sur le dernier jeu d'une période		
Touche avec rudesse.....		22.1
Touché de sûreté		12.5
– arrêt du chronomètre.....		11.7
– jeu subséquent.....	6.8	
– pas inscrit (interception)	12.5	
Transformation– exclue de la règle des cinq jeux	4.3	
– jeu qui suit	6.8	
– un ou deux points.....	12.4	
Uniformes (voir Maillots, Coussin, souliers, casque)		
Substitution	3.2	
Verges	2.6	2.6.2
– utilisés pour le mesurage.....		6.2
Vérification de sécurité (droits du capitaine)	3.3	
Zone ciblée	18.3	
Zone de banc	3.6	
Zone de but		2.1.2
– ballon en jeu/hors du jeu	12.2	
– non réglementaire.....		2.1.4
– poteaux de but dans la		2.1.3
Zone d'immunité		19.5
– distance de la punition	23.1	
– options lorsqu'appliquée dans la zone de but	24.10	
Zone éloignée	18.3	
– Punition d'obstruction	23.1	





CANADA
