



# NOTRE

LIGUE CANADIENNE DE FOOTBALL <sup>INC.</sup>

# LIVRE DES RÈGLEMENTS

  
PRO PLAYERS

NOTRE LIGUE, NOTRE FOOTBALL, <sup>TM</sup>



**LIVRE OFFICIEL DES RÈGLEMENTS  
DE LA LIGUE CANADIENNE DE FOOTBALL  
2011**



**LIGUE CANADIENNE DE FOOTBALL  
50 RUE WELLINGTON EST  
TROISIÈME ÉTAGE  
TORONTO, ONTARIO  
M5E 1C8**

**TÉLÉPHONE (416) 322-9650  
TÉLÉCOPIEUR (416) 322-9651  
[www.LCF.ca](http://www.LCF.ca) | [www.CFL.ca](http://www.CFL.ca)**

**(MD) MARQUE DÉPOSÉE DE LA LIGUE CANADIENNE DE FOOTBALL.  
(MC) MARQUE DE COMMERCE DE LA LIGUE CANADIENNE DE FOOTBALL.  
LIGUE CANADIENNE DE FOOTBALL © 2011**

# TABLE DES MATIÈRES

LIGUE CANADIENNE DE FOOTBALL .....	4
COMITÉ DES RÈGLEMENTS LCF .....	5
SERVICE DE L'ARBITRAGE LCF .....	5
LISTE DES OFFICIELS LCF .....	6
PROCÉDURE EN CAS D'ÉGALITÉ .....	7
SOMMAIRE DES ABRÉVIATIONS .....	7
LA SURFACE DE JEU .....	8
SOMMAIRE DES PÉNALITÉS .....	9
CHANGEMENTS AUX RÈGLEMENTS POUR LA SAISON 2011 .....	10
<b>RÈGLEMENT 1 – DÉROULEMENT DE LA PARTIE .....</b>	<b>12</b>
SECTION 1 – LE TERRAIN .....	12
SECTION 2 – LE BALLON .....	13
SECTION 3 – POSSESSION DU BALLON .....	13
SECTION 4 – BALLON MORT .....	14
SECTION 5 – ÉQUIPES .....	14
SECTION 6 – CAPITAINES DES ÉQUIPES .....	15
SECTION 7 – CHRONOMÉTRAGE .....	15
SECTION 8 – PARTIE NULLE .....	20
SECTION 9 – HORS LIMITE .....	20
SECTION 10 – TENUE ET ÉQUIPEMENT .....	23
SECTION 11 – PERSONNEL D'ÉQUIPE .....	25
SECTION 12 – AUTRE PERSONNEL .....	27
<b>RÈGLEMENT 2 - OFFICIELS .....</b>	<b>29</b>
SECTION 1 – DÉSIGNATION DES OFFICIELS .....	29
SECTION 2 – JURIDICTION ET FONCTIONS .....	29
<b>RÈGLEMENT 3 - MARQUES .....</b>	<b>32</b>
SECTION 1 – TABLEAU DES MARQUES .....	32
SECTION 2 – DÉFINITIONS .....	32
SECTION 3 – JEU SE TERMINANT DANS LA ZONE DES BUTS .....	35
SECTION 4 – DIVERS .....	35
<b>RÈGLEMENT 4 – REMISE EN JEU .....</b>	<b>36</b>
SECTION 1 – DÉFINITIONS .....	36
SECTION 2 – MÉTHODE DE REMISE EN JEU .....	37
SECTION 3 – OBSTRUCTION .....	39
SECTION 4 – LOCALISATION DU BALLON .....	40
SECTION 5 – REMISE EN JEU RÉGLEMENTAIRE .....	40
SECTION 6 – SÉRIE D'ESSAIS .....	43
<b>RÈGLEMENT 5 – LES BOTTÉS .....</b>	<b>44</b>
SECTION 1 – DÉFINITIONS .....	44
SECTION 2 – BOTTÉ D'ENVOI .....	46
SECTION 3 – BOTTÉ BLOQUÉ .....	48
SECTION 4 – BOTTÉ DE DÉGAGEMENT OU BOTTÉ À CHAMP OUVERT .....	49

<b>RÈGLEMENT 6 – LES PASSES</b> .....	<b>53</b>
SECTION 1 – PASSE LATÉRALE OU EN JEU .....	53
SECTION 2 – PASSE REMISE .....	53
SECTION 3 – PASSE HORS JEU.....	53
SECTION 4 – PASSE AVANT.....	55
<b>RÈGLEMENT 7 – INFRACTIONS &amp; PÉNALITÉS</b> .....	<b>61</b>
SECTION 1 – TACTIQUES DÉFENDUES .....	61
SECTION 2 – FAUTES MAJEURES .....	62
SECTION 3 – EXPULSION .....	66
SECTION 4 – CONDUITE RÉPRÉHENSIBLE.....	66
<b>RÈGLEMENT 8 – APPLICATION DES PÉNALITÉS</b> .....	<b>68</b>
SECTION 1 – DÉFINITIONS.....	68
SECTION 2 – PÉNALITÉS ET GAINS RÉGLEMENTAIRES .....	68
SECTION 3 – INFRACTIONS DOUBLES ET INFRACTIONS DES DEUX ÉQUIPES.....	69
SECTION 4 – RESTRICTIONS PRÈS D'UNE LIGNE DES BUTS .....	71
SECTION 5 – INFRACTION LORS D'UNE TRANSFORMATION .....	71
SECTION 6 – INFRACTIONS DANS LA ZONE DES BUTS .....	72
SECTION 7 – INFRACTION LORS DU DERNIER JEU D'UN QUART .....	73
<b>RÈGLEMENT 9 - OBSTRUCTION</b> .....	<b>74</b>
SECTION 1 – DÉFINITION .....	74
SECTION 2 – OBSTRUCTION LORS D'UN JEU DÉBUTANT PAR UNE REMISE.....	74
SECTION 3 – OBSTRUCTION APRÈS UN CHANGEMENT DE POSSESSION .....	75
SECTION 4 – OBSTRUCTION PENDANT QU'UN BALLON EST LIBRE .....	76
<b>LES SIGNAUX DE L'ARBITRE</b> .....	<b>77</b>
<b>REPRISE VIDÉO</b> .....	<b>82</b>
<b>RÈGLES POUR L'INSCRIPTION DES STATISTIQUES</b> .....	<b>94</b>
<b>INDEX</b> .....	<b>108</b>

Conception de la page couverture par Barnstorm Creative Group Inc.  
Photo en couverture par CP IMAGES  
Imprimé par Harvest Group Co.  
Compilé et rédigé par André Proulx et Darren Hackwood

Le livre officiel des règlements de la LCF est publié annuellement par la Ligue canadienne de football. Toutes les questions concernant le livre officiel des règlements de la LCF peuvent être adressées à [gblack@cfl.ca](mailto:gblack@cfl.ca).



# LIGUE CANADIENNE DE FOOTBALL

## Bureau du Commissaire

Mark Cohon – Commissaire  
Michael Copeland – Chef de l'exploitation  
Sue Bolender – Adjointe à la direction

## Direction

Doug Allison – Vice-président, Finances & Administration  
Matt Maychak – Vice-président, Communications  
Kevin McDonald – Vice-président, Opérations football  
Adrian Sciarra – Directeur principal, Partenariats

## Personnel

Kelley Ainley – Gérante de bureau  
Shannon Ballard – Directrice, Marketing  
Sean Bell – Gestionnaire, Propriétés numériques  
George Black – Conseiller principal, Opérations football  
Loic Dalle – Chef de comptes, Partenariats  
Steve Daniel – Statisticien en chef  
Douglass Dawson – Coordinateur, Marketing  
Jamie Dykstra – Directeur, Communications  
Curtis Emerson – Directeur, Évènements  
Chris Gallipeau – Producteur, Diffusion et nouveaux médias  
Darren Hackwood – Gestionnaire, Arbitrage  
Trevor Hardy – Directeur, Finances et opérations  
Arethea Harris – Coordonnatrice, Marketing  
Tom Higgins – Directeur de l'arbitrage  
Ryan Janzen – Gestionnaire, Opérations football  
Carmen Kondra – Gestionnaire, Partenariats  
Tyler Mazereeuw – Directeur, Développements économiques  
Josh Oubadia – Gestionnaire, Production et Recherches  
Manpreet Pandha – Gestionnaire, Évènements  
Olivier Poulin – Gestionnaire, Communications  
Nora Rigodon – Comptable  
Larry Robertson – Statistiques LCF et Recherches  
K.J. Robinson – Gestionnaire, Services aux équipes  
Daryl Seidman – Gestionnaire, Marketing des marques  
Mark Soder – Gestionnaire, Partenariats  
Chris Sonnemann – Gestionnaire, Technologies  
Jaimie Stein – Gestionnaire, Diffusion et nouveaux médias

## COMITÉ DES RÈGLEMENTS LCF

### RESPONSABLE/SECRÉTAIRE

Mark Cohon

Commissaire

### Membres votant :

Jim Popp

Jim Barker

Scott Mitchell

Paul LaPolice

Jim Hopson

John Hufnagel

Kavis Reed

Wally Buono

Tom Higgins

Glen Johnson

Stu Laird

Alouettes de Montréal

Argonauts de Toronto

Tiger-Cats de Hamilton

Blue Bombers de Winnipeg

Roughriders de la Saskatchewan

Stampeders de Calgary

Eskimos d'Edmonton

Lions de la C-B

Directeur de l'arbitrage LCF

Officiels LCF

Association des joueurs LCF

## SERVICE DE L'ARBITRAGE LCF

### DIRECTEUR DE L'ARBITRAGE

Tom Higgins

Toronto, Ontario

### CONSEILLER PRINCIPAL, OPÉRATIONS FOOTBALL

George Black

Toronto, Ontario

### GESTIONNAIRE, ARBITRAGE

Darren Hackwood

Toronto, Ontario

### COORDONNATEUR, DÉVELOPPEMENT ET FORMATION de l'ARBITRAGE AU FOOTBALL AMATEUR

Dave Hutton

Burlington, Ontario

### SUPERVISEURS ET ÉVALUATEURS DE LA LCF

Jacques Décarie, Montréal, QC

Dave Hutton, Burlington, ON

Ken Lazaruk, Winnipeg, MB

Art McAvoy, Winnipeg, MB

Alan McColman, Hamilton, ON

Rick McFadyen, Montréal, QC

Ken Picot, Régina, SK

Bob Reddekopp, Calgary, AB

Larry Rohan, Vancouver, C-B

Bud Steen, Edmonton, AB

Dave Yule, Nanaimo, C-B

### SUPERVISEURS DES POSITIONS DE LA LCF

Brent Buchko, Régina, SK

John Ireland, Townsend, ON

Alan McColman, Hamilton, ON

Bill Wright, Edmonton, AB

### OFFICIELS EN CHARGE DES REPRISES VIDÉO

John Ireland, Townsend, ON

Al McColman, Hamilton, ON

## LISTE DES OFFICIELS LCF

NOM	#	POSITION	RÉSIDENCE
Carey Anderson	42	Juge de champ arrière	Langley, C-B
Darryl Baron	49	Juge de terrain	Sherwood Park, AB
Ron Barss	25	Premier juge de ligne	Regina, SK
Rick Berezowski	43	Juge de côté	Rosetown, SK
Al Bradbury	72	Arbitre	Winnipeg, MB
Larry Butler	59	Juge de côté	Sherwood Park, AB
Jim Carlisle	71	Juge de champ arrière	East St Paul, MB
Don Carmichael	21	Juge de champ arrière	Stouffville, ON
Marty Carreau	57	Premier juge de ligne	Ottawa, ON
Brian Chrupalo	73	Juge de terrain	Winnipeg, MB
Murray Clarke	22	Arbitre	Victoria, C-B
Don Cousens	35	Premier juge de ligne	Georgetown, ON
Steve Dolyniuk	56	Juge de terrain	St. Andrews, MB
Don Ellis	70	Juge de champ arrière	Newmarket, ON
Dave Foxcroft	30	Arbitre/Juge de côté	Burlington, ON
Mike Foxcroft	65	Deuxième juge de ligne	Grimsbey, ON
Dave Gatza	75	Juge de côté	Burlington, ON
Bill Hagans	24	Juge de mêlée	Scarborough, ON
Rob Hand	68	Deuxième juge de ligne	Orangeville, ON
Jeff Harbin	27	Juge de champ arrière	Toronto, ON
Dave Hawkshaw	23	Juge de côté	Vancouver Nord, C-B
Rob Hill	63	Premier juge de ligne	Edmonton, AB
Glen Johnson	32	Arbitre	Etobicoke, ON
Tim Kroeker	74	Juge de terrain	Saskatoon, SK
Patrick MacArthur	61	Juge de mêlée	Edmonton, AB
Jason Maggio	37	Juge de terrain	Burlington, ON
Ben Major	31	Juge de mêlée	Île Perrot, QC
Justin McInnes	67	Deuxième juge de ligne	Edmonton, AB
Ritchie Miller	34	Juge de mêlée	Winnipeg, MB
Adelmo Monaco	76	Deuxième juge de ligne	Hamilton, ON
Kim Murphy	48	Arbitre	Beamsville, ON
Jamie Patterson	44	Juge de mêlée	Long Sault, ON
Jocelyn Paul	47	Juge de champ arrière	St. Agapit, QC
Michel Pinsonneault	33	Premier juge de ligne	Châteauguay, QC
André Proulx	28	Arbitre	St. Charles, QC
Cam Schwieder	29	Deuxième juge de ligne	Calgary, AB
Rob Skaggs	46	Juge de terrain	Edmonton, AB
Parry Steen	55	Deuxième juge de ligne	Abbotsford, C-B
Bryan Taylor	51	Juge de terrain	Welland, ON
Gord Unger	50	Deuxième juge de ligne	Edmonton, AB
Tom Vallesi	60	Arbitre/Juge de côté	Hamilton, ON
Boris Velcic	52	Premier juge de ligne	Calgary, AB

### NUMÉROS RETIRÉS

- 26 – Don Barker
- 16 – Ross Perrier
- 38 – Lorne Woods

## PROCÉDURE EN CAS D'ÉGALITÉ

Lorsque deux équipes ou plus sont à égalité au classement final de leur division à la fin de la saison régulière, le rang de chaque équipe pour les séries éliminatoires sera déterminé selon l'ordre descendant des priorités suivantes et à l'équipe qui:

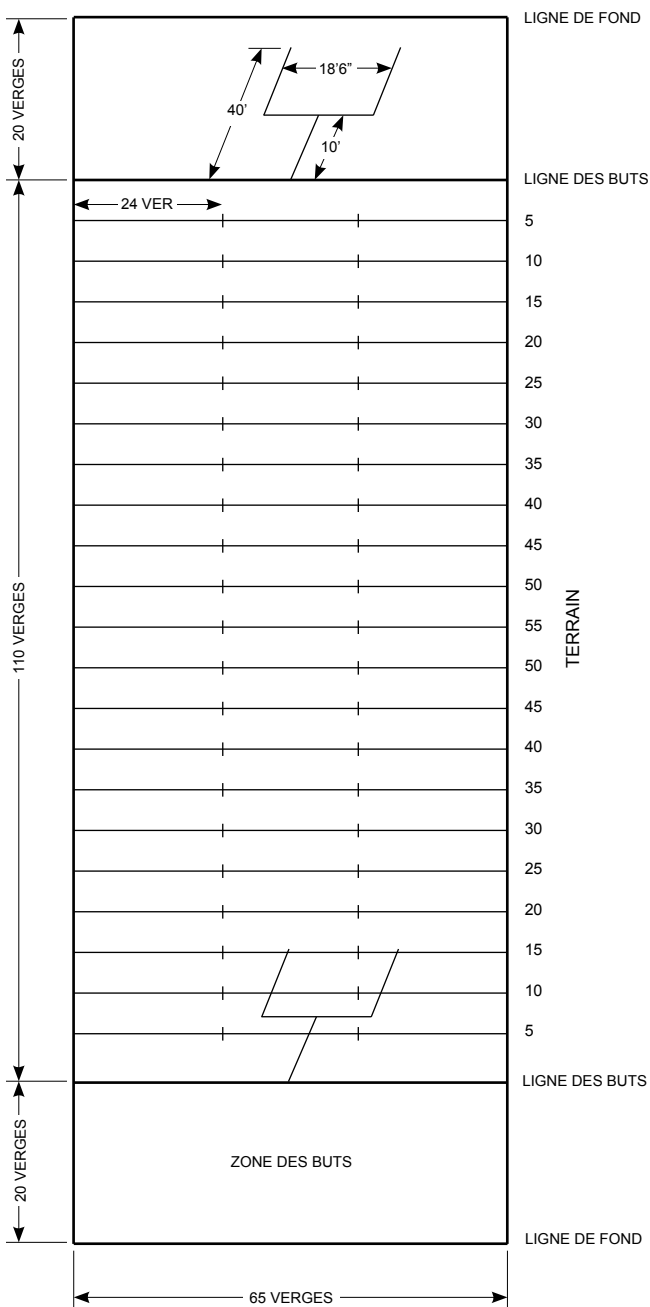
- a. a gagné le plus grand nombre de parties contre les toutes les autres équipes de la ligue, puis;
- b. a le pourcentage le plus grand de victoire lors des parties contre l'autre ou les autres équipe(s) à égalité, puis;
- c. a marqué le plus de points nets (points pour moins points contre) lors des parties contre l'autre ou les autres équipe(s) à égalité, puis;
- d. a marqué le plus grand quotient net de points (points pour divisés par points contre) lors des parties contre toute(s) le(s) équipe(s) étant à égalité, puis;
- e. a le pourcentage le plus grand de victoire lors des parties contre toutes les autres équipes de leur division, puis;
- f. a marqué le plus de points nets (points pour moins points contre) lors des parties contre toutes les autres équipes de leur division, puis;
- g. a marqué le plus grand quotient net de points (points pour divisés par points contre) lors des parties contre toutes les autres équipes de leur division, puis;
- h. a marqué le plus de points nets (points pour moins points contre) lors des parties contre toutes les autres équipes de la ligue, puis;
- i. a marqué le plus de points nets (points pour moins points contre) lors des parties contre toutes les autres équipes de la ligue, puis;
- j. a gagné le tirage au sort contre l'autre équipe à égalité.

Note : Lorsque deux équipes demeurent à égalité après qu'une ou des équipe(s) soit ou soient éliminée(s), la procédure en cas d'égalité redémarre au point (a) mentionné plus au haut.

## SOMMAIRE DES ABRÉVIATIONS

PEA	Premier essai automatique	P25	Perte de 25 verges
DA	Décision Approuvée	PB	Perte du ballon
1E	Premier essai	PE	Perte d'essai
12E	Premier et deuxième essai	LM	Ligne de mêlée
3E	Troisième essai	PBM	Point ballon mort
Équipe A	Équipe mettant le ballon en jeu	PBT	Point ballon tenu
Équipe B	Autre équipe	PI	Point de l'infraction
ER	Essai répété	PDR	Point dernière remise
P5	Perte de 5 verges	PEP	Point d'entrée en possession
P10	Perte de 10 verges	TG	Terrain gagné
P15	Perte de 15 verges	TNG	Terrain non gagné

# LA SURFACE DE JEU



## SOMMAIRE DES PÉNALITÉS

### PÉNALITÉS DE 5 VERGES

Passé remise non permise	Botté d'envoi hors limite
Procédure illégale	Pyramidage
Hors-jeu	Trop de temps à remettre le ballon en jeu
Zone immunité	

### PÉNALITÉS DE 10 VERGES

Contact avec le botteur	Conduite répréhensible *
Retarder la partie	Retenir
Obstruction	Bloc illégal
Contact illégal sur un receveur	Deuxième passe avant sur le jeu
Participation illégale au jeu	Mépriser et/ou narguer un adversaire *
Jeu du joueur oublié	Trop de joueurs sur le terrain
Substitution illégale	Faire trébucher
Receveur non autorisé	Utilisation d'une substance illégale
Retarder le début de la partie	Personne non autorisée sur le terrain
Botté de dégagement sortant en vol des limites de jeu en vol	

### PÉNALITÉS DE 15 VERGES \*

Bloc aux genoux retardé	Équipement dangereux
Blocage par derrière	Empilade
Bloc surprise	Rudesse contre le passeur
Blocage aux genoux contre un receveur	Rudesse contre le botteur
Protecteur facial	Rudesse
Zone d'immunité	

### PÉNALITÉS DE 25 VERGES \*

Utilisation non permise du quart-arrière désigné	Cracher sur un adversaire
Utilisation non permise d'un joueur non canadien	Rudesse excessive
	Conduite répréhensible – Contact physique avec un officiel

### EXPULSION \*

Équipement dangereux	Rudesse excessive
Conduite répréhensible excessive	Conduite répréhensible – Contact physique avec un officiel
Cracher sur un adversaire	

### PREMIER ESSAI AUTOMATIQUE

Obstruction	Rudesse
Rudesse excessive	Obstruction lors d'un ballon libre

### PERTE D'ESSAI

Trop de temps à remettre le ballon en jeu dans les 3 dernières minutes d'une demie excepté au 3 <sup>e</sup> essai	Se débarrasser du ballon
--	--------------------------

\* **NOTE:** La pénalité doit être appliquée en plus de tout terrain gagné ou de tout pointage marqué.

## CHANGEMENTS AUX RÈGLEMENTS 2011

### 1. Règle 1 Déroulement de la partie – Section 9 Article 8 Participation illégale – (Amendement) (Page 22)

**Si un joueur sort des limites de jeu suite à un contact physique avec un adversaire**, il n'a pas à rester à l'écart du jeu. Cependant, pour re-participer au jeu, il doit rétablir sa position sur la surface de jeu avec au moins un pied à l'intérieur des limites de jeu et sans être en contact avec la surface hors limites.

**Si un joueur sort des limites de jeu suite à un contact physique avec un coéquipier sans que ce contact n'ait été initié par un adversaire**, le joueur étant sorti des limites de jeu devra rester à l'écart du jeu.

### 2. Règle 4 Remise en jeu – Section 5 Article 3 Identification & Position Note c – (Amendement) (Page 41 et 56)

a. lors d'une formation de botté au premier ou deuxième essai dans la dernière minute d'un quart;  
pourvu qu'avant le début de la partie, l'équipe A ait déclaré à l'arbitre, quels receveurs autorisés peuvent être utilisés dans ces formations, dans lequel cas, si un receveur autorisé occupe une position de receveur non autorisé, tous les receveurs autorisés déclarés à l'arbitre avant la partie seront considérés comme non autorisés peu importe leur position sur le terrain.

**À tout moment durant la partie, un joueur de l'équipe A portant un numéro de receveur autorisé peut être ajouté à la liste des receveurs autorisés pouvant être utilisée lors de ces formations s'il se trouve sur le terrain et qu'il se rapporte à l'arbitre.**

**Si un joueur de l'équipe A portant un numéro de receveur autorisé et qu'il n'est pas inscrit sur la liste fournie et qu'il participe au jeu à une position de receveur non autorisé (à moins d'une verge de la ligne de mêlée et de la position de bloqueur à bloqueur), l'équipe A recevra un seul avertissement et le joueur sera ajouté à cette liste.**

### 3. Règle 5 Bottés – Section 4 Article 3 Botté de la ligne de mêlée qui sort des limites de jeu en vol – (Amendement) (Page 50)

Lors d'un botté de la ligne de mêlée, si le ballon sort des limites de jeu en vol entre les deux lignes de 20 verges, l'équipe qui recevait aura les options suivantes : une pénalité de 10 verges sera appliquée contre l'équipe qui bottait du point de la dernière remise avec l'essai répété **ou du point où le ballon est sorti en touche et un premier essai à l'équipe qui recevait.**

4. Règle 6 Passes – Section 4 Article 8, 9 et 10 Réorganisation et amendement à l'Article 10 – Obstruction après qu'une passe soit complétée (Page 60)

Après qu'une passe avant est complétée au-delà de la ligne de mêlée, les joueurs de l'équipe A peuvent bloquer un adversaire partout sur le terrain pourvu que le contact soit fait au-dessus de la ceinture.

5. Jeux sujets à révision – Principes directeurs # 2 (Page 84)

2. Jeux de passe – passe complétée ou incomplète.

6. Jeux sujets à révision

**R.V.D.A. (13) Quart-arrière passe ou échappe le ballon; l'arbitre juge une passe incomplète (Page 89)**

2<sup>e</sup> essai et 10 au A25 pour l'équipe A. Le quart-arrière est frappé au A15 au moment où il tente une passe avant. Le ballon touche au sol au A20 et l'équipe B recouvre immédiatement le ballon. L'arbitre juge une passe incomplète. La reprise montre que c'était un échappé.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. **Ballon à l'équipe B au point de recouvrement sans possibilité d'avancer le ballon.**

**R.V.D.A. (14) Passe latérale allant vers l'avant ou l'arrière (Page 90)**

1<sup>er</sup> essai et 10 au A20. Le quart-arrière lance une passe latérale du A10, la passe est jugée en jeu et l'équipe B recouvre le ballon libre. La reprise montre que la passe était vers l'avant touchant au sol au A11.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. Passe incomplète. Ballon à l'équipe A et la série d'essais continue. **Si la passe était en faite une passe latérale mais que le jeu ait été arrêté par le coup de sifflet comme étant une passe incomplète et que l'équipe B recouvre immédiatement le ballon. Le ballon sera accordé à l'équipe B au point de recouvrement sans possibilité d'avancer le ballon.**

**R.V.D.A. (18) Passe jugée incomplète (Page 90)**

1<sup>er</sup> essai et 10 au A38 pour l'équipe A qui lance une passe avant à A77 et qui attrape le ballon, il est immédiatement frappé et échappe le ballon qui est recouvert par l'équipe B. Les officiels jugent la passe incomplète.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. **Cependant, si la passe est jugée complétée suivie d'un échappé. L'équipe B pourra se voir accorder la possession du ballon si elle avait immédiatement pris possession du ballon après l'échappé. Toutefois, l'équipe B n'aura pas la possibilité d'avancer le ballon.**

**Note : Tous les changements aux règlements pour la saison 2011 ont été imprimés en caractères gras.**

## RÈGLEMENT 1 – DÉROULEMENT DE LA PARTIE

### SECTION 1 – LE TERRAIN

#### Article 1 – Terrain réglementaire

Le terrain doit mesurer 110 verges de long par 65 verges de large. Il doit être délimité tel qu'indiqué ci-dessous :

- Les lignes qui délimitent les côtés du terrain sont les lignes de côté;
- Les lignes qui délimitent les extrémités du terrain sont les lignes des buts;
- La surface délimitée par les lignes des buts et les lignes de côté est le terrain;
- Les lignes tracées à 20 verges derrière chaque ligne des buts et parallèles à celles-ci sont les lignes de fond;
- Les lignes de côté allant de la ligne des buts à la ligne de fond sont les lignes de côté dans la zone des buts;
- La surface délimitée par la ligne des buts et les lignes de côté dans la zone des buts et la ligne de fond est la zone des buts;
- Les côtés intérieurs des lignes de côté, les lignes de côté des buts et les lignes de fond constituent les limites du terrain;
- Des lignes parallèles à la ligne des buts et tracées sur la largeur du terrain jusqu'aux lignes de côté se trouvent à intervalles réguliers de 5 verges sur le terrain;
- Chaque ligne indicatrice est entrecoupée par un court trait parallèle à la ligne de côté (trait de remise en jeu) situé à vingt-quatre verges de chaque ligne de côté;
- Des indicateurs doivent être placés de chaque côté des lignes indicatrices pour marquer la distance entre chaque ligne et la ligne des buts, à partir du centre du terrain;
- Les quatre intersections des lignes des buts et des lignes de côté et les quatre intersections des lignes de fond et des lignes de côté des buts sont signalées par des indicateurs flexibles ou des fanions placés à l'extérieur des limites du terrain;
- Les poteaux des buts sont formés par deux poteaux verticaux, placés à une distance de 18 pieds et 6 pouces l'un de l'autre, centrés sur la ligne des buts et réunis par une barre horizontale dont l'extrémité supérieure se trouve à 10 pieds du sol. Les poteaux des buts doivent mesurer au moins 40 pieds de haut. Le diamètre de chaque poteau au-dessus de la barre verticale doit être d'au moins 3 pouces et d'au plus 4 pouces;
- À chaque extrémité supérieure, un fanion de couleur de 4 pouces de large par 42 pouces de long doit y être attaché. Un poteau des buts à tige unique ou en forme de diapason peut être utilisé s'il est conforme aux normes susmentionnées et si la base des poteaux est située à 75 pouces au plus derrière la ligne des buts.

## **Article 2 – Terrains non réglementaires**

Lorsque la longueur ou la largeur du terrain est inférieure à celle qui est réglementaire, en raison d'une clôture, d'une piste d'athlétisme ou d'autres obstacles, il faut tracer des lignes très nettes à au moins 1 pied à l'intérieur de la clôture, de la piste ou de l'obstacle.

Une ligne doit être tracée sur la surface de jeu et doit être considérée comme la limite de la surface de jeu. Un joueur touchant cette ligne, ou la surface à l'extérieur ou tout autre objet se trouvant à l'extérieur de cette ligne doit être considéré comme étant sorti de la surface de jeu.

## **SECTION 2 – LE BALLON**

La partie se joue avec un ballon formé de quatre panneaux de cuir granuleux exclusif à Wilson, gonflé à une pression minimale de 12,5 livres et maximale de 13,5 livres. Les circonférences maximales en longueur et en largeur sont respectivement de 27,75 à 28,25 pouces et de 20,875 à 21,125 pouces. L'axe longitudinal du ballon mesure de 11 à 11,25 pouces. Le ballon pèse de 14 à 15 onces. Les lacets découverts doivent avoir une longueur d'au plus 4,375 pouces et une largeur d'au plus 1,125 pouce.

Le ballon doit être muni de lignes blanches de 1 pouce de largeur le long de l'axe longitudinal et qui commencent à 3 pouces du point ayant la plus grande circonférence.

Un minimum de douze ballons doivent être utilisés lors d'une partie et ils doivent être changés à la discrétion des officiels. Les ballons doivent être gardés propres.

Le ballon officiel pour les parties de LCF est le ballon officiel de marque Wilson LCF et la signature du Commissaire doit y être apposée.

## **SECTION 3 – POSSESSION DU BALLON**

Un joueur est en possession du ballon s'il le tient fermement d'une ou des deux mains, d'un ou des deux bras, d'une ou des deux jambes ou sous son corps.

Lorsque deux adversaires prennent possession du ballon, le ballon revient au joueur qui en a pris possession en premier et qui ne l'a pas perdu.

Si des adversaires prennent simultanément possession du ballon de façon réglementaire, le ballon appartient à la dernière équipe qui en avait la possession.

Un ballon en possession d'aucun joueur est encore en jeu. Un ballon est considéré comme ayant été échappé si un joueur ayant été en possession perd le contrôle du ballon.

Si un botté (autre qu'un botté d'envoi) est touché de façon réglementaire par un joueur d'une des deux équipes, le fait d'avoir touché au ballon sera jugé comme avoir pris possession du ballon.

#### **SECTION 4 – BALLON MORT**

Le ballon est mort lorsque:

- un officiel sur la surface de jeu siffle l'arrêt du jeu;
- une équipe marque;
- le ballon sort des limites;
- une passe avant est jugée incomplète;
- le ballon frappe le poteau des buts adverse à la volée à la suite d'un botté, sans avoir touché le sol, un joueur ou un officiel;
- le porteur du ballon est arrêté dans sa progression par un adversaire qui le plaque (plaquer veut dire retenir ou encercler le porteur de ballon avec les mains ou les bras);
- lorsque le porteur de ballon est maintenu fermement derrière la ligne de mêlée et qu'il ne peut effectuer une passe;
- lorsqu'un porteur du ballon est plaqué et qu'il recule vers sa ligne des buts à la suite du plaquage, on présume qu'il tentait d'avancer avec le ballon et que l'adversaire, par son plaquage, l'en a empêché. Le point le plus avancé de son gain de terrain est donc l'endroit où le ballon est mort;
- lorsque le porteur entre en contact avec un adversaire et qu'une partie de son corps, sauf ses mains et ses pieds, touche le sol, le ballon est mort à l'endroit où il était tenu lors de ce contact avec le sol ou encore où le ballon était tenu lors du contact avec un adversaire selon le point le plus avancé;
- lorsque le quart-arrière en possession du ballon met intentionnellement un genou au sol dans les trois dernières minutes d'une demie;
- lorsque le quart-arrière en possession du ballon se laisse glisser au sol les pieds devant, le ballon devient mort au point où était le ballon dès l'instant qu'une partie de son corps a touché le sol sauf pour les mains et les pieds;
- lorsqu'un joueur en possession du ballon met un genou au sol intentionnellement dans sa zone des buts;
- lorsque le porteur de ballon est au sol et qu'il ne tente pas d'avancer le ballon, l'officiel doit signaler l'arrêt du jeu.

**NOTES:** Un ballon libre au sol en possession d'aucun joueur n'est pas mort.

Un ballon frappant un officiel n'est pas mort sauf lors d'une passe avant.

#### **SECTION 5 – ÉQUIPES**

L'équipe qui met le ballon en jeu est appelée l'équipe A et l'équipe adverse, l'équipe B. La partie se joue avec 12 joueurs par équipe.

## **SECTION 6 – CAPITAINES DES ÉQUIPES**

Chaque équipe doit toujours être représentée sur le terrain par un joueur faisant fonction de capitaine et dont le numéro est communiqué à l'arbitre.

Le capitaine, par l'intermédiaire de l'arbitre, est le seul joueur à assurer la liaison entre les joueurs de son équipe et les officiels, par l'intermédiaire de l'arbitre et il a le droit de demander une explication des règlements seulement sur des questions d'interprétation ou d'application des règlements. Cette explication doit se tenir à l'écart des autres joueurs.

Le capitaine peut demander un mesurage pour déterminer si un premier essai est gagné ou non, ou quelle est la distance à franchir. Si selon le jugement de l'arbitre, le ballon se trouve à moins d'une verge du premier essai, il doit signaler un temps d'arrêt et accorder un mesurage; autrement, il doit refuser cette demande et la partie doit continuer.

La décision de l'arbitre ne peut être contestée. Le capitaine peut demander des explications, il ne peut toutefois, discuter longuement avec l'arbitre ou contester sa décision.

Lorsque les chaînes sont appelés pour déterminer si un premier essai a été réussi, seuls les capitaines de chaque équipe sur le terrain peuvent demeurer dans la zone du mesurage.

En cas d'infraction, l'arbitre avise le capitaine de l'équipe non fautive de tout choix qu'il a à faire entre la pénalité et l'option prévue.

## **SECTION 7 – CHRONOMÉTRAGE**

### **Article 1 – Début de la partie**

La partie doit commencer exactement à l'heure prévue par le Commissaire. Si une équipe se présente en retard sur le terrain au début du premier ou du troisième quart, elle sera pénalisée:

### **PÉNALITÉ: P10**

Au début de la partie, les capitaines des deux équipes doivent rencontrer l'arbitre au centre du terrain. L'arbitre effectuera un tirage au sort à pile ou face et l'équipe visiteuse choisira entre pile ou face. L'équipe qui remporte le tirage au sort doit dire si elle préfère avoir le premier choix au début de la première ou de la deuxième demie.

Le capitaine de l'équipe qui a le premier choix au début de la première demie choisit l'une des options suivantes:

- a. Effectuer ou recevoir le botté d'envoi;
- b. Défendre une extrémité du terrain.

Le capitaine de l'équipe adverse aura le premier choix au début de la deuxième demie lorsque les capitaines rencontreront l'arbitre au centre du terrain pour lui faire part de leur choix.

### **Article 2 – Durée de la partie et période de repos**

La partie se divise en quatre quarts de 15 minutes chacun, soit 60 minutes de jeu au total. Le tableau d'affichage indique le temps officiel et il est sous l'autorité du chronomètre. (Voir Règlement 2, Section 2, Article 10)

À la fin du premier et du troisième quart, les équipes doivent changer d'extrémité de terrain. Au début du deuxième et du quatrième quart, l'équipe qui a droit au ballon effectue la remise en jeu à un point qui correspond à celui où le ballon est devenu mort à l'autre extrémité du terrain et de la même façon que si le jeu n'avait pas été interrompu par la fin du quart précédent.

Le botté d'envoi pour débuter le troisième quart doit être effectué exactement 14 minutes après la fin du deuxième quart; si les joueurs d'une équipe ne sont pas prêts, ils seront sujets à une pénalité.

### **PÉNALITÉ: P10**

#### **Article 3 – Arrêt du chronomètre**

Le chronomètre est mis en marche au signal d'un officiel lorsqu'un joueur de l'une ou l'autre équipe touche le ballon à l'intérieur des limites à la suite d'un botté d'envoi et continue tant que le ballon n'est pas déclaré mort et qu'un signal d'un officiel indiquant que l'arrêt du temps doit se faire pour les raisons suivantes:

- une équipe marque;
- le ballon sort des limites;
- une passe avant est incomplète;
- l'application de pénalités;
- une substitution de joueurs;
- un arrêt causé par une blessure à un joueur;
- le temps est écoulé, à la fin d'un quart;
- le ballon devient mort après le signal des trois dernières minutes de jeu dans une demie;
- une demande de temps mort;
- lors d'une transformation lors des 3 dernières minutes d'une demie;
- l'arbitre juge nécessaire d'arrêter le jeu.

Si le ballon devient mort au cours d'un quart et qu'il ne reste que peu de temps avant la fin de ce quart, l'équipe en possession du ballon a droit à un jeu complet même si le jeu se poursuit au-delà de la durée réglementaire du quart.

Si un touché est marqué lors du dernier jeu d'un quart, le quart sera prolongé pour la tentative de transformation à la suite du touché.

**Article 4 – Mise en marche du chronomètre**

Après un arrêt du chronomètre pour quelque raison que ce soit, il sera remis en marche au signal de l'arbitre lorsque:

- un joueur de l'une ou l'autre équipe touche le ballon à l'intérieur des limites à la suite d'un botté d'envoi;
- le ballon est prêt à être remis en jeu;
- le ballon est remis en jeu après une infraction pour avoir mis trop de temps à remettre le ballon en jeu;
- le ballon est remis en jeu après un temps mort sifflé en raison du bruit de la foule;
- le ballon est remis en jeu après qu'une équipe ait demandé un temps mort;
- le ballon est remis en jeu de façon réglementaire après que l'équipe A ait commis deux infractions consécutives avant une remise en jeu réglementaire du ballon avant le signal des trois dernières minutes d'une demie;
- le ballon est remis en jeu immédiatement après un botté d'envoi, d'un botté de la ligne de mêlée ou un botté à champ ouvert après le signal des trois dernières minutes dans une demie;
- le ballon est remis en jeu immédiatement après un jeu pendant lequel un changement de possession se produit après le signal des trois dernières minutes dans une demie;
- le ballon est remis en jeu après une passe avant réglementaire incomplète après le signal des trois dernières minutes d'une demie;
- le ballon est remis en jeu après que le ballon ait été transporté hors limite après le signal des trois dernières minutes dans une demie;
- le ballon est remis en jeu à la suite d'une marque après le signal des trois dernières minutes dans une demie;
- le ballon est remis en jeu après l'application d'une pénalité pour une infraction commise après le signal des trois dernières minutes dans une demie. Cependant, l'équipe non fautive peut refuser la pénalité et laisser s'écouler le temps comme s'il n'y avait pas eu d'infraction;
- le ballon est remis en jeu immédiatement après l'application de pénalités pour des infractions commises par les deux équipes après le signal des trois dernières minutes dans une demie.
- le ballon est remis en jeu après que l'équipe A ait commis une infraction à l'attaque de sa ligne de 25 verges et moins ou lors d'une tentative de transformation avant la remise en jeu réglementaire du ballon.

Si, après le signal des trois dernières minutes dans n'importe quelle demie, une infraction est commise avant la remise en jeu, l'équipe non fautive peut:

- a. accepter la pénalité. Le chronomètre repart lorsque le ballon est remis en jeu ou;
- b. refuser la pénalité. Le chronomètre repart soit lorsque le ballon est remis en jeu ou au signal de l'arbitre que le ballon est prêt à être remis en jeu au choix de l'équipe non fautive.

Après un touché, le chronomètre doit s'arrêter et être remis en marche lorsque l'arbitre déclare le ballon prêt à être remis en jeu pour la transformation sauf lors des trois dernières minutes d'une demie alors qu'il repartira ensuite lorsque le ballon est touché par un joueur suite à un botté d'envoi.

### **Article 5 – Temps mort**

Chaque équipe a droit à un temps mort par demie,

- a. Le temps mort peut être demandé par n'importe quel joueur sur la surface de jeu ou par l'entraîneur-chef et à n'importe quel officiel.
- b. La durée du temps mort est de 30 secondes.
- c. La remise en marche du chronomètre débutera à la remise du ballon.

### **Article 6 – Reprise vidéo**

Une requête de reprise vidéo pour contester une décision prise sur le terrain peut seulement être demandée par l'entraîneur-chef qui lancera un drapeau de couleur sur le terrain avant la prochaine remise en jeu du ballon.

Chaque équipe aura l'opportunité de demander deux (2) reprises vidéo par partie. Si une équipe est fructueuse lors de ses deux premières demandes de reprise vidéo, elle aura droit à une troisième demande de reprise vidéo.

La première requête de reprise vidéo n'aura aucun impact sur les temps morts de l'équipe quel que soit le résultat de la reprise vidéo.

Lors d'une deuxième reprise vidéo, si le résultat de la reprise est infructueux, l'équipe perdra un temps mort, soit celui de la première demie ou encore celui de la deuxième demie.

Pour demander une deuxième reprise vidéo, une équipe devra avoir un temps mort disponible.

Pour demander une troisième reprise vidéo, une équipe devra avoir été fructueuse lors de ses deux premières demandes de reprise vidéo et avoir un temps mort disponible.

Lors d'une troisième demande de reprise vidéo, si le résultat de la reprise est infructueux, l'équipe perdra un temps mort, soit celui de la première demie ou encore celui de la deuxième demie.

Si une équipe a déjà utilisé son temps mort de la première demie et celui de la deuxième demie avant d'avoir demandé une première reprise vidéo, cette équipe aura quand même la possibilité de demander une seule reprise vidéo.

### **Article 7 – Ballon en jeu**

Le ballon est en jeu jusqu'à ce qu'un officiel sur le terrain siffle un arrêt de jeu.

Il ne peut y avoir d'arrêt du jeu en raison d'une blessure à un joueur tant que le ballon n'est pas déclaré mort.

L'arbitre ne peut pas arrêter la partie pour décerner une pénalité tant que le ballon n'est pas déclaré mort.

### **Article 8 – Retarder la partie**

La partie ne doit pas être retardée sans la permission de l'arbitre. Tout retard non autorisé est sujet à une pénalité.

- a. Si l'arbitre juge nécessaire d'interrompre la partie pour qu'un joueur effectue des réparations à son équipement, ce joueur doit quitter la surface de jeu pour un minimum de trois jeux.
- b. Si l'arbitre juge nécessaire d'interrompre la partie pour qu'un joueur blessé reçoive des soins médicaux sur la surface de jeu, ce joueur doit quitter la surface de jeu pour un minimum de trois jeux excepté si cette blessure est le résultat d'une infraction pour laquelle l'équipe adverse a été pénalisée; dans ce cas, l'arbitre peut annuler l'obligation de quitter pour trois jeux.
- c. Lors d'un botté d'envoi, l'équipe A doit effectuer le botté au maximum 20 secondes après le signal de l'arbitre d'amorcer la partie.
- d. Si un joueur de l'équipe B déranger le placement du ballon après que celui-ci a été déclaré en jeu par l'arbitre, il verra son équipe pénalisée.

### **PÉNALITÉ: P10**

### **Article 9 – Trop de temps à remettre le ballon en jeu**

L'arbitre doit accorder 20 secondes à l'équipe A pour remettre le ballon en jeu. Si le cadran de remise en jeu ne fonctionne pas, l'arbitre seul déterminera quand cette période de 20 secondes débutera après avoir laissé un temps raisonnable aux deux équipes pour reprendre leur position après chaque jeu.

**PÉNALITÉ: P5 ER**, la distance en verges de pénalité peut être refusée.

**NOTE:** la pénalité pour avoir mis trop de temps à remettre le ballon en jeu après le signal des trois dernières minutes dans une demie : 12E - PE, 3E - P10 ER.

**NOTE:** la pénalité pour avoir mis trop de temps à remettre le ballon en jeu lors d'une tentative de transformation à n'importe quel moment de la partie – P5 ER.

**NOTE:** Si, d'après l'arbitre, l'équipe A commet intentionnellement une infraction pour avoir mis trop de temps à remettre le ballon en jeu lors d'un troisième essai, il peut exiger que l'équipe A remette le ballon en jeu de façon réglementaire dans les 20 secondes qui suivent ou remettre le ballon à l'équipe B.

### **Article 10 – Bruit des spectateurs**

Le capitaine de l'équipe A peut demander à l'arbitre d'arrêter le jeu si la clameur de la foule empêche l'équipe A de mettre le ballon en jeu. L'arbitre peut autoriser l'équipe A à reprendre son caucus. L'arbitre consentira un délai raisonnable mais ne doit en aucun cas permettre que le jeu soit retardé plus de trois fois.

Si l'équipe locale permet l'utilisation du tableau d'affichage ou de haut-parleurs lorsque l'équipe visiteuse tente de remettre le ballon en jeu et que le jeu est retardé, l'équipe locale sera sujette à une pénalité pour avoir retardé la partie.

## **PÉNALITÉ: P10**

### **Article 11 – Ballon dans la zone des buts**

Le ballon est dans la zone des buts lorsqu'une partie du ballon se trouve sur la ligne des buts ou derrière celle-ci même s'il est dans les airs.

### **SECTION 8 – PARTIE NULLE**

Si la marque est égale à la fin de la deuxième demie, chaque équipe aura la possibilité de marquer de la façon suivante :

- La première équipe déterminée par un tirage au sort remettra le ballon en jeu de la ligne de 35 verges de l'autre équipe; elle peut avancer le ballon par des séries d'essais consécutifs jusqu'à ce qu'elle marque ou perde possession du ballon.
- L'autre équipe remettra alors le ballon en jeu de cette même ligne de 35 verges et procédera tel que décrit plus haut.
- Si une équipe marque un touché, la tentative de transformation devra être une tentative de deux points de la ligne de 5 verge.
- Si la marque est toujours égale, cette même procédure doit être répétée à l'autre ligne de 35 verges.
- Un gagnant sera proclamé seulement si chaque équipe a eu le même nombre de tentatives de marquer.
- S'il n'y a pas de gagnant après deux tentatives, la partie sera déclarée nulle.
- Si la partie est une partie éliminatoire ou de championnat et qu'un gagnant doit être déterminé, la même procédure doit continuer tant qu'une équipe n'est pas déclarée gagnante.

### **SECTION 9 – HORS LIMITE**

#### **Article 1 – Définition**

Le ballon est hors limite lorsqu'il touche une ligne de côté, une ligne de côté dans la zone des buts, une ligne de fond, le sol ou tout objet placé derrière ces lignes. Le ballon est hors limite si un joueur en possession du ballon touche l'une de ces lignes qui délimitent le terrain ou le sol ou tout objet placé derrière ces lignes.

**NOTE:** Le ballon doit demeurer en jeu lorsqu'il est frappé, alors qu'il était dans les airs, de l'extérieur de la surface de jeu vers celle-ci si le joueur ayant ainsi propulsé le ballon n'était pas en contact avec le sol et n'a pas touché le sol ou tout autre objet derrière ces lignes. Voir Règlement 1, Section 9, Article 3

**NOTE:** Un joueur qui prend possession du ballon alors qu'il est dans les airs à l'intérieur des limites de jeu et qu'il est frappé par un adversaire, le faisant

toucher le sol à l'extérieur des limites de jeu en possession du ballon, conservera possession du ballon.

**NOTE:** Un joueur qui prend possession du ballon près de la ligne de côté et touche le sol à l'intérieur des limites de jeu avec son premier pas gardera possession du ballon même si son deuxième pas l'emmène à l'extérieur de la surface de jeu.

### **Article 2 – Ballon botté hors limite**

Lorsque le ballon est botté hors des limites sur le terrain, l'équipe adverse en prend possession sous réserve de l'option que prévoit la pénalité applicable au botté d'envoi.

### **Article 3 – Ballon échappé hors limite**

Lorsqu'un joueur échappe le ballon hors des limites de la surface de jeu ou que le ballon le touche sur le terrain avant de sortir des limites, le ballon appartiendra à la dernière équipe qui a touché au ballon sur le terrain.

Une équipe aura possession du ballon si un joueur de cette équipe touche ou frappe le ballon alors qu'il est dans les airs et que le ballon se dirige hors limite pourvu que le joueur ayant touché au ballon retombe au sol sur la surface de jeu. Le ballon sera remis en jeu à :

- a. l'endroit où le ballon est sorti des limites ou
- b. l'endroit où le dernier joueur a touché le ballon sur le terrain, cet endroit étant celui le plus près de la ligne des buts de l'équipe qui aura possession du ballon.

### **Article 4 – Ballon se dirigeant dans la zone des buts adverse**

Lorsqu'un joueur dirige le ballon (autrement qu'un botté) du terrain dans la zone des buts adverse et que le ballon sort des limites dans la zone des buts sans toucher un adversaire, le jeu sera considéré comme un échappé hors limite sur le terrain et le ballon est déclaré mort à l'endroit où le dernier joueur l'a touché sur le terrain.

### **Article 5 – Ballon se dirigeant dans sa zone des buts**

Lorsqu'un joueur échappe ou dirige le ballon du terrain vers sa zone des buts et qu'il sort des limites dans la zone des buts, sans qu'un joueur prenne possession du ballon, l'équipe adverse marquera 2 points.

### **Article 6 – Ballon touché dans la zone des buts**

Lorsqu'un joueur échappe ou dirige le ballon du terrain dans la zone des buts adverse, autrement qu'en le bottant et qu'un adversaire le récupère ou lui touche le dernier sans en prendre possession avant qu'il ne sorte des limites dans la zone des buts, aucun point n'est marqué et le ballon est accordé à l'équipe adverse à sa ligne de 25 verges. Si en tentant de sortir le ballon de la zone des buts, l'équipe adverse commet une infraction, la pénalité sera appliquée de la ligne de 25 verges.

### **Article 7 – Ballon échappé qui traverse la ligne des buts**

Lorsqu'un joueur échappe ou dirige le ballon, autrement qu'en le bottant, dans sa zone des buts et qu'il traverse la ligne des buts pour ensuite sortir des limites sans toucher un adversaire, l'équipe non fautive peut:

- a. Accepter une marque de deux points si l'équipe fautive avait dirigé le ballon dans sa zone des buts;
- b. Accepter une marque d'un point si l'équipe non fautive avait botté le ballon dans la zone des buts;
- c. Refuser la marque et laisser l'équipe ayant droit à la possession du ballon remettre le ballon en jeu à 24 verges de la ligne de côté de l'endroit où le ballon est sorti à l'extérieur des limites de jeu;
- d. Si avant l'échappé ou la passe hors jeu hors limite, l'équipe avait pris possession en interceptant une passe avant ou en recouvrant un échappé provenant du terrain, cette équipe se voit accorder un premier essai de sa ligne de 25 verges sans option.

### **Article 8 – Participation illégale**

Un joueur qui sort des limites de jeu, à moins d'un contact physique avec un adversaire, ne peut plus participer à ce jeu.

**NOTE: Si un joueur sort des limites de jeu suite à un contact physique avec un adversaire**, il n'a pas à rester à l'écart du jeu. Cependant, pour re-participer au jeu, il doit rétablir sa position sur la surface de jeu avec au moins un pied à l'intérieur des limites de jeu et sans être en contact avec la surface hors limites.

**Si un joueur sort des limites de jeu suite à un contact physique avec un coéquipier sans que ce contact n'ait été initié par un adversaire, le joueur étant sorti des limites de jeu devra rester à l'écart du jeu.**

### **PÉNALITÉ: P10**

Si ce joueur revient sur la surface de jeu ou encore s'il est hors limite et qu'il saisit et touche ou recouvre un ballon libre :

### **PÉNALITÉ: PB, PI**

### **Article 9 – Ballon botté hors limite dans sa zone des buts**

Lorsqu'un joueur botte le ballon de sa zone des buts et que celui-ci sort des limites de jeu dans sa zone des buts, le ballon sera déclaré mort dans la zone des buts et l'autre équipe se verra accorder :

- a. un point, si le ballon avait été botté dans la zone des buts par l'autre équipe, ou;
- un touché de sûreté, si le ballon avait été botté, lancé ou porté dans la zone des buts par l'équipe qui se fait marquer.

Si l'équipe avait pris possession du ballon dans sa zone des buts par une interception ou un échappé recouvert, il n'y aura pas de point et cette équipe prendra possession du ballon à sa ligne de 25 verges.

Si, dans des circonstances similaires, une équipe botte le ballon à l'extérieur des limites de jeu dans la zone des buts de l'équipe adverse sans prendre possession du ballon, le jeu sera jugé comme si l'autre équipe avait botté le ballon à l'extérieur des limites de jeu dans sa zone des buts.

## **SECTION 10 – TENUE ET ÉQUIPEMENT**

### **Article 1 – Équipement**

Aucun joueur ne doit être pourvu d'équipement ou vêtement qui peut blesser ou confondre un adversaire.

L'utilisation du métal ou de tout autre objet dur incluant plâtre, protecteur et armature orthopédique pour la protection personnelle est permise pour autant que toutes les parties soient recouvertes de caoutchouc-mousse ou d'un matériel similaire.

**PÉNALITÉ: P10, PBM.** Le joueur fautif doit quitter la partie pour un minimum de trois jeux et il ne peut pas revenir au jeu tant qu'il n'a pas enlevé l'équipement non permis. Une substitution est permise pour remplacer le joueur fautif.

### **Article 2 – Casques**

Un joueur doit porter son casque sur le terrain et ne pas l'enlever intentionnellement pendant le déroulement du jeu.

### **PÉNALITÉ: P10 PBM**

La mentonnière de tout joueur doit être complètement attachée avant la remise en jeu.

**PÉNALITÉ: P10 PBM,** le joueur fautif doit quitter la partie pour trois jeux.

L'utilisation du casque ou de tout autre objet en vue de tromper l'adversaire relativement à l'emplacement du ballon est interdite.

### **PÉNALITÉ: P5**

**NOTE :** Voir Règlement 7, Section 2, Article 3 et Règlement 7, Section 4.

### **Article 3 – Numérotation des joueurs**

Chaque joueur doit porter un numéro visible sur le devant et dans le dos de son chandail de même que sur la partie supérieure des bras ou des épaules. Ce numéro doit correspondre avec celui inscrit sur la feuille de pointage. Un joueur doit conserver le même numéro durant toute la partie à moins qu'il n'ait la permission de l'arbitre de changer. Ce changement doit être porté à l'attention du marqueur.

Si un joueur de l'équipe A doit changer de chandail pour évoluer à une différente position, il doit changer de chandail dans la zone de son banc. En aucune circonstance il ne lui sera permis de changer de chandail sur la surface de jeu.

**PÉNALITÉ:** Le joueur fautif doit quitter la partie et il ne peut pas revenir au jeu tant qu'il n'a pas corrigé son numéro. Une substitution est permise pour remplacer le joueur fautif.

### **Article 4 – Substance non permise**

Il est interdit à un joueur d'avoir sur lui, d'appliquer ou de faire appliquer sur son uniforme, son équipement ou son corps :

- a. Toute matière adhésive, un sac d'arcanson ou une serviette collante qui, selon le jugement de l'arbitre, a rendu le ballon inadéquat pour le jeu suite à son contact direct ou indirect avec cette substance, et/ou
- b. Une graisse ou autre substance du genre qui, selon le jugement de l'arbitre, peut donner un avantage injuste à ce joueur.

**PÉNALITÉ: P10, PBM.** Le joueur fautif doit quitter la partie pour un minimum de trois jeux et il ne peut pas revenir au jeu tant qu'il n'a pas enlevé la substance non permise. Une substitution est permise pour remplacer le joueur fautif.

### **Article 5 – Saignement dû à une plaie ouverte**

Si un joueur a une plaie ouverte qui, de l'avis de l'arbitre, saigne d'une manière significative, le joueur devra quitter le terrain pour que la plaie soit traitée par le personnel médical de l'équipe. Le joueur pourra revenir au jeu dès que l'arbitre le lui permettra.

### **Article 6 – Équipement dangereux**

Il est interdit à un joueur de porter de l'équipement non autorisé (ex. souliers à crampons de baseball, souliers de piste d'athlétisme ou souliers de golf) ou de l'équipement qui a été délibérément modifié et qui, de l'avis de l'arbitre, peut causer des blessures.

**PÉNALITÉ: P15** Le joueur fautif est expulsé de la partie.

**NOTE:** Si l'infraction est détectée durant ou après la fin d'un jeu auquel le joueur fautif a participé, l'arbitre pourra appliquer la pénalité du point d'origine du jeu (PDR) ou encore du point où le jeu s'est terminé (PBM).

## **Article 7 – Code vestimentaire**

Une équipe doit être habillée de façon professionnelle et est sujette à une pénalité si un joueur ne respecte pas ce code:

- a. Le chandail doit être à l'intérieur des pantalons tout au long de la partie. Si le chandail sort des pantalons durant la partie, le joueur devra replacer son chandail durant le prochain arrêt de jeu;
- b. Les bas doivent être portés de façon à ce qu'aucune partie de la jambe ou du genou ne soit visible;
- c. Les équipements de protection doivent être portés sous le chandail, les pantalons et les bas. Lorsqu'un chandail à manches courtes est porté, la couleur des protecteurs de coude ou d'avant bras doit être la même que celle de l'uniforme;
- d. L'uniforme ne doit pas être coupé ou modifié de quelque façon que ce soit;
- e. Du ruban nommé blanc peut être utilisé sur les poignets et les mains mais le ruban utilisé sur les bas ou sur une autre partie de l'uniforme doit être de la même couleur que l'uniforme ou de l'équipement recouvert;
- f. Les souliers standards de football, avec des crampons appropriés, qui n'ont pas été modifiés de quelque façon que ce soit et qui conviennent pour la surface de jeu selon le jugement de l'arbitre, peuvent être utilisés. Des souliers de course sans crampon peuvent aussi être utilisés.

**PÉNALITÉ: P10, PBM.** Le joueur fautif doit quitter la partie pour un minimum de trois jeux et il ne peut revenir au jeu tant qu'il n'a pas remédié à ce problème. Une substitution est permise pour remplacer le joueur fautif.

## **SECTION 11 – PERSONNEL D'ÉQUIPE**

### **Article 1 – Banc des joueurs**

La zone de banc d'une équipe est une zone rectangulaire qui se situe à une distance minimale de 6 pieds de la ligne de côté et d'une distance de 30 verges parallèle à la ligne de côté. Durant une partie, seuls les joueurs en uniforme et les autres personnes accréditées telles que les entraîneurs, médecins, soigneurs, préposés à l'équipement et porteurs d'eau peuvent prendre place dans cette zone. Tout ce personnel doit rester à l'intérieur de cette zone rectangulaire à l'exception des entraîneurs qui peuvent prendre position entre la zone de banc et la ligne de côté. Les entraîneurs ne peuvent se trouver sur le terrain sauf avec la permission de l'arbitre.

**PÉNALITÉ: P10**

### **Article 2 – Temps mort**

Lorsqu'un temps mort est appelé, un seul joueur de chaque équipe peut se rendre à son banc pour discuter avec un entraîneur.

**PÉNALITÉ: P10**

### **Article 3 – Soigneurs et joueurs blessés**

Durant un arrêt de jeu pour une blessure ou pour une autre raison, un maximum de deux représentants de chaque équipe, autre que le personnel médical, peuvent être sur le terrain.

L'arbitre n'a pas besoin de permettre aux soigneurs des deux équipes de pénétrer sur le terrain en cas de blessure à un joueur d'une équipe seulement. Il doit indiquer la permission aux soigneurs d'une ou des deux équipes.

Lorsqu'un temps mort est appelé pour une blessure ou une réparation d'équipement, le joueur doit quitter le jeu pour un minimum de trois jeux, sauf si la blessure est le résultat d'une infraction de l'équipe adverse qui a été pénalisée.

### **PÉNALITÉ: P10 PDR ER ou P10 PBM ou option**

### **Article 4 – Remplacement des joueurs**

Les remplaçants ne peuvent entrer sur le terrain que lorsque le ballon est mort.

Un remplaçant qui entre sur le terrain et qui communique avec un coéquipier qui est sur le terrain doit demeurer dans la partie pour au moins un jeu.

Un joueur qui quitte le terrain doit se diriger directement vers la ligne de côté où son banc est situé et se rendre ensuite à son banc en passant à l'extérieur du terrain.

Il est interdit à une équipe d'utiliser des remplacements de joueurs pour tromper l'équipe adverse.

Une équipe qui a plus de douze joueurs dans son caucus ou dans sa formation avant que le ballon ne soit remis en jeu sera sujette à une pénalité pour substitution non permise.

Les juges de ligne (premier et deuxième juges de ligne) surveillent les remplaçants et le banc des joueurs de leur côté de terrain. Dès que le ballon est déclaré mort, ils observent leur ligne de côté afin de voir si des remplaçants pénètrent sur le terrain. Lorsque l'équipe A met fin à son caucus ou, s'il n'y a pas de caucus, lorsque l'arbitre déclare le ballon prêt à être remis en jeu, ils se détournent des lignes de côté et lèvent les bras à la hauteur des épaules (barrières), ce qui signifie qu'aucun autre remplaçant ne peut entrer sur le terrain.

Lors d'un jeu de botté, si l'équipe A a seulement 11 joueurs sur le terrain et que les barrières sont levées, un joueur peut entrer sur le terrain et participer au jeu sans pénalité pour substitution non permise s'il peut entrer dans la zone de mêlée et ensuite assumer une position à l'intérieur ou à l'extérieur de cette zone.

### **PÉNALITÉ: P10**

### **Article 5 – Jeu du joueur oublié**

Le jeu du joueur oublié est un jeu de l'équipe A qui utilise des remplacements de joueurs pour masquer la présence d'un joueur sur le terrain et sa capacité d'agir comme receveur de passe pour lancer une passe à ce joueur.

Il est interdit à l'équipe A d'effectuer des remplacements pour effectuer un jeu du joueur oublié. Si après que l'équipe A ait effectué des remplacements, un joueur de l'équipe A ne participe pas au caucus de son équipe et qu'il se place à moins de 11 verges de la ligne de côté adjacente à son banc lorsque le ballon est remis en jeu, il devient un receveur non autorisé.

### **PÉNALITÉ: P10**

### **Article 6 – Trop de joueurs sur le terrain**

Une équipe ne peut avoir plus de 12 joueurs sur le terrain pendant un jeu, qu'il s'agisse d'une erreur de remplacement ou autre.

### **PÉNALITÉ: P10**

## **SECTION 12 – AUTRE PERSONNEL**

### **Article 1 – Personnel accrédité**

Si une personne autorisée à être dans la zone de banc d'une équipe (substituts en uniforme ou une autre personne accréditée) intervient dans le déroulement d'un jeu, l'équipe est sujette aux pénalités suivantes:

- a. Si l'équipe adverse était en possession du ballon, l'arbitre doit accorder automatiquement un touché à cette équipe;
- b. Si un membre de l'équipe ayant possession du ballon est intervenu, celle-ci sera pénalisée pour obstruction non permise (P10 PBT ou PBM) et la série d'essais se continuera;
- c. Si aucune équipe n'était en possession du ballon, le ballon sera accordé à l'équipe non fautive au point de recouvrement avec une pénalité de la moitié de la distance à la zone des buts adverse et une série de trois essais peu importe le temps qu'il reste à jouer.

De plus, la personne fautive sera expulsée de la partie et sujet à des sanctions disciplinaires de la part du Commissaire. Il n'y aura pas d'autres verges de pénalité du fait de l'expulsion.

### **Article 2 – Personne non accréditée**

Si la personne qui intervient dans le déroulement du jeu n'est pas une personne accréditée décrite à l'article 1, la pénalité sera:

- a. Si cette personne intervient à l'avantage de l'équipe en possession du ballon, cette équipe sera pénalisée pour obstruction non permise du point où était tenu le ballon au moment de l'infraction.
- b. Si cette personne intervient à l'avantage de l'équipe qui n'est pas en possession

du ballon, cette équipe se verra accorder :

- i. un touché si, de l'avis de l'arbitre, un touché avait pu être marqué sur ce jeu ou;
- ii. une pénalité de la moitié de la distance à la zone des buts :
  1. du point où le ballon était tenu au moment de l'infraction, ou;
  2. du point où le ballon est déclaré mort, ou;
  3. du point où le ballon avait été remis en jeu, ou du point où l'équipe a pris possession du ballon, lequel point lui sera le plus avantageux. De plus une série de trois essais lui sera accordée peu importe le temps qu'il reste à jouer.
- c. Si cette personne intervient alors qu'aucune équipe n'est en possession du ballon, l'arbitre doit siffler l'arrêt du jeu. Le jeu en entier doit être repris du point de la dernière remise, avec le même essai, la même distance à parcourir, la même marque et le même temps restant à jouer.
- d. Si cette personne intervient lors d'une passe avant dans la zone des buts, le ballon doit être accordé à :
  - i. l'équipe A à la ligne de 1 verge, si l'obstruction avantagerait l'équipe B, ou;
  - ii. l'équipe B à la ligne de 10 verges si l'obstruction avantagerait l'équipe A.

**NOTE:** Si l'équipe non fautive se voit accorder une série de trois essais et qu'il n'y a pas suffisamment de temps au cadran, elle aura droit à un maximum de trois jeux de la ligne de mêlée. Si cette équipe devait marquer ou perdre possession du ballon, la partie se terminera à la fin de ce jeu.

## RÈGLEMENT 2 – OFFICIELS

### SECTION 1 – DÉSIGNATION DES OFFICIELS

#### Article 1 – Officiels sur le terrain

1. Arbitre
2. Juge de mêlée
3. Juge de champ arrière
4. Juge de côté
5. Juge de terrain
6. Premier juge de lignes
7. Deuxième juge de lignes

#### Article 2 – Officiels mineurs

- Marqueur d'essai
- Chaîneurs
- Chronométrateurs
- Responsable des communications
- Responsable du cadran remise en jeu
- Marqueur
- Statisticiens

### SECTION 2 – JURIDICTION ET FONCTIONS

#### Article 1 – Responsabilités

Tous les officiels sur le terrain ont la responsabilité égale de veiller au bon déroulement de la partie et au respect des règlements. Aucune entente ne doit empêcher un officiel de signaler une infraction contre l'une ou l'autre équipe.

Chaque officiel doit être muni d'un sifflet et d'un mouchoir de couleur pour signaler une infraction.

Un coup de sifflet pendant que le ballon est en jeu entraîne l'arrêt du jeu.

Le lancer du mouchoir signale une infraction mais le jeu se poursuit jusqu'au coup de sifflet.

L'arbitre siffle pour indiquer que le ballon peut être remis au jeu et signale la mise en marche du chronomètre par un mouvement circulaire du bras du haut vers le bas dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### Article 2 – Arbitre

L'arbitre est le principal responsable de la partie et il doit :

- Guider et diriger le travail des autres officiels;
- Appliquer les règlements et imposer les pénalités;
- Prendre des décisions face aux conflits et situations non prévus par les règlements;
- Se placer dans le champ arrière de l'équipe A, vérifier que la remise du ballon est permise et ensuite juger de la possession du ballon et de sa progression;
- Surveiller le quart-arrière, le botteur ainsi que les gestes des joueurs adverses;
- Surveiller les passes latérales et les bottés avec des joueurs en jeu derrière la ligne de mêlée;
- Être responsable de déterminer l'endroit où le ballon sort des limites de jeu à la volée;

- En accord avec le premier juge de lignes, s'assurer du numéro du prochain essai;
- Avertir les capitaines qu'il reste trois minutes à jouer dans une demie et il peut de plus:
  - annuler et ou renverser les décisions de tout autre officiel;
  - renvoyer un officiel mineur, s'il le juge nécessaire;
  - demander son remplacement immédiat.

### **Article 3 – Juge de mêlée**

Le juge de mêlée est avant tout responsable des gestes des joueurs des deux équipes à la ligne de mêlée et il doit se placer derrière les joueurs de ligne de l'équipe B.

### **Article 4 – Juge de champ arrière**

Le juge de champ arrière est principalement responsable des gestes des joueurs des deux équipes du côté de terrain de l'équipe B et il surveille les infractions au-delà de la ligne de mêlée.

### **Article 5 – Juge de côté**

Les fonctions du juge de côté sont identiques à celles du juge de champ arrière.

### **Article 6 – Juge de terrain**

Le juge de terrain est principalement responsable des gestes des joueurs des deux équipes du côté de terrain de l'équipe B et il se place entre les traits de remise en jeu.

### **Article 7 – Premier juge de lignes**

Le premier juge de ligne doit superviser et contrôler les chaîneurs et l'indicateur d'essais sous la direction de l'arbitre. Il doit tenir un compte précis des essais pour aider l'arbitre. Il doit surveiller systématiquement sa ligne de côté par rapport aux remplacements et veiller à ce que les méthodes de remplacement soient réglementaires.

### **Article 8 – Deuxième juge de lignes**

À l'exception de :

- a. la supervision et le contrôle des chaîneurs et;
- b. du décompte précis des essais,

les fonctions du deuxième juge de lignes sont identiques à celles du premier juge de lignes.

### **Article 9 – Indicateur d'essais et chaîneurs**

Sous la direction du premier juge de lignes, l'indicateur d'essais, après chaque jeu, doit placer le marqueur d'essais au point où le ballon doit être remis en jeu suite à un gain ou une perte de terrain et y indiquer le numéro de chaque essai sur le marqueur d'essais.

Les deux chaîneurs doivent placer les poteaux de la chaîne conformément aux directives du premier juge de lignes. Ils doivent demeurer à l'extérieur des limites de jeu à moins qu'une demande de mesurage soit faite. Ces deux chaîneurs doivent être munis de deux poteaux réunis à leur extrémité par une chaîne. La distance entre les deux poteaux doit être de 10 verges.

Un troisième chaîneur doit tenir un poteau sur la ligne de côté opposée à l'objectif de 10 verges à atteindre. Son poteau ne peut être utilisé pour déterminer si le premier essai a été réussi ou non.

### **Article 10 – Chronométrateur et marqueur**

Avant le début de la partie, le marqueur reçoit une liste complète des noms et des numéros des joueurs autorisés ainsi que l'alignement de départ des deux équipes. Il gardera un dossier de toutes les marques durant la partie.

Le chronométrateur est chargé du chronométrage conformément au Règlement 1, Sections 7 et 8. Le chronométrateur avise le premier ou le deuxième juge de lignes lorsqu'il ne reste plus que trois minutes à jouer dans chacune des demies.

Si le chronomètre au tableau d'affichage cesse de fonctionner correctement, avant et pendant la dernière minute de jeu de chaque quart, le chronométrateur se placera sur la ligne de côté de façon à ce que l'arbitre puisse bien le voir. Au début de la dernière minute de jeu, il lèvera un drapeau et le maintiendra dans cette position jusqu'à ce que le chronomètre indique que le temps s'est complètement écoulé.

## RÈGLEMENT 3 – MARQUES

### SECTION 1 – TABLEAU DES MARQUES

Touché:	6 points
Placement:	3 points
Touché de sûreté:	2 points
Simple:	1 point
Transformation / Converti:	1 ou 2 points

L'équipe qui marque le plus de points gagne la partie.

### SECTION 2 – DÉFINITIONS

#### Article 1 – Touché

Une équipe marque un touché lorsqu'un de ses joueurs est en possession du ballon dans la zone des buts adverse ou qu'il traverse ou touche la ligne des buts adverse ou son élévation verticale avec le ballon. Si le ballon est subséquemment échappé ou que le porteur de ballon est repoussé vers le terrain, un touché sera marqué.

Après un touché, l'équipe contre laquelle le touché a été marqué peut effectuer un botté d'envoi de sa ligne de 35 verges ou demander que l'équipe adverse (équipe ayant marqué) effectue le botté d'envoi de sa ligne de 35 verges.

#### Article 2 – Placement

Une équipe marque un placement par un botté échappé ou un botté de précision (sauf par un botté d'envoi) lorsque le ballon franchit à la volée la barre horizontale entre les poteaux (ou leur prolongement) des buts adverses.

Le ballon est mort dès qu'il franchit la barre horizontale.

Après le placement, l'équipe contre laquelle le placement a été marqué peut effectuer un botté d'envoi de sa ligne de 35 verges ou remettre le ballon en jeu, premier essai, à sa ligne de 35 verges ou demander à l'équipe adverse d'effectuer un botté d'envoi de sa ligne de 35 verges.

**DA** L'équipe A tente un botté de placement. Après que le ballon ait été botté et avant qu'il ne traverse la ligne de mêlée, il touche ou est touché par un joueur de l'une des deux équipes et continue sa trajectoire pour passer entre les poteaux des buts au-dessus de la barre horizontale. **Décision** – Placement réussi.

**DA** L'équipe A tente un botté de placement. Après que le ballon ait traversé la ligne de mêlée, il touche ou est touché par un joueur de l'équipe B et continue sa trajectoire pour passer entre les poteaux des buts au-dessus de la barre horizontale. **Décision** – Placement réussi.

### **Article 3 – Touché de sûreté**

Un touché de sûreté est marqué lorsque le ballon devient mort en possession d'une équipe dans sa propre zone des buts, touche ou traverse la ligne de fond ou la ligne de côté dans la zone des buts si le ballon a été porté, botté, échappé ou dirigé d'une façon quelconque du terrain à sa zone des buts par l'équipe contre laquelle le touché de sûreté a été marqué ou comme résultat direct d'un botté bloqué sur le terrain ou dans la zone des buts.

Après un touché de sûreté, l'équipe qui a marqué peut décider de remettre le ballon en jeu comme suit:

- a. en remettant le ballon en jeu à sa propre ligne de 35 verges;
- b. en exécutant un botté d'envoi à partir de sa ligne de 35 verges;
- c. en exigeant que l'équipe adverse effectue un botté d'envoi de sa propre ligne de 25 verges.

Si, alors qu'elle concède un touché de sûreté, une équipe commet délibérément, selon le jugement de l'arbitre, une infraction pour avoir retenu, la marque sera accordée et la pénalité appliquée lors du jeu suivant au point approprié.

Lorsqu'une infraction de rudesse ou de rudesse excessive est commise lors d'un jeu se terminant par un touché de sûreté par l'équipe non fautive, la marque sera accordée et la pénalité appliquée lors du jeu suivant au point approprié.

### **Article 4 – Rouge ou Simple**

Si le ballon est botté dans la zone des buts adverse, un simple est marqué :

1. lorsque le ballon, en possession d'un joueur, devient mort dans la zone des buts.
2. lorsque le ballon touche ou traverse la ligne de fond ou la ligne de côté dans la zone des buts et touche le sol, un joueur ou un objet à l'extérieur des limites.

**DA** L'équipe A effectue un botté. B1 tente d'attraper le ballon à sa ligne de 3 verges, l'échappe, et le recouvre dans sa zone des buts où il est plaqué. **DÉCISION** – Un simple est marqué; le ballon est considéré comme botté dans la zone des buts par l'équipe A.

**DA** L'équipe A effectue un botté. B1 attrape le ballon sur le terrain alors qu'il se dirigeait vers sa zone des buts et son élan, selon l'avis de l'arbitre, l'emmène dans sa zone des buts. **DÉCISION** – Un simple est marqué, le point d'entrée en possession est la zone des buts.

Après un simple, l'équipe contre laquelle le simple a été marqué remet le ballon en jeu, premier essai, n'importe où entre les traits de remise en jeu de sa ligne de 35 verges.

Si un simple a été marqué à la suite d'un placement raté, l'équipe contre laquelle il a été marqué peut remettre le ballon en jeu n'importe où entre les traits de remise en jeu à sa ligne de 35 verges ou à la précédente ligne de mêlée (PDR).

**NOTE :** Pour l'interprétation de cet article, un botté échappé ou un botté de précision sera, sans exception, toujours considéré comme étant une tentative de botté de placement.

**NOTE :** Si, lors d'un botté d'envoi, le ballon se dirige dans la zone des buts et traverse la ligne de fond ou la ligne de côté dans la zone des buts, sans qu'il ne soit touché par un joueur, il n'y aura pas de point et le ballon sera remis à l'équipe qui recevait le botté n'importe où entre les traits de remise en jeu à sa ligne de 25 verges.

### **Article 5 – Transformation**

Une équipe qui marque un touché peut tenter d'ajouter des points à sa marque lors d'une remise en jeu qui se fera de la ligne de 5 verges, ou plus, de l'adversaire entre les traits de remise en jeu de la façon suivante:

1 point – par un botté d'un placement.

2 points – par un touché marqué au moyen d'un jeu au sol ou d'un jeu de passe.

Le ballon doit demeurer en jeu tant qu'une marque n'est pas comptée ou que le jeu soit terminé.

Si l'équipe B, de façon réglementaire, prend possession du ballon lors d'une tentative de transformation (interception, recouvrement d'un échappé ou d'un botté bloqué), elle peut marquer deux points en marquant un touché dans la zone des buts de l'équipe A. Si le jeu se termine avec l'équipe B en possession du ballon dans sa propre zone des buts ou sur le terrain, aucun point n'est marqué.

Si le jeu se termine avec l'équipe A en possession du ballon, de façon réglementaire, dans la zone des buts de l'équipe B, l'équipe A se voit accorder deux points si le ballon a été porté ou une passe a été attrapée dans la zone des buts adverse. Aucun point ne sera marqué si le ballon a été botté au-delà de la ligne de mêlée.

**NOTE :** Il n'y aura pas de tentative de transformation après un touché gagnant en prolongation.

**NOTE :** Pour les infractions lors de la transformation, voir le Règlement 8, Section 5.

**SECTION 3 – JEU SE TERMINANT DANS LA ZONE DES BUTS**

Un joueur en possession du ballon dans sa zone des buts peut mettre fin au jeu en mettant un genou au sol. L'officiel déclarera immédiatement le jeu arrêté.

**SECTION 4 – DIVERS**

Il ne peut y avoir de marque lors d'un botté d'envoi à moins que le ballon, après avoir été botté, soit touché par un joueur d'une des deux équipes à l'intérieur des limites de jeu.

## RÈGLEMENT 4 – REMISE EN JEU

**NOTE :** Si un joueur enfreint ce règlement avant la remise en jeu du ballon, les officiels sont autorisés à arrêter immédiatement le jeu. Cette pénalité doit être appliquée sans option; cependant, la distance de pénalité peut être refusée. Pour une infraction lors des trois dernières minutes d'une demie, voir le Règlement 1, Section 7, Article 4.

### SECTION 1 – DÉFINITIONS

#### Article 1 – Ligne de mêlée

La ligne de mêlée est une ligne imaginaire qui s'étend d'une ligne de côté à l'autre, est parallèle à la ligne des buts et passe par la partie du ballon la plus éloignée de la ligne des buts de l'équipe A.

#### Article 2 – Ligne et champ arrière

Les joueurs de l'équipe A qui se trouvent à une verge ou moins de leur côté de la ligne de mêlée et qui forment une seule ligne lorsque le ballon est remis en jeu sont considérés comme joueurs de ligne. Un joueur est sur la ligne si sa tête et ses épaules se trouvent à moins d'une verge de la ligne de mêlée.

Un joueur de l'équipe A est dans le champ arrière lorsqu'il est nettement derrière la ligne de mêlée au moment où le ballon est remis en jeu. Le quart-arrière se trouve aussi dans le champ arrière.

Aucun joueur de l'équipe A ne doit se placer de façon à ce qu'on doute de sa position, sur la ligne ou au champ arrière, lorsque le ballon est remis en jeu.

#### PÉNALITÉ: P5

#### Article 3 – Zone de mêlée

La zone de mêlée est la surface délimitée par des lignes parallèles à la ligne de mêlée situées à une verge derrière la ligne de mêlée et à une verge au-delà de la ligne de mêlée et qui s'étendent d'une ligne de côté à l'autre.

#### Article 4 – Ligne défensive

Lors d'un jeu débutant par une remise, les joueurs de l'équipe B doivent être à au moins une verge de leur côté de la ligne de mêlée tant que le ballon n'est pas remis en jeu. Ceci inclut le joueur donnant les signaux à la défensive.

#### PÉNALITÉ: P5

## **SECTION 2 – MÉTHODE DE REMISE EN JEU**

### **Article 1 – Centre**

Au moment de la remise en jeu du ballon, un joueur de l'équipe A (le centre) se place en face de la ligne des buts adverse alors que le ballon est au sol devant lui. Il met le ballon en jeu en le remettant entre ses jambes à un autre joueur par un mouvement continu de l'avant à l'arrière. Le ballon doit quitter les mains du centre et il ne peut plus y toucher jusqu'à ce qu'un autre joueur s'en empare et en prenne possession. **Le joueur de centre peut ajuster la position du ballon pour lui permettre d'effectuer la remise, cependant, il pourra ajuster cette position du ballon seulement une fois.**

**NOTE :** Lors d'une formation de botté, le centre peut bouger la tête pour vérifier la position de ses adversaires avant la remise du ballon.

### **Article 2 – Mouvements non permis**

Les gestes des joueurs de l'équipe A peuvent aussi être pénalisés si un joueur tente de provoquer un hors jeu chez l'adversaire si :

- a. le quart-arrière fait un mouvement rapide en direction du centre sans que la remise n'ait lieu immédiatement ou;
- b. le quart-arrière adopte sa position, place les mains sous le centre et bouge brusquement la tête, bouge les épaules ou fléchit les genoux d'un mouvement saccadé sans que la remise ait lieu ou;
- c. le quart-arrière adopte sa position, place les mains sous le centre et recule sans que la remise ait lieu.

L'équipe A peut être pénalisée pour tenter de provoquer un adversaire hors jeu si :

- a. le centre feint la remise sans remettre le ballon ou s'il déplace le ballon vers l'avant;
- b. le centre, après avoir pris sa position en tenant le ballon, bouge la tête, les épaules ou plie ses genoux sans effectuer la remise du ballon.

### **PÉNALITÉ: P5**

Il est interdit aux joueurs des deux équipes de faire un mouvement ou d'émettre un signal sonore qui vise, selon le jugement de l'officiel, à provoquer un hors-jeu chez l'adversaire. De plus, il est aussi interdit aux joueurs de ligne à l'attaque d'utiliser la technique de s'abaisser rapidement à une position de deux à trois points d'appui au sol.

### **PÉNALITÉ: P5**

### **Article 3 – Hors-jeu à la remise du ballon**

Les joueurs de l'équipe A doivent se trouver complètement derrière la ligne de mêlée sauf les mains du joueur de centre qui peuvent être en avant de la ligne de mêlée.

Si un joueur de l'équipe A est au-delà de la ligne de mêlée par plus d'une verge avant la remise en jeu du ballon, les officiels doivent immédiatement arrêter le jeu et appliquer la pénalité.

#### **PÉNALITÉ: P5**

Si un joueur de l'équipe B est hors jeu à sa propre ligne d'une verge.

**PÉNALITÉ:** L'équipe A se voit accorder un premier essai ou le pointage marqué.

Si un joueur de l'équipe B commet un hors jeu et entre en contact avec un adversaire ou franchit la projection verticale de la ligne de mêlée avant la remise en jeu, les officiels arrêtent le jeu immédiatement et décernent la pénalité à moins que l'équipe A se prévale du droit de refuser la pénalité et fasse reprendre le même essai comme s'il n'y avait pas eu d'infraction. Si le joueur de l'équipe B se trouve à moins d'une verge de la ligne de mêlée lorsque le ballon est remis en jeu, le jeu doit se poursuivre et ce joueur sera sujet à une pénalité pour hors jeu contre l'équipe B.

Si un joueur de l'équipe B pénètre dans la zone neutre à moins d'une verge de la ligne de mêlée et que ce mouvement provoque un mouvement d'un joueur de ligne de l'équipe A à proximité immédiate de ce joueur de l'équipe B avant la remise du ballon, l'équipe B sera sujette à une pénalité pour hors-jeu.

Si des joueurs des deux équipes sont hors-jeu lors du même jeu, l'essai sera répété sans pénalité du point de dernière remise.

Un joueur hors jeu qui touche un adversaire sera pénalisé pour hors-jeu même s'il reprend sa position avant la remise en jeu du ballon.

L'équipe A peut mettre le ballon en jeu avant que tous les joueurs de l'équipe adverse soient en jeu, mais ne peut demander une pénalité contre ces joueurs. Ces joueurs hors jeu ne peuvent d'aucune façon participer au jeu.

#### **PÉNALITÉ: P5**

## **SECTION 3 – OBSTRUCTION**

### **Article 1 – Définition**

Il y a obstruction lorsqu'un joueur obstrue, bloque, voile ou se rue sur un adversaire, même sans contact direct, pour l'empêcher de s'approcher du porteur de ballon, du porteur éventuel ou du ballon. Le blocage se définit comme une obstruction par un contact physique sur un adversaire.

### **Article 2 – Par l'équipe A**

a. Pendant un jeu débutant par une remise, un joueur de l'équipe A peut créer de l'obstruction d'une ligne de fond à l'autre dès que le ballon est remis, excepté dans les cas suivants:

- i. pendant un jeu de passe avant au-delà de la ligne de mêlée ou;
- ii. pendant un jeu où le ballon est botté au-delà de la ligne de mêlée.

b. Obstruction pendant un jeu de passe avant – Règlement 6, Section 4, Art. 8.

c. Pendant un jeu de botté, les joueurs de l'équipe A peuvent bloquer leurs adversaires jusqu'à une verge au-delà de la ligne de mêlée.

d. Les joueurs de l'équipe A peuvent utiliser leurs mains, ouvertes ou fermées et les pousser vers l'avant pour bloquer un adversaire pourvu que les mains soient à l'intérieur des coudes et que le contact se fasse sur le devant ou le côté de l'adversaire selon la partie du corps disponible au bloqueur.

e. Les mains ne peuvent être utilisées pour frapper un adversaire au-dessus des épaules au cou, au visage ou sur la tête.

**PÉNALITÉ:** P10

### **Article 3 – Par l'équipe B**

a. Lors de tout jeu débutant à la ligne de mêlée, les joueurs de l'équipe B peuvent se servir de leurs mains et de leurs bras pour atteindre le porteur de ballon, mais ils ne peuvent retenir ou encercler tout autre joueur de l'équipe A.

**PÉNALITÉ:** P10

b. Pour l'obstruction lors d'un jeu de passe avant – Règlement 6, Section 4, Article 8 (b).

c. Pour l'obstruction lors d'un jeu de botté – Règlement 5, Section 4, Article 4.

### **Article 4 – Blocage illégal, mains au visage**

Aucun joueur des deux équipes ne peut frapper un adversaire au-dessus des épaules, au cou, au visage ou sur la tête ou sur le protecteur facial. Cet article ne s'applique pas au porteur de ballon qui utilise la technique du bras tendu sans agripper le protecteur facial pour repousser un adversaire.

## **SECTION 4 – LOCALISATION DU BALLON**

### **Article 1 – Après une marque**

Quand l'arbitre remet le ballon en jeu après qu'une équipe ait marqué ou après que le ballon ait été déclaré mort dans la zone des buts ou à la suite d'une pénalité pour une infraction dans la zone des buts ou lors d'une infraction pendant une transformation, l'équipe A peut décider de remettre le ballon en jeu n'importe où entre les traits de remise en jeu.

### **Article 2 – À moins de 24 verges d'une ligne de côté**

Si le ballon devient mort à moins de 24 verges de la ligne de côté ou s'il sort des limites du terrain, il doit être remis en jeu à 24 verges de cette ligne de côté au point où il est devenu mort.

### **Article 3 – À moins d'une verge d'une ligne des buts**

Si l'équipe A est en possession du ballon à moins d'une verge d'une ligne des buts, le ballon doit être remis en jeu à la ligne d'une verge.

### **Article 4 – À moins de 15 verges de sa ligne des buts**

Au troisième essai, lorsque le ballon se trouve sur la ligne de 15 verges ou derrière celle-ci, l'équipe A peut éloigner le ballon des poteaux des buts et le placer au trait de remise en jeu le plus près, mais jamais à moins de 24 verges de la ligne de côté.

### **Article 5 – À moins de 10 verges de sa ligne des buts**

Si l'équipe A remet le ballon en jeu de sa ligne de 10 verges ou derrière celle-ci, elle peut déplacer le ballon au trait de remise en jeu le plus près.

## **SECTION 5 – REMISE EN JEU RÉGLEMENTAIRE**

### **Article 1 – Sept joueurs sur la ligne de mêlée**

Au moment où le ballon est remis en jeu, au moins sept joueurs de l'équipe A doivent se trouver à moins d'une verge de la ligne de mêlée, de leur côté de la ligne de mêlée et sans compter le joueur habituellement à la position de quart-arrière. Conséquemment, l'équipe A ne peut jamais avoir plus de cinq joueurs dans le champ arrière.

### **PÉNALITÉ: P5**

### **Article 2 – Posture et mouvement**

Aucun joueur de ligne de l'équipe A, sauf le centre, ne peut bouger la tête, le corps, les bras, les mains ou les pieds avant la remise en jeu du ballon une fois qu'il a adopté une posture à trois ou quatre points d'appui.

### **PÉNALITÉ: P5**

### **Article 3 – Identification et position**

Pour tous les jeux qui débutent de la ligne de mêlée, l'équipe A doit avoir au moins 5 joueurs de ligne intérieurs, incluant le centre, qui doivent être identifiés comme étant des receveurs non autorisés et alignés de façon continue. De plus, un joueur à chaque extrémité de la ligne doit être identifié comme receveur autorisé.

Les autres joueurs de l'équipe A sont des receveurs de passe autorisés pourvu qu'ils soient identifiés comme tels par leur numéro et qu'au moment de la remise du ballon, ils occupaient une position dans le champ arrière à au moins une verge derrière la ligne de mêlée.

**NOTE:** Tous les joueurs de l'équipe A doivent être identifiés par le système de numérotage suivant:

receveurs de passe autorisés: 0 à 49 et 70 à 00,

receveurs de passe non autorisés: 50 à 69.

**NOTE:** Malgré cet article, un joueur de l'équipe A portant un numéro de receveur autorisé peut occuper une position de receveur non autorisé dans les cas suivants:

- a. lors d'un troisième essai ou;
- b. lors d'une tentative de transformation ou;
- c. **lors d'une formation de botté au premier ou deuxième essai dans la dernière minute d'un quart;**

**pourvu qu'avant le début de la partie, l'équipe A ait déclaré à l'arbitre, quels receveurs autorisés peuvent être utilisés dans ces formations, dans lequel cas, si un receveur autorisé occupe une position de receveur non autorisé, tous les receveurs autorisés déclarés à l'arbitre avant la partie seront considérés comme non autorisés peu importe leur position sur le terrain.**

**À tout moment durant la partie, un joueur de l'équipe A portant un numéro de receveur autorisé peut être ajouté à la liste des receveurs autorisés pouvant être utilisée lors de ces formations s'il se trouve sur le terrain et qu'il se rapporte à l'arbitre.**

**Si un joueur de l'équipe A portant un numéro de receveur autorisé et qu'il n'est pas inscrit sur la liste fournie et qu'il participe au jeu à une position de receveur non autorisé (à moins d'une verge de la ligne de mêlée et de la position de bloqueur à bloqueur), l'équipe A recevra un seul avertissement et le joueur sera ajouté à cette liste.**

Un maximum de deux joueurs portant un numéro de receveur non autorisé (50 à 69) pourront occuper une position de receveur autorisé aux extrémités de la ligne de mêlée ou dans le champ arrière pourvu qu'ils se soient rapportés à l'arbitre

avant la remise en jeu du ballon. L'arbitre informera l'équipe défensive et tous les autres officiels du numéro et de la position où ce joueur jouera.

## **PÉNALITÉ: P5**

### **Article 4 – Joueur de ligne en mouvement**

Aucun joueur de l'équipe A qui se trouve à moins d'une verge de la ligne de mêlée ne doit être en mouvement vers la zone des buts adverse au moment de la remise du ballon.

Tous les joueurs de l'équipe A placés dans la zone de mêlée de bloqueur offensif à bloqueur offensif ou ayant pris une posture à trois ou quatre points d'appui à moins d'une verge de la ligne de mêlée doivent demeurer immobiles pour au moins une seconde avant la remise du ballon.

**EXCEPTION :** Règlement 6, Section 4, Article 4, Note 4.

### **Article 5 – Quart-arrière désigné**

Avant le début de la partie, chaque équipe doit désigner trois joueurs qui pourront alterner l'un pour l'autre au poste de quart-arrière uniquement durant la partie. Un seul de ces trois joueurs peut se trouver sur le terrain à la fois et ils ne peuvent participer au jeu comme joueur de l'équipe B.

**PÉNALITÉ:** P25 PDR ER ou P25 PBM ou option.

**NOTE :** Au sens de l'article 5, les fonctions de quart-arrière peuvent inclure d'effectuer les bottés de dégagement, de placement ou d'envoi. Si une équipe désigne trois quarts-arrière lors d'une partie, le joueur désigné comme troisième quart-arrière ne peut pas remplir les fonctions de botteur.

### **Article 6 – Joueurs non canadiens désignés**

Si une équipe utilise le maximum de joueurs non canadiens, elle doit, avant la partie, désigner deux joueurs non canadiens qui seront appelés joueurs des unités spéciales et ne pourront participer à la partie en une autre occasion qu'à la condition qu'un autre joueur non canadien quitte le terrain pour ce jeu. Un tel joueur peut participer à la partie sans aucune restriction seulement si un autre joueur non canadien quitte définitivement la partie.

Si un joueur non canadien désigné participe à la partie de façon non réglementaire :

**PÉNALITÉ:** P25 PDR ER ou P25 PBM ou option.

## **SECTION 6 – SÉRIE D'ESSAIS**

### **Article 1 – 10 verges en trois essais**

L'équipe A a droit à trois essais pour franchir la distance exigée de 10 verges. Un essai peut être répété après l'application d'une pénalité commise par une des deux équipes. Si l'équipe A n'a pas franchi la distance exigée de 10 verges, le ballon est remis à l'équipe adverse pour un premier essai à l'endroit où le ballon est devenu mort. Si l'équipe A franchit la distance exigée, elle entame une nouvelle série d'essais.

### **Article 2 – Essai consécutif**

Le terme consécutif veut dire une série continue d'essais lorsque le ballon est en possession d'une équipe.

### **Article 3 – Continuité des essais**

La continuité des essais est interrompue:

- a. lorsque le ballon est botté (autre qu'un botté d'un ballon libre) et qu'il traverse la ligne de mêlée;
- b. lorsqu'un jeu débutant par une remise, l'équipe B botte un ballon libre;
- c. lorsque la possession du ballon change d'équipe (toucher au ballon n'est pas une possession);
- d. lorsque la distance requise pour un premier essai est gagnée;
- e. lorsque le ballon est botté à l'extérieur des limites de jeu.

### **Article 4 – Position du ballon lors d'un mesurage**

Lors d'un mesurage, l'extrémité avant du ballon, et non son centre, sert à déterminer si un premier essai est réussi. Avant d'effectuer le mesurage, le ballon doit être tourné de façon à ce que son axe longitudinal soit parallèle aux lignes de côté. Un touché ne peut être accordé à la suite d'une telle rotation du ballon.

**NOTE:** Lorsque l'équipe A ne franchit pas la distance exigée pour un premier essai et que le ballon est accordé à l'équipe B, l'arbitre doit pivoter le ballon de façon à placer son extrémité avant dans la direction opposée.

## RÈGLEMENT 5 – LES BOTTÉS

### SECTION 1 – DÉFINITIONS

#### Article 1 – Ballon botté

Un ballon est botté lorsqu'un joueur le frappe avec le pied ou la jambe sous le genou.

**NOTE:** On ne jugera pas botté un ballon qui frappe accidentellement le pied ou la jambe d'un joueur.

#### Article 2 – Botté échappé

Un botté échappé est effectué en lâchant le ballon des mains et en le bottant au moment où il rebondit du sol.

#### Article 3 – Botté de placement

Un botté de placement est effectué en bottant le ballon tenu au sol par un joueur de l'équipe A que l'on considère comme étant hors jeu par rapport à la position du ballon.

Pour tous les bottés d'envoi, le ballon peut être tenu, placé sur le sol ou sur un tee pourvu qu'il ne soit pas soulevé à plus de 3 pouces du sol.

Lors d'un botté de placement ou d'une tentative de transformation par un botté, on peut utiliser un tee pourvu que le ballon ne soit pas soulevé à plus d'un pouce du sol.

#### Article 4 – Botté de dégagement

Un botté de dégagement est effectué en lâchant le ballon des mains et en le bottant avant qu'il ne touche le sol.

#### Article 5 – Botté d'un ballon libre

Le botté d'un ballon libre s'effectue en bottant un ballon libre dont aucun joueur n'est en possession ou n'en a contrôle (ballon libre après un échappé, un botté bloqué, un botté d'envoi ou un botté de dégagement). Suite au botté d'un ballon libre, le ballon peut être touché par le botteur ou un joueur en jeu sans pénalité.

Si le ballon est touché par un joueur hors jeu :

**PÉNALITÉ:** Ballon accordé à l'autre équipe au point où le ballon a été touché ou option.

Si le ballon est touché par un joueur hors jeu dans la zone des buts adverse:

**PÉNALITÉ:** Ballon accordé à l'autre équipe à la ligne de 25 verges ou option.

Si le ballon est touché par un joueur hors jeu dans sa zone des buts:

**PÉNALITÉ:** Ballon accordé à l'autre équipe à la ligne de 10 verges ou option.

**NOTE:** Si un joueur hors jeu touche au ballon lors du dernier jeu d'une demie, l'équipe adverse peut demander que le quart soit prolongé pour un jeu supplémentaire.

**NOTE:** Un botté d'un ballon libre par l'équipe A au-delà de la ligne de mêlée n'interrompt pas la continuité des essais.

**NOTE:** Un botté d'un ballon libre qui frappe un poteau des buts demeure au jeu.

**NOTE:** Lorsque l'équipe A effectue un botté d'un ballon libre et le recouvre, les joueurs de l'équipe A ne pourront pas faire de blocage sous la ceinture.

### **Article 6 – Joueur en jeu ou hors jeu**

Un joueur en jeu est un joueur de l'équipe qui a botté le ballon qui se trouvait derrière le ballon au moment où celui-ci a été botté vers la zone des buts adverse.

Un joueur hors jeu est un joueur de l'équipe qui a botté le ballon qui n'est pas en jeu.

Un joueur hors jeu devient en jeu lorsque le ballon, après avoir été botté vers la zone des buts adverse, touche ou est touché par un adversaire, le botteur ou un joueur en jeu.

**Exception:** Lors d'un botté de la ligne de mêlée, si un joueur de l'équipe B touche au ballon avant qu'il ne traverse la ligne de mêlée, cela ne rendra pas en jeu un joueur de l'équipe A qui était hors jeu.

### **Article 7 – Application des pénalités**

Selon ce Règlement 5, la pénalité pour toute infraction commise après que le ballon ait été botté et avant que l'équipe B ne prenne possession du ballon doit être appliquée de la façon suivante:

a. Infraction par l'équipe qui a botté (autre que obstruction illégale par l'équipe qui a botté lors d'un botté de dégagement ou de placement ou non-respect de l'immunité ou botté d'envoi ne franchissant pas 10 verges) : du point de la dernière remise ou du point où a été effectué le botté d'envoi ou au point où le ballon a été botté lors d'un botté à champ ouvert selon le cas. Si le botté à champ ouvert a été effectué de la zone des buts, la pénalité sera appliquée de la ligne de 10 verges.

b. Infraction par l'équipe qui recevait le botté (autre que contact avec le botteur, obstruction contre le botteur ou joueur en jeu) : au point où l'équipe qui recevait le botté entre en possession du ballon ou avait droit à la possession du ballon. Si le point de prise de possession est la zone des buts, la pénalité sera appliquée de la ligne de 10 verges.

## **SECTION 2 – BOTTÉ D'ENVOI**

### **Article 1 – Points des bottés d'envoi**

Le botté d'envoi s'effectue tel un botté de placement n'importe où entre les traits de remise en jeu des lignes suivantes de l'équipe A:

- a. ligne de 35 verges, au début du premier et du troisième quart ou après un touché.
- b. ligne de 35 verges, à la suite d'un placement marqué par l'équipe A ou l'équipe B peut choisir d'effectuer un botté d'envoi de sa ligne de 35 verges.
- c. ligne de 25 verges, à la suite d'un touché de sûreté, l'équipe qui s'est fait marquer effectue un botté d'envoi de sa ligne de 25 verges ou l'équipe qui a marqué peut choisir d'effectuer un botté d'envoi de sa ligne de 35 verges ou de remettre le ballon en jeu de sa ligne de 35 verges.

### **Article 2 – Botté d'envoi réglementaire**

a. Le ballon doit être botté au moins 10 verges en direction de la ligne des buts adverse, à moins qu'il ne soit d'abord touché par un adversaire, avant qu'un joueur de l'équipe A ne puisse le toucher de façon réglementaire.

**PÉNALITÉ:** P5, reprise du botté d'envoi ou l'équipe B peut prendre possession au point où l'équipe A a touché au ballon en premier ou option.

b. Le ballon ne doit pas sortir des limites de jeu sur le terrain à moins qu'un joueur ne le touche.

**PÉNALITÉ:** P5, reprise du botté d'envoi ou l'équipe B peut prendre possession du ballon 30 verges en avant du point où le botté a été effectué ou le ballon est accordé à l'équipe B à l'endroit où il est sorti des limites.

c. Si le ballon sort des limites de jeu dans la zone des buts sans qu'un joueur d'une des deux équipes l'ait touché, l'équipe qui recevait le botté d'envoi remet le ballon en jeu n'importe où entre les traits de remise en jeu à sa ligne de 25 verges.

d. Si le ballon frappe à la volée un poteau des buts, le ballon est immédiatement déclaré mort et l'équipe B remet le ballon en jeu n'importe où entre les traits de remise en jeu à sa ligne de 25 verges.

e. Le botté d'envoi sera repris si le ballon est recouvert simultanément par des joueurs des deux équipes ou est touché simultanément par des joueurs des deux équipes avant qu'il ne sorte des limites de jeu.

**Article 3 – Hors-jeu au botté d’envoi – Équipe A**

Au moment du botté d’envoi, les joueurs de l’équipe A ne doivent pas se trouver devant le ballon, sauf le joueur qui tient le ballon pour le botté d’envoi.

**PÉNALITÉ:** P5, reprise du botté d’envoi ou option.

**Article 4 – Hors-jeu au botté d’envoi – Équipe B**

Au moment du botté d’envoi, les joueurs de l’équipe B doivent demeurer à au moins 10 verges de leur côté de la ligne du botté d’envoi.

**PÉNALITÉ:** P5, reprise du botté d’envoi ou option.

**Article 5 – Obstruction par l’équipe B**

Lors d’un botté d’envoi, les joueurs de l’équipe qui reçoit le botté peuvent faire de l’obstruction contre tout adversaire partout sur la surface de jeu après le botté du ballon pourvu que le contact soit fait au-dessus de la ceinture.

**PÉNALITÉ:** P10, PBT ou PEP

**Article 6 – Obstruction par l’équipe A**

a. Avant que l’équipe A ne prenne possession du ballon : un joueur de l’équipe qui botte ne peut faire de l’obstruction contre un adversaire qui tente de recouvrir ou de faire un jeu vers le ballon tant que son équipe n’a pas pris possession du ballon.

**PÉNALITÉ:** P10, reprise du botté d’envoi ou option.

b. Après avoir pris possession du ballon : un joueur de l’équipe qui botte qui a recouvert le ballon après un botté d’envoi peut faire de l’obstruction contre tout adversaire partout sur la surface de jeu pourvu que le contact soit fait au-dessus de la ceinture d’un adversaire.

**PÉNALITÉ:** P10, PBT.

**Article 7 – Possession du ballon lors d’un botté d’envoi**

Lors d’un botté d’envoi, un joueur qui prend possession du ballon alors qu’il est dans les airs, doit retomber au sol à l’intérieur des limites de jeu pour garder possession du ballon. Si le joueur était le dernier à toucher au ballon avant qu’il ne sorte des limites de jeu, le joueur ou le ballon doit toucher au sol à l’intérieur des limites de jeu pour garder possession du ballon.

## **SECTION 3 – BOTTÉ BLOQUÉ**

### **Article 1 – Définition**

Un botté est bloqué lorsque, à la suite d'un botté de la ligne de mêlée, un adversaire ou un joueur hors jeu de l'équipe A empêche le ballon de traverser la ligne de mêlée.

**C'est un botté dévié et non un botté bloqué** si le ballon, à la suite d'un botté de la ligne de mêlée, un adversaire ou un joueur hors jeu de l'équipe A touche au ballon qui traverse ensuite la ligne de mêlée. On ne tiendra pas compte du fait qu'un joueur ait touché au ballon **et l'équipe ayant botté le ballon doit accorder la protection de 5 verges (immunité) à l'équipe tentant de prendre possession du ballon.**

Si le ballon, après avoir été touché de cette façon, traverse la ligne de mêlée et frappe le poteau des buts adverse à la volée sans avoir touché le sol, un officiel ou un joueur, le ballon doit être déclaré mort et accordé à l'équipe qui recevait le botté à sa ligne de 25 verges.

### **Article 2 – Recouvrement d'un botté bloqué**

Si le botté est bloqué et que le ballon ne sort pas des limites de jeu, le ballon peut être récupéré par un joueur de n'importe quelle équipe. Cependant, si le ballon est recouvert par un joueur de l'équipe qui a botté, la suite de ce jeu doit être considérée comme un jeu ayant débuté par une remise.

### **Article 3 – Botté bloqué qui sort des limites de la surface de jeu**

Lorsqu'un botté est bloqué et que le ballon sort des limites de la surface de jeu:

a. au premier et deuxième essai, le ballon appartiendra à l'équipe lui ayant touché en dernier sur le terrain et le ballon sera remis en jeu à 24 verges de la ligne de côté

1. à l'endroit où le ballon est sorti des limites du terrain ou;

2. à l'endroit où le ballon a été touché pour la dernière fois sur le terrain, au point le plus près de la ligne des buts de l'équipe ayant droit au ballon.

b. au troisième essai, le ballon appartiendra à l'équipe qui ne bottait pas à l'endroit déterminé en «a».

### **Article 4 – Botté bloqué dans la zone des buts**

Lorsqu'un botté est bloqué sur le terrain ou dans la zone des buts et que le ballon est déclaré mort dans la zone des buts en possession de l'équipe qui bottait ou que le ballon sort des limites dans la zone des buts sans qu'aucune équipe prenne possession du ballon, un touché de sûreté est marqué par l'équipe qui ne bottait pas. Aucune option.

**SECTION 4 – BOTTÉ DE DÉGAGEMENT OU BOTTÉ À CHAMP OUVERT**

**Article 1 – Hors-jeu au-delà de la ligne de mêlée (infraction à la zone d'immunité)** (Le présent article ne s'applique pas au botté d'un ballon libre).

Lors d'un jeu de botté débutant par une remise et que le ballon traverse la ligne de mêlée ou d'un botté à champ ouvert, un joueur qui est hors jeu par rapport à son botteur:

- a. si un joueur touche en premier ou qu'il est touché par le ballon :

**PÉNALITÉ:** Terrain P15, du point où le ballon a été touché  
Zone des buts, P15, application de la pénalité de la ligne de 10

**Note :** Si un joueur de l'équipe A est touché accidentellement par le ballon après que celui-ci ait touché le sol et que ce joueur n'ait pas tenté d'effectuer un jeu sur le ballon, la pénalité sera P5 du point où le ballon a été touché.

- b. si un joueur n'accorde pas 5 verges à l'adversaire tentant de prendre possession du ballon suite au botté. La zone de 5 verges est un cercle d'un rayon de 5 verges dont le centre est le ballon quand il est touché la première fois par un adversaire.

**PÉNALITÉ:** Terrain P15, du point où le ballon a été touché  
Zone des buts, P15, application de la pénalité de la ligne de 10

- c. si un joueur n'accorde pas 5 verges alors que le ballon avait touché le sol avant qu'un joueur de l'équipe qui recevait touche au ballon.

**PÉNALITÉ:** Terrain P5, du point où le ballon a été touché  
Zone des buts, P5, application de la pénalité de la ligne de 10

- d. si un joueur de l'équipe ayant botté le ballon ne fait aucun effort pour se retirer de la zone 5 verges, et qu'il se tient au dessus du ballon au sol ou du receveur pour l'empêcher de prendre possession du ballon, une pénalité de 15 verges sera appliquée même si le ballon avait touché le sol.

- e. si un joueur de l'équipe ayant botté le ballon fait de l'obstruction contre un adversaire tentant de prendre possession du ballon qui avait été botté avec ou sans contact.

**PÉNALITÉ:** P15, du point d'application normal

- f. si un joueur de l'équipe ayant botté le ballon envahit la zone 5 verges et qu'il entre en contact rudement avec le receveur tentant de faire un jeu sur le ballon, ce joueur de l'équipe ayant botté le ballon sera sujet à une pénalité additionnelle de 15 verges ou de 25 verges même si le ballon avait touché le sol.

## Article 2 – Joueur en jeu

a. Le botteur ou les joueurs en jeu peuvent pénétrer dans la zone d'immunité pour récupérer le ballon de façon réglementaire. Aucun de ces joueurs ne doit faire de l'obstruction contre un adversaire tentant de recouvrer le ballon.

**PÉNALITÉ:** Ballon accordé à l'équipe qui recevait au point de l'infraction ou à sa ligne de 25 verges si l'infraction a eu lieu dans la zone des buts. Si le botteur ou un joueur en jeu et un joueur de l'équipe B recouvrent simultanément le ballon, la possession du ballon sera accordé à l'équipe qui recevait le botté au point où le ballon a été recouvert.

b. Si le ballon est immobile au sol sans avoir été préalablement touché et que le receveur fait semblant de le ramasser, il peut être plaqué sans qu'aucune pénalité soit imposée. Si un joueur hors jeu touche au ballon le premier, le ballon est déclaré mort et la possession est accordée sans pénalité, à l'équipe qui recevait le botté à ce point.

c. Si le ballon est libre au sol sans qu'un joueur lui ait touché et qu'aucun effort n'est fait pour recouvrer le ballon, l'officiel peut déclarer le ballon mort et en accorder la possession à l'équipe qui recevait.

## Article 3 – Botté de la ligne de mêlée qui sort des limites de jeu en vol

Lors d'un botté de la ligne de mêlée, si le ballon sort des limites de jeu en vol entre les deux lignes de 20 verges, l'équipe qui recevait **aura les options suivantes : une pénalité de 10 verges sera appliquée contre l'équipe qui bottait du point de la dernière remise avec l'essai répété ou du point où le ballon est sorti en touche et un premier essai à l'équipe qui recevait.**

## Article 4 – Botté frappant le poteau des buts

a. Un ballon botté qui frappe à la volée le poteau des buts adverse est immédiatement déclaré mort et remis à l'équipe qui recevait avec un premier essai à sa ligne de 25 verges.

b. Un ballon botté qui frappe un poteau des buts après avoir touché le sol, un joueur ou un officiel doit demeurer au jeu.

c. Un ballon botté qui frappe le poteau des buts de l'équipe qui a botté doit demeurer au jeu.

d. Lors d'une tentative de placement ou de transformation, si le ballon frappe un poteau des buts ou la barre horizontale avant de franchir celle-ci entre les poteaux des buts, l'équipe marque.

**Article 5 – Obstruction lors d'un botté de la ligne de mêlée**

a. Les joueurs de l'équipe qui reçoit peuvent faire obstruction contre tout joueur de l'équipe adverse qui a traversé la ligne de mêlée pourvu que le contact soit fait au-dessus de la ceinture. Ce genre d'obstruction est permis à compter du moment où le ballon est remis en jeu.

**Pénalité:** P10, PBT ou PEP.

b. Aucun joueur ne peut faire obstruction contre le botteur ou un joueur en jeu derrière la ligne de mêlée ou avant que l'équipe qui reçoit ait touché au ballon.

**PÉNALITÉ:** P10, PDR.

**Article 6 – Obstruction lors d'un botté à champ ouvert**

Les joueurs de l'équipe qui reçoit un botté à champ ouvert peuvent faire de l'obstruction contre tout adversaire, y compris le botteur, à partir du moment où le ballon est botté pourvu que le contact soit fait au-dessus de la ceinture de l'adversaire.

**PÉNALITÉ:** P10, PBT ou PEP.

**Article 7 – Obstruction par l'équipe qui botte**

Lors d'un jeu de botté où le ballon traverse la ligne de mêlée, les joueurs de l'équipe qui botte peuvent bloquer tout adversaire jusqu'à une verge au-delà de la ligne de mêlée. Après que le ballon ait été botté, ils peuvent se servir de leurs bras et de leurs mains pour éviter les bloqueurs qui les empêchent de s'approcher du porteur de ballon.

**PÉNALITÉ:** P10, PDR ou PEP.

**Article 8 – Récupération d'un botté**

Si le botteur ou un joueur en jeu récupère le botté de façon réglementaire au-delà de la ligne de mêlée, le prochain essai sera un premier essai que la distance à franchir soit gagnée ou non.

À la suite de ce recouvrement par le botteur ou un joueur en jeu, un joueur de l'équipe qui avait botté peut faire de l'obstruction contre les adversaires pourvu que le contact soit fait au-dessus de la ceinture de l'adversaire.

**PÉNALITÉ:** P10, PBT.

**Article 9 – Botté ne traversant pas la ligne de mêlée**

Lorsqu'un botté ne traverse pas la ligne de mêlée et qu'il est recouvert par un joueur en jeu de l'équipe qui bottait, la série d'essais n'est pas interrompue à moins que la distance à franchir pour un premier essai ne soit gagnée.

Si le ballon est touché par un joueur hors jeu :

**PÉNALITÉ:** Ballon accordé à l'adversaire au point où le ballon a été touché ou option.

Si le ballon est touché par un joueur hors jeu dans sa zone des buts :

**PÉNALITÉ:** Ballon accordé à l'adversaire à la ligne de 10 verges ou option.

## **RÈGLEMENT 6 – LES PASSES**

### **SECTION 1 – PASSE LATÉRALE OU EN JEU**

Un joueur effectue une passe latérale ou en jeu lorsqu'il lance, remet, frappe, dirige ou échappe le ballon en direction de sa ligne de fond ou parallèlement à cette dernière.

Un joueur sera considéré en jeu par rapport à son coéquipier en possession du ballon s'il n'est pas plus près de la ligne de fond adverse que son coéquipier en possession du ballon.

Le point d'arrivée de la passe est l'endroit où le ballon est attrapé, où il frappe un autre joueur, un officiel ou le sol ou encore où il sort des limites. Il permet de déterminer s'il s'agit d'une passe latérale ou une passe hors jeu, quelle que soit la direction que prend le ballon par la suite.

Le ballon qui touche le sol pendant une passe latérale demeure en jeu et peut être récupéré de façon réglementaire par l'une ou l'autre équipe sans pénalité.

Lorsque le ballon sort des limites sur le terrain pendant une passe latérale, le ballon doit être remis en jeu au trait de remise en jeu à 24 verges de la ligne de côté et correspondant au point où le ballon est sorti des limites.

### **SECTION 2 – PASSE REMISE**

Une passe remise est effectuée suite à une remise en jeu à la ligne de mêlée lorsqu'un joueur de l'équipe A remet, mais ne lance pas, le ballon à un de ses coéquipiers derrière la ligne de mêlée. Il n'y a aucune restriction quant au nombre de passes remises lors d'un jeu.

Le joueur qui reçoit la passe remise ne doit pas, au moment de recevoir le ballon, se trouver à la position d'un joueur de ligne intérieur.

**PÉNALITÉ:** P5, PDR ER

### **SECTION 3 – PASSE HORS JEU**

#### **Article 1 – Définition**

Un joueur fait une passe hors jeu lorsqu'il dirige le ballon de n'importe quelle façon (autre que botté) vers la ligne de fond adverse.

Une équipe qui effectue une passe hors jeu ne pourra pas avancer le ballon ou garder possession au-delà du point d'origine de cette passe.

**PÉNALITÉ:** Prochaine remise au point d'origine de la passe ou option.

**EXCEPTIONS:** Passe remise (Règlement 6, Section 2), Passe avant (Règlement 6, Section 4)

### **Article 2 – Passe hors jeu sur le terrain**

Une passe hors jeu se produit généralement dans les circonstances suivantes:

- a. Après une remise en jeu à la ligne de mêlée, un joueur de l'équipe A fait une passe hors jeu après avoir traversé la ligne de mêlée;
- b. Lors d'un jeu autre (ex. : retour de botté suite à une remise ou botté d'envoi, retour lors d'une interception, retour d'un échappé, après le recouvrement d'un botté par un joueur en jeu ou d'un botté d'envoi), un joueur fait une passe hors jeu;
- c. En tentant de compléter une passe avant, un receveur autorisé de l'équipe A touche, fait dévier, rabat ou frappe le ballon en direction hors jeu où un receveur non autorisé de l'équipe A l'attrape.

**PÉNALITÉ:** Ballon accordé à l'équipe ayant fait la passe hors jeu. Le point de la prochaine remise en jeu sera le point d'origine de la passe hors jeu avec la poursuite des essais à moins que les verges requises n'aient été gagnées ou option.

### **Article 3 – Situations réglementaires**

Il n'y a pas de passe hors jeu dans les cas suivants:

- a. Suite à une remise en jeu à la ligne de mêlée et avant que le ballon n'ait traversé la ligne de mêlée, un joueur de l'équipe A fait une passe hors jeu. Il s'agit d'une passe avant;
- b. En tentant de compléter une passe avant, un receveur autorisé de l'équipe A touche, fait dévier, rabat ou frappe le ballon en direction hors jeu ou un autre receveur autorisé de l'équipe A l'attrape;
- c. En tentant d'intercepter une passe avant, un joueur de l'équipe B, touche, fait dévier, rabat ou frappe le ballon en direction hors jeu où un autre joueur de l'équipe B l'attrape;
- d. Lors de tout jeu où le porteur de ballon ou un joueur qui tente d'attraper un ballon botté, échappe involontairement le ballon vers l'avant et qu'un coéquipier le recouvre.

### **Article 4 – Passe hors jeu dans la zone des buts**

- a. Si l'équipe A fait une passe hors jeu dans sa zone des buts et conserve le ballon, l'équipe B se verra accorder 2 points ou l'option prévue.
- b. Si l'équipe B fait une passe hors jeu dans sa zone des buts et conserve le ballon après avoir reçu un botté de l'équipe A, l'équipe A se verra accorder 1 point ou l'option prévue.
- c. Si l'équipe B fait une passe hors jeu dans sa zone des buts et conserve le ballon après l'interception d'une passe avant de l'équipe A ou après le recouvrement d'un échappé de l'équipe A, l'équipe B remettra le ballon en jeu de sa ligne de 25 verges ou l'option prévue.

d. Si un joueur lance délibérément le ballon à l'extérieur de sa zone des buts, sans que le ballon soit touché et qu'il sorte des limites sur le terrain, une passe hors jeu de la zone des buts sera appelée et l'équipe adverse se verra accorder un ou deux points selon le cas ou elle pourra accepter le jeu comme il s'est terminé.

**NOTE:** Cet article s'applique à un ballon échappé de la zone des buts et qui sort des limites sur le terrain sans toucher un adversaire.

## **SECTION 4 – PASSE AVANT**

### **Article 1 – Définition**

Une passe avant est une passe faite par tout joueur de l'équipe A, d'un point derrière la ligne de mêlée, à un receveur autorisé en direction de la ligne de fond adverse. Le ballon ne doit pas toucher le sol, un poteau des buts, un officiel ou tout autre objet. L'équipe A est en possession du ballon jusqu'à ce que la passe soit jugée complétée ou déclarée incomplète. Le geste de passer débute lorsque la main du passeur avec le ballon dans cette main, commence son mouvement vers l'avant.

Une passe voilée est une passe avant lancée à un receveur autorisé derrière la ligne de mêlée. Si le ballon est touché par un receveur autorisé dans le champ arrière et que le ballon traverse la ligne de mêlée, cette passe doit être considérée comme une passe voilée. À moins d'avis contraire, les règlements régissant les passes s'appliquent aux passes voilées.

### **Article 2 – Une seule passe avant par essai**

Une seule passe avant peut être faite à chaque essai. Si une deuxième passe avant est tentée au cours d'un même essai :

**PÉNALITÉ:** P10, ER

### **Article 3 – Passeur autorisé**

La passe peut être faite par tout joueur de l'équipe A qui se trouve derrière la ligne de mêlée au moment de lancer le ballon. Il n'est pas nécessaire que le passeur soit le premier joueur à qui le centre remet le ballon.

Si une passe avant est lancée d'un point au-delà de la ligne de mêlée:

**PÉNALITÉ:** P10, ER

**NOTE:** Le facteur déterminant pour déclarer si une passe avant a été lancée d'un point au-delà de la ligne de mêlée est le point où le ballon quitte la main du passeur.

#### **Article 4 – Receveurs autorisés**

Les joueurs suivants sont des receveurs autorisés:

- a. Les joueurs de l'équipe A qui sont identifiés par un numéro de receveur autorisé (voir le Règlement 4, Section 5, Article 3, Note 1 et le Règlement 6, Section 4, Article 4, Note 2) et qui, au moment de la remise, occupent une position aux extrémités de la ligne de mêlée ou dans le champ arrière à au moins une verge derrière la ligne de mêlée;
- b. Tous les joueurs de l'équipe B, que la passe soit réglementaire ou non.

**NOTE:** Si le ballon est touché par un joueur de l'équipe B, tous les joueurs des deux équipes deviennent des receveurs autorisés.

**NOTE:** Les joueurs de l'équipe A doivent être identifiés de la façon suivante:

Receveurs autorisés: 0 à 49 et 70 à 00

Receveurs non autorisés: 50 à 69

**NOTE:** Nonobstant cet article, un joueur de l'équipe A portant un numéro de receveur autorisé, peut, après avoir avisé l'arbitre, participer à la partie en tant que receveur non autorisé dans les circonstances suivantes:

- a. lors d'un troisième essai ou;
- b. lors d'une tentative de transformation ou;
- c. **au premier ou deuxième essai lors d'une formation de botté dans la dernière minute d'un quart,**

**pourvu qu'avant le début de la partie, l'équipe A ait déclaré à l'arbitre quels receveurs autorisés pourraient être utilisés dans ces formations. Si un receveur autorisé occupe une position de receveur non autorisé, tous les receveurs autorisés déclarés à l'arbitre avant la partie seront considérés comme non autorisés peu importe leur position sur le terrain.**

**À tout moment durant la partie, un joueur de l'équipe A portant un numéro de receveur autorisé peut être ajouté à la liste des receveurs autorisés pouvant être utilisée lors de ces formations s'il se trouve sur le terrain et qu'il se rapporte à l'arbitre.**

**Si un joueur de l'équipe A portant un numéro de receveur autorisé et qu'il n'est pas inscrit sur la liste fournie et qu'il participe au jeu à une position de receveur non autorisé (à moins d'une verge de la ligne de mêlée et de la position de bloqueur à bloqueur), l'équipe A recevra un seul avertissement et le joueur sera ajouté à cette liste.**

Un maximum de deux joueurs portant un numéro de receveur non autorisé (50 à 69) pourront occuper une position de receveur autorisé aux extrémités de la ligne de mêlée ou dans le champ arrière pourvu qu'ils se soient rapportés à l'arbitre avant la remise en jeu du ballon. L'arbitre informera l'équipe défensive et tous les autres officiels du numéro et de la position où ce joueur jouera.

**NOTE:** Nonobstant le paragraphe (a) de l'article 4, un joueur de l'équipe A portant un numéro de receveur autorisé qui est en mouvement vers la ligne de mêlée à partir du champ arrière et qui se trouve à moins d'une verge de la ligne de mêlée au moment où le ballon est remis en jeu et qui traverse la ligne de mêlée à un point situé à au moins cinq verges à l'extérieur de la position occupée par un bloqueur offensif demeurera autorisé en tant que receveur de passe.

Si un receveur non autorisé est le premier joueur de l'équipe A à capter ou délibérément toucher au ballon :

## **PÉNALITÉ: P10**

### **Article 5 – Passe avant complétée**

Une passe est complétée dans les situations suivantes:

- a. le ballon est attrapé par un receveur autorisé de l'équipe A ou, simultanément, par deux receveurs autorisés ou plus de l'équipe A;
- b. le ballon est attrapé par un joueur de l'équipe B ou, simultanément, par deux joueurs ou plus de l'équipe B ou que le ballon touche le joueur B1 et est capté par le joueur B2;
- c. le ballon est attrapé simultanément par des receveurs autorisés de chaque équipe et qui maintiennent possession du ballon jusqu'à la fin du jeu : le ballon sera accordé à l'équipe A;
- d. un receveur autorisé qui est en suspension dans les airs et attrape le ballon, mais qui est plaqué ou touché par un adversaire de façon qu'il tombe hors limite verra la passe avant jugée complète au point le plus avancé;
- e. lorsqu'un receveur autorisé d'une des deux équipes capte le ballon près de la ligne de côté et qu'il touche le sol à l'intérieur des limites de jeu à son premier pas conservera la possession du ballon même si son deuxième pas l'emmène à l'extérieur.

### **Article 6 – Passe avant incomplète**

Une passe avant est jugée incomplète et le ballon sera remis en jeu au point de la dernière remise et la série d'essais continuera dans les cas suivants:

- a. lorsque le ballon touche le sol, le poteau des buts, un officiel ou tout autre objet à l'extérieur des limites de jeu même si un joueur l'a touché auparavant;
- b. lorsque le ballon sort des limites de jeu même si un joueur l'a touché auparavant;
- c. lorsqu'un receveur autorisé attrape une passe à l'intérieur des limites, pendant qu'il est en suspension dans les airs et tombe sur la ligne de côté ou la ligne de fond ou tout autre objet à l'extérieur des limites de jeu;
- d. lorsque le passeur a commencé son mouvement vers l'avant pour lancer une passe et que le ballon se dirige vers l'avant et qu'un adversaire entre en contact avec lui de telle façon que le ballon quitte sa main et se retrouve au sol;

e. lorsqu'un receveur d'une des deux équipes capte une passe et tient fermement le ballon alors qu'il est en suspension dans les airs, mais qui perd possession du ballon lorsque son pied ou toute autre partie de son corps touche le sol de lui-même ou suite à un contact avec un adversaire.

### **Article 7 - Se débarrasser du ballon**

Si un passeur de l'équipe A, selon le jugement de l'arbitre, pour éviter une perte de terrain lance intentionnellement le ballon au sol derrière la ligne de mêlée ou hors des limites de jeu ou à un endroit où il n'y a pas de receveur autorisé de l'équipe A, sera pénalisé :

**PÉNALITÉ:** PE au point d'origine de la passe. Si le ballon a été lancé de la zone des buts, un touché de sûreté sera accordé à l'équipe B ou elle peut refuser la marque et accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé.

**NOTE:** L'équipe A ne sera pas pénalisée si le passeur a lancé le ballon au-delà de la ligne de mêlée à un endroit où il n'y a pas de receveur autorisé ou hors des limites.

### **Article 8 – Obstruction avant qu'une passe ne soit lancée**

#### **Par l'équipe A**

Avant qu'une passe avant soit lancée, les joueurs de l'équipe A peuvent:

- a. lors d'une passe voilée, tous les joueurs de l'équipe A peuvent bloquer un adversaire n'importe où sur le terrain, et ce, dès que le ballon est remis en jeu;
- b. lors d'une passe avant, tous les joueurs de l'équipe A peuvent bloquer un adversaire jusqu'à une verge au-delà de la ligne de mêlée.

**PÉNALITÉ:** P10

#### **Par l'équipe B**

- a. Avant qu'une passe avant soit lancée, les joueurs de l'équipe B peuvent faire de l'obstruction contre les joueurs de l'équipe A dans la zone d'une verge au-delà de la ligne de mêlée. Il est interdit d'entrer en contact avec un receveur autorisé en bas des genoux pour l'empêcher de se démarquer au-delà de la ligne de mêlée.
- b. De plus, les joueurs de l'équipe B qui se trouvent derrière cette zone d'une verge au-delà de la ligne de mêlée peuvent se servir de leurs mains et de leurs bras pour défendre leur position qui serait menacée par un joueur de l'équipe A. Toute autre action, autre que celle de défendre sa position, doit être pénalisée pour contact illégal contre un receveur.

**PÉNALITÉ:** P10

**Article 9 – Obstruction par les deux équipes**

a. Si la tentative de capter la passe se trouve derrière la ligne de mêlée, les règles suivantes s'appliquent:

- i. l'obstruction par l'équipe A est permise;
- ii. l'obstruction par l'équipe B contre un receveur autorisé tentant de capter le ballon est une infraction.

**PÉNALITÉ:** 1E à l'équipe A, 10 verges en avant du PDR

b. Si la passe est lancée au-delà de la ligne de mêlée, les règles suivantes s'appliquent:

- i. les receveurs autorisés des deux équipes ont un droit égal d'accès au ballon et à la position qu'ils occupent;
- ii. si un joueur commet de l'obstruction non autorisée, alors que la passe est jugée impossible à capter, il n'y aura pas d'infraction pour obstruction non autorisée;
- iii. une obstruction non autorisée ne doit pas être signalée si le ballon a été touché par un receveur autorisé d'une des deux équipes;
- iv. faire trébucher accidentellement un adversaire ayant une position égale ne doit pas être pénalisé pour obstruction non permise;
- v. faire trébucher un adversaire par l'arrière doit être pénalisé pour obstruction non permise;
- vi. obstruer la vue (ou empêcher de voir) d'un adversaire tentant de capter le ballon constitue une obstruction non permise;
- vii. il y a une obstruction non permise par une des deux équipes lorsqu'un joueur empêche ou entrave physiquement un adversaire, d'une manière visuellement évidente, l'occasion qu'il a de jouer le ballon. Si un joueur a déjà établi sa position, on ne doit pas considérer qu'il a empêché ou entravé son adversaire d'une manière non permise si ce qu'il a fait était une tentative de bonne foi pour jouer le ballon;
- viii. il n'y aura pas d'obstruction non permise si des joueurs des deux équipes sont à la recherche du ballon ou si aucun de ces joueurs ne recherche le ballon et qu'il y a un contact accidentel lorsqu'ils se déplacent vers le ballon et que cela n'affecte pas leur trajet vers le ballon;
- ix. si un receveur autorisé entre en contact, même de façon violente, avec un ou plus d'un adversaire (autorisé) lorsqu'il tente d'attraper ou de rabattre un ballon qui peut être capté ne sera pas pénalisé. Toutefois, si ce joueur tente de passer au travers d'un adversaire, il sera pénalisé pour obstruction non permise.

**PÉNALITÉ:** Équipe A P10

**PÉNALITÉ:** Équipe B, Obstruction

- i. Si l'obstruction est jugée accidentelle : P10 PDR et PEA pour l'équipe A.

ii. Si l'obstruction est jugée délibérée : PEA accordé à l'équipe A au point de l'infraction ou 10 verges en avant de la ligne de mêlée (lequel point étant le plus près de la zone des buts de l'équipe B). Si l'infraction est commise dans la zone des buts, PEA accordé à l'équipe A à la ligne d'une verge de l'équipe B.

iii. Lors d'une transformation : reprise de la transformation à la ligne d'une verge de l'équipe B.

**Article 10 – Obstruction après qu'une passe avant est complétée**  
**Après qu'une passe avant est complétée au-delà de la ligne de mêlée, les joueurs de l'équipe A peuvent bloquer un adversaire partout sur le terrain pourvu que le contact soit fait au-dessus de la ceinture.**

**PÉNALITÉ: P10**

**Article 11 – Obstruction suite à une interception**  
Dès qu'un joueur de l'équipe B intercepte une passe, ses coéquipiers peuvent faire de l'obstruction contre leurs adversaires partout sur la surface de jeu pourvu que le contact soit fait au-dessus de la ceinture.

**Article 12 – Interception par l'équipe B dans sa zone des buts**  
Si un joueur de l'équipe B est plaqué en possession du ballon dans sa zone des buts suite à une interception, le ballon est mort et il n'y a pas de marque.

Si l'équipe B intercepte puis échappe le ballon en tentant de le sortir de sa zone des buts, le ballon peut être recouvert de façon réglementaire par l'équipe A.

Lorsque le ballon est déclaré mort et sans marque dans la zone des buts, l'équipe B aura un premier essai de sa ligne de 25 verges.

Si l'équipe B, en possession du ballon dans sa zone des buts, commet une infraction dans sa zone des buts ou sur le terrain, elle verra la pénalité appliquée de sa ligne de 25 verges ou option.

Si l'équipe B intercepte une passe dans sa zone des buts et que le ballon est déclaré mort dans sa zone des buts et l'équipe A commet une infraction de rudesse ou de rudesse excessive sur le terrain ou dans la zone des buts verra la pénalité appliquée de la ligne de 25 verges de l'équipe B.

**NOTE:** Si un joueur intercepte une passe avant sur le terrain pendant qu'il se dirige vers sa ligne des buts et que son élan l'entraîne dans sa zone des buts, la possession est jugée obtenue dans la zone des buts.

**NOTE:** La seule marque possible résultant d'une interception de l'équipe B dans sa zone des buts, lorsque le ballon demeure dans la zone des buts, est un touché par l'équipe A suite au recouvrement d'un échappé de l'équipe B.

## RÈGLEMENT 7 – INFRACTIONS & PÉNALITÉS

### SECTION 1 – TACTIQUES DÉFENDUES

#### Article 1 – Retenir

Le geste de retenir consiste à utiliser les mains ou les bras pour saisir ou ceinturer un adversaire, sauf pour plaquer le porteur de ballon; est défendu en tout temps. Se tenir les mains ou les bras n'est pas permis durant un jeu débutant par une remise.

**PÉNALITÉ:** P10 PDR PBT PEP

#### Article 2 – Contact avec le botteur

Il n'est pas permis d'entrer en contact avec le botteur lorsqu'il est dans l'action de botter lors d'un jeu de botté débutant par une remise et en tenant compte des précisions suivantes:

- a. Le botteur ne sera pas protégé si, avant de botter le ballon, il a recouvert un ballon libre au sol ou fait une feinte de passe ou de course;
- b. Un joueur de l'équipe B ne sera pas pénalisé s'il touche ou bloque le ballon avant d'entrer en contact avec le botteur;
- c. Un joueur de l'équipe B ne sera pas pénalisé s'il entre en contact avec un bloqueur de l'équipe A et ce geste fait qu'il entre en contact avec le botteur;
- d. Un joueur ne sera pas pénalisé si, selon le jugement de l'arbitre, un joueur défensif, tentant de bloquer le botté, touche légèrement et accidentellement au botteur;
- e. Cet article ne s'applique pas lors d'un botté rapide ou lors d'un botté de retour à champ ouvert;
- f. L'action de botter débute lorsque le pied qui botte quitte le sol et se termine lorsque le pied retourne au sol après avoir botté le ballon ou essayé de le botter.

**PÉNALITÉ:** P10 PDR

#### Article 3 – Pyramide

Il n'est pas permis à un joueur d'utiliser le corps d'un autre joueur ou le poteau des buts pour s'élever dans les airs pour tenter de bloquer un botté de placement ou une transformation.

**PÉNALITÉ:** P5

#### Article 4 – Blocage illégal

a. À la suite d'un changement de possession durant un jeu ou le recouvrement d'un ballon botté par un joueur d'une des deux équipes, tous les joueurs de l'équipe étant en possession du ballon ne peuvent pas bloquer un adversaire sous la ceinture de quelques façons que ce soit.

**PÉNALITÉ:** P10 PBT

- b. Durant n'importe quel jeu, un joueur de l'équipe en possession du ballon ne peut pas bloquer un adversaire en le poussant dans le dos.

**PÉNALITÉ:** P10

#### **Article 5 – Faire trébucher**

Un joueur ne peut pas utiliser le bas de sa jambe pour empêcher la progression d'un adversaire en le faisant trébucher.

**PÉNALITÉ:** P10 PDR, PBT ou PEP

#### **Article 6 – Formation de deux joueurs**

Il n'est pas permis d'aider la progression du porteur de ballon soit en le poussant dans le dos ou en le tirant vers l'avant.

**PÉNALITÉ:** P10 PDR ou PBT

### **SECTION 2 – FAUTES MAJEURES**

**NOTE:** Le comité des règlements a démontré son aversion envers les infractions de rudesse et de rudesse excessive. Les officiels ne doivent démontrer aucune tolérance envers ces infractions.

#### **Article 1 – Application générale**

- a. Une pénalité pour une faute majeure sera appliquée en plus de:
- toute autre infraction et
  - l'avantage de toute distance franchie ou d'une marque comptée.
- b. Si l'infraction se produit avant le gain du premier essai, l'équipe non fautive peut demander que la pénalité soit appliquée du
- point de dernière remise et répéter l'essai ou
  - au point où le ballon est mort et continuité des essais.
- c. Si l'infraction se produit après le gain du premier essai, l'équipe non fautive peut demander que la pénalité soit appliquée du
- point où le ballon était tenu au moment de l'infraction ou
  - au point où le ballon est mort.
- d. Si l'infraction se produit après un changement de possession, l'équipe non fautive peut demander que la pénalité soit appliquée du
- point où le ballon était tenu au moment de l'infraction ou
  - au point où le ballon est mort.
- e. Si l'infraction se produit alors qu'aucune équipe n'est en possession du ballon, l'équipe non fautive peut demander que la pénalité soit appliquée du
- point où la possession a été gagnée ou aurait été gagnée ou
  - au point où le ballon est mort.
- f. Si l'infraction se produit après que le jeu soit terminé, la pénalité sera appliquée du point ballon mort.

g. Si l'infraction se produit après qu'une équipe ait marqué, la marque comptera et la pénalité sera appliquée au point où le ballon devrait normalement être remis en jeu. Si un touché a été marqué, la pénalité sera appliquée lors de la transformation ou au botté d'envoi subséquent au choix de l'équipe non fautive. Si l'infraction s'est produite après la transformation, la pénalité sera appliquée au botté d'envoi subséquent.

h. Si l'infraction se produit après le dernier jeu du premier ou troisième quart, la pénalité sera appliquée au point où le ballon devrait normalement être remis en jeu du quart suivant.

i. Si l'infraction se produit après le dernier jeu d'une demie, la pénalité sera appliquée au botté d'envoi qui amorcera la prochaine demie.

j. Si l'infraction se produit après le dernier jeu de la partie, il n'y aura pas application de pénalité, mais l'arbitre devra soumettre un rapport complet au Commissaire.

### **Article 2 – Rudesse excessive**

Un joueur doit être pénalisé et sujet à une expulsion pour tout geste de rudesse excessive contre un adversaire, comprenant, mais ne se limitant pas à:

- a. donner un coup de poing, coup de genou ou un coup de coude à un adversaire de façon excessive;
- b. donner un coup de pied à un adversaire;
- c. tout autre acte de rudesse excessive, considéré par l'arbitre, méritant une expulsion.

**PÉNALITÉ:** P25 et expulsion du joueur fautif

Si l'équipe B est l'équipe fautive, l'équipe A se voit accorder un premier essai en plus des verges de pénalité.

Lorsqu'un joueur est expulsé, l'arbitre doit en informer les entraîneurs des deux équipes et le marqueur officiel.

Dans l'éventualité d'infractions par des joueurs des deux équipes selon l'article 2, les joueurs fautifs seront expulsés et les pénalités seront équilibrées au point d'application. Si les infractions se produisent lors d'un jeu de l'équipe A débutant par une remise, l'équipe A ne se verra pas accorder un premier essai malgré l'infraction de l'équipe B.

### **Article 3 – Rudesse**

Un joueur sera pénalisé pour tout acte de rudesse contre un adversaire comprenant, mais ne se limitant pas à:

- a. empilade par un joueur qui, d'une façon rude, se jette sur le porteur de ballon après que le jeu soit arrêté. Tout joueur en possession du ballon qui se retrouve au sol sans avoir été touché, et qu'il ne tente pas d'avancer le ballon, peut seulement

- être touché alors qu'il est au sol et il ne peut pas être frappé d'aucune autre façon;
- b. frapper un adversaire à l'extérieur des limites de jeu de façon rude;
- c. frapper le quart-arrière de façon rude (voir le Règlement 7, Section 2, Article 4);
- d. rudesse envers le botteur de dégagement ou du botteur de placement ou du teneur de ballon lors d'un botté de placement;
- e. agripper le protecteur facial d'un adversaire;
- f. utilisation du casque pour frapper un adversaire incluant mais ne se limitant pas au passeur, un receveur captant une passe, un porteur de ballon retenu par un adversaire ou un porteur de ballon au sol qui n'avance pas;
- g. un joueur défensif doit tout faire pour éviter de frapper le passeur avec force, s'il se trouve dans la pochette de protection, à la hauteur ou sous les genoux lorsque qu'il se rend sans obstruction au passeur ou qu'il poursuive son élan suite à un bloc;
- h. frapper un adversaire au-dessus des épaules d'une façon rude, incluant le joueur effectuant les longues remises lors d'un jeu de botté débutant par une remise et lors d'une tentative de transformation;
- i. entrer en contact de façon rude avec le porteur de ballon alors qu'il est immobile au sol;
- j. plaquer un adversaire en l'agrippant par l'intérieur du collet soit par le côté ou par l'arrière des épaulières ou du chandail;
- k. bloquer un adversaire par derrière (voir le Règlement 7, Section 2, Article 5);
- l. effectuer un bloc surprise (voir le Règlement 7, Section 2, Article 6);
- m. bloquer un adversaire aux genoux (voir le Règlement 7, Section 2, Article 7);
- n. bloquer un receveur autorisé aux genoux (voir le Règlement 7, Section 2, Article 8);
- o. Entrer inutilement en contact physique avec un adversaire, incluant mais ne se limitant pas à, entrer en collision, plonger sur, bloquer aux genoux ou s'élançer vers un joueur qui :
  - i. ne participe pas au jeu, ou
  - ii. n'anticipait pas raisonnablement un tel contact par un adversaire, avant ou après que le ballon ne soit déclaré mort; projeter le porteur de ballon au sol après que le jeu soit déclaré mort.
- p. Tout autre acte de rudesse qui n'est pas considéré rudesse excessive méritant une expulsion.

**PÉNALITÉ:** Équipe A, P15  
Équipe B, P15 et premier essai à l'équipe A

Si les deux équipes sont pénalisées pour rudesse, l'équipe A ne se verra pas accorder un premier essai en vertu de l'infraction par l'équipe B.

#### **Article 4 – Rudesse envers le passeur**

Puisque le geste de lancer le ballon place le passeur dans une position vulnérable, des règles spéciales touchant la rudesse envers le passeur s'appliquent. Lorsque le ballon quitte la main du passeur, les joueurs défensifs doivent éviter tout contact inutile contre le passeur. Un joueur sera pénalisé pour rudesse contre le passeur pour tout acte de rudesse comprenant, mais ne se limitant pas à:

- a. contacter le passeur rudement, incluant d'essayer de l'enfoncer dans le sol, de le projeter violemment au sol et de tomber sur lui avec tout son poids par le joueur défensif;
- b. tout coup au dessus des épaules du passeur;
- c. un joueur défensif doit tout faire pour éviter de frapper le passeur avec force, s'il se trouve dans la pochette de protection, à la hauteur ou sous les genoux lorsque qu'il se rend sans obstruction au passeur ou qu'il poursuive son élan suite à un bloc;
- d. attaquer le passeur qui, après avoir lancé le ballon, se retrouve immobile ou s'éloigne du jeu alors qu'il n'y participe pas et reste à l'écart du jeu;
- e. lorsque le quart-arrière glisse au sol avec les pieds devant, tout contact inutile doit être évité. Cette glissade doit être effectuée en temps opportun pour permettre à l'équipe en défensive d'éviter ce contact;
- f. contacter le passeur si le point de contact initial ou primaire est le casque du joueur défensif effectuant le contact.

#### **Article 5 – Blocage par derrière**

Le blocage par derrière consiste à bloquer un adversaire, autre que le porteur du ballon, en le frappant dans le dos faisant en sorte que le joueur qui bloque un adversaire lui fonce dans le dos ou lui tombe à l'arrière des jambes. L'application de la pénalité est déterminée par le premier point de contact et l'officiel qui juge le jeu doit avoir vu la totalité de l'action. Le blocage par-derrière est défendu sauf dans les cas suivants:

- a. le bloc a lieu dans la zone comprise entre les deux bloqueurs de l'équipe à l'attaque à deux verges au plus de l'un ou l'autre côté de la ligne de mêlée et il doit être exécuté par un joueur se trouvant dans cette zone au moment de la remise ou;
- b. le premier point de contact avec l'adversaire est sur le côté ou;
- c. l'adversaire a vu le bloqueur pour ensuite se tourner intentionnellement pour être frappé dans le dos.

### **Article 6 – Bloc surprise**

Un joueur de l'équipe A qui au moment de la remise du ballon :

- a. est placé à plus de 3 verges à l'extérieur du bloqueur offensif ou;
- b. est en mouvement d'un point situé initialement à plus de 3 verges du bloqueur offensif vers la position du ballon au moment de la remise, peu importe l'angle, n'a pas le droit de bloquer un adversaire en dessous de la ceinture dans une zone jusqu'à 5 verges au-delà de la ligne de mêlée d'une ligne de côté à l'autre.

### **Article 7 – Blocage aux genoux**

Il est interdit à un joueur de bloquer un adversaire au genou ou sous le genou lorsque l'adversaire est déjà aux prises, avec ou sans contact physique, avec un coéquipier du bloqueur.

### **Article 8 – Blocage aux genoux**

Il est interdit à un joueur de bloquer un adversaire au genou ou sous le genou lorsque cet adversaire est:

- a. dans le champ arrière et qu'il effectue du blocage pour le passeur ou le botteur ou;
- b. un bloqueur pour le porteur de ballon lors d'un retour de botté ou;
- c. un receveur de passe potentiel à la ligne de mêlée.

## **SECTION 3 – EXPULSION**

Un joueur se voit expulsé du match, avec substitution permise, pour tout geste grave de mauvaise conduite incluant, mais ne se limitant pas à:

- a. rudesse excessive contre un adversaire;
- b. rudoyer ou abuser physiquement d'un officiel;
- c. conduite répréhensible excessive envers un adversaire ou un officiel;
- d. porter de l'équipement dangereux.

Un joueur qui a été expulsé de la partie doit quitter son banc et il ne lui est pas permis d'y revenir.

## **SECTION 4 – CONDUITE RÉPRÉHENSIBLE**

Un joueur doit être pénalisé pour tout acte de conduite répréhensible incluant, mais ne se limitant pas à:

- a. adresser des propos ou de faire des gestes obscènes, grossiers ou offensants à un adversaire, un officiel ou un spectateur;
- b. lancer le ballon en direction d'un adversaire, d'un officiel ou du banc des joueurs;
- c. déplacer le mouchoir d'un officiel marquant l'endroit où une infraction a été commise;
- d. harceler ou mépriser un adversaire par des gestes ou paroles;
- e. enlever volontairement son casque après le jeu alors que le joueur se trouve sur le terrain, sauf durant un temps mort, ou lancer son casque au sol ou utiliser

son casque de façon intimidante envers un adversaire, un officiel ou un spectateur;  
f. entrer inutilement en contact avec un officiel;  
g. si un joueur a en sa possession durant la partie un objet étranger qui ne fait pas partie de son uniforme, soit sur la surface de jeu ou sur les lignes de côté, il sera sujet à une pénalité pour conduite répréhensible. Si l'objet est jugé dangereux par l'arbitre pour la sécurité des participants, le joueur sera aussi expulsé.

**PÉNALITÉ:** P10

Si une équipe continue d'avoir une conduite répréhensible après qu'une pénalité lui ait été infligée, une autre pénalité peut être infligée.

**PÉNALITÉ:** P10

Tout abus physique d'un officiel doit être pénalisé.

**PÉNALITÉ:** P25 et expulsion du joueur fautif.

**NOTE :** Un officiel doit voir l'action dans sa totalité pour que le joueur soit expulsé.

Cracher en direction d'un adversaire, d'un officiel ou d'une personne au banc des joueurs.

**PÉNALITÉ:** P25 et expulsion du joueur fautif.

**NOTE :** Si une personne autorisée à prendre place au banc des joueurs durant la partie commet une infraction selon la Section 4 ci-dessus, l'équipe sera pénalisée comme si la personne était un joueur.

**NOTE :** Une pénalité décrite dans les Sections 3 et 4 sera appliquée en plus de :

1. toute autre infraction commise et;
2. l'avantage de tout terrain perdu ou gagné et;
3. toute marque comptée, dans lequel cas, la pénalité sera appliquée au jeu suivant.

## **RÈGLEMENT 8 – APPLICATION DES PÉNALITÉS**

### **SECTION 1 – DÉFINITIONS**

#### **Article 1 – Perte d'essai**

La perte d'un essai (PE) signifie que l'essai au cours duquel l'infraction a été commise est retranché des essais consécutifs permis.

#### **Article 2 – Perte de distance**

Lorsqu'une infraction commande l'application d'une pénalité de distance, il n'y aura pas de perte d'essai.

**Exception:** Fautes majeures (voir le Règlement 7, Section 2)

#### **Article 3 – Option prévue**

Lorsqu'une infraction est commise au cours d'un jeu, l'équipe non fautive peut accepter la pénalité ou la refuser pour profiter d'une meilleure position sur le terrain, d'une marque, d'un essai, de temps, etc. L'équipe non fautive peut refuser une marque pour accepter une pénalité ou peut refuser la pénalité pour permettre un pointage par l'équipe non fautive.

Dans certains cas bien définis, une pénalité sera appliquée sans qu'il y ait besoin d'offrir l'option prévue.

### **SECTION 2 – PÉNALITÉS ET GAINS RÉGLEMENTAIRES**

#### **Article 1 – Infraction après le gain du premier essai**

Si une infraction est commise pendant un jeu débutant par une remise et après que l'équipe A ait franchi de façon réglementaire la distance requise pour un premier essai, la pénalité sera appliquée du point où le ballon était tenu lorsque l'infraction a été commise.

#### **Article 2 – Infraction avant le gain du premier essai**

Si une infraction est commise pendant un jeu débutant par une remise et que la distance exigée pour un premier essai a été franchie, mais que l'infraction a été commise avant le gain du premier essai, la pénalité sera appliquée du point de la dernière remise en jeu.

#### **Article 3 – Infraction après un changement de possession**

Si une équipe prend possession du ballon par l'interception d'une passe, le recouvrement d'un échappé ou la réception d'un botté et qu'elle commet ensuite une infraction, la pénalité sera appliquée du point où le ballon était tenu au moment où l'infraction a été commise.

## **SECTION 3 – INFRACTIONS DOUBLES ET INFRACTIONS DES DEUX ÉQUIPES**

### **Article 1 – Infractions doubles**

Une infraction double se produit lorsqu'une équipe commet deux infractions ou plus au cours d'un même jeu. L'équipe non fautive peut accepter n'importe quelle infraction ou peut refuser les infractions pour profiter du jeu comme il s'est terminé. Si l'une des infractions est une faute majeure, elle sera appliquée que l'équipe non fautive accepte ou refuse l'autre pénalité.

### **Article 2 – Infractions par les deux équipes**

Lorsque les deux équipes commettent une ou plusieurs infractions au cours du même jeu, il s'agit d'infractions des deux équipes.

Si les infractions n'ont pas la même valeur en verges, on fera la différence entre les infractions. Une pénalité qui n'a pas de valeur en verges (PEA, PB, PE) doit être considérée comme ayant une valeur de 10 verges pour l'application des pénalités.

Un premier essai automatique ne sera pas accordé à l'équipe A à moins que l'infraction commise par l'équipe B soit une faute majeure. Si chacune des équipes a commis une faute majeure, un premier essai ne sera pas automatiquement accordé.

### **Article 3 – Infractions par les deux équipes, aucun changement de possession**

Lors d'un jeu débutant par une remise en jeu à la ligne de mêlée et n'impliquant pas un changement de possession et que les deux équipes commettent une infraction, les règles suivantes s'appliqueront:

- a. Si les deux infractions sont commises avant le gain du premier essai, l'arbitre annulera le jeu. Si les pénalités ont une valeur égale en verges, l'essai sera repris au point de la dernière remise. Si les pénalités n'ont pas une valeur égale en verges, l'arbitre appliquera les pénalités au point de la dernière remise en faisant la différence entre les pénalités. Aucune option.
- b. Si les deux infractions sont commises après le gain du premier essai, les pénalités seront appliquées du point où le ballon était tenu au moment de la première infraction. Cependant, l'équipe non fautive lors de la première infraction peut refuser cette pénalité et accepter le jeu comme il s'est terminé sujet à l'application de sa pénalité au point d'application normal.
- c. Si la première infraction est commise avant le gain du premier essai et que la seconde est commise après le gain du premier essai, les pénalités seront appliquées et équilibrées du point de la dernière remise. Cependant, l'équipe non fautive lors de la première infraction peut refuser cette infraction et accepter le jeu comme il s'est terminé sujet à l'application de sa pénalité au point d'application normal.

#### **Article 4 – Infractions par les deux équipes, changement de possession**

Lorsqu'un jeu implique un changement de possession (ex. : jeu de botté, interception, échappé recouvré) et qu'une infraction est commise par les deux équipes, les règles suivantes s'appliqueront. Pour les besoins de l'article 4, on ne doit pas considérer qu'il y a eu changement de possession avant que la deuxième équipe prenne possession du ballon. Une infraction à la zone d'immunité ou d'obstruction sur un ballon libre sera appliquée tel qu'après un changement de possession.

- a. Si les deux infractions sont commises avant le changement de possession, elles seront appliquées selon l'article 3.
- b. Si les deux infractions sont commises après le changement de possession, elles seront appliquées et équilibrées au point où le ballon était tenu au moment de la première infraction. Cependant, l'équipe non fautive lors de la première infraction peut refuser cette pénalité et accepter le jeu comme il s'est terminé et sujet à l'application de sa pénalité au point d'application normal.
- c. Si la première infraction est commise avant le changement de possession et que la seconde est commise après le changement de possession, les pénalités seront appliquées et équilibrées du point d'application de la première infraction commise. L'équipe non fautive lors de la première infraction peut refuser cette pénalité et accepter le jeu comme il s'est terminé sujet à l'application de sa pénalité au point d'application normal.
- d. Si les deux infractions sont commises dans la zone des buts après que l'équipe ait pris possession du ballon dans sa zone des buts, les pénalités seront appliquées et équilibrées de la ligne de 10 verges ou de la ligne de 25 verges si le changement de possession s'est produit suite à une interception ou au recouvrement d'un échappé. Aucune option.
- e. Si la première infraction est commise dans la zone des buts après un changement de possession et que la seconde infraction est commise sur le terrain, les pénalités seront appliquées et équilibrées de la ligne de 10 verges ou de la ligne de 25 verges si le changement de possession s'est produit suite à une interception ou au recouvrement d'un échappé dans la zone des buts. L'équipe non fautive lors de la première infraction peut refuser cette infraction et accepter le jeu comme il s'est terminé sujet à l'application de sa pénalité au point d'application normal.

#### **Article 5 - Infractions par les deux équipes, botté d'envoi**

Lors d'un botté d'envoi, si les deux équipes commettent une ou des infractions, les règles suivantes s'appliqueront:

- a. Si les deux infractions sont commises avant qu'une équipe ne prenne possession du ballon, les pénalités seront appliquées et équilibrées du point d'origine du botté d'envoi et le botté, repris. Aucune option.
- b. Si les deux infractions sont commises après le changement de possession, les pénalités seront appliquées et équilibrées du point d'application de la première infraction commise. L'équipe non fautive lors de la première infraction peut refuser cette pénalité et accepter le jeu comme il s'est terminé sujet à l'application de sa

pénalité au point d'application normal.

c. Si la première infraction est commise avant la prise de possession et que la seconde est commise après la prise de possession du ballon, les pénalités seront appliquées et équilibrées du point d'origine du botté et le botté repris. L'équipe non fautive lors de la première infraction peut refuser cette pénalité et accepter le jeu comme il s'est terminé sujet à l'application de sa pénalité au point d'application normal.

## **SECTION 4 – RESTRICTIONS PRÈS D'UNE LIGNE DES BUTS**

### **Article 1 – À moins de 30 verges de la ligne des buts**

Une pénalité en distance appliquée à moins de 30 verges de la ligne des buts de l'équipe fautive ne doit pas avancer le ballon sur plus de la moitié de la distance entre le point d'application de la pénalité et la ligne des buts. Le ballon ne peut jamais être remis en jeu en deçà de la ligne d'une verge.

### **Article 2 – À plus de 30 verges de la ligne des buts**

Une pénalité de 25 verges appliquée au-delà de la ligne de 30 verges de l'équipe fautive ne doit pas permettre d'avancer le ballon plus près que la ligne de 15 verges de cette équipe. Ceci s'applique lors d'une pénalité de 25 verges.

### **Article 3 – Distance franchie ou ligne des buts atteinte**

Si l'équipe A, en raison de l'application d'une pénalité sans restriction, avait franchi la distance exigée pour un premier essai ou avait atteint la ligne des buts adverse, un premier essai sera accordé.

### **Article 4 – Infractions doubles**

Si une équipe commet une double infraction et qu'une de ces infractions est une faute majeure, les pénalités seront appliquées de façon consécutive. La faute mineure est appliquée en premier suivi de la faute majeure. Chaque pénalité est sujette aux restrictions près d'une ligne des buts bien que la somme des deux pénalités puisse être plus grande que la moitié de la distance de la ligne des buts du point d'application de la première infraction.

## **SECTION 5 – INFRACTION LORS D'UNE TRANSFORMATION**

### **Article 1**

Pour les besoins de cet article, une tentative de transformation débutera lorsque l'arbitre déclarera le ballon prêt à être remis en jeu et s'achèvera lorsque le jeu est terminé ou que l'équipe B prenne possession du ballon. Si une infraction est commise lors d'une tentative de transformation, les règles suivantes s'appliqueront:

- a. Si une des deux équipes commet une infraction (excepté une faute majeure ou un hors-jeu défensif) avant que le ballon ne soit remis en jeu ou durant la tentative de transformation, l'équipe non fautive peut faire appliquer la pénalité au PDR ou accepter le jeu tel qu'il s'est terminé.
- b. Si l'infraction est une faute majeure ou un hors jeu défensif, l'équipe non

fautive peut faire appliquer la pénalité au PDR ou accepter le jeu tel qu'il s'est terminé et appliquer la pénalité au prochain botté d'envoi.

c. Si le quart était terminé, le botté d'envoi aura lieu au début du prochain quart. Si la partie était terminée, il n'y aura pas d'autre jeu.

## **Article 2**

Si le jeu se continue après que la tentative de transformation ait été ratée et qu'une infraction est commise, les règles suivantes s'appliqueront:

a. Si l'équipe en possession du ballon commet une infraction, elle perd son droit de marquer.

b. Si l'équipe qui n'est pas en possession du ballon commet une infraction, la pénalité sera appliquée au prochain botté d'envoi.

c. Si une des deux équipes commet une faute majeure, la pénalité sera appliquée au prochain botté d'envoi.

## **Article 3**

Si une des deux équipes commet une faute majeure après que la transformation soit terminée, la pénalité sera appliquée au prochain botté d'envoi.

## **SECTION 6 – INFRACTIONS DANS LA ZONE DES BUTS**

### **Article 1 – Infractions dans sa zone des buts**

a. Si l'équipe A commet une infraction pendant qu'elle est en possession du ballon dans sa zone des buts, la pénalité sera appliquée au PDR ou option.

**EXCEPTIONS:** Se débarrasser du ballon - Règlement 6, Section 4, Article 7  
Passe hors jeu – Règlement 6, Section 3, Article 4  
Touché de sûreté – Règlement 3, Section 2, Article 3

b. Si l'équipe B commet une infraction dans sa zone des buts pendant qu'elle est en possession du ballon dans sa zone des buts, l'équipe A peut:

- i. marquer un simple ou un touché de sûreté, le cas échéant ou;
- ii. refuser la pénalité et accepter le jeu tel qu'il s'est terminé ou;
- iii. refuser la marque et appliquer la pénalité contre l'équipe B de sa ligne de 10 verges.

Si l'infraction est commise à l'extérieur de la zone des buts pendant que l'équipe B est en possession du ballon dans sa zone des buts, la pénalité sera appliquée de la ligne de 10 verges de l'équipe B ou option.

**EXCEPTION:** Interception dans la zone des buts (Règlement 6, Section 4, Article 12) et recouvrement d'un échappé de l'adversaire dans la zone des buts (Règlement 1, Section 9, Article 7).

## **Article 2 – Infractions dans la zone des buts adverse**

Si une équipe commet une infraction dans la zone des buts adverse, la pénalité sera appliquée comme si l'infraction avait eu lieu sur le terrain. Cependant, lorsqu'une pénalité aurait été applicable dans la zone des buts, elle sera appliquée comme suit:

- a. Si l'infraction est commise avant qu'une marque soit comptée, la marque sera annulée et la pénalité appliquée de la ligne de 10 verges.
- b. Si l'infraction est commise après que la marque soit comptée, la marque sera accordée et la pénalité appliquée du prochain point de mise en jeu. Si la marque est un touché, l'équipe non fautive peut faire appliquer la pénalité lors de la transformation ou lors du botté d'envoi suivant.
- c. Si l'infraction est commise après une interception dans la zone des buts, voir le Règlement 6, Section 4, Article 12.
- d. Si l'équipe A fait une passe hors jeu dans la zone des buts de l'équipe B en tentant de compléter une passe avant (ballon touché dans la zone des buts par un receveur autorisé de l'équipe A et qui continue en direction hors jeu et est capté par un receveur non autorisé de l'équipe A), la passe sera jugée complétée par le second joueur de l'équipe A au point où le ballon a été touché par le premier joueur de l'équipe A.

## **SECTION 7 – INFRACTION LORS DU DERNIER JEU D'UN QUART**

Si une infraction est commise pendant un jeu au cours duquel le quart se termine, l'équipe non fautive peut:

- a. accepter la pénalité et dans ce cas l'équipe qui a droit au ballon doit le mettre en jeu et le quart est prolongé pour ce jeu ou;
- b. refuser la pénalité et accepter le jeu de la façon dont il s'est terminé, ce qui entraîne la fin du quart ou;
- c. appliquer la pénalité lors du premier jeu du quart suivant si l'infraction est une faute majeure.

**NOTE:** Dans l'interprétation de cette règle, une passe hors jeu ne constitue pas une infraction.

Si un officiel siffle l'arrêt du jeu avant la remise en jeu du ballon, la pénalité sera appliquée et le quart est prolongé pour permettre un autre jeu.

## RÈGLEMENT 9 – OBSTRUCTION

### SECTION 1 – DÉFINITION

Il y a obstruction lorsqu'un joueur obstrue, bloque, voile ou se rue sur un adversaire, même sans contact direct, pour l'empêcher de s'approcher du porteur de ballon, du porteur éventuel de ballon ou du ballon. Le blocage se définit comme une obstruction par un contact physique sur un adversaire.

### SECTION 2 – OBSTRUCTION LORS D'UN JEU DÉBUTANT PAR UNE REMISE

#### Article 1 – Par l'équipe A

a. Pendant un jeu débutant par une remise, sauf si une passe avant est lancée ou si le ballon est botté au-delà de la ligne de mêlée, un joueur de l'équipe A peut faire de l'obstruction contre un adversaire d'une ligne de fond à l'autre dès que le ballon est remis en jeu.

b. Dès qu'une passe avant est complétée, les joueurs de l'équipe A peuvent faire de l'obstruction contre un adversaire n'importe où sur la surface de jeu. Avant que la passe ne soit captée ou déclarée incomplète, les joueurs de l'équipe A peuvent faire de l'obstruction contre un adversaire n'importe où sur la surface de jeu pourvu que la passe soit lancée à un receveur derrière la ligne de mêlée. Si la passe est lancée au-delà de la ligne de mêlée, toute obstruction qui se produit à plus d'une verge au-delà de la ligne de mêlée doit être jugée non permise.

**PÉNALITÉ:** P10

c. Lors d'un jeu où le ballon est botté au-delà de la ligne de mêlée, les joueurs de l'équipe A peuvent faire de l'obstruction contre un adversaire jusqu'à une verge au-delà de la ligne de mêlée.

**PÉNALITÉ:** P10

#### Article 2 – Par l'équipe B

a. Lors de tout jeu débutant à la ligne de mêlée, les joueurs de l'équipe B peuvent se servir de leurs mains et leurs bras pour atteindre le porteur de ballon, mais ils ne peuvent pas retenir ou encercler tout autre joueur de l'équipe A.

**PÉNALITÉ:** P10

b. Lors d'un jeu débutant à la ligne de mêlée et qu'une passe avant est lancée, les joueurs de l'équipe B peuvent, avant que le ballon ne soit lancé, se servir de leurs mains et de leurs bras pour détourner les joueurs de l'équipe A, qui comme bloqueurs possibles, menacent les positions défensives qu'ils occupent. Toutefois, ils ne peuvent pas faire de l'obstruction contre un receveur de passe ne menaçant pas leur position défensive.

**PÉNALITÉ:** P10, PDR

c. Après que le ballon ait été lancé, il est interdit à un joueur de l'équipe B de faire de l'obstruction contre un receveur de l'équipe A tentant de capter la passe.

**PÉNALITÉ:** PEA au point d'infraction ou PEA 10 verges en avant du PDR (voir Règlement 6, Section 4, Article 10)

d. Lors d'un jeu débutant à la ligne de mêlée et que le ballon est botté au-delà de la ligne de mêlée, les joueurs de l'équipe B peuvent faire de l'obstruction contre tous les joueurs de l'équipe A qui ont traversé la ligne de mêlée pourvu que ce contact se fasse au-dessus de la ceinture de l'adversaire.

**PÉNALITÉ:** P10 PBT ou PEP

e. Le botteur ou les joueurs en jeu de l'équipe A ne peuvent pas être bloqués tant qu'ils n'ont pas traversé la ligne de mêlée ou tant qu'un joueur de l'équipe B n'a pas touché au ballon.

**PÉNALITÉ:** P10 PDR

### **SECTION 3 – OBSTRUCTION APRÈS UN CHANGEMENT DE POSSESSION**

Lors d'un jeu où un changement de possession se produit (botté d'envoi, botté de dégagement, interception, recouvrement d'un échappé), aucune équipe ne peut effectuer un bloc sous la ceinture. L'équipe ayant pris possession ne peut bloquer un adversaire sous la ceinture et l'autre équipe ne peut pas elle aussi briser le blocage de l'équipe ayant pris possession du ballon par du blocage sous la ceinture. Cet article s'applique aussi lorsque l'équipe A effectue un botté d'un ballon libre et le recouvre, les joueurs de l'équipe A ne pourront pas faire de blocage sous la ceinture.

**PÉNALITÉ:** P10 PBT

## **SECTION 4 – OBSTRUCTION PENDANT QU'UN BALLON EST LIBRE**

### **Article 1**

Un joueur ne doit pas faire obstruction contre un adversaire qui essaie de recouvrir un ballon libre à la suite d'un botté bloqué, du botté d'un ballon libre, d'un échappé, d'une mauvaise remise du centre, **d'une passe hors jeu, d'un botté avec joueur en jeu ou d'un botté qui ne traverse pas la ligne de mêlée.**

**PÉNALITÉ:** PB au PI

Si l'infraction est commise dans la zone des buts, l'équipe non fautive se verra accorder le ballon.

- a. à la ligne de 10 verges si l'infraction a été commise dans la zone des buts de l'équipe fautive ou;
- b. à la ligne de 25 verges si l'infraction a été commise dans la zone des buts de l'équipe non fautive.

### **Article 2**

Si en tentant de récupérer un ballon libre, deux joueurs ou plus entrent en contact, ils ne seront pas pénalisés pour obstruction non permise.

### **Article 3**

Une équipe ayant échappé le ballon ne doit pas être pénalisée si ses bloqueurs continuent d'effectuer leurs tâches normales permises si le ballon n'avait pas été échappé.



**BLOPAGE PAR DERRIÈRE**  
Taper l'arrière des genoux avec les mains



**VAINQUEUR DU TIRAGE AU SORT**  
Pointer avec les deux bras en direction de l'équipe qui a gagné le tirage au sort



**CONTACT AVEC LE BOTTEUR**  
Lever et toucher le bas d'une jambe



**BLOC AUX GENOUX**  
Faire une action de couper à l'horizontal



**RETARDER LA PARTIE**  
Mettre les mains derrière le dos



**EXPULSION**  
Action de trancher le poignet



**PROTECTEUR FACIAL**  
Imitation du geste du joueur



**PREMIER ESSAI**  
Pointer avec le bras tendu vers l'avant



**PROCÉDURE ILLÉGALE**

Rotation des mains devant la poitrine



**SUBSTITUTION NON PERMISE**

Taper le dessus de la tête avec la main



**RECEVEUR NON AUTORISÉ**

Bras étendus au niveau des épaules



**SE DÉBARRASSER DU BALLON**

Faire un mouvement de lancer avec un bras et pointer le sol avec l'autre



**AUCUNE INFRACTION SUR LE JEU**

Laisser tomber le mouchoir au sol et balancement des bras au niveau des hanches



**ZONE D'IMMUNITÉ**

Bras croisés à la hauteur de la poitrine



**CONDUITE RÉPRÉHENSIBLE**

Agiter une main derrière le dos



**HORS-JEU**

Mains sur les hanches



**PASSE AVANT DERRIÈRE  
LA LIGNE DE MÊLÉE**

Bras tendu verticalement au dessus de la tête



**RETENIR**

Saisir un poignet à la hauteur de la poitrine



**BLOPAGE ILLÉGAL**

Saisir un poignet et pousser vers l'avant



**CONTACT ILLÉGAL  
CONTRE UN RECEVEUR**

Un bras tendu vers l'avant avec la main ouverte



**BLOPAGE SURPRISE**

Frapper la hanche avec la main ouverte



**OBSTRUCTION NON PERMISE**

Geste de pousser des deux mains vers l'avant à la hauteur des épaules



**BOTTÉ D'ENVOI NON PERMIS**

Rotation des mains devant la poitrine, suivi d'un mouvement de la jambe



**PASSE ILLÉGALE**

Décrire un arc horizontal avec l'avant-bras



**DARDER**

Action de trancher le poignet au dessus de la tête



**TROP DE TEMPS À REMETTRE  
LE BALLON EN JEU**

Petit cercle exécuté avec le bras tendu



**MISE EN MARCHÉ DU CHRONOMÈTRE**

Cercle complet exécuté avec le bras qui décrit le mouvement d'une horloge



**TEMPS MORT**

Mains croisées au dessus de la tête



**TROP DE JOUEURS SUR LE TERRAIN**

Taper le dessus de la tête avec les mains



**TOUCHÉ OU PLACEMENT**

Élever les deux mains au dessus de la tête



**FAIRE TRÉBUCHER**

Action de couper à la hauteur des genoux



**RUDESSE**

Un bras tendu d'un côté



**PASSE EN JEU OU LATÉRALE**

Pointer à la hauteur des épaules  
en direction de la passe



**PÉNALITÉ REFUSÉE**

Balancement des bras au niveau des hanches



**EMPILADE**

Faire une action de couper à la verticale



**REMETTRE À 20 SECONDES  
LE CADRAN DE REMISE EN JEU**

Mouvement de la main sur l'avant bras



**RUDESSE CONTRE LE BOTTEUR**

Faire l'action de botté



**RUDESSE CONTRE LE PASSEUR**

Faire le geste de lancer le ballon



**TOUCHÉ DE SÛRETÉ**

Mains jointes au dessus de la tête



**SIMPLE**

Un bras levé au dessus de la tête

## REPRISE VIDÉO

La reprise vidéo est un système destiné à aider les officiels à évaluer des situations de jeu sur le terrain où le jugement peut être mis en cause suite à :

- leur positionnement et/ou leur aperçu restreint du jeu;
- la vitesse du jeu qui rend difficile la prise d'une décision en une fraction de seconde;
- une erreur de jugement.

Toutes les révisions vidéo avant le signal des trois dernières minutes de jeu au quatrième quart se feront sur appel de l'un des entraîneurs chef. Après le signal des trois dernières minutes de jeu au quatrième quart, toutes les révisions vidéo seront initiées par **l'officiel en charge des reprises vidéo**.

**Un officiel en charge des reprises vidéo** va surveiller entièrement chacune des parties au bureau de la ligue. Le signal de télévision sera enregistré et utilisé pour déterminer le résultat de chaque demande de reprise vidéo.

Pour amorcer une révision vidéo, l'entraîneur-chef devra initier son appel avant la prochaine remise en jeu légale. Il est de la responsabilité de l'entraîneur d'attirer l'attention de l'officiel le plus près et en lançant un mouchoir.

Lorsqu'une équipe ou la ligue demande une reprise vidéo, il y a deux résultats possibles :

1. La décision prise sur le terrain est maintenue. Ceci se produit lorsqu'il y a suffisamment de preuve visuelle incontestable pour corroborer la décision prise sur le terrain ou qu'il n'y a pas de preuve visuelle incontestable pour changer cette décision.
2. La décision prise sur le terrain est renversée. Ceci se produit lorsque l'officiel en charge des reprises vidéo a suffisamment de preuve visuelle incontestable pour renverser la décision prise sur le terrain.

L'arbitre aura la responsabilité d'évaluer les demandes de reprise vidéo des équipes et de décider, **selon les règlements gouvernant les reprises vidéo**, si le jeu est sujet ou non à révision.

Chaque équipe aura droit à deux demandes de reprise par partie. Si une équipe est fructueuse lors de ses deux premières demandes de reprise vidéo et qu'elle a encore un temps mort de disponible, elle aura droit à une troisième demande de reprise vidéo. Les équipes ne peuvent pas demander une reprise vidéo après le signal des trois dernières minutes de jeu au quatrième quart même si une équipe a encore une ou deux demandes de reprise vidéo. Si une équipe est infructueuse lors de sa première demande de reprise vidéo, elle ne perdra pas de temps mort. Par contre, si elle est infructueuse à sa deuxième ou troisième demande de reprise, elle perdra un temps mort, soit celui de la première ou soit celui de la deuxième demie. En d'autres mots, une équipe doit avoir un temps mort de disponible pour demander une deuxième ou encore une troisième reprise vidéo si cette équipe a droit à une troisième demande.

Lorsqu'un entraîneur lance son mouchoir pour demander une révision, l'arbitre communiquera avec le ou les officiels impliqués dans le jeu pour obtenir les détails du jeu. Puis, l'arbitre ira rencontrer l'entraîneur pour confirmer la nature de la requête. Si le jeu est sujet à révision, l'arbitre annoncera la nature de la requête.

Après l'annonce de la nature de la requête de la reprise vidéo, l'arbitre ira sur les lignes de côtés et il aura à sa disposition un casque audio qui lui permettra d'être en communication avec **le superviseur des officiels au stade** et l'officiel en charge des reprises vidéo. **L'arbitre annoncera immédiatement la nature exacte de la requête à l'officiel en charge des reprises vidéo.**

L'officiel en charge des reprises fera une des deux choses suivantes :

1. Dire à l'arbitre si la décision prise sur le terrain était correcte ou incorrecte et lui révéler les détails nécessaires pour qu'il puisse se rendre sur le terrain et annoncer le résultat de la reprise vidéo.
2. Dire à l'arbitre qu'il a besoin de plus de temps pour rendre sa décision. L'officiel en charge des reprises prendra le temps nécessaire pour rendre la bonne décision.

L'arbitre pourra informer l'officiel en charge des reprises de certains aspects de la décision rendue si le besoin est, cependant, le but n'étant pas de débattre certaines opinions. L'officiel en charge des reprises vidéo est celui qui rendra la décision finale en tout temps.

Une fois que la décision a été rendue et que l'arbitre a été informé, celui-ci retournera sur le terrain pour annoncer le résultat de la reprise vidéo.

Pendant les trois dernières minutes de jeu réglementaires et durant la période de prolongation, **l'officiel en charge des reprises vidéo sera le seul responsable pour initier une reprise vidéo.** S'il voit un jeu qu'il veut réviser, il demandera immédiatement au superviseur d'avertir l'arbitre via son télé-chasseur.

Dès que l'arbitre aura été averti via son télé-chasseur, **il sifflera l'arrêt du jeu, signalera l'arrêt du chronomètre** et annoncera que le jeu est présentement révisé. Il se dirigera vers les lignes de côtés et entrera en contact grâce au casque d'écoute avec l'officiel en charge des reprises vidéo. Aussitôt que la décision est rendue, il retournera sur le terrain pour annoncer le résultat de la reprise vidéo.

Lors d'une reprise vidéo, les officiels sur le terrain sont responsables de l'essai, du point de la dernière ligne de mêlée, de la distance à parcourir au jeu précédent, renseignements qui peuvent être confirmés **par le superviseur des officiels au stade.**

On ne remettra pas de temps au cadran suite à une décision renversée. Si le temps finit de s'écouler au dernier jeu d'une demie et que le jeu est par la suite révisé, la demie est terminée, sans égard au résultat de la révision.

Lors d'une révision vidéo d'un jeu, il est interdit aux opérateurs de l'écran géant du stade de montrer des images vidéo de cette reprise tant que la décision finale n'a pas été rendue. Une reprise vidéo débute lorsque l'entraîneur lance son mouchoir et se termine lorsque l'Arbitre annonce le résultat final de la révision.

### **JEUX SUJETS À RÉVISION – PRINCIPES DIRECTEURS**

Le système de reprises vidéo visera une variété de jeux dans trois domaines principaux :

1. Décisions sur la possession du ballon dans la zone des buts; le point le plus avancé du ballon en regard au 1<sup>er</sup> essai ou la ligne des buts et jeux dans la zone des buts impliquant la ligne de côté dans la zone des buts et la ligne de fond.
2. **Jeux de passe – passe complétée ou incomplète.**
3. Autres situations identifiables, comme un porteur de ballon jugé au sol après un contact, et un échappé qui s'est produit avant que le porteur de ballon ne soit au sol suite à un contact avec un adversaire.

### **JEUX NON SUJETS À RÉVISION**

Jeux inclus, mais non limités à :

- Exactitude de l'essai;
- État du cadran;
- Pénalités infligées et leurs applications;
- Le point le plus avancé du ballon sans lien avec un 1<sup>er</sup> essai ou la ligne des buts;
- Receveur de passe près des lignes de côté poussé à l'extérieur du terrain;
- Recouvrement d'un ballon libre sur le terrain;
- Placements.

Lorsqu'une requête est initiée par l'équipe en attaque lors d'un jeu non sujet à révision, le cadran des 20 secondes ne sera pas remplacé à 20 secondes.

### **CHRONOMÉTRAGE APRÈS RÉVISION D'UN JEU**

Avant les 3 dernières minutes de chaque demie, après une révision d'un jeu, le décompte du cadran des 20 secondes commencera au signal de l'arbitre et l'équipe aura 20 secondes complètes pour remettre le ballon en jeu.

Lors des 3 dernières minutes de chaque demie, les règles normales du chronométrage s'appliqueront. Le décompte débutera au moment prévu selon le jeu précédent, incluant le résultat d'un renversement d'une décision sur le terrain, c'est-à-dire,

- Si le ballon a été porté hors limite – à la remise;
- Si la reprise résulte maintenant en passe incomplète – à la remise;
- Si la reprise résulte maintenant en une passe complétée avec un plaqué à l'intérieur des limites du terrain – au signal de l'arbitre.

## **JEUX SUJETS À RÉVISION – PRÉCISIONS**

Selon les principes directeurs énoncés précédemment, tous les jeux ne sont pas sujets à révision. Les jeux sujets à révision sont :

### **a) Les jeux relatifs aux lignes de côté, à la ligne des buts, la zone des buts et la ligne de fond :**

1. Les jeux où il y a une marque, incluant un porteur de ballon dépassant le prolongement vertical de la ligne des buts;
2. Passe complétée, incomplète, interceptée près de la ligne de côté, de la ligne des buts, de la ligne de côté dans les buts et de la ligne de fond;
3. Porteur de ballon/receveur de passe à l'intérieur ou extérieur des limites;
4. Dernier joueur à toucher au ballon à l'intérieur ou à l'extérieur des limites, recouvrement d'un ballon libre;
5. Au 3<sup>e</sup> essai, le point le plus avancé par rapport à la ligne du 1<sup>er</sup> essai.

### **b) Les jeux de passe :**

1. Passe jugée complétée / incomplète / interceptée sur le terrain;
2. Toucher une passe avant par un receveur inéligible;
3. Toucher une passe avant par un joueur en défensive (rend tous les joueurs éligibles);
4. Quart-arrière (Passeur) : passe avant ou échappé;
5. Passe avant illégale au-delà de la ligne de mêlée;
6. Passe en jeu / hors jeu au-delà de la ligne de mêlée;
7. Passe avant ou en jeu lancée derrière la ligne de mêlée.
8. Un attrapé simultané pour déterminer qui aura possession

### **c) Autres situations identifiables**

1. Porteur de ballon jugé au sol suite à un contact;
2. Échappé qui s'est produit avant un contact qui pousse au sol un porteur de ballon;
3. Toucher à un ballon botté;
4. Joueurs en jeu lors d'un botté;
5. Lorsqu'un revirement est le résultat direct d'une infraction majeure qui n'a pas été pénalisée, exemples : corde à linge qui cause un échappé, empoigner le protecteur facial lors d'un plaqué et qu'un échappé en résulte.

Note : L'aspect sujet à révision de ce jeu est que l'infraction majeure alléguée est la cause principale du revirement. S'il n'y a pas eu de revirement, ce jeu n'est pas sujet à révision.

## **GENRES DE JEUX SUJETS À RÉVISION**

### **a. Bottés d'envoi**

Lors d'un botté d'envoi, jusqu'à ce que le ballon soit légalement en possession, les seuls aspects du jeu sujets à révision sont : est-ce que le ballon a été touché légalement et qui lui a touché en premier, ou en dernier, avant d'aller à l'extérieur.

### **b. Jeux au sol**

Lors d'un jeu au sol, quatre situations de base peuvent être sujettes à révision :

1. Déterminer si un porteur de ballon est au sol, ou non, suite à un contact. La reprise peut aussi confirmer un échappé avant un contact qui pousse au sol un porteur de ballon;
2. Déterminer si le ballon, en possession d'un joueur, touche l'extension verticale de la ligne des buts;
3. Déterminer si, lors d'un 3<sup>e</sup> essai, le premier essai a été gagné;
4. Déterminer si le porteur de ballon est sorti du terrain.

### **c. Jeux de passe**

Il y a plusieurs situations où un jeu de passe peut être sujet à révision, incluant les catégories majeures suivantes :

1. Lorsqu'une passe est jugée complétée et qu'une révision subséquente la montre incomplète, elle sera jugée incomplète et la série d'essais continuera;
2. Lorsque le quart-arrière est frappé pendant son geste de lancer le ballon : si la bonne décision est une passe incomplète, le jeu sera déclaré passe incomplète et la série d'essais continuera;
3. Lorsqu'une passe est jugée complétée / incomplète près d'une ligne de côté, une ligne des buts, une ligne de côté dans la zone des buts ou une ligne de fond.

### **d. Jeux de bottés**

Les jeux sujets à révision impliquent principalement :

1. Toucher au ballon;
2. Réception du ballon près des limites de la surface de jeu;
3. Déterminer les joueurs potentiellement en jeu.

### **e. Jeux avec une marque**

La majorité des jeux impliquant la ligne des buts et la zone des buts sont sujets à révision.

Les placements et les convertis effectués par un botté ne sont pas sujets à révision.

**f. Jeux impliquant des passes hors jeu ou passes avant faites après avoir traversé la ligne de mêlée**

Lorsqu'une passe est lancée vers l'avant ou en direction hors jeu et n'est pas une passe avant légale :

1. Passe hors jeu, n'importe où sur le terrain et à n'importe quel moment elle se produit;
2. Passe avant illégale – passeur traversant la ligne de mêlée et lançant une passe avant.

**g. La conduite de la partie**

Les reprises vidéo peuvent être utilisées pour le chronométrage, les essais et la distance à parcourir seulement en relation avec un jeu sujet à révision.

Les situations impliquant le chronomètre, l'application des pénalités, le placement du ballon autre que pour un 1<sup>er</sup> essai, etc. ne sont pas sujets à révision.

Lorsqu'il révisé un jeu, l'arbitre peut changer la décision sur n'importe quel autre aspect du jeu qui est aussi sujet à révision.

Les pénalités directement commises suite au changement de décision peuvent être appliquées même si aucun mouchoir n'a été lancé et des pénalités qui furent signalées durant le jeu peuvent être directement annulées suite au changement de décision.

Une infraction qui se produit après que le ballon soit déclaré mort par la reprise vidéo ne sera pas appliquée à moins que ce soit une infraction majeure.

Lorsque l'arbitre change la décision basée sur un aspect du jeu autre que celui de l'objet de l'appel, l'équipe qui appelait conserve son appel et n'est pas amputé d'un temps mort.

**DÉCISIONS APPROUVÉES**

**BOTTÉS D'ENVOI**

**R.V.D.A. (1) Toucher au ballon lors d'un botté court**

Lors du botté d'envoi pour débiter la partie, l'équipe A tente un botté court. A1 a les pieds au A44 (9 verges de la ligne du botté) lorsqu'il recouvre le ballon au sol au A46. Les officiels jugent qu'A1 a touché au ballon illégalement.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. Ballon à l'équipe A, 1<sup>er</sup> et 10 au point où le ballon est mort.

**R.V.D.A. (2) Ballon touché avant de sortir des limites**

Lors d'un botté d'envoi qui franchit 11 verges, les officiels jugent que le ballon fut touché en dernier par l'équipe A avant de sortir des limites, 1<sup>er</sup> essai et 10 à l'équipe A. La reprise montre que l'équipe B fut la dernière à toucher au ballon, après l'équipe A, avant qu'il ne sorte des limites.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. Ballon à l'équipe B où il est sorti des limites.

## JEUX AU SOL

### **R.V.D.A. (3) Porteur de ballon au sol suite à un contact**

1<sup>er</sup> essai et 10 au A20. A2 accepte une remise et court jusqu'au A25 où B2 le frappe. A2 trébuche, mais ne semble pas avoir touché au sol et les officiels permettent au jeu de continuer. La reprise montre que le genou gauche d'A2 a touché au sol au A25.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. Ballon à l'équipe A, 2<sup>e</sup> essai et 5 au A25.

### **R.V.D.A. (4) Échappé avant que le porteur soit au sol suite à un contact**

Le porteur de ballon de l'équipe A échappe le ballon et l'équipe B le recouvre. Les officiels jugent que le porteur était au sol suite à un contact au 30 de l'équipe A. La reprise montre que le ballon était libre avant que le porteur soit au sol.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. Ballon à l'équipe B au point de recouvrement sans possibilité d'avancer le ballon.

### **R.V.D.A. (5) Porteur de ballon sortant des limites de jeu**

1<sup>er</sup> essai et 10 au A30. A2 accepte une remise et court de son 30 jusqu'au B24 où il est poussé hors limite. La reprise montre qu'A2 a touché à la ligne de côté au B42.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. Ballon à l'équipe A, 1<sup>er</sup> essai et 10 au B42.

### **R.V.D.A. (6) Recouvrement d'un ballon libre par rapport à la ligne des buts**

1<sup>er</sup> essai et 10 au A4. A2 échappe le ballon et B1 le recouvre à la ligne des buts. Les officiels accordent le ballon à l'équipe B à la ligne d'une verge de l'équipe A. La reprise montre que B1 a recouvert le ballon dans la zone des buts.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision à propos du point de recouvrement seulement, non qui a obtenu possession. Dans ce cas, un touché sera accordé à l'équipe B.

### **R.V.D.A. (7) Point le plus avancé du ballon au 3<sup>e</sup> essai par rapport à un gain du 1<sup>er</sup> essai**

Au 3<sup>e</sup> essai, l'équipe A court avec le ballon et doit se rendre au B24 pour obtenir un 1<sup>er</sup> essai; le porteur de ballon s'approche près de l'objectif à atteindre. Les officiels déposent le ballon au B25. La reprise montre que le ballon aurait dû être déposé au 23 et ½.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. 1<sup>er</sup> essai à l'équipe A au 23 ½.

## **SITUATIONS NON SUJETTES À RÉVISION LORS DE JEUX AU SOL**

### **R.V.D.A. (8) Point le plus avancé du ballon au 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> essai par rapport à un gain du 1<sup>er</sup> essai**

Au 2<sup>e</sup> essai, l'équipe A court avec le ballon et doit atteindre la ligne de 36 de l'équipe B pour un 1<sup>er</sup> essai. Les officiels déposent le ballon au 38, ce qui en fait une situation de 3<sup>e</sup> essai et 2 verges à franchir.

**DÉCISION** Jeu non sujet à révision. L'équipe A a un 3<sup>e</sup> essai pour gagner le 1<sup>er</sup> essai.

**R.V.D.A. (9) Porteur de ballon sortant des limites (quand les officiels jugent qu'un porteur de ballon a quitté les limites, le jeu est terminé)**

2<sup>e</sup> essai et 10 au A10. A2 accepte une remise et les officiels jugent qu'il a quitté le terrain au A16.

**DÉCISION** Jeu non sujet à révision. Le point le plus avancé ne touche pas le gain d'un 1<sup>er</sup> essai lors d'un 3<sup>e</sup> essai.

**R.V.D.A. (10) Échappé hors limite vers l'avant**

1<sup>er</sup> essai et 10 au A20. A2 accepte une remise, court et échappe le ballon au A25. Le ballon, sans que personne ne lui touche, roule hors limite au A35 où les officiels accordent un 1<sup>er</sup> essai à l'équipe A.

**DÉCISION** Jeu non sujet à révision. Ballon à l'équipe A, 1<sup>er</sup> et 10 au A35.

**R.V.D.A. (11) Recouvrement d'un échappé sur le terrain**

1<sup>er</sup> et 10 au B50. A2 accepte une remise et court jusqu'au B47 où il échappe le ballon. Les officiels jugent que A3 a recouvert le ballon.

**DÉCISION** Jeu non sujet à révision. Implique le recouvrement d'un ballon libre sur le terrain, le porteur n'ayant pas été jugé au sol suite à un contact.

## **JEUX DE PASSE**

**R.V.D.A. (12) Quart-arrière passe ou échappe le ballon; l'arbitre juge un échappé**

2<sup>e</sup> essai et 10 du A25. Le quart-arrière est frappé au moment où il tente une passe avant. Le ballon tombe au sol au A20 et l'équipe B le recouvre. L'arbitre juge un échappé. La reprise montre que c'était une passe incomplète.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. L'équipe A garde possession du ballon et la série d'essais continue.

**R.V.D.A. (13) Quart-arrière passe ou échappe le ballon; l'arbitre juge une passe incomplète**

2<sup>e</sup> essai et 10 au A25 pour l'équipe A. Le quart-arrière est frappé au A15 au moment où il tente une passe avant. Le ballon touche au sol au A20 et l'équipe B recouvre le ballon. L'arbitre juge une passe incomplète. La reprise montre que c'était un échappé.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. L'équipe A conservera le ballon, 3<sup>e</sup> essai et 20 du A15. Le sifflet de l'arbitre met fin au jeu. **Ballon à l'équipe B au point de recouvrement sans possibilité d'avancer le ballon.**

**R.V.D.A. (14) Passe latérale allant vers l'avant ou l'arrière**

1<sup>er</sup> essai et 10 au A20. Le quart-arrière lance une passe latérale du A10, la passe est jugée en jeu et l'équipe B recouvre le ballon libre. La reprise montre que la passe était vers l'avant touchant au sol au A11.

**DÉCISION**

Jeu sujet à révision. Passe incomplète. Ballon à l'équipe A et la série d'essais continue. **Si la passe était en faite une passe latérale mais que le jeu ait été arrêté par le coup de sifflet comme étant une passe incomplète et que l'équipe B recouvre immédiatement le ballon. Le ballon sera accordé à l'équipe B au point de recouvrement sans possibilité d'avancer le ballon.**

**R.V.D.A. (15) Passeur au-delà de la ligne de mêlée**

1<sup>er</sup> essai et 10 au A20. Le quart-arrière se déplace et lance une passe complétée pour un touché. Le 2<sup>e</sup> juge de ligne signale que le passeur était au-delà de la ligne de mêlée lorsque le ballon fut lancé.

**DÉCISION**

Jeu sujet à révision. L'équipe A fera l'objet d'une pénalité de 10 verges au PDR et reprise de l'essai.

**R.V.D.A. (16) Passe hors jeu durant un jeu**

1<sup>er</sup> essai et 10 au A20. B1 intercepte une passe avant au 50 et ramène le ballon jusqu'au A20 où il lance le ballon vers l'avant à B2 au A18 alors qu'il est plaqué. B2 court ensuite pour inscrire un touché.

**DÉCISION**

Jeu sujet à révision. Passe hors jeu. Ballon à l'équipe B, 1<sup>er</sup> essai et 10 au A20.

**R.V.D.A. (17) Passe au ras du sol jugée incomplète**

2<sup>e</sup> essai et 5 au A30. Une passe au ras du sol est jugée incomplète. La reprise montre que le receveur ou le défenseur avait les mains sous le ballon et qu'il n'a jamais touché le sol.

**DÉCISION**

Jeu sujet à révision. La passe est complétée ou interceptée par le défenseur.

**R.V.D.A. (18) Passe jugée incomplète**

1<sup>er</sup> essai et 10 au A38 pour l'équipe A qui lance une passe avant à A77 et qui attrape le ballon, il est immédiatement frappé et échappe le ballon qui est recouvert par l'équipe B. Les officiels jugent la passe incomplète.

**DÉCISION**

Jeu sujet à révision. Cependant, si la passe est jugée complétée, l'équipe A gardera possession du ballon où la passe a été complétée puisque le sifflet de l'officiel met fin au jeu. L'équipe B ne peut se voir accorder possession du ballon parce que le jeu fut arrêté par le sifflet de l'officiel avant le recouvrement. **Cependant, si la passe est jugée complétée suivie d'un échappé. L'équipe B pourra se voir accorder la possession du ballon si elle avait immédiatement pris possession du ballon après l'échappé. Toutefois, l'équipe B n'aura pas la possibilité d'avancer le ballon.**

**R.V.D.A. (19) Passe touchée par un receveur inéligible**

1<sup>er</sup> essai et 10 au A20 pour l'équipe A. Le quart-arrière A1 complète une passe avant à A2 au 35 de A. La reprise montre que le ballon a effleuré l'épaule du garde A3 avant l'attrapé de A2.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. Aucune tentative délibérée d'attraper ou de toucher au ballon. Le jeu reste tel quel.

**R.V.D.A. (20) Receveur attrape le ballon et atterrit hors limite**

1<sup>er</sup> essai et 10 au A20 pour l'équipe A. Le receveur éloigné A1 saute dans les airs et attrape une passe avant légale au 50. La reprise montre que le premier pied de A1 à toucher le sol après l'attrapé a été celui sur la ligne de côté.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. Passe incomplète. 2<sup>e</sup> essai et 10 au A20.

**R.V.D.A. (21) Passe latérale jugée incomplète**

Le quart-arrière de l'équipe A lance une passe latérale de sa ligne 10 et elle est jugée incomplète par le premier juge de ligne.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. Le sifflet de l'officiel met fin au jeu. L'équipe A conservera le ballon au point où le ballon a été lancé et continuité des essais.

**SITUATIONS NON SUJETTES À RÉVISION LORS DE JEUX DE PASSE**

**R.V.D.A. (22) Poussé à l'extérieur**

2<sup>e</sup> essai et 10 au 50. La passe se dirige vers A2 près de la ligne de côté au B25. La passe est jugée complétée parce que le receveur a été poussé ou porté par le défenseur le faisant atterrir hors limite.

**DÉCISION** Jeu non sujet à révision. Être poussé ou porté à l'extérieur n'est pas sujet à révision.

**R.V.D.A. (23) Se débarrasser du ballon**

1<sup>er</sup> essai et 10 au B20. Le quart-arrière A1 est sous pression et lance une passe incomplète. L'arbitre signale une infraction pour s'être débarrassé du ballon.

**DÉCISION** Jeu non sujet à révision. Se débarrasser du ballon n'est pas sujet à révision.

**R.V.D.A. (24) Mauvaise application d'une pénalité**

Le juge de mêlée déplace le ballon de 10 verges pour une pénalité de hors-jeu.

**DÉCISION** Jeu non sujet à révision. Les applications de pénalités ne sont pas sujettes à révision.

**LES JEUX DE BOTTÉ**

**R.V.D.A. (25) Touché au ballon**

L'équipe A effectue un botté de dégagement recouvert par A1 qui était hors jeu et est pénalisé pour ne pas avoir respecté l'immunité accordée au receveur du botté. L'équipe A en appelle prétendant que le ballon fut touché par B1 avant que A1 soit le seul joueur dans la zone de 5 verges.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. Touché au ballon lors d'un botté est sujet à révision. Ballon à l'équipe A, 1<sup>er</sup> essai au PBM si le ballon a été touché par B.

**R.V.D.A. (26) Toucher au ballon, lors d'un botté, par un joueur en jeu**

Un receveur de l'équipe A, après avoir capté une passe, botte le ballon vers la ligne des buts de B où A2 recouvre et court marquer un touché; un mouchoir est lancé pour ne pas avoir respecté la zone d'immunité.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. Pour déterminer si A2 était en jeu. Si oui, le touché compte.

**R.V.D.A. (27) Toucher au ballon avant d'entrer en contact avec le botteur**

3<sup>e</sup> essai et 11 au B45. B1 est pénalisé pour avoir fait contact avec le botteur. La reprise montre que B1 a touché au ballon avant d'entrer en collision avec le botteur.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. Si le ballon fut touché, il n'y a pas d'infraction pour contact avec le botteur.

**SITUATIONS NON SUJETTES À RÉVISION LORS DES JEUX DE BOTTÉ****R.V.D.A. (28) Possession après un échappé lors d'un botté sur le terrain**

3<sup>e</sup> essai et 5 du A20. B1 échappe un botté de dégagement au milieu du terrain au 50. A1 et B1 prennent simultanément possession du ballon au B45 mais les officiels accordent le ballon à A1.

**DÉCISION** Jeu non sujet à révision. Implique le recouvrement d'un ballon libre sur le terrain, non d'avoir touché au ballon botté.

**DIVERS****R.V.D.A. (29) Aspect du jeu changé autre que celui faisant l'objet de l'appel**

3<sup>e</sup> essai et 10 au A35. A1 dégage à B1 au B25. B1 ramène le ballon au B32, est frappé et échappe le ballon. A2 recouvre le ballon au B34. L'équipe B en appelle disant que le pied gauche de A2 touchait à la ligne de côté lors du recouvrement. La reprise montre que le genou de B1 avait touché le sol avant l'échappé.

**DÉCISION** Ballon à l'équipe B, 1<sup>er</sup> essai et 10 au B32. L'équipe B gagne son appel et n'est pas amputé d'un temps mort.

**R.V.D.A. (30) Reprise pour révision – prochaine remise en jeu légale**

1<sup>er</sup> essai et 10 au A20. A82 attrape une passe au A45. Avant la prochaine remise en jeu, le bloqueur A65 bouge et les officiels sifflent l'arrêt du jeu.

**DÉCISION** Jeu sujet à révision. On peut en appeler d'un jeu jusqu'à la prochaine remise en jeu légale. Si la reprise vidéo montre une passe incomplète, alors le ballon va l'équipe A, 2<sup>e</sup> essai et 10 au A20 et la pénalité pour procédure illégale est ignorée. Si la reprise vidéo montre une passe complétée, alors A65 sera pénalisé pour procédure illégale.

**R.V.D.A. (31) Reprise pour révision – l'arbitre enlève le casque d'écoute**  
2<sup>e</sup> essai et 10 au B35. B1 intercepte une passe dans la zone des buts et y est plaqué. Il y a appel sur le jeu qui est révisé pendant une minute par l'officiel en charge des reprises vidéo. Après que l'arbitre ait enlevé le casque d'écoute, une nouvelle reprise apparaît montrant que le ballon a touché le sol.

**DÉCISION** Le jeu demeure tel que jugé sur le terrain. Ballon à l'équipe B, 1<sup>er</sup> essai et 10 au B25. Lorsque l'arbitre enlève le casque d'écoute, la révision est terminée.

**R.V.D.A. (32) Reprise pour révision – bris d'équipement**

**DÉCISION** S'il y a bris d'équipement au bureau de la LCF, l'arbitre restera sur les lignes de côté pendant un temps raisonnable pour permettre que l'équipement soit réparé. Si l'équipement n'est pas fonctionnel après un temps raisonnable, le jeu va demeurer tel que jugé sur le terrain.

**R.V.D.A. (33) Requête que le porteur de ballon est allé hors limite au dernier jeu d'une demie**

Le porteur de ballon de l'équipe A marque un touché au dernier jeu de la demie mais l'équipe B en appelle du jeu parce qu'elle croit qu'il a quitté le terrain à la ligne de 4. La reprise montre qu'il est effectivement sorti des limites à la ligne de 4.

**DÉCISION** Le touché est annulé et la demie est terminée.

**R.V.D.A. (34) Appel d'une passe incomplète au dernier jeu d'une demie**

L'équipe A lance une passe jugée incomplète et le temps finit de s'écouler pendant le jeu. L'équipe A en appelle du jugement et la reprise montre une passe complétée.

**DÉCISION** La passe est jugée complète, mais la demie est terminée.

## RÈGLES POUR L'INSCRIPTION DES STATISTIQUES

**Note** - L'équipe qui met le ballon en jeu est appelée l'équipe A et l'équipe adverse, l'équipe B. La partie se joue avec 12 joueurs par équipe.

### SECTION 1 – PREMIER ESSAI

Un premier essai doit être inscrit lorsque les chaînes doivent s'avancer, après avoir reçu le signal des officiels, après n'importe quel touché marqué par l'équipe en attaque lors d'un jeu débutant par une remise, après n'importe quel gain qui aurait résulté en un premier essai pour l'équipe en attaque lors du dernier jeu d'une demie lorsque le temps s'est écoulé. Cependant, un premier essai ne doit pas être inscrit lorsqu'une équipe prend possession du ballon suite au recouvrement d'un botté, d'un échappé, d'une interception ou d'une pénalité.

Les premiers essais sont divisés pour démontrer par quel type de jeu ils ont été réussis; ils seront inscrits de la façon suivante :

- a. Par une course au sol – signifie que le jeu résultant en un premier essai accordé était une course au sol, même si d'autres types de jeux peuvent avoir été utilisés pour gagner la plupart des verges requises dans une série d'essais.
- b. Par la passe – signifie que le jeu résultant en un premier essai accordé était un jeu de passe, même si d'autres types de jeux peuvent avoir été utilisés pour gagner la plupart des verges requises dans une série d'essais.
- c. Par une pénalité – signifie que les chaînes ont dû s'avancer suite à l'application d'une pénalité.

### SECTION 2 – TOTAL DES GAINS EN ATTAQUE

- a. Le total des gains en attaque représente l'ensemble de tous les gains net pour les jeux débutant par une remise et inclut les différents types de gains suivants :
  1. Le nombre net de verges pour les jeux au sol où les gains et les pertes doivent être inscrits dans les statistiques individuelles, voir la Section 3.
  2. Le nombre net de verges pour les jeux de passe, voir la Section 4.
  3. Les pertes de terrain qui doivent être inscrites dans le dossier de l'équipe et non dans les statistiques individuelles, voir la Section 5.
- b. Le nombre de jeux est le nombre de fois où une équipe a remis le ballon en jeu par un jeu débutant par une remise, incluant les jeux annulés par une pénalité et les tentatives de transformation.

### SECTION 3 – JEUX AU SOL

- a. Tous les jeux débutant par une remise doivent être considérés comme un jeu au sol à l'exception des jeux suivants :
  1. Un jeu de passe tel que décrit dans la Section 4 ou
  2. Une perte d'équipe telle que décrite dans la Section 5 ou
  3. Un jeu de botté tel que décrit dans la Section 8.

- b. Le nombre de verges gagnées ou perdues au sol se calcule de la ligne de mêlée jusqu'au point où le ballon devient mort ou au point où le ballon est recouvert par l'adversaire suite à un échappé.
- c. Le nombre total de verges gagnées au sol est un chiffre net. Toutes les pertes de terrain au sol doivent être inscrites pour calculer ce chiffre net. Ces pertes de terrains serviront aussi pour les statistiques individuelles qui seront calculées pour les porteurs de ballon.
- d. Le porteur de ballon, selon le cas qui s'applique, sera celui qui porte le ballon au-delà de la ligne de mêlée ou celui qui est responsable d'un échappé ou celui ayant possession du ballon lorsque le jeu se termine derrière la ligne de mêlée.
- e. Tous les gains après une passe latérale suite à une course au sol ou d'un jeu issu d'une course au sol sont inscrits dans les verges gagnées au sol. Voir la Section 7.

#### **SECTION 4 – JEUX DE PASSE AVANT**

- a. Le nombre de verges gagnées ou perdues par la passe se calcule de la ligne de mêlée jusqu'au point où le ballon devient mort ou au point où le ballon est recouvert par l'adversaire suite à un échappé. La longueur de la passe ainsi que de la course après avoir capté la passe sera inscrite dans le total des gains par la passe. Tous les gains ou pertes de terrain lors d'une passe complétée seront crédités au passeur et au receveur de passe.
- b. Le passeur sera imputé pour toutes les passes lancées, qu'elles soient complétées ou non, à l'exception de celle où une obstruction est signalée. Les passes jugées par l'arbitre comme un débarras du ballon seront inscrites dans la colonne des infractions incluant le nombre de verges perdues.
- c. Si le passeur a commencé son mouvement vers l'avant pour lancer une passe et que le ballon se dirige vers l'avant et qu'un adversaire entre en contact avec lui de telle façon que le ballon quitte sa main et se retrouve au sol, le jeu sera interprété comme une passe avant à moins que l'arbitre juge le jeu comme un échappé.
- d. Le receveur de passe sera crédité seulement pour le nombre de passes captées et le nombre de verges gagnées. Si une passe est touchée par deux receveurs de passe, le joueur ayant finalement capté le ballon sera crédité de la passe captée.

**EXEMPLE** – L'équipe A a le ballon à sa ligne de 30 verges. Le quart-arrière effectue une passe en direction de A1 à la ligne de A40 d'où il fait dévier le ballon vers l'avant à A2 qui le capte à la ligne de A43. L'arbitre déclarera la passe complétée à la ligne de A43 et le joueur A2 sera crédité d'une passe captée.

- e. Une perte de terrain suite à une passe avant complétée derrière la ligne de mêlée sera imputée au passeur et au receveur de passe.

f. Tant que le ballon n'est pas lancé, le joueur ayant le ballon n'est pas considéré comme le passeur. Si ce joueur est plaqué derrière la ligne de mêlée, cette perte sera considérée comme une perte suite à un jeu au sol ou elle sera considérée comme une perte imputable à l'équipe selon la Section 5.

g. Il n'y a aucune passe complétée suite à une infraction. Un gain suite à une obstruction par l'équipe défensive sur un jeu de passe est une pénalité imputée à l'équipe défensive. Le passeur ne sera pas imputé d'une tentative de passe ni crédité d'une passe complétée ni du nombre de verges gagnées; de plus, le receveur de passe ne sera pas crédité ni d'une passe captée ni du gain de terrain. L'équipe en attaque se verra créditer d'un premier essai gagné par une infraction. L'équipe en défensive sera imputée d'une infraction et du nombre de verges de pénalité de la ligne de mêlée au point de l'infraction. Le tout sera inscrit dans la colonne des verges perdues suite à une pénalité.

h. La prudence est de mise pour distinguer entre une passe avant derrière la ligne de mêlée et une passe latérale derrière la ligne de mêlée. Puisqu'il n'y pas de distinction dans les règles de jeu autre que la numérotation permise du receveur, il n'y aura pas de jugement de l'arbitre à moins que la passe ne soit déclarée incomplète. Si l'arbitre déclare la passe incomplète, elle sera considérée comme une passe avant, s'il juge cette passe comme un échappé, elle sera une passe latérale.

## **SECTION 5 – PERTE DE TERRAIN IMPUTABLE À L'ÉQUIPE**

Cette catégorie couvre les pertes de terrain subies par une équipe qui ne sont pas imputables au dossier des jeux au sol d'un joueur, des gains au sol ou des gains par la passe de cette équipe pour cette partie. Ces pertes seront cependant incluses pour déterminer l'attaque totale d'une équipe pour la partie et la saison.

Les exemples suivants sont des pertes imputables à cette catégorie :

a. Un joueur recule ou roule vers l'extérieur avec l'intention de lancer une passe, mais est plaqué pour une perte avant d'avoir décoché sa passe. Cependant si en voyant les receveurs de passe bien surveillés, le joueur fait un effort légitime de courir avec le ballon et non pas de se livrer à de simples manœuvres échappatoires, on considérera cette perte comme une perte de terrain suite à un jeu au sol selon la Section 3. En cas de doute, considérez ce jeu comme une perte d'équipe.

b. L'équipe A au troisième essai de sa ligne de 20 est en formation de botté. Le joueur en position de botteur capte la remise du ballon et se dirige dans sa zone des buts pour concéder un touché de sûreté. La perte de terrain de 20 verges sera imputable à ce joueur et inscrite dans la colonne pertes de terrain imputables à l'équipe.

c. Même situation que la précédente sauf que le joueur de centre effectue une mauvaise remise et le ballon se dirige dans sa zone des buts où il est recouvert par l'une des deux équipes. Le joueur de centre sera imputable d'un échappé et d'une perte de 20 verges et cette perte sera inscrite dans la colonne pertes de terrain imputables à l'équipe.

d. Un botté lors d'un troisième essai est bloqué et recouvert par une des deux équipes 10 verges derrière la ligne de mêlée. Dans ce cas, un échappé sera imputé au botteur et la perte de 10 verges; cette perte sera inscrite dans la colonne pertes de terrain imputables à l'équipe.

e. Lorsque le quart-arrière met délibérément un genou au sol et concède des verges dans le but d'écouler le temps restant d'un quart, cette perte sera inscrite dans la colonne pertes de terrain imputables à l'équipe.

**NOTE :** Dans cette situation, il n'y aura pas de sac du quart.

f. L'équipe A remet le ballon en jeu de sa ligne de 25. Le quart-arrière recule pour effectuer une passe et est plaqué à sa ligne de 20 avant que le ballon ne soit lancé.

**NOTE :** Le quart-arrière sera imputé d'une perte d'équipe de 5 verges.

g. Même situation qu'en (f), le quart-arrière échappe le ballon en tentant de le remettre à un porteur de ballon et le ballon est recouvert par l'équipe B à la ligne de A20.

**NOTE :** Le quart-arrière sera imputé d'un échappé, d'un échappé perdu et d'une perte d'équipe de 5 verges.

h. Le botteur de l'équipe A est à sa ligne de 10 et il reçoit la remise du centre. Au lieu de botter le ballon, il se dirige dans sa zone des buts dans le but d'écouler le temps restant durant ce quart et quitte finalement la zone des buts au-delà de la ligne de fond pour concéder un touché de sûreté.

**NOTE :** Le botteur sera imputé d'une perte de terrain de 10 verges calculée de la ligne de mêlée à la ligne des buts et elle sera inscrite dans la colonne des pertes de terrain imputables à l'équipe. On ne devra pas tenir compte de la distance perdue dans la zone des buts.

## **SECTION 6 – RETOUR D'INTERCEPTION**

a. Les retours après une interception d'une passe avant doivent être calculés du point où le ballon a été intercepté jusqu'au point où le ballon est déclaré mort ou au point où le ballon est recouvert suite à un échappé de l'équipe adverse. Ces gains ne sont évidemment pas inclus dans les gains par la passe.

b. Lorsqu'une passe avant est interceptée dans la zone des buts et que le joueur ayant intercepté la passe ne peut sortir de la zone des buts, il sera quand même crédité pour les verges gagnées dans la zone des buts jusqu'au point où le ballon devient mort.

## **SECTION 7 – PASSE LATÉRALE**

a. Une passe latérale fait toujours partie d'un jeu lorsqu'elle survient. Les seules passes latérales qui seront inscrites sont celles qui se produisent :

1. après qu'une passe avant ait été complétée,
2. après que le ballon ait traversé la ligne de mêlée lors d'un jeu au sol,
3. lors des retours de bottés de dégagement, des bottés d'envoi, d'interceptions ou d'échappés.

- b. Les passes en retrait, les remises et les passes latérales derrière la ligne de mêlée ne sont pas inscrites.
- c. Exemples démontrant comment les passes latérales sont inscrites :
  - 1. Un joueur A1 capte une passe pour un gain de 10 verges et ensuite effectue une passe latérale au joueur A2 pour un gain de 5 verges supplémentaire. Le joueur A1 est crédité d'une passe captée et d'un gain de 10 verges alors que le joueur A2 n'est pas crédité d'une passe captée mais il sera crédité d'un gain de 5 verges. Le passeur sera crédité d'une passe complétée et d'un gain de 15 verges.
  - 2. Le joueur A1 reçoit une passe latérale du quart-arrière et il traverse la ligne de mêlée pour un gain de 10 verges pour ensuite effectuer une passe latérale au joueur A2 qui gagne un autre 5 verges. Le joueur A1 sera crédité d'une course au sol et d'un gain de 10 verges alors que le joueur A2 ne sera pas crédité d'une course au sol mais il sera crédité d'un gain de 5 verges.

**NOTE :** Le gain du joueur A2 ne débutera que lorsqu'il aura rejoint le point d'où la passe latérale a été effectuée. Si dans l'exemple (2) ci-dessus, le joueur A1 qui a gagné 10 verges et a effectué la passe latérale au joueur A2 et que celui-ci est plaqué une verge derrière le point d'où la passe a été effectuée, le gain net sera de neuf verges et ce gain sera crédité uniquement au joueur A1. Le joueur A2 ne sera pas imputé d'une perte d'une verge sur ce jeu.

- 3. Le joueur A1 capte un botté de dégagement et court avec le ballon sur une distance de 10 verges et ensuite il effectue une passe latérale au joueur A2 et celui-ci gagne un autre 5 verges. Le joueur A1 sera crédité d'un retour de botté de dégagement et d'un gain de 10 verges alors que le joueur A2 ne sera pas crédité d'un retour de botté de dégagement, mais, il sera crédité d'un gain de 5 verges.
- d. Les passes latérales incomplètes seront inscrites comme des échappés et seront inscrites à la fiche du joueur ayant raté le jeu selon l'opinion du statisticien, sujet aux dispositions de la Section 5; ceci inclut un joueur qui a effectué une passe latérale à l'extérieur des limites de jeu.
- e. Les passes latérales interceptées seront inscrites comme des échappés et le passeur sera imputé d'un échappé.

## **SECTION 8 – JEUX DE BOTTÉ**

- a. Botté traversant la ligne de mêlée :
  - 1. Les bottés de dégagement seront mesurés de la ligne de mêlée jusqu'au point où le ballon est recouvert par un joueur ou au point où il sort des limites du jeu ou il est autrement déclaré mort.
  - 2. Si le botté de dégagement est botté au-delà de la ligne des buts, la distance dans la zone des buts sera incluse pour déterminer la longueur du botté.
  - 3. Si le receveur touche au ballon et que le ballon continue de rouler vers la zone des buts du receveur, l'endroit où le ballon sera ultimement recouvert déterminera la longueur du botté.
  - 4. Si le receveur perd du terrain lors d'une tentative de retour de botté,

cette perte de terrain sera inscrite comme une perte lors d'un retour de botté, voir la Section 10. Cependant lorsque l'élan du joueur tentant de capter le ballon le force à se diriger vers sa zone des buts, cette distance sera ajoutée pour déterminer la longueur du botté. Dans les cas où le receveur concède un simple dans sa zone des buts en courant vers la ligne de fond, la longueur du botté sera mesurée seulement du point où le receveur a pris possession du ballon.

5. Si le receveur effectue un botté de retour, ce botté sera considéré comme un botté de dégagement et il sera mesuré à partir de l'endroit d'où il a été botté. Ceci ne s'applique pas aux bottés d'un ballon libre, ce sujet étant traité à la Section 11 sur les échappés.

6. Si le botteur recouvre son botté ou qu'un joueur en jeu recouvre le botté, ce botté comptera comme un botté de dégagement et la distance sera mesurée au point où le ballon est recouvert.

7. Une tentative de botté de placement ratée devient un botté de dégagement et sujet à cette section. Pour les statistiques individuelles, les placements ratés sont inscrits séparément des bottés de dégagement.

8. Un botté de dégagement dévié qui traverse la ligne de mêlée sera considéré comme un botté de dégagement.

9. Une tentative de botté de dégagement bloqué qui ne traverse pas la ligne de mêlée pour quelle raison que se soit ne sera pas inscrite comme un botté de dégagement puisque le jeu peut évoluer en une course ou encore en une passe, voir la Section 8 (b).

10. La distance d'un placement réussi sera inscrite sur le sommaire du pointage.

b. Bottés ne traversant pas la ligne de mêlée :

1. Si le botteur tente un botté suite à une remise et que le ballon ne traverse pas la ligne de mêlée, cela ne comptera pas pour un botté de dégagement, mais plutôt comme une passe latérale derrière la ligne de mêlée. Si recouvert de façon réglementaire par un joueur de l'équipe qui a tenté le botté, le résultat éventuel du jeu déterminera le type de jeu : si une passe est lancée, le jeu deviendra un jeu de passe, autrement ce sera un jeu au sol.

2. Si le ballon est recouvert par l'équipe en défensive, le botteur sera imputé d'un échappé et les verges perdues seront inscrites de la ligne de mêlée au point où le ballon est recouvert et elles seront imputées dossier de l'équipe comme une perte d'équipe.

3. Si le botté bloqué est recouvert par l'équipe qui a botté, le botteur sera imputé d'un échappé. Le résultat éventuel du jeu déterminera le type de jeu, soit une course au sol ou un jeu de passe ou encore une perte de terrain pour l'équipe.

4. Si ce botté bloqué est recouvert par l'équipe en défensive, le botteur sera imputé d'un échappé et les verges perdues de la ligne de mêlée au point où le ballon a été recouvert seront inscrites au dossier de l'équipe comme une perte selon la Section 5. Les verges gagnées par l'équipe qui a bloqué le botté

après avoir pris possession du ballon seront inscrites dans la colonne des retours d'échappé, voir la Section 11.

5. Le nom du joueur défensif qui a bloqué le botté sera inscrit à l'endroit prévu dans les formulaires de statistiques. Le type de botté doit aussi être indiqué (botté de dégagement, transformation ou placement).

## **SECTION 9 – BOTTÉ D'ENVOI**

a. La longueur d'un botté d'envoi sera calculée de la ligne où le ballon a été botté jusqu'au point où le ballon est recouvré. Si le ballon est botté au-delà de la ligne de fond ou hors limite dans la zone des buts sans que le ballon soit touché par un joueur, la distance sera mesurée de la même façon qu'un botté de dégagement traversant la zone des buts. Si le ballon est botté hors limite sur le terrain, l'équipe qui recevait le botté a les options suivantes : prendre possession du ballon où il est sorti des limites ou prendre possession du ballon 30 verges en avant du point où le botté a été effectué ou de faire reprendre le botté. Si l'équipe qui recevait le botté choisit de reprendre le ballon où il est sorti des limites, le botté sera mesuré jusqu'à ce point et l'équipe sera imputée d'une pénalité refusée. Si le ballon est remis en jeu 30 verges en avant du point où le botté a été effectué, la différence entre cette ligne et l'endroit où le ballon est sorti des limites sera inscrite comme la distance de la pénalité contre l'équipe qui a botté. Si le botté d'envoi doit être repris, l'équipe qui a botté sera imputée d'une pénalité de 5 verges.

b. Les règles statistiques s'appliquant aux bottés de dégagement s'appliqueront également pour les bottés d'envoi.

## **SECTION 10 – RETOUR DE BOTTÉ**

a. Les retours de bottés seront inscrits dans trois catégories distinctes.

1. Retour de botté de dégagement,
2. Retour de botté de placement raté,
3. Retour de botté d'envoi.

b. Les retours de botté seront mesurés de l'endroit d'où le receveur prend possession du ballon jusqu'au point où le ballon devient mort ou le ballon est échappé ou du point où le ballon est rebotté à l'adversaire. Si le receveur perd du terrain lors d'un retour de botté après avoir pris possession du ballon, cette perte de terrain sera inscrite comme une perte lors d'un retour de botté.

c. Lorsqu'une infraction telle que blocage par derrière ou obstruction non permise est commise par l'équipe qui recevait le botté, le retour sera mesuré jusqu'au point d'où la pénalité est appliquée.

d. Un receveur ne sera pas imputé d'un retour de botté lorsqu'il concède un simple sans qu'il tente d'avancer le ballon ou encore qu'une pénalité soit appliquée du point d'entrée en possession du ballon tel qu'une pénalité pour non-respect de l'immunité.

e. Les retours de bottés de placement ratés doivent être traités de la même façon que les bottés de dégagement puisqu'ils sont identiques selon les règles de jeu. Mais ils doivent être inscrits séparément des bottés de dégagement.

## **SECTION 11 – ÉCHAPPÉS**

a. Lors d'un jeu se terminant par un échappé, les gains ou pertes de terrain jusqu'au point de recouvrement seront crédités au porteur qui a échappé le ballon, que le ballon soit recouvert par n'importe quelle équipe.

### **EXEMPLES :**

1. Le joueur A porte le ballon pour un gain de 5 verges puis il échappe le ballon qui va 3 verges vers l'avant où il est recouvert par l'adversaire à ce point. Le joueur A sera crédité d'un gain de 8 verges et imputé d'un échappé perdu.

2. Même jeu, mais le ballon se dirige 3 verges vers l'arrière où il est recouvert par un coéquipier du joueur A. Le joueur A sera crédité d'un gain de 2 verges et imputé d'un échappé recouvert.

b. Généralement, un joueur ne sera pas imputé d'un échappé s'il recouvre lui-même son propre échappé. Cependant, si l'échappé est flagrant et que l'adversaire a l'occasion de recouvrer le ballon, il sera imputé d'un échappé.

c. Toucher au ballon ne doit pas être considéré comme possession du ballon. Lorsque des joueurs des deux équipes touchent au ballon en tentant de recouvrer un ballon échappé, on ignorera toutes ces touches momentanées. Imputez l'échappé au joueur ayant originellement perdu le ballon et créditez le recouvrement de l'échappé au joueur qui prendra finalement possession du ballon.

d. Un joueur qui échappe le ballon à l'extérieur des limites de jeu sera imputé d'un échappé et crédité du recouvrement d'un échappé par cette équipe; ceci inclut un joueur qui a effectué une passe latérale à l'extérieur des limites de jeu.

e. Les verges gagnées suite au recouvrement d'un échappé par un coéquipier feront parti du jeu original et seront traitées de la même façon qu'une passe latérale, voir la Section 7. Cependant, pour les besoins statistiques, le joueur recouvrant cet échappé sera crédité d'un échappé de son équipe recouvert.

f. Les verges gagnées suite au recouvrement d'un échappé de l'équipe adverse sont traitées dans la section Retours d'échappés, voir la Section 12.

g. Lorsqu'un joueur échappe le ballon et qu'il est recouvert par un coéquipier, la suite de l'action doit être considérée comme faisant partie du même jeu ayant conduit à l'échappé.

### **EXEMPLES :**

1. Le porteur de ballon de l'équipe A porte le ballon pour un gain de 10 verges puis il échappe le ballon qui est recouvert et avancé par un joueur de ligne de l'équipe A pour un gain supplémentaire de sept verges avant que le jeu ne se termine.

**NOTE :** Ce jeu est un gain de 17 verges au sol. Le porteur de ballon sera crédité d'un gain de 10 verges alors que le joueur de ligne ne sera pas crédité pour avoir porté le ballon, mais il sera crédité d'un gain au sol de 7 verges.

2. L'équipe A est en possession du ballon à la ligne de 30 verges de l'équipe B. Le quart-arrière de l'équipe A effectue une passe à un receveur qui capte le ballon et court ensuite avec celui-ci jusqu'à la ligne 5 d'où il échappe le

ballon qui se dirige dans la zone des buts adverse. Le ballon est ensuite recouvert par un coéquipier dans la zone des buts adverse.

**NOTE :** Le quart-arrière de l'équipe A sera crédité d'une passe complétée de 30 verges pour un touché. Le receveur de passe sera crédité d'un gain de 30 verges, mais pas d'un touché. Le joueur ayant recouvert le ballon dans la zone des buts adverse sera crédité du touché, mais pas d'une réception de passe ou de verges gagnées.

3. L'équipe A effectue un botté de dégagement à l'équipe B lors d'un troisième essai. Le joueur de l'équipe B retournant le botté échappe le ballon après un retour de 10 verges et le ballon est recouvert par un coéquipier pour un gain supplémentaire de 15 verges.

**NOTE :** L'équipe B sera créditée d'un retour de 25 verges. Le premier joueur de l'équipe B ayant retourné le botté sera crédité d'un retour de botté et d'un gain de 10 verges. Le second joueur ayant récupéré le ballon ne sera pas crédité d'un retour de botté et il sera crédité d'un gain de 15 verges.

## **SECTION 12 – RETOURS D'ÉCHAPPÉS**

a. Cette section traite du recouvrement et des retours d'échappés de l'adversaire incluant les situations suivantes :

1. Les verges gagnées suite au recouvrement d'un botté bloqué (dégagement ou placement).

2. Les verges gagnées suite à l'interception d'une passe latérale.

b. Les retours d'échappés sont mesurés du point où le ballon est recouvert jusqu'au point où le ballon devient mort ou que la possession ne soit perdue suite à un autre échappé.

c. Botter un ballon libre sera considéré comme un retour d'échappé.

## **SECTION 13 – PÉNALITÉS**

a. Cinq items seront inscrits en regard des pénalités :

1. Le nombre de pénalités,

2. Le nombre de verges de pénalité,

3. Le nombre de premiers essais gagnés par pénalités,

4. Le nombre de pénalités refusées,

5. Les gains perdus suite à des pénalités.

b. Le nombre d'infractions commises doit être inscrit, incluant les pénalités refusées par l'équipe adverse, les infractions commises par les deux équipes qui généralement s'annulent et les infractions doubles commises par la même équipe lors d'un même jeu.

c. Le nombre de verges de pénalité doit être mesuré du point d'application de la pénalité au point où le ballon sera remis en jeu.

d. Se référer à la Section 1 pour le traitement des premiers essais gagnés suite à une pénalité.

e. Les gains perdus suite à une pénalité sont les gains qui normalement auraient été inscrits par l'équipe en attaque suite à un jeu débutant par une remise, mais

qui ont été annulés suite à l'application d'une pénalité. Les gains perdus suite à une pénalité ne seront pas inscrits s'ils se produisent lors des jeux impliquant les unités spéciales, ni lors de retours par l'équipe en défensive (c'est-à-dire retours d'échappés ou d'interceptions).

#### **SECTION 14 – JEUX SE TERMINANT PAR UNE MARQUE**

a. Un touché (six points) sera crédité au joueur le marquant. Le gain de terrain résultant de ce jeu sera aussi inscrit dans la catégorie appropriée que ce soit un gain suite à une remise en jeu de la ligne de mêlée, un retour de botté de dégagement, un retour de botté d'envoi, un retour d'interception ou d'échappé.

b. Une transformation d'après touché sera créditée au joueur complétant le jeu. Elle peut être marquée de trois façons :

1. En effectuant un botté de placement; dans ce cas le botteur sera crédité d'un point.

2. En complétant une passe avant; dans ce cas le receveur sera crédité de deux points. La passe et les verges gagnées seront incluses dans les statistiques de passes et les statistiques individuelles du passeur et du receveur.

3. Lors d'un jeu au sol se terminant dans la zone des buts adverse. Le porteur de ballon sera crédité de deux points ainsi que du nombre de verges gagnées.

4. Un joueur de l'équipe en défensive peut marquer deux points lors d'une transformation s'il prend possession du ballon de façon réglementaire pour se rendre ensuite dans la zone des buts de l'autre équipe. Le gain ou la perte de terrain sera inscrit dans la catégorie appropriée (retour de transformation, retour d'interception ou d'échappé).

c. Un placement réussi (trois points) sera crédité au botteur. La distance d'un placement réussi est mesurée de la ligne la plus proche d'où le tee est placé ou encore de l'endroit où le teneur est placé jusqu'à la ligne des buts.

d. Un touché de sûreté (deux points) sera crédité à l'équipe et non à un individu.

e. Un simple (un point) sera crédité au joueur bottant le ballon dans la zone des buts adverse.

f. Lorsqu'un pointage est marqué au dernier jeu d'un quart, il doit être inscrit à un temps de 15:00.

#### **SECTION 15 – ZONE DES BUTS**

La distance parcourue dans la zone des buts sera mesurée seulement dans les cas suivants :

1. L'équipe effectue un botté dans la zone des buts adverse et le ballon est capté 10 verges dans la zone des buts; cette portion de 10 verges sera incluse pour déterminer la longueur du botté de dégagement ou du botté d'envoi qui sera mesurée de la ligne de mêlée ou de la ligne où le botté d'envoi a été effectué.

2. Dans l'exemple ci-dessus, le receveur ramène avec le ballon jusqu'à la ligne de 5 verges de son équipe. Le receveur sera crédité d'un retour et d'un gain de 15 verges.

3. Dans le même exemple, le receveur capte le ballon et concède immédiatement un simple. Il ne sera pas imputé d'un retour de botté.
4. Dans le même exemple, le receveur capte le ballon et il court d'un côté à l'autre dans sa zone des buts pour éventuellement concéder un simple. Le receveur sera imputé d'un retour de botté et le gain ou la perte de terrain après avoir pris possession du ballon sera inscrit à sa fiche.

## **SECTION 16 – SAC DU QUART**

Un sac du quart-arrière est accordé à un joueur de l'équipe B lorsque le quart-arrière est en possession du ballon derrière la ligne de mêlée et :

- i. qu'il est plaqué par un joueur de l'équipe B pour une perte de terrain ou,
- ii. qu'il soit forcé de sortir des limites de jeu derrière la ligne de mêlée pour éviter un contact imminent avec un adversaire ou,
- iii. qu'un joueur de l'équipe B cause un échappé du quart-arrière derrière la ligne de mêlée et que le jeu se termine par un changement de possession ou une perte de terrain.

**NOTE** – Pour la condition (iii.) mentionnée plus haut, le jeu n'a pas à se terminer pour qu'un sac du quart soit accordé.

**NOTE** – Pour la condition (iii.) mentionnée plus haut, le joueur de l'équipe B sera aussi crédité d'un échappé provoqué.

**NOTE** – Les verges perdues sur les jeux mentionnés plus haut seront imputables à l'équipe A. Les verges perdues seront aussi créditées au joueur de l'équipe B dans la section défensive des statistiques sous la rubrique Sac du quart.

**NOTE** – Si le sac du quart résulte en un touché de sûreté, le joueur de l'équipe B sera crédité du sac et de la perte de terrain jusqu'à la ligne des buts mais non des deux points qui seront crédités au dossier de l'équipe.

**NOTE** – Il est possible qu'un sac du quart soit imputé d'une perte de 0 verge, s'il est plaqué à moins d'une verge de la ligne de mêlée.

Ce n'est pas un sac du quart, mais une perte de terrain suite à un jeu au sol si :

- i. Le quart-arrière se dirige volontairement à l'extérieur des limites de jeu sans être menacé d'un contact imminent avec un adversaire ou,
- ii. Le joueur de l'équipe A tentant d'effectuer une passe est tout autre joueur que le quart-arrière ou,
- iii. Si le quart-arrière en possession du ballon est plaqué à la ligne de mêlée ou en avant de celle-ci, mais non derrière celle-ci ou,
- iv. Le quart-arrière tente une faulade du quart, mais il est plaqué derrière la ligne de mêlée ou,

v. Le quart-arrière termine le jeu volontairement en mettant un genou au sol. Dans ce cas, n'inscrivez pas une perte de terrain au sol, mais bien une perte de terrain par l'équipe A.

vi. Le quart-arrière est pénalisé pour s'être débarrassé du ballon. Dans ce cas, inscrivez une pénalité et la distance en verges appropriée contre l'équipe A. N'inscrivez pas ce jeu comme une perte de terrain au sol.

### **SECTION 17 – BOTTÉ D'UN BALLON LIBRE**

Un botté d'un ballon libre se produit lorsqu'un ballon est botté alors qu'il n'est pas en possession ou contrôlé par un joueur, c'est-à-dire un ballon libre suite à un échappé, suite à un botté bloqué, suite à un botté d'envoi ou suite à un botté après une remise en jeu à la ligne de mêlée. Un botté d'un ballon libre peut être touché ou recouvert de façon réglementaire par le botteur ou les joueurs en jeu.

Le gain ou la perte de terrain net ou encore un pointage résultant d'un botté d'un ballon libre sera inscrit selon le type de jeu utilisé juste avant ce botté.

### **SECTION 18 – LES PLAQUÉS**

a. Lorsque le porteur de ballon est plaqué, inscrivez un plaqué au joueur ayant été le principal responsable du plaqué. Des plaqués seront inscrits à tous les jeux lorsque le porteur du ballon est arrêté par un contact, incluant les sacs du quart-arrière. Un joueur qui force le porteur de ballon à sortir hors limite avec ou sans contact, sera aussi crédité d'un plaqué.

b. Un plaqué suite à un botté de dégagement, à une tentative de botté de placement raté ou d'un botté d'envoi sera inscrit comme un plaqué des unités spéciales. Tout autre plaqué sera inscrit comme un plaqué défensif.

c. Si le porteur de ballon est plaqué derrière la ligne de mêlée lors d'un jeu au sol, d'un jeu de passe ou une perte d'équipe (autre qu'un sac du quart), les verges perdues suite à ce jeu seront créditées au joueur ayant fait le plaqué défensif et elles seront inscrites comme un Plaqué pour une Perte.

### **SECTION 19 – CLASSEMENT**

Pour déterminer les meneurs dans les différentes catégories de statistiques de la LCF, on utilise les critères suivants :

- Les meneurs pour la moyenne des courses au sol sont déterminés pour un minimum de dix courses par match, de cent courses pour la saison et de 500 pour la carrière d'un joueur.
- Les meneurs pour la moyenne de verges gagnées par la passe sont déterminés pour un minimum de trois attrapés par match multiplié par le nombre de matchs joués par l'équipe de ce joueur pour le classement d'une saison et de 200 pour la carrière d'un joueur.
- Les meneurs pour la moyenne des bottés de dégagement sont déterminés pour un minimum de cinq bottés de dégagement par match, de 80 bottés de dégagement pour la saison et de 1000 pour la carrière d'un joueur.
- Les meneurs du pourcentage de passes complétées sont déterminés pour un

minimum de 20 passes par match, de 300 passes pour la saison et de 2000 pour la carrière d'un joueur.

- Les meneurs pour l'efficacité des passes sont déterminés pour un minimum de 20 passes par match, de 300 passes pour la saison et de 2000 pour la carrière d'un joueur.
- Le pourcentage de réussite des bottés de placement sera déterminé en divisant le nombre de bottés réussis par le nombre de tentatives de bottés de placement. Pour déterminer les meneurs, un minimum de 20 tentatives pendant une saison sera requis et de 100 tentatives pendant la carrière du joueur.
- Pour déterminer la distance moyenne des bottés de placement réussis, on divisera le nombre total des verges des placements réussis par le nombre de bottés de placement réussis. Pour déterminer les meneurs de cette catégorie, un minimum de 20 tentatives pendant une saison sera requis et de 100 tentatives pendant la carrière du joueur.

## **SECTION 20 – MOYENNE NETTE DES BOTTÉS DE DÉGAGEMENT**

La moyenne nette des bottés de dégagement (MNBD) sera calculée en divisant nombre total de verges des bottés moins le nombre de verges des retours de bottés et moins le nombre de bottés de dégagement ayant résulté en un simple multiplié par 35 par le nombre de bottés de dégagement. Cette définition se reflète par l'équation suivante :

$$\text{MNBD} = \frac{\text{Vgs des dégagements} - (\text{Vgs des retours} + (\text{Nombre de Simples} * 35))}{\text{Nombre de bottés dégagement}}$$

## **SECTION 21 – ÉCHAPPÉS PROVOQUÉS**

Un échappé provoqué sera crédité à un joueur qui fait contact avec le porteur de ballon de l'autre équipe causant un échappé tel que décrit à la Section 11. Il est aussi possible qu'un joueur causant un échappé soit aussi crédité pour le recouvrement de l'échappé ainsi que d'un retour d'échappé.

- a. Si un joueur de l'équipe B entre en contact avec le quart-arrière causant un échappé derrière la ligne de mêlée et que le quart-arrière recouvre le ballon, ce joueur de l'équipe B ne sera pas crédité d'un échappé provoqué, mais plutôt d'un sac du quart.
- b. Si un joueur de l'équipe B entre en contact avec le porteur de ballon de l'équipe A après qu'il ait traversé la ligne de mêlée causant un échappé, ce joueur de l'équipe B sera crédité d'un échappé provoqué, peu importe le résultat final du jeu.

## **SECTION 22 – PASSE RABATTUE**

Une passe rabattue sera inscrite au joueur de l'équipe B qui touche au ballon de quelque façon que soit pour que la passe soit déclarée incomplète.

### **SECTION 23 – TEMPS DE POSSESSION**

Le temps de possession doit être inscrit par les membres de l'équipe des statistiques de la LCF et crédité à l'équipe ayant possession du ballon.

Pour les jeux de botté tel que les bottés d'envoi, les bottés de dégagement et les bottés de placement ratés, l'équipe B sera considérée en possession du ballon dès qu'elle aura pris contrôle du ballon.

Le temps total de possession (temps total de possession de l'équipe A et le temps total de possession de l'équipe B) pour chacune des parties de la LCF devra être égal à 60 minutes (60.00).

### **SECTION 24 – COMMENT DÉTERMINER LA LIGNE DE MÊLÉE**

Pour les besoins des statistiques, la ligne de mêlée sera la ligne la plus près de la partie avant du ballon (la partie avant étant la partie la plus éloignée de la ligne des buts de l'équipe A tel que défini dans le livre des règlements : Règlement 4, Section 1, Article 1), excepté lorsque le ballon est à l'intérieur de la ligne d'une verge, on le considérera comme étant à la ligne d'une verge.

### **SECTION 25 – POUSSÉE OFFENSIVE SE TERMINANT PAR UNE MARQUE**

Une poussée offensive se terminant par une marque débutera de la ligne de mêlée où l'équipe A a débuté le premier jeu de la série offensive. Elle se termine à la ligne des buts si un touché a été marqué ou la dernière ligne de mêlée lors du dernier jeu de cette série. Le nombre de verges d'un botté de placement réussi n'est pas inclus dans cette poussée offensive se terminant par une marque. Les jeux où il y a eu des pénalités ou des bottés seront enregistrés pour déterminer le nombre de jeux d'une poussée. Cependant, la tentative de transformation ne sera comptabilisée pour déterminer le nombre de jeux d'une poussée.

Toutes les équipes de statistiques de la LCF inscriront les poussées offensives résultant par une marque en y incluant les statistiques sur la feuille de jeu par jeu à la fin de chaque poussée offensive. Les informations suivantes doivent être inscrites : le nombre de jeux, le nombre de verges gagnées, une description du type de marque et le temps total de cette poussée.

# INDEX

10 VERGES DE PÉNALITÉ .....	9
10 VERGES EN TROIS ESSAIS.....	43
15 VERGES DE PÉNALITÉ .....	9
25 VERGES DE PÉNALITÉ .....	9
5 VERGES DE PÉNALITÉ .....	9
ABRÉVIATIONS .....	7
ABUS VERBAL.....	67
APPLICATION DES FAUTES MAJEURES .....	62
APPLICATION DES PÉNALITÉS .....	68
APPLICATION DES PÉNALITÉS - JEUX DE BOTTÉ .....	45
ARBITRE 29	
ARRÊT DU CHRONOMÈTRE.....	16
AUTRE PERSONNEL .....	27
BALLON 13	
BOTTÉ .....	44
DANS LA ZONE DES BUTS .....	20
EN JEU .....	18
MORT .....	14
BANC DES JOUEURS .....	25
BLOCAGE 61	
AUX GENOUX .....	66
ILLÉGAL.....	61
PAR DERRIÈRE .....	65
SURPRISE.....	66
BOTTÉ.....	44
DE PLACEMENT .....	44
DÉFINITIONS .....	44
ÉCHAPPÉ.....	44
FRAPPANT LE POTEAU DES BUTS .....	50
NE TRAVERSANT PAS LA LIGNE DE MÊLÉE .....	52
BOTTÉ À CHAMP OUVERT .....	49
JOUEUR EN JEU.....	50
OBSTRUCTION.....	51
BOTTÉ BLOQUÉ.....	48
DANS LA ZONE DES BUTS .....	48
QUI SORT DES LIMITES DE LA SURFACE DE JEU .....	48
RECOUVREMENT.....	48
BOTTÉ D'UN BALLON LIBRE .....	44
BOTTÉ DE DÉGAGEMENT .....	49
OBSTRUCTION.....	51
QUI SORT DES LIMITES DE JEU EN VOL.....	50
BOTTÉ D'ENVOI.....	46
OBSTRUCTION PAR L'ÉQUIPE A.....	47
OBSTRUCTION PAR L'ÉQUIPE B .....	47
RÉGLEMENTAIRE.....	46

BRUIT DES SPECTATEURS .....	19
CAPITAINES .....	15
CASQUES <sup>23</sup>	
CHAÎNEURS .....	30
CHANDAILS - NUMÉROTATION .....	24, 41, 56
CHRONOMÉTREUR .....	31
CODE VESTIMENTAIRE .....	25
CONDUITE RÉPRÉHENSIBLE .....	66
CONTACT AVEC LE BOTTEUR .....	61
CONTINUITÉ DES ESSAIS .....	43
DÉBUT DE LA PARTIE .....	15
DÉFINITIONS	
BALLON BOTTÉ .....	44
BARRIÈRES .....	26
BLOCAGE AUX GENOUX .....	66
BOTTÉ BLOQUÉ .....	48
BOTTÉ D'UN BALLON LIBRE .....	44
BOTTÉ DE DÉGAGEMENT .....	44
BOTTÉ DE PLACEMENT .....	32, 44
BOTTÉ ÉCHAPPÉ .....	44
HORS LIMITE .....	20
INFRACTIONS DES DEUX ÉQUIPES ET DOUBLE INFRACTION .....	69
JEU DU JOUEUR OUBLIÉ .....	27
JOUEUR EN JEU - BOTTÉ .....	45
JOUEUR HORS JEU - BOTTÉ .....	45
LIGNE DE MÊLÉE .....	36
LIGNE DÉFENSIVE .....	36
LIGNE ET CHAMP ARRIÈRE .....	36
OBSTRUCTION .....	39, 74
OPTION PRÉVUE .....	68
PASSE AVANT .....	55
PASSE EN JEU .....	53
PASSE HORS JEU .....	53
PASSE LATÉRALE .....	53
PASSE REMISE .....	53
PERTE D'ESSAI .....	68
PERTE DE DISTANCE .....	68
POSSESSION .....	13
RETENIR .....	61
ROUGE .....	33
SE DÉBARRASSER DU BALLON .....	58
SIMPLE .....	33
TOUCHÉ .....	32
TOUCHÉ DE SÛRETÉ .....	33
TRANSFORMATION .....	34
ZONE DE MÊLÉE .....	36

DÉROULEMENT DE LA PARTIE .....	12
DESCRIPTION DE LA POSITION DES OFFICIELS .....	29
DEUXIÈME JUGE DE LIGNES .....	30
DIMENSIONS DE LA SURFACE DE JEU .....	8, 12
DOUBLE INFRACTION .....	69
DURÉE DE LA PARTIE ET PÉRIODE DE REPOS .....	16
ENLEVER VOLONTAIREMENT SON CASQUE .....	66
ÉQUIPEMENT .....	23
ÉQUIPEMENT DANGEREUX .....	24
ÉQUIPES 14	
CAPITAINES .....	15
ÉQUIPE A .....	14, 94
ÉQUIPE B .....	14, 94
PERSONNEL .....	25
TEMPS MORT .....	18
ESSAI CONSÉCUTIF .....	43
EXPULSION .....	9, 66
FAIRE TRÉBUCHER .....	62
FAUTES MAJEURES .....	62
FONCTIONS DES OFFICIELS .....	29
FORMATION DE DEUX JOUEURS .....	62
GESTES OBSCÈNES, GROSSIERS OU OFFENSANTS .....	66
HORS JEU .....	10, 38
BOTTÉ D'ENVOI – ÉQUIPE A .....	47
BOTTÉ D'ENVOI – ÉQUIPE B .....	47
BOTTÉS .....	45
REMISE DU BALLON .....	38
HORS LIMITE .....	20
BOTTÉ BLOQUÉ .....	48
IDENTIFICATION ET POSITION .....	41
INDICATEUR D'ESSAIS .....	30
INFRACTIONS & PÉNALITÉS .....	61
DANS LA ZONE DES BUTS ADVERSE .....	73
DANS SA ZONE DES BUTS .....	72
DES DEUX ÉQUIPES .....	69
LORS D'UNE TRANSFORMATION .....	71
INTERCEPTION - OBSTRUCTION SUITE À UNE INTERCEPTION .....	60
INTERCEPTION PAR L'ÉQUIPE B DANS SA ZONE DES BUTS .....	60
JEU DU JOUEUR OUBLIÉ .....	27
JOUEURS	
BLESSÉS .....	26
DE LIGNE EN MOUVEMENT .....	42
EN JEU - BOTTÉ .....	45
EN JEU - BOTTÉ À CHAMP OUVERT .....	50
EN JEU - BOTTÉ DE DÉGAGEMENT .....	50
NON CANADIENS DÉSIGNÉS .....	42
NUMÉROTATION .....	24, 41, 56
JUGE DE CHAMP ARRIÈRE .....	30

JUGE DE CÔTÉ .....	30
JUGE DE MÊLÉE .....	30
JUGE DE TERRAIN .....	30
JURIDICTION DES OFFICIELS .....	29
LIGNE DE MÊLÉE .....	36
LIGNE DE MÊLÉE - BOTTÉ NE TRAVERSANT PAS .....	52
LIGNE DÉFENSIVE .....	36
LIGNE ET CHAMP ARRIÈRE .....	36
LOCALISATION DU BALLON .....	40
À MOINS DE 10 VERGES DE SA LIGNE DES BUTS .....	40
À MOINS DE 15 VERGES DE SA LIGNE DES BUTS .....	40
À MOINS DE 24 VERGES D'UNE LIGNE DE CÔTÉ .....	40
À MOINS D'UNE VERGE D'UNE LIGNE DES BUTS .....	40
APRÈS UNE MARQUE .....	40
MANUEL DES REPRISES VIDÉO .....	82
MARQUES - DIVERS .....	35
MARQUES - TABLEAU .....	32
MARQUEUR .....	31
MÉPRISER UN ADVERSAIRE .....	66
MÉTHODE DE REMISE EN JEU .....	37
CENTRE .....	37
MOUVEMENTS NON PERMIS .....	37
OBSTRUCTION .....	74
OBSTRUCTION .....	39
ZONE DE MÊLÉE .....	36
MISE EN MARCHÉ DU CHRONOMÈTRE .....	17
MOUVEMENTS NON PERMIS .....	37
NUMÉROTATION DES JOUEURS .....	24, 41
OBSTRUCTION .....	39, 74
APRÈS UN CHANGEMENT DE POSSESSION .....	75
BALLON LIBRE .....	76
BOTTÉ À CHAMP OUVERT .....	51
BOTTÉ DE LA LIGNE DE MÊLÉE .....	51
BOTTÉ D'ENVOI - ÉQUIPE A .....	47
BOTTÉ D'ENVOI - ÉQUIPE B .....	47
DÉFINITION .....	74
DÉPLACER LE MOUCHOIR D'UN OFFICIEL .....	66
JEU DÉBUTANT PAR UNE REMISE .....	74
PAR L'ÉQUIPE QUI BOTTE .....	51
PASSE AVANT - AVANT QU'UNE PASSE NE SOIT LANCÉE .....	58
PASSE AVANT - ÉQUIPE A .....	58
PASSE AVANT - ÉQUIPE B .....	58
PASSE AVANT - PAR LES DEUX ÉQUIPES .....	59
SUITE À UNE INTERCEPTION .....	60
OFFICIELS .....	29
LISTE .....	6
MINEURS .....	29

RESPONSABILITÉS.....	29
SUR LE TERRAIN .....	29
OPTION PRÉVUE .....	68
PARTIE NULLE .....	20
PASSE AVANT.....	55
COMPLÉTÉE .....	57
DÉFINITION.....	55
INCOMPLÈTE.....	57
INTERCEPTION PAR L'ÉQUIPE B DANS SA ZONE DES BUTS .....	60
OBSTRUCTION APRÈS QU'UNE PASSE AVANT EST COMPLÉTÉE .....	60
OBSTRUCTION AVANT QU'UNE PASSE NE SOIT LANCÉE .....	58
OBSTRUCTION PAR L'ÉQUIPE A.....	58
OBSTRUCTION PAR L'ÉQUIPE B .....	58, 59
OBSTRUCTION SUITE À UNE INTERCEPTION.....	60
SE DÉBARRASSER DU BALLON.....	58
PASSE EN JEU .....	53
PASSE HORS JEU.....	53
DANS LA ZONE DES BUTS .....	54
SITUATIONS RÉGLEMENTAIRES .....	54
SUR LE TERRAIN .....	54
PASSE LATÉRALE.....	53
PASSE REMISE .....	53
PASSES 53	
PASSEUR AUTORISÉ .....	55
PÉNALITÉS.....	9
APPLICATION.....	68
DE 10 VERGES .....	9
DE 15 VERGES .....	9
DE 25 VERGES .....	9
DE 5 VERGES .....	9
EXPULSION.....	9
GAINS RÉGLEMENTAIRES .....	68
OPTION PRÉVUE.....	68
PERTE D'ESSAI .....	68
PREMIER ESSAI AUTOMATIQUE .....	9
RESTRICTIONS PRÈS D'UNE LIGNE DES BUTS.....	71
SOMMAIRE.....	7
PERTE D'ESSAI.....	68
PERTE DE DISTANCE.....	68
PLACAGE PAR LE COLLET .....	64
POINTS DES BOTTÉS D'ENVOI.....	46
POSITION DU BALLON LORS D'UN MESURAGE .....	43
POSSESSION DU BALLON.....	13
POSTURE 40	
PREMIER ESSAI AUTOMATIQUE.....	69
PREMIER JUGE DE LIGNES .....	30
PROCÉDURE EN CAS D'ÉGALITÉ.....	7

PROLONGATION.....	20
PYRAMIDE.....	61
QUART-ARRIÈRE DÉSIGNÉ.....	42
RECEVEURS AUTORISÉS.....	56
RECOUVREMENT D'UN BOTTÉ BLOQUÉ.....	48
RÉCUPÉRATION D'UN BOTTÉ.....	51
REMISE EN JEU.....	36
REMPLACEMENT DES JOUEURS.....	26
REPRISE VIDÉO.....	18
RESTRICTION POUR UN JOUEUR HORS JEU.....	49
RESTRICTIONS POUR UNE REMISE EN JEU.....	40
RESTRICTIONS PRÈS D'UNE LIGNE DES BUTS - PÉNALITÉ.....	71
RETARDER LA PARTIE.....	19
RETENIR 61	
ROUGE 33	
RUDESSE 63	
RUDESSE ENVERS LE PASSEUR.....	65
RUDESSE EXCESSIVE.....	63
SAIGNEMENT DÛ À UNE PLAIE OUVERTE.....	24
SE DÉBARRASSER DU BALLON.....	58
SEPT JOUEURS SUR LA LIGNE DE MÉLÉE.....	40
SÉRIE D'ESSAIS.....	43
SIMPLE 33	
SOIGNEURS ET JOUEURS BLESSÉS.....	26
SOMMAIRE DES PÉNALITÉS.....	7, 9
SUBSTANCE NON PERMISE.....	24
SURFACE DE JEU.....	8
TABLEAU DES MARQUES.....	32
TACTIQUES DÉFENDUES.....	61
TEMPS MORT.....	18, 25
TERMINER UN JEU DANS LA ZONE DES BUTS.....	35
TERRAIN 12	
TOUCHÉ 32	
TOUCHÉ DE SÛRETÉ.....	33
TRANSFORMATION.....	34
TRANSFORMATION - INFRACTION.....	71
TROISIÈME QUART-ARRIÈRE.....	42
TROP DE JOUEURS SUR LE TERRAIN.....	27
UNE SEULE PASSE AVANT PAR ESSAI.....	55
UNIFORMES DES JOUEURS.....	23
ZONE DES BUTS	
BOTTÉ BLOQUÉ.....	48
BOTTÉ FRAPPANT LE POTEAU DES BUTS.....	50
INFRACTIONS.....	72
INFRACTIONS DANS LA ZONE ADVERSE.....	73
INFRACTIONS DANS SA ZONE.....	72
PASSE HORS JEU.....	54
ZONE D'IMMUNITÉ - INFRACTION.....	49