

VERSION 1 (SEPTEMBRE 2015)



LIVRE DE RÈGLEMENTS



1. ALIGNEMENTS

1. Il y a trois catégories d'âge à FPF Jr. U-10, U-13 et U-16. Afin de participer à l'une de ces divisions, l'enfant doit avoir l'âge nécessaire au 1er septembre avant le début de la saison.

1.2 La tranche d'âge suggérée pour la division U-10 est de 7 à 10 ans. Tout enfant âgé de moins de 7 ans au 1er septembre aura besoin d'une dérogation accordée par un administrateur de la ligue.

1.3 Les entraîneurs doivent s'assurer de l'inscription au préalable de tout nouveau joueur avant de l'ajouter à l'alignement.

2. ÉQUIPEMENT

2.1 Tous les membres d'une équipe doivent porter les chandails fournis par FPF. Dans des cas de perte, d'un bris de vêtement ou d'oubli de chandail, le joueur peut en porter un de la même couleur que ses coéquipiers, pourvu que son numéro y soit inscrit.

2.2 La ceinture reliant les drapeaux doit être visible en tout temps.

2.3 Toute pièce de vêtement portée sous le maillot de l'équipe doit être rentrée dans les shorts/pantalons du joueur en question, ou être suffisamment court pour ne pas obstruer la ceinture reliant les drapeaux. Il est en 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 morceau de 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 ».

2.4 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.

2.5 Les shorts et pantalons portés ne doivent pas comporter de poches. Il est cependant permis de refermer des poches avec un ruban adhésif dans la ligue FPF Jr. 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. Un joueur doit se munir d'une paire de short ou de pantalon; Il est également interdit de jouer en sous-vêtements, et ce, même dans l'éventualité d'un bris de vêtement. Pénalité : conduite antisportive, 10 verges, appliquée comme pénalité de ballon mort, et le joueur doit être exclu pour 5 jeux.

2.6 Aucun bijou n'est toléré sur le terrain (les piercings peuvent être recouverts de ruban adhésif). Pénalité : conduite antisportive, 10 verges, appliquée comme pénalité de ballon mort au point de la prochaine remise, et le joueur doit être exclu pour 5 jeux. Les bracelets Livestrong en caoutchouc ou les bracelets faits de tissus, tels que ceux remémorant des souvenirs de vacances, sont exemptés de toutes réglementations.

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

2.8 Tous les souliers et crampons sont légaux SAUF ceux comportant des pièces de métal.

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 Le capitaine de l'équipe visiteuse a le choix du côté de la pièce (pile ou face) lors du tirage au sort. 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'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 partie est d'une durée de 44 minutes plus 10 jeux supplémentaires. 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 durant toute la demie (22 minutes) sauf s'il y a un temps d'arrêt demander.

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. Un temps mort d'équipe est obligatoire si l'entraîneur doit apporter une assistance à un joueur blessé et que l'on désire que ce dernier demeure ensuite sur le terrain. Ceci ne s'applique PAS durant les 5 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 mentionnés au 3.9 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 2 minutes avant les 5 derniers jeux de la demie lorsque le jeu le permet (entre deux essais).

3.12 Lorsque le dernier des 5 jeux non-chronométrés est joué, un des arbitres signalera la fin de la demie.

3.13 Règle de clémence :

a) Si une équipe mène par 18 points rendu aux 5 jeux non-chronométrés de la deuxième demie, la marque deviendra finale et le temps normalement alloué aux 5 jeux non-chronométrés sera consacré à une pratique amicale (scrimmage).

b) Lorsqu'un écart de 18 points ou plus est créé durant la deuxième demie, un des arbitres s'adressera à l'entraîneur 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 et le temps restant sera consacré à une pratique amicale (scrimmage).

c) 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.

3.14 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. Les arbitres peuvent siffler la continuation du jeu ou encore infliger une pénalité pour délai de partie si le ballon n'est pas ramené, dans un délai raisonnable, au caucus de son équipe.

4. RUSHER / PASSEUR

4.1 Tout joueur qui met de la pression sur le quart-arrière (rusher) doit obligatoirement débiter le jeu à 10 verges de la ligne de mêlée (un marqueur sera placé avant chaque essai). 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 (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 10 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 10 verges ou encore qu'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 adverse. 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 adverse. 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 lancé 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. Un contact avec le quart jugé excessif, et/ou intentionnel, peut également être passible d'une pénalité majeure pour rudesse (UR).

4.7 Un joueur situé à moins de 10 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, ou encore qu'une passe latérale ou avant soit captée en arrière de la ligne de mêlée, tant et aussi longtemps qu'un rusher éligible (situé à au moins 10 verges de la ligne de mêlée) ne croise cette ligne.

4.8 Un rusher peut être hors-jeu, revenir à 10 verges de la ligne de mêlée et continuer à mettre de la pression sur le quart. Il sera pénalisé pour hors-jeu seulement s'il dépasse la ligne de mêlée avant d'être revenu à une distance de 10 verges.

5. PROLONGATION

5.1 Il n'y a pas de prolongation lors des parties de saison régulière.

5.2 Durant les éliminatoires, si un match est nul à la fin du temps réglementaire, une prolongation sera jouée.

5.3 Au début de la période de prolongation, les arbitres rencontreront les capitaines et procéderont à un tirage au sort visant à déterminer l'équipe qui commencera avec le ballon. L'équipe receveuse aura le premier

5.4 La prolongation consiste en une suite de tentatives de convertis. Chaque équipe peut s'exécuter de la ligne de 5 verges (1 point), 10 verges (2 points) ou encore 15 verges (3 points). Chaque équipe alternera jusqu'à ce qu'elles se soient exécutées 3 fois chacune. Si l'égalité persiste après 3 tentatives de chaque côté, une tentative supplémentaire sera accordée aux deux équipes jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré.

5.5 Une interception ne peut être retournée en prolongation.

5.6 Aucun temps mort n'est permis en prolongation.

6. FORMATION DE DÉPART

6.1 La norme est de procéder avec six joueurs par équipe sur le terrain. Par contre, une équipe peut jouer à 5 dans le cas de blessure ou non-disponibilité. Une équipe ne peut participer à une partie avec moins de 5 joueurs, cela résulterait en défaite automatique.

6.2 L'équipe à l'offensive doit aligner au moins 3 joueurs sur la ligne de mêlée. Seront jugés sur la ligne les joueurs levant leur main ou encore à moins d'une verge de celle-ci. Tous les receveurs doivent être à au moins 2 verges du joueur de centre.

6.3 Le quart a le choix de prendre place directement sous le centre ou de se placer en formation parapluie.

6.4 Le joueur recevant le ballon des mains du centre (habituellement le quart arrière) ne peut être en train d'avancer lorsqu'il reçoit le ballon. Une fois qu'il a obtenu la possession, il lui est permis de courir vers la ligne de mêlée.

6.5 Un seul receveur peut être en mouvement de façon latérale ou vers l'arrière au moment de la remise. Tous les autres joueurs doivent être immobiles pendant au moins 1 seconde avant la remise.

6.6 Le joueur défensif assigné au centre doit être situé, au moment de la remise, à au moins 3 verges devant ce dernier ou 1 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 de 1 verge même s'il joue en shade, c'est-à-dire 1 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 alignant le sac de sable et le ballon entre ses jambes. Le cas échéant, une pénalité sera décernée à l'équipe fautive. 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.

7. DÉLAI DE 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 20 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.

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 délai de 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 du bâtiment ou du dôme, le jeu est arrêté et le résultat du jeu demeure une passe incomplète.

8.2 Il n'y a pas d'échappés (fumble). Le jeu est automatiquement stoppé lorsqu'une passe arrière ou une longue remise 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 passe 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.

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 peut continuer.

8.5 À la suite d'une interception, le jeu continue jusqu'à ce que les drapeaux du joueur ayant réalisé l'interception lui soit 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 furent arrachés au joueur en possession du ballon (et non où se trouvait le ballon à ce moment-là). Un joueur est considéré stoppé (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 son drapeau 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 (une main).

8.8 Dans le cas d'une longue 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 décliner 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. Il s'agit d'une tactique observée parfois dans les 5 derniers jeux et il est laissé à la discrétion des officiels d'en juger la légalité.

8.10 Si un joueur est poussé hors ligne 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, la passe pourra être jugée captée par les officiels.

8.11 Tous les joueurs peuvent légalement attraper une passe. 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. Un joueur poussé hors ligne peut revenir sur le terrain et attraper une passe légalement.

8.12 Une passe vers l'avant ne peut être tentée que derrière la ligne de mêlée. Si le passeur traverse cette dernière il ne peut plus passer et 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 d'une perte d'essai pour l'offensive (sur 4e 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. Le passeur sera considéré au-delà de la ligne de mêlée si son bassin, incluant ses drapeaux, est SUR ou AU-DELÀ de cette ligne.

8.13 Une fois qu'un porteur de ballon passe 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 4e 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 jugé 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 Lorsque deux joueurs (un par équipe respective) attrapent le ballon simultanément, la possession est remise au joueur offensif.

8.16 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.

8.17 Le ballon est considéré mort lorsque le bruit du sifflet se fait entendre. 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.

9. SÉRIES OFFENSIVES

9.1 Typiquement l'équipe à l'offensive débute une possession à sa propre ligne de 10 verges. Elle détient 4 essais pour franchir le centre du terrain et obtenir un premier essai et 4 autres tentatives pour atteindre la zone de buts adverse.

9.2 Si l'équipe à l'offensive ne parvient pas à traverser le centre du terrain dans sa première séquence d'essais, ou n'atteint pas la zone de buts adverse sur sa deuxième séquence, l'autre équipe prendra possession du ballon à sa propre ligne de 10 verges.

9.3 À tous les changements de possessions (début de chaque demi, suite à un gain insuffisant au 4e essai, après un touché) l'équipe en droit prendra possession du ballon à sa propre ligne de 10 verges, sauf en cas d'interception ou pénalité.

9.4 Si la dernière possession se termine avec une interception, l'équipe qui était à la défensive prendra possession du ballon au point où se termine le retour de ladite interception.

9.5 Dans le cas où une équipe obtient un 1er essai dans leur moitié du terrain, à n'importe quel autre emplacement que leur propre ligne de 10 verges, (suite à une interception, une pénalité contre l'équipe à la défensive qui confère un 1er essai, ou l'application d'une pénalité contre l'équipe à l'offensive après le gain du premier essai), elle peut obtenir un autre premier essai en traversant le centre du terrain.

10. COURIR

10.1 Des zones d'interdiction de course (red zones) se trouvent à 5 verges de chacune des zones de buts, et du centre du terrain. Cette règle existe pour empêcher les équipes de toujours courir pour marquer de courts touchés et gagner des premiers essais facilement. Une fois que le ballon est amené à l'intérieur d'une red zone, le reste de la séquence d'essais est considérée se passer dans la red zone, peu importe des pénalités ou pertes de verges subséquentes. L'interdiction de course près du centre du terrain s'applique uniquement lorsque le gain d'un premier essai est possible. Par exemple : l'équipe à l'offensive obtient une nouvelle séquence de quatre essais ayant traversée le centre du terrain, et sur le prochain essai se font infliger une pénalité qui ramène le ballon dans leur moitié de terrain. Dans ce cas l'interdiction de course près du centre de terrain n'est pas applicable.

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 doit résulter de la tentative.

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 LM. 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 LM 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 LM. 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 pour éviter de se faire retirer ses drapeaux lorsqu'en possession du ballon.

10.5 Il est illégal de plonger dans l'intention de gagner des verges. Le ballon sera placé à l'endroit où les officiels jugeront qu'un avantage fut 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). NB : 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 sa 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 « rudesse » (UR).

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 considéré comme une **COURSE**.
Exception : Une passe déviée par un joueur défensif puis captée par un joueur offensif demeure une passe.
Il est cependant interdit pour le joueur en question de tenter une deuxième passe.

10.9 Tout joueur qui expose ses coudes pendant qu'il court avec le ballon sera pénalisé.

10.10 Il est permis d'avancer le ballon via une course au sol seulement qu'une fois par séquence d'essais.
Une fois qu'une nouvelle séquence de quatre essais est accordée après l'atteinte du centre du terrain, l'équipe à l'offensive peut courir avec le ballon une seconde fois, c'est-à-dire un maximum de deux fois par possession.
A noter qu'il demeure interdit d'avancer le ballon par une course au sol à 5 verges de la ligne de buts adverse.

10.11 La pénalité pour une course illégale est une PE et sur 4e essai c'est perte du ballon. Cela s'applique sur des situations de deux courses consécutives et course illégale dans l'un des red zones.

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 5 verges pour « 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. Si l'équipe B commet une infraction alors que le ballon est placé à la ligne d'une verge ou moins, un PEA sera accordé à l'équipe A.

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 blocage 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 défense seulement. Pénalité de 5 verges du point de dernière remise et premier essai automatique. L'offensive ne peut recevoir une pénalité de contact illégal, cependant elle peut avoir des pénalités de contact excessif, rudesse, 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 LM, le ballon 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 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).

13. POINTS

13.1 Un touché vaut pour 6 points et sera suivi d'un converti pour 1 ou 2 points supplémentaires.

13.2 À la suite d'un touché les officiels siffleront le jeu immédiatement. Il est alors requis du joueur ayant marqué de rester immobile pendant que les officiels vérifient si sa ceinture est attachée de façon réglementaire.

13.3 Si la ceinture ou les drapeaux sont illégaux (brisés ou contenant un nœud illégal) le touché sera rappelé et une pénalité pour ceinture illégale sera appliquée, au point de dernière remise.

13.4 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.

CONVERTIS

13.5 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 10 verges). Il est permis de tenter une course lors d'un converti de deux points. L'équipe ayant compté le touché peut décliner l'opportunité d'effectuer un converti. [Noter que cela est seulement pratiqué par l'équipe perdante afin de sauver du temps vers la fin d'une partie lorsque les points du converti n'ont plus d'incidence sur le résultat final].

13.6 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.

13.7 L'équipe à la défensive ne peut pas retourner un converti intercepté pour des points.

TOUCHÉ DE SÛRETÉ (2 POINTS)

13.9 Si un joueur sort du terrain ou se fait retirer ses drapeaux lorsqu'il est à l'intérieur de sa propre zone des buts, un touché de sûreté sera accordé.

13.10 Si un ballon échappé ou le premier bond d'une passe latérale tombe dans la zone de but de l'équipe à l'attaque, un touché de sûreté est accordé.

13.11 Si une mauvaise remise du centre atterrit dans la zone de buts de l'équipe à l'offensive, le ballon sera placé à la ligne de 1 verge, avec perte d'essai. Un touché de sûreté ne sera pas accordé suite à une mauvaise remise du centre.

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

13.13 Dans le cas où un joueur de l'équipe à la défensive réussit une interception dans le terrain de jeu, retourne dans sa propre zone de buts, et se fait retirer ses drapeaux, le ballon sera placé à la ligne de 10 et aucun point ne sera accordé.

14. PROTECTION DES DRAPEAUX / OBSTRUCTION

14.1 Le porteur du ballon ne peut en aucun cas protéger ses drapeaux. L'utilisation des mains, épaules, coudes ou du ballon comme bouclier est strictement illégale et, lorsqu'effectuée, résultera en une pénalité pour protection des drapeaux. Note : Lorsque cette pénalité est décernée derrière la ligne de mêlée, elle résulte en une perte de 10 verges ET une PE. Si elle survient dans sa propre zone de but, un touché de sûreté est accordé.

14.2 Bloquer le passage d'un joueur défensif pendant qu'on effectue un tracé de passe est illégal, et résultera en une pénalité d'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'enlever 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 courir aux côtés du porteur de ballon jusqu'à ce qu'il traverse la ligne de mêlée sans que ce ne soit considéré être un bloc.

15. SUSPENSIONS / RUDESSES / CONDUITE ANTISPORTIVE

15.1 retrait du terrain pendant 5 jeux : Le jouer fautif sera retiré du terrain pendant 5 jeux pour toutes situations de rudesse (UR) ou conduite antisportive (OC); les convertis compteront comme des jeux en retrait. Si la demie se termine lorsqu'un joueur n'a pas complété les 5 jeux en retrait, ces derniers seront complétés en deuxième demie (ou en prolongation en séries éliminatoires).

15.2 L'accumulation de 3 Rudesses, 3 Conduites antisportives (lorsqu'un joueur doit se retirer pour 5 jeux) ou 5 pénalités majeures combinées résultera en une suspension automatique d'une semaine. À chaque deux pénalité majeure reçue par la suite, une suspension d'une semaine supplémentaire sera décernée. Pendant les éliminatoires, l'accumulation de 3 Rudesses, 3 Conduites antisportives ou 3 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.

15.3 Expulsion automatique : Toute combinaison de deux pénalités de rudesse et conduite antisportive résulte en éjection. (Par exemple une rudesse et une conduite antisportive).

15.4 Un officiel est mandaté d'expulser n'importe quel joueur à tout moment, selon la sévérité de l'infraction.

15.5 La ligue se réserve le droit de suspendre tout joueur qui enfreint aux règlements.

15.6 Conduite antisportive (OC) : L'utilisation de langage ou de gestuelle obscène ou insultante envers un officiel, un entraîneur, un adversaire, un employé de la ligue ou un spectateur de la part d'un participant 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; botter le ballon; 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). Il n'y aura aucune tolérance pour les gestes antisportifs. Lorsqu'appelée contre la défense, une pénalité de conduite antisportive résulte en un premier essai.

15.7 Rudesse (UR) : Toute action physique délibérée et intentionnelle dirigée vers un adversaire, en entraîneur, un officiel ou un spectateur de la part d'un joueur sur le banc ou sur le terrain est strictement prohibée. Il n'y aura aucune tolérance pour les gestes de rudesse. Lorsqu'appelée contre la défense, une pénalité de rudesse résulte en un premier essai.

15.8 Contact excessif : Cette pénalité sera décernée lorsque l'officiel juge 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. La pénalité est d'une distance de 5 verges de la ligne de mêlée ou point d'infraction. Lorsque la défense est prise en défaut, il y aura premier essai automatique. Si l'offensive est fautive, et que la faute est signalée avant le gain du premier essai, la défense peut demander d'appliquer la pénalité à la ligne de mêlée avec reprise d'essai ou au point ballon tenu avec continuité des essais. Le joueur fautif n'aura pas à quitter le terrain pour 5 jeux consécutifs. FlagPlus Football Junior est une ligue sans contacts et ces derniers doivent être évités autant que possible.



Abréviations :

PEA – premier essai automatique
 ER – Essai repris
 EC – essais continuent
 PE – perte d'essais
 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)
 Équipe A – l'équipe à l'offensive
 Équipe B – l'équipe à la défensive

Exemple : hors-jeu :

Cela veut dire perte de 5 verges du point de dernière remise et l'essai est repris.

16.1 Pénalité sur un converti

Pénalité commise par l'offensive – choix à la défensive

Converti réussi	• Reprise du converti ET: • Appliquer les verges sur la reprise du converti, ou • Appliquer les verges sur le 1er essai subséquent * L'offensive peut changer son choix de pointage du converti sur la reprise
Converti échoué	• Le converti n'est pas repris ET Appliquer les verges sur le 1er essai subséquent

Pénalité commise par la défensive – choix à l'offensive

Converti réussi	• Le converti n'est pas repris ET Appliquer les verges sur le 1er essai subséquent
Converti échoué	• Reprise du converti ET: • Appliquer les verges sur la reprise du converti, ou • Appliquer les verges sur le 1er essai subséquent * L'offensive peut changer son choix de pointage du converti sur la reprise

16.2 Pénalités sur les remises en jeux normaux

Pénalités mineures contre l'offensive:

Hors-jeu	P5 PDR ER, OP
Formation, motion ou remise illégale	P5 PDR ER, OP
Obstruction du rusher	P5 PDR ER, OP
Obstruction sur passe avant offensive	PI0 PDR ER, OP
Protection du drapeau / ligne recouvrant les drapeaux	P5 PDR ER ou P5 PBT EC
Sauter	P5 PDR ER ou P5 PBT EC
Retarder la partie	P5 PDR ER, PAS D'OPTION
Se débarrasser du ballon	Ballon placé au point de la passe, EC
Contact excessif	P5 PDR ER ou P5 PBT EC
Blocage illégale	P5 PDR ER ou P5 PBT EC

Pénalités mineures contre la défensive:

Hors-jeu, alignement illégale proche du joueur de centre adverse, hors-jeu dans zone neutre	P5, ER au PDR, OP
Retenir le porteur de ballon	P5 PDR ER ou P5 PBT EC
Retrait défendu des drapeaux de l'adversaire	PI0 PDR, PEA, OP
Contact illégale / retenir un receveur	P5, PEA au PDR, OP
Obstruction sur passe avant défensive	PEA au point de la faute
Contact excessif	P5 PDR, PEA ou P5 PBM, PEA
Contact sur le quart arrière	PI0 PDR, PEA ou PI0 PBM, PEA

Pénalités majeures : exclusion pendant 5 jeux

Rudesse	Offensive: PI0 PDR, ER ou PI0 PBT, EC Défensive: PI0 PDR, PEA ou PI0 PBM, PEA
Conduite antisportive (OC)	PI0 PDR, ER ou PI0 PBT, EC, PEA si contre la défensive
Shorts avec poches / port de bijoux	PI0 au point de la prochaine remise. Si contre la défense PEA, puisque ce sont des pénalités de conduite antisportive.
Plongeon en proximité d'adversaires	PI0 PDR, ER / PI0 PBT, EC / PI0 PBM, EC
Rudoyer le quart arrière	PI0 PDR ou PBM, PEA

Divers

Pas de drapeaux / drapeaux illégaux	P5 PDR, ER, OP
Substitution illégale / trop de joueurs	P5 PDR, ER, OP

Note: Une pénalité contre l'offensive signalée après le gain du premier essai ne peut être appliquée ailleurs qu'au PBT, EC; elle ne peut plus être appliquée au PDR.

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 le 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 pour deux points, et toujours appliquer la pénalité (soit jusqu'à la ligne de 5 ½ 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

PÉNALTIES 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.)

- Afin de prolonger la demie d'un jeu, la pénalité doit être appliquée du PDR (sauf obstruction sur la passe avant).

PÉNALTIES MAJEURES :

- En plus de toutes les options décrites ci-haut concernant les pénalités mineures, toute pénalité majeure peut être appliqué 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 – autant les pénalités offensives que défensives signalées derrière la ligne de mêlée seront appliquées à partir du PDR, par exemple protection du drapeau par l'offensive, ou retenu contre la défensive. La protection des drapeaux derrière la ligne de mêlée résulte en une pénalité de 10 verges.

16.6 Pénalités dans la zone de but par l'offensive – Si le porteur de ballon écope d'une pénalité dans sa propre zone de but, un touché de sûreté est accordé à la défensive. Par exemple le quart arrière commet une protection des drapeaux dans sa zone de but. Si un joueur autre que le porteur de ballon commet une pénalité dans sa zone de but, les applications mentionnées dans le tableau ci-haut demeurent inchangées.

16.7 Pénalités près de la ligne de buts :

- 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 4e essai, à moins que la pénalité résulte normalement en une perte de ballon lorsqu'appelée sur le 4e essai, par exemple lors d'une course illégale.

- Si la défensive commet une pénalité qui amènerait le ballon dans une zone d'interdiction de la course, l'offensive peut choisir de commencer le prochain jeu à la ligne de 5 ½ (ou 5 ½ verges du centre du terrain) 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 d'une zone d'interdiction de la course. Cela ne s'applique pas si le ballon avait déjà été dans la d'interdiction de la course sur cette séquence.

- Si la défensive est fautive, et que la pleine application des verges prévues amènera le ballon jusqu'à la ligne de but ou la ligne à franchir pour l'obtention d'un premier essai, l'offensive se voit accorder un 1er 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 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, l'essai et le nombre de jeux restants seront répétés. Exemple : 1er essai et 10 avec 5 jeux à faire, hors-jeu contre le rusher. Ce sera alors 1er essai et 5, avec 5 jeux à faire.
- 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.
- Si une pénalité pour « protection des drapeaux » se produit derrière la LM et est appliquée de la LM, le jeu ne sera pas répété.
- La pénalité pour obstruction sur la passe avant contre la défensive est appliquée au point de la faute et ne consomme pas un jeu.

16.9 Pénalité de ballon mort

Lorsqu'un jouer est signalé pour une pénalité de ballon mort, le seul point d'application est au point où le ballon aurait été mis en jeu s'il n'y avait eu aucune 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.

Sur 4e 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 qui était à la défensive jusqu'à ce moment-là 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.

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 choisit de faire 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.

16.10 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 ajustées au point d'application choisie pour la première infraction acceptée.
- Si le point d'application détermine également que les essais continuent, les pénalités seront ajustées au point où le ballon était tenu au moment de la première infraction, et les essais continueront.
- Si l'une des infractions compensatoires ne comporte pas de pénalité en distance, par exemple une course illégale, elle sera appliquée comme une pénalité de 5 verges lorsque les pénalités seront ajustées.
- Si l'offensive commet une faute sur le 4e essai qui comporte une perte d'essai, et la défensive commet également une faute durant le même jeu qui est acceptée, le 4e essai doit forcément être répété au point approprié.

Pour toutes questions ou commentaires, les joueurs et les équipes peuvent envoyer un courriel à l'adresse suivante : info@flagplusfootball.com