

GUIDE DE RÉGLEMENTATION FLAG-FOOTBALL



Rédaction : Jean-Claude Langevin & André Dion

Mise en page : Karine Leblanc

Modifié : 13 mars 2009

GUIDE DE RÉGLEMENTATION FLAG-FOOTBALL

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1 : LA PARTIE	8
1.1 La partie en résumé.....	8
1.2 Divisions de la partie	8
1.3 Changement de côté.....	9
1.4 Mi-temps	9
1.5 Tirage au sort en début de match.....	9
1.6 Début de match retardé.....	9
1.7 Les essais.....	10
1.8 Premier essai gagné ou non	10
1.9 Les temps d'arrêt (temps mort).....	10
1.10 Parties nulles et prolongations.....	11
CHAPITRE 2 : TERRAIN ET ÉQUIPEMENT	12
2.1 Le terrain	12
2.2 Dimensions, mesures et positions	13
2.3 Hors limite.....	13
2.4 Poteaux des buts	14
2.5 Bancs des équipes.....	14
2.6 Le ballon	14
2.7 Le tee.....	14
2.8 Équipement dangereux ou non conforme	14
2.9 Numéros.....	14
2.10 Chandail.....	14
2.11 Pantalon.....	15
2.12 Flag.....	15
CHAPITRE 3 : PARTICIPANTS ET INTERVENANTS	16
3.1 Composition des équipes	16
3.2 Les capitaines d'équipes.....	16
3.3 Substitution de joueurs	16
3.4 Personnel d'encadrement	16
3.5 Soins aux joueurs blessés.....	17
3.6 Zone de banc des équipes.....	17
3.7 Les arbitres.....	17
3.8 Les spectateurs.....	17
CHAPITRE 4 : CONTEXTE GÉNÉRAL	18
4.1 Possession du ballon	18
4.2 Situation de jeu	18
4.3 Point de mise en jeu	18
4.4 Ballon en jeu.....	19
4.5 Ballon libre.....	19
4.6 Ballon arraché.....	19
4.7 Ballon mort	19

4.8	Point de mise en jeu	21
4.9	Sifflet par inadvertance	21
CHAPITRE 5 : LES BOTTÉS.....		22
5.1	Généralités.....	22
5.2	Le botté d’envoi.....	22
5.3	Le botté de dégagement.....	24
5.4	Le botté libre.....	26
CHAPÎTRE 6 : LA MÊLÉE		27
6.1	Généralités	27
6.2	Méthode de remise en jeu	27
6.3	Hors-jeu.....	28
6.4	Le caucus	28
6.5	Conditions de remise en jeu réglementaire	29
6.6	Joueurs de la formation défensive	29
6.7	Pénalités.....	30
CHAPÎTRE 7 : LES PASSES		31
7.1	Généralités	31
7.2	Passe complétée et incomplète	31
7.3	Passe latérale	32
7.4	Passe avant	32
7.5	Interception.....	33
7.6	Interférence à la passe.....	33
CHAPITRE 8 : LES POINTS.....		35
8.1	Ballon dans la zone des buts.....	35
8.2	Touché.....	35
8.3	Converti.....	35
8.4	Touché de sûreté	35
8.5	Simple.....	36
CHAPITRE 9 : LES PÉNALTÉS – PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE.....		37
9.1	Arrêt illégal (options)	37
9.2	Avoir pris trop de temps à mettre le ballon en jeu (sans option)	37
9.3	Avoir retardé le match (sans option)	37
9.4	Bloc	38
9.5	Charge offensive (sans option).....	38
9.6	Conduite antisportive (sans option)	38
9.7	Conduite répréhensible (options)	38
9.8	Conduite répréhensible (sans option).....	39
9.9	Contact avec le passeur ou le botteur (options).....	39
9.10	Se débarrasser du ballon (sans option)	39
9.11	Extrême conduite (options)	40
9.12	Flag retiré pour désavantager l’adversaire (options).....	40
9.13	Hors-jeu (options).....	40
9.14	Botté d’envoi hors-limite (options).....	40

9.15	Interférence à la passe : voir 7.6	41
9.16	Non-respect de l'immunité (options)	41
9.17	Obstruction (options).....	41
9.18	Participation défendue.....	42
9.19	"Pick play" (options).....	42
9.20	Plonger	42
9.21	Procédure illégale lors d'un botté d'envoi (options)	43
9.22	Procédure illégale (options)	44
9.23	Protection du flag.....	44
9.24	Retenue (pénalité à options).....	45
9.25	Retour défendu au jeu (options)	45
9.26	Rudesse (options).....	45
9.27	Rudesse excessive (sans option).....	46
9.28	"Sleeper" (pénalité à options).....	46
9.29	Sauter	46
9.30	Substitution illégale	47
9.31	Tournoyer.....	47
9.32	Utilisation illégale des poteaux (options)	47
CHAPITRE 10 : APPLICATIONS DES PÉNALITÉS		48
CHAPITRE 11 : PÉNALITÉS PAR DISTANCE.....		50
11.1	Pénalités sans distance	50
11.2	Pénalités de cinq verges	50
11.3	Pénalités de dix verges.....	50
11.4	Pénalités de 15 verges.....	50
11.5	Pénalités de 25 verges.....	50
11.6	Pénalités à distance variable.....	50

INTRODUCTION

Le présent document contient l'ensemble des règlements qui régissent le jeu de flag-football des équipes associées à la Commission de flag-football du Québec. Ce document appartient à la Commission de flag-football du Québec et ne peut être reproduit sans son assentiment.

Les personnes intéressées à émettre des commentaires ou suggérer des modifications peuvent le faire en s'adressant à la Commission de flag-football du Québec à l'adresse électronique *info@flagbec.com*

PHILOSOPHIE DU JEU

Le jeu de flag-football est un jeu axé principalement sur la passe et la course, à priori sans aucun contact. Mais de par la nature même du jeu, certains contacts sont inévitables. Les différents intervenants viseront donc à assurer la sécurité des joueurs en minimisant ces contacts. Les joueurs s'abstiendront de contacts volontaires et tenteront par tous les moyens de minimiser l'impact des contacts fortuits. Les responsables d'équipe verront à temporiser l'agressivité excessive de leurs joueurs et inculqueront à ceux-ci les notions de respect de l'adversaire, des arbitres et des règles de jeu. Les arbitres seront justes et équitables mais fermes et intraitables dans l'application des règlements, notamment dans les cas d'agressivité induite et de rudesse.

CHAPITRE 1 : LA PARTIE

1.1 La partie en résumé

Au flag-football, deux équipes s'affrontent sur un terrain où à chaque extrémité se trouvent des zones de but. Le gagnant est l'équipe qui marque le plus de points. Les équipes marquent des points en marquant un touché (6 points) ou un touché de sûreté (2 points), en réussissant un converti (1 ou 2 points) ou en bottant un simple (1 point).

Au début du match, une équipe botte le ballon à l'autre équipe (botté d'envoi). L'équipe qui reçoit le ballon devient l'équipe offensive et l'autre équipe, l'équipe défensive.

L'équipe offensive va tenter d'amener le ballon par la passe ou la course (un touché) ou le botté (un simple) dans la zone des buts de l'adversaire. Pour ce faire, elle bénéficie de quatre essais pour, par exemple au niveau masculin collégial, franchir 15 verges et compléter trois passes. Si elle réussit, on dit qu'elle a gagné un 1^{er} essai et elle bénéficie à nouveau de quatre autres essais, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle marque. Si elle ne marque pas et ne réussit pas un 1^{er} essai, elle perd le ballon à l'autre équipe et les rôles sont inversés, l'équipe offensive devient l'équipe défensive et vice-versa.

Si l'équipe offensive considère qu'elle ne réussira pas à marquer ou à gagner le 1^{er} essai, elle peut céder le ballon à l'autre équipe en le bottant le plus loin possible.

L'équipe défensive tente elle d'empêcher l'équipe offensive de marquer ou de mériter un 1^{er} essai. Pour ce faire, elle arrête le porteur de ballon en lui enlevant un de ses flags ou en rabattant le ballon au sol quand l'équipe offensive tente une passe. L'équipe défensive peut aussi voler le ballon à l'équipe offensive quand, sur une passe de l'équipe offensive, un joueur de l'équipe défensive capte le ballon plutôt qu'un joueur de l'équipe offensive; on dit alors que l'équipe défensive a intercepté le ballon. Quand l'équipe défensive empêche l'équipe offensive de marquer et de mériter un 1^{er} essai ou lorsqu'elle intercepte, les rôles sont inversés, l'équipe offensive devient l'équipe défensive et vice-versa.

Une équipe défensive peut elle aussi marquer des points. Si l'équipe offensive est arrêtée dans sa propre zone de but, l'équipe défensive marque un touché de sûreté. Si l'équipe défensive intercepte et sur le même jeu ramène le ballon dans les buts de l'adversaire, elle marque un touché.

L'équipe qui marque un touché bénéficie d'un essai supplémentaire pour tenter, au choix, de marquer 1 ou 2 points, on dit tenter un converti.

En règle générale, l'équipe qui a marqué un touché, après la tentative de converti, botte le ballon à l'autre équipe et cette équipe devient maintenant l'équipe offensive et va, à son tour, tenter de marquer ou de gagner un 1^{er} essai.

1.2 Divisions de la partie

La partie est divisée en quatre périodes appelées quarts.

Hormis les temps d'arrêt, les 1^{er} et 3^e quarts durent 15 minutes.

Aux 2^e et 4^e quarts, après dix minutes de jeu hormis les temps d'arrêt, l'arbitre signale aux deux équipes qu'il reste trois minutes avant les cinq jeux. Trois minutes plus tard hormis les temps d'arrêt, l'arbitre signale qu'il reste cinq jeux avant de terminer cette demie. Ces jeux excluent les convertis, les bottés d'après-touché et les jeux repris à cause de pénalité.

Le chronomètre débute dès que l'arbitre siffle le début du jeu au début de chaque quart. Il fonctionne toujours, sauf pendant les temps d'arrêt et durant les périodes de cinq jeux. Il ne peut être arrêté et reparti que sur demande de l'arbitre en chef.

Au quatrième quart, dans la période des cinq jeux, l'arbitre en chef peut mettre fin à la partie s'il juge que la sécurité des joueurs peut être compromise.

1.3 Changement de côté

À la fin des premier et troisième quarts, les équipes changent de côté. L'équipe en possession du ballon effectuera la remise en jeu au point symétrique du point d'arrêt de jeu à la fin du quart précédent, et le jeu reprendra comme s'il n'avait pas été interrompu.

1.4 Mi-temps

À la fin du deuxième quart, les équipes ont droit à une période de repos de cinq minutes. D'un commun accord entre les capitaines des deux équipes et l'arbitre en chef, cette période peut-être modifiée.

1.5 Tirage au sort en début de match

Avant le début du match, l'arbitre réunit les capitaines des deux équipes pour un tirage au sort. Si l'équipe locale n'est pas identifiée, l'arbitre identifiera arbitrairement l'équipe visiteuse; celle-ci a le choix de la pièce lors du tirage.

Durant les éliminatoires, l'équipe au meilleur dossier est considérée comme ayant gagné le tirage au sort.

Le capitaine gagnant du tirage a le choix d'exercer les options immédiatement ou au début de la 2^e demie. Au début de la deuxième demie, le capitaine n'ayant pas exercé les options au début du match les exercera. Les options sont: recevoir le botté d'envoi, effectuer celui-ci, choisir le côté du terrain à défendre; quand une équipe choisit de recevoir ou d'effectuer le botté d'envoi, l'autre équipe choisit le côté à défendre, et vice-versa.

1.6 Début de match retardé

La partie doit normalement commencer à l'heure prévue à l'horaire officiel.

Si, à l'heure prévue, une équipe n'a pas un minimum de sept joueurs, ou si l'équipe receveuse ne peut protéger les poteaux avec des protecteurs adéquats, elle sera pénalisée pour avoir retardé la partie (pénalité sans option, 10 verges) et perdra ses choix lors du tirage au sort de la 1^{ère} et 2^e demie; elle bénéficiera alors d'un délai de 15 minutes. Le délai écoulé, il y aura forfait en faveur de l'autre équipe. Si les deux équipes n'ont pas sept joueurs, les deux équipes déclareront forfait.

1.7 Les essais

Pour se mériter un premier jeu (ou 1^{er} essai), l'équipe offensive dispose de quatre essais pour franchir une certaine distance et compléter un certain nombre de passes avant au-delà de la ligne de mêlée.

Conditions d'obtention d'un 1er essai				
	Masculin		Féminin	
Catégorie	Distance à franchir	Nombre de passes à compléter	Distance à franchir	Nombre de passes à compléter
Collégiale	15	3	10	2
Juvenile	15	3	10	2
Cadette	10	2	10	2
Benjamine	10	2	10	2

1.8 Premier essai gagné ou non

Seul l'arbitre peut établir si l'équipe à l'attaque a gagné un premier essai ou non. Les capitaines de l'une ou l'autre équipe peuvent demander un mesurage, mais l'arbitre peut refuser s'il juge qu'une bonne décision peut être rendue sans ce mesurage.

1.9 Les temps d'arrêt (temps mort)

Temps d'arrêt des équipes :

Chaque équipe a droit à deux temps mort, de soixante secondes par demie. L'arbitre signalera qu'il reste dix secondes au temps mort. Après le temps mort, tous les joueurs à l'attaque doivent retourner dans le caucus. Une infraction à cette règle fait l'objet d'une pénalité pour procédure illégale (5 verges, options). Seul un arbitre peut accorder un temps d'arrêt et n'importe quel joueur sur le terrain peut le demander à l'arbitre, mais uniquement lorsque le ballon est mort.

Temps mort en cas de blessure :

Tous les officiels peuvent accorder un temps mort pour permettre à une équipe de soigner un joueur blessé. Si l'arbitre demande un temps mort, le joueur blessé doit sortir du terrain pendant au moins un jeu, à moins que l'équipe du joueur blessé demande elle-même un temps mort des équipes. L'arbitre a toute autorité pour retarder la partie du temps qu'il faut pour permettre au joueur blessé de quitter le terrain. Si l'équipe tarde inutilement à sortir le joueur, elle est pénalisée pour avoir retardé la partie (10 verges, sans option).

Temps mort des officiels :

Seul l'arbitre est autorisé à déclarer un temps mort des officiels. L'arbitre peut demander un temps mort des officiels en cas de blessure ou de mesurage, lorsqu'un capitaine demande un temps mort d'équipe réglementaire pour une vérification de la sécurité de l'équipement, lorsqu'une équipe est pénalisée pour avoir retardé la partie ou pour toute autre raison.

1.10 Parties nulles et prolongations

Durant la saison régulière, il n'y a pas de prolongation suite à un pointage égal.

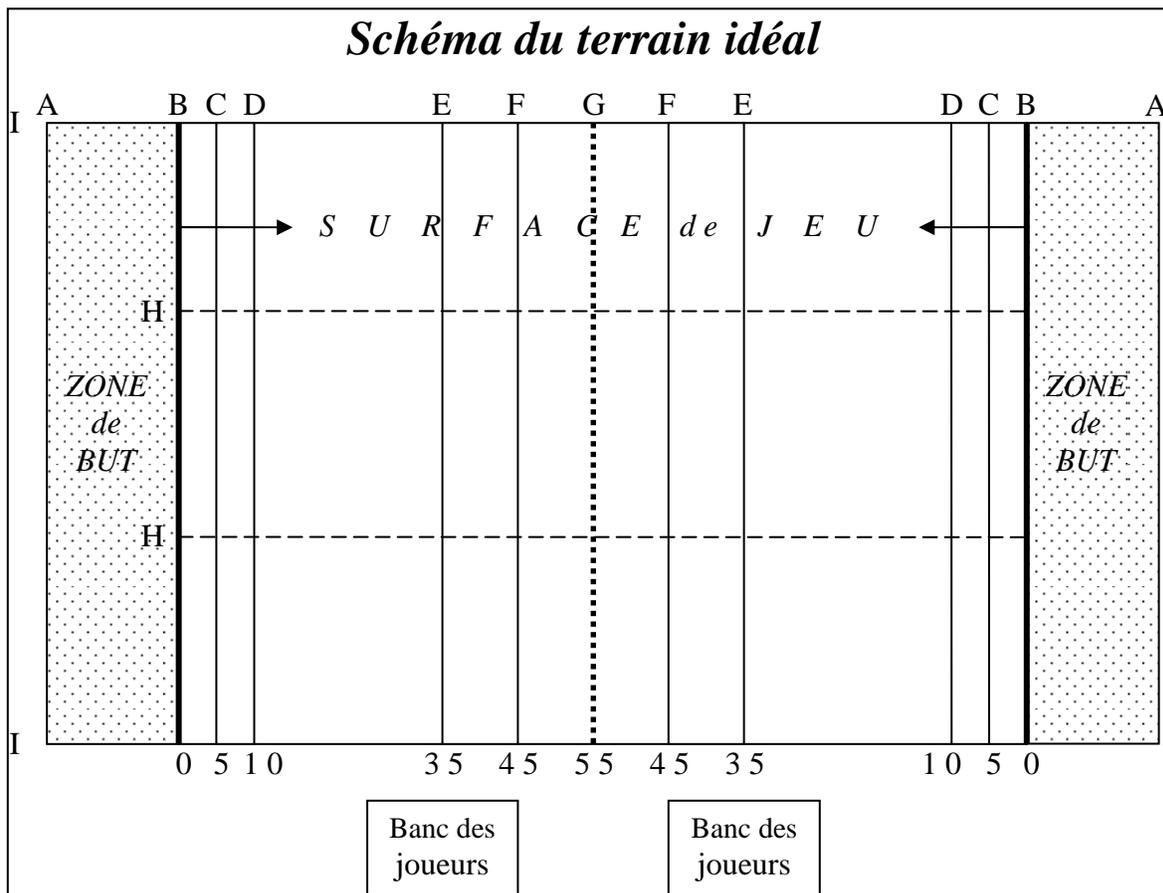
En éliminatoire, advenant le cas d'une égalité à la fin du temps régulier, il y aura période de prolongation qui se déroulera ainsi :

Période de repos de trois minutes à la fin du quatrième quart;

Tirage au sort et le choix de la pièce à l'équipe qui a la meilleure fiche en saison régulière, le capitaine gagnant décide si son équipe commence en attaque ou en défense; chaque équipe a droit en alternance à trois tentatives de converti de un ou deux points, à sa convenance.

Si la marque demeure égale à la fin des trois tentatives de converti, il y aura une période de repos d'une minute; chaque équipe aura droit en alternance et dans la même séquence que précédemment à une tentative de converti de un ou deux points, à sa convenance, jusqu'à ce qu'une équipe marque au moins un point de plus que l'autre.

2.1 Le terrain



Le terrain est une surface rectangulaire délimitée en largeur par deux lignes de côté et en longueur par deux lignes de fond. Ces lignes ne font pas partie du terrain, elles sont en touche (hors-limite).

Le terrain se divise en une surface rectangulaire de jeu (dite surface de jeu) comprise entre deux surfaces rectangulaires de but (dites zones de but), une à chaque extrémité du terrain et de même dimension.

Une zone de but est délimitée par les lignes de côté, une ligne de fond et une ligne de but.

La ligne de but est une ligne parallèle à la ligne de fond reliant les deux lignes de côté. La ligne de but fait partie de la zone de but. Pour les besoins d'application de règlements, la ligne de but est considérée comme se poursuivant indéfiniment passée les lignes de côté. Dans la zone de but, on nomme les lignes de côté "lignes de côté de la zone de but".

La surface de jeu est délimitée par les lignes de côté et les lignes de but. Les lignes de but ne font pas partie de la surface de jeu. Dans la surface de jeu, on nomme les lignes de côté "lignes de côté de la surface de jeu".

La surface de jeu comporte d'autres lignes aux utilités particulières (on trouvera dans d'autres sections une description plus détaillée de leur utilisation:

- Deux lignes, dites traits de mise en jeu ("hash marks"), parallèles aux lignes de côté, et allant d'une ligne de but à l'autre. Le ballon doit toujours être mis en jeu à l'intérieur de ces deux lignes;
- Une ligne centrale parallèle à la ligne de fond et divisant la surface de jeu en deux parties égales;

Les lignes suivantes sont parallèles à la ligne de fond, vont d'une ligne de côté à l'autre et se retrouvent une de chaque côté de la ligne centrale

- Ligne de botté d'envoi de début de demie et d'après touché;
- Ligne de botté d'envoi d'après touché de sûreté et de remise en jeu après un simple;
- Ligne de remise en jeu après une interception dans la zone de but;
- Ligne de converti de 2 points;
- Ligne de converti de 1 point.

2.2 Dimensions, mesures et positions

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

	Terrain idéal	Autres terrains
Largeur du terrain	65	minimum 50
Longueur surface de jeu	110	minimum 90
Longueur zone de but	20	minimum 10
Traits de mise en jeu (de la ligne de côté)	à 24	à 20
Ligne centrale	au 55	au centre du terrain
Ligne de botté d'envoi de début de demie et d'après touché	au 45	à 20 de la ligne centrale
Ligne de botté d'envoi d'après touché de sûreté et de remise en jeu après un simple	au 35	à 25 de la ligne centrale
Ligne de remise en jeu après une interception dans la zone de but	au 10	au 10
Ligne de converti de 2 pts	au 10	au 10
Ligne de converti de 1 pt	au 5	au 5

2.3 Hors limite

Les lignes de côté et de fond sont hors limite, de même que le sol à l'extérieur de ces lignes.

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

Toute personne ou objet touchant une personne ou un objet hors limite est considéré hors limite

2.4 Poteaux des buts

Les poteaux des buts ne sont d'aucune utilité.

Lorsque le terrain est muni de poteaux de buts, ceux-ci doivent obligatoirement être recouverts de protecteurs. Si l'équipe receveuse ne peut protéger les poteaux avec des protecteurs adéquats (des sacs de joueurs empilés ne sont pas des protecteurs adéquats), elle perdra la partie par forfait. Si les poteaux des buts sont reliés à des arceaux pour permettre l'installation de filets pour le soccer, la zone des buts devra se terminer aux poteaux des buts qui devront être recouverts de protecteurs adéquats.

2.5 Bancs des équipes

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

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

2.6 Le ballon

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

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

Il est interdit de modifier la surface naturelle du ballon. L'arbitre doit remplacer un ballon modifié. C'est à l'arbitre qu'il revient de décider si le ballon est réglementaire ou non (ballon trop mou ou inadéquat). L'arbitre avertira l'équipe fautive, et par la suite infligera une pénalité (conduite antisportive 10 verges – sans option) au point de ballon mort en cas de récidive.

2.7 Le tee

Voir la section concernant le botté d'envoi.

2.8 Équipement dangereux ou non conforme

Les joueurs ne doivent pas avoir dans leur équipement des objets qui puissent blesser un adversaire. Les orthèses, prothèses, plâtres, etc. devront être recouverts de telle sorte qu'ils ne constituent pas un danger pour les joueurs. Les souliers aux crampons métalliques ou tranchants ou acérés ne seront pas autorisés. L'arbitre en chef avisera les fautifs; si ceux-ci ne s'y conforment pas, pénalité D'EXTRÊME INCONDUITE (25 verges sans options et expulsion du joueur fautif). Le protecteur buccal est obligatoire et tous les bijoux (piercing) devront être enlevés ou devront être protégés par un ruban adhésif.

2.9 Numéros

Tous les joueurs doivent porter un numéro différent et visible.

2.10 Chandail

L'équipe receveuse devra fournir les dossards à l'équipe visiteuse si la situation l'exige.

2.11 Pantalon

Un joueur dont le pantalon sera jugé non réglementaire par les officiels (pantalon avec des poches, une ceinture ou de la même couleur que ses flags, etc.) devra changer de pantalon. Le cordon à l'intérieur est accepté mais, ne doit pas empêcher les flags de s'enlever facilement. L'arbitre peut vérifier en tout temps que les flags se retirent facilement. Il y aura un avertissement décerné à l'équipe et le joueur fautif sera remplacé. Une pénalité de dix verges sera imposée (sans option) à l'équipe pour toute récidive.

2.12 Flag

Les flags, au nombre de deux par joueur doivent être portés de chaque côté, à la hauteur de la hanche, la section blanche (8 pouces X 2 pouces) à l'intérieur et l'autre partie (14 pouces X 2 pouces) à l'extérieur. L'arbitre devra être en mesure de voir en tout temps une partie de la section blanche du porteur de ballon, autrement une protection de flag sera appelée.

Chaque équipe qui doute de la légalité d'un ou plusieurs flags aura droit de demander à l'arbitre un mesurage. S'il s'avère juste que le flag mesuré n'est pas réglementaire, l'équipe fautive sera pénalisée de dix verges, sans option à partir du point de ballon mort. Toutefois, si le flag est jugé conforme, l'équipe qui a fait la demande sera pénalisée de dix verges, sans option à partir du point de ballon mort. Chaque équipe ne pourra demander plus d'un mesurage par partie. S'il est évident que d'autres flags ne sont pas réglementaires, l'arbitre pourra appeler une protection de flag et arrêter le jeu.

L'arbitre sifflera lorsqu'il verra que le joueur défensif aura enlevé un flag du porteur de ballon.

Lorsqu'un joueur en possession du ballon n'a pas tous ses flags, il suffira à un adversaire de le toucher pour arrêter le jeu.

Si un joueur tente de tromper l'arbitre, il y aura une pénalité de quinze verges du lieu d'infraction (sans option) du plus avantageux entre le point de ballon mort ou de la ligne de mêlée et un 1^{er} essai sera accordé.

Si un défenseur ne remet pas en main propre à l'adversaire le flag qu'il vient de lui retirer, l'arbitre servira un avertissement au capitaine de cette équipe. À la deuxième occasion, peu importe le joueur de cette équipe qui agit de la sorte, l'arbitre décernera une punition pour avoir retardé le match ou pour conduite antisportive (10 verges – sans option) à partir du point de ballon mort.

Si les flags sont mal placés à cause d'une action de la défense, on laissera le porteur de ballon poursuivre le jeu, sinon une protection de flag sera appelée.

CHAPITRE 3 : PARTICIPANTS ET INTERVENANTS

3.1 Composition des équipes

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

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

3.2 Les capitaines d'équipes

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

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

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

Seuls les capitaines ont le droit de s'adresser à l'arbitre en chef pour une explication d'un règlement ou d'une décision rendue. Cette demande doit se faire avant que le ballon ne soit mis en jeu à nouveau. Cependant ils ne sont pas autorisés à argumenter longuement avec l'arbitre, ni à contester les décisions. Tous les autres joueurs doivent se tenir à une distance minimale de dix verges du caucus des arbitres. Dans les deux cas, conduite répréhensible (15 verges, sans option).

3.3 Substitution de joueurs

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

Les joueurs remplaçants doivent entrer sur le terrain en venant directement de leur banc, pendant un arrêt du jeu. Ils ne peuvent plus entrer sur le terrain à partir du moment où l'équipe offensive a mis fin à son caucus ou que l'arbitre a sifflé le début du botté d'envoi.

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

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

Tout manquement aux règles précédentes sera pénalisé pour substitution illégale (10 verges, options).

3.4 Personnel d'encadrement

Tout personnel d'encadrement qui est aussi un joueur ne bénéficie d'aucun droit spécial lorsqu'il est sur le terrain, sauf s'il est aussi capitaine d'équipe.

3.5 Soins aux joueurs blessés

Nul ne peut entrer sur le terrain pour s'occuper d'un joueur blessé sans y être autorisé par un officiel.

Lors d'un temps d'arrêt pour blessure, nul ne peut entrer sur le terrain pour donner des instructions aux joueurs, autant pour l'équipe du blessé que pour l'autre équipe.

Contrevenir à ces règles entraîne une pénalité pour conduite répréhensible (15 verges, sans option).

3.6 Zone de banc des équipes

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

Toute personne sur le banc des joueurs d'une équipe est considérée comme faisant partie de l'équipe.

3.7 Les arbitres

Les arbitres, pour l'interprétation de divers règlements, sont considérés comme équivalents au sol.

Pour toute situation non couverte par les règlements du présent manuel, l'arbitre en chef statuera.

3.8 Les spectateurs

Tout spectateur qui nuirait de quelque façon au bon déroulement d'un match sera expulsé. Il est de la responsabilité des responsables locaux de s'assurer que cette expulsion puisse se réaliser en toute sécurité pour les joueurs, personnel d'encadrement, de soutien et arbitres.

Si un spectateur intervient sur un jeu, l'arbitre évaluera l'impact de l'intervention et agira en conséquence, par exemple, s'il est évident qu'un touché aurait été compté sans l'intervention, l'arbitre accordera le touché. Si l'impact n'est pas clair, l'essai sera repris au point de mise en jeu précédent.

CHAPITRE 4 : CONTEXTE GÉNÉRAL

Les règles suivantes sont générales et s'appliquent à moins que des règles spécifiques ne régissent la situation concernée, auquel cas ces règles spécifiques ont préséance.

Vers l'avant, devant, avance et autres synonymes signifient vers la ligne de fond de l'adversaire du joueur de référence. Vers l'arrière, derrière signifie parallèlement à ou vers la ligne de fond du joueur de référence.

4.1 Possession du ballon

Un joueur a possession du ballon lorsqu'il le tient fermement et avec contrôle à l'aide de quelque partie de son corps.

4.2 Situation de jeu

Toutes les situations de jeu se résument aux trois situations suivantes : le ballon est porté, botté ou passé.

Le ballon est porté quand un joueur a le ballon en sa possession; les hanches du porteur de ballon définissent la position du ballon.

Le ballon est botté quand il est frappé avec le pied ou le bas de la jambe selon les règles (section 5).

Le ballon est passé quand il est lancé par un joueur selon les règles (section 7).

Un ballon est remis quand un joueur le donne à un autre joueur de mains à mains.

Note : la remise du centre ne se fait pas de mains à mains (section 6)

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

Un ballon est échappé quand un joueur en ayant possession en perd le contrôle sans le passer ou le botter volontairement.

Un ballon échappé vers l'avant est considéré comme une passe-avant et un ballon échappé vers l'arrière comme une latérale.

Un ballon touché par un joueur sans qu'il en prenne possession est considéré comme une passe avant légale ou une latérale dépendant de sa direction après avoir été touché.

Un ballon frappé avec le pied ou le bas de la jambe dans les situations autres qu'un botté et qui se dirige vers l'arrière est considéré comme une latérale; s'il se dirige vers l'avant, il est considéré comme une passe avant, légale si le geste était involontaire, illégale si le geste était volontaire.

4.3 Point de mise en jeu

Le point de mise en jeu est l'endroit où sera placé le ballon ;

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

4.4 Ballon en jeu

Le ballon est en jeu;

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

4.5 Ballon libre

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

Exception : lors d'un botté, tant que l'équipe qui reçoit n'a pas touché au ballon, l'équipe qui botte ne peut y toucher (sauf dans certaines circonstances (voir la section 5)).

4.6 Ballon arraché

Quand un joueur est en possession du ballon, les joueurs de l'autre équipe ne peuvent volontairement lui arracher ou frapper le ballon pour qu'il l'échappe.(pénalité pour retenue, 10 verges – options).

4.7 Ballon mort

Le ballon devient mort et le jeu s'arrête dans les circonstances décrites dans le tableau suivant; un ballon mort est toujours sifflé par un arbitre; dépendant des circonstances, le point de ballon mort n'est pas toujours l'endroit où était le ballon quand le coup de sifflet s'est fait entendre.

BALLON MORT		
Causes		Point de ballon mort
Sifflet de l'arbitre		Selon les circonstances
Porteur	Arrêté	Hanches au point d'arrêt
	À terre	Hanches au sol
	En touche	Hanches à la traversée de la ligne-limite
	Plonge	Hanches au départ du plongeon
	Saute	Hanches au départ du saut
Passe-avant incomplète	Légale	Ligne de mêlée ou , sur retour de botté d'envoi, point de départ de la passe (hanches)
	Illégale	point de départ de la passe (hanches)
Passe-avant complétée	Illégale	point de départ de la passe (hanches)
Latérale incomplète sans intervention de l'adversaire	Touche sol ou arbitre	Où ballon a touché le sol ou l'arbitre
	En touche	Au point de traversée de la ligne-limite
Latérale incomplète avec intervention de l'adversaire	Touche sol ou arbitre	Où l'adversaire (hanches) a touché au ballon
	En touche	
Ballon en touche	Si porté	Hanches du porteur
	Autrement	Au point de traversée de la ligne-limite
Botté	En touche	Au point de traversée de la ligne-limite
Ballon immobile 3 secondes sur retour de botté		Où le ballon est
Poteau des buts		Zone de but
Marque		Zone de but

PRÉCISIONS

Sifflet de l'arbitre :

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

Porteur de ballon :

Le porteur de ballon est arrêté quand un joueur défensif lui retire un de ses flags ou lui touche si le porteur, par sa propre faute, n'a pas tous ses flags ou si ses flags sont mal placés.

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

EXCEPTION :

Le quart arrière lors de la réception de la remise du centre et le receveur de botté peuvent mettre un genou (un seul) sur le sol lors de la réception du ballon;

Le porteur de ballon sort en touche quand une partie de son corps ou le ballon qu'il tient touche quelque chose ou quelqu'un considéré comme en touche (section 2.3);

Le porteur de ballon ne peut ni sauter, ni plonger;

NOTE : les joueurs peuvent plonger ou sauter pour capter le ballon, rabattre le ballon ou tenter d'arrêter le porteur; ils sont cependant passibles de pénalité si leur geste résulte en une action interdite;

Ballon au sol :

Le ballon est mort quand il touche le sol;

EXCEPTION : lors d'un botté, le ballon demeure en jeu, même s'il touche le sol, entre le moment où il est botté et le moment où il est touché par un joueur de l'équipe qui reçoit; certaines restrictions s'appliquent lors des bottés de dégagement et libres (sections 5.3.2, 5.3.3, 5.3.4);

Ballon en touche :

Le ballon sort en touche quand le ballon touche quelque chose ou quelqu'un considéré comme en touche (section 2.3);

Ballon immobile plus de trois secondes :

Sur un botté, le ballon étant immobile, un joueur en position de le saisir prend plus de trois secondes à le faire;

Poteau des buts :

Le ballon est mort aussitôt qu'il touche le poteau des buts;

Marque :

Le ballon est mort aussitôt qu'un touché ou un converti est marqué; un touché de sûreté ou un simple sont marqués si le ballon est mort dans la zone de but;

4.8 Point de mise en jeu

De façon générale, le point de mise en jeu correspond au point de ballon mort; lors de pénalités ou quand le ballon meurt à cause de marque ou pour avoir touché le poteau des buts, le point de mise en jeu peut être déplacé (voir les autres sections);

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

Si le point de mise en jeu est à l'extérieur des traits de mise en jeu, il sera déplacé au trait le plus proche, à même hauteur.

Si le point de mise en jeu est à l'intérieur des traits, le ballon sera mis en jeu à ce point.

À l'intérieur du dix, si les poteaux des buts sont sur le terrain, le ballon sera mis en jeu sur la ligne de traits la plus rapprochée du point déterminé, à même hauteur.

EXCEPTION :

Afin qu'aucune équipe ne se trouve avantagée par l'état du terrain, l'arbitre peut déplacer le point de mise en jeu, à même hauteur. S'il doit le déplacer à l'extérieur des traits, il tentera de le placer le plus près possible de ces derniers.

4.9 Sifflet par inadvertance

Lors d'un sifflet par inadvertance, le jeu est mort aussitôt. L'équipe en possession du ballon aura le choix entre reprendre l'essai au point de mise en jeu précédent, ou d'accepter le jeu tel qu'il est. Sur un jeu de passe, si la passe n'est pas encore complétée au moment du sifflet, on reprend l'essai au point de mise en jeu précédent.

CHAPITRE 5 : LES BOTTÉS

5.1 Généralités

Un ballon est botté lorsque le joueur le frappe avec le pied ou le bas de la jambe (au-dessous du genou). Il existe trois types de bottés: le botté d'envoi, le botté de dégagement et le botté libre. Un botté donne possession du ballon à l'adversaire.

Quand le ballon frappe le pied ou le bas de la jambe d'un joueur dans des circonstances autres que celles décrites dans les trois types de bottés, ce n'est pas un botté et le ballon doit être traité selon les règles de la passe.

Immunité :

Le 1er joueur à toucher le ballon de l'équipe qui reçoit un botté bénéficie d'une zone d'immunité de cinq verges: aucun joueur de l'équipe qui botte (y compris le botteur) ne peut se trouver dans un rayon de moins de cinq verges de ce joueur lorsqu'il touche au ballon la 1^{ère} fois. Le manquement à cette règle entraîne une pénalité de non respect de l'immunité (pénalité à options, voir chaque type de botté). De plus, si un joueur de l'équipe qui botte est le 1^{er} à toucher au ballon botté, le jeu est mort et il y a non-respect de l'immunité, même si aucun joueur de l'équipe qui reçoit n'est à moins de cinq verges du ballon.

Botté touchant le poteau des buts :

Botté provenant de la surface de jeu

En vol et touche uniquement le sol: option receveur (simple et 1^{er} jeu à la ligne à 20 verges du centre, ou pas de point et 1^{er} jeu à la ligne de 10 verges)

Touche un joueur : (simple et 1^{er} jeu à la ligne à 20 verges du centre).

Botté provenant de la zone de but

Dégagement: Touché de sûreté

Botté libre : Simple ou touché de sûreté selon la situation de jeu.

Simple :

Une équipe marque un simple (1 point) lorsqu'un de ses joueurs botte le ballon:

- Dans la zone des buts de l'équipe adverse et que le jeu y est déclaré mort
- ou
- Que le ballon sort en touche par les lignes de la zone de but de l'équipe adverse

Une équipe ayant accordé un simple prend possession du ballon de son côté de terrain, à la ligne de remise en jeu après un simple à 20 verges du centre (ne pas enlever), au milieu entre les traits de mise en jeu.

5.2 Le botté d'envoi

5.2.1 Généralités

Le botté d'envoi s'effectue comme 1^{er} jeu de chacune des demies et après un touché. Il peut s'effectuer aussi après un touché de sûreté.

Sur les bottés d'envoi de début de demie et d'après touché, le ballon est placé entre les traits de remise en jeu, du côté de terrain de l'équipe qui botte, à la ligne de botté d'envoi de début de demie et d'après touché 10 verges du centre du terrain (ne pas enlever). Sur les bottés d'envoi d'après touché de sûreté, le ballon est placé à la ligne de botté d'envoi d'après touché de sûreté 20 verges du centre (ne pas enlever), entre les traits de remise en jeu, du côté de terrain de l'équipe qui botte. L'application de pénalités peut modifier le placement du ballon.

Lors d'un botté d'envoi, le ballon peut être placé au sol, tenu par un joueur, ou il peut être placé sur un support ("tee"), en autant qu'il n'élève pas le ballon de plus de deux pouces du sol. La pénalité est dans ce cas procédure illégale. L'équipe effectuant le botté a la responsabilité de retirer le tee du terrain une fois que le jeu est mort. L'équipe qui reçoit le botté fournit le ballon à botter.

Un caucus n'est pas obligatoire lors d'un botté d'envoi L'équipe qui botte a 20 secondes après le sifflet de l'arbitre pour botter le ballon. Passé ce délai, l'arbitre arrête le jeu et inflige une pénalité pour avoir retardé la partie. Sur une 2^e pénalité consécutive pour avoir retardé la partie, l'équipe non fautive prend possession du ballon au point où il se trouve. Lors de la 1^{ère} pénalité, l'arbitre doit aviser l'équipe fautive des conséquences qu'une 2^e pénalité consécutive pour avoir retardé la partie entraînerait.

Une fois que l'arbitre a sifflé le début des 20 secondes, aucun joueur, ni offensif, ni défensif, ne peut entrer sur le terrain. Sinon pénalité pour SUBSTITUTION ILLÉGALE. L'arbitre s'assure qu'il y a sept joueurs de chaque côté avant de siffler le début du jeu. Une équipe qui tarde à placer ses sept joueurs encourra une pénalité pour avoir retardé le match.

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

5.2.2 Hors-jeu au botté d'envoi

Zone neutre : La zone neutre lors d'un botté d'envoi est la surface comprise entre la ligne du botté d'envoi, la ligne située à 20 verges en avant de celle-ci et les deux lignes de côtés.

Au moment où le ballon est botté, les joueurs de l'équipe qui botte, exception faite du teneur éventuel, doivent être derrière le ballon. Sinon, pénalité de hors-jeu (recul de cinq verges de la ligne de botté et reprise du botté, ou refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon).

Jusqu'à ce que le ballon soit botté, les joueurs de l'équipe qui reçoit le ballon doivent demeurer de leur côté de la zone neutre. Sinon, pénalité de hors-jeu (avance de cinq verges de la ligne de botté et reprise du botté, ou refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon).

5.2.3 Botté d'envoi hors limite

Un botté d'envoi est hors limite quand:

- Le ballon botté sort en touche sans n'avoir touché le terrain (ni surface de jeu, ni zone de but), ni un joueur, ni les poteaux des buts ne pas enlever
- Le ballon botté sort en touche en traversant les lignes de côté de la surface de jeu, sans avoir touché ni un joueur, ni les poteaux des buts;
- Un botté d'envoi hors limite est pénalisé d'un HORS LIMITE, pénalité à options.

Note : si le ballon botté sort en touche par les lignes de côté ou de fond de la zone de but, sans avoir touché aux poteaux des buts, qu'il ait touché ou non un joueur de l'équipe qui reçoit, le sol ou un

arbitre, l'équipe qui botte marque un simple et la remise en jeu se fait à la ligne de 20 verges du centre après un simple.

À moins d'être touché par un joueur de l'équipe qui reçoit, le ballon doit franchir au moins 20 verges avec ou sans rebond au sol vers la ligne des buts adverses. Sinon, pénalité pour PROCÉDURE ILLÉGALE (5 verges – option).

5.2.4 Pénalités

Avoir retardé la partie sur botté d'envoi : aucune option

- Recul de dix verges de la ligne de botté et reprise du botté d'envoi par l'équipe fautive;
- 2^e infraction consécutive par l'équipe en possession du ballon: perte de possession du ballon au point de mise en jeu.

Hors-jeu sur botté d'envoi: options de l'équipe non fautive

- Déplacement de cinq verges de la ligne de botté vers la ligne de fond de l'équipe fautive et reprise du botté par l'équipe fautive;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.

Note : Lors d'un hors-jeu sur botté d'envoi, l'arbitre laisse jouer.

Botté d'envoi hors- limite : options de l'équipe qui reçoit

- Recul de cinq verges de la ligne de botté et reprise du botté par l'équipe fautive;
- Prise de possession du ballon à 25 verges de la ligne de botté d'envoi;
- Prise de possession où le ballon est sorti.

Non-respect de l'immunité sur botté d'envoi: options de l'équipe non fautive

- Recul de cinq verges de la ligne de botté et reprise du botté par l'équipe fautive;
- Avance de 15 verges à compter du point d'infraction et mise en jeu par l'équipe en possession du ballon;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.

Substitution illégale sur botté d'envoi: options de l'équipe non fautive

- Déplacement de dix verges de la ligne de botté vers la ligne de fond de l'équipe fautive et reprise du botté par l'équipe qui bottait;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.

5.3 Le botté de dégagement

5.3.1 Généralités

Un botté de dégagement est effectué pour donner possession du ballon à l'autre équipe en l'éloignant le plus possible de la zone de but. Un botté de dégagement peut être effectué à n'importe quel essai et n'a pas à être annoncé.

Un botté de dégagement doit s'effectuer derrière la ligne de mêlée.

Il est effectué par le joueur qui reçoit la remise du centre, en lâchant le ballon de ses mains et en le bottant avant qu'il ne touche le sol; après la remise du centre, le botteur est le seul joueur qui puisse toucher le ballon avant le botté de dégagement. Sinon pénalité pour PROCÉDURE ILLÉGALE.

Lors d'un botté de dégagement, les procédures de mise en jeu habituelles demeurent; de plus, au minimum cinq joueurs de l'équipe qui botte doivent se trouver sur la ligne de mêlée et aucun des joueurs de cette équipe ne peut traverser la ligne de mêlée avant que le ballon ne soit botté. Sinon pénalité pour PROCÉDURE ILLÉGALE.

Si le ballon tombe dans un amas de joueurs, l'arbitre peut siffler lors de la descente du ballon. Le jeu sera déclaré mort au point de contact du ballon avec le sol ou avec un joueur. Il n'y a pas d'immunité.

Si un botté de dégagement sort du terrain par les lignes de côté de la surface de jeu, le jeu reprendra où le ballon est sorti. S'il sort du terrain par les lignes de la surface de but, les règles du simple s'appliqueront.

Lors d'un botté de dégagement, l'équipe qui reçoit le ballon ne peut effectuer de passe avant.

Contact ou rudesse sur le botteur :

Il faut juger de la volonté du défenseur de tenter d'éviter le botteur afin de délimiter la frontière entre un contact ou une rudesse. Un contact délibéré ou violent avec le botteur sera pénalisé comme rudesse envers le botteur. Un contact léger avec tentative d'éviter le botteur sera pénalisé comme un contact sur le botteur.

5.3.2 Botté de dégagement ne franchissant pas la ligne de mêlée ou la ligne de but

Le ballon est mort aussitôt qu'il touche derrière la ligne de mêlée ou la ligne de but, un joueur de l'équipe qui botte, le sol ou sort en touche. Aucune punition d'immunité.

Botté de dégagement ne franchissant pas la ligne de but

Quand un botté de dégagement est effectué de la zone de but et qu'il ne franchit pas la ligne de but, un touché de sûreté est accordé à l'équipe qui recevait le botté.

5.3.3 Ballon botté bloqué ou dévié

Un botté bloqué est un ballon botté qui immédiatement après avoir été botté touche un joueur de l'équipe qui reçoit derrière la ligne de mêlée mais poursuit sa trajectoire vers la ligne de fond de l'équipe qui botte.

Un botté dévié est un ballon botté qui immédiatement après avoir été botté touche un joueur de l'équipe qui reçoit derrière la ligne de mêlée mais poursuit sa trajectoire vers la ligne de fond de l'équipe qui reçoit.

5.3.4 Botté de dégagement bloqué ou dévié ne franchissant pas la ligne de mêlée

Le ballon est mort aussitôt qu'il touche derrière la ligne de mêlée un joueur, le sol ou sort en touche. Lors d'un botté bloqué, le ballon est remis en jeu à l'endroit où le ballon a été bloqué; lors d'un botté dévié, le ballon est remis en jeu à l'endroit où le ballon est mort.

Aucune pénalité de non-respect de l'immunité ne peut s'appliquer.

5.3.5 Botté de dégagement dévié franchissant la ligne de mêlée

Le ballon est mort aussitôt qu'il touche le sol ou sort en touche. Si un joueur de l'équipe qui reçoit touche le ballon dévié avant qu'il ne touche le sol le jeu se poursuit et la règle de respect de l'immunité s'applique.

Botté bloqué ou dévié sortant des limites dans la zone des buts ou ne traversant pas la ligne des buts
Le botté est bloqué ou dévié dans la zone des buts et sort directement des limites dans la zone des buts ou ne traverse pas la ligne des buts, l'équipe qui recevait marque un touché de sûreté.

5.3.6 Botté libre bloqué ou dévié

Mêmes règles que pour les bottés de dégagement. Pour les besoins d'application, la ligne de mêlée est l'endroit où le ballon a été bloqué ou dévié.

5.3.7 Pénalités

Non-respect de l'immunité sur botté de dégagement: options de l'équipe non fautive

- Avance de 15 verges à compter du point d'infraction et mise en jeu;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession.

Procédure illégale sur botté de dégagement: options de l'équipe non fautive

- Recul de cinq verges de la ligne de mêlée et reprise de l'essai par l'équipe fautive;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession.

Contact sur le botteur

- Avance de dix verges de la ligne de mêlée et reprise de l'essai par l'équipe non fautive; Si les conditions de 1^{er} essai sont satisfaites, le 1^{er} essai est accordé
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession.

Rudesse sur le botteur

- Avance de 15 verges point dernière remise et 1^{er} essai automatique.

5.4 Le botté libre

Un botté effectué par un joueur après que le ballon a franchi la ligne de mêlée par la course ou par la passe, ou lors d'un retour de botté, ou lors d'une interception est un botté libre.

Le botté libre s'effectue de la même façon et est régi par les mêmes règlements que le botté de dégagement, à l'exception de :

- Tous les joueurs peuvent botter le ballon;
- La règle de ne pas traverser la ligne de mêlée avant le botté ne s'applique pas; les joueurs de l'équipe qui botte sont libres de leurs déplacements, les règles de l'immunité pour le receveur s'appliquant toujours;
- Le botté libre peut s'effectuer derrière la ligne de mêlée uniquement si le ballon a auparavant franchi la ligne de mêlée et est revenu par la suite derrière la ligne de mêlée; autrement le botté devient un botté de dégagement, sujet aux règles du botté de dégagement;
- Lors d'un botté libre bloqué recouvert par l'équipe qui botte, celle-ci ne peut faire de passe avant.
- Un botté libre dévié est un botté libre touché par un adversaire et qui poursuit sa trajectoire vers la ligne de fond de l'adversaire, l'adversaire devait être à moins de cinq verges du botteur quand il a touché au ballon; un botté libre dévié est considéré comme n'ayant pas été touché.

CHAPÎTRE 6 : LA MÊLÉE

6.1 Généralités

L'offensive est responsable de son ballon.

Quand le ballon est en jeu, une équipe ne peut compter plus de sept joueurs sur le terrain à la fois, sinon pénalité pour SUBSTITUTION ILLÉGALE (10 verges – options).

Ligne de mêlée :

La ligne de mêlée est une ligne imaginaire parallèle à la ligne des buts joignant les deux lignes de côtés et passant par la partie du ballon la plus éloignée de la ligne des buts de l'équipe en possession du ballon. Cette ligne traverse habituellement un sac lesté.

Zone neutre :

La zone neutre est la surface comprise entre la ligne de mêlée, la parallèle à cette ligne située à une verge en avant et les lignes de côtés.

Ligne de mêlée et champs arrière :

Lors d'une remise en jeu, les joueurs de l'équipe en possession du ballon peuvent se placer à égalité de la ligne de mêlée.

6.2 Méthode de remise en jeu

Action du centre :

Le ballon doit être déposé au sol pour débiter un jeu. Le centre devra le placer derrière ou vis-à-vis le sac lesté qui devra être entre ses jambes. Il met le ballon en jeu en le remettant entre ses jambes dans un mouvement de l'avant à l'arrière. Sinon pénalité pour procédure illégale.

Le ballon est en jeu dès qu'il quitte le sol après que le centre l'y ait placé. Une fois le ballon placé au sol, le joueur de centre ne peut feinter une remise ni lever et remettre une deuxième fois le ballon au sol sous peine de pénalité : le ballon est immédiatement mort, procédure illégale (5 verges).

Si le ballon est remis avant que l'arbitre n'ait sifflé la remise en jeu, on considère que le ballon est encore mort. L'arbitre arrête tout jeu additionnel par un coup de sifflet et fait recommencer la remise sans permettre de caucus. Le chronomètre n'est pas arrêté.

Tactiques trompeuses :

Il est interdit aux joueurs des deux équipes de bouger pour provoquer un hors-jeu de l'adversaire. Le quart arrière ne peut non plus user de tactiques pour provoquer un hors-jeu de l'adversaire (PROCÉDURE ILLÉGALE 5 verge – sans option).

Les joueurs de l'équipe qui n'a pas possession du ballon n'ont pas de plus le droit de crier des signaux visant à tromper l'équipe adverse dans sa remise en jeu, sous peine de pénalité 15 verges options.

6.3 Hors-jeu

Les joueurs des deux équipes doivent rester hors de la zone neutre jusqu'à la remise en jeu du ballon.

S'il y a contact entre un joueur hors-jeu et un adversaire qui n'est pas hors-jeu, peu importe qui cause le contact, le joueur hors-jeu doit être pénalisé pour hors-jeu (5 verges – options) même s'il reprend sa position avant la remise en jeu du ballon.

Si toutefois il n'y a pas contact entre un joueur hors-jeu et un adversaire qui n'est pas hors-jeu, et que le joueur défensif hors-jeu reprend une position légale avant la remise du centre, il ne sera pas pénalisé pour hors-jeu.

Un joueur sur la ligne de mêlée peut bouger une partie de son corps (sauf ses pieds) en autant qu'il ne provoque pas un hors-jeu défensif.

6.3.1 Hors jeu offensif

Aussitôt qu'un joueur offensif traverse la ligne de mêlée avant que le ballon ne soit remis en jeu, l'arbitre siffle immédiatement le hors jeu : pénalité de hors-jeu (5 verges) et reprise de l'essai.

6.4 Le caucus

L'équipe à l'attaque doit faire un caucus après un temps mort, un changement de côté ou un changement de possession, un caucus n'est pas nécessaire en d'autres cas. Une infraction à cette règle constitue une procédure illégale.

L'équipe à l'attaque a 20 secondes pour remettre le ballon en jeu. L'arbitre laisse aux équipes un délai raisonnable pour se regrouper après chaque jeu, puis siffle pour commencer le décompte des 20 secondes. Si le ballon n'est pas remis en jeu dans un délai de vingt secondes, l'offensive est pénalisée pour avoir pris trop de temps à mettre le ballon au jeu (5 verges, reprise de l'essai). Si l'infraction se produit dans les cinq dernières minutes des deuxième et quatrième quarts, en plus de la perte de cinq verges, l'offensive perdra l'essai sauf au quatrième jeu où il y aura reprise de l'essai.

Si l'infraction se produit dans les trois dernières minutes, avant les cinq jeux (10 à 13 minutes), des 2^e et 4^e quarts en plus de la perte de cinq verges, l'offensive perdra l'essai sauf au quatrième jeu où il y aura reprise de l'essai.

Si l'offensive retarde volontairement la partie, elle est pénalisée pour avoir retardé la partie; après deux pénalités consécutives pour avoir retardé la partie, l'arbitre donne un premier essai à l'autre équipe à l'endroit de la dernière remise en jeu. Lors de la 1^{ère} pénalité, l'arbitre doit aviser l'équipe fautive des conséquences qu'une 2^e pénalité consécutive pour avoir retardé la partie entraînerait.

Si l'arbitre juge que par des tactiques dilatoires, par exemple, une pénalité, un jeu légal, une pénalité, un jeu légal, etc., l'offensive retarde volontairement la partie, l'arbitre, après avoir préalablement averti l'équipe fautive, infligera une pénalité pour conduite répréhensible et accordera le ballon à l'autre équipe à la prochaine infraction pour avoir retardé le match.

Si la défensive retarde volontairement la partie, elle est pénalisée pour avoir retardé la partie; après deux pénalités consécutives pour avoir retardé la partie, l'arbitre arrête le chronomètre, inflige une pénalité pour conduite répréhensible, donne le 1^{er} essai et repart le chronomètre à la mise en jeu. Lors de la 1^{ère} pénalité,

l'arbitre doit aviser l'équipe fautive des conséquences qu'une 2^e pénalité consécutive pour avoir retardé la partie entraînerait.

Si l'arbitre juge que par des tactiques dilatoires, la défensive retarde volontairement la partie, l'arbitre, après avoir prévenu l'équipe fautive, à chaque infraction pour avoir retardé le match, l'arbitre arrêtera le chronomètre, infligera une pénalité pour conduite répréhensible, donnera le 1^{er} essai et repartira le chronomètre à la mise en jeu.

6.5 Conditions de remise en jeu réglementaire

Lors de l'appel, il doit y avoir au moins un joueur immobile de chaque côté du centre, ensuite tous les joueurs peuvent bouger dans toutes les directions en autant que lors de la remise, il y ait au moins un joueur immobile de chaque côté du centre.

Le quart arrière est défini comme le premier joueur qui touche au ballon suite à la remise, il doit être à un minimum de cinq verges de la ligne de mêlée. Par la suite, selon le jeu choisi, il devient passeur, botteur, coureur ou receveur. (NON-RESPECT, 5 verges –options).

Si la remise du centre tombe au sol, le ballon est mort où il a touché le sol; si le ballon n'avait pas franchi cinq verges, pénalité sans option : recul de cinq verges de la ligne de mêlée et perte de l'essai.

Lors des deux pénalités précédentes, si la remise en jeu était du cinq et en deçà, un touché de sûreté est accordé à l'équipe défensive.

Aucun joueur offensif ne peut prendre place près de la ligne du côté du terrain où se situe le banc de son équipe, sans d'abord s'être rendu au caucus de son équipe (10 verges – options).

6.6 Joueurs de la formation défensive

La défensive comprend un maximum de sept joueurs.

Aucun, un ou plusieurs des joueurs de la défensive peuvent sur le même jeu être poursuivus (rusher), joueur bénéficiant d'un privilège particulier (à enlever)

6.6.1 Jeu réglementaire de la défensive

Les joueurs n'ont pas le droit de faire des signaux ou de faire des bruits dans le but de brouiller les signaux de leurs adversaires (Conduite répréhensible).

Les joueurs n'ont pas le droit de traverser la ligne de mêlée pour écouter le caucus de l'autre équipe (Conduite répréhensible).

Pour que le jeu soit considéré réglementaire, il faut que le premier joueur à traverser la ligne de mêlée ait été à au moins cinq verges de celle-ci au moment de la remise sauf s'il y a eu jeu de la part de l'attaque (latérale, remise, passe avant, course du quart au-delà de la ligne de mêlée, etc.)

Au moment de la mise en jeu, un joueur défensif immédiatement devant le joueur de centre doit être à un minimum de trois verges de ce dernier. Une infraction à cette règle donne lieu à une pénalité pour procédure illégale.

6.6.2 Privilège du poursuiveur

Le poursuiveur a le droit à une course directe sans obstruction vers le quart arrière. Explication: par exemple, Un fil invisible relie de façon permanente le poursuiveur et le quart-arrière. Ce fil représente la ligne de poursuite du poursuiveur. Et peu importe où se dirige le quart-arrière, ce fil est toujours tendu

entre les deux. Et à chaque fois qu'un joueur offensif coupant cette ligne entre en contact avec le poursuiveur ou le force à arrêter, ralentir, ou modifier sa trajectoire, ce joueur est coupable d'obstruction envers le poursuiveur. Le fait que le coupable soit immobile n'a aucune importance, l'obstruction demeure.

Pour être qualifié de poursuiveur, un joueur (toutes les parties de son corps) doit, au moment de la remise, être à un minimum de cinq verges de la ligne de mêlée; un sac lesté indique cette ligne; il devra aussi être une verge à l'extérieur des pieds du centre et à un maximum de deux verges. Tout manquement lui enlève son privilège de poursuiveur.

De plus, le poursuiveur ne doit pas changer de côté lorsque le centre se penche pour effectuer sa remise, sinon il perd son privilège.

Si le poursuiveur est dans la zone des cinq verges lors de la remise du centre, il doit revenir derrière le sac lesté pour conserver son privilège de poursuiveur. S'il ne le fait pas, il perd son privilège de poursuiveur, et il est passible de hors-jeu s'il est le 1^{er} joueur à traverser la ligne de mêlée et qu'il n'y ait pas eu jeu de la part de l'attaque (latérale, remise, passe avant, course du quart au-delà de la ligne de mêlée, etc.).

6.7 Pénalités

Obstruction au poursuiveur ou au centre: options de l'équipe non fautive

- Déplacement de dix verges de la ligne de mêlée vers la ligne de fond de l'équipe fautive et reprise de l'essai par l'équipe en possession du ballon;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.

CHAPÎTRE 7 : LES PASSES

7.1 Généralités

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

Latérale : Un joueur effectue une passe latérale lorsqu'il lance le ballon vers sa ligne de fonds ou parallèlement à celle-ci.

Passe avant : Un joueur effectue une passe avant lorsqu'il lance le ballon vers la ligne de fond adverse.

Le point d'arrivée de la passe est l'endroit où le ballon est touché, l'endroit où il frappe un joueur, un arbitre, le sol, ou encore l'endroit où il sort des limites du terrain. C'est ce point qui permet de déterminer si la passe est latérale ou non, quelle que soit la direction du ballon par la suite.

Un joueur qui effectue une remise de mains à mains ou échappe le ballon vers sa ligne de fond ou parallèlement à celle-ci, est considéré comme effectuant une latérale;

Un joueur qui effectue une remise de mains à mains ou échappe le ballon vers la ligne de fond adverse est considéré comme effectuant une passe avant.

Tous les joueurs peuvent passer, recevoir des passes ou intercepter.

Pour qu'il y ait changement de possession, le défenseur doit obligatoirement intercepter le ballon.

7.2 Passe complétée et incomplète

Une passe sera considérée comme complétée si le receveur a pleinement le contrôle du ballon, immobilisé et sécurisé. Il doit arrêter la spirale du ballon, sans jongler, tout en conservant au moins un pied à l'intérieur du terrain. Le ballon ne doit pas avoir touché ni le sol, ni un poteau des buts, ni un arbitre.

Une passe est complétée si elle est attrapée à l'intérieur des limites ainsi :

- Le ballon est attrapé par un receveur de l'équipe en possession du ballon ou simultanément par deux ou plusieurs receveurs de cette même équipe;
- Le ballon est attrapé simultanément par des joueurs des deux équipes : le ballon sera accordé à l'équipe qui a effectué la passe, même s'il a été touché auparavant par l'équipe adverse;
- Le ballon est intercepté c'est-à-dire attrapé par un joueur de l'équipe adverse ou simultanément par deux ou plusieurs joueurs de cette même équipe.
- Lorsqu'un joueur touche un ballon lancé dans sa direction, que le ballon lui bondit des mains, qu'un adversaire lui retire son flag pendant que le ballon est en l'air, qu'il rattrape le ballon par après, la passe sera complétée mais le jeu sera mort au point où le receveur a touché au ballon en premier.
- Lorsqu'un adversaire projette le receveur hors des limites et que, selon le jugement des officiels, le receveur aurait touché le sol dans les limites sans l'intervention de l'adversaire, on considère que le receveur a touché le sol dans les limites.

Une passe est incomplète dans les cas suivants :

- Le ballon touche le sol, un poteau des buts, un arbitre.
- Un receveur attrape en suspension une passe à l'intérieur des limites et retombe derrière la ligne limite ou sur celle-ci, sans être bousculé par un adversaire.

Sur une passe incomplète; le point de mise en jeu subséquent dépend du type de passe, voir passe latérale (7.3) et passe avant (7.4).

7.3 Passe latérale

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

Lorsqu'une passe latérale sort en touche, le ballon est remis en jeu au trait de remise en jeu correspondant au point où le ballon est sorti en touche.

Le nombre de passes latérales dans un même jeu n'est pas limité. Une ou des passes latérales peuvent être suivies d'une passe avant, en autant que ces latérales se déroulent toutes derrière la ligne de mêlée.

Passe latérale échappée dans la zone des buts :

Une passe latérale d'une équipe touchant le sol dans sa zone des buts ou qui sort des limites de sa zone des buts vaut un touché de sûreté ou un simple selon la situation de jeu.

7.4 Passe avant

7.4.1 Le passeur avant

Lors d'un retour de botté d'envoi, tous les joueurs de l'équipe qui reçoit le botté peuvent être passeur avant.

Lors d'une mise en jeu, une passe avant peut être exécutée par n'importe quel joueur de l'équipe en possession du ballon, en autant que les conditions de passe avant légale soient respectées. Le passeur peut très bien ne pas être le joueur à qui le centre remet le ballon en premier.

7.4.2 Passe avant légale

Une passe avant est légale ;

- S'il s'agit de la première passe avant lancée sur un retour de botté d'envoi;
ou
- Si elle est la première passe avant, et si elle provient de derrière la ligne de mêlée et si elle est effectuée avant que le ballon n'ait déjà franchi la ligne de mêlée.

7.4.3 Procédure sur passe avant illégale

Si la passe avant illégale est incomplète ou complétée par l'équipe fautive, le jeu sera déclaré mort immédiatement, au point de départ de la passe. Si l'équipe non fautive intercepte, le jeu se poursuit.

7.4.4 Passe avant légale incomplète

Lors d'une passe avant légale incomplète, le point de mise en jeu est le point de mise en jeu précédent lors d'une mêlée ou le point d'origine de la passe lors d'un retour de botté d'envoi.

Si le passeur a amorcé sa passe par un mouvement du bras en avant qu'il échappe le ballon et que le ballon tombe au sol, l'action constitue une passe avant légale incomplète. Par contre, si le passeur avant d'amorcer son mouvement de passe vers l'avant échappe le ballon, et qu'il tombe au sol, l'action constitue un échappé et le ballon est mort au moment où il touche le sol.

Dans les deux cas précédents, s'il est capté, il devient une passe avant ou une latérale dépendant de la direction de l'échappé ou une interception si le ballon est capté par l'autre équipe.

7.4.5 Passe avant bloquée ou déviée

Une passe avant bloquée (après le bloc, se dirige vers la ligne de fond du passeur) est considérée comme une passe avant légale incomplète lorsqu'elle touche le sol;

Si le ballon est attrapé le jeu se poursuit, mais l'offensive ne peut effectuer une deuxième passe avant car, il s'agirait d'une passe illégale.

Une passe avant déviée (après la déviation, se dirige vers la ligne de fond de la défense) peut être captée légalement par un joueur de la même équipe si l'arbitre juge que la déviation est involontaire; dans ce cas le jeu se poursuit. Si l'arbitre juge la déviation volontaire, le ballon est mort immédiatement au point de la déviation. Évidemment si l'autre équipe capte la déviation, c'est une interception.

7.4.6 Se débarrasser du ballon

Si le passeur se débarrasse du ballon en le lançant volontairement en touche ou à un endroit où il n'y a pas de receveur, pour de toute évidence éviter une perte de terrain, il sera pénalisé par une perte d'essai et de terrain (le jeu sera déclaré mort au point d'envoi de la passe), avec perte du ballon si c'était le dernier essai.

S'il le fait à partir de la zone des buts, l'équipe adverse aura le choix d'accepter le jeu comme une passe incomplète ou de marquer un touché de sûreté.

7.5 Interception

Une interception est l'action d'attraper une passe, avant ou latérale, effectuée par l'équipe adverse. Lorsqu'une équipe se fait intercepter, elle perd possession du ballon qui appartient alors à l'équipe dont le joueur a intercepté la passe.

Lors d'une interception dans la zone des buts défensive, si le joueur qui a intercepté est arrêté dans sa zone de but, le jeu reprendra à la ligne de dix verges et aucun point ne sera accordé à l'équipe qui a été interceptée.

7.6 Interférence à la passe

Un joueur commet une interférence à la passe lorsqu'il prive un adversaire d'un avantage de position dans la zone immédiate d'arrivée du ballon, autrement l'infraction devient une obstruction.

Il n'y a pas d'interférence lorsque les deux joueurs, offensif et défensif, jouent le ballon à chance égale.

Si les joueurs offensifs et défensifs se dirigent vers le ballon en position également favorable et qu'un des deux joueurs trébuche, il n'y a pas d'interférence.

Dans le cas où l'arbitre juge que la passe n'est pas attrapable, il n'y a pas d'interférence mais d'autres pénalités peuvent peut-être s'appliquer

Un joueur gesticule ou obstrue la vue du receveur éventuel sans porter attention à la trajectoire du ballon (interférence).

Dans le cas où il ne nuit pas au joueur et ce sans gesticuler ou obstruer la vue à l'autre joueur, il n'y pas d'interférence.

Lorsqu'il y a interférence mais que le ballon est malgré tout capté, l'équipe non fautive aura le choix d'accepter la pénalité d'interférence ou la conclusion du jeu.

7.6.1. Interférence offensive

Si un joueur offensif commet une infraction d'interférence contre un joueur défensif et l'empêche d'intercepter, l'interception sera considérée comme réussie et l'équipe non fautive prendra possession du ballon au point d'infraction.

Dans le cas d'une interférence offensive dans la zone de but défensive, l'équipe non fautive prendra possession du ballon à sa ligne de dix verges et aucun point ne sera accordé.

Si elle se produit lors d'un converti, le converti est refusé.

7.6.2 Interférence défensive

Un joueur défensif empêche le receveur offensif éventuel de compléter une passe en lui touchant ou en le faisant trébucher de façon volontaire ou accidentelle avant que celui-ci ne touche au ballon.

Sur une interférence défensive, la passe est considérée comme complétée, au point d'infraction ou pour un gain minimum de dix verges de la ligne de mêlée, et un premier jeu est accordé.

Dans le cas d'une interférence défensive dans sa zone des buts, un premier essai est accordé à l'équipe offensive à la ligne d'une verge de l'équipe défensive, y compris sur un converti.

CHAPITRE 8 : LES POINTS

8.1 Ballon dans la zone des buts

Le ballon est dans la zone de but quand n'importe quelle partie du ballon touche ou franchit la ligne de but, celle-ci étant vue comme un plan infini autant vertical qu'horizontal.

Le ballon est à l'extérieur de la zone de but quand aucune partie du ballon ne touche ou ne franchit la ligne de but.

8.2 Touché

Une équipe marque un touché aussitôt qu'elle amène le ballon dans la zone de but de l'adversaire, par la course ou par une passe complétée. Pour qu'il ait touché, le ballon et les hanches du porteur de ballon doivent à la fois toucher à la ligne de but ou être à l'intérieur de la zone de but.

Une équipe qui marque un touché compte six points.

Après un touché, le capitaine de l'équipe ayant accordé le touché peut choisir d'effectuer ou de recevoir le botté d'envoi.

8.3 Converti

Lorsqu'une équipe marque un touché, elle peut tenter un converti à partir de la ligne de cinq verges des buts (pour un 1 point), ou de la ligne de dix verges (pour 2 points). Elle peut aussi décider de ne pas tenter de converti.

Une fois le choix communiqué au capitaine de la défensive, l'offensive ne peut plus modifier son choix, même si la tentative de transformation est reprise ou si un temps d'arrêt est demandé.

Sur une tentative de converti, le point de mise en jeu sera le centre de la ligne choisie. S'il y a des poteaux de but, le capitaine de l'offensive peut décider de faire la remise en jeu à l'un des traits de mise en jeu, ou au centre de la ligne si les poteaux ne nuisent pas au poursuiveur.

Une équipe réussit un converti aussitôt qu'elle amène le ballon dans la zone de but de l'adversaire, par la course ou par une passe complétée. Pour qu'il y ait converti, le ballon et les hanches du porteur de ballon doivent être dans la zone de but.

Lorsqu'une pénalité est appliquée sur une tentative de transformation, la mise en jeu peut avoir lieu à l'intérieur de la ligne des cinq verges.

8.4 Touché de sûreté

Quand une équipe amène elle-même le ballon dans sa propre zone de but et qu'il y est déclaré mort, l'autre équipe marque un touché de sûreté (2 points). Sur une passe avant incomplète ou qui touche le poteau des buts, il n'y a pas de touché de sûreté et les règles de la passe incomplète s'appliquent.

L'équipe qui marque le touché de sûreté a l'option de recevoir un botté d'envoi effectué de la ligne de botté d'envoi d'après touché de sûreté ou de prendre possession du ballon à sa ligne de 20 verges du centre.

8.5 Simple

Une équipe marque un simple (1 point) lorsqu'un de ses joueurs botte le ballon:

- Dans la zone des buts de l'équipe adverse et que le jeu y est déclaré mort;
- ou
- Que le ballon sort en touche par les lignes de la zone de but de l'équipe adverse.

Une équipe ayant accordé un simple prend possession du ballon de son côté de terrain, à la ligne de remise en jeu après un simple, au milieu entre les traits de mise en jeu.

CHAPITRE 9 : LES PÉNALITÉS – PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE

9.1 Arrêt illégal (options)

Tout moyen délibéré et illégal par un joueur pour arrêter ou ralentir le porteur le ballon avant de lui enlever le flag est un arrêt illégal (voir aussi retenue).

Pénalité: options de l'équipe non fautive

- Avance de dix verges du point d'infraction et 1^{er} jeu
- Avance de dix verges de la ligne de mêlée précédente et 1^{er} jeu
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.

9.2 Avoir pris trop de temps à mettre le ballon en jeu (sans option)

L'équipe à l'attaque a pris plus de 20 secondes pour remettre le ballon en jeu (6.4);

Pénalité:

Avance de cinq verges de la ligne de mêlée et reprise de l'essai; si l'infraction se produit dans les cinq dernières minutes des deuxième et quatrième quarts en plus de la perte de cinq verges, l'offensive perdra l'essai sauf au quatrième jeu où il y aura reprise de l'essai.

9.3 Avoir retardé le match (sans option)

- À l'heure prévue du match, une équipe n'a pas un minimum de sept joueurs (1.6);
- À l'heure prévue du match, l'équipe receveuse ne peut protéger les poteaux de but avec des protecteurs adéquats (1.6);
- À la demande d'une équipe, l'arbitre lui a accordé un temps mort et arrêté le chronomètre, alors qu'elle avait déjà épuisé ses deux temps d'arrêt (1.9.1);
- Une équipe tarde inutilement à sortir un joueur blessé (1.9.2);
- Une équipe a demandé un mesurage de flag, qui a été jugé conforme (2.12);
- Sur un botté d'envoi, une équipe a pris plus de 20 secondes avant de botter (5.21);
- Sur un botté d'envoi, une équipe a trop tardé à mettre ses joueurs sur le terrain (5.21);
- Une équipe retarde volontairement le match (6.4);

Pénalité : déplacement du point de mise en jeu de dix verges vers la ligne de fond de l'équipe fautive.

NOTE : Lors de la 1^{ère} pénalité, l'arbitre doit aviser l'équipe fautive des conséquences possibles suivantes:

L'offensive:

Sur une 2^e pénalité consécutive de l'offensive pour AVOIR RETARDÉ LA PARTIE, l'équipe non fautive prend possession du ballon au point où il se trouve.

Si l'arbitre juge que par des tactiques dilatoires, par exemple, une pénalité, un jeu légal, une pénalité, un jeu légal, etc., l'offensive retarde volontairement la partie, l'arbitre, après avoir préalablement averti l'équipe fautive, infligera une pénalité pour conduite répréhensible et accordera le ballon à l'autre équipe à la prochaine infraction pour avoir retardé le match.

La défensive:

Sur une 2^e pénalité consécutive pour AVOIR RETARDÉ LA PARTIE, l'arbitre arrête le chronomètre, inflige une pénalité pour conduite répréhensible, donne le 1^{er} essai et repart le chronomètre à la mise en jeu.

Si l'arbitre juge que par des tactiques dilatoires, la défensive retarde volontairement la partie, l'arbitre, après avoir prévenu l'équipe fautive, à chaque infraction pour avoir retardé le match, l'arbitre arrêtera le chronomètre, infligera une pénalité pour conduite répréhensible, donnera le 1^{er} essai et repartira le chronomètre à la mise en jeu.

9.4 Bloc

Un coéquipier du porteur de ballon a nui ou empêché un défenseur de se rendre au porteur de ballon;

Pénalité:

L'arbitre arrêtera le jeu immédiatement, recul de dix verges du point où était le ballon au moment de l'arrêt. Si le 1^{er} essai était gagné au moment de l'infraction, le 1^{er} essai demeure gagné, sinon poursuite des essais.

9.5 Charge offensive (sans option)

Le porteur de ballon est entré durement en contact avec un défenseur positionné pour lui enlever le flag; le ballon est mort à ce point.

Pénalité:

Recul de 15 verges du point de l'infraction; si le 1^{er} essai était gagné au moment de l'infraction, le 1^{er} essai demeure gagné, sinon poursuite des essais;

9.6 Conduite antisportive (sans option)

- Malgré un 1er avertissement, une équipe utilise à nouveau un ballon inadéquat (2.6);
- Malgré un 1er AVERTISSEMENT à l'équipe, un joueur d'une équipe porte encore un pantalon inadéquat (2.11);
- Lors d'une VÉRIFICATION de flag, le flag est jugé non conforme (2.12);
- Malgré un 1er AVERTISSEMENT à l'équipe, un joueur d'une équipe à nouveau ne remet pas le flag en mains propres au joueur à qui il l'a enlevé (2.13);

Pénalité :

Déplacement du point de mise en jeu de dix verges vers la ligne de fond de l'équipe fautive.

9.7 Conduite répréhensible (options)

Pendant un jeu, un membre de l'équipe défensive a essayé de tromper l'arbitre pour que celui-ci siffle l'arrêt du jeu (2.13);

Pénalité : un 1^{er} essai est accordé à l'équipe non fautive; de plus, choix entre

- Avance de 15 verges du point de ballon mort
- Avance de 15 verges de la ligne de mêlée

9.8 Conduite répréhensible (sans option)

- Un membre d'une équipe a tenu des propos obscènes ou racistes, a proféré des menaces, a chuchoté des remarques désobligeantes ou a fait des gestes humiliants ou intimidants à un membre d'équipe, à un partisan ou à un officiel;
- Un membre d'une équipe a argumenté ou contesté une décision des officiels trop longuement ou avec trop de véhémence (3.2);
- Un joueur non capitaine était à moins de dix verges du caucus des arbitres (3.2);
- Un membre d'une équipe est entré sur le terrain pour s'occuper d'un joueur blessé sans y être autorisé par un officiel (3.5);
- Lors d'un temps d'arrêt pour blessure, un membre d'une équipe est entré sur le terrain et a donné des instructions aux joueurs (3.5);
- Un membre d'une équipe a quitté sa zone de banc sans qu'un officiel lui en donne la permission, sans que ce soit un remplacement réglementaire d'un joueur ni durant un temps d'arrêt (3.6);
- Un membre d'une équipe a perturbé délibérément le déroulement normal de la partie;
- Un joueur a feint une blessure ou a feint de perdre l'équilibre pour volontairement retarder la partie ou faire prendre une pénalité à l'adversaire.
- Un joueur de la défense a crié des signaux ou fait des bruits dans le but de brouiller les signaux de l'équipe adverse (6.6.1);

Pénalité :

Déplacement du point de mise en jeu de 15 verges vers la ligne de fond de l'équipe fautive ;

NOTE : Si l'arbitre juge l'infraction suffisamment grave, il peut appliquer une pénalité d'extrême inconduite.

9.9 Contact avec le passeur ou le botteur (options)

Un joueur est entré en contact avec le botteur ou le passeur de façon accidentelle, sans qu'il y ait eu rudesse, et en tentant de minimiser le contact;

Pénalité : options

- Avance de dix verges de la ligne de mêlée vers la ligne de fond de l'équipe fautive et reprise de l'essai par l'équipe en possession du ballon;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon, poursuite des essais.

NOTE : Il faut évaluer l'effort du défenseur à éviter le joueur offensif afin de décider si la pénalité en est une de contact ou de rudesse, la rudesse étant une tentative délibérée ou non de frapper un adversaire sans tenter d'éviter le contact.

9.10 Se débarrasser du ballon (sans option)

Le passeur a lancé volontairement le ballon vers l'avant en touche ou à un endroit où il n'y a pas de receveur, pour de toute évidence éviter une perte de terrain (7.4.6)

Pénalité:

Le jeu est mort au point d'envoi de la passe.

Si dans la zone de but (option) touché de sûreté ou poursuite des essais.

9.11 Extrême conduite (options)

- Un membre d'une équipe a frappé volontairement un arbitre;
- Un membre d'une équipe a menacé un arbitre;
- Un arbitre a considéré que le comportement d'un membre d'une équipe méritait une extrême inconduite;

Pénalité : expulsion du fautif et options

- Déplacement de vingt-cinq (25) verges de la ligne de mise en jeu vers la ligne de fond de l'équipe fautive et poursuite des essais;
 - Déplacement de vingt-cinq (25) verges du point de ballon mort vers la ligne de fond de l'équipe fautive et poursuite des essais;
- NOTE: Pour toute d'extrême inconduite défensive, l'attaque se voit octroyer un premier jeu.

9.12 Flag retiré pour désavantager l'adversaire (options)

Un joueur a retiré le flag d'un adversaire n'étant pas en possession du ballon dans le but de le désavantager;

Pénalité: options;

- Avance de dix verges de la ligne de mêlée et reprise de l'essai;
- Avance de dix verges du point de ballon mort et poursuite des essais.

9.13 Hors-jeu (options)

- Au moment du botté d'envoi, un joueur était dans la zone neutre (5.2.2);
- Il y a eu contact entre un joueur hors-jeu et un adversaire qui n'est pas hors-jeu, peu importe qui cause le contact (6.3);
- Un attaquant a traversé la ligne de mêlée avant la mise en jeu (6.5);

Pénalité : options ;

- Déplacement de cinq verges de la ligne de botté vers la ligne de fond de l'équipe fautive et reprise du botté par l'équipe fautive;
- Déplacement de cinq verges de la ligne de mêlée vers la ligne de fond de l'équipe fautive et reprise de l'essai par l'équipe fautive;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.

9.14 Botté d'envoi hors-limite (options)

Un botté d'envoi est hors limite quand:

- le ballon botté sort en touche en traversant les lignes de côté de la surface de jeu, sans avoir touché ni un joueur, ni les poteaux des buts;

Pénalité : options

- Recul de cinq verges de la ligne de botté et reprise du botté par l'équipe fautive;
- Prise de possession du ballon à 25 verges de la ligne de botté d'envoi;
- Prise de possession où le ballon est sorti.

9.15 Interférence à la passe : voir 7.6

INTERFÉRENCE OFFENSIVE (7.6.1)

Pénalité : l'interception est accordée à l'équipe défensive ou le converti refusé.

INTERFÉRENCE DÉFENSIVE (7.6.2)

Pénalité : 1^{er} essai pour l'équipe non fautive et mise en jeu

- Au point d'infraction
ou
- À 10 verges de la ligne de mêlée précédente ou du point de départ de la passe lors d'un botté d'envoi
ou
- À la ligne de 1 verge si l'interférence a eu lieu dans la zone des buts.

Lorsqu'il y a interférence mais que le ballon est malgré tout capté, l'équipe non fautive aura le choix d'accepter la pénalité d'interférence ou la conclusion du jeu.

9.16 Non-respect de l'immunité (options)

- Lors d'un botté, un joueur de l'équipe qui botte se trouvait à moins de 5 verges du 1^{er} joueur à toucher au ballon de l'équipe qui reçoit quand celui-ci a touché au ballon (5.1);
- Un joueur de l'équipe qui botte a été le 1^{er} joueur à toucher au ballon botté (5.1); - - certaines exceptions s'appliquent : voir 5.3.1, 5.3.2, 5.3.3, 5.3.4;

Pénalité : options

- Avance de 15 verges à compter du point d'infraction et mise en jeu par l'équipe en possession du ballon;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.
- Non-respect de l'immunité lors d'un botté d'envoi, option supplémentaire :
- Recul de cinq verges de la ligne de botté et reprise du botté par l'équipe fautive;

9.17 Obstruction (options)

- Un joueur a privé un adversaire d'un avantage de position hors de la zone immédiate d'arrivée du ballon;
- Un joueur de l'attaque a nui au poursuiveur (6.7);

Pénalité: options de l'équipe non fautive

- DÉPLACEMENT de dix verges de la ligne de mêlée vers la ligne de fond de l'équipe fautive et reprise de l'essai par l'équipe en possession du ballon;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.

NOTE1 : Un joueur peut prendre une position stationnaire en autant que cette position soit prise suffisamment tôt pour que l'adversaire puisse s'ajuster et que l'intention soit de toute évidence d'éviter de nuire.

NOTE2: La note 1 ne s'applique pas au poursuiveur, nul ne pouvant obstruer le poursuiveur.

NOTE3 : Un joueur peut traverser la trajectoire d'un adversaire s'il ne fait pas obstacle à sa progression.

NOTE4: voir aussi bloc

9.18 Participation défendue

Par un membre d'une équipe:

- Un membre d'une équipe a quitté son banc pour entrer sur le terrain alors que le ballon était en jeu, et a été impliqué dans le jeu (a touché au ballon, a arrêté le porteur ou a nui à un joueur)

Pénalité : expulsion du joueur et options

- Déplacement de dix verges de la ligne de mise en jeu vers la ligne de fond de l'équipe fautive et reprise de l'essai ou du botté d'envoi par l'équipe précédemment en possession du ballon ;
 - Déplacement de dix verges du point d'infraction vers la ligne de fond de l'équipe fautive sans reprise de l'essai ou du botté d'envoi par l'équipe précédemment en possession du ballon ;
 - Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.
- NOTE: si l'intervention a empêché un touché, le touché est alloué

Par un spectateur:

Un spectateur est intervenu sur un jeu;

L'arbitre évaluera l'impact de l'intervention; si elle n'a eu aucun effet, le jeu demeurera; sinon l'arbitre tentera d'évaluer qui a été lésé par l'intervention et agira en conséquence; s'il ne peut voir clairement qui a été lésé, l'essai sera repris au point de mise en jeu précédent.

NOTE: si l'intervention a empêché un touché, le touché est alloué

9.19 "Pick play" (options)

- Joueurs offensifs se croisent; l'un d'eux ne fait aucun effort pour recevoir la passe et nuit volontairement aux deux défenseurs dans son action de se rendre au ballon.

Pénalité : options de l'équipe non fautive

- Recul de dix verges de la ligne de mêlée et reprise de l'essai par l'équipe fautive;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.

9.20 Plonger

- - Un porteur de ballon ne peut plonger; il n'y a pas de pénalité mais le jeu est mort au point de départ du plongeon, les hanches servant de référence;
- Un joueur peut plonger pour capter le ballon; le ballon est mort au point de contact du joueur avec le sol (les hanches);
- Un joueur peut plonger pour arrêter un adversaire ou rabattre le ballon;
NOTE: cependant un plongeon peut entraîner d'autres pénalités (comme rudesse, contact, etc.).

9.21 Procédure illégale lors d'un botté d'envoi (options)

- Le tee élève le ballon de plus de 2 pouces du sol (5.2.1);
- Le ballon ne franchit pas 20 verges et n'est pas touché par un joueur de l'équipe qui reçoit (5.2.4);

Pénalité : options pour l'équipe non fautive

- Recul de cinq verges de la ligne de botté et reprise du botté d'envoi par l'équipe fautive;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.

9.22 Procédure illégale (options)

- - Après un temps mort, un joueur de l'attaque n'est pas retourné à son caucus (1.9.1);
- - Le botté de dégagement n'a pas été effectué derrière la ligne de mêlée (5.3.1);
- - Le botté de dégagement n'a pas été effectué par le joueur qui reçoit la remise du centre (5.3.1);
- - Après la remise du centre, un autre joueur que le botteur a touché le ballon avant le botté de dégagement (5.3.1)
- - Au moment du botté de dégagement, il n'y avait pas cinq joueurs de l'équipe qui botte sur la ligne de mêlée (5.3.1);
- - Un joueur de l'équipe qui botte a traversé la ligne de mêlée avant que le ballon ne soit botté;
- - Un joueur était dans la zone neutre quand le ballon a été mis en jeu (6.1);
- - À la mise en jeu, le joueur de centre n'a pas mis le ballon au sol, ou ne l'a pas mis en jeu entre ses jambes ou a fait une feinte de mise en jeu (6.2);
- - Un joueur d'une équipe a bougé provoquant un hors-jeu chez l'autre équipe (6.2, 6.3);
- - Le quart arrière a tenté de provoquer un hors-jeu chez l'adversaire par des tactiques illégales (6.2);
- - L'équipe à l'attaque n'a pas fait un caucus après un temps mort, un changement de côté ou un changement de possession (6.4);
- - À l'appel ou à la mise en jeu, l'équipe offensive n'avait pas un joueur immobile de chaque côté du centre (6.5);
- - Lors de la remise le quart arrière n'était pas à cinq verges derrière le centre ou la remise du centre a touché le sol avant d'avoir franchi 5 verges (6.5);
- - Un attaquant a traversé la ligne de mêlée avant la mise en jeu (6.5); note: le jeu est mort immédiatement et l'essai est repris 5 verges derrière;
- - Un joueur a traversé la ligne de mêlée pour écouter le caucus de leurs adversaires (6.6.1);
- - Le premier joueur défensif à traverser la ligne de mêlée n'était pas à au moins cinq verges de celle-ci au moment de la remise sans qu'il y ait eu jeu de la part de l'attaque (latérale, remise, passe avant, course du quart au-delà de la ligne de mêlée, etc.) (6.6.1, 6.6.2);
- - Au moment de la mise en jeu, un joueur défensif immédiatement devant le joueur de centre n'était pas à un minimum de trois verges de ce dernier (6.6.1);

Pénalité : options pour l'équipe non-fautive

- Déplacement de cinq verges vers la ligne de fond de l'équipe fautive du point de mise en jeu précédent et reprise de l'essai par l'équipe en possession du ballon précédemment;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.

9.23 Protection du flag

- - Le porteur de ballon a écarté avec ses mains ou ses bras les mains ou les bras de l'adversaire;
- - Le porteur de ballon a baissé l'épaule pour faire obstacle à son adversaire;
- - La partie blanche du flag du porteur de ballon n'était pas visible;
- - Les flags du porteur de ballon étaient mal placés par sa faute;

Pénalité: L'arbitre arrêtera le jeu au point d'infraction.

9.24 Retenue (pénalité à options)

- - Un défenseur a ralenti un joueur offensif en s'agrippant à son uniforme (chandail, short ceinture) dans sa tentative de lui enlever son flag;
- - Un défenseur a ralenti un joueur offensif en s'agrippant à son uniforme (chandail, short ceinture) et pris ainsi avantage sur lui dans sa couverture de passe (zone éloignée du ballon).

Pénalité: options de l'équipe non fautive

- Avance de dix verges du point d'infraction sans reprise d'essai;
- Avance de dix verges de la ligne de mêlée précédente et reprise d'essai;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.

9.25 Retour défendu au jeu (options)

Un joueur sur le terrain est sorti de lui-même du terrain, alors que le ballon était en jeu, est revenu sur le terrain et a été impliqué dans le jeu (a touché au ballon, a arrêté le porteur ou a nui à un joueur).

Pénalité : options

- Déplacement de dix verges de la ligne de mise en jeu vers la ligne de fond de l'équipe fautive et reprise de l'essai ou du botté d'envoi par l'équipe précédemment en possession du ballon ;
- Déplacement de dix verges du point d'infraction vers la ligne de fond de l'équipe fautive sans reprise de l'essai ou du botté d'envoi par l'équipe précédemment en possession du ballon ;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.

NOTE1: sur un converti:

Infraction par l'attaque: converti refusé

Infraction par la défense:

Dans la zone des buts: reprise à la ligne de 1 verge

Hors la zone des buts: reprise, moitié de la distance

NOTE2: si un joueur est poussé hors limites par un adversaire ou s'il sort des limites en glissant sur le terrain, on considère qu'il n'est pas sorti des limites du terrain, sauf s'il n'essaie pas de revenir sur le terrain immédiatement.

9.26 Rudesse (options)

Pour toute pénalité de rudesse défensive, l'attaque se voit accorder un premier jeu.

- Un joueur est responsable d'un contact violent avec un adversaire;
- Un joueur a poussé volontairement un adversaire dans le dos;
- Un joueur a frappé durement la tête d'un adversaire;
- Un joueur a fait trébucher un adversaire en le crochétant volontairement avec le pied, le bas de la jambe, les bras ou les mains;
- Un joueur a frappé le bras du quart arrière dans son action de lancer.

Pénalité : options

- Déplacement de 15 verges de la ligne de mise en jeu vers la ligne de fond de l'équipe fautive et poursuite des essais;
- Déplacement de 15 verges du point de ballon mort vers la ligne de fond de l'équipe fautive et poursuite des essais;
NOTE1: Pour toute pénalité de rudesse défensive, l'attaque se voit octroyer un premier jeu.
NOTE2: L'arbitre peut transformer une pénalité pour rudesse en rudesse excessive.

9.27 Rudesse excessive (sans option)

- Un joueur a encouru une pénalité de rudesse pour une faute que l'arbitre a jugé excessive;
- Un joueur a frappé volontairement un adversaire dans l'intention de l'intimider ou de le blesser;
- Un joueur a frappé volontairement avec le poing, le revers de la main, le genou, le bras ou a donné un coup de pied à l'adversaire.

Pénalité : options

- Déplacement de 25 verges de la ligne de mise en jeu vers la ligne de fond de l'équipe fautive et poursuite des essais;
- Déplacement de 25 verges du point de ballon mort vers la ligne de fond de l'équipe fautive et poursuite des essais;
NOTE1: Pour toute pénalité de rudesse excessive défensive, l'attaque se voit octroyer un premier jeu.
NOTE2: L'arbitre peut transformer une pénalité pour rudesse excessive en extrême inconduite.

9.28 "Sleeper" (pénalité à options)

- Un joueur offensif a pris place près de la ligne du côté du terrain où se situe le banc de son équipe, sans d'abord s'être rendu au caucus de son équipe (6.5).

Pénalité : options de l'équipe non-fautive

- Recul de dix verges de la ligne de mise en jeu et reprise de l'essai par l'équipe fautive;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.

9.29 Sauter

- Un porteur de ballon ne peut sauter; il n'y a pas de pénalité mais le jeu est mort au point de départ du saut, les hanches servant de référence;
- Un joueur peut sauter pour attraper le ballon ou arrêter un joueur ou rabattre le ballon; le jeu se poursuit.
NOTE: cependant un saut peut entraîner d'autres pénalités (comme rudesse, contact, etc.).

9.30 Substitution illégale

- Une équipe a plus de sept joueurs sur le terrain alors que le ballon est en jeu (3.3).
- Un joueur remplaçant entré sur le terrain ne venait pas directement de son banc (3.3);
- Un joueur est entré sur le terrain après que l'équipe offensive ait mis fin à son caucus (3.3);
- Un joueur est entré sur le terrain après que l'arbitre ait sifflé le début du botté d'envoi.(5.2.1);
- Un joueur venu sur le terrain communiquer un jeu à un coéquipier n'est pas resté sur le terrain pour le jeu suivant (3.3);
- Un joueur qui a quitté le terrain pour un remplacement ou à la suite d'une blessure n'est pas allé directement au banc de son équipe (3.3);

Pénalité : options

- Déplacement de dix verges de la ligne de mise en jeu vers la ligne de fond de l'équipe fautive et reprise de l'essai ou du botté d'envoi par l'équipe précédemment en possession du ballon ;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.

9.31 Tournoyer

Un joueur peut tournoyer sur lui-même, en autant qu'il garde toujours au moins un pied au sol, et qu'il ne protège les flags.

Pénalité: L'arbitre arrêtera le jeu au point d'infraction.

9.32 Utilisation illégale des poteaux (options)

Un joueur s'est servi des poteaux pour changer la direction de sa course.

Pénalité : options

- Déplacement de dix verges de la ligne de mise en jeu vers la ligne de fond de l'équipe fautive et reprise de l'essai ou du botté d'envoi par l'équipe précédemment en possession du ballon ;
- Refus de la punition et mise en jeu au point d'arrêt de jeu par l'équipe en possession du ballon.

CHAPITRE 10 : APPLICATIONS DES PÉNALITÉS

L'arbitre présente au capitaine de l'équipe non fautive les options s'il y en a. Celui-ci indique son choix. L'arbitre annonce ensuite la pénalité à l'autre équipe et l'applique.

L'équipe non fautive peut refuser une pénalité. Si elle refuse la pénalité, le jeu demeure tel quel.

Une fois que l'arbitre a annoncé la pénalité, elle ne peut plus être changée. Si l'équipe a eu des choix erronés ou n'a pas reçu tous les choix possibles, elle doit faire appel auprès de l'arbitre en chef avant la mise en jeu suivante.

Si après l'application d'une pénalité, l'équipe non fautive a satisfait aux conditions d'obtention d'un 1er essai, un 1er essai lui est accordé.

Lorsque l'offensive commet une infraction après le gain du premier essai, la pénalité s'applique à partir de l'endroit où était le ballon au moment de l'infraction, et l'offensive bénéficie du premier essai au point de remise en jeu après l'application de la pénalité.

Quand une équipe commet plus d'une infraction pendant que le ballon est en jeu, l'équipe non fautive choisit uniquement une des pénalités.

Quand, sur le même jeu, les 2 équipes commettent des infractions, les pénalités s'appliquent chronologiquement. Aussitôt qu'une pénalité est acceptée, les autres sont annulées. Si l'arbitre ne peut déterminer qu'elle est la première infraction, toutes les pénalités se soustraient et l'essai est repris.

Lors d'un jeu où il y a eu changement de possession, le jeu doit être divisé en deux moments : avant et après le changement de possession, et les pénalités appliquées en conséquence.

Nonobstant tout ce qui précède, les pénalités de rudesse et de rudesse excessive s'appliquent toujours en sus des autres pénalités. Elles s'appliquent toutes après que les autres ont été traitées.

Lors d'un jeu où les 2 équipes sont coupables de rudesse ou rudesse excessive, les différences en verges sont appliquées, le 1^{er} essai n'est pas accordé et l'essai est repris.

Les pénalités de conduite antisportive, de conduite répréhensible et d'extrême inconduite sont considérées comme des pénalités alors que le ballon est mort.

Lorsqu'une équipe commet une infraction après que le ballon ait été considéré mort, les gains, pertes ou points marqués durant le jeu précédent sont valides et les distances des pénalités sont appliquées à partir du point de mise en jeu pré pénalité.

Lorsqu'une infraction sur ballon mort est commise, la distance de la pénalité est ajoutée ou soustraite des verges manquantes pour d'atteindre le point de premier essai ou la ligne des buts. Si la pénalité de ballon mort survient pendant ou après un jeu qui résulte en un touché ou converti, l'équipe non fautive pourra appliquer la pénalité immédiatement sur le jeu subséquent ou sur le botté d'envoi subséquent.

À l'intérieur des 30 verges de la zone de l'équipe fautive les pénalités ne peuvent rapprocher le point de mise en jeu de plus de la moitié de la distance entre le point d'application de la pénalité et la ligne des buts.

EXCEPTION: Interférence, rudesse, rudesse excessive et conduite répréhensible.

Si, avant la réduction de la distance, selon le paragraphe précédent, la distance normalement octroyée par une pénalité amenait le point de mise en jeu au-delà du point de 1^{er} essai ou de la ligne des buts, la condition d'obtention de la distance pour un 1^{er} essai est satisfait.

Le ballon ne peut être remis en jeu à moins d'une verge de la zone de but, même après l'application de pénalités.

Un quart ne peut se terminer sur une pénalité acceptée.

Si une infraction a lieu lors des cinq derniers jeux du deuxième ou quatrième quart, l'équipe non fautive aura le choix entre accepter la pénalité tout en restant avec le même nombre de jeux ou refuser la pénalité et accepter le jeu comme il s'est terminé.

EXTRÊME INCONDUITE :

Un membre d'une équipe expulsé du match peut demeurer dans la zone de banc de son équipe, mais il ne pourra ni intervenir, ni discuter ni invectiver les joueurs, les officiels, les partisans ni de quelque façon nuire au bon déroulement du match.

S'il enfreint ces règles, il sera expulsé du stade ou de ce qui en tient lieu. Il aura 3 minutes pour quitter le stade et il ne pourra y revenir tant que les arbitres n'auront pas quitté les lieux. S'il ne se conforme pas à ce qui précède, l'arbitre pourra déclarer l'adversaire vainqueur. L'arbitre prendra un temps mort des officiels pour informer préalablement l'équipe concernée.

CHAPITRE 11 : PÉNALITÉS PAR DISTANCE

11.1 Pénalités sans distance

Plonger / Protection du flag / Sauter

11.2 Pénalités de cinq verges

Avoir pris trop de temps à mettre le ballon en jeu (sans option)
Hors jeu (options) / Botté d'envoi hors limite (options) (aussi 25)
Procédure illégale (options)

11.3 Pénalités de dix verges

Arrêt illégal (option) / Avoir retardé le match (sans option) / Bloc (sans option)
Conduite antisportive (sans option) / Contact avec le passeur ou le botteur (options)
Flag retiré pour désavantager l'adversaire (options) / Interférence défensive (aussi 10)
Obstruction (options) / Participation défendue (options) / "Pick Play"(options)
Retenue (pénalité à options) / Retour défendu au jeu (options) / "Sleeper"(options)
Substitution illégale (options) / Utilisation illégale des poteaux (options)

11.4 Pénalités de 15 verges

Charge offensive (sans option) / Conduite répréhensible (options)
Conduite répréhensible (sans option) / Non respect de l'immunité (options)

11.5 Pénalités de 25 verges

Extrême inconduite (options)
Botté d'envoi hors limite (options) (aussi 5)
Rudesse excessive (sans options)

11.6 Pénalités à distance variable

Se débarrasser du ballon (sans option)
Interférence offensive (sans option)
Interférence défensive (aussi 10)

