

# Livre de règlements

Version 14 [Hiver 2019]



## 2 ÉQUIPEMENT

**2.1** Tous les membres d'une équipe doivent porter un chandail de la même couleur et de la même teinte. Un joueur qui contrevient à ce règlement pourra se voir refuser l'accès au terrain. Si les deux équipes portent un chandail de couleur semblable, que ce soit durant la saison comme pendant les séries éliminatoires, l'équipe visiteuse se verra dans l'obligation de se vêtir de dossards.

**2.2** Tous les joueurs doivent avoir un numéro visible à l'arrière de leur chandail. L'utilisation de ruban adhésif sur l'arrière du chandail de façon à simuler la présence d'un numéro est interdite. De préférence le numéro devrait être cousu, en vinyle ou sublimé dans le matériel du chandail. Nous recommandons la présence d'un numéro à l'avant du chandail, mais celui-ci n'est pas obligatoire. Les joueurs dont les chandails n'afficheront pas un numéro visible pourraient se voir refuser l'accès au terrain. Il est également interdit d'avoir deux joueurs portant le même numéro au sein de la même équipe.

**2.3** Un chandail long doit être rentré à l'intérieur des shorts ou des pantalons du joueur en tout temps.

**2.4** Le port d'un chandail très court est permis. Peu importe la longueur du chandail, il est primordial que ce dernier ne nuise pas à la visibilité des drapeaux. Le chandail ayant de grandes ouvertures sur les côtés de façon à laisser entrevoir une partie du torse est interdit.

**2.5** Tous les joueurs, une fois sur le terrain, doivent porter une ceinture qui répond à certains critères : une ceinture de couleur blanche qui est visible en tout temps, munie d'une pince à ressort en plastique rigide et de trois drapeaux en vinyle de 36 cm (à partir du haut de la ceinture) par 6 cm de large. Tout joueur ayant modifié sa ceinture dans le but de tromper l'adversaire doit être puni au même titre qu'une conduite antisportive. Un joueur de l'équipe adverse, s'il soupçonne une modification de ceinture chez un adversaire, peut demander que l'arbitre la vérifie. Cependant, lorsqu'une telle demande n'est pas justifiée, le joueur ayant effectué la demande devra être puni pour conduite antisportive.

**2.6** Toute pièce de vêtement portée sous le maillot de l'équipe doit être rentrée dans le short ou dans le pantalon du joueur en question. Les drapeaux, quant à eux, ne peuvent être rentrés sous la ceinture ou ne peuvent être tournés de façon à s'éloigner de leur emplacement respectif : un drapeau sur chacune des hanches et un sur le coccyx. Il est de la responsabilité des arbitres de s'assurer que ce règlement est bel et bien respecté afin d'être préventif, qu'aucun avantage ne soit gagné par un vêtement empêchant le retraitement des drapeaux ou de la ceinture sur laquelle ils sont apposés. Cette tactique devrait être pénalisée au même titre qu'une protection des drapeaux.

**2.7** Aucun couvre-chef dur tel que la casquette ou le casque n'est toléré. Toutes autres coiffures faites de matières souples telles que le do-rag, le bandana, la kippa, et le turban sont, quant à elles, autorisées.

**2.8** Les shorts et les pantalons avec des poches sont interdits. Cette règle a été mise en place de manière à prévenir les blessures aux doigts lorsqu'un joueur tente de retirer les drapeaux d'un adversaire. Tout joueur portant un short ou un pantalon avec des poches devra quitter le terrain pour 5 jeux afin de lui permettre de changer de vêtements. Un joueur doit se munir d'une paire de short ou de pantalon ; Il est également interdit de jouer en sous-vêtements comme les boxers ou les culottes avec une coupe bikini, et ce, même dans l'éventualité d'un bris de vêtement. Les pantalons et les shorts dont les poches ont été zippées ou retournées, ou encore dont les poches ont été recouvertes de ruban adhésif, incluant les poches arrières, sont totalement proscrits. Les vêtements de

compression tels que les collants, les combinaisons, les leggings ou les pantalons de yoga sont permis. Pénalité : 10 verges, appliquée comme pénalité de ballon mort et le joueur doit être exclu pour **5 jeux**.

**2.9** Aucun bijou n'est toléré sur le terrain. Les piercings et les bagues en métal, incluant les alliances, doivent être retirés ou recouverts de ruban adhésif. Les montres, les chaînes et les bracelets en métal doivent eux-aussi être retirés, *exception faite pour les bracelets d'alertes médicale*. Les bracelets Livestrong en caoutchouc ou les bracelets faits de tissus, tels que ceux remémorant des souvenirs de vacances, sont exemptés de toutes réglementations. Tout joueur portant des bijoux devra quitter le terrain pour 5 jeux. Pénalité : 10 verges, appliquée comme pénalité de ballon mort au point de la prochaine remise, et le joueur doit être exclu pour **5 jeux**.

**2.10** Il est permis d'avoir une serviette, des gants, ou une feuille de jeu accrochée à la ceinture. Cependant, ces derniers seront traités comme drapeaux supplémentaires et un arrêt de jeu sera sifflé s'ils sont retirés par un adversaire.

**2.11** Tous les souliers et crampons sont légaux sauf ceux comportant des pièces de métal.

**2.12** Les joueurs portant un plâtre peuvent jouer à condition que ce dernier soit suffisamment couvert d'un matériel mou, le tout étant à la discrétion de l'arbitre.

**2.13** Un joueur affichant une plaie ouverte doit quitter le terrain et ne peut revenir au jeu tant que l'arbitre ne croit pas que sa blessure n'ait été suffisamment couverte.

**2.14** Un ballon en composite ou en cuir pour adulte tels que ceux utilisés dans U Sports, la NFL, et la LCF, est exigé pour la ligue senior masculine. Les ballons pour junior ou pour les jeunes de format Wilson TDY et TDJ, Nike 5-8, Spalding J5J et J5Y constituent des exemples de ballons proscrits. En ce qui a trait à la division mixte, les ballons pour junior sont acceptés. Il est interdit de trafiquer le ballon en y appliquant une substance adhésive par exemple. Une telle modification sera considérée comme une conduite antisportive.

### **3 ADMINISTRATION ET GESTION DES PARTIES**

**3.1** Le capitaine de chaque équipe doit obligatoirement assister à la réunion convoquée par les officiels 5 minutes avant le début de chaque partie. Un maximum de deux représentants par équipe peut assister à cette réunion.

**3.2** Lors du tirage au sort, le capitaine de l'équipe visiteuse a le choix du côté de la pièce (pile ou face). Le gagnant du tirage au sort doit choisir parmi les options suivantes : a) Débuter le match à l'attaque ou à la défense, b) le côté du terrain qu'ils défendront. L'équipe n'ayant pas le premier choix exercera l'autre option. L'équipe qui débute la partie à l'attaque débutera forcément la deuxième demie à la défense. Il n'est pas permis de changer de côté à la mi-temps, le choix doit être fait lors de la réunion d'avant-match. Il n'y a aucun tirage au sort durant les séries éliminatoires. Le premier choix, au début de la partie ainsi qu'en prolongation, revient plutôt à l'équipe receveuse.

**3.3** À moins qu'une pénalité ne soit décernée, l'équipe débutant la demie avec le ballon commence toujours à la ligne de 10 de son territoire.

**3.4** Il est possible de débiter un match avec seulement 5 joueurs sur le terrain. Par contre, si une équipe ne peut mettre 5 joueurs en uniforme sur le terrain lorsque la partie débute officiellement, 6 points seront

automatiquement attribués à l'équipe adverse. Le chronomètre officiel part à ce moment-là et à chaque 5 minutes d'attente supplémentaires, l'équipe adverse se verra accorder six points supplémentaires. À la mi-temps, si le match n'est toujours pas débuté, une victoire de 30-0 sera automatiquement accordée à l'adversaire de l'équipe fautive.

**3.5** Lors d'un match, si les deux équipes ne peuvent fournir au moins 5 joueurs sur le terrain, elles se verront toutes les deux infliger une défaite. Dans une situation semblable, telle que la règle 3.4 le stipule, chaque équipe se verra donner 6 points à son adversaire dès le début, et ce, à chaque 5 minutes, jusqu'à la mi-temps. Si le nombre de joueurs pour chacune des équipes demeure insuffisant, le score final à la demie sera de 30-30 et une défaite sera infligée à chacune d'entre elles.

**3.6** Chaque demie dure 22 minutes et se termine par 5 jeux non-chronométrés. Une fois que le chronomètre officiel n'affiche plus de temps, malgré des arrêts de jeu subséquents, par exemple pour un temps mort ou l'application d'une pénalité, on considère qu'il ne reste que 5 jeux. Le match doit commencer à temps, OU aussitôt que les équipes sont prêtes après avoir effectué le tirage au sort.

**3.7** Le temps est continu pour chacune des demies (22 minutes).

**3.8** Une pause d'une durée de 3 minutes entrecoupera les 2 demies.

**3.9** Chaque équipe a droit à 2 temps d'arrêt d'une durée de 30 secondes par match. Il est totalement acceptable pour une équipe de demander deux temps morts consécutifs sans avoir joué le moindre jeu. Si un joueur blessé ne veut pas quitter le terrain pour au moins un jeu après un court délai, son équipe se verra retirer un de ses temps d'arrêt. Ceci ne s'applique pas durant les cinq derniers jeux non-chronométrés d'une demie. Suite à un temps d'arrêt, le chronomètre repart à la remise en jeu du ballon.

**3.10** En plus des temps d'arrêt réguliers, chaque équipe pourra utiliser un « temps d'arrêt technique » par match dans le but d'obtenir une clarification au niveau d'un règlement. Suite à un temps d'arrêt technique, le chronomètre repart dès que le sifflet de l'arbitre se fait entendre.

**3.11** Les arbitres signaleront aux joueurs qu'il reste une minute avant les cinq derniers jeux de la demie lorsqu'il reste une minute ou moins à jouer.

**3.12** Lorsque le dernier des cinq jeux non-chronométrés est joué, un des arbitres signalera la fin de la demie ou de la partie, selon la situation correspondante.

**3.13** Un botté de dégagement fictif comptera comme un jeu non chronométré lorsqu'effectué durant les cinq derniers jeux d'une demie.

**3.14** Il y a une règle de clémence.

- a) À partir du moment où le temps sur l'horloge a été écoulé, si une équipe obtient assez de points pour mener par 18 points ou plus, les 5 jeux non chronométrés (ou ce qui reste de ces 5 jeux et de toutes tentatives de convertis) ne seront pas joués.
- b) Si l'équipe en avance est en possession du ballon à partir de leur ligne de 10 ou plus loin, et détient suffisamment d'essais pour terminer la partie, elle peut décider de le faire. L'équipe perdante peut bien sûr en faire la demande également à partir de ce moment.

- c) Lorsqu'un écart de 35 points ou plus est créé durant la deuxième demie, un des arbitres s'adressera au capitaine de l'équipe perdante afin de savoir si son équipe désire continuer la partie. L'équipe perdante peut mettre fin à la partie à partir de ce point.
- d) En plus des conditions précédentes, la décision d'arrêter ou non la partie relève de la discrétion des arbitres.

**3.15** À la fin de chaque jeu, il est de la responsabilité des joueurs à l'attaque de récupérer leur ballon et de le ramener à leur caucus. Les arbitres assisteront les joueurs dès qu'ils le peuvent. Note : Les arbitres peuvent siffler la continuation du jeu ou encore infliger une pénalité pour avoir retardé la partie si le ballon n'est pas ramené, dans un délai raisonnable, au caucus de son équipe.

**3.16 Substitutions.** Il est possible d'apporter des changements aux effectifs jusqu'à la mise en jeu du ballon. Le nombre de joueurs permis sur le jeu au moment de la levée du ballon est de 6; le non-respect de cette règle résultera en une pénalité pour substitution illégale.

**3.17 Arrivée tardive.** Afin de pouvoir intégrer une partie après son commencement, un joueur doit avoir déjà joué un match au préalable avec l'équipe pour laquelle il souhaite jouer et doit être inscrit sur la feuille d'alignement des joueurs avant le début de ladite partie. Le cas échéant, le joueur arrivant tardivement et ne répondant pas aux critères décrits ci-dessus ne peut intégrer le match, et ce, même si un seul jeu a été joué. Les joueurs existants de l'équipe ont le privilège d'arriver en retard à tout moment. Chaque équipe doit soumettre sa feuille d'alignement au marqueur avant le commencement de la partie. Un manquement à cette procédure résultera en une pénalité de 5 verges pour avoir retardé la partie.

**3.18 Procédure de plafonnement.** a) Chacune des divisions comportent un seuil relatif aux cotes des différents joueurs constituant une équipe; c'est-à-dire que la somme des cotes ne peut excéder un certain nombre selon la division. Lors d'un match, si l'alignement d'une équipe dépasse la limite imposée, cette équipe devra déclarer forfait et une marque de 30-0 conclura la rencontre. b) Certaines divisions imposent un plafond aux quart arrières, ce qui interdit aux joueurs dont les cotes offensives excèdent cette limite d'effectuer une passe avant (les convertis étant inclus). Dans l'éventualité où un joueur n'aurait pas de deuxième statistique offensive, le dossier serait acheminé à l'administration de la FPF qui se chargerait de déterminer si le joueur dépasse le seuil attribué aux quarts arrières. Si en effet ce dernier excède la limite, une défaite de 30-0 sera décernée. c) Si un joueur qui a deux cotes offensives effectue une passe avant et reçoit une passe (pas de sa propre personne) dans le même match, la plus haute des deux cotes sera utilisée pour cette partie. Si en utilisant cette cote le seuil du quart arrière pour cette division est dépassé, une défaite de 30-0 sera attribuée à l'équipe concernée.

**3.19 Bancs des joueurs :** Les bancs des joueurs sont situés sur les terrains à l'extrémité des installations, sur la ligne de côté, passé le centre du terrain, du côté décidé lors du tirage au sort; dans l'éventualité où il ne serait pas possible de placer les bancs des joueurs à l'emplacement décrit ci-dessus, les équipes pourraient se servir des zones de but. À aucun moment les équipes peuvent se tenir du côté de la toile de protection, du rideau ou du filet séparateur. Les équipes jouant sur le terrain du centre ne peuvent se servir des lignes de côté; la zone des bancs doit être située dans la zone de but.

**3.20 Retard important d'un match –** lorsque le début d'un match doit être retardé pour raison de force majeure (par exemple la nécessité d'une ambulance), ce dernier doit débuter au plus tard 20 minutes après l'heure prévue, faute de quoi il doit être reporté à une date ultérieure. Un retard entre 10 et 20 minutes résultera en une partie écourtée, d'au moins deux demies de 17 minutes de temps continue plus 5 jeux non chronométrés chacune.

#### 4 RUSHER/PASSEUR

**4.1** Le premier joueur à traverser la ligne de mêlée et à mettre de la pression sur le quart-arrière (communément appelé le rusher) doit obligatoirement débiter le jeu à 7 verges de la ligne de mêlée (un marqueur sera placé avant chaque essai) afin d'avoir une ligne directe d'immunité vers le quart-arrière. Le joueur en question ne peut se placer directement devant le centre de l'équipe adverse. Il doit être à au moins 1 verge à gauche ou à droite du marqueur placé au centre du terrain afin de conserver son immunité(voir 4.2).

**4.2** Le rusher perd son droit de passage vers le quart-arrière s'il débute sa course à l'extérieur de sa zone désignée (à partir d'une verge de chaque côté du marqueur de 7 verges, placé au centre du terrain, jusqu'à 2 verges de distance). Il perd également son droit de passage s'il se place directement sur le marqueur de 7 verges ou encore s'il change de côté du marqueur une fois que le ballon est manipulé par le centre adverse.

**4.3** Le rusher possède un droit de passage vers le quart-arrière. Même le centre adverse doit s'écarter de son chemin et ne peut rester immobile en interférant avec le rusher. Ce dernier peut se déplacer en ligne droite dans la direction qu'il veut mais il doit à tout prix éviter le rusher. Il en va de même pour tous les autres receveurs.

**4.4** Le rusher a le droit au chemin le plus rapide pour se rendre au quart-arrière. S'il dévie de ce chemin pour quelque raison que ce soit, il perd son immunité.

**4.5** Un seul rusher à la fois peut bénéficier d'un passage protégé vers le quart-arrière adverse. En tout temps, un joueur d'attaque peut demander au rusher immunisé de s'identifier. Ce dernier doit lever la main. Dans le cas où une identification n'a pas eu lieu avant le jeu, seul le rusher ayant débuté sa course à l'intérieur de sa zone désignée se verra accorder le droit de passage. Si deux joueurs ont débuté leur course au sein de la zone protégée, celui sur le flanc gauche de la défensive aura priorité.

**4.6** Contact avec le quart-arrière – Il est interdit au rusher d'interférer avec l'élan du lancer du quart. Tout contact avec le bras (à partir de l'épaule jusqu'à la main) ou avec le ballon (alors qu'il est encore dans la main du quart-arrière), résultera en une pénalité contre la défensive. Toutes formes de contact physique avec le quart-arrière seront pénalisées comme un contact sur le passeur et seront considérées comme une pénalité majeure et pourraient donc, dans certaines situations, s'ajouter à un touché ou un converti, et donc s'appliquer sur le converti suivant le touché ou sur la prochaine possession. Un contact avec le quart-arrière jugé excessif, et/ou intentionnel, peut également être passible d'une pénalité majeure pour rudesse (UR).

**4.7** Un joueur situé à moins de sept verges de la ligne de mêlée ne peut mettre de pression sur le quart-arrière à moins que celui-ci lance le ballon, le donne à un porteur, qu'il dépasse lui-même la ligne de mêlée, qu'une feinte de remise ou de passe latérale soit effectuée, ou encore, qu'une passe latérale ou avant soit captée en arrière de la ligne de mêlée. Le fait de positionner un joueur dans le champ arrière ne permet pas à un joueur à moins de 7 verges de la ligne de mêlée de mettre de la pression sur le quart-arrière, pour que cette dernière soit permise il faudrait que le quart-arrière fasse une feinte de passe, une passe avant ou une passe latérale.

**4.8** Pour qu'un rusher soit considéré en jeu, toutes parties de son corps en contact avec le sol doivent être situées derrière le marqueur désigné. Un rusher peut dépasser le marqueur, revenir à sept verges de la ligne de mêlée et continuer à mettre de la pression sur le quart aussi longtemps que toutes les parties de son corps en contact avec le sol soient retournées derrière ledit marqueur. Il sera pénalisé pour hors-jeu seulement s'il dépasse la ligne de mêlée sans avoir respecté cette règle.

## **5 PÉRIODE DE PROLONGATION/MATCH NUL**

- 5.1** Il n'y a pas de période de prolongation lors des parties de saison régulière.
- 5.2** Durant les séries éliminatoires, si le pointage d'un match est nul à la fin du temps réglementaire, une période de prolongation sera jouée.
- 5.3** Au début de la période de prolongation, les arbitres rencontreront les capitaines afin de déterminer l'équipe qui commencera avec le ballon. L'équipe receveuse aura le premier choix.
- 5.4** La période de prolongation consiste en une suite de tentatives de convertis. Chaque équipe peut s'exécuter de la ligne de cinq verges (1 point) ou de dix verges (2 points). Chaque équipe alternera jusqu'à ce qu'elles se soient exécutées trois fois chacune. Si l'égalité persiste après trois tentatives de chaque côté, une tentative supplémentaire sera accordée aux deux équipes jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré.
- 5.5** Il ne peut pas y avoir de retour sur une interception en prolongation.
- 5.6** Aucun temps mort n'est permis en période de prolongation.
- 5.7** L'application d'une pénalité mineure lors d'une période de prolongation ne peut être reportée à la tentative de converti suivante. L'équipe n'étant pas responsable de la pénalité aura le choix entre accepter le résultat du jeu ou appliquer la pénalité. Une pénalité majeure (rudesse, OC, UC, contact sur le passeur) en période de prolongation doit être appliquée sur la prochaine tentative de converti ou sur la reprise de la tentative de converti, à la discrétion de l'équipe n'étant pas responsable de la pénalité.

## **6 FORMATION/MOTION**

- 6.1** Une fois que la partie est commencée, il est permis de jouer avec moins de cinq joueurs si cette diminution des effectifs est causée par une blessure, par une pénalité (où le joueur est retiré du terrain pour cinq jeux) ou par toute autre urgence. Si une équipe possède moins de cinq joueurs éligibles dû à une disqualification (suite à une rudesse excessive ou à l'accumulation de deux pénalités majeures), l'équipe concernée devra déclarée forfait.
- 6.2** L'équipe à l'offensive doit aligner au moins trois joueurs sur la ligne mêlée au moment de la remise en jeu. Seront jugés sur la ligne les joueurs levant la main ou encore les joueurs étant à moins d'une verge de la ligne de mêlée. Tous les receveurs doivent être à au moins deux verges du joueur de centre. L'équipe offensive doit toujours se conformer à cette règle, même dans l'éventualité qu'elle doive jouer avec moins de six joueurs.
- 6.3** Le quart-arrière doit être à au moins cinq verges derrière le centre au moment de la remise.
- 6.4** Pour ne pas être avantagé, le joueur recevant le ballon des mains du centre ne peut être en train d'avancer lorsqu'il reçoit le ballon.
- 6.5** Un seul receveur peut être en mouvement de façon latérale ou vers l'arrière avant la remise. Tous les autres joueurs doivent être immobiles pendant au moins une seconde avant la remise.
- 6.6** Le joueur défensif assigné au centre doit être situé, au moment de la remise, à au moins trois verges devant ce dernier ou une verge latéralement. Le règlement 11.2 s'applique particulièrement au défenseur couvrant le centre, de sorte à ce qu'il doit lui aussi respecter la zone neutre d'une verge même s'il joue en «shade», c'est-à-dire une verge sur le côté du centre.

**6.7** Un caucus avant chaque jeu n'est pas obligatoire.

**6.8** Le centre doit se soumettre à la ligne de mêlée, tout en s'alignant avec les sacs de sable et en remettant le ballon entre ses jambes. Le cas échéant, une pénalité sera décernée à l'équipe fautive. Proprement dit, le centre ne peut pas placer ses deux pieds d'un côté ou de l'autre du sac de sable et il ne peut pas non plus prendre position derrière la ligne de mêlée pour créer un avantage. Pénalité : procédure illégale, 5 verges, appliquée au PDR, ou l'équipe B a l'option de refuser la pénalité et de prendre le jeu tel qu'il s'est déroulé.

**6.9** L'équipe B n'a pas le droit d'imiter la cadence de la mise en jeu de l'équipe A, par exemple en criant «HUT». Ce geste résultera en une pénalité de 5 verges pour procédure illégale contre la défensive.

## **7 RETARDER LA PARTIE**

**7.1** Au début de chaque jeu, les arbitres sifflent lorsque le cadran de chaque essai se met en marche. Une fois ce coup de sifflet entendu, le joueur de centre a vingt secondes pour remettre le ballon à son quart. Si le cadran expire avant que le ballon soit remis, une pénalité pour délai de partie sera décernée. Les arbitres sont en charge du cadran de chaque jeu. Dans l'éventualité que l'équipe A se fasse décerner deux pénalités consécutives avant la remise du ballon, pour « délai de la partie » ou autres, elle se verra dans l'obligation d'effectuer une remise réglementaire ou elle devra concéder la possession du ballon à son adversaire au point de la remise précédente. Cela signifie qu'il y a un changement de possession automatique après trois pénalités consécutives de A avant la remise du ballon. Le cadran sera arrêté suite à une pénalité de « délai de la partie » et sera reparti une fois qu'une remise réglementaire sera effectuée.

**7.2** Tous les joueurs sur le terrain doivent porter leurs drapeaux lorsque le jeu débute. Si un joueur ne porte pas ses drapeaux lorsque la remise est effectuée, une pénalité pour avoir retardé la partie lui sera décernée.

**7.3** Toute action délibérée dans le but de ralentir le match sera punie par une pénalité majeure pour conduite antisportive (OC).

## **8 FIN DU JEU/ POSITIONNEMENT DU BALLON/ PASSES LÉGALES**

**8.1** Le jeu est déclaré mort lorsque le ballon est transporté à l'extérieur du terrain, après un touché, un converti (raté ou réussi), un touché de sûreté, lorsqu'une passe vers l'avant touche le sol, un arbitre ou tout autre objet sur les lignes de côtés (ex : but de soccer). Si le ballon touche un des fils suspendus au-dessus du terrain, le jeu est arrêté et l'essai est repris. Si le ballon touche le plafond ou tout autre installation permanente (du dôme ou du bâtiment), le jeu est arrêté et le résultat du jeu demeure une passe incomplète. S'il y a une collision en vol entre deux joueurs essayant d'attraper une passe et qu'ils tombent au sol, la passe est captée, mais le ballon est par la suite déclaré mort au point où les joueurs touchent le sol.

**8.2** Il n'y a pas d'échappés (fumble) et une fois que le porteur de ballon perd la possession du ballon, le jeu est mort au dernier point où le ballon a été possédé avant d'être échappé. Le jeu est automatiquement arrêté lorsqu'une passe arrière touche le sol. Les passes latérales ainsi que les remises d'un joueur à un autre ne sont PAS permises une fois que le ballon traverse la ligne de mêlée. Si une passe latérale ou une remise est effectuée après que la ligne de mêlée ait été traversée par le ballon, le ballon sera déclaré mort au point d'origine de la passe ou de la remise.

**8.3** Une passe est considérée complétée lorsqu'un joueur est en possession du ballon tout en ayant mis deux pieds au sol à l'intérieur des limites du terrain ou toute autre partie de son corps, excluant les mains. Les marqueurs de la zone de but situés aux quatre coins de cette dernière ainsi que les cônes marquant les lignes sur le côté du terrain sont considérés à l'extérieur du terrain, ce qui signifie qu'un joueur ne peut établir sa position à l'intérieur du terrain en leur marchant dessus.

**8.4** Un joueur en possession du ballon ayant au moins un genou au sol sera considéré plaqué aussitôt qu'un adversaire le touchera. Les arbitres se réservent le droit de mettre fin à un jeu si la situation est dangereuse (ex : attraper simultanément, joueur au sol dans une mêlée, etc.) Un joueur qui n'est pas touché peut se relever et le jeu continuera. Un joueur ne peut pas intentionnellement rouler vers l'avant et bénéficier de son gain, même si aucun joueur défensif n'est près de lui.

**8.5** À la suite d'une interception, le jeu continue jusqu'à ce que les drapeaux du joueur ayant réalisé l'interception lui soient arrachés, qu'un adversaire le touche (s'il est au sol), que le joueur cesse délibérément sa progression (qu'il mette un genou au sol), ou encore qu'un arbitre juge nécessaire de mettre fin au jeu pour des raisons de sécurité des joueurs.

**8.6** Le ballon sera placé à l'endroit où les drapeaux se situent lorsqu'ils furent arrachés au joueur en possession du ballon. Un joueur est considéré arrêté (on lui a retiré ses drapeaux) au moment où sa ceinture de drapeau se détache et non lorsqu'elle atterrit au sol.

**8.7** Si un joueur qui n'est pas en possession du ballon perd accidentellement ses drapeaux au cours d'un jeu, il demeure un receveur éligible. S'il reçoit une passe, le jeu s'arrêtera dès qu'un adversaire le touchera à l'aide d'au moins une main. Si un receveur se fait arracher un drapeau en même temps qu'il jongle avec le ballon, le ballon sera considéré mort à l'endroit où le joueur s'est fait retirer son drapeau si ce même joueur complète l'action d'attraper le ballon.

**8.8** Dans le cas d'une remise ratée qui tombe au sol juste devant le quart-arrière et qui est immédiatement recouverte, le ballon demeure en jeu. Pour tous les autres types de remise ratée, le ballon est placé à l'endroit où il touche initialement le sol.

**8.9** Une remise illégale (qui traverse moins de 5 verges avant de rebondir sur le sol) constitue une tactique illégale et résulte en une pénalité de 5 verges. La défensive peut cependant refuser la pénalité. Le ballon est alors placé à l'endroit où il a heurté le sol et il y a perte d'essai pour l'offensive.

**8.10** Si un joueur est poussé hors limites, avant d'atterrir avec le ballon et que l'arbitre juge que s'il n'avait pas été poussé, ses pieds auraient été à l'intérieur du terrain les officiels pourraient juger que la balle a été captée.

**8.11** Tous les joueurs peuvent attraper une passe légalement. Par contre, si un joueur sort des limites du terrain puis revient et attrape une passe, la passe sera jugée incomplète au même titre qu'une passe heurtant le sol. Si un joueur sort des limites du terrain puis revient et fait dévier le ballon dans les airs, l'équipe adverse peut attraper ou intercepter la passe légalement. Par contre, l'équipe à laquelle appartient le joueur responsable de la déviation ne peut pas compléter la passe. Un joueur poussé hors ligne peut revenir sur le terrain et attraper une passe en toute légalité.

**8.12** Une passe vers l'avant ne peut être tentée que de derrière la ligne de mêlée. Si le passeur traverse cette dernière il ne peut plus passer et il pourra être pénalisé pour passe avant illégale. Le cas échéant, l'équipe adverse peut accepter le résultat du jeu ou retourner à la ligne de mêlée en plus de faire perdre un essai à l'offensive (au 4<sup>e</sup> essai cette option résulte en une perte de ballon). Le passeur n'a pas le droit aux verges qu'il a gagnées avant d'effectuer sa passe. De plus, ce jeu ne compte pas comme une course. **Note** : Le passeur sera considéré comme étant au-delà de la ligne de mêlée si son bassin, incluant ses drapeaux, est sur ou au-delà de la ligne. Une passe avant illégale lors d'une tentative de converti résulte en une tentative ratée.

**8.13** Une fois qu'un porteur de ballon franchit la ligne de mêlée, il ne peut revenir derrière celle-ci et tenter une passe. Pénalité : passe avant illégale, l'équipe adverse peut accepter le résultat du jeu ou retourner à la ligne de mêlée en plus d'une perte d'essai pour l'offensive (sur 4<sup>e</sup> essai cette option résulte en une perte de ballon).

**8.14** Une passe lancée hors limites ou au sol dans une section du terrain où il n'y a aucun receveur, et ce dans le but d'éviter le rusher, pourra, à la discrétion des officiels, être jugée comme une passe incomplète intentionnelle; le cas échéant, la pénalité est perte d'essai au point de la passe. Si cela arrive lorsque le quart est dans sa propre zone de but, un touché de sûreté sera accordé.

**8.15** Lorsqu'une équipe se retrouve dans la red zone, le passeur ne peut effectuer une passe avant par en dessous. La main du passeur ne peut être sous le ballon. Pénalité : passe avant illégale l'équipe adverse peut accepter le résultat du jeu ou retourner à la ligne de mêlée en plus d'une perte d'essai pour l'offensive (au 4<sup>e</sup> essai cette option résulte en une perte de ballon).

**8.16** Lorsque deux joueurs (un par équipe respective) attrapent le ballon simultanément, la possession est remise au joueur offensif.

**8.17** Retirer les drapeaux illégalement – ôter les drapeaux d'un joueur prématurément devra être pénalisé à moins que cela soit fait dans une tentative franche de vouloir retirer les drapeaux d'un joueur en même temps que celui-ci attrape le ballon. Retirer les drapeaux d'un joueur de l'équipe A tardivement en zone offensive, alors que celui-ci n'est plus en possession du ballon, devra aussi être pénalisé. Pénalité : 10 verges, appliquée au PDR, PEA ou option à l'équipe non-fautive.

**8.18** Si un coup de sifflet est donné par inadvertance et que celui-ci affecte le résultat du jeu, l'équipe affectée par ce dernier aura le choix d'accepter le résultat du jeu à l'endroit où le ballon a été sifflé mort ou de recommencer le jeu au point de dernière remise. Si l'arbitre n'est pas en mesure de déterminer laquelle des équipes a été affectée par le coup de sifflet, le jeu sera tout simplement repris.

**8.19 Passe hors-jeu** – lorsque l'équipe en possession du ballon tente de compléter une passe avant, que le ballon est dévié ou dirigé dans une direction hors-jeu et ensuite attrapé par un autre joueur de la même équipe, la passe sera considérée complétée à l'endroit duquel il a été dévié ou dirigé. Ceci s'applique lorsque le ballon est touché de façon évidente par l'équipe A ou est contesté par des joueurs des deux équipes. Une direction hors-jeu est en partant du point où le ballon est dévié vers la ligne de fond de l'équipe B.

**8.20 Participation illégale** – Il est défendu aux joueurs de l'équipe B d'utiliser l'espace hors-terrain à leur avantage et de retourner sur le terrain pour retirer les drapeaux à l'adversaire. Il en résultera une pénalité de 5 verges, ou l'option à l'équipe A d'accepter le résultat du jeu.

## 9 SÉRIES OFFENSIVES

**9.1** Chaque équipe a droit à quatre essais pour franchir dix verges sur le terrain et obtenir un premier essai. L'équipe offensive doit franchir ces dix verges à l'aide d'une passe avant, d'une course ou d'une pénalité défensive.

**9.2** Il n'y a pas de bottés dans FlagPlus Football. Lorsqu'une équipe désire concéder la possession du ballon à son adversaire au 4<sup>e</sup> essai elle peut simplement signaler à l'arbitre qu'elle dégage fictivement. *Si une équipe dégage de :*

- *l'intérieur de leur propre ligne de 10 verges, le ballon sera remis à l'équipe adverse au centre du terrain;*
- *entre sa ligne de 10 verges et le centre du terrain, le ballon sera remis à l'équipe adverse à sa propre ligne de 10 verges;*
- *du côté du centre du terrain de l'équipe adverse le ballon sera remis à l'équipe adverse à sa propre ligne d'une verge.*

**9.3** L'équipe A doit faire savoir son intention de dégager avant que l'arbitre siffle le début du jeu suivant. Une fois que le jeu est sifflé, l'équipe A doit prendre un temps mort ou une pénalité pour délai de la partie si elle désire dégager.

**9.4** Si l'offensive décide d'effectuer un jeu sur son 4<sup>e</sup> essai et qu'elle ne réussit pas à obtenir le premier essai, le ballon sera remis à l'équipe adverse là où le jeu s'est terminé (à moins qu'il n'y ait une pénalité).

## 10 COURSES

**10.1** Il est interdit d'effectuer une course lorsqu'à l'intérieur de la red zone (sept verges de la zone des buts adverse). Cette règle existe pour empêcher les équipes de toujours courir pour marquer de courts touchés. Une fois que le ballon est remis pour la première fois de l'autre côté de la ligne de sept verges, le reste de la séquence est considéré comme dans la red zone, peu importe les pénalités ou pertes de verges subséquentes.

**10.2** Le quart-arrière peut courir avec le ballon lorsqu'en dehors de la red zone. Pour considérer un jeu comme étant une course, le porteur de ballon doit avoir passé la ligne de mêlée et un gain en résulte normalement de la tentative. Le fait que le porteur de ballon traverse la ligne de mêlée, même s'il retourne derrière celle-ci et s'y fait plaquer résultant ainsi en une perte de verge, est considéré comme une course.

**10.3** Les remises (peu importe la direction dans laquelle elles sont dirigées) ou les passes latérales sont illimitées tant qu'elles sont faites derrière la ligne de mêlée. Le joueur qui reçoit une telle remise ou une telle passe peut par la suite, s'il se situe toujours derrière cette ligne, réaliser une passe avant. Une fois que le ballon est lancé ou remis à un autre joueur derrière la ligne de mêlée, tous les joueurs défensifs peuvent traverser cette dernière. Il est donc interdit pour quiconque d'effectuer une passe latérale ou une remise une fois la ligne de mêlée traversée. Pénalité : Le ballon est déclaré mort au point d'origine de la passe latérale ou de la remise et il y a continuité des essais. NB : La défensive peut intercepter une passe latérale lorsqu'elle est effectuée derrière la ligne de mêlée. Or, si celle-ci est plutôt tentée une fois la ligne de mêlée traversée, une interception devient impossible.

**10.4** Il est illégal de lancer le ballon dans les airs afin d'éviter de se faire retirer ses drapeaux lorsqu'en possession du ballon.

**10.5** Il est interdit de plonger dans l'intention de gagner des verges. Le ballon sera placé à l'endroit où les officiels jugeront qu'un avantage a été gagné. De plus, un plongeon évident effectué au milieu de joueurs défensifs, qu'il y ait contact ou non, pourra être puni d'une pénalité de rudesse (UR). Note: Il est parfaitement légal de plonger pour attraper ou intercepter un ballon ou encore pour retirer les drapeaux du joueur en possession du ballon.

**10.6 Passage de force:** Le joueur en possession du ballon ne peut baisser la tête dans le but de gagner des verges. Tout joueur défensif qui est immobile devant le porteur et en attente de lui retirer ses drapeaux doit être évité par le porteur. Si ce dernier entre en contact en toute connaissance de cause avec un joueur défensif immobile, il sera pénalisé. Un joueur défensif qui obstrue le chemin du porteur sans pour autant tenter de lui retirer ses drapeaux pourrait également être pénalisé pour contact excessif ou rudesse (UR) à la discrétion des arbitres.

**10.7** Sauter (ou bondir) dans le but de gagner des verges est illégal. Il est toutefois possible et légal que les pieds d'un joueur quittent le sol lorsqu'il tente une feinte ou qu'il change brusquement de direction.

**10.8** Une passe avant captée par un joueur derrière la ligne de mêlée sera considérée comme une course tant que le porteur de ballon traverse la ligne de mêlée. **Exception :** Une passe déviée par un joueur défensif puis captée par un joueur offensif demeure une passe. Par conséquent, si un tel jeu se produit après une course, il demeure légal. Un passeur qui attrape une passe déviée peut courir avec le ballon et obtiendra, du même fait, le crédit pour la passe complétée ainsi que pour la réception du ballon.

**10.9** Une équipe ne peut pas tenter deux passes avant consécutives pendant un même jeu, même si la première passe est déviée derrière la ligne de mêlée vers un joueur offensif.

**10.10** Tout joueur qui expose ses coudes pendant qu'il court avec le ballon sera pénalisé. Si cette action empêche l'adversaire de retirer les drapeaux en les protégeant, elle sera pénalisée au même titre qu'une pénalité pour protection des drapeaux. Si un contact se produisait, il serait pénalisé comme contact excessif, ou comme rudesse, à la discrétion des arbitres.

**10.11** Il est interdit d'effectuer une course lors de deux essais consécutifs. Si un jeu de course est suivi par un jeu comportant une pénalité acceptée (plus précisément, une pénalité appliquée au PDR et dont l'ER), une course sur le jeu suivant demeure toujours interdite. Par contre, si un jeu de course est suivi par une pénalité pour s'être débarrassé du ballon une course sur le jeu suivant devient autorisée. Une équipe ne peut pas courir sur un jeu suivant une pénalité pour course illégale (c.-à-d. elle ne peut courir durant trois jeux consécutifs dans une tentative de déroger à cette règle).

**10.12** Il est permis d'effectuer une course sur une tentative de converti suivant un touché, même si ce dernier a été fait à l'aide d'une course.

**10.13** La pénalité pour une course illégale est une PE lors des trois premiers essais et une perte de ballon lors du 4eme essai. Cela s'applique sur des situations où deux courses consécutives auraient été effectuées et sur des situations de course illégale dans la red zone. Une tentative de converti à partir de la red zone constituant une pénalité pour course illégale découlerait en un simple échec de la tentative.

## 11 JEUX À LA LIGNE DE MÊLÉE

**11.1** Après le sifflet et avant que le ballon soit mis en jeu, il est interdit pour un joueur d'entrer en contact avec un adversaire, de toucher au ballon ou encore de s'approcher du caucus adverse. Un joueur qui traverse la ligne de mêlée (dépassé le ballon) sera affecté une pénalité pour hors-jeu et le jeu sera sifflé mort. Un léger mouvement d'avance est permis, si le joueur revient avant la remise du ballon.

**11.2** La défense doit permettre une zone neutre d'une verge. La pénalité est de 5 verges pour un hors-jeu, mais le jeu ne sera pas sifflé mort.

**11.3** Le ballon peut être placé à l'intérieur de la ligne d'une verge, mais la zone neutre doit toujours être respectée par l'équipe B.

**11.4** Le joueur de centre doit immobiliser le ballon au sol avant de le remettre au quart derrière lui. Une fois le ballon immobilisé, le centre ne peut plus bouger le ballon jusqu'à ce qu'il effectue sa remise. Tout mouvement du ballon simulant le début d'un jeu suite à l'immobilisation de celui-ci résultera en une pénalité pour procédure illégale.

**11.5** Le joueur de centre doit effectuer sa remise entre ses jambes, à partir de la position du ballon sur le sol et dans un mouvement continu.

## 12 INTERFÉRENCE/CONTACT

**12.1** Une pénalité pour interférence avec la passe est décernée lorsqu'il y a contact ou obstruction de la vue qui nuit à ce que le receveur ou le joueur défensif attrape le ballon.

**12.2** Cette pénalité est tributaire du jugement de l'officiel et ce dernier se réserve le droit de juger tout contact comme accidentel.

**12.3** Une pénalité pour contact illégal sera décernée s'il y a contact avant que le ballon ne soit lancé, et peut être appelée contre la défensive seulement. Pénalité : 5 verges du point de dernière remise et premier essai automatique. L'offensive ne peut recevoir une pénalité de contact illégal, cependant elle peut écoper de pénalités de contact excessif, de rudesse, d'interférence sur la passe, etc.

**12.4** Une pénalité pour interférence sur la passe commise par la défensive sera un PEA au point d'infraction. Si la pénalité survient dans la zone de but, le ballon sera placé à la ligne d'une verge PEA. Si cela se produit derrière la ligne de mêlée, un PEA sera accordé au PDR. Note : a) Il est possible de recevoir une pénalité de rudesse (UR) en plus d'une pénalité de contact illégal ou d'interférence si le contact est jugé excessif et délibéré. b) Une pénalité d'interférence peut être ignorée si le ballon est jugé inatteignable (passe trop longue ou trop haute).

**12.5 Faire trébucher** découlera en une pénalité mineure de 5 verges, donc P5 PDR ER ou P5 PBT EC. Tout dépendamment de la sévérité du trébuchement, l'acte pourrait être aussi pénalisé au même titre qu'une rudesse.

**12.6** Une pénalité offensive pour interférence sur la passe offre plusieurs options à la défensive. Elle peut accepter le résultat du jeu si elle le désire. Elle peut également accepter une pénalité de 10 verges appliquée à partir du point de dernière remise en répétant l'essai ou appliquer une perte d'essai au point de dernière remise. Sur un 4<sup>e</sup> essai, le choix de perte d'essai équivaut à une perte de possession du ballon au point de dernière remise.

## 13 POINTAGE

**13.1** Un touché est marqué lorsque l'offensive est en possession du ballon dans la zone de but de l'adversaire et que les drapeaux du joueur en question ainsi que le ballon ont traversé le plan de la ligne de but. Si l'un des deux derniers éléments n'a pas franchi le plan de la zone de but, le ballon sera placé à l'endroit où le ballon est mort à la suite du retraitement des drapeaux.

**13.2** Un touché vaut 6 points et sera suivi d'un converti de 1 ou de 2 points.

**13.3** À la suite d'un touché les officiels siffleront le jeu immédiatement. Le joueur ayant marqué se doit alors de rester immobile afin que les officiels puissent vérifier si sa ceinture est attachée de façon réglementaire.

**13.4** Si la ceinture ou les drapeaux ne sont pas réglementaires (brisés ou contenant un nœud) le touché sera rappelé et une pénalité pour ceinture illégale sera appliquée, à partir du point de dernière remise.

**13.5** Si le joueur ne coopère pas avec les officiels au moment de la vérification, une pénalité pour conduite antisportive sera décernée (OC) et le touché sera rappelé.

**13.6** Si l'équipe B intercepte une passe sur un jeu débutant à la ligne de mêlée, et qu'elle est par la suite appelée pour drapeaux illégaux, la pénalité appliquée sera une P5 à partir du point où le ballon a été intercepté et l'équipe B conservera la possession.

### Converti

**13.7** Suite à un touché, l'équipe à l'attaque peut effectuer un converti d'un point (à partir de la ligne de 5 verges) ou de deux points (à partir de la ligne de 10 verges). L'équipe ayant marqué peut aussi refuser la tentative de converti. Une fois que l'offensive a décidé à partir de quelle ligne elle effectuera sa tentative de converti et que les poches sont prêtes, elle devra utiliser un de ses temps morts pour changer son choix. L'équipe s'étant fait marquer peut décider de concéder le converti, le cas échéant, un converti de 2 points sera attribué à l'équipe concernée.

**13.8** Les règles s'appliquant à la red zone sont en vigueur durant les convertis d'un point. Note : une course illégale sur un converti résulte en un converti échoué.

**13.9** Il est possible, pour l'équipe à la défense d'intercepter puis de retourner le ballon dans la zone de but adverse. Le sifflet se fera entendre lorsque le joueur ayant effectué l'interception se fera retirer ses drapeaux ou alors qu'il sera sorti de la surface de jeu. Si un joueur retourne un converti jusqu'à dans la zone de but adverse, son équipe se verra accorder un ou deux points dépendamment de la tentative qu'effectuait l'équipe à l'attaque.

**13.10** Si le dernier des attaquants commet une infraction sur un joueur tentant de retourner un converti, le jeu sera sifflé immédiatement et les points seront accordés même si le joueur ne parvient pas à atteindre la zone de but. Si un attaquant autre que le dernier commet une infraction sur un joueur tentant de retourner un converti, l'équipe de ce dernier se verra octroyer une tentative de converti pour le même nombre de points qu'essayait l'équipe initialement à l'attaque.

## TOUCHÉ DE SÛRETÉ

**13.11** Si le porteur de ballon sort du terrain ou se fait retirer ses drapeaux lorsqu'il est à l'intérieur de sa propre zone de but, un touché de sûreté sera accordé (deux points). Le porteur de ballon sera considéré dans la zone de but une fois que les drapeaux et le ballon auront traversé le plan de la ligne de but. Si l'un des deux éléments précédents n'ont pas franchi le plan de la ligne de but, le porteur de ballon ne sera pas considéré dans la zone de but aux fins de la présente règle.

**13.12** Si une mauvaise remise, un ballon échappé ou le premier bond d'une passe latérale se produit dans la zone de but de l'équipe à l'attaque, un touché de sûreté est accordé. Ce cas se rapporte également à la règle 8.8 où une remise ratée est immédiatement recouverte.

**13.13** À la suite d'un touché de sûreté, l'équipe adverse prend possession du ballon à sa propre ligne de 10 verges.

**13.14** Un joueur défensif qui intercepte un ballon puis ENTRE dans sa propre zone de but et s'y fait retirer ses drapeaux se verra accorder un touché de sûreté à moins que son élan au moment d'intercepter le ballon l'ait fait entrer dans la zone de but. Dans ce cas, son équipe reprendra le ballon à sa propre ligne de 10 verges.

## DERNIER JOUEUR À L'ARRIÈRE SUR UN JEU DÉBUTANT À LA LIGNE DE MÊLÉE

**13.15** Sur n'importe quel jeu débutant à la ligne de mêlée, si un joueur défensif interfère avec le porteur de ballon d'une quelconque façon, et que selon l'arbitre, il est **CERTAIN** que des points auraient été marqués s'il n'y avait pas eu d'obstruction, les points seront accordés. Dans l'éventualité de pénalités compensatoires, aucun point ne peut être accordé, les pénalités seront compensées au point approprié.

## 14 PROTECTION DES DRAPEAUX/ OBSTRUCTION

**14.1** Le porteur de ballon ne peut en aucun cas protéger ses drapeaux. L'utilisation des mains, épaules, coudes ou du ballon comme bouclier est strictement interdit. Si le porteur de ballon utilise la technique du bras tendu, s'il écarte la main d'un adversaire, ou s'il effectue n'importe quel autre geste pouvant empêcher un défenseur de se rendre à ses drapeaux, il sera pénalisé pour protection des drapeaux. Autrement, si le porteur de ballon place le ballon près de ses drapeaux et se le fait enlever des mains par le défenseur, une pénalité pour protection des drapeaux sera appliquée.

**14.2** Bloquer le passage d'un joueur défensif en effectuant un tracé de passe est illégal, et résultera en une pénalité pour obstruction sur la passe avant contre l'équipe à l'attaque.

**14.3** Après qu'un joueur ait capté une passe, ses coéquipiers doivent demeurer immobiles ou s'écarter du chemin (sans nuire au déroulement du jeu) jusqu'à ce que le jeu se termine. Si un joueur court aux côtés de son coéquipier en possession du ballon, une pénalité pour blocage illégal sera décernée. Si un jeu potentiel de course se développe, un joueur offensif peut effectuer son tracé normalement jusqu'à ce que le porteur de ballon traverse la ligne de mêlée sans que ce ne soit considéré être un bloc.

## 15 PÉNALITÉS MAJEURES

**15.1** Un joueur éjecté pour tentative de blessure ou pour abus verbal envers un officiel, un adversaire ou un employé de la ligue peut être passible d'une suspension.

**15.2** Un officiel a le droit de retirer un joueur du match et, si ce dernier continue d'harceler l'officiel, il peut demander à ce que le joueur en question quitte le terrain (incluant les lignes de côtés). Si le joueur refuse de se soumettre à l'autorité des officiels, ces derniers peuvent arrêter la partie et décerner une victoire par forfait à l'équipe adverse.

**15.3** Aucune amende ne sera donnée à un joueur suspendu.

**15.4** La ligue se réserve le droit de suspendre un joueur pour toute violation de ses règlements.

**15.5** L'accumulation de trois rudesses ou trois conduites antisportives résultera en une suspension automatique d'une semaine. À chaque fois que deux pénalités majeures seront reçues, une suspension d'une semaine supplémentaire sera décernée. Pendant les éliminatoires, l'accumulation de trois rudesses, trois conduites antisportives ou quatre pénalités majeures combinées sera également passible d'une suspension automatique d'une semaine. Une liste des joueurs ayant reçus des pénalités majeures est compilée tout au long de la saison.

**15.6 Conduite antisportive (OC) :** L'utilisation de langage ou de gestuelle obscène ou insultante envers un officiel, un adversaire, un employé de la ligue ou un spectateur, de la part d'un joueur sur le banc ou sur le terrain est strictement prohibée. Ralentir la partie de façon délibérée; lancer le ballon ou tout autre objet en direction d'un joueur, d'un officiel, ou encore à l'extérieur du terrain dans un geste antisportif; entrer en contact avec un officiel; lancer le ballon avec force contre le sol; projeter le ballon hors du terrain d'une façon répréhensible; tourner l'adversaire en ridicule; danser ou narguer l'adversaire suite à un touché ou au moment de marquer sont tous des gestes répréhensibles passibles d'une pénalité majeure pour conduite antisportive. Cette pénalité exclue le joueur fautif du terrain durant 5 jeux consécutifs (incluant les convertis et les dégagements). Il n'y aura **aucune tolérance** pour les gestes antisportifs. Lorsqu'appelée contre la défensive, une pénalité de conduite antisportive résulte en un premier essai. Les pénalités en lien avec le port des pantalons ou de shorts avec des poches, ou correspondant au port de bijoux ne sont pas considérées comme étant des conduites antisportives.

**15.7 Rudesse (UR) :** Toute action physique délibérée et intentionnelle dirigée vers un adversaire, un officiel ou un spectateur de la part d'un joueur sur le banc ou sur le terrain est strictement prohibée. Ceci inclut mais n'est pas restreint à : plonger dans un groupe de joueurs (avec ou sans contact), donner un coup de poing, donner un coup de tête, pousser, donner un coup de pied ou encore un coup de coude. Il n'y aura **aucune tolérance** pour les gestes de rudesse. Lorsqu'appelée contre la défensive, une pénalité de rudesse résulte en un premier essai.

**15.8 Contact excessif :** Cette pénalité sera décernée lorsque l'officiel jugera qu'il y a eu contact excessif, mais pas au point de décerner une rudesse. Si le contact a lieu dans le cadre d'un jeu et qu'il ne dérogeait pas complètement de l'action sportive entreprise, l'officiel décernera une pénalité pour contact excessif. Le fait d'arracher le ballon à l'adversaire une fois que celui-ci en a pris possession sera également puni sous cette règle. Le joueur fautif n'aura pas à quitter le terrain pour 5 jeux consécutifs. FlagPlus Football est une ligue sans contact et cette règle doit être respectée autant que possible.

**15.9 Suspensions :** Depuis l'hiver 2011, toutes les suspensions sont décernées en termes de semaines et non de parties. Conséquemment, si un joueur évolue auprès de plus d'une équipe, il ne pourra participer à aucun des matchs au sein de n'importe quelle équipe de la ligue durant sa suspension. Note : Le comité de discipline de la FPF jugera toutes suspensions.

**15.10 Retrait du terrain pendant 5 jeux :** Le joueur fautif sera retiré du terrain pendant 5 jeux pour toute pénalité pour avoir porté des pantalons ou des shorts avec des poches, pour avoir porté des bijoux, pour une rudesse (UR) ou pour une conduite antisportive (OC); les convertis et dégagements compteront dans le calcul des jeux de retrait. Si la demie se termine lorsqu'un joueur n'a pas complété les 5 jeux de retrait, ces derniers seront complétés en deuxième demie (ou en prolongation, en séries éliminatoires). Si l'équipe n'étant pas responsable de la pénalité décide d'appliquer une pénalité plutôt que de prendre le résultat du jeu, lors d'une situation d'essai répété, aucun des 5 jeux de retrait du joueur fautif ne sera comptabilisé. Si l'équipe A décide de ne pas profiter de l'opportunité de tenter un converti ou si l'équipe B concède le converti, aucun des 5 jeux de retrait ne sera comptabilisé.

**15.11 Expulsion automatique :** Toute combinaison de deux pénalités de rudesse et de conduite antisportive résulte en éjection. (Par exemple une rudesse et une conduite antisportive). Les pénalités en lien avec le port des pantalons ou de shorts avec des poches, ou correspondant au port de bijoux ne sont pas considérées comme étant des conduites antisportives.

**15.12** À la fin de la saison, les équipes qui ne se sont pas conformées aux règlements de la ligue recevront une lettre d'avis de période de probation.

**15.13 Interférence par une personne non-autorisée.** Si une quelconque personne autre qu'un joueur étant située sur le terrain interfère avec le jeu, la personne en question sera disqualifiée. De plus, si l'arbitre est certain que des points auraient été marqués s'il n'y avait pas eu d'interférence, les points doivent être accordés. Dans le cas contraire, si l'arbitre doute que des points auraient pu être marqués, une pénalité de 15 verges à partir du point d'interférence est applicable. Si la pénalité survient au dernier jeu d'une demie, 15 verges de punition seront accordées et un dernier jeu sera joué.

**15.14 Rudesse et contact excessif sur un receveur :** Lorsque l'équipe B est responsable d'un contact avec un receveur dans la zone visée par la passe et que la passe est incomplète, l'équipe A pourra choisir d'appliquer la pénalité à l'endroit où elle s'est produite. Pour la pénalité de contact excessif, le tout résultera spécifiquement en un premier essai automatique au point d'infraction. En ce qui a trait à la rudesse, l'équipe A aura les mêmes options que la pénalité pour contact excessif, mais le joueur puni devra être exclu pour 5 jeux. Cette situation serait applicable lorsqu'un défenseur effectuerait un contact excessif sur un receveur ou le rudoierait afin de le séparer du ballon par exemple. Si la pénalité se produit dans la zone de but, le point d'infraction sera la ligne de 1 verge (ou de 7 ½ si l'équipe non responsable désire rester à l'extérieur de la red zone). Dans tous les cas, il s'agira d'un premier essai automatique.

## 16 APPLICATION DES PÉNALITÉS

Glossaire :

PEA – premier essai automatique

ER – Essai repris

EC – essais continuent

PE – perte d’essais

PI – point de l’infraction

PB – perte du ballon

PDR – point de dernière remise

PBT – point ballon tenu (au moment de la pénalité)

P5 – pénalité de 5 verges

LM – ligne de mêlé

PBM – point ballon mort (fin du jeu)

OP – option prévue (de laisser le jeu terminer sans pénalité)

TG – Terrain gagné (pour le gain du premier essai)

TNG – Terrain non gagné (pour le gain du premier essai)

Exemple : **hors-jeu** : P5 ER – cela signifie perte de 5 verges du point de la dernière remise et l’essai est repris.

### 16.1 Pénalité sur un converti

Pénalité commise par l’ <u>offensive</u> – choix à la défensive	
Converti réussi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reprise du converti ET :</li> <li>• Appliquer les verges sur la reprise du converti, OU</li> <li>• Appliquer les verges sur le 1er essai subséquent</li> </ul> <p>* L’offensive peut changer son choix de pointage du converti sur la reprise. <i>Le choix du nombre de points à tenter sur la reprise du converti doit être communiqué par l’offensive avant que l’équipe non fautive décide du point d’application de la pénalité.</i></p>
Converti raté	Le converti n’est pas repris ET Les verges sont appliquées sur le 1er essai subséquent

Pénalité commise par la <u>défensive</u> – choix à l’offensive	
Converti réussi	•Le converti n’est pas repris ET les verges sont appliquées sur le 1er essai subséquent
Converti raté	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Reprise du converti ET :</li> <li>• Appliquer les verges sur</li> </ul>

	<p>la reprise du converti, OU</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Appliquer les verges sur le 1<sup>er</sup> essai subséquent</li> </ul> <p>* L'offensive peut modifier son choix de pointage du converti sur la reprise (de 1 point à 2 points et vice versa). Si la première tentative est pour un converti d'1 point, la pénalité maximale sur les prochains essais de 2 points est de 5 verges.</p>
--	--

## 16.2 Pénalités sur les remises en jeux régulières

Pénalités mineures contre l'offensive :	
Hors-jeu	P5 PDR, ER
Formation, motion ou remise illégale	P5 PDR, ER ou option
Obstruction du rusher	P5 PDR, ER ou option
Obstruction offensive sur la passe avant	P10 PDR, ER; PE PDR; ou option
Protection des drapeaux/ linge recouvrant les drapeaux	P5 PBT EC
Sauter	P5 PBT EC
Retarder la partie	P5 PDR, ER PAS D'OPTION
Se débarrasser du ballon	Ballon place au point d'origine de la passe, EC
Blocage illégale	P5 PDR ER ou P5 PBT EC
Passe avant non réglementaire	PE, EC au PDR ou option
Deux courses consécutives	PE, EC au PDR PAS D'OPTION
Course illégale dans la red zone	PE, EC au PDR PAS D'OPTION
<b>Note:</b> Pour une pénalité offense qui se produit après le gain du 1 <sup>er</sup> , la seule application possible est d'appliquer les verges et de donner un 1 <sup>er</sup> essai et 10.	
Pénalités mineures contre la défensive	
Hors-jeu, alignement illégale proche du joueur de centre adverse, hors-jeu dans zone neutre	P5 PDR, ER ou option
Retenir le porteur de ballon	P5 PDR, ER ou P5 PBT EC ou PBM. Derrière la LM : P10, EC
Faire trébucher	P5 PDR, ER ou P5 PBT EC
Retrait défendu des drapeaux de l'adversaire	P10 PDR, PEA ou option
Contact illégal/ retenir un receveur	P5 PDR PEA ou option
Obstruction sur la passe avant défensive	PI PEA
Pénalités majeures	
Rudesse	Offensive: P10 PDR ER ou P10 PBT ou PBM EC Défensive: P10 PDR, PEA ou P10 PBM ou PBT, PEA
Conduite antisportive (OC)	P10 au point de la prochaine mise en jeu. Si contre la défensive PEA.
Shorts avec poches/ port de bijoux	P10 au point de la prochaine remise. Si contre la défensive PEA.

Plongeon à proximité d'adversaires	P10 PDR ER / P10 PBT EC / P10 PBM EC
Contact sur le passeur	P10 PDR, PEA ou P10 PBM, PEA
Rudoyer le quart-arrière	P10 PDR ou PBM, PEA
Contact excessif	Offensive : P5 PDR, ER ou P5 PBT, PI, ou PBT EC Défensive : PEA et P5 PDR, PBM ou PBT ; si la passe est incomplète PEA PI
<b>Divers</b>	
Pas de drapeaux/ drapeaux illégaux	P5 PDR, ER ou option
Substitution illégale/ trop de joueurs	P5 PDR, ER ou option
Interférence par une personne non-autorisée	P15 PI ou touché marché + disqualification

**16.3 Pénalités sur jeux résultants en points autres que les convertis** Si une pénalité mineure est signalée sur un jeu qui résulte en un touché, l'équipe non-fautive a l'option de la pénalité ou du résultat du jeu (le touché). Si une pénalité majeure a lieu sur un touché, l'équipe non-fautive peut l'appliquer soit sur le converti ou sur le premier jeu de la prochaine séquence. Si elle choisit de l'appliquer sur le converti, elle peut choisir de tenter un converti de deux points, et de toujours appliquer la pénalité (soit jusqu'à la ligne de 7 1/2 ou encore la ligne de 1.) Il est à noter que les restrictions normales de red zone s'appliquent concernant les jeux de courses au sol.

#### 16.4 Pénalités sur le dernier jeu de la demie

Pénalités mineures :

- Si une pénalité mineure est signalée (et acceptée) sur le dernier jeu de la demie, la demie sera prolongée par 1 jeu. **Il est à noter que cette prolongation ne s'applique pas aux pénalités qui résultent en perte d'essai (se débarrasser du ballon, course illégale, etc.)**
- Si l'équipe B commet une infraction sur le porteur de ballon, la demie sera prolongée pour un jeu après l'application de la pénalité du point approprié. Selon la règle 13.14, si la pénalité résulte en un gain de points, la demie prendra fin après la tentative de converti.
- Si une pénalité mineure est commise sur une tentative de converti sur le dernier jeu de la demie, les verges ne pourront pas être appliquées au début de la deuxième demie.

Pénalités majeures :

- En plus de toutes les options décrites ci-haut concernant les pénalités mineures, toute pénalité majeure peut être appliquée sur le premier jeu de la prochaine demie.
- Si une pénalité majeure est signalée sur un touché sur le dernier jeu de la demie, l'équipe non-fautive peut l'appliquer soit sur le converti ou sur le premier jeu de la prochaine séquence. Dans la deuxième situation, elle choisira également si ce jeu aura lieu en tant qu'une prolongation d'un jeu de la demie, ou comme premier jeu de la prochaine demie.

**16.5 Pénalités derrière la ligne de mêlée** –Les retenues effectuées derrière la ligne de mêlée résultent en une pénalité de 10 verges et l'EC. Par contre, si le porteur de ballon revient derrière la ligne de mêlée, une pénalité pour retenue demeure une pénalité de 5 verges. Pour les pénalités de protection des drapeaux derrière la ligne de mêlée, voir la règle 16.14.

**16.6 Pénalités dans la zone de but par l'offensive** – Si l'offensive écope d'une pénalité dans sa propre zone de but, pendant que le ballon est dans la zone de but, un touché de sûreté est accordé à la défensive. Par exemple, le quart arrière commet une infraction pour protection des drapeaux dans sa propre zone de but ou il se débarrasse du ballon à partir de sa propre zone de but.

#### 16.7 Pénalités près de la ligne de but :

- Si l'offensive commet une pénalité qui est appliquée du PDR, et que le PDR est leur propre ligne d'une verge ou à l'intérieur de celle-ci, la pénalité devient une perte d'essai. Il est à noter que cela ne s'applique pas sur le 4<sup>e</sup> essai, à moins que la pénalité résulte normalement en une perte de ballon lorsqu'appelée sur le 4<sup>e</sup> essai, par exemple lors d'une course illégale.
- Si la défensive commet une pénalité qui amènerait le ballon dans la red zone, l'offensive peut choisir de commencer le prochain jeu à la ligne de 7 1/2 afin de pouvoir courir. Cela se rapporte aussi à la défensive qui serait pénalisée pour « interférence sur la passe » dans la zone de but ou à l'intérieur de la red zone. Cela ne s'applique pas si le ballon avait déjà été dans la red zone sur cette séquence.
- Si la défensive est fautive, et que la pleine application des verges prévues amènera le ballon jusqu'à la ligne

but ou la ligne à franchir pour l'obtention d'un premier essai, l'offensive se voit accorder un 1<sup>er</sup> essai. Exemple : ballon sur la ligne de 4, défensive commet un hors-jeu. PEA pour l'offensive.

- Si le ballon est placé à la ligne d'une verge de l'équipe B ou à l'intérieur de celle-ci et que la défensive commet une pénalité, PEA pour l'offensive.

#### 16.8 Pénalités dans les 5 derniers jeux

- Si la pénalité est appliquée au PDR avec l'ER, l'essai et le nombre de jeux restants seront repris. Exemple : 1<sup>er</sup> essai et 10 avec 5 jeux à faire, hors-jeu contre le rusher. Ce sera alors 1<sup>er</sup> essai et 5, avec 5 jeux à faire.

- Dans le même ordre d'idée, si un joueur a été exclu pour 5 jeux et qu'une pénalité est appliquée au PDR avec l'ER, aucun des jeux de retrait ne sera comptabilisé.
- Si la pénalité est appliquée du PBT ou PBM, les essais continuent, et le nombre de jeux restants sera diminué par ce jeu. Exemple : avec 5 jeux restants, le porteur de ballon est appelé pour « protection des drapeaux ». Pénalité sera P5 PBT, 4 jeux restants.
- La pénalité pour obstruction sur la passe avant contre la défensive est appliquée au point de la faute et elle ne consomme pas de jeu.
- Si deux pénalités (voir règle 16.11) se produisent dans les 5 derniers jeux, que les deux pénalités sont acceptées, et qu'une des deux pénalités comporte l'option de l'EC, les pénalités seront compensées au PDR, ER et aucun jeu de retrait ne sera comptabilisé. Exemple l'équipe A est punie pour protection des drapeaux derrière la ligne de mêlée et l'équipe B pour contact excessif.

### 16.9 Pénalités de ballon mort

- a) Lorsqu'un joueur se fait attribuer une pénalité de ballon mort, le seul point d'application est le point où le ballon aurait été mis en jeu s'il n'y avait eu aucune autre infraction. Des exemples : conduite antisportive entre les jeux, pénalités pour le port de bijoux ou de poches (même si remarqués et signalés durant le jeu). NB : ces infractions ne peuvent annuler le jeu précédent.
- b) **Sur 4<sup>e</sup> essai** – si l'offensive ne gagne pas les verges nécessaires pour un 1er essai, la possession est accordée à l'autre équipe. Si l'équipe étant jusqu'à cet instant-là à la défensive commet une pénalité majeure après le jeu, il n'y a pas de PEA. La pénalité sera appliquée sur leur 1er essai après le changement de possession avec un premier essai à l'équipe B après l'application de la pénalité.

**16.10 Pénalité double** – Lorsqu'une équipe commet deux infractions ou plus au cours d'un même jeu, l'équipe non-fautive peut choisir laquelle des pénalités elle désire appliquer. Si l'une des infractions est une pénalité majeure, celle-ci doit être ajoutée à la pénalité choisie, au point d'application de la pénalité choisie.

### 16.11 Infractions compensatoires (des deux équipes)

- Il y a des infractions compensatoires lorsque les deux équipes commettent une ou plusieurs infractions au cours du même jeu.
- Les équipes ont la possibilité d'accepter ou de refuser la pénalité selon l'ordre des infractions. Toutes les pénalités acceptées seront compensées au point d'application choisie pour la première infraction acceptée.
- Si le point d'application implique également la poursuite des essais, les pénalités seront compensées au point où le ballon était tenu au moment de la première infraction.
- Si l'une des infractions compensatoires ne comporte pas de pénalité en distance, par exemple une course illégale, elle sera appliquée de la même façon qu'une pénalité de **5 verges**, et ce, lorsque les pénalités seront compensées.
- Si l'offensive commet une faute qui comporte une perte d'essai sur le 4<sup>e</sup> essai, et la défensive commet également une faute durant le même jeu qui est acceptée, le 4<sup>e</sup> essai doit forcément être répété au point approprié.

### 16.12 Pénalités sans verges applicables

Dans les cas où une infraction est commise sur une tentative de convertir et qu'aucune pénalité en verges n'est spécifiée, (par exemple, une interférence sur la passe effectuée par la défensive ou une pénalité pour s'être débarrassé du ballon), l'infraction comptera comme une pénalité de 5 verges.

**16.13 Pénalités et pénalités compensatoires après l'interception d'un converti** - Lorsque l'équipe B intercepte le ballon sur une tentative de converti, il faut se référer à la règle 13.8 si le dernier attaquant commet une infraction sur le joueur ayant réalisé l'interception. Si l'équipe B intercepte le ballon lors de la tentative de converti et commet une infraction (par exemple blocage illégal ou protection des drapeaux) elle perd automatique le droit de marquer, le jeu sera sifflé mort et il n'y aura aucune application de pénalité en verges sur le jeu suivant.

Si un joueur de l'équipe A, autre que le dernier défenseur, commet une pénalité, l'équipe B bénéficiera d'une tentative de converti supplémentaire, au même titre que stipulé sous la règle 13.10. Cependant, si l'équipe B commet elle-aussi une pénalité lors du même jeu, l'application des deux pénalités résultera en un échec du converti et aucune verge ne sera appliquée.

**16.14** Si le porteur de ballon commet une faute, un officiel arrêtera le jeu. Les essais continueront sur le 1<sup>er</sup>, le 2<sup>e</sup> et le 3<sup>e</sup> essai. Sur le 4<sup>e</sup> essai, si les verges ne sont pas gagnées, l'application de la pénalité résultera en une PB. Dans tous les cas, il y aura une punition en verges, la poursuite des essais et l'arrêt du jeu. Si le porteur de ballon commet une pénalité sur un converti, le converti sera considéré raté et la punition en verges sera appliquée sur la prochaines séquence. Si une telle situation se produit durant une période supplémentaire, la tentative sera considérée ratée et la punition en verges sera appliquée sur le prochain jeu seulement dans le cas d'une pénalité majeure. *Sont compris sous ce règlement la protection des drapeaux, sauter, course illégale dans la red zone, les courses consécutives, et toutes autres infractions commises par le porteur de ballon, sauf la passe avant illégale.*

Pour toutes questions ou commentaires, les joueurs peuvent envoyer un courriel à l'adresse suivante : [info@flagplusfootball.com](mailto:info@flagplusfootball.com)

1. **Uniforme** — Tous les membres de l'équipe doivent porter le chandail fournit par FPF. Dans un cas de force majeure où un chandail aurait été perdu, déchiré ou oublié, le joueur devra porter un chandail de la même couleur et portant le même numéro.
2. **Sac de sable du rusher** — Dans *les divisions Atome et Moustique*, le sac de sable sera placé à 10 verges de la ligne de mêlée. Dans *les divisions supérieures*, le sac de sable sera placé à 7 verges de la ligne de mêlée.
3. **Poches** — Les poches fermées et recouvertes de ruban adhésif sont permises dans la division enfant de FPF.
4. **Temps de jeu** — Dans la division enfant de FPF, après 22 minutes de jeu à temps pour chacune demies, il y aura *des* jeux non-chronométrés comme suit: *Atome 1 jeu, Moustique, Pee wee et Bantam, 3 jeux, et pour Midget, 5 jeux.*
5. **Règle de clémence** — Si un écart de 18 points est atteint à n'importe lequel moment au cours de la deuxième demie, l'arbitre demandera à l'entraîneur de l'équipe perdante s'il désire continuer à jouer. L'équipe perdante peut décider d'arrêter la partie à n'importe quel moment une fois que l'écart est creusé et jouer les minutes restantes comme un «scrimmage» (les jeux *restants* ne seront pas joués.) De plus, une fois que le temps de la partie est écoulé et qu'il reste *seulement les jeux non-chronométrés*, si l'équipe gagnante est en possession du ballon à sa propre ligne de 10 verges en sortant ou plus, et qu'elle possède assez de jeux pour terminer la partie, elle peut décider de le faire. L'équipe perdante peut également demander d'arrêter la partie à partir de ce moment.
6. **Formation** — Le quart-arrière doit être positionné en «shotgun» (au moins à trois verges du centre) lors de la remise du ballon.
7. **Dégagement** — Il n'y a pas de possibilité de dégager le ballon dans la division enfant de FPF.
8. **Passe** — Les passes par en-dessous où le ballon est balancé par le passeur sont permises partout sur le terrain, à l'intérieur de la red zone y comprise, dans la division enfant de FPF.
9. **Séries** —
  - a. L'équipe à l'offensive prend possession du ballon à la ligne de 10 verges-et a quatre tentatives pour gagner une autre série d'essais en avançant le ballon de l'autre côté du centre du terrain.
  - b. Une fois que l'offensive a passé le centre du terrain, elle a une autre série de quatre essais pour se rendre à la zone de but et marquer un touché.
  - c. Si l'offensive ne réussit pas à traverser le centre du terrain durant la première série de quatre essais, ou ne marque pas sur sa deuxième série, l'équipe adverse débutera sa séquence à sa propre ligne de 10 verges.
  - d. Tout changement de possession (début d'une demie, suivant un changement de possession sur un 4<sup>e</sup> essai ou après un touché) débute à la ligne de 10 verges de l'équipe concernée sauf pour les interceptions et les pénalités.
  - e. Si la dernière séquence de l'équipe adverse termine sur une interception, l'équipe ayant intercepté le ballon reprend la possession à l'endroit où le dernier jeu s'est terminé.
  - f. Dans tous les cas, si une équipe obtient un 1<sup>er</sup> essai dans sa propre moitié de terrain, ailleurs qu'à sa ligne de 10 verges, (suite à une interception, une pénalité défensive qui donne la possession du ballon à l'autre équipe, ou une pénalité offensive appliquée une fois les verges), elle peut gagner un 1<sup>er</sup> essai en traversant le centre du terrain.
10. **Course** — L'équipe en possession du ballon a le droit d'effectuer une seule course seulement par possession. *Exception – dans la division Atome, l'équipe en possession du ballon a le droit de courir une deuxième fois dans la même possession, en autant qu'elle*

*effectue au moins un jeu entre les deux courses, que les courses soient faites par des porteurs de ballon différents, et qu'elle obtienne un premier essai entre les deux courses.*

11. **Convertis** — La défensive ne peut pas retourner le ballon sur une tentative de converti.
12. **Remise ratée** — *Dans le cas d'une remise ratée qui tombe au sol juste devant le quart-arrière et qui est immédiatement recouverte, le ballon demeure en jeu.* Pour tous autres types de remises ratées, le jeu sera arrêté par les officiels. Si cela se produit dans le terrain de jeu, le ballon est retourné à la ligne de mêlée et il y a poursuite des essais. Si une remise ratée atterrie dans la zone de but de l'offensive sur son premier bond, le ballon sera placé à la ligne de une verge de l'offensive et les essais continueront. Un touché de sûreté ne peut être le résultat d'une remise ratée.
13. **Interceptions près de sa propre zone de but** — Si un joueur défensif intercepte un ballon, retourne dans sa zone de but et s'y fait retirer ses drapeaux, le jeu résultera en un touchback (et non un touché de sûreté) et l'équipe en question prendra possession du ballon à sa propre ligne de 10 verges.
14. **Conduite des joueurs envers leur entraîneur** — Les joueurs peuvent être punis pour conduite antisportive ou rudesse pour des actions répréhensibles posées envers les *entraîneurs et officiels*.
15. **Temps pour remettre le ballon en jeu** — *dans les divisions Atome et Moustique, l'équipe en possession du ballon a 30 secondes pour effectuer la remise. Dans les divisions supérieures, le temps alloué est de 20 secondes. Si la remise n'est pas faite dans le temps alloué, la pénalité résulte en une perte d'essai, et sur le 4<sup>e</sup> essai, en une perte de possession. Dans toutes les divisions enfant, le chronomètre officiel poursuivra son décompte lors d'une pénalité pour trop de temps pour une remise.*
16. **Tirage au sort** — *les équipes apporteront leur ballon de match au tirage au sort pour la révision des officiels.*
17. **Type de ballon** — *dans la division Atome, il est permis d'utiliser le ballon K2. Au niveau Moustique, la taille acceptable est le Wilson TDJ. Pour Peewee et Bantam, on utilise le Wilson TDY. Enfin dans la catégorie Midget, le ballon est le F2000 / ballon de grandeur normale.*
18. **Proteceur buccale** — *les joueurs doivent porter le protecteur buccale en tout temps sur le terrain.*
19. **Hors-jeu offensif** — *les officiels mettront fin au jeu et reprendront l'essai lors d'hors-jeu offensif dans toutes les catégories enfants.*