

RÈGLES
FOOTBALL AMÉRICAIN
ÉDITION 2012 / 2013



Fédération Française de Football Américain

Commission Football Américain

Comité des Règles

© FFFA 2012

FOOTBALL AMÉRICAIN

RÈGLES

ÉDITION 2012 / 2013

Traduction et mise en forme :

DESTRAZ Serge, LASCOURS Stéphane,
LEBRAUD Olivier, PEREZ-CANTO Juan,

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit sans autorisation expresse de l'Editeur.

© FFFA 2012

Table des matières :

TABLE DES MATIERES :	3
CHANGEMENTS MAJEURS DE REGLE	4
POINTS D'INSTANCE	5
PARTIE 1 LES REGLES	10
RÈGLE 1 LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'EQUIPEMENT	11
RÈGLE 2 DÉFINITIONS	24
RÈGLE 3 PÉRIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENT DE JOUEURS	42
RÈGLE 4 BALLES EN JEU, BALLE MORTE, EN TOUCHE	55
RÈGLE 5 SERIES DE TENUS, LIGNES A FRANCHIR	58
RÈGLE 6 LES COUPS DE PIED	61
RÈGLE 7 SNAPPER LA BALLE ET PASSER LA BALLE	69
RÈGLE 8 LA MARQUE	78
RÈGLE 9 CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES ASSUJETTIES	84
RÈGLE 10 APPLICATION DES PÉNALITÉS	98
RÈGLE 11 LES ARBITRES : AUTORITE ET OBLIGATIONS	102
RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS	103
SIGNALS OFFICIELS EN ANGLAIS	120
SIGNALS OFFICIELS EN FRANCAIS	122
PARTIE 2 LES INTERPRETATIONS	125
RÈGLE 1 LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT	126
RÈGLE 2 DÉFINITIONS	128
RÈGLE 3 PERIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENTS DE JOUEURS	130
RÈGLE 4 BALLE EN JEU, BALLE MORTE, EN TOUCHE	139
RÈGLE 5 SÉRIES DE TENUS, LIGNE À FRANCHIR	141
RÈGLE 6 LES COUPS DE PIED	143
RÈGLE 7 SNAPPER ET PASSER LA BALLE	153
RÈGLE 8 LA MARQUE	164
RÈGLE 9 CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES ASSUJETTIES	172
RÈGLE 10 APPLICATION DES PÉNALITÉS	182
ANNEXE 1: RESTRICTIONS POUR LES MATCHS À 9 CONTRE 9	190

CHANGEMENTS MAJEURS DE REGLE

Les chiffres et lettres de gauche représentent la règle, la section et l'article, respectivement. Les remplacements, modifications sont surlignées en gris. Les autres changements suite à de la mise en forme ne sont pas grisés

3-2-4-c-13, Perte du casque, horloge de remise en jeu

3-3-2-e-3-16, Perte du casque, temps de jeu

3-3-9, Perte du casque, retrait de 10 secondes

6-1-1, Coup de pied libre sur les 35 yards

6-1-2-b , Equipe qui botte au-delà des 5 yards sur coup de pied libre

6-1-7-b , Touchback suite à coup de pied libre : remise en jeu sur les 25 yards

6-4-1, Gène sur réception de coup de pied

8-6-2, Touchback suite à coup de pied libre : remise en jeu sur les 25 yards

9-1-6, Blocage sous la ceinture

9-1-11-c, Joueur ne devant pas sauter pour bloquer un dégagement

9-1-17, Participation pendant le jeu sans port du casque

9-2-1-a-1-i, Retirer son casque pendant le jeu de balle vivante : conduite antisportive

POINTS D'INSISTANCE

Tous les ans, le règlement de jeu est modifié pour tenir compte des changements de Règles utilisées en France pour tous les championnats avec équipement. Ces changements sont issus des règles NCAA qui sont revues tous les 2 ans également, mais quelques changements interviennent chaque année, qui sont pris en compte par une directive fédérale. Ce livre étant remis à jour, à minima, tous les 2 ans.

Comme au début de chaque saison, la Commission Football Américain et le Comité des Règles ont souhaité, en avant-propos de cette édition, insister sur certains points du règlement et exprimer leur préoccupation quant au respect de celui-ci par les licenciés.

PROTECTION DES JOUEURS SANS DÉFENSE ET CONTACT AVEC LE SOMMET DU CASQUE

Certains joueurs, du fait de leur position ou de l'action en cours sont particulièrement vulnérables et par conséquent protégés par des Règles en vigueur depuis de nombreuses années. Ces joueurs sont :

- Le quart arrière ayant transmis ou lancé une passe arrière à un équipier et qui ne fait aucune tentative de participer plus longtemps à l'action ;
- Le botteur qui a botté la balle ou n'a pas eu un délai raisonnable pour regagner son équilibre ;
- Le passeur qui a lancé la balle ou n'a pas eu un délai raisonnable pour participer au jeu après son lancé ;
- Le receveur dont l'attention est focalisée sur la balle ;
- Le receveur qui a ostensiblement relâché son attention après que la passe n'est plus attrapable ;
- Le receveur de coup de pied dont l'attention est focalisée sur la trajectoire descendante de la balle (cf. paragraphe suivant ci-dessous) ;
- Le receveur de coup de pied qui vient juste de toucher la balle ;
- Le joueur qui a relâché son attention dès que la balle est devenue morte ;
- Le joueur qui est ostensiblement en dehors de l'action.

Il est capital que ces joueurs soient protégés et que tous les arbitres, joueurs et entraîneurs respectent et fassent appliquer les Règles relatives à la sécurité.

Le Comité des Règles rappelle que le casque est un équipement de protection et ne peut en aucune manière être utilisé comme une arme ou avec une intention de blesser un adversaire, y compris lors d'un plaquage. Il est indispensable que, dans l'enseignement des techniques, l'encadrement des équipes soit particulièrement attentif au respect de cette réglementation.

Depuis 2008, il a été introduit le fait qu'il était interdit de viser ou d'initier un contact avec un adversaire avec le sommet du casque : ces actions sont maintenant gérées par les règles [9-1-3](#) et [9-1-4](#). L'utilisation du casque comme une arme ou pour porter intentionnellement un coup, à la tête ou dessus des épaules, peut provoquer de graves blessures. Les fautes flagrantes doivent être sanctionnées et les joueurs concernés doivent être expulsés. L'éducation des entraîneurs, éducateurs et joueurs doit être faite sans relâche afin de s'assurer que tous ont compris qu'ils sont concernés par ces comportements. La règle [2-27-14](#) donne les caractéristiques d'un joueur sans défense.

POSSIBILITÉ DE RÉCEPTIONNER UN COUP DE PIED SANS ÊTRE GÉNÉ

Les Règles ont été modifiées dans ce domaine depuis plusieurs années afin de protéger les receveurs qui se concentrent sur la trajectoire de la balle et sont par conséquent les plus vulnérables sur le terrain. Il est interdit de les contacter afin qu'ils n'aient pas à s'inquiéter d'être percutés alors qu'ils sont sur le point d'assurer la réception d'un coup de pied.

La disparition de la zone de 2 yards autour du receveur doit entraîner un respect très strict de la réglementation prévue par la Règle [6.4.1](#) concernant la possibilité de réceptionner un coup de pied sans être gêné.

Par ailleurs, dès que les receveurs ont signalé leur intention d'un arrêt de volée, Règle [6.5](#), aucune des 2 équipes ne pourra avancer la balle. Par conséquent, l'équipe qui botte n'a aucune raison de violer la Règle permettant la possibilité de réceptionner sans être gêné dès qu'un membre de l'équipe qui reçoit a fait un signal valable d'arrêt de volée.

La pénalité pour une gêne est de 15 yards, qu'il y ait ou non contact lors de l'action. Au surplus, l'expulsion comme pénalité supplémentaire en cas de faute flagrante lors de la gêne sur la réception est également possible.

L'ÉQUIPEMENT

Le Comité des Règles doit une nouvelle fois rappeler que les Règles dans ce domaine ont essentiellement pour but d'assurer la sécurité des joueurs.

Les protections doivent être portées sans exception et correctement. La parfaite conformité avec ces dispositions est indispensable pour que la sécurité et la bonne tenue des joueurs soit assurée. Ceci ne peut être obtenu par les arbitres seuls, mais aussi avec la collaboration des joueurs eux-mêmes, de leurs entraîneurs et responsables du matériel.

Depuis 2008, il a été introduit le fait qu'il était interdit de viser ou d'initier un contact avec un adversaire avec le sommet du casque.

Il est primordial que le casque soit porté correctement, avec tous les points d'attache de la mentonnière, afin que celui-ci ne puisse être enlevé ou arraché pendant le jeu. Les entraîneurs doivent être vigilants au bon port du casque, et les arbitres doivent sérieusement prendre en considération cet aspect.

Il est défini, par la règle, le fait qu'un joueur perdant son casque sorte pendant au moins un jeu. Il faut sensibiliser les participants afin qu'ils prennent en compte ce temps afin de

s'assurer de la santé du joueur. Cela est lié à la gestion aux risques de commotion.

D'autre part, le bon port des équipements de protection doit être l'affaire de tous les acteurs, joueurs, entraîneurs, dirigeants et arbitres. Une attention particulière est portée à la protection des genoux, qui doivent être couvert, car il est noté une dérive quand à la manière de le faire depuis ce changement de règle.

ATTITUDES ET COMPORTEMENTS

Il est nécessaire de poursuivre nos efforts avec l'ensemble des participants dans ce domaine pour continuer à lutter contre les provocations, les insultes qui ont émaillé certaines rencontres, particulièrement dans les compétitions de jeunes et qui ne sont pas acceptables, car contraires à l'esprit même du jeu.

En effet, si celui-ci permet une agressivité importante, spécifique au football, elle doit rester maîtrisée. Les modifications intervenues en 1994 et 1995 visent à mettre un terme à toute dégradation de cet esprit et à sanctionner tous les participants à d'éventuelles bagarres, de même qu'à étendre aux participants en uniforme dans la zone d'équipe la règle de l'expulsion pour 2 conduites antisportives lors d'une même rencontre.

Les Règles sont également très claires dans leur interdiction de toute action antisportive ou provocatrice à l'encontre de l'adversaire. Sans limiter l'enthousiasme des participants après un score ou une action, elles sanctionnent tous gestes ou remarques à l'adversaire ou au public, au caractère provocateur ou incitatif. Les dispositions de la Règle [9.2](#) dans son intégralité doivent faire l'objet d'une lecture attentive et le Comité des Règles invite les joueurs, entraîneurs et arbitres à s'y référer pour éviter toute difficulté dans l'interprétation.

Le contrôle des lignes de touche, et notamment le respect des zones d'équipe et d'entraîneur, Règles [1.1.6](#) et [1.2.4](#), doivent être une priorité. Le respect de ces zones permet également aux arbitres, aux chaineurs et aux ramasseurs de balle d'exercer dans de bonnes conditions. Chaque équipe doit veiller à faire respecter ces zones. De la même manière, toute personne n'étant pas sur la feuille de licencié doit rester derrière la main courante, et l'aide des organisateurs et des équipes est nécessaire pour le bon déroulement de la rencontre.

La FFFA compte sur la coopération et l'effort continu des dirigeants, des entraîneurs, des joueurs et des arbitres pour mettre un terme à des attitudes incompatibles avec l'image du football américain. Il insiste cette saison encore sur le rôle des dirigeants concernant tout particulièrement les mesures qu'ils doivent prendre contre les actions ayant lieu avant ou après les rencontres, alors que le corps arbitral n'a pas encore d'autorité sur les participants.

Le Comité des Règles souhaite la collaboration de tous les participants, entraîneurs et arbitres en particulier pour que ces aspects du Règlement, sur lesquels il a souhaité insister, soient respectés et permettent le développement et l'épanouissement du jeu et des participants.

A cette fin, il recommande la diffusion de ces "points d'insistance" dans les clubs, auprès des éducateurs et des joueurs, lors des réunions ou des entraînements, afin que chacun comprenne la responsabilité qui lui incombe pour favoriser le développement du football.

LE CODE ETHIQUE

Le football est un sport agressif, rugueux et de contact. La sportivité et l'attitude des différents acteurs doit rester centrée dans le respect des autres participants.

Depuis des années, des efforts sont menés pour lutter contre les violences non nécessaires, les tactiques illégales, et les conduites antisportives. Les dirigeants, éducateurs, entraîneurs, joueurs, arbitres, et autres participants, doivent persévéérer pour garantir le bon développement de tous les acteurs.

Ce code de conduite et de bonnes manières a été établi afin de rappeler à tous qu'il est essentiel de garantir le développement de notre sport au travers du respect des autres participants.

Code éthique des entraîneurs

Apprendre délibérément aux joueurs à enfreindre les règles n'est pas défendable. Apprendre à saisir volontairement, commettre des interférences ou des gènes, ne pas combattre les brutalités sur les passeurs ou les botteurs, n'aide pas les joueurs à se construire. Les pratiques suivantes sont contraires à l'éthique :

- Changer la numérotation de joueurs en cours de rencontre ;
- Utiliser le casque comme une arme et non une protection ;
- Viser ou initier le contact avec un adversaire sans défense, ou contacter avec le sommet du casque. Les joueurs, les entraîneurs, et les arbitres doivent collaborer pour faire disparaître ces actes ;
- Utilisation de produits non autorisés pour permettre d'améliorer les capacités des joueurs ;
- Utiliser des audibles sans anti jeu afin de ne pas gagner un avantage sur l'adversaire. Un audible honnête est nécessaire sans utiliser un artifice faisant démarrer les joueurs une fraction de seconde avant que la balle ne soit mise en jeu, dans le but que cela ne soit pas décelé par les arbitres ;
- Faire des permutations dans le but de simuler le départ du jeu et faire commettre un empiètement à l'adversaire. Cela s'avérant comme une intention délibérée de gagner un avantage immérité ;
- Feindre une blessure, quelle qu'en soit la raison, est une action malhonnête qui va à l'encontre de la sportivité.

Parler à un adversaire

Parler à un adversaire d'une manière vulgaire, outrancière, ou irrespectueusement, dans l'intention d'inciter une réponse, physique ou verbale, est illégal. Les éducateurs et les entraîneurs doivent juguler ces états de fait, et aider les arbitres à gérer ces situations.

Parler à un arbitre

Lorsqu'un arbitre prend une décision ou appelle une pénalité, il est simplement en train de faire ce pourquoi il est présent. L'arbitre est présent sur le terrain pour s'assurer le

POINTS D'INSISTANCE

respect des règles du jeu et de l'intégrité des joueurs. Ses décisions doivent être respectées et acceptées par les joueurs et les entraîneurs.

Parler à un arbitre d'une manière vulgaire, outrancière, ou irrespectueusement n'est pas tolérable.

Qu'un entraîneur s'adresse, ou permette ou encourage ses joueurs ou sa touche dans ce sens, par des attitudes ou des propos déplacés aux arbitres ne peut être toléré.

Saisie

Les saisies et usages illégaux des mains ou des bras sont des tactiques d'anti jeu. Elles doivent être proscrites afin de permettre le développement du jeu par stratégie, rapidité et par les compétences et les capacités des joueurs. Ces pénalités sont très souvent appelées, et les entraîneurs et les arbitres doivent mettre l'accent très fortement sur ces aspects du jeu.

Sportivité

Les entraîneurs ou les joueurs qui violent intentionnellement les règles sont coupables de pratiques déloyales et antisportives.

Le fait qu'elles soient ou non pénalisées, elles jettent le discrédit à la bonne réputation du jeu.

PARTIE 1

LES REGLES

Les règles et les interprétations ont été désignées comme étant des règles administratives ou des règles de conduite.

Les règles administratives sont celles qui traitent de la préparation de la compétition.

Les règles de conduite sont celles qui ont à voir directement avec le jeu.

RÈGLE 1

LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'EQUIPEMENT

SECTION 1. Dispositions générales

Le jeu

ARTICLE 1. a. La rencontre sera disputée entre deux équipes de 11 joueurs au plus, sur un terrain rectangulaire et avec une balle gonflée ayant une forme ovale.

b. Une équipe peut légalement jouer avec moins de 11 joueurs, mais elle sera pénalisée pour formation illégale si elle ne remplit pas les conditions suivantes :

1. Au moins 4 joueurs de l'équipe A doivent se trouver de chaque côté du botteur quand la balle est bottée lors d'un coup de pied libre (Règle [6.1.2.c](#)).

2. Au *snap*, au moins 5 joueurs portant des maillots numérotés de 50 à 79 sur la ligne de mêlée offensive et pas plus que quatre joueurs dans l'arrière champ (Règles [2.21.2](#), [2.27.4](#) et [7-1-4-a](#)) (*Exception* : Règle [7-1-4-a-5](#)).

Lignes d'embut

ARTICLE 2. Des lignes d'embut, une pour chaque équipe, seront établies aux extrémités opposées de l'aire de jeu et chaque équipe aura la possibilité de faire avancer la balle au-delà de la ligne d'en-but adverse par la course, la passe ou un coup de pied.

Equipe gagnante et score final

ARTICLE 3. a. Des points seront attribués aux équipes conformément à la Règle et aux Règlements fédéraux, et, à moins d'annulation de la rencontre, l'équipe possédant le plus de points à la fin de la rencontre, sera l'équipe gagnante.

b. Lorsque l'arbitre principal déclare la fin de la rencontre, le score est définitif.

Direction de la rencontre

ARTICLE 4. a. La rencontre sera disputée sous la direction de trois, quatre, cinq, six ou sept arbitres : un "referee" ou arbitre principal, un "umpire" ou juge de mêlée, Un "linesman" ou juge de chaîne, un "field judge" ou juge de champ, un "back Judge" ou juge de champ arrière, un "line judge" ou juge de ligne, un "side judge" ou Juge de côté. La présence du "back judge", du "side judge" et du "field judge" est en fonction du nombre d'arbitres présent sur le terrain..

Les capitaines d'équipes

ARTICLE 5. a. Chaque équipe indiquera à l'arbitre principal 4 joueurs au plus comme capitaine(s) et un seul joueur à la fois parlera au nom de son équipe pour toutes les relations avec les arbitres.

b. Pour toute option offerte à son équipe, le premier choix énoncé par le capitaine de terrain sera irrévocabile.

c. N'importe quel joueur peut demander un temps mort attribué à l'équipe.

Personnes assujetties aux Règles

ARTICLE 6. a Toutes les personnes soumises aux règles sont dirigées par les décisions des arbitres

REGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'EQUIPEMENT

b Ces personnes soumises aux règles sont : toutes les personnes se trouvant dans la zone d'équipe, les joueurs, les remplaçants, les joueurs remplacés, les entraîneurs, les médecins ou kinésithérapeutes, les "cheerleaders" en uniforme, les membres de la fanfare en uniforme, les mascottes en uniforme, les mascottes publicitaires, les annonceurs institutionnels, les opérateurs de système audio et vidéo et autres personnes affiliées aux équipes ou aux institutions sont soumises aux règles et sont dirigées par les décisions des arbitres.

Institutions affiliées assujetties aux Règles

ARTICLE 7. a. Les institutions affiliées à la F.F.F.A. dirigeront toutes les compétitions en suivant les Règles officielles du football américain de la Fédération.

b. Les institutions arbitrales affiliées à la F.F.F.A. devront utiliser le manuel d'arbitrage du football américain en vigueur publié par la commission football américain.

c. Les institutions affiliées à la F.F.F.A. ne se conformant pas aux Règles officielles du football américain de la Fédération, qui n'ont pas de pénalités prévues seront soumises à des sanctions fédérales.

SECTION 2. Le terrain

Dimensions

ARTICLE 1. Le terrain sera une zone rectangulaire dont les dimensions, les lignes, les zones, les buts et les piquets sont nommés et décrits sur le diagramme joint.

a. Toutes les lignes délimitant le terrain sont tracées en 10,2 cm de largeur avec une substance blanche non toxique et non nocive pour les yeux et la peau

(**Exception** : les lignes de touche et de fond pourront dépasser la largeur de 10,2 cm, les lignes d'en-but pourront avoir une largeur de 10,2 ou 20,4 cm) et Règle [1.2.1.g](#).

b. Des petites extensions de lignes de "yardage" d'une longueur de 61 cm, tracées depuis la touche vers l'intérieur du terrain et sur les lignes de remise en jeu sont obligatoires, et toutes les lignes de yard seront situées à 10,2 cm des touches (Règle [2-12-6](#)).

c. Une zone entièrement blanche est obligatoire entre la touche et la ligne des entraîneurs.

d. Des marquages blancs ou toute décoration contrastée (par exemple logos, noms d'équipe, emblèmes, etc.) seront permis dans les embuts, mais ne pourront être à moins de 1,20 mètre minimum de n'importe quelle ligne.

e. Des couleurs contrastées dans les zones d'en-but pourront toucher les lignes.

f. Des marquages décoratifs contrastés peuvent être autorisés à l'intérieur des lignes de touches et entre les lignes d'en-but, mais ne pourront recouvrir les lignes de yard, lignes d'en-but et de touche.

g. Les lignes d'en-but pourront être d'une couleur contrastant avec les lignes blanches.

h. La publicité commerciale est interdite sur le terrain de jeu (Exception : logos de la F.F.F.A, décision fédérale, matchs amicaux) et si une entité commerciale a acheté les droits pour cet évènement, le nom est autorisé à être peint sur le terrain; autrement, le logo commercial n'est pas autorisé sur le terrain de jeu

i. Il est recommandé de tracer en blanc sur le terrain des numéros de ligne de yard en 1,80 mètre de hauteur maximum et 1,20 mètre de large maximum, dont le sommet se trouvera à 8,23 mètres des touches.

REGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'EQUIPEMENT

j. Des flèches directionnelles blanches placées à proximité des numéros sur le terrain (à l'exception du centre du terrain) indiquant la direction vers la ligne d'en-but adverse sont permises. La flèche est un triangle dont la base mesure 45,7 cm et les deux côtés 91,4 cm chacun.

k. Les deux lignes de remise en jeu sont situées à 18 mètres des touches. Les lignes de remise en jeu et les petites extensions de lignes de yard devront mesurer 61 cm de longueur.

l. Des marques de 30,5 cm de longueur situées à 8,23 mètres des lignes de touche seront tracées tous les 10 yards. Elles ne sont pas obligatoires si le terrain comporte des numéros tracés selon la Règle [1.2.1.l](#).

Marquage des limites

ARTICLE 2. Les mesures seront prises des bords intérieurs des lignes de délimitation. Toute la largeur de chaque ligne d'en-but sera à l'intérieur de l'en-but.

Lignes de limites

ARTICLE 3. a. Des lignes de limites seront marquées par des pointillés de 30,5 cm de long, et avec des intervalles de 61 cm, tracés à 3,6 mètres des lignes de touche et de fond, sauf dans les stades où la surface totale disponible ne le permet pas. Dans ces stades, les lignes de limites ne seront toutefois pas à moins de 1,80 mètre des lignes de touche et de fond. Les lignes de limites auront 10,2 cm de large et pourront être jaunes. Les lignes de limites marquant les zones d'équipe seront blanches. Aucune personne en dehors de la zone d'équipe ne se trouvera dans la zone située à l'intérieur des lignes de limites.

b. Toute personne extérieure à la zone d'équipe ne devra être à l'intérieur des lignes de limites. L'organisateur de la rencontre a la responsabilité et l'autorité pour mettre en application cette règle.

c. Le tracé des lignes de limites continuera autour des zones d'équipe à 1,80 mètre des côtés et du fond de ces zones, si la surface disponible dans le stade le permet.

Zone d'équipe et zone d'entraîneurs

ARTICLE 4. a. De chaque côté du terrain, une zone d'équipe sera tracée entre les lignes des 25 yards et en retrait de la ligne de limite, exclusivement réservée aux remplaçants, médecins, kinésithérapeutes et autres personnes affiliées à l'équipe.

Une ligne pour les entraîneurs sera tracée en traits pleins à 1,80 mètre à l'extérieur des lignes de touche et entre les lignes des 25 yards. La zone comprise entre la ligne des entraîneurs et la ligne de limite entre les lignes de 25 yards sera, soit marquée de lignes blanches diagonales, soit marquée d'une manière distincte et sera réservée aux entraîneurs (Règle [9.2-5](#)).

Le traçage de marques de 10,2 cm par 10,2 cm dans le prolongement de la ligne des entraîneurs au niveau de chaque ligne des 5 yards entre les lignes d'en-but; pour servir de repères à 1,80 mètre pour la chaîne d'arpentage et l'indicateur de tenus est obligatoire.

b. La zone d'équipe est réservée aux joueurs en uniforme complet et à un maximum de 60 autres personnes directement concernées par la rencontre.

Toutes les personnes se trouvant dans la zone d'équipe sont assujetties à la règle et sont gouvernées par les décisions des arbitres (Règle [1.1-6](#)).

REGLE 1: LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'EQUIPEMENT

"L'uniforme complet" est défini comme étant équipé conformément aux Règles de jeu de la FFFA et à ses interprétations et prêt à jouer. Les 60 personnes qui ne sont pas en uniforme doivent porter une identification spéciale.

c. La présence des entraîneurs est autorisée dans la zone comprise entre la ligne de limite et la ligne des entraîneurs, entre les lignes de 25 yards. Cette zone est appelée la zone des entraîneurs.

d. Le personnel des médias, y compris les journalistes, le personnel de radio et télévision ou leur équipement ne devront pas pénétrer dans la zone d'équipe ou la zone des entraîneurs, ni entrer en contact d'aucune manière avec des personnes dans la zone d'équipe ou la zone des entraîneurs. Dans les stades ou la zone d'équipe est adossée aux tribunes, un laisser passer spécial sera demandé aux médias pour aller d'un bout à l'autre du terrain.

e. L'organisation de la rencontre fera retirer toutes personnes non autorisées par la Règle.

f. Les filets destinés à l'entraînement pour les coups de pied ne sont pas autorisés à l'extérieur de la zone d'équipe

(**Exception** : dans les stades où la surface est limitée, les filets, placeurs et botteurs sont autorisés à l'extérieur de la zone d'équipe et de la ligne de limites) (Règle [9.2.1.b.1](#)).

Les buts

ARTICLE 5. a. Chaque but sera composé de deux poteaux verticaux blancs ou jaunes montant à au moins 6 mètres au-dessus du sol reliés par une barre horizontale blanche ou jaune, le sommet de celle-ci se trouvant à 3 mètres du sol.

La face du côté de l'aire de jeu des poteaux et de la barre sera dans le même plan vertical que la limite intérieure de la ligne de fond, chaque poteau et barres seront hors du terrain.

b. Au-dessus de la barre transversale, les poteaux seront blancs ou jaunes et leurs faces intérieures seront distantes de 5,55 mètres (**Exception** : décision fédérale).

c. La barre et les poteaux ci-dessus seront exempts de toute décoration.

(**Exception** : des oriflammes orange ou rouges de 10,2 cm par 1,07 mètre destinés à indiquer le sens du vent est autorisé au sommet des poteaux).

d. La hauteur de la barre transversale sera mesurée entre le sommet de chacune des extrémités de celle-ci et le sol.

e. Les poteaux seront protégés par des matériaux élastiques depuis le sol jusqu'à une hauteur d'au moins 1,80 mètre. Des poteaux amovibles pourront être utilisés.

La publicité est interdite sur les poteaux (Exception : décision de la FFFA). Un logo de fabricant ou une marque déposée sera autorisé sur chaque protection de poteaux.

f. Si un ou les deux poteaux de transformation sont tombés et si les buts originaux ne sont pas disponibles pour une transformation ou une tentative de Field goal, la procédure suivante est recommandée :

Une équipe a le droit de faire une transformation au pied et ne peut être obligée à tenter une transformation à la main si les poteaux ne sont pas en position ou ne correspondent pas aux dimensions requises à la Règle [1.2.5](#). Une équipe a également toujours le droit de tenter un field goal dans les mêmes conditions.

Les transformations au pied et les tentatives de field goal doivent être faites dans la direction du but que l'équipe est en train d'attaquer quand elle a décidé de faire un coup de pied.

REGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'EQUIPEMENT

L'équipe locale a la responsabilité de tenir disponibles des poteaux portables si les poteaux d'origine ont été enlevés durant la rencontre pour une raison quelconque. Les poteaux portables seront mis ou tenus en place pour les coups de pied.

Piquets

ARTICLE 6. Des piquets mous, flexibles de section carrée de 10,2 cm de côté, d'une hauteur totale de 45,7 cm, comprenant éventuellement un espace de 5,1 cm entre le pied du piquet et le sol, sont requis. Leur couleur sera rouge ou orange et ne pourront porter aucune publicité ou logo; ils seront placés aux coins intérieurs des 8 intersections entre les lignes de touche et respectivement, les lignes d'en-but et de fond.

Les piquets placés aux intersections des lignes de fond et du prolongement des lignes de remise en jeu seront placés à 0,9 mètre derrière les lignes de fond.

Chaîne d'arpentage et indicateur de tenu

ARTICLE 7. La chaîne d'arpentage et l'indicateur de tenu officiels seront manœuvrés à environ 1,80 mètre à l'extérieur de la ligne de touche du côté opposé à la tribune de presse, à condition que la surface du terrain le permette.

a. Si une chaîne d'arpentage est utilisée, elle sera tendue entre deux barres d'au moins 1,50 mètre de hauteur, dont les bords intérieurs seront distants de 9,14 mètres exactement (10 yards), lorsque la chaîne sera totalement étendue.

b. L'indicateur de tenu sera monté sur une barre d'au moins 1,50 mètre de haut et manipulé approximativement 1,80 mètre à l'extérieur de la ligne de touche du côté opposé à la tribune de presse.

c. Un second indicateur de tenu non officiel et une chaîne d'arpentage non officielle de la distance à parcourir manipulés à 1,80 mètre à l'extérieur de l'autre ligne de touche sont recommandés.

d. Des repères de ligne à franchir, non officiels, rouges ou oranges pourront être posés sur le sol à l'extérieur des touches de chaque côté du terrain, Ces repères seront en matière lestée, rectangulaire de 25,4 cm par 81,3 cm se terminant par un triangle de 12,7 cm de hauteur pointé du côté de la touche.

e. Toutes les chaînes d'arpentage et indicateurs de tenu auront des extrémités plates.

f. La publicité et les signes distinctifs des institutions de la F.F.F.A. ou équipes sont interdites sur l'(les) indicateur(s) de tenu et la (les) chaîne(s). Un seul logo ou marque du fabricant est autorisé sur chaque indicateur

(*Exception* : décision fédérale).

Marqueurs ou obstacles

ARTICLE 8. a. Tous les marqueurs ou obstacles dans l'enceinte de jeu seront disposés ou construits de manière à éviter aux joueurs toute contusion. Ceci inclut tout objet dangereux pour qui que ce soit sur les lignes de limites.

b. L'arbitre principal fera enlever tout marqueur ou obstacle dangereux situé à l'intérieur des lignes de limites.

c. Tous les marqueurs ou obstacles dans l'enceinte de jeu, mais à l'extérieur des lignes de limites et constituant un danger seront rapportés par l'arbitre principal à l'organisation de la rencontre. La responsabilité de la décision finale relative à toute action corrective incombera à l'organisation de la rencontre.

d. Apres que les arbitres ont fini leur inspection d'avant match, il est de la responsabilité de l'organisateur de la rencontre que l'air de jeux reste conforme et sécurisé.

REGLE 1: LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'EQUIPEMENT

Zones du terrain

ARTICLE 9. a. Aucun matériau ou appareil ne pourra être utilisé pour améliorer ou dégrader la qualité du terrain de jeu ou toutes autres conditions et donner un avantage à une équipe ou à un joueur

(*Exceptions* : Règle [2-16-4-b et c](#)).

PENALITE – Faute de balle vivante. 5 yards du point précédent [S27].

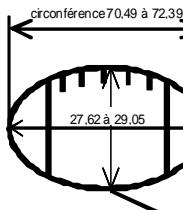
b. L'arbitre principal pourra exiger toute amélioration du terrain nécessaire à un déroulement correct et sûr de la rencontre.

SECTION 3. Le ballon

Spécifications

ARTICLE 1. Le ballon devra être homologué par la F.F.F.A., ce qui signifie qu'il présentera notamment les caractéristiques suivantes:

- a. Neuf ou presque neuf (un ballon presque neuf est un ballon qui n'a pas été modifié et conserve toutes les propriétés et qualités d'un ballon neuf).
- b. L'enveloppe constituée de quatre panneaux de cuir gainé, sans autres plis que ceux des coutures.



c. Laçage à 8 passants espacés régulièrement.

d. Couleur de cuir naturel.

e. Deux bandes blanches de 2,5 cm de large situées entre 7,62 cm et 8,26 cm des extrémités du ballon et limitées aux deux panneaux adjacents au laçage.

f. Conforme aux dimensions minimum et maximum et à la forme indiquée sur le diagramme ci-après.

Diagramme montrant la coupe longitudinale du ballon standard. Les dimensions maximum et minimum sont indiquées. Ce diagramme est publié afin d'assurer une fabrication uniforme.

g. Gonflé à la pression de 0,86 à 0,93 bars (12,5 à 13,5 PSI (livres par pouce carré)).

h. Poids de 397 à 425 grammes.

i. Le ballon ne doit pas être modifié. Ceci comprend l'utilisation de toute substance asséchante. Les appareils mécaniques pour sécher les ballons ne sont pas autorisés près des touches ou dans la zone d'équipe.

j. Les logos de ligue professionnelle de football sont interdits.

k. La publicité est interdite sur la balle

[*Exceptions* : (1) nom ou logo du fabricant, (2) AFCA, (3) F.F.F.A.]

REGLE 1: LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'EQUIPEMENT

Administration et application

ARTICLE 2. a. Les membres de l'équipe d'arbitrage vérifieront et certifieront en dernier recours un maximum de 6 ballons proposés par chaque équipe avant et pendant la rencontre. Les membres de l'équipe d'arbitrage pourront certifier des ballons supplémentaires si les circonstances l'exigent ([D.H.1.3.2.I](#)).

b. Les organisateurs de la rencontre fourniront une pompe et un manomètre.

c. L'équipe locale aura la responsabilité de fournir des ballons légaux et indiquera à son adversaire le type de ballon utilisé.

d. Durant toute la rencontre, chaque équipe pourra utiliser des ballons de son choix, neufs ou presque neufs, quand elle sera en possession du ballon, à condition que ceux-ci soient conformes aux caractéristiques exigées et qu'ils aient été mesurés et vérifiés conformément au règlement (*Exception* : le ballon officiel F.F.F.A. pourra être utilisé pour des compétitions officielles, par décision fédérale).

e. L'équipe visiteuse devra fournir les ballons conformes qu'elle utilisera lorsqu'elle sera en possession du ballon, si les ballons fournis par l'équipe locale ne lui ne conviennent pas.

f. Tous les ballons de la rencontre devront être soumis au contrôle de l'arbitre principal 60 minutes avant le début de la rencontre. Quand les équipes ont présenté des ballons de match à l'arbitre principal, ceux-ci resteront sous le contrôle de l'équipe d'arbitrage pendant toute la rencontre.

g. Lorsque le ballon devient mort, et est plus proche d'une touche que des lignes de remise en jeu, n'est plus utilisable pour jouer, est soumis à une mesure dans une zone latérale ou est inaccessible, un ballon de remplacement sera obtenu auprès d'un ramasseur de ballons ([D.H.1.3.2.I](#)).

h. L'arbitre principal ou le juge de mêlée vérifieront la légalité de chaque ballon avant qu'il ne soit mis en jeu.

i. La procédure suivante sera appliquée en cas de contrôle d'un ballon :

1. Toutes les mesures seront effectuées après que le ballon a été gonflé à la pression réglementaire.
2. La longue circonférence sera mesurée autour des extrémités du ballon, sans passer par-dessus les lacets.
3. Le long diamètre sera mesuré avec un compas d'épaisseur d'une extrémité à l'autre.
4. La courte circonférence sera mesurée autour du ballon, par-dessus la valve et par-dessus les lacets mais sans passer par-dessus les lacets transversaux.

Marquages des ballons

ARTICLE 3. Le marquage d'un ballon, destiné à indiquer une préférence pour un joueur ou une situation quelconque est interdit.

PENALITE - faute de balle vivante. 15 yards du point précédent [S27].

SECTION 4. Les joueurs et l'équipement de jeu

Numérotation recommandée

ARTICLE 1. Il est fortement recommandé de numérotter les joueurs d'attaque en suivant le schéma ci-dessous qui montre l'une des nombreuses formations d'attaque possibles:

REGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'EQUIPEMENT



Numérotation des joueurs

- ARTICLE 2. a. Tous les joueurs auront des numéros compris entre 1 et 99. Tout numéro précédé par zéro ("0") est illégal.
- b. Deux joueurs d'une même équipe ne pourront pas porter les même numéros sur le terrain au cours du même tenu.
- c. Les inscriptions à proximité des numéros ne sont pas autorisées.
- d. Les numéros ne pourront pas être changés pendant la rencontre pour tromper l'adversaire [S27].

PENALITE - Faute de balle vivante, conduite antisportive 15 yards du point précédent [S27]. Les fautifs flagrants seront expulsés [S47].

Equipements obligatoire

ARTICLE 3. Tous les joueurs doivent porter les équipements obligatoires ci-dessous :

- a. Casque
- b. Protection de hanches et de coccyx
- c. Maillot
- d. Protections de genoux
- e. Protège dents
- f. Pantalon
- g. Epaulière
- h. Chaussettes
- i. Protections de cuisses.

Spécification : Equipement obligatoire

ARTICLE 4 a. Casque :

- 1- Un casque avec une protection faciale avec jugulaire à quatre ou six points d'attache. Tous les points d'attache devront être fixes lorsque la balle est en jeu.
- 2- Les joueurs d'une équipe doivent tous porter des casques et des protections faciales du même type et de la même couleur. (Exception : voir la grille de mise en conformité fédérale).
- 3- Les casques doivent porter un label concernant les risques de blessures en cas de modification ou de reconditionnement. Les casques qui seraient modifiés ou reconditionnés doivent être certifiés.

REGLE 1: LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'EQUIPEMENT

b. *Protection de hanche* : protections de hanche avec une protection du coccyx, des protections de cuisse.

c. *Maillot* :

1 Forme. Le maillot doit avoir des manches qui recouvrent complètement les épauleières. Ils ne doivent pas être déchirés. Ils doivent être conforme avec la règle [1-4-5](#) et le paragraphe 3 ci-dessous. Les maillots doivent être suffisamment long afin qu'ils soient rentrés dans le pantalon. Une veste ou / et un second maillot porté pendant la rencontre est interdit.

2. Couleur. Voir règle [1-4-5](#) pour les spécifications concernant les couleurs des maillots.

3. *Numéro* : Une numérotation clairement visible et indélébile sur un maillot, en caractère arabes majuscules d'une hauteur minimale de 20,3 à 25,4 cm, respectivement sur le devant et sur le dos et d'une (de) couleur(s) qui contraste(nt) distinctement avec celle du maillot. Tous les joueurs devront avoir des numéros de la même couleur et du même style sur le devant et sur le dos. Les jambages des numéros devront avoir environ 3,8 cm de largeur. Les numéros placés sur une partie quelconque de l'équipement doivent correspondre aux numéros obligatoires portés à l'avant et à l'arrière du maillot.

d. *Protège-genoux* : Des protège genoux mous d'au moins 1,27 cm d'épaisseur portés sur les genoux et doivent être recouvert entièrement par le pantalon. Il est fortement recommandé qu'ils couvrent les genoux. Aucune protection ou équipement de protection ne doit être porté à l'extérieur du pantalon.

e. *Protège dents* : Un protège-dents de toute couleur vive (qui n'est pas blanc ni transparent) à l'intérieur de la bouche qui couvre toute les dents de la mâchoire supérieure. Il est recommandé que le protège-dents soit parfaitement adapté.

f. *Pantalons* : Les joueurs d'une équipe doivent tous porter des pantalons de la même couleur et du même type.

g. *Épauleières* : Pas de spécification particulière pour les épauleières. ([Voir la note E](#))

h. *Chaussettes* : Les joueurs d'une même équipe devront porter de manière visible des chaussettes ou autres couvertures de jambes similaires qui devront être identiques en termes de couleurs et de formes. (Exception sera faite concernant une protection de genou non altérée, des bandages à but de prévention ou de soins d'une blessure ainsi que pour les botteurs pieds nus)

i. *Protections de cuisses* : Pas de spécification particulières pour les protections de cuisses. ([Voir la note E](#)).

Maillot Couleurs et formes

ARTICLE 5. a. Les joueurs des équipes opposées devront porter des maillots de couleurs contrastées. Les joueurs d'une même équipe devront porter des maillots de la même couleur et avec les mêmes motifs.

1. Les visiteurs doivent porter des maillots blancs, toutefois l'équipe qui reçoit peut porter des maillots blancs si les équipes en ont reçu l'accord par écrit, avant le début de saison, ou lorsque cela s'avère nécessaire.
2. Si l'équipe évoluant à domicile porte des maillots de couleur, l'équipe visiteuse sera aussi autorisée à porter des maillots de couleur si et seulement si les conditions suivantes sont réunies :
 - a. L'équipe qui reçoit aura reçu l'accord par écrit avant la rencontre ; et

REGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'EQUIPEMENT

- b. La fédération aura certifié que les maillots de l'équipe visiteuse sont de couleurs contrastées.
- 3. Si au coup de pied d'envoi de début de chaque mi-temps, l'équipe visiteuse porte des maillots de couleur en violation avec les conditions spécifiées dans la règle [1.4.3.a.2](#) (ci-dessus) ce sera une faute pour conduite anti sportive.

PENALITE – administrer en faute de balle morte. 15 yards du point suivant après le coup de pied libre. Si le coup de pied libre est retourné pour un essai, la pénalité sera appliquée soit de la transformation ou sur le coup de pied libre suivant, l'option sera pour l'équipe qui reçoit [S27]

- b. Autre que le numéro du joueur, sur le maillot ne peut seulement être inscrit que : le nom du joueur, de son école, équipe ou ligue, les logos de la F.F.F.A., l'insigne de son école, équipe, ligue ou de sa mascotte et des insignes relatifs à la rencontre ou des insignes commémoratifs ou le drapeau français. La taille d'un insigne ne doit pas dépasser 10,2 cm²

(Exception : décision fédérale concernant la publicité).

Des bandes peuvent se trouver sur les épaules et une bordure de 2,5 cm maximum de large est autorisée autour du col et des manches, de même qu'une bande de 10 cm de large sur la couture de côté (depuis l'aisselle jusqu'à la ceinture).

- c. Quelque insigne que ce soit celui-ci ne pourra excéder une surface de 16SQI (Exp. Rectangle, carre, parallélogramme) incluant tout autre matériaux additionnel (Exp. Patch).

- d. Des bandes sur les épaules, autour du col et des manches de 2,5 cm maximum de large est autorisée, de même qu'une bande de 10 cm de large sur la couture de côté mesurée depuis l'aisselle jusqu'à la ceinture] ou pour un insigne autorisé (règle [1.4.3.b](#))

(Exception : décision fédérale concernant la publicité).

- e. Si un maillot de couleur comporte du blanc, il ne pourra apparaître que pour les inscriptions listées dans l'article b ci-dessus

- f. Les maillots ne devront pas être recousus avec des bandes adhésives.

Equipement Optionnel

ARTICLE 6. Les équipements optionnels suivant sont autorisés

- a. Serviettes et chauffe mains. 1 Des serviettes blanches en tissus de 10 cm par 30 cm (maxi) sans inscriptions, symboles, lettres ou numéros. Seul le logo de l'équipe est autorisé. Elles peuvent également contenir le sigle du manufacturier ou du distributeur sans excéder une surface de 2.25 pouces carrés.

- 2. Un Chauffe mains pourra être portée en fonction du climat.

- b. Gants :

1. Des gants ayant une couverture adaptée pour une main ayant les sections séparées pour chaque doigt et pouce, aucun autre matériau additionnel qui relieraient n'importe lequel des doigts et/ou pouce, et qui doivent recouvrir complètement chaque doigt et pouce. Il n'y a pas de restriction concernant la couleur de ceux-ci.

2. Des gants ou protections de main fabriqués pour la compétition sportive et devront porter un label ou une impression interne ("NF/NCAA SPECIFICATIONS") indiquant la satisfaction aux tests enregistrés à la Sporting Goods Manufacturers Association.

- c. Visières : Les visières doivent-être transparentes et non teintées, fabriquées avec un matériau rigide. Aucune exception médicale n'est autorisée.

REGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'EQUIPEMENT

d. Insignes :

1 *Insigne commémoratif* : en cas de décès ou de blessure grave ou d'infirmité, Un badge ou adhésif, d'une taille maximale de 3,8 cm de diamètre, commémorant le numéro, le nom ou les initiales d'un joueur ou d'une personne peut être apposé sur le casque ou l'uniforme.

2 Des insignes institutionnels sont autorisés sur le casque

e. *Patch anti-éblouissement* : porté sous les yeux du joueur doit être noir et solide sans mot, numéro, logo, ou autre symbole.

f. Informations de jeux : Tout joueur peut avoir écrit sur son bras ou poignet des informations de jeux.

Equipement illégal

ARTICLE 7. Un équipement illégal inclus ce qui suit ([Voir la note E](#) pour plus de détails).

a. Tout équipement porté par un joueur, qui pourrait mettre en danger d'autres joueurs.
b. Les bandes adhésives ou les bandages autres que pour protéger des blessures, vérifier par le juge de mêlée.

c. Les substances dures, abrasives ou rigides sauf recouvertes sur toutes les parties externes et les bords avec une protection, vérifier par le juge de mêlée.

d. Des crampons qui s'étendent à plus de 12.7mm mesurés entre l'extrémité du crampon et la semelle de la chaussure ([Voir la note E](#) pour plus de détails).

g. Un matériau adhésif, de la peinture, graisse ou une quelque autre substance glissante appliquée sur un accessoire, sur la personne du joueur, son vêtement ou accessoire (**Exception** : matériau pour protéger les yeux de l'éblouissement Règle [1-4-6-e](#)).

h. Ajout à l'uniforme autre que des serviettes (Règle [1-4-6-a](#))

i. Protections de côtes, d'épaules et de dos qui ne sont pas totalement recouvertes.

j. Les bandanas visibles porté sur le terrain en dehors de la zone d'équipe ([D.H. 1-4-7-I et II](#)).

Procédure en cas d'équipement obligatoire et illégal

ARTICLE 8. a. Aucun joueur portant un équipement illégal ne sera autorisé à jouer.

b. Si un arbitre découvre un équipement illégal, l'équipe fautive se verra attribuer un temps mort, si un équipement devient illégal pendant le jeu, le joueur ne doit plus participer au jeu jusqu'à ce que les corrections soient faites. L'équipe ne se verra pas attribué un temps mort.

c. Chacune des trois premières infractions dans une mi-temps pour absence d'équipement obligatoire ou pour port d'équipement illégal entraîne un temps mort d'équipe attribué. S'il reste des temps morts. Toute les autres infractions ou si l'équipe a épuisé tous ses temps morts est une faute pour retard de jeu et il sera appliqué une pénalité de 5 yards.

Certification des entraîneurs

ARTICLE 9. L'entraîneur principal ou le représentant qu'il aura désigné certifiera par écrit au juge de mêlée avant le début de la rencontre que tous les joueurs :

a. Ont été informés de l'équipement obligatoire mentionné par la Règle et de ce qui constitue un équipement illégal.

b. Ont à leur disposition l'équipement obligatoire d'après la Règle.

c. Ont reçu consigne de porter et savent comment porter l'équipement obligatoire au cours de la rencontre.

REGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'EQUIPEMENT

d. Ont reçu pour consigne d'avertir les entraîneurs quand l'équipement devient illégal pendant la rencontre.

Equipement de communication interdit

ARTICLE 10. Tout équipement de communication électronique, mécanique ou autre ayant pour but de communiquer avec quelque source que ce soit est interdit aux joueurs (**Exception** : une prothèse médicale de type amplificateur sonore sur prescription médicale pour les joueurs malentendants.)

PENALITE - 15 yards et expulsion du joueur. Pénaliser comme faute de balle morte au point d'avancée [S7, S27 et S47].

Equipement de terrain interdit

ARTICLE 11. a. L'équipement vidéo pour les ralentis destiné à aider la direction des équipes au cours de la rencontre est interdit sur les lignes de touches, la tribune de presse et tous les lieux attenants au terrain.

L'utilisation de caméras, de films de type quelconque, de télecopieurs, de bandes vidéo de photographies, de télex ou d'ordinateurs pour la direction des équipes est interdite à tout moment pendant le jeu ou entre les périodes.

(**Exception** : Des moniteurs sont autorisés seulement pour suivre des retransmissions en direct télévisée ou par Internet. L'équipe locale est responsable d'équiper les deux équipes avec un équipement identique. Ce dispositif ne doit proposer de ralenti et d'enregistrer.)

b. Seule une communication vocale entre la tribune de presse et la zone d'équipe est autorisée.

Si la tribune de presse ne le permet pas, seule une communication vocale provenant des tribunes d'une zone contenue entre les lignes de 25 yards étendue jusqu'au toit du stade sera autorisée. Aucune autre forme de communication d'où qu'elle provienne ne sera autorisée à des fins de « coaching ».

c. Le matériel de communication, y compris des appareils photo, des moyens de reproduction sonore, des microphones, des ordinateurs est interdit sur le terrain ou à l'intérieur ou au-dessus de la zone d'équipe (Règle [2.31.1](#)).

Exceptions :

1. Une caméra pourra être posée derrière les poteaux de transformation.
2. Une caméra dépourvue de microphone pourra être posée sur la casquette du Juge de Mêlée avec son accord et celui des institutions participantes.
3. Une caméra dépourvue de microphone pourra être fixé sur un câble traversant le terrain dans le sens de la longueur incluant les zones d'embut par-delà les zones d'équipes et l'aire de jeux.

d. Des microphones portés par les entraîneurs pour des transmissions à but médiatique sont interdits pendant la rencontre. Les personnels des équipes ne pourront pas donner d'interview du début de la première période jusqu'au moment où l'arbitre principal déclare la rencontre terminée. (Exception : seul les coachs pourront être interviewés à la fin du 2eme quart temps et le début du 3eme quart temps)

e. Aucune personne dans la zone d'équipe ou celle des entraîneurs ne peut utiliser un système quelconque d'amplification sonore artificielle pour communiquer avec les joueurs sur le terrain.

REGLE 1: LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'EQUIPEMENT

f. Toute tentative d'enregistrement, que ce soit par des moyens audio ou vidéo, de quelconques signaux produits par un joueur adverse, un entraîneur, ou un autre membre de l'équipe adverse est interdite.

g. La juridiction concernant la présence et la localisation d'équipements de communications (cameras, micro, etc.) dans l'aire de jeu est la responsabilité de l'organisation.

Téléphones des entraîneurs

ARTICLE 12. Les téléphones et écouteurs des entraîneurs ne sont pas soumis aux Règles avant ou pendant la rencontre.

Microphone de l'arbitre principal

ARTICLE 13.

Les microphones fournis par l'organisateur, sont fortement recommandés pour les Arbitres Principaux [Note : les microphones pour les arbitres principaux seront obligatoires en 2010]. Ils pourront être utilisés seulement par les arbitres principaux pour les pénalités et autres annonces de jeu. Les microphones de type «sans fil» sont fortement recommandés. Ils devront être contrôlés par l'arbitre principal, et ne pourront être ouverts à d'autres moments. Les microphones pour les autres arbitres sont interdits.

Usage du Tabac.

ARTICLE 14. Toutes personnes, joueurs, membres d'équipes, entraîneurs, manageurs, arbitres, ne feront usage de produit à base de tabac durant la période placée sous la responsabilité de l'arbitre principal et son équipe jusqu'à ce que ce dernier déclare le match terminé.

PENALITE : Expulsion du fautif. Les infractions commises sur le terrain seront appliquées comme faute de balle morte au point d'avancée.(S47)

Nouvel équipement

ARTICLE 15. La F.F.F.A. a pour responsabilité la formulation des règles officielles de jeu. Elle n'est pas responsable des tests ou certifications de l'équipement de jeu utilisé. La F.F.F.A. ne certifie pas la sécurité d'un quelconque équipement destiné au football. Seul l'équipement se conformant aux dimensions et spécifications indiquées dans les Règles et Interprétations de jeu peut être utilisé lors des rencontres de football américain.

Bien que la F.F.F.A. ne contrôle aucunement le développement de nouveaux équipements, ni n'instaure de standards techniques ou scientifiques en matière de test d'équipement, elle peut éventuellement fournir aux manufacturiers des lignes de conduite relatives au niveau de performance des équipements qu'elle considère conforme à l'intégrité du jeu. Elle se réserve le droit d'agir pour protéger et maintenir cette intégrité.

RÈGLE 2

DÉFINITIONS

SECTION 1. Décisions homologuées et signaux officiels

ARTICLE 1. a. Une décision homologuée (D.H.) est une décision officielle sur un énoncé de faits donnés. Elle sert à illustrer l'esprit et l'application des Règles. La relation entre les Règles elles-mêmes et les décisions homologuées est la même qu'entre les lois et un arrêt du Conseil d'Etat.

b. Un signal d'arbitre [S] correspond aux signaux officiels de football n°1 à 47.

SECTION 2. La balle : vivante, morte, libre, prête à jouer

Balle vivante

ARTICLE 1. Une balle vivante est une balle en jeu. Une passe, un coup de pied ou une balle lâchée qui n'ont pas encore touché le sol sont des balles vivantes en vol.

Balle morte

ARTICLE 2. Une balle morte est une balle qui n'est pas en jeu.

Balle libre

ARTICLE 3.

a. Une balle libre est une balle vivante qui n'est pas en possession d'un joueur pendant :

1. Un jeu de course.
2. Un coup de pied de mêlée ou un coup de pied libre avant que la possession de la balle ne soit gagnée, regagnée ou que la balle ne devienne morte d'après la Règle.
3. L'intervalle après qu'une passe avant légale a été touchée et avant qu'elle ne devienne réussie, ratée ou interceptée. Ce laps de temps a lieu durant un jeu de passe avant, et la balle peut alors être rabattue dans toutes les directions par un joueur autorisé à la toucher.

b. Tous les joueurs sont habilités à toucher, à attraper ou récupérer une balle libre à la suite d'une balle lâchée (**Exceptions** : Règles [7.2.2.a.2](#) et [8.3.2.d.5](#)) ou d'une passe arrière, mais l'habilitation à toucher une balle libre à la suite d'un coup de pied est régie par les Règles concernant les coups de pied ([Règle 6](#)) et l'habilitation à toucher une passe avant est régie par les Règles concernant les passes ([Règle 7](#)).

A quel moment la balle est prête à jouer

ARTICLE 4. Une balle morte devient prête à jouer quand :

- a. Pendant que l'horloge des 40 secondes tourne, un arbitre place la balle sur ou entre les lignes de remise en jeu et se place à sa position.
- b. Avec l'horloge de jeu mise sur 25 secondes, ou sur 40 secondes après une blessure d'un joueur de défense, l'arbitre principal siffle et signale le démarrage du temps [S2] ou signale que la balle est prête à jouer [S1]. ([D.H 4-1-4-I et II](#))

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

SECTION 3. Blocage

Blocage

ARTICLE 1. a. Bloquer consiste à faire obstruction en contactant un adversaire avec n'importe quelle partie du corps du bloqueur.
b. Pousser consiste à bloquer un adversaire en utilisant les mains ouvertes.

Sous la ceinture

ARTICLE 2. a. Bloquer sous la ceinture consiste en un contact initial sous la ceinture avec n'importe quelle partie du corps du bloqueur contre un adversaire, qui a un ou les pieds au sol. En cas de doute, le contact est sous la ceinture (Règle [9.1.6](#)).

b. Un blocage sous la ceinture s'entend à propos du contact initial du bloqueur contre un adversaire qui a un ou les deux pieds au sol. Un bloqueur qui exécute un contact au-dessus de la ceinture et glisse ensuite au-dessous de la ceinture de l'adversaire n'a pas bloqué sous la ceinture. Si le premier contact du bloqueur s'effectue sur les mains de l'adversaire, au niveau de la ceinture ou au-dessus, cela constitue un blocage légal au-dessus de la ceinture (Règle [9.1.6](#)).

Tenaille

ARTICLE 3.

Un blocage en tenaille est une combinaison haute / basse ou basse / haute de blocage par 2 joueurs quelconques contre un adversaire (excepté le coureur), n'importe où sur le terrain, avec ou sans délai entre les contacts. La partie basse est située à la ceinture de l'adversaire ou en dessous ([D.H. 9.1.10.I.V](#)).

Bloc dans le dos

ARTICLE 4. a. Un bloc dans le dos est un contact contre un adversaire qui se produit lorsque la force du contact initial vient à l'arrière et au-dessus de la ceinture. ([D.H.9.3.3.I à VII](#) et [D.H. 10.2.2.XII](#))

b. La position de la tête ou des pieds du bloqueur n'indique pas nécessairement le point de contact initial.

Cadre (du corps)

ARTICLE 5. Le cadre du corps d'un joueur est la partie avant située au niveau des épaules ou en dessous à l'exception du dos (Règle [9.3.3.a.1](#). (c) Exception).

Zone de blocage

ARTICLE 6. a. La zone de blocage est un rectangle centré sur l'homme de ligne médian de la ligne offensive et étendue cinq yards en latéral et trois yards longitudinalement de chaque côté. (Voir le diagramme en début du livre)

b. La zone de blocage n'existe plus lorsque la balle quitte la zone.

SECTION 4. Réception, Récupération, Possession

Balle "en possession"

ARTICLE 1. "En possession" est une abréviation signifiant la tenue ou le contrôle d'une balle vivante ou d'une balle destinée à être bottée par un coup de pied libre. Cela concerne la possession par un joueur ou par une équipe.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

- a. Un joueur obtient la possession quand il tient fermement ou contrôle la balle, à son retour au sol à l'intérieur des limites du terrain. La balle est alors en possession du joueur.
- b. Une équipe est "en possession" :
 1. Quand un de ses joueurs est "en possession", cela incluant tenter un dégagement, un drop ou un coup de pied placé.
 2. Quand une passe avant lancée par un de ses joueurs est en vol ou
 3. Quand l'un de ses joueurs était le dernier en possession lors d'une balle devenue libre.
- c. Une équipe est légalement en possession quand ses joueurs sont éligibles pour attraper ou récupérer la balle.

Appartenance

ARTICLE 2. Le terme "appartient à" pour le différencier de "en possession" signifie détention provisoire d'une balle morte. La légalité d'une telle détention est temporaire car la balle devra ensuite être mise en jeu selon les Règles qui régissent la situation en question.

Réception, interception, récupération

ARTICLE 3.

- a. Une réception est l'acte par lequel un joueur :
 1. Entre en possession (Règle [2.4.1.](#)) d'une balle vivante en vol ; ou
 2. Un joueur qui quitte le sol, entre en possession fermement d'une balle en l'air, et la balle touche d'abord le sol, dans les limites du terrain, toujours fermement en possession du joueur ; ou
 3. Un joueur qui quitte le sol doit avoir fermement la balle en sa possession au moment de son premier contact avec le sol à l'intérieur des limites avec une partie quelconque de son corps, ou lorsqu'il est tenu de telle façon que la Règle [4.1.3.p](#) sur les balles mortes s'applique ([D.H.2.4.3.I.IV](#) et [D.H.7.3.6.III](#)).

Si un pied touche en premier le sol à l'intérieur des limites et si le receveur a la possession et le contrôle de la balle, il y a réception ou interception quand bien même un pas ou une chute ultérieure entraîne le receveur en dehors des limites. ([D.H.7.3.6.XV](#)).

Un joueur qui remplit une de ces trois conditions, est considéré comme ayant complété une réception.

- b. Une interception est une réception sur une passe ou une balle lâchée par un adversaire.
- c. Une réception par un joueur agenouillé ou allongé au sol dans les limites est une passe réussie ou une interception (Règles [7.3.6](#)).
- d. Un joueur récupère une balle, s'il réalise l'un des trois critères pour réceptionner une balle qui est toujours vivante après avoir touché le sol.
- e. Il n'y a pas réception, interception ou récupération, lorsque la balle est perdue simultanément avec le retour au sol.
- f. En cas de doute, la réception, récupération ou interception n'est pas réussie.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Réception ou récupération simultanée

ARTICLE 4. Une réception ou une récupération simultanée est une réception ou une récupération au cours de laquelle il y a possession commune d'une balle vivante par des joueurs adverses à l'intérieur des limites du terrain. ([D.H.7.3.6.I et II](#)).

SECTION 5. Fauchage

ARTICLE 1. a. Un fauchage est un blocage contre un adversaire qui se produit lorsque la force du contact initial vient par l'arrière et au ou sous le niveau de la ceinture (Règle [9.1.5](#)).

b. La position de la tête ou des pieds du bloqueur n'indique pas nécessairement le point de contact initial.

SECTION 6. Avancée délibérée d'une balle morte

Avancer délibérément une balle morte est une tentative par un joueur d'avancer la balle, après qu'une partie quelconque de son corps, autre que sa main ou son pied, a touché le sol ou après que la balle a été déclarée morte d'après la Règle (**Exception** : Règle [4.1.3.b](#) Exception).

SECTION 7. Tenus, inter-tenus et perte de tenus

Tenu

ARTICLE 1. Un tenu est une phase de jeu qui après que la balle soit déclarée prête à jouer, commence avec un snap légal (jeu de mêlée) ou un coup de pied libre légal (jeu de coup de pied libre), et se termine quand la balle devient morte. (Exception : La transformation est un jeu de mêlée qui commence lorsque l'arbitre déclare la balle prête à jouer (Règle [8-3-2-b](#)).

Inter-Tenus

ARTICLE 2. L'inter-tenu est l'intervalle pendant lequel la balle reste morte.

Perte de tenu

ARTICLE 3. La perte de tenu est l'abréviation de « Perte du droit de répéter le tenu »

SECTION 8. Arrêt de volée

Arrêt de Volée

ARTICLE 1. a. Un arrêt de volée d'un coup de pied de mêlée est une réception effectuée au-delà de la zone neutre par un joueur de l'équipe B qui a fait un signal valable au cours d'un coup de pied de mêlée lequel n'a pas été touché au-delà de la zone neutre.

b. Un arrêt de volée d'un coup de pied libre est une réception par un joueur de l'équipe B qui a fait un signal valable au cours d'un coup de pied libre qui n'a pas été touché.

c. Un signal valable ou non valable d'arrêt de volée prive l'équipe qui reçoit de la possibilité d'avancer la balle et la balle est déclarée morte à l'endroit de la réception ou récupération ou au point du signal si la réception précède le signal.

d. Si le receveur protège ses yeux du soleil sans agiter sa ou ses mains de droite à gauche, la balle est vivante et peut être avancée.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Signal valable

ARTICLE 2. Un signal valable est un signal effectué par un joueur de l'équipe B qui a indiqué clairement son intention d'effectuer un arrêt de volée en levant une seule main distinctement au-dessus de la tête et en l'agitant de droite à gauche de son corps plus d'une fois.

Signal non valable

ARTICLE 3. Tout signal effectué par un joueur de l'équipe B qui ne satisfait pas aux conditions d'un signal valable est un signal non valable :

- a. Cela ne satisfait pas aux obligations de l'article 2 (ci-dessus) ; ou
- b. Cela est fait après un coup de pied de mêlée reçu au-delà de la zone neutre, touche le sol ou touche un autre joueur au-delà de la zone neutre ([D.H.6.5.3.III.V](#)) ou
- c. Cela est effectué après qu'un coup de pied libre soit réceptionné, touche le sol ou un autre joueur.

SECTION 9. En avant, au-delà et avance extrême

En-avant, au-delà

ARTICLE 1. En-avant, au-delà ou de l'autre côté de, appliqué à une des deux équipes, se réfère à la direction vers la zone d'en-but adverse. Les termes antonymes sont en arrière ou en-deçà.

Avance extrême

ARTICLE 2. "Avance extrême" est un terme indiquant la fin de la progression par le coureur ou par un receveur en vol d'une des équipes et s'applique à la position de la balle au moment où elle devient morte d'après la Règle (Règles [4.1.3.a](#), [b](#) et [p](#), Règles [4.2.1](#) et Règle [5.1.3.a](#) Exception) ([D.H.5.1.3.I à VI](#) et [D.H.8.2.1.I à IX](#)) (Exception Règle [8-5-1-a](#), [D.H.8-5-1-I](#)).

SECTION 10. Faute et violation

Faute

ARTICLE 1. Une faute est une infraction aux règles pour laquelle une pénalité est prévue. Une faute personnelle flagrante est une infraction aux règles si extrême ou délibérée qu'elle peut causer à l'adversaire une grave blessure et le mettre en danger.

Violation

ARTICLE 2. Une violation est une infraction aux règles pour laquelle il n'est pas prévu de pénalité. Comme ce n'est pas une faute, elle ne peut annuler une faute.

SECTION 11. Balle lâchée ratée, touchée, rabattue; bloquer un coup de pied

Balle lâchée

ARTICLE 1. Une balle lâchée est tout acte autre qu'une passe, un coup de pied ou une transmission réussie, qui résulte en une perte de possession par le joueur qui détenait la balle ([D.H.2.19.2.I](#), [D.H.4.1.3.I](#)). Le statut de la balle est une balle lâchée.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Rater

ARTICLE 2. Un "rater" est une tentative malheureuse de récupérer ou de recevoir la balle laquelle est touchée au cours de cette tentative. « Rater » la balle ne change pas son statut.

Rabattre

ARTICLE 3. Rabattre la balle consiste à la frapper intentionnellement ou à changer intentionnellement sa direction avec les mains ou bras. En cas de doute la balle est plutôt touchée accidentellement que rabattue. Rabattre la balle ne change pas son statut.

Toucher

ARTICLE 4. Toucher une balle, qui n'est pas en possession d'un joueur, signifie entrer en contact avec cette balle (**Exceptions** : Règles [6.1.4.a et b](#) et [6.3.4.a et b](#)). Cela peut-être intentionnel ou accidentel et précède toujours la possession et le contrôle. Toucher intentionnellement la balle consiste à la toucher délibérément ou volontairement. En cas de doute, une balle n'a pas été touchée lors d'un coup de pied ou d'une passe avant.

Contrer un coup de pied de mêlée

ARTICLE 5 "Contrer un coup de pied de mêlée" signifie que la balle est touchée par un adversaire du botteur, lors d'une tentative pour empêcher la balle de franchir la zone neutre (Règle [6.1.3.b](#)).

SECTION 12. Lignes

Lignes de touche

ARTICLE 1. La ligne de touche va d'une ligne de fond à l'autre de chaque côté du terrain et délimite le terrain de jeu par rapport à la zone dite en dehors des limites. Toute la ligne de touche est en dehors des limites.

Lignes d'embut

ARTICLE 2. La ligne d'embut est située de chaque côté du terrain de jeu et va jusqu'aux lignes de touche, et elle fait partie du plan vertical séparant la zone d'embut de l'aire de jeu. Le plan s'étend au-delà des touches et inclut les piquets. Les deux lignes d'embut sont distantes de 100 yards (dans un terrain normal). La totalité de la ligne d'embut est dans la zone d'embut. La ligne d'embut d'une équipe est celle qu'elle défend

Lignes de fond

ARTICLE 3. Une ligne de fond est comprise entre les lignes de touche, 10 yards en-deçà de chaque ligne d'embut et délimite la zone d'embut. La ligne de fond est en dehors du terrain.

Lignes de limite

ARTICLE 4. Les lignes de limite, sont les lignes de touche et les lignes de fond. Cette zone close par les lignes de limite est « dans le terrain » et la zone entourant ces lignes et les incluant sont « hors du terrain ».

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Ligne de retrait

ARTICLE 5. Une ligne de retrait fait partie d'un plan vertical qui limite l'alignement d'une équipe lors de jeux de coup de pieds libres. Le plan s'étend au-delà des touches ([D.H. 2-12.5.I.](#)).

Lignes de yardage

ARTICLE 6. Une ligne de yardage est toute ligne tracée sur le terrain parallèlement aux lignes de fond. Les lignes de yardage d'une équipe, matérialisées ou non, sont numérotées consécutivement à partir de sa propre ligne d'en-but jusqu'à la ligne de centre du terrain.

Lignes de remise en jeu

ARTICLE 7. Deux lignes de remise en jeu sont tracées à 18 mètres des touches. Les lignes de remise en jeu et les petites extensions de lignes de yardage doivent avoir une longueur de 61 cm.

Marques des 9 yards

ARTICLE 8. Des marques des 9 yards de 30,5 cm de long, tous les 10 yards seront tracées à 8,23 mètres des touches. Elles ne sont pas obligatoires si des numéros sont tracés sur le terrain conformément à la Règle [1.2.1.I.](#)

Ligne Nord-Sud

ARTICLE 9. Une ligne nord-sud est une ligne imaginaire qui est parallèle aux lignes de touche et étendue jusqu'à chaque ligne de fond.

Touche adjacente

ARTICLE 10. a. Pour un joueur statique ou en mouvement au snap, la touche adjacente est celle qui est à l'extérieur de sa position.

b. Pour un joueur en mouvement qui est situé effectivement derrière le snappeur au moment du snap, et dont il est difficile de déterminer la touche adjacente, cette dernière sera la ligne de touche vers laquelle il se dirige.

SECTION 13. Transmission de balle

ARTICLE 1. a. Une transmission de balle est l'acte consistant à transférer la possession de la balle d'un joueur à l'un de ses coéquipiers sans la lancer, la lâcher ou la botter.

b. Excepté lorsque cela est autorisé par la Règle, transmettre la balle vers l'avant à un coéquipier est illégal.

c. La perte de possession due à une exécution malheureuse d'une tentative de transmission est une balle lâchée par le dernier joueur qui l'avait en possession [**Exception** : le *snap* (Règle [2.23.1.c](#))].

d. Une transmission vers l'arrière a lieu lorsque le coureur relâche la balle avant qu'elle ne soit au-delà de la ligne de yardage sur laquelle le coureur est positionné.

SECTION 14. Conseil

Un conseil est une réunion de deux ou plusieurs joueurs après le signal balle prête à jouer et avant un *snap* ou un coup de pied libre.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

SECTION 15. Franchissement

ARTICLE 1. a. Un franchissement est une tentative par un joueur de sauter avec un pied ou deux pieds ou avec les genoux en avant, par-dessus un joueur qui est toujours sur ses pieds (Règle [9.1.13](#))

b. "Sur ses pieds" signifie qu'aucune partie du corps de l'adversaire, autre qu'un ou deux pieds n'est en contact avec le sol.

SECTION 16. Coups de pied ; Botter la balle

Botter la balle ; Coups de pieds légaux et illégaux

ARTICLE 1.a. Botter la balle est l'action consistant à la frapper intentionnellement avec le genou, la partie basse de la jambe ou le pied.

b. Un coup de pied légal est un dégagement, un drop ou un coup de pied placé, réalisé conformément à la Règle par un joueur de l'équipe A, avant un changement de possession d'équipe. Tout coup de pied dans la balle effectué dans d'autres conditions est illégal ([D.H.6.1.2.I](#)).

c. Tout coup de pied libre ou de mélée continue à être un coup de pied jusqu'à ce que la balle soit réceptionnée ou récupérée par un joueur ou devienne morte.

d. En cas de doute, une balle est accidentellement touchée plutôt qu'intentionnellement bottée.

Dégagement

ARTICLE 2. Un dégagement est un coup de pied réalisé par un joueur qui lâche la balle et la botte avant qu'elle ne touche le sol.

Drop

ARTICLE 3. Un drop est un coup de pied réalisé par un joueur qui laisse tomber la balle et la botte au moment où elle touche le sol.

Coup de pied placé

ARTICLE 4. a. Un coup de pied placé pour un field goal est un coup de pied réalisé par un joueur de l'équipe qui possède la balle alors que la balle est maintenue au sol par un coéquipier.

b. Un coup de pied libre placé est un coup de pied donné par un joueur de l'équipe qui possède la balle, alors que la balle est posée au sol ou sur un support. Elle peut être maintenue par un coéquipier. La balle peut être positionnée sur le sol et toucher le support.

c. Le support est un ustensile qui surélève la balle afin de la botter. Si un support est utilisé, il ne doit pas éléver la base de la balle de plus de 2,54 cm au-dessus du sol ([D.H.2.16.4.I](#)).

Coup de pied libre

ARTICLE 5. a. Un coup de pied libre est un coup de pied donné par un joueur de l'équipe en possession et réalisé dans les conditions détaillées dans les Règles [4.1.4](#), [6.1.1](#) et [6.1.2](#).

b. Un coup de pied libre après un safety peut être un coup de pied de dégagement (punt), un drop ou un coup de pied placé.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Coup de pied d'engagement

ARTICLE 6. Le coup de pied d'engagement est un coup de pied libre qui commence chaque mi-temps et suit chaque transformation et chaque field goal (**Exception** : prolongations). Il doit être soit un coup de pied placé, soit un drop.

Coup de pied de mêlée

ARTICLE 7. a. Un coup de pied de mêlée est soit un coup de pied de dégagement, un drop, un coup de pied placé pour un field goal effectué dans ou en-deçà de la zone neutre est un coup de pied légal réalisé par l'équipe A au cours d'un tenu donnant lieu à une mêlée, avant un changement de possession d'équipe.

b. Un coup de pied de mêlée a franchi la zone neutre quand il a touché le sol, un joueur, un arbitre ou quoi que ce soit au-delà de la zone neutre (**Exception** : Règle [6.3.1.b](#)) ([D.H.6.3.1.I à IV](#)).

c. Un coup de pied de mêlée effectué, lorsque la totalité du corps du botteur est au-delà de la zone neutre, est un coup de pied illégal et une faute de balle vivante, qui entraîne le fait que la balle devient morte. (Règle [6.3.10.c](#))

Coup de pied de retour

ARTICLE 8. Un coup de pied de retour est un coup de pied donné par un joueur de l'équipe en possession de la balle après un changement de possession d'équipe au cours d'un tenu et est un coup de pied illégal. C'est une faute de balle vivante et qui entraîne le fait que la balle devient morte. (Règle [6.3.10.b](#))

Tentative de field goal

ARTICLE 9. Une tentative de field goal est un coup de pied de mêlée. Il peut être réalisé par un coup de pied placé ou un drop.

Formation de coup de pied de mêlée

ARTICLE 10. a. Une formation de coup de pied de mêlée est une formation comportant au moins un joueur à 7 yards ou plus en deçà de la zone neutre et aucun joueur placé de manière à recevoir un snap de la main à la main d'entre les jambes du "snappeur" et il est évident qu'un coup de pied peut être tenté ([D.H.7.1.3.VII](#) et [D.H. 9.1.14.I.III](#)).

b. Si l'équipe A est en formation de coup de pied de mêlée au snap, toute action de A pendant tout le tenu doit découler d'une formation de coup de pied de mêlée.

SECTION 17. La zone neutre

ARTICLE 1.a. La zone neutre est l'espace qui sépare les deux lignes de mêlée et se prolongeant jusqu'aux touches et est de la longueur de la balle.

b. Elle est établie quand la balle est prête à jouer et repose sur le sol et son axe longitudinal, forme un angle droit avec la ligne de mêlée et parallèle aux touches.

c. La zone neutre existe, jusqu'à ce qu'il y ait un changement de possession, jusqu'à ce qu'un coup de pied de mêlée franchisse la zone neutre ou jusqu'à ce que la balle soit déclarée morte.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

SECTION 18. Empiètement et dépassement

Empiètement

ARTICLE 1. Après que la balle est prête à jouer, un empiètement a lieu lorsqu'un joueur d'attaque se trouve dans ou au-delà de la zone neutre après que le "snappeur" a touché la balle ou simulé (main[s] au niveau ou sous les genoux) le fait de toucher la balle avant le *snap* (**Exception** : Quand la balle est mise en jeu, le "snappeur" n'empieète pas s'il est dans la zone neutre).

Dépassement

ARTICLE 2. Après que la balle est prête à jouer, un dépassement a lieu (Règle [7.1.5.](#)) quand un joueur de défense :

- a. Se trouve dans ou au-delà de la zone neutre quand la balle est légalement "snappée".
- b. Contacte un adversaire au-delà de la zone neutre avant que la balle ne soit "snappée".
- c. Contacte la balle avant qu'elle ne soit "snappée".
- d. Menace un homme de ligne offensif, causant une réaction immédiate, avant que la balle soit « snappée » ([D.H. 7.1.3.V](#) Note).
- e. Traverse la zone neutre et va vers un joueur de l'arrière champ de A. ([D.H. 7-1-5-III](#)) ; ou
- f. N'est pas en deçà de sa ligne de retrait avant que le coup de pied libre ne soit légalement botté.

Un dépassement a lieu lorsque les joueurs de l'équipe qui botte ne sont pas en deçà de leur ligne de retrait quand la balle est légalement bottée pendant un coup de pied libre (**Exception** : Le botteur et le placeur n'empietent pas s'ils sont au-delà de leur ligne de retrait). (Règle [6.1.2.](#))

SECTION 19. Passes

Passer

ARTICLE 1. Une passe est un lancé de balle. Une passe continue à être une passe jusqu'à ce qu'elle soit réceptionnée ou interceptée par un joueur, ou que la balle devienne morte.

Passe avant et passe arrière

ARTICLE 2. a. Une passe avant est déterminée par le point où la balle touche en premier le sol, un joueur, un arbitre ou quoi que ce soit au-delà du point de départ de la passe. Toutes les autres passes sont des passes arrière. En cas de doute, il y a passe avant plutôt que passe arrière lorsque la balle est lancée d'un point situé dans ou en deçà de la zone neutre.

b. Lorsqu'un joueur de l'équipe A tient la balle pour la passer vers l'avant en direction de la zone neutre, tout mouvement intentionnel de son bras vers l'avant débute la passe avant. Si un joueur de l'équipe B contacte le passeur ou la balle après que le mouvement vers l'avant a débuté et si la balle quitte la main du passeur, il s'agit d'une passe avant d'après la Règle, sans considération de l'endroit où la balle touche le sol ou un joueur ([D.H.2.19.2.I](#)).

c. En cas de doute, la balle est une passe et non une balle lâchée lors d'une tentative de passe avant.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

d. Un *snap* devient une passe arrière lorsque le "snappeur" relâche la balle ([D.H.2.23.1.l](#)).

Passe qui franchit la zone neutre

ARTICLE 3. a. Une passe avant légale a franchi la zone neutre si la première chose qu'elle touche le sol, un joueur, un arbitre ou quoi que ce soit d'autre se trouve au-delà de la zone neutre dans les limites. Elle n'a pas franchi la zone neutre si la première chose qu'elle touche le sol, un joueur, un arbitre ou quoi que ce soit se trouve dans, ou en deçà de la zone neutre dans les limites.

b. Un passeur a franchi la zone neutre lorsque la totalité de son corps se trouve au-delà de la zone neutre, lorsque la balle est lancée.

c. Une passe avant légale est au-delà ou en deçà de la zone neutre selon l'endroit où elle franchit une ligne de touche.

Passe avant attrapable

ARTICLE 4. Une passe avant attrapable est une passe avant légale non touchée, au-delà de la zone neutre, vers un joueur éligible qui a une chance raisonnable de la réceptionner. En cas de doute, une passe avant est réputée attrapable.

SECTION 20. Pénalité

Une pénalité est une conséquence imposée par la Règle à l'encontre d'une équipe qui a commis une faute et peut comprendre un ou plusieurs des cas suivants : perte de distance, perte du tenu, premier tenu automatique, expulsion, ~~retrait de 10 secondes du temps de jeu restant~~. (Règle [10.1.1.b](#))

SECTION 21. Mêlée

Mêlée

ARTICLE 1. Un jeu en mêlée est l'action entre les deux équipes au cours d'un tenu qui commence par un *snap* légal.

Ligne de mêlée

ARTICLE 2. La ligne de mêlée pour chaque équipe est définie quand la balle est prête à jouer. C'est la ligne de distance et le plan vertical passant par celle-ci qui correspond à la pointe de la balle la plus proche de la ligne d'embut de l'équipe en question.

SECTION 22. Permutation

ARTICLE 1. a. Une permutation est un changement simultané de position ou d'attitude par deux ou plusieurs joueurs d'attaque après que la balle est prête à jouer pour un jeu de mêlée et avant le *snap* qui s'ensuit ([D.H.7.1.3.II et III](#) et [D.H.7.1.2. I-IV](#)).

b. La permutation se termine quand tous les joueurs se sont immobilisés au moins une seconde.

c. La permutation continue, si un ou plusieurs joueurs sont en mouvement avant la fin d'un intervalle d'une seconde.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

SECTION 23. "Snapper" la balle

- ARTICLE 1. a. Snapper légalement la balle (un *snap*) consiste à la passer ou à la transmettre en arrière à partir de sa position de repos sur le sol, avec un mouvement rapide et continu de la main ou des mains, la balle quittant effectivement la main ou les mains au cours de ce mouvement (Règle [4.1.4](#)).
b. Le *snap* démarre lorsque la balle est bougée légalement et prend fin lorsque la balle quitte les mains du "snappeur" ([D.H.7.1.5.I et II](#)).
c. Si, pendant tout mouvement vers l'arrière d'un *snap* légal, la balle glisse des mains du "snappeur", cela devient une passe arrière et la balle est en jeu (Règle [4.1.1](#)).
d. Lorsque la balle repose sur le sol et juste avant le *snap*, le grand axe de la balle doit être perpendiculaire à la ligne de mélée (Règle: [7.1.3.a.1](#)).
e. A moins d'avoir été effectué vers l'arrière, le mouvement de la balle ne démarre pas un *snap* légal. Le *snap* n'est pas légal si la balle est d'abord bougée vers l'avant ou soulevée.
f. Si la balle est touchée par l'équipe B, pendant un *snap* légal, elle reste morte et l'équipe B est pénalisée. Si la balle est touchée par l'équipe B, pendant un *snap* illégal, la balle reste morte et l'équipe A est pénalisée ([D.H.7.1.5.I et II](#)).
g. Le *snap* ne doit pas nécessairement être effectué entre les jambes du "snappeur"; mais pour être légal, il doit y avoir un mouvement rapide et continu vers l'arrière.
h. La balle doit être "snappée" sur ou entre les lignes de remise en jeu.

SECTION 24. Séries et Séries en Possession

Séries

ARTICLE 1. Une série comprend quatre tenus consécutifs qui commencent chacun par un snap. (Règle [5.1.1](#).)

Séries en Possession

ARTICLE 2. Une série en possession, est une possession continue de la balle par une équipe, lors des prolongations (Règle [3.1.3](#)). Cela consiste en une ou plusieurs séries.

SECTION 25. Points

Point d'application

ARTICLE 1. Un point d'application est le point à partir duquel la pénalité pour une faute ou une violation est administrée.

Point précédent

ARTICLE 2. Le point précédent est le point à partir duquel la balle a été mise en jeu la fois précédente.

Point d'avancée

ARTICLE 3. Le point d'avancée est le point où la balle est mise en jeu pour le tenu suivant.

Point de balle morte

ARTICLE 4. Le point de balle morte est le point où la balle est devenue morte.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Point de faute

ARTICLE 5. Le point de faute est le point où une faute est commise. Si ce point se trouve hors des limites entre les lignes d'embut, il sera ramené à l'intersection de la plus proche ligne de remise en jeu et de la ligne de yardage passant par le point effectif de la faute. Si ce point se trouve hors des limites entre la ligne d'embut et la ligne de fond ou en deçà de la ligne de fond, la faute est dans la zone d'embut.

Point de sortie

ARTICLE 6. Le point de sortie est le point où, suivant la Règle, la balle devient morte pour être sortie des limites ou pour être déclarée en touche.

Point de remise en jeu

ARTICLE 7. Le point de remise en jeu est l'intersection de la plus proche ligne de remise en jeu et de la ligne de yardage passant par le point de balle morte, ou le point où la balle est laissée entre une ligne de remise en jeu et une ligne de touche par l'application d'une pénalité.

Point où la course prend fin

ARTICLE 8. Le point où la course prend fin est au point où :

- a. La balle est déclarée morte en possession d'un joueur.
- b. La possession de la balle par un joueur est perdue sur une balle lâchée.
- c. Une transmission de balle intervient.
- d. Une passe avant illégale est lancée.
- e. Une passe arrière est lancée.
- f. Un coup de pied de mêlée illégal est effectué au-delà de la ligne de mêlée.
- g. Un coup de pied de retour a lieu.
- h. Un joueur gagne la possession sous les conditions de la règle du « momentum ». (Règle [8.5.1.a](#) Exceptions)

Point où un coup de pied prend fin

ARTICLE 9. Un coup de pied de mêlée qui franchit la zone neutre prend fin au point où la possession de la balle est réceptionnée ou recouverte, ou bien au point où la balle est déclarée morte selon la Règle. (Règle [2.16.1.c](#).)

Point de base

ARTICLE 10. Le Point de base est une indication, pour situer le point d'application des pénalités, administrée par le principe des Trois et Un (Règle [2.33](#)). Les points de base, en fonction des différents types de jeu sont exposés dans la règle [10.2.2.d](#).

Point résultant d'un coup de pied de mêlée

ARTICLE 11. Le point résultant d'un coup de pied de mêlée, est utilisé comme point de base quand le point résultant d'un coup de pied de mêlée est le point d'application (Règle [10.2.3](#)).

- a. Quand le coup de pied se termine à l'intérieur du terrain, autre que les cas spéciaux ci-dessous, le point résultant du coup de pied de mêlée est le point où le coup de pied se termine.
- b. Quand le coup de pied se termine dans la zone d'en-but de B, le point résultant d'un coup de pied de mêlée est la ligne des 20 yards de B.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Cas spéciaux

1. Lors d'une tentative de field goal ratée, si la balle non touchée par B, après avoir franchie la zone neutre est déclarée morte au-delà de la zone neutre, le point résultant d'un coup de pied de mêlée est :
 - a. Le point précédent, si le point précédent est sur ou au-delà de la ligne des 20 yards de B ; ou
 - b. La ligne des 20 yards de B, si le point précédent est entre la ligne des 20 yards de B et sa ligne d'en-but ([D.H.10.2.3.V](#)).
2. Quand la règle [6.3.11](#), s'applique, le point résultant d'un coup de pied de mêlée est la ligne des 20 yards de B.
3. Quand la règle [6.5.1.b](#) s'applique, le point résultant d'un coup de pied de mêlée est le point où le retourneur a touché pour la première fois le coup de pied.

SECTION 26. Plaquer

Plaquer consiste à saisir ou à encercler un adversaire avec la (les) main(s) ou le(s) bras.

SECTION 27. Dénomination des joueurs et des équipes

Equipes A et B

ARTICLE 1. L'équipe A est l'équipe qui est désignée pour mettre la balle en jeu et l'équipe B désigne l'adversaire. Les équipes conservent cette désignation jusqu'à ce que la balle soit déclarée à nouveau prête à jouer.

Equipes d'attaque et de défense

ARTICLE 2. L'équipe d'attaque est l'équipe en possession de la balle ou l'équipe à laquelle la balle appartient. L'équipe de défense est l'équipe adverse.

Botteur et Placeur

ARTICLE 3. a. Le botteur est tout joueur qui effectue un dégagement, un drop ou un coup de pied placé, conformément à la Règle. Il reste le botteur jusqu'à ce qu'il ait disposé d'un temps suffisant pour retrouver son équilibre.
b. Un placeur est un joueur qui contrôle la balle sur le sol ou sur un support. Pendant un jeu de coup de pied de mêlée, il reste le placeur jusqu'à ce qu'aucun joueur ne soit en position pour botter ou, si la balle est bottée, jusqu'à ce que le botteur ait disposé d'un temps suffisant pour retrouver son équilibre.

Homme de ligne et arrière

ARTICLE 4.

a. Homme de Ligne.

1. Un homme de ligne est tout joueur de l'équipe A légalement sur sa ligne de mêlée au moment où la balle est snappée. (Règle [2.21.2](#))
 2. Un homme de ligne est considéré aligné quand il fait face à la ligne d'en-but adverse avec la ligne de ses épaules parallèle à celle-ci. (a) il est le snappeur (Règle [2.27.8](#)) ou (b) sa tête franchit le plan de la ligne imaginaire passant par la ceinture du snappeur.
- b. *Homme de ligne intérieur.* Un homme de ligne intérieur est celui qui n'est pas à la fin de sa ligne de mêlée.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

c. *Homme de Ligne Restreint*. Un homme de ligne restreint est un homme de ligne intérieur, ou tout homme de ligne portant un numéro de 50 à 79, et dont les mains sont sous les genoux.

d. **Arrière**.

1. Un arrière est tout joueur de l'équipe A qui n'est pas un homme de ligne et dont la tête ou le corps ne franchit pas le plan de la ligne imaginaire correspondant à la partie du corps la plus en arrière du joueur de l'équipe A, le plus proche.
2. Un arrière est également un joueur, autre qu'un homme de ligne en position de recevoir un snap de la main à la main.
3. Un homme de ligne devient un arrière avant le snap, quand il se déplace vers une position d'arrière et qu'il s'arrête.

Passeur

ARTICLE 5. Le passeur est le joueur qui lance une passe avant. Il est passeur à partir du moment où il lance la balle jusqu'à ce que la passe soit réussie, ratée, interceptée ou qu'il se déplace pour participer au jeu.

Joueur

ARTICLE 6. a. Un joueur est n'importe quel participant au jeu, qui n'est pas un remplaçant ou un joueur remplacé et est soumis aux règles lorsqu'il se trouve dans les limites ou en dehors.

b. Un joueur en vol est un joueur qui n'est pas en contact avec le sol.

c. Un joueur sortant est un joueur qui quitte le terrain, et qui est remplacé par un remplaçant.

Coureur ou porteur de balle.

ARTICLE 7. a. Le coureur est un joueur en possession d'une balle vivante ou qui simule la possession d'une balle vivante.

b. Un porteur de balle est un coureur en possession d'une balle vivante.

Snappeur

ARTICLE 8. Le snappeur est le joueur qui "snappe" la balle. Il devient le "snappeur" quand il prend sa position derrière la balle la touche ou simule (main[s] au niveau ou sous les genoux) le fait de toucher la balle (Règle [7.1.3](#).).

Remplaçant

ARTICLE 9. a. Un remplaçant légal est un participant qui prend la place d'un joueur ou une place vacante pendant un inter-tenu.

b. Un remplaçant légal qui entre sur le terrain devient un joueur quand il pénètre sur l'aire de jeu ou les zones d'embut et communique avec ses coéquipiers ou avec un arbitre, entre dans le conseil, est positionné dans une formation offensive ou défensive ou participe à une action de jeu.

Joueur remplacé

ARTICLE 10. Un joueur remplacé est un joueur qui participait au tenu précédent, a été remplacé par un remplaçant et a quitté l'aire de jeu et les zones d'embut.

Joueur manquant

ARTICLE 11. Il y a joueur manquant quand une équipe a moins de 11 joueurs en jeu.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Joueur expulsé

ARTICLE 12. a. Un joueur expulsé est un joueur qui est déclaré interdit de jeu pour toute participation durant la rencontre, les instances fédérales étant en charge de la sanction conformément à nos règlements fédéraux.

b. Un joueur expulsé doit quitter l'aire de jeu dans un délai raisonnable après son expulsion. Il doit rester hors de l'aire de jeu sous la responsabilité de son équipe jusqu'à la fin du match. A minima, il devra rester au-delà de la main courante si elle existe, ou a distance suffisante du terrain et des zones d'équipes pour qu'il n'y ait pas de gêne ou d'interférence.

Membre d'une équipe

ARTICLE 13. Un membre d'une équipe fait partie d'un groupe de joueurs potentiels, en uniforme, organisés pour participer à la rencontre de football ou à des actions de jeu.

Joueur sans défense

ARTICLE 14. Un joueur sans défense est celui qui en raison de sa position physique et concentration est spécialement vulnérable pour une blessure. Les exemples de joueurs sans défense sont :

- a. Un joueur pendant ou juste après avoir délivré une passe.
- b. Un receveur qui est focalisé sur la réception d'une passe.
- c. Un botteur pendant ou juste après avoir botté la balle.
- d. Un retourneur de coup de pied focalisé sur la réception ou la récupération d'un coup de pied en l'air.
- e. Un joueur au sol à la fin d'un jeu.
- f. Un joueur manifestement en dehors du jeu.

SECTION 28. Croc en jambes

Un croc en jambe consiste à utiliser intentionnellement le bas de la jambe ou le pied pour gêner un adversaire au-dessous des genoux (Règle [9.1.2.c.](#)).

SECTION 29. Chronométrage

Horloge de jeu

ARTICLE 1. Il s'agit de tout instrument sous la direction de l'arbitre approprié utilisé pour mesurer le temps de jeu de la rencontre.

Chronomètre de jeu

ARTICLE 2.

Chaque stade ou terrain doit avoir une horloge visible à chaque extrémité des zones d'embut. L'horloge doit être capable de décompter le temps soit à partir de 40 secondes soit à partir des 25 secondes. Elle doit être automatiquement par défaut à 40 secondes et démarrer immédiatement après remise à zéro par l'opérateur des horloges quand n'importe quel arbitre signale « balle morte » après un jeu.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

SECTION 30. Classification des jeux

Jeu de passe avant

ARTICLE 1. Un jeu de passe avant légale est l'intervalle de temps entre le *snap* et le moment où la passe avant légale est réussie, ratée ou interceptée.

Jeu de coup de pied libre

ARTICLE 2. Un jeu de coup de pied libre est l'intervalle de temps entre le moment où la balle est bottée légalement et le moment où elle devient en possession d'un joueur ou est déclarée morte suivant la Règle.

Jeu de coup de pied de mêlée

ARTICLE 3. Un jeu de coup de pied de mêlée est l'intervalle de temps entre le *snap* et le moment où un coup de pied de mêlée devient en possession d'un joueur ou est déclarée morte selon la Règle.

Jeu de course et course

ARTICLE 4. a. Un jeu de course désigne toute action de balle vivante autre que pendant un jeu de coup de pied libre, un jeu de coup de pied de mêlée ou un jeu de passe avant légale.

b. Un jeu de course est le segment de temps pendant lequel le porteur de balle a la possession.

c. Si le porteur de balle perd la possession consécutivement à une balle lâchée, une passe arrière, ou une passe avant illégale, le point ou la course se termine, (Règle [2.25.8](#)) est la ligne de yardage où le coureur a perdu la possession. Le jeu de course inclus la course, et l'action de perdre la balle, avant que la possession ne soit gagnée ou regagnée, ou que la balle soit déclarée morte. ([D.H.2.30.4.I et II](#))

d. Un nouveau jeu de course débute lorsqu'un joueur gagne ou regagne la possession.

SECTION 31. Zones du terrain

Le terrain

ARTICLE 1. Le terrain est la zone comprise dans les lignes de limites et comprend les lignes de limites, les zones d'équipes et l'espace situé au-dessus (**Exception** : enceintes au-dessus du terrain).

Aire de jeu

ARTICLE 2. L'aire de jeu est la zone comprise entre les lignes de touche et les lignes d'embut.

Zones d'embut

ARTICLE 3. a. Les zones d'embut à chaque extrémité du terrain sont les zones situées entre la ligne d'embut, les lignes de touche et la ligne de fonds.

b. Les lignes d'embut et les piquets situés sur celle-ci sont dans la zone d'embut

c. La zone d'embut d'une équipe est celle qu'elle défend ([D.H.8.5.1.VII](#) et [D.H.8.6.1.I](#)).

Surface de jeu

ARTICLE 4. La surface de jeu est le matériau ou la substance de l'aire de jeu, y compris les zones d'embut.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Enceinte de jeu

ARTICLE 5. L'enceinte de jeu est la zone délimitée par le stade, le toit, les tribunes, les clôtures ou d'autres structures (**Exception** : les tableaux d'affichage ne font pas partie de l'enceinte de jeu).

Zone de Côté

ARTICLE 6. La zone de côté est l'aire entre les lignes de remise en jeu « hash marks » et la ligne de touche la plus proche.

SECTION 32. Bagarre

ARTICLE 1. Une bagarre est définie comme une tentative d'un joueur, d'un entraîneur ou d'un membre d'une équipe en uniforme de frapper un adversaire d'une manière agressive sans rapport avec les Règles du football. Ceci comprend, sans être restrictif :

a. Toute tentative de frapper un adversaire avec le(s) bras, main(s), la (les) jambe(s) ou le(s) pied(s), qu'il y ait ou non contact.

b. Tout acte antisportif envers un adversaire qui entraîne tout autre adversaire à répondre en se bagarrant (Règles [9.2.1.](#) et [9.5.1.a.c.](#)).

SECTION 33. Principe du Trois et Un

Le Principe du Trois et Un pour l'application des pénalités est utilisé quand le statut de la pénalité pour une faute, ne donne pas le point d'application. Le principe est décrit dans la règle [10.2.2.c.](#)

SECTION 34. Zone de Placage

ARTICLE 1. a. La zone de placage (tackle box) est le rectangle compris entre la zone neutre, les lignes de remise en jeu parallèles aux lignes de touche cinq yards à partir du snappeur et la ligne de fond de l'équipe A. (Voir le dessin au début de ce livre).

b. La zone de placage disparaît quand la balle en sort.

RÈGLE 3

PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS, CHANGEMENT DE JOUEURS

SECTION 1. Début de chaque période

Première et troisième périodes

- ARTICLE 1. a. Chaque mi-temps commencera par un coup de pied d'engagement.
b. Trois minutes avant l'heure prévue pour le coup d'envoi, l'arbitre principal tirera à pile ou face au milieu du terrain en présence d'un maximum de 4 capitaines pour chaque équipe et d'un autre arbitre, après avoir désigné celui des capitaines de l'équipe visiteuse qui annoncera pile ou face lors du tirage au sort. Avant le début de la seconde mi-temps, l'arbitre principal rencontrera les capitaines de chaque équipe pour obtenir les options de la seconde mi-temps.
c. Pendant le tirage au sort, chaque équipe restera dans une zone comprise entre sa touche et les marques de 9yards situées de son côté ou dans sa zone d'équipe. Le tirage au sort commence lorsque les capitaines franchissent les marques de 9 yards et se termine quand les capitaines regagnent les marques de 9 yards.

PENALITE - 5 yards du point d'avancée [S19].

- d. Le gagnant du tirage au sort pourra choisir une des options suivantes :
1. Désigner l'équipe qui donnera le coup de pied d'engagement.
2. Choisir la ligne d'en-but qu'elle défendra.
3. Reporter son choix en seconde mi-temps
e. Le perdant choisira alors l'option 1 ou 2 ci-dessus disponible.
f. Si le gagnant du tirage au sort choisit l'option 3 ci-dessus, ensuite le choix du perdant s'effectue dans les options disponibles du gagnant (1 ou 2 ci-dessus).

Deuxième et quatrième périodes

- ARTICLE 2. Entre la première et la deuxième période et également entre la troisième et la quatrième période, les équipes défendront des lignes d'en-but opposées.
a. La balle sera replacée à un endroit exactement symétrique de sa position à la fin de la période précédente par rapport aux lignes d'en- but et de touche.
b. La possession de la balle, le numéro de tenu et la distance à couvrir doivent rester identiques.

Période supplémentaire

- ARTICLE 3. Le système de prolongation F.F.F.A. pourra être utilisé lorsque cela est nécessaire pour départager deux équipes. Les règles du jeu de football F.F.F.A. s'appliquent aux exceptions suivantes près :
a. Immédiatement après la fin du 4^{ème} quart-temps, les arbitres demanderont aux équipes de se retirer dans leurs zones d'équipes respectives. Les arbitres se rassembleront au centre du terrain et réviseront les procédures de prolongation.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS, CHANGEMENT JOUEURS

b. Les arbitres accompagneront les capitaines (Règle 3.1.1) au centre du terrain pour le tirage au sort. L'arbitre principal tirera à pile ou face au milieu du terrain en présence d'un maximum de 4 capitaines pour chaque équipe et d'un autre arbitre, après avoir désigné celui des capitaines de l'équipe visiteuse qui annoncera pile ou face lors du tirage au sort. Le gagnant du tirage ne peut pas reporter son choix et devra choisir l'une des options suivantes :

1. Attaque ou défense, avec l'attaque débutant la première série sur la ligne des 25 yards de l'adversaire.
2. Quel côté du terrain sera utilisé pour les 2 séries de cette période de prolongation.

c. Le perdant du tirage prendra l'option restante, pour la première période de prolongation et pourra choisir en premier l'une des deux options pour toute période ultérieure paire, de prolongation.

d. Prolongations : une période de prolongation se composera de deux séries, chaque équipe mettant chacune la balle en jeu par un snap sur ou entre les lignes de remise en jeu de la ligne des 25 yards retenue (sauf si une pénalité modifie cette ligne de départ), qui devient ainsi la ligne des 25 yards de l'adversaire. Le snap aura lieu au milieu des lignes de remise en jeu sur la ligne des 25 yards, à moins qu'une autre position entre les lignes de remise en jeu n'ait été choisie par l'équipe d'attaque avant le signal prêt à jouer. Après le signal prêt à jouer, la balle peut être déplacée à la suite d'un temps mort d'équipe à moins que ce temps mort ne soit précédé par une faute commise par l'équipe A ou par des fautes s'annulant.

e. Séries par équipe : chaque équipe conserve la balle pendant une série jusqu'à ce qu'elle marque ou jusqu'à ce qu'elle ne parvienne pas à faire un premier tenu. La balle reste vivante après un changement de possession d'équipe jusqu'à ce qu'elle soit déclarée morte. Cependant, l'équipe A peut ne pas avoir un premier tenu et 10 si elle reprend possession de la balle après un changement de possession d'équipe. ([D.H. 3.1.3.I - IX](#))

Les désignations "équipe A" et "équipe B" sont les mêmes que celles définies à la règle [2.27.1](#).

f. La marque : l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de points à l'issue du temps réglementaire et des périodes de prolongations sera déclaré vainqueur. Il y aura un nombre égal de séries telles que définies dans le paragraphe (e) ci-dessus, dans chaque période de prolongation, sauf si l'équipe B marque durant une période autre que lors d'une transformation. A partir de la 3^{ème} période de prolongation, les équipes marquant un essai doivent tenter une transformation à 2 points. Bien que ce ne soit pas illégal, une transformation à un point par l'équipe A () ne rapportera aucun point. ([D.H. 3.1.3 X](#))

g. Fautes après changement de possession d'équipe ([D.H. 3.1.3.XI - XIV](#)):

1. Les pénalités sont déclinées d'après la règle pendant les prolongations (**Exception** : pénalités pour fautes personnelles flagrantes, fautes de conduites non sportives, fautes personnelles de balle morte et fautes de balle vivante administrées comme fautes de balle morte sont administrées sur le jeu suivant).

2. Les points marqués par une équipe ayant commis une faute pendant le tenu sont annulés.

3. Si les 2 équipes ont commis une faute durant le tenu et que l'équipe B n'a pas commis de faute avant le changement de possession, les fautes s'annulent et le tenu n'est pas rejoué.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENT JOUEURS

h. Temps mort : chaque équipe a droit à un temps mort pour chaque période de prolongation. Les temps morts non utilisés pendant le temps réglementaire ne peuvent pas être transférés dans les périodes de prolongation. Les temps morts non utilisés dans une période de prolongation ne peuvent pas être transférés dans les autres périodes de prolongation. Les temps morts pris entre les périodes seront considérés comme pris dans la période suivante.

Les temps morts pour la radio et la télévision ne sont pas permis pendant les périodes de prolongations (première et deuxième, deuxième et troisième, etc.). Les temps-morts d'équipe ne peuvent pas être étendus pour la radio ou la télévision. (ceci ne s'applique pas en France dans l'immédiat).

La prolongation démarre avec le snap de la première série.

SECTION 2. Temps de jeu et arrêts

Durée des périodes et arrêts

ARTICLE 1. La durée totale de la rencontre, pour une rencontre officielle est fixée par la F.F.F.A. en ANNEXE 1 , selon le type de compétition, divisées en 4 périodes égales en temps, avec une minute d'arrêt entre les 1^{ère} et 2^{ème} périodes (première mi-temps) et les 3^{ème} et 4^{ème} périodes (deuxième mi-temps) [**Exception** : L'interruption d'une minute entre les 1^{ère} et 2^{ème} et les 3^{ème} et 4^{ème} périodes peut être prolongée pour des temps morts de radio et de télévision(ceci ne s'applique pas en France dans l'immédiat).]

a. Aucune période ne peut s'achever si la balle n'est pas morte et l'arbitre principal déclare la fin de la période [S14].

b. L'arrêt entre les deux mi-temps sera de 20 minutes. Cette durée peut être modifiée, avant la rencontre, par décision mutuelle des dirigeants des 2 équipes ou par décision de la Ligue ou de la Fédération. Immédiatement après la fin du deuxième quart-temps, l'arbitre principal déclenchera la mi-temps par le signal [S2].

Adaptation du chronométrage

ARTICLE 2. Avant le début de la rencontre, la durée totale d'une rencontre et de l'interruption entre les mi-temps pourra être raccourcie par l'arbitre principal s'il estime que l'obscurité pourra gêner le jeu. Les 4 périodes seront d'égale durée si la rencontre est raccourcie avant qu'elle ne débute.

a. A tout moment au cours de la rencontre, le temps alloué pour toute(s) période(s) restante(s) et l'interruption entre les mi-temps pourra être raccourcie par décision mutuelle des entraîneurs principaux des deux équipes et de l'arbitre principal.

b. Les erreurs de chronométrage de l'horloge officielle pourront être corrigées par l'arbitre principal, mais seulement pendant la période durant laquelle elles ont lieu.

c. Si l'arbitre principal a une connaissance précise du temps écoulé, il fera recalculer l'horloge officielle et la fera démarrer au moment adéquat.

d. Les erreurs de chronométrage pourront être corrigées par l'arbitre principal. L'horloge de jeu devra redémarrer de nouveau (Règle [2.29.2](#)).

e. Quand le décompte est interrompu par des circonstances dépassant le contrôle des équipes (sans connaissance certaine du temps écoulé), un nouveau décompte sera démarré et l'horloge officielle démarra selon la règle [3.2.4.b](#)

f. L'horloge des 40 / 25 secondes ne tournera pas lorsqu'il restera, respectivement, moins de 40 / 25 secondes à jouer dans une période.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENT JOUEURS

g. L'horloge officielle ne devra pas être stoppée si le décompte est démarré en contradiction avec le paragraphe f ci-dessus.

h. Les ajustements du temps pour les matches utilisant la reprise vidéo sont décrits dans la règle 12.3.5. (ceci ne s'applique pas en France dans l'immédiat).

Prolongation des périodes

ARTICLE 3. a. Une période devra être prolongée d'un tenu supplémentaire hors-temps, i si l'une ou plus des situations suivantes se produit alors que le temps expire. ([D.H. 3-2-3-1 - VIII](#)) :

1. Une pénalité est acceptée pour une (des) faute(s) de balle vivante (**Exception** : Règle [10.2.5.a](#)). La période n'est pas prolongée si une pénalité est commise par l'équipe en possession et incluant une perte de tenu ([D.H. 3.2.3.VIII](#)).
2. Des fautes s'annulant.
3. Un arbitre émet un coup de sifflet intempestif ou signale de façon incorrecte la balle morte.

b. Des tenus supplémentaires hors temps seront joués jusqu'à l'obtention d'un tenu libre des circonstances évoqués ci-dessus 1,2 et 3 de la Règle [3-2-3-a](#).

c. Si un essai est marqué durant lequel le temps expire, la période est étendue pour la transformation (**Exception** : Règle [8.3.2.a](#)).

Chronométrage

ARTICLE 4. a. *Horloge de jeu.* Le temps sera décompté sur une horloge officielle qui pourra être soit un chronomètre manipulé par l'arbitre de ligne (JL), l'arbitre de champ arrière (JCA), l'arbitre de côté (JCo) ou l'arbitre de champ (JCh), soit une horloge de terrain actionnée par un assistant sous la direction de l'arbitre désigné. Le type d'horloge de terrain sera au choix de l'organisateur de la rencontre.

b. *Horloge des 40 secondes.*

1. Quand un arbitre signale la balle morte, l'horloge de jeu devra débuter un décompte de 40 secondes.
2. Si le décompte des 40 secondes est interrompu autrement que par le contrôle des arbitres ou de l'opérateur (par exemple à cause d'un mauvais fonctionnement de l'horloge), l'arbitre principal devra arrêter le temps et signaler (les deux paumes ouvertes vers le haut au-dessus de la tête et en pompant) que l'horloge de jeu devra être remise sur 40 secondes et démarrera immédiatement.
3. Durant le décompte des 40 secondes, si la balle n'est pas prête à être mise en jeu au bout de 20 secondes, l'arbitre principal déclarera un temps mort et signalera que l'horloge de jeu devra être remise sur 25 secondes. Quand le jeu sera en place, l'arbitre principal donnera le signal de la balle prête à jouer [S1] et l'horloge de jeu démarrera le décompte des 25 secondes. Le temps démarrera au snap à moins que le chrono ne décompte avant que l'arbitre principal ne signale temps mort ; dans ce cas, le temps redémarrera au signal de l'arbitre principal. (Règle [3-3-2-f](#))

c. *Horloge des 25 secondes.*

Si les arbitres doivent arrêter le temps pour une des raisons suivantes, l'arbitre principal signalera (une paume ouverte vers le haut au-dessus de la tête et en pompant) que l'horloge de jeu devra être réglée sur 25 secondes :

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENT JOUEURS

1. Application d'une pénalité.
2. Temps mort d'équipe.
3. Temps mort média.
4. Temps mort pour blessure pour un joueur de l'équipe offensive seulement. L'horloge sera remise à 40 secondes pour une blessure d'un joueur de l'équipe de défense.
5. Mesures.
6. L'équipe B obtient un premier tenu.
7. Après un coup de pied.
8. Après un score.
9. Au début de chaque période.
10. Au Début d'une série d'équipe en prolongation.
11. Révision vidéo.
12. Autres arrêts administratifs.
13. Un joueur offensif perd complètement son casque pendant le jeu. L'horloge de remise en jeu sera mise sur 40 secondes si cela concerne un joueur de l'équipe défensive. [Exception : si il y a une option de retrait de 10 secondes du temps de jeu restant lors d'une fin de mi-temps, alors l'horloge de remise en jeu sera positionnée sur 25 secondes, quelque soit le joueur ayant perdu son casque].

Quand le jeu sera en place, l'arbitre principal donnera le signal de la balle prête à jouer [S1] et l'horloge de jeu débutera son décompte de 25 secondes.

d. *Mauvais fonctionnement d'une horloge.* Si l'une des horloges 25 / 40 secondes devient inopérante, les 2 entraîneurs devront être immédiatement avertis par l'arbitre principal et les 2 horloges seront éteintes.

SECTION 3. Temps morts : Démarrage et arrêt du temps

Temps mort

ARTICLE 1. a. Un arbitre fera le signal temps mort quand les règles le prévoient ou quand un temps mort sera attribué à une des équipes ou à l'arbitre principal. Les autres arbitres devront répéter le signal. L'arbitre principal peut déclarer le temps mort à sa charge ou peut déclarer un temps mort discrétionnaire pour n'importe quelle éventualité non couverte par la règle ([D.H. 3-3-1 IV](#)).

b. Quand une équipe aura épuisé tous ses temps morts et en demandera un, les arbitres n'en tiendront pas compte. (Règle [3.3.4](#))

c. Une fois que le match démarre, les joueurs ne sont pas autorisés à s'entraîner avec un ballon sur l'aire de jeu ou dans les zones d'en-but sauf pendant la mi-temps.

Démarrage et arrêt du temps

ARTICLE 2. a. *Coup de pied libre.* Après un coup de pied libre, le temps démarrera sur le signal d'un arbitre lorsque la balle sera touchée légalement dans l'aire de jeu, ou si elle franchit la ligne d'embut après avoir été légalement touché par l'équipe B dans sa zone d'embut. Suite au signal d'un arbitre, le temps sera arrêté immédiatement lorsque la balle est déclarée morte par la règle.

b. *Tenu hors coup de pied libre.* Quand une période démarre avec un tenu sur un jeu de mêlée, le temps démarre lorsque la balle est légalement snappée. Lors d'un tenu en

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENT JOUEURS

mêlée, le temps démarrera lorsque la balle sera légalement snappée (Règle [3.3.2.d](#)), ou antérieurement sur le signal de l'arbitre principal (Règle [3.3.2.e](#)). Le temps ne sera pas décompté durant une transformation, une extension de période ou pendant les prolongations ([D.H. 3.3.2.I à IV](#)).

c. *Apres un score*. Le temps s'arrêtera quand il y aura un essai, un "field goal" ou un "safety". Il redémarrera à nouveau dans les cas ci-dessus (a) à moins que le tenu soit rejoué, dans ce cas il redémarrera quand la balle sera légalement snappée.

d. *Démarrage au snap*. Pour chaque situation suivante, l'horloge est stoppée au signal de l'arbitre. Si le jeu suivant démarre avec un snap, l'horloge démarrera au snap :

1. Lors d'un "touchback"
2. Avec moins de deux minutes restant dans une mi-temps, le coureur, une balle perdue ou une passe arrière est en touche selon la règle (Exception : Apres une balle perdue fumble sortant au-delà du point de lâché, l'horloge démarrera au signal de l'arbitre principal).
3. L'équipe B gagne un premier tenu et le jeu suivant démarre par un snap ([D.H. 3-3-2-V](#)).
4. Une passe avant est déclarée incomplète.
5. Un temps mort est attribué à une équipe.
6. La balle devient illégale.
7. Il y a violation sur l'équipement obligatoire (Règle [1-4-4](#)) ou l'équipement est illégal (Règle [1-4-7](#)).
8. A la fin d'un tenu de coup de pied .
9. A l'issue d'un retour de coup de pied de retour. effectué.
10. Un coup de pied de mêlée est effectué au-delà de la zone neutre.
11. L'équipe A commet une faute pour un délai de jeu pendant une formation de coup de pied de mêlée.
12. A la fin d'un quart temps.

e. *Démarrage au signal de l'arbitre principal*. Pour chaque situation suivante, l'horloge est stoppée sur le signal d'un arbitre. Si le jeu suivant démarre avec un snap, l'horloge démarrera au signal de l'arbitre principal :

1. L'équipe A gagne un premier tenu, par le jeu ou par une pénalité.
2. Quand une balle lâchée de A sort en touche au-delà du point de lâché.
3. Avec plus de deux minutes restant à jouer dans une mi-temps, le coureur de l'équipe A, (ici attention à la construction de la phrase= soit il lâche la balle, soit il fait un fumble) une balle lâchée ou une passe arrière est en touche selon la règle.
4. Pour appliquer une pénalité (Exception : Règle [3.4.4.c](#)).
5. Un temps mort pour blessure pour un ou plusieurs joueurs ou pour un arbitre ([D.H. 3.3.5.I V](#)).
6. Un coup de sifflet intempestif.
7. Une mesure pour une possible première tentative.
8. Un délai pour remettre la balle en jeu causé par l'une des équipes ([D.H. 3.3.1 III](#)).
9. Une balle vivante est détenue par un arbitre.
10. Une conférence avec un entraîneur ou une révision vidéo est demandée.
11. L'arbitre principal autorise un temps-mort pour les médias.
12. L'arbitre principal signale un temps-mort discrétionnaire.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENT JOUEURS

13. L'arbitre principal signale un temps-mort parce que le public produit du bruit pouvant troubler le jeu de façon non fair-play (Règle [9.2.1.b.6](#)).
 14. Une passe avant illégale est lancée pour conserver du temps ([D.H. 7.3.2.II VII](#)). (Exception : Règle [3-4-4-c](#))
 15. L'arbitre principal interrompt le décompte de l'horloge des 40/25 secondes.
 16. Un joueur ayant perdu complètement son casque pendant le tenu.
- f. *Conflit entre démarrage au snap et le signal de l'arbitre principal.* Si un ou des incidents qui devaient faire démarrer le jeu au signal de l'arbitre principal (Règle [3.3.2.e](#)) interviennent concurremment avec toute autre situation entraînant le démarrage du temps au snap (Règle [3-3-2-c](#) et [3-3-2-d](#)), le temps démarrera au snap.

Match Suspendu.

ARTICLE 3. a. L'arbitre principal pourra suspendre temporairement le jeu quand les conditions nécessiteront une telle intervention.

b. Quand le jeu est arrêté par les actions d'une ou plusieurs personnes non assujetties aux règles ou pour toutes autres raisons non prévues par les règles et ne peut pas continuer, l'arbitre principal devra :

1. Suspendre le jeu et renvoyer les joueurs à leur zone d'équipe ;
2. Soumettre alors le problème aux responsables de l'organisation de la rencontre.
3. Faire reprendre le jeu quand il décidera que les conditions sont satisfaisantes.
- c. Si une rencontre est suspendue pour des raisons liées à la règle [3.3.3.a et b](#) et avant la fin de la quatrième période et ne peut reprendre, plusieurs options sont possibles :
 1. Continuer le match à une autre date
 2. Terminer le match avec le score final déterminé
 3. Déclarer le match forfait ; ou
 4. Déclarer le match comme nul

Les règlements de la Ligue ou de la F.F.F.A. détermineront l'option à appliquer.

d. Si une rencontre est suspendue pour des raisons liées à la règle [3.3.3.a et b](#), après 4 périodes de jeu et ne peut reprendre, la rencontre sera considérée comme match nul, avec le score existant à la fin de la dernière période jouée. (Note : si un gagnant doit être déclaré, la Ligue ou la F.F.F.A. selon les compétitions, détermineront à quelle date la rencontre sera reprise.)

e. Une rencontre suspendue, si elle est reprise, le sera avec le même temps restant à jouer et les mêmes conditions de tenu, de distance, de position sur le terrain, et de joueurs présents sur la liste des licenciés.

Temps morts attribués aux équipes

ARTICLE 4. Si les temps morts ne sont pas épuisés, un arbitre attribuera un temps mort d'équipe lorsqu'un joueur quelconque ou l'entraîneur principal le demandera quand la balle sera morte.

- a. Chaque équipe a droit à trois temps morts pendant chaque mi-temps.
- b. Après que la balle a été déclarée morte et avant le snap, un remplaçant légal peut demander un temps mort s'il est entre les lignes de 9 yards ([D.H. 3.3.4.I](#)).
- c. Un joueur qui a participé au tenu précédent peut demander un temps mort entre le moment où la balle est déclarée morte et le snap sans être entre les lignes de 9 yards ([D.H. 3.3.4.I](#)).

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENT JOUEURS

d. Un entraîneur principal, qui est dans ou aux alentours de sa zone d'équipe, (), ou de sa zone d'entraîneur peut demander un temps morts entre le moment où la balle est déclarée morte et le prochain snap.

e. Un joueur, un remplaçant qui entre sur le terrain ou l'entraîneur principal peut demander une conférence entraîneur avec l'arbitre principal si l'entraîneur pense qu'une règle a été appliquée de façon incorrecte. Si l'application de la règle n'est pas changée, l'équipe de cet entraîneur se verra attribuer un temps mort ou une pénalité pour retard si elle a déjà utilisé tous ses temps morts.

1. Seul l'arbitre principal peut arrêter le temps pour un entretien avec un entraîneur.

2. Une demande de conférence entraîneur ou de révision vidéo doit être effectuée avant la remise en jeu de la balle par un snap ou un coup de pied libre pour le jeu suivant et avant la fin de la seconde ou quatrième période (Règle [5.2.9](#) et [11.1](#)).

3. Après la conférence avec l'entraîneur ou la révision vidéo, le temps mort d'équipe est accordé tout entier s'il est attribué par l'arbitre principal.

Temps morts pour blessure

ARTICLE 5. a. En cas de blessure d'un (des) joueur(s) :

1. Un arbitre déclarera un temps mort et le(s) joueur(s) devra (ont) quitter le jeu. Il (s) devra (ont) rester en dehors du jeu pour au moins un tenu. En cas de doute, les arbitres devront prendre un temps mort pour un joueur blessé.

2. Le(s) joueur(s) ne pourra (ont) pas reprendre la partie tant qu'il (s) n'aura (ont) pas reçu l'approbation du personnel médical.

3. Les arbitres et les entraîneurs devront porter une attention particulière aux joueurs qui montreraient des signes de commotion ([voir la note C](#)).

4. Dès qu'un participant (joueur ou arbitre) saigne, a beaucoup de sang sur son uniforme ou sur sa peau, le joueur ou l'arbitre devra rejoindre la zone d'équipe pour y recevoir le traitement médical approprié. Il ne pourra revenir en jeu sans l'approbation du personnel médical ([D.H. 3.3.5.I.VII](#)).

b. Pour empêcher un gain de temps en feignant une blessure, une attention particulière doit être apportée au Code du Football (Ethique des entraîneurs, section h).

c. Un temps mort pour blessure peut être consécutif à un temps mort d'équipe attribué.

d. L'arbitre principal peut s'attribuer un temps mort en cas de blessure d'un arbitre.

f. Après un temps mort pour blessure d'un joueur de l'équipe défensive, l'horloge de jeu doit être mise sur 40 secondes.

Temps morts pour violation

ARTICLE 6. Pour non-respect des règles [1.4.7](#), [1.4.8](#) ou [9.2.2.d](#), pendant un tenu ou pour non-respect de la règle [3.3.4.e](#) pendant que la balle est morte, un temps mort sera attribué à l'équipe au point d'avancée (Règle [3.4.2.b](#)).

Durée des temps morts

ARTICLE 7.

a. Un temps mort d'équipe demandé par un joueur quelconque ou l'entraîneur principal n'excédera pas 1 minute 30 secondes (**Exception** : Règle [3.3.4.e.3](#)). Ceci inclus l'intervalle de l'horloge de jeu de 25 secondes.

b. Pour les rencontres télévisées en direct seulement, le temps mort d'équipe durera 30 secondes plus le décompte des 25 secondes.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENT JOUEURS

- c. Tout temps mort d'équipe durera 30 secondes seulement à la suite d'un signal visuel des mains touchant ses épaules, effectué par l'entraîneur principal de l'équipe demandant un tel temps mort. Le signal devra être fait rapidement après la demande du temps mort.
- d. Les autres temps morts ne seront pas plus longs que le temps que l'arbitre principal estime nécessaire à remplir leurs fonctions particulières, y compris les temps morts pour la radio ou la TV, mais n'importe quel temps mort peut être prolongé par l'arbitre principal en faveur d'un joueur blessé (cf Annexe concernant les lignes de conduite pour les arbitres en cas de blessure grave d'un joueur sur le terrain).
- e. Si l'équipe a qui a été attribué un temps mort d'équipe de 1 minute 30 secondes souhaite reprendre le jeu avant qu'une minute ne se soit écoulée et si l'équipe adverse indique qu'elle est prête, l'arbitre déclarera la balle prête à jouer.
- f. La durée des temps morts de l'arbitre principal dépend des circonstances de chaque temps mort.
- g. Un capitaine doit exercer son choix concernant une pénalité avant que lui ou un coéquipier ne consulte son entraîneur sur la touche pendant un temps mort.
- h. L'interruption après un safety, une transformation ou un field goal réussi ne doit pas excéder une minute.

Avertissement par l'arbitre principal

- ARTICLE 8. Durant un temps-mort complet (Règle [3.3.7.a](#)), l'arbitre principal avertira les deux équipes après une minute. 5 secondes plus tard, il déclarera la balle prête à jouer. Durant un temps mort de 30 secondes (Règle [3-3-7-b, c](#)), l'arbitre principal avertira les deux équipes à 30 secondes. 5 secondes plus tard, il déclarera la balle prête à jouer.
- a. Quand le troisième temps mort sera attribué à une équipe dans n'importe quelle mi-temps, l'arbitre principal avertira le capitaine sur le terrain et l'entraîneur principal de cette équipe.
 - b. A moins qu'une horloge visible ne soit l'horloge officielle, l'arbitre principal informera également chaque capitaine sur le terrain et chaque entraîneur principal quand il restera environ deux minutes de jeu dans chaque mi-temps. Il pourra ordonner l'arrêt du temps pour ce faire, si nécessaire.

1. Le décompte de l'horloge de jeu n'est pas interrompu.
2. Le temps démarre au snap après l'avertissement des 2 minutes.

- c. Si une horloge visible mais qui n'est pas l'horloge officielle, pendant les deux dernières minutes de chaque mi-temps, l'arbitre principal ou son représentant indiquera à chaque capitaine et à chaque entraîneur principal le temps qui restera à jouer chaque fois que l'horloge sera arrêtée selon la Règle. De plus, un représentant de l'équipe pourra quitter sa zone d'équipe et se tenir auprès de la ligne de limite pour relayer l'information dans ces conditions.

Temps mort pour perte de casque

- ARTICLE 9. a. Si le casque d'un joueur est complètement perdu pendant le tenu, autrement que consécutivement à une faute d'un adversaire, le joueur devra quitter le terrain pour le jeu suivant. Le temps sera arrêté à la fin du jeu.
- b. Lorsque la perte du casque est la seule raison qui arrête le temps de jeu, les conditions suivantes s'appliquent :

1. Avec une minute, ou plus, à jouer dans chaque mi-temps, l'horloge de remise en jeu sera positionnée sur 25 secondes si cela concerne un joueur d'attaque,

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENT JOUEURS

et sur 40 secondes si cela concerne un joueur de défense. Le temps démarre au signal de balle prêt à jouer de l'Arbitre Principal.

2. Avec moins d'une minute à jouer en fin de mi-temps, l'adversaire à l'option du retrait de 10 secondes du temps de jeu restant. L'horloge de remise en jeu sera positionnée sur 25 secondes. Si l'option de retrait des 10 secondes est pris, le temps démarrera au signal de balle prêt à jouer. Si l'option de retrait des 10 secondes n'est pas prise, le temps démarrera au snap. L'option du retrait des 10 secondes pourra être annulée pas la prise d'un temps mort d'équipe, si cela est encore possible. Il n'y a pas d'option de retrait de 10 secondes si les casques sont perdus par des adversaires lors d'un même tenu.

c. Si le porteur de balle perd son casque pour la raison du a) ci-dessus, la balle est morte (Règle [4-1-3-g](#)). Si le joueur n'est pas le porteur de balle, la balle reste vivante, mais le joueur ne doit pas continuer son engagement au-delà de l'action dans laquelle il est impliqué. Poursuivre une action ou le jeu est alors considéré comme une faute personnelle (Règle [9-1-17](#)). Par définition, un tel joueur est considéré comme hors du jeu (Règle [9-1-12-b](#)).

d. Un joueur qui intentionnellement retire son casque pendant un tenu commet une faute pour conduite anti-sportive (Règle [9-2-1-a1-i](#)).

SECTION 4. Retards et tactiques autour du temps de jeu

Retard au début d'une mi-temps

ARTICLE 1. a. Chaque équipe devra avoir ses joueurs sur le terrain prêts pour le premier jeu à l'heure prévue au début de chaque mi-temps. Si les 2 équipes refusent d'entrer en premier sur le terrain pour le début de chaque mi-temps, l'équipe locale devra entrer la première.

PENALITE - 15 yards du point d'avancée [S21].

b. L'organisation locale a pour responsabilité de dégager l'aire de jeu et les zones d'en-but au début de chaque mi-temps afin que les périodes puissent commencer à l'heure prévue. Les fanfares, discours, présentations, et activités similaires sont sous l'autorité de l'organisation locale et le démarrage ponctuel de chaque mi-temps est obligatoire.

PENALITE - 10 yards du point d'avancée [S21].

(**Exception** : l'arbitre principal peut annuler la pénalité si les circonstances dépassent le contrôle de l'organisation locale.)

Retard illégal du jeu

ARTICLE 2. a. Les arbitres doivent rendre la balle prête à jouer régulièrement durant la rencontre. L'horloge doit démarrer son compte à rebours des 40 ou des 25 secondes, en fonction des circonstances. Une faute pour retard de jeu se produit lorsque le décompte atteint 0 seconde avant que la balle ne soit remise en jeu (règle [3-2-4](#)).

b. Le retard illégal comprend aussi :

1. Avancer délibérément la balle après qu'elle soit morte.
2. Quand une équipe a épuisé ses 3 temps-morts et commet une infraction aux règles [1.4.8](#), [3.3.4.e](#) ou [9.2.2.d](#).
3. Quand une équipe n'est pas prête à jouer après une interruption entre les périodes (autre que la mi-temps), après un score, après un temps mort de

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS, CHANGEMENT JOUEURS

radio/télévision/d'équipe ou à n'importe quel moment lorsque l'arbitre principal a déclaré la balle prête à jouer ([D.H. 3.4.2.I](#)).

4. Les tactiques sonores défensives destinées à contrefaire les signaux offensifs ([Règle 7.1.5.a.3](#)).
5. Les actions défensives destinées à causer un faux départ (Règle [7.1.5.a.4](#)).
6. Remettre la balle en jeu avant qu'elle ne soit déclarée prête à jouer (Règle [4.1-4](#)).
7. Gêne de la touche (Règle [9.2.5](#))
8. Une action clairement identifiée pour retarder de mettre la balle en jeu par les arbitres. ([D.H 3-4-2-II](#))

PENALITE – Faute de balle morte. 5 yards du point d'avancée [S7 et S21].

Tactiques de temps incorrectes

ARTICLE 3. L'arbitre principal fera arrêter ou redémarrer à chaque fois que l'une des deux équipes essaiera de conserver ou de faire s'écouler du temps par des tactiques manifestes d'anti jeu.. Ceci comprend faire démarrer le temps au snap si la faute est commise par l'équipe qui mène au score. Le temps démarrera à la balle prête à jouer à la suite d'une passe avant ou arrière illégale destinée à conserver du temps par l'équipe A ([Règle 3.3.2.e.14](#)) ([D.H. 3.4.3.I V](#)).

Soustraction de 10 secondes au temps de jeu

ARTICLE 4. a. Avec l'horloge de jeu en train de s'écouler et moins d'une minute de jeu restante dans l'une des mi-temps, avant un changement de possession, si un joueur commet une faute qui arrête le temps, les arbitres soustrairont 10 (dix) secondes du temps de jeu au choix de l'équipe non pénalisée. Les fautes incluses dans cette catégorie sont les suivantes mais cette liste n'est pas exhaustive :

1. N'importe quelle faute qui empêche le snap (par exemple : faux départ, position de hors-jeu, , hors-jeu défensif avec contact dans la zone neutre, etc.) ;
2. Un rejet intentionnel pour arrêter le temps de jeu ;
3. Une passe avant illégale incomplète ;
4. Une passe arrière lancée en dehors du terrain pour arrêter le temps de jeu ;
5. N'importe quelle autre faute ayant pour but d'arrêter le temps de jeu.

L'équipe non pénalisée peut accepter la pénalité en distance et décliner la soustraction des 10 (dix) secondes. Si la pénalité en distance est déclinée, la soustraction des 10 (dix) secondes est déclinée par la règle.

b. La règle des 10 (dix) secondes ne s'applique pas si l'horloge de jeu était arrêtée quand la faute a eu lieu ou si la faute n'arrête pas le temps (par exemple formation illégale).

c. Après que la pénalité soit administrée, s'il y a une soustraction des 10 (dix) secondes, l'horloge de jeu démarre au signal de l'arbitre principal. Si la soustraction des 10 (dix) secondes n'a pas lieu, le temps démarre au snap.

d. S'il reste un temps-mort à l'équipe pénalisée, elle peut s'affranchir de la soustraction des 10 (dix) secondes en utilisant un temps mort. Dans ce cas, l'horloge démarre au snap après le temps-mort.

e. Le retrait des 10 secondes ne s'applique pas lorsque les fautes s'annulent.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS, CHANGEMENT JOUEURS

SECTION 5. Remplacements

Procédures de remplacements

ARTICLE 1. Un nombre quelconque de remplaçants légaux pour chacune des deux équipes peut entrer sur le terrain entre les périodes, après un score ou une transformation ou encore dans l'intervalle entre les tenus à condition que ce soit pour remplacer un ou des joueurs ou remplir une (des) place(s) vacante(s).

Remplacements légaux

ARTICLE 2. Un remplaçant légal peut se substituer à un joueur ou remplir une place vacante à condition de respecter l'ensemble des restrictions suivantes :

- a. Aucun remplaçant entrant en jeu ne pourra entrer sur l'aire de jeu ou la zone d'en-but pendant que la balle sera en jeu].
- b. Aucun joueur, s'il y en a plus de 11, ne pourra quitter l'aire de jeu ou la zone d'en-but pendant que la balle sera en jeu ([D.H. 3.5.2.I](#)).
- c. 1. Un remplaçant légal entrant en jeu doit entrer sur l'aire de jeu directement à partir de sa zone d'équipe et un remplaçant, un joueur ou un joueur sortant doit quitter le terrain par la ligne de touche la plus proche de sa zone d'équipe et se diriger vers sa zone d'équipe.
2. Un joueur remplacé doit immédiatement quitter l'aire de jeu, y compris les zones d'en-but. Un joueur sortant qui quitte le conseil ou sa position dans les 3 secondes, après qu'un remplaçant est devenu un joueur, est considéré comme étant sorti immédiatement.
- d. Les remplaçants devenant joueurs doivent rester dans le jeu pour une action et les joueurs remplacés hors du jeu pendant une action, sauf pendant l'intervalle entre les périodes, quand des points ont été marqués ou quand un temps mort a été (*ici on pourrait aussi dire pris par une équipe ou par l'arbitre principal*) attribué à une équipe ou à l'arbitre principal, à l'exception d'une situation de balle vivante en touche ou de passe avant ratée ([D.H. 3.5.2.III](#)).

PENALITE [a à d]- Pour une faute de balle morte : 5 yards du point d'avancée [S22]; Pour une faute de balle vivante : 5 yards du point précédent [S22].

- e. Pendant un remplacement ou une simulation de remplacement, il est interdit à l'équipe A de se précipiter vers la ligne de mêlée et de "snapper" la balle dans le but évident de créer un désavantage pour la défense. Si la balle a été déclarée prête à jouer, les arbitres n'autoriseront pas le snap, tant que l'équipe B n'aura pas fait rentrer les remplaçants et que les joueurs remplacés n'auront pas quitté le terrain. L'équipe B doit réagir promptement avec ses remplaçants.

PENALITE – Première fois - Faute de balle morte. Délai de jeu pour B, pour ne pas avoir effectué les remplacements rapidement ou délai de jeu pour A si les 25 secondes sont dépassées. 5 yards du point d'avancée [S21]. L'arbitre principal informera ensuite l'entraîneur principal que toute utilisation ultérieure de cette tactique entraînera une pénalité pour conduite non sportive.

PENALITE – Deuxième fois et plus - Faute de balle morte, conduite non sportive. Un arbitre sifflera immédiatement. 15 yards du point d'avancée [S27].

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS, CHANGEMENT JOUEURS

Plus de 11 (onze) joueurs sur le terrain. (Le cas échéant, pour d'autres catégories, remplacer 11 par le nombre joueurs prévu par la compétition)

ARTICLE 3. a. L'équipe A ne peut pas rompre, tenir son conseil ou rester en formation de jeu avec plus de 11 joueurs pendant plus de 3 secondes. Les arbitres devront arrêter l'action que la balle ait été ou non snappée.

b. L'équipe B est autorisée à avoir, pendant un court instant, plus de 11 joueurs sur le terrain pour anticiper la formation offensive, mais ne doit pas avoir plus 11 joueurs sur le terrain en formation si le snap est imminent. Si le snap est imminent ou vient juste d'arriver, les arbitres stopperont l'action.

PENALITE [a - b]- Faute de balle morte : 5 yards du point d'avancée [S22].

c. Si les arbitres ne détectent pas le nombre excessif de joueurs pendant le tenu ou une fois que celui-ci est terminé, l'infraction est traitée en faute de balle vivante.

PENALITE - Faute de balle vivante : 5 yards du point précédent [S22].

RÈGLE 4

BALLES EN JEU, BALLE MORTE, EN TOUCHE

SECTION 1. Balle en jeu - Balle morte

Balle morte devient vivante

ARTICLE 1. Après qu'une balle morte est prête à être jouée, elle devient vivante lorsqu'elle a été légalement snappée ou légalement bottée pour un coup de pied libre. Une balle qui a été snappée ou légalement bottée pour un coup de pied libre avant qu'elle ne soit déclarée prête à jouer, reste morte. ([D.H. 2.16.4.I](#), [D.H. 4.1.4.I et II](#), [D.H. 7.1.3.IV](#), et [D.H. 7.1.5.I et II](#))

Balle vivante rendue morte

ARTICLE 2. a. Une balle vivante devient morte lorsque cela est prévu dans la règle ou quand un arbitre donne un coup de sifflet (même intempestif) ou alors quand un arbitre donne un signal de balle morte. ([D.H. 4.2.1.II](#) et [D.H. 4.2.4.I](#))

b. Si un arbitre donne un coup de sifflet intempestif ou si un arbitre donne un signal de balle morte pendant un tenu (Règle [4.1.3.K](#) & [m](#)) :

1. quand la balle est en possession d'un joueur, l'équipe en possession peut choisir de mettre la balle en jeu, là où elle a été déclarée morte ou rejouer le jeu.

2. Quand la balle est perdue suite à une balle lâchée, une passe arrière ou une passe illégale, l'équipe en possession peut choisir de mettre la balle en jeu à l'endroit où la possession a été perdue ou rejouer le jeu (**Exception** : Règle 12, non prise en compte par la FFFA).

3. Durant une passe avant légale, un coup de pied libre ou de mêlée, la balle retournera au point précédent et le jeu sera rejoué (**Exception** : Règle 12, non prise en compte par la FFFA).

4. Après que l'équipe B ait gagné la possession pendant une transformation ou durant une période supplémentaire, alors la transformation est finie ou la série de possession d'une période supplémentaire est terminée.

c. Si une faute ou une violation a lieu durant une phase de jeu citée dans les cas ci-dessus, la pénalité ou la violation sera administrée comme n'importe quelle situation de jeu, s'il n'y a pas de conflit avec une autre règle ([D.H. 4.1.2.I](#) et [II](#))

Balle déclarée morte

ARTICLE 3. Une balle vivante devient morte et un arbitre sifflera ou déclarera la balle morte :

a. Quand elle sort en touche à l'exception d'un coup de pied réussi lors d'un coup de pied placé, après avoir touché la barre transversale ou l'un des montants, quand le porteur de balle sort en touche ou quand un porteur de balle est tenu et que sa progression vers l'avant est stoppée. Lorsqu'il y a un doute, la balle est morte. ([D.H. 4.2.1.II](#)).

b. Quand n'importe quelle partie du corps du porteur de balle, à l'exception de sa main ou son pied, touche le sol ou quand le porteur est plaqué ou quand il perd la possession de la balle lorsqu'il touche le sol avec une partie de son corps autre que la main ou le

RÈGLE 4 : BALLES EN JEU, BALLE MORTE, EN TOUCHE

pied [Exception : la balle reste vivante quand un joueur offensif simule un coup de pied ou au snap est en position pour botter une balle maintenue par un coéquipier lors d'un coup de pied placé. La balle pourra être bottée, passée ou avancée d'après la règle. ([D.H. 4.1.3.I.](#)).

c. Quand un essai, un touchback, un safety, un coup de pied placé ou une transformation réussie a lieu ; ou quand une tentative de coup de pied placé ratée qui a franchi la zone neutre sans que la balle ait été touchée par un joueur de l'équipe B, et atterrit dans la zone d'en-but de l'équipe B ou sort en touche ([D.H. 6.3.9.I](#)).

d. Quand, durant une transformation, la règle de balle morte s'applique (règle [8.3.2.d.5](#)).

e. Quand un joueur de l'équipe qui botte attrape ou recouvre un coup de pied libre ou de mêlée qui a franchi la zone neutre....

f. Quand un coup de pied libre, coup de pied de mêlée ou toute balle lâchée s'immobilise et qu'aucun joueur ne tente d'en prendre la possession.

g. Quand un coup de pied de mêlée au-delà de la zone neutre ou un coup de pied libre est attrapé ou recouvert par un joueur après un signal valide ou non valide d'arrêt de volée ; Ou quand un signal non valide d'arrêt de volée est fait après une réception ou une récupération par l'équipe B (règles [2.8.1](#), [2.8.2](#), [2.8.3](#)).

h. Quand un coup de pied de retour ou un coup de pied de mêlée donné d'au-delà de la zone neutre a lieu.

i. Quand une passe avant est déclarée incomplète.

j. Quand, avant un changement de possession d'équipe lors du 4^{ème} tenu ou une transformation, une balle lâchée de l'équipe A est attrapée ou recouverte par un joueur de l'équipe A autre que celui qui a lâché la balle (Règles [7.2.2.a et b](#) et [8.3.2.d.5](#)).

k. Quand une balle vivante qui n'est pas en possession d'un joueur touche quoi que ce soit dans les limites autre qu'un joueur, un équipement de joueur, un arbitre ou un équipement d'arbitre, ou le sol (les dispositions prévues lors d'un coup de sifflet intempestif s'appliquent).

l. Quand une réception ou récupération simultanée d'une balle vivante a lieu.

m. Lorsqu'une balle devient illégale durant le jeu (les dispositions prévues lors d'un coup de sifflet intempestif s'appliquent).

n. Quand un arbitre est en possession d'une balle vivante (les dispositions prévues lors d'un coup de sifflet intempestif s'appliquent).

o. Quand un porteur de balle simule le fait de poser un genou au sol.

p. Lorsqu'un receveur de l'une ou l'autre équipe en vol est maintenu et par la suite porté de telle manière à ce qu'il ne puisse retomber au sol immédiatement ([D.H. 7.3.6.III](#)).

q. Quand un porteur de balle perd complètement son casque.

Balle prête à jouer

ARTICLE 4. Aucun joueur ne peut mettre la balle en jeu avant qu'elle ne soit déclarée prête à jouer. ([D.H. 4.1.4.I et II](#))

PENALITE. Faute de balle morte pour délai de jeu. 5 yards du point d'avancée [S21].

Décompte du temps

ARTICLE 5. La balle devra être mise en jeu dans les 40 ou 25 secondes après qu'elle ait été déclarée prête à jouer (règle [3.2.4](#)) à moins que, durant cet intervalle, le jeu n'ait été arrêté. Si le jeu a été arrêté, le décompte de l'horloge redémarrera.

RÈGLE 4 : BALLES EN JEU, BALLE MORTE, EN TOUCHE

PENALITE. Faute de balle morte pour délai de jeu. 5 yards du point d'avancée [S21]

SECTION 2. En touche

Joueur en touche

ARTICLE 1.a. Un joueur est en dehors du terrain lorsqu'une partie de son corps touche, quoi que ce soit, autre qu'un- joueur ou un arbitre, sur la ligne de touche ou dehors du terrain. ([D.H. 4.2.1.I](#) et [II](#)).

b. Un joueur qui touche un piquet est en touche.

Balle tenue en touche

ARTICLE 2. Une balle, en possession d'un joueur, est en dehors du terrain quand la balle ou une partie du porteur de balle touche le sol, ou quoi que ce soit d'autre sur, ou à l'extérieur, d'une ligne de touche, à l'exception d'un autre joueur ou d'un arbitre.

Balle en touche

ARTICLE 3.a. Une balle, qui n'est pas en possession d'un joueur, autre qu'un coup de pied placé réussi, est en touche quand elle touche le sol, un joueur, un arbitre ou quoi que ce soit d'autre sur ou en dehors de la ligne de touche.

b. Une balle qui touche le piquet est en touche derrière la ligne d'en.but.

c. Si une balle vivante, qui n'est pas en possession d'un joueur, franchit une ligne de touche et est déclarée en touche, elle sera en dehors des limites au point de sortie.

En touche au point d'avancée

ARTICLE 4.a. Si une balle vivante est déclarée en dehors des limites et que la balle n'a pas franchi la ligne de touche, elle sera en dehors des limites au point le plus avancé de la balle lorsqu'elle sera déclarée morte. ([D.H. 4.2.4.I](#)) (Exception : règle [8.5.1.a](#), [D.H.8.5.1.I](#)).

b. Un essai sera inscrit si la balle, qui est dans les limites du terrain, franchit le plan de la ligne d'embut (règle [2.12.2](#)) avant ou simultanément avec le porteur de balle sortant en touche.

c. Un receveur qui est dans la zone d'en-but adverse et touche le sol pourra être crédité d'une réception s'il s'étend au-delà de la ligne de touche ou de la ligne de fond, et réceptionne une passe avant légale.

d. Le point d'avancée d'une balle déclarée en touche entre les lignes de fond est le point d'avance extrême ([D.H. 8.2.1.I](#) et [D.H. 8.5.1.VII](#)) (Exception : quand un porteur plonge ou saute vers la ligne de touche et qu'il est en vol lorsqu'il la franchit, le point d'avance extrême sera déterminé par la position de la balle lorsqu'il franchit la ligne de touche ([D.H. 8.2.1.II -III et V- IX](#)).

RÈGLE 5

SERIES DE TENUS, LIGNES A FRANCHIR

SECTION 1. Série : commencée, interrompue, renouvelée

Quand accorder des séries

ARTICLE 1. a. Une série (Règle [2-24-1](#)) de quatre tenus en mêlée consécutifs sera accordée à l'équipe qui doit remettre la balle en jeu par un *snap* suite à un coup de pied libre, à un "touchback", à un arrêt de volée, ou à un changement de possession d'équipe, ou à l'équipe offensive lors des prolongations.

b. Une nouvelle série sera accordée à l'équipe A si elle est en possession de la balle légalement sur ou au-delà de la ligne à franchir, lorsque celle-ci est déclarée morte.

c. Une nouvelle série sera accordée à l'équipe B si, après le 4^{ème} tenu, l'équipe A n'a pas réussi à gagner un premier tenu ([D.H.10.1.5.I](#)).

d. Une nouvelle série sera accordée à l'équipe B si un coup de pied de mêlée de l'équipe A sort en touche ou si la balle s'immobilise, aucun joueur ne tentant de s'en emparer (**Exception** : Règle [8.5.1.a](#)).

e. Une nouvelle série sera accordée à l'équipe qui possède légalement la balle, une fois la balle déclarée morte :

1. Si un changement de possession intervient durant le tenu.

2. Si un coup de pied de mêlée franchi la zone neutre (**Exception** : (1) lorsque le tenu est rejoué ; (2) Règle [6-3-7](#)).

3. Si une pénalité acceptée donne la balle à l'équipe lésée.

4. Si une pénalité acceptée implique un premier tenu.

f. Une nouvelle série sera accordée à l'équipe B si celle-ci, après un coup de pied de mêlée, choisit de prendre la balle à un point de touché illégal (**Exception** : lorsque le tenu est rejoué) (Règles [6.3.2.a et b](#)).

Ligne à franchir

ARTICLE 2. La ligne à franchir pour une série sera établie 10 yards devant le point le plus avancé de la balle, mais si cette ligne se trouve dans la zone d'en-but adverse, la ligne d'en-but devient la ligne à franchir.

Avance extrême

ARTICLE 3. a. Le point le plus avancé de la balle lorsque celle-ci est déclarée morte entre les lignes de fond sera le point de référence pour mesurer la distance gagnée ou perdue par une équipe pendant un tenu quelconque. La balle sera toujours placée sur son axe longitudinal, parallèlement aux touches avant toute mesure ([D.H.8.2.1.I-III](#)) (**Exception** : quand un receveur en vol d'une des deux équipes réussit une réception dans les limites après qu'un adversaire l'ait repoussé en arrière et la balle est déclarée morte au point de réception, l'avance extrême est le point où le joueur a réceptionné la balle) (Règle [4.1.3.p](#)) ([D.H.5.1.3.I, III, IV et VI](#) et [D.H.7.3.6.V](#)).

b. En cas de doute sur la distance pour un premier tenu, on effectuera une mesure sans qu'elle ne soit demandée. Les mesures non nécessaires pour déterminer les premiers tenus ne seront pas accordées.

RÈGLE 5 : SERIES DE TENUS, LIGNES A FRANCHIR

c. Aucune demande de mesure ne sera accordée après que la balle ait été déclarée prête à jouer.

Rupture dans la continuité des tenus

ARTICLE 4. La continuité d'une série de tenus est rompue quand :

- a. L'équipe en possession de la balle change durant un tenu.
- b. Un coup de pied de mêlée franchi la zone neutre.
- c. Un coup de pied sort en touche.
- d. Un coup de pied s'immobilise et aucun joueur ne tente de s'en assurer la possession.
- e. A la fin d'un tenu, l'équipe A a gagné un premier tenu.
- f. Après le 4^{ème} tenu, l'équipe A n'a pas gagné un premier tenu ([D.H.8.7.2.V](#)).
- g. Une pénalité acceptée stipule un premier tenu.
- h. Des points sont marqués.
- i. Un touchback est accordé à l'une des équipes.
- j. La seconde période prend fin.
- k. La 4^{ème} période prend fin.

SECTION 2. Tenu et possession après une pénalité

Faute au cours d'un tenu de coup de pied libre

ARTICLE 1. Quand une mêlée suit une pénalité pour une faute commise au cours d'un tenu de coup de pied libre, le numéro du tenu et la distance à franchir résultant de cette pénalité seront : premier tenu avec une nouvelle ligne à franchir.

Pénalité entraînant un premier tenu

ARTICLE 2. Il y a premier tenu avec une nouvelle ligne à franchir :

- a. Après une pénalité qui laisse la balle en possession de l'équipe A au-delà de sa ligne à franchir.
- b. Quand une pénalité stipule un premier tenu.

Faute avant un changement de possession d'équipe

ARTICLE 3

- a. Si une pénalité est acceptée pour une faute commise entre les lignes d'embut avant un changement de possession d'équipe pendant un tenu de mêlée, la balle appartient à l'équipe A. Le tenu sera répété sauf si la pénalité implique aussi une perte de tenu, stipule un premier tenu, ou laisse la balle sur ou au-delà de la ligne à franchir (Exceptions : Règles [8-3-3-b-1](#), [10-2-3](#), [10-2-4](#) et [10-2-5](#)). ([D.H.10-2-3-I](#))
- b. Si la pénalité implique une perte de tenu, le tenu sera décompté dans les 4 tenus de la série ([D.H.5.2.3.I](#)).

Faute après un changement de possession d'équipe

ARTICLE 4. Si une pénalité est acceptée pour une faute intervenue au cours d'un tenu après un changement de possession d'équipe, la balle appartient à l'équipe en possession au moment de la faute. Le tenu et la distance à franchir résultant de toute pénalité sera premier tenu avec une nouvelle ligne à franchir (**Exception** Règle [10.2.5.a](#))

Pénalité déclinée

ARTICLE 5. Si une pénalité est déclinée, le numéro du tenu suivant sera ce qu'il aurait été si la faute n'avait pas eu lieu.

RÈGLE 5 : SERIES DE TENUS, LIGNES A FRANCHIR

Faute entre les tenus

ARTICLE 6. Après une pénalité en distance encourue entre deux tenus, le numéro du tenu suivant sera le même que celui établi avant la faute, à moins que l'application d'une faute de l'équipe B ne laisse la balle sur ou au-delà de la ligne à franchir, ou que la pénalité ne stipule un premier tenu (Règles 9.1) ([D.H.5.2.6.I](#) et [D.H.10.1.5.I - III](#)).

Faute entre les séries

ARTICLE 7. La pénalité pour toute faute de balle morte (y compris les fautes de balle vivantes pénalisées comme fautes de balle morte) ayant eu lieu après la fin d'une série et avant le prochain signal balle prête à jouer sera administrée avant que la ligne à franchir ne soit établie. La pénalité pour toute faute de balle morte ayant eu lieu après le signal prêt à jouer sera administrée après que la ligne à franchir ait été établie. ([D.H.5.2.7.I-IV](#)).

Faute par les deux équipes

ARTICLE 8. Si des fautes s'annulant interviennent au cours d'un tenu, ce tenu sera rejoué (Règle [10.1.4](#) Exceptions) ([D.H.10.1.4.III-VI](#), [VIII](#)).

Décision d'arbitrage irréversible

ARTICLE 9. Aucune décision d'arbitrage ne pourra être modifiée après le *snap* légal qui la suit, le coup de pied libre légal qui la suit, ou au terme de la 2eme ou 4eme période. (Règles [3.2.1.a](#), [3.3.4.e.2](#) et [11.1.1](#))

RÈGLE 6

LES COUPS DE PIED

SECTION 1. Coups de pied libres

Lignes de retrait

ARTICLE 1. Pour toute formation de coup de pied libre, la ligne de retrait de l'équipe qui botte sera définie par la ligne de yardage passant par le point le plus avancé, à partir duquel la balle devra être bottée et la ligne de retrait de l'équipe qui reçoit sera une ligne de yardage situé 9,14 mètres (10 yards) au-delà de ce point. A moins d'être déplacée consécutivement à une pénalité, la ligne de retrait de l'équipe qui botte sera sa propre ligne des 35 yards, s'il s'agit d'un coup d'envoi et, s'agissant d'un coup de pied libre après un safety, sa propre ligne des 20 yards.

Formation de coup de pied libre

ARTICLE 2. a. Une balle bottée depuis une formation de coup de pied libre doit l'être légalement d'un point situé sur la ligne de retrait de l'équipe et sur ou entre les lignes de remise en jeu. L'arbitre principal déclarera la balle prête à jouer quand les arbitres seront en position et après que le botteur a reçu la balle. Quand la balle est prête à jouer et tombe du support pour une raison quelconque, l'équipe A ne pourra la botter et l'arbitre sifflera immédiatement.

b. Après que la balle soit déclarée prête à jouer, tous les joueurs de l'équipe qui botte, à l'exception du botteur, doivent être à moins de 5 yards de leur ligne de retrait. Un joueur est considéré comme satisfaisant à cette condition lorsqu'au moins un de ses pieds est sur ou au-delà de cette ligne de 5 yards en deçà de sa ligne de retrait. Si un joueur est à plus de 5 yards de sa ligne de retrait, et qu'un autre joueur botte la balle, alors c'est une faute.

c. Quand la balle est bottée ([D.H.6.1.2.I - IV](#)) :

1. Chaque joueur de l'équipe A, à l'exception du placeur et du botteur, doit être derrière le ballon ([D.H.6.1.2.V](#)) [S18].
2. Tous les joueurs de l'équipe A doivent être à l'intérieur des limites [S19].
3. Au moins 4 joueurs de l'équipe A doivent se trouver de chaque côté du botteur [S19]. ([D.H.6.1-2-II-IV](#))
4. Après un safety, quand un dégagement (punt) ou un drop est utilisé, la balle pourra être bottée d'un point situé en deçà de la ligne de retrait de l'équipe qui botte. Si une pénalité en yardage pour une faute de balle vivante est appliquée depuis le point précédent, l'administration se fera depuis la ligne des 20 yards, à moins que la ligne de retrait de l'équipe qui botte n'ait été déplacée par une pénalité antérieure [S18 ou signal approprié].
5. Tous les joueurs de l'équipe A doivent avoir été entre les lignes des 9 yards après le signal "balle prête à jouer" [S19].

PENALITE [a-c5] – Faute de balle vivante. 5 yards du point précédent, ou 5 yards du point où la balle morte appartient à l'équipe B, ou du point où la balle est placée après un touchback. ([D.H.6.1.2.VI](#)) [S18 ou S19]

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

6. Tous les joueurs de l'équipe B doivent être à l'intérieur des limites [S19].

7. Tous les joueurs de l'équipe B doivent être derrière leur ligne de retrait [S18].

PENALITE [c6-c7] – Faute de balle vivante. 5 yards du point précédent. [S18 ou S19].

Toucher et Récupération du coup de pied libre

ARTICLE 3. a. Aucun joueur de l'équipe A n'est autorisé à toucher une balle issue d'un coup de pied libre avant qu':

1. Elle ne touche un joueur de l'équipe B (**Exceptions** : Règle [6.1.4](#) et [6-5-1-b](#)) ;
2. Elle ne franchisse le plan défini par la ligne de retrait de l'équipe B et demeure au-delà de celui-ci (**Exception** : Règle [6.4.1](#)) ([D.H.2.12.5.I](#)) ; ou
3. Elle ne touche n'importe quel joueur, le sol, un arbitre ou quoi que ce soit au-delà de la ligne de retrait de l'équipe B.

Après quoi, tous les joueurs de l'équipe A ont le droit de toucher, récupérer ou réceptionner la balle.

b. Tout autre balle touchée par l'équipe A est un touché illégal, une violation qui, quand la balle devient morte, confère à l'équipe qui reçoit le droit de prendre la balle à l'endroit de cette violation.

c. Toutefois si des fautes s'annulant ont eu lieu ou si une pénalité requise à l'encontre de l'une ou l'autre des équipes avant que la balle ne devienne morte est acceptée, ce privilège est aboli ([D.H. 6.1.3.I](#)).

d. Le toucher illégal dans la zone d'en-but de l'équipe A est ignoré.

Il n'est pas tenu compte d'un toucher constraint de la balle

ARTICLE 4. a. Un joueur n'est pas censé avoir touché la balle issue d'un coup de pied libre s'il le fait alors qu'il est bloqué par un adversaire dans cette balle.

b. Un joueur placé dans les limites, touché par une balle rabattue par un adversaire, n'est pas censé avoir touché celle-ci.

Coup de pied libre immobilisé

ARTICLE 5. Si la balle issue d'un coup de pied libre s'immobilise dans les limites sans qu'aucun joueur ne cherche à s'en assurer la possession, la balle devient morte et appartient à l'équipe qui reçoit à l'endroit où elle est morte.

Coup de pied libre réceptionné ou récupéré

ARTICLE 6. a. Si la balle issue d'un coup de pied libre est réceptionnée ou récupérée par un joueur de l'équipe qui reçoit, la balle continue à être en jeu (**Exceptions** : Règles [4.1.3.g](#), [6.1.7](#), [6.5.1](#) et [6.5.2](#)). La balle devient morte si elle est réceptionnée ou récupérée par un joueur de l'équipe qui botte. La balle appartiendra à l'équipe qui reçoit au point de balle morte, à moins que l'équipe qui botte ne soit en sa possession légalement quand celle-ci sera déclarée morte. Dans ce cas, la balle appartiendra à l'équipe qui botte.

b. Lorsque des joueurs adverses, chacun étant autorisé à toucher la balle, récupèrent simultanément un coup de pied qui roule au sol ou réceptionnent simultanément un coup de pied libre, la possession simultanée rend la balle morte. Un coup de pied déclaré mort en possession commune est attribué à l'équipe qui reçoit.

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

Balle morte dans la zone d'en-but

ARTICLE 7. a. Quand une balle issue d'un coup de pied libre n'ayant pas été touchée par l'équipe B touche le sol sur ou en deçà de la ligne d'en-but de l'équipe B, la balle devient morte et appartient à l'équipe B.

b. Si le résultat du coup de pied libre est un touchback pour l'équipe B (Règle [8-6](#)), ils pourront remettre la balle en jeu sur leur ligne des 25 yards.

Fautes par l'équipe qui botte

ARTICLE 8. Les pénalités pour toutes les fautes commises par l'équipe qui botte autre que la gêne sur réception de coup de pied (règle [6-4](#)) durant un coup de pied libre peuvent être appliquées au point précédent avec le tenu rejoué, ou au point où la balle devenue morte appartient à l'équipe B.

Fautes contre le botteur

ARTICLE 9. Le botteur, d'un coup de pied libre, ne peut être bloqué avant que ce dernier ne soit 5 yards au-delà de sa ligne de retrait, ou que la balle ne soit touchée par un joueur, un arbitre ou touche le sol.

PENALITE – 15 yards du point précédent [S40].

Formation d'un mur illégal

ARTICLE 10. a. Un mur « wedge » est définie par 2 joueurs ou plus alignés épaule contre épaule situés à moins de 2 yards les uns des autres.

b. Coup de pied libre seulement : après que la balle ait été bottée, il est illégal pour 3 membres ou plus de la formation qui reçoit de former intentionnellement une formation « wedge » ayant pour but de protéger le porteur de balle. Faute de balle vivante, qu'il y ait ou non contact avec des adversaires.

PENALITE –Faute sans contact. 15 yards au point de faute, ou 15 yards, point où la balle morte appartient à l'équipe B si celui-ci est situé en deçà du point de faute. 15 yards, point précédent et tenu rejoué si la balle morte appartient à l'équipe A. [S27]

c. Une formation « wedge » n'est pas illégale quand le coup de pied libre provient d'une formation évidente de coup de pied court.

d. Ce n'est pas une faute si le résultat du jeu est un touchback.

Joueur en dehors des limites

ARTICLE 11. Un joueur de l'équipe A sortant en touche pendant un coup de pied libre ne peut revenir dans les limites pendant le tenu (**Exception** : ceci ne s'applique pas à un joueur de A qui est sorti en touche par un blocage et qui tente de revenir dans les limites immédiatement) [S19]

PENALITE – Faute de balle vivante. 5 yards du point précédent, ou 5 yards du point où la balle morte appartient à l'équipe B, ou du point où la balle est placée après un touchback. [S19]

Eligibilité pour bloquer

ARTICLE 12. Aucun joueur de l'équipe A ne peut bloquer un adversaire avant que l'équipe A ne soit autorisée d'après la Règle à toucher une balle issue d'un coup de pied libre [S19].

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

PENALITE – Faute de balle vivante. 5 yards du point précédent, ou 5 yards du point où la balle morte appartient à l'équipe B, ou du point où la balle est placée après un touchback. [S19]

SECTION 2. Coup de pied libre en touche

Pour l'équipe qui botte

ARTICLE 1. Un coup de pied libre qui sort en touche entre les lignes d'embut sans avoir été touché à l'intérieur des limites par un joueur de l'équipe B constitue une faute ([D.H.6.2.1.I - II](#)).

PENALITE - Faute de balle vivante. 5 yards à partir du point précédent ; ou 5 yards du point où la balle devenue morte appartient à B ; ou l'équipe qui reçoit peut choisir de prendre la balle à 30 yards au-delà de la ligne de retrait de l'équipe A, au point de remise en jeu correspondant [S 19].

Pour l'équipe qui reçoit

ARTICLE 2. Quand un coup de pied libre sort en touche entre les lignes d'en-but, la balle appartient à l'équipe qui reçoit au point de remise en jeu. Quand un coup de pied libre sort en touche en deçà de la ligne d'en-but, la balle appartient à l'équipe défendant cette ligne ([D.H. 6.2.2.I.IV](#)).

SECTION 3. Coups de pied de mêlée

Qui ne franchit pas la zone neutre

ARTICLE 1. a. Un coup de pied de mêlée qui ne franchit pas la zone neutre est toujours en jeu. Tous les joueurs peuvent attraper ou récupérer la balle en deçà de la zone neutre et l'avancer ([D.H.6.3.1.I - III](#)).

b. Le fait de contrer un coup de pied de mêlée par un adversaire de l'équipe qui botte, qui n'est pas à plus de 3 yards au-delà de la zone neutre est considéré comme ayant eu lieu dans ou en deçà de cette zone (Règle [2.11.5](#)).

Qui franchit la zone neutre

ARTICLE 2. a. Aucun joueur situé dans les limites du terrain de l'équipe qui botte n'est autorisé à toucher la balle issue d'un coup de pied de mêlée et ayant franchi la zone neutre, avant qu'elle ne soit touchée par un adversaire. Un tel touché illégal constitue une violation qui confère à l'équipe qui reçoit le privilège de prendre la balle à l'endroit de la violation, lorsque celle-ci devient morte (**Exception** : Règle [6.3.4](#)) ([D.H.2.12.2.I](#) et [D.H.6.3.2.I](#)).

b. Ce privilège est annulé si une pénalité pour une faute de balle vivante à l'encontre de l'une ou l'autre des équipes avant que la balle ne devienne morte, est acceptée. (**Exceptions** : Règles [6-3-11](#)) ([D.H. 6.3.2.I-IV](#), [6.3.11.I-III](#) et [D.H. 10.1.4.VII](#)).

c. Ce privilège est annulé si des fautes s'annulent.

d. Le touché illégal dans la zone d'en-but de l'équipe A est ignoré.

Tous deviennent éligibles

ARTICLE 3. Quand un coup de pied de mêlée ayant franchi la zone neutre a touché un joueur de l'équipe qui reçoit, situé dans les limites, tous les joueurs peuvent réceptionner ou récupérer la balle (Règle [6.3.1.b](#)) (**Exception**: Règle [6.3.4](#) et [6-5-1-b](#)).

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

Il n'est pas tenu compte d'un touché constraint

ARTICLE 4. a. Un joueur placé à l'intérieur des limites n'est pas censé avoir touché la balle issue d'un coup de pied de mêlée qui a franchi la zone neutre s'il le fait alors qu'il est bloqué par un adversaire dans cette balle ([D.H.6.3.4.I et III](#)).

b. Un joueur placé dans les limites, touché par une balle rabattue par un adversaire, n'est pas censé avoir touché celle-ci ([D.H.6.3.4.II](#)).

Balle réceptionnée ou récupérée par l'équipe qui reçoit

ARTICLE 5. Lorsque la balle issue d'un coup de pied de mêlée est réceptionnée ou récupérée par un joueur de l'équipe qui reçoit, la balle reste en jeu. (**Exceptions** : Règles [4.1.3.g](#), [6.3.9](#), [6.5.1](#) et [6.5.2](#)) ([D.H.8.4.2.V](#)).

Balle réceptionnée ou récupérée par l'équipe qui botte

ARTICLE 6. a. Si un joueur de l'équipe qui botte réceptionne ou récupère un coup de pied de mêlée qui a franchi la zone neutre, la balle devient morte ([D.H.6.3.1.IV](#)). La balle appartient à l'équipe qui reçoit au point de balle morte, à moins que l'équipe qui botte ne soit en possession légale de la balle quand celle-ci sera déclarée morte. Dans ce cas, la balle appartiendra à l'équipe qui botte.

b. Lorsque des joueurs adverses, l'un de l'autre, chacun étant autorisé à toucher la balle, récupèrent simultanément un coup de pied qui roule au sol ou réceptionnent simultanément un coup de pied de mêlée, la possession simultanée rend la balle morte. Un coup de pied déclaré mort, en possession commune, est attribué à l'équipe qui reçoit (Règles [2-4-4](#) et [4.1.3.a](#)).

En touche entre les lignes d'en-but ou immobilisée dans les limites du terrain

ARTICLE 7. Si une balle issue d'un coup de pied de mêlée sort en touche entre les lignes d'en-but ou vient s'immobiliser à l'intérieur des limites sans qu'aucun joueur ne cherche à s'en assurer la possession, elle devient morte et appartient à l'équipe qui reçoit à l'endroit où la balle est devenue morte (**Exception** : Règle [8.4.2.b](#)).

En touche en deçà d'une ligne d'embut

ARTICLE 8. Si une balle issue d'un coup de pied de mêlée (à l'exception de celle qui marque un field goal) sort en touche en deçà d'une ligne d'embut, elle devient morte et appartient à l'équipe qui défend cette ligne (Règle [8.4.2.b](#)).

Qui touche le sol sur ou en deçà de la ligne d'en-but

ARTICLE 9. La balle devient morte et appartient à l'équipe défendant sa ligne d'en-but, lorsqu'une balle issue d'un coup de pied de mêlée qui a franchi la zone neutre n'est ensuite pas touchée par l'équipe B avant de toucher le sol sur ou en deçà de la ligne d'embut de l'équipe B (Règle [8.4.2.b](#)) ([D.H.6.3.9.I - II](#)).

Coups de pied légaux et illégaux

ARTICLE 10. a. Un coup de pied de mêlée légal est un dégagement, un drop ou un coup de pied placé, exécuté en accord avec les Règles.

b. Un coup de pied de retour est un coup de pied illégal et constitue une faute de balle vivante qui rend la balle morte. (Règle [2-16-8](#))

PENALITE - pour un coup de pied de retour (faute de balle vivante) : 5 yards du point de faute [S31].

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

c. Un coup de pied de mêlée effectué quand le corps entier du botteur est au-delà de la zone neutre est un coup de pied illégal, c'est une faute de balle vivante qui rend la balle morte.

PENALITE - pour un coup de pied illégal au-delà de la zone neutre (faute de balle vivante) : 5 yards du point précédent et perte du tenu [S31 et S9].

d. Aucun moyen ou matériau ne sera utilisé pour marquer le point d'un coup de pied placé ou élever la balle. Ceci est une faute de balle vivante au moment du snap.

PENALITE - 5 yards du point précédent [S19].

Balle libre derrière la ligne d'embut

ARTICLE 11. Si la balle issue d'un coup de pied de mêlée non touché par l'équipe B après avoir franchi la zone neutre est rabattu dans la zone d'embut de B par un joueur de l'équipe A, c'est une violation pour touché illégal (Règle [6-3-2](#)). C'est un cas spécifique de touché illégal : le privilège de l'équipe B lié à cette violation n'est pas annulé par l'acceptation d'une pénalité. Ce privilège est annulé pour des fautes s'annulant (Règle [6-3-2-b](#)). Le point de violation est la ligne des 20 yards de B, qui est le point résultant d'un coup de pied pour les fautes de B (Règle [2-25-11](#)). Les 20 yards de B peuvent également être le point d'application pour les fautes de A ayant eu lieu durant le coup de pied (Règle [6-3-13](#) et [10-2-4](#)) ([D.H. 6-3-11-I-III](#) et [D.H. 2-12-2-I](#))

Joueur en touche

ARTICLE 12. Aucun joueur de l'équipe A sortant en touche pendant un coup de pied de mêlée ne peut revenir dans les limites du terrain pendant le tenu (**Exception** : ceci ne s'applique pas à un joueur de l'équipe A sortant en touche par suite d'un blocage et qui tente de revenir dans les limites immédiatement).

PENALITE - Faute de balle vivante. 5 yards du point précédent ou 5 yards du point où la balle devenue morte appartient à B [S19].

Fautes par l'équipe qui botte

ARTICLE 13. Les pénalités pour toutes les fautes commises par l'équipe qui botte autre que la gêne sur réception de coup de pied (règle [6-4](#)) durant un coup de pied de mêlée peuvent être appliquées au point précédent ou au point où la balle devenue morte aurait appartenu à B.

Hommes défensifs sur coup de pied placés

ARTICLE 14. Si l'équipe A est en formation pour tenter un coup de pied placé (field goal ou transformation), il est illégal pour 3 joueurs de l'équipe B, placés sur leur ligne de mêlée, à l'intérieur de la zone de blocage, de s'aligner épaule contre épaule et de se mettre en mouvement et d'entrer en contact avec un seul joueur de A ([D.H. 6-3-14-I et II](#))

PENALITE - Faute de balle vivante. 5 yards du point précédent. [S19].

SECTION 4. Possibilité de réceptionner un coup de pied

Gêne avec Opportunité.

ARTICLE 1. a. Un joueur de l'équipe qui reçoit, situé à l'intérieur des limites tentant de réceptionner un coup de pied, et placé de telle façon qu'il pourrait réceptionner un coup de pied libre ou de mêlée qui a franchi la zone neutre, ne doit pas être gêné pour avoir une opportunité (ou occasion) libre de réceptionner le coup de pied ([D.H.6.3.1.III](#), [D.H.6.4.1.V](#) et [IX](#)).

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

- b. Il y a gêne sur réception de coup de pied si, avant que le réceptionneur ne touche la balle, un joueur de l'équipe A entre dans l'aire définie par la largeur des épaules du réceptionneur et étendue 1 yard devant lui. En cas de doute c'est une faute.
- c. Cette protection cesse quand le coup de pied touche le sol, (Exception : coup de pied libre suivant le point f ci-dessous) quand n'importe quel joueur de B "rate" ou touche un coup de pied de mêlée au-delà de la zone neutre, ou quand n'importe quel joueur de B "rate" ou touche un coup de pied libre dans le terrain ou dans la zone d'en-but (Règle 6.5.1.b) (D.H.6.4.1.IV).
- d. Si la gêne avec un receveur potentiel est due au blocage par un adversaire, elle ne constitue pas une faute.
- e. Il y a gêne si l'équipe qui botte contacte le receveur potentiel avant ou en même temps que celui-ci ne touche la balle (D.H.6.4.1.II, III et VIII). En cas de doute, il y a gêne.
- f. Durant un coup de pied libre, un joueur de l'équipe qui reçoit qui est en position pour recevoir la balle, conserve la même protection liée à la gêne sur réception de coup de pied et à l'arrêt de volée, que la balle soit bottée directement depuis le support ou qu'elle soit bottée de telle façon qu'elle touche immédiatement le sol, une seule fois, puis qu'elle prenne une trajectoire en l'air, comme pour une balle bottée directement depuis le support.
- g. Un contact par l'équipe A incluant une brutalité (Règle 9.1.4) ou toute autre faute personnelle qui interfère avec l'opportunité de réceptionner un coup de pied, pourra être gérée soit comme une gêne sur réception de coup de pied soit comme une faute personnelle. La pénalité de 15 yards est appliquée du point où la balle est déclarée morte en possession de l'équipe B, ou du point de faute avec l'option pour l'équipe B. Si la faute implique un acte qui d'ordinaire entraînerait une expulsion, le joueur fautif devra quitter le jeu.

PENALITE - Pour une faute entre les lignes d'en-but : balle à l'équipe qui reçoit, 1^{er} tenu, 15 yards au-delà du lieu de la faute s'il y a gêne [S33]. Pour une faute derrière la ligne d'en-but : accorder un "touchback" et pénaliser depuis le point d'avancée. Les fautifs flagrants seront expulsés [S47].

SECTION 5. Arrêt de volée

Balle morte à l'endroit de la réception

- ARTICLE 1. a. Quand un joueur de l'équipe B exécute un arrêt de volée, la balle devient morte à l'endroit où elle est réceptionnée et appartient à l'équipe B à cet endroit.
- b. Quand un joueur de B effectue un signal d'arrêt de volée valable, l'opportunité (ou occasion) libre de réceptionner un coup de pied libre ou de mêlée continue même si ce joueur rate (muff) et a encore l'opportunité de réussir la réception. Cette protection cesse quand le coup de pied touche le sol. Si le joueur réussit ensuite la réception, la balle sera placée à l'endroit où elle a été touchée en premier par celui-ci (D.H.6.5.1.I-II).
- c. Les Règles concernant l'arrêt de volée s'appliquent seulement lorsqu'un coup de pied de mêlée franchit la zone neutre ou pendant les coups de pied libres.
- d. Les dispositions concernant l'arrêt de volée ont pour objectif de protéger le receveur qui, en signalant arrêt de volée, accepte, lui ou un coéquipier, de ne pas avancer la balle après la réception (D.H.6.5.5.III).

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

e. La balle sera mise en jeu par un snap, par l'équipe qui recevait au point de réception si la balle a été réceptionnée (**Exceptions** : Règles [6.5.1.b](#), [7-1-3](#) et [8-6-1-b](#)).

Interdiction d'avancer

ARTICLE 2. A la suite d'un signal d'arrêt de volée valable ou non valable, donné par un joueur quelconque de l'équipe B, aucun joueur de l'équipe B ne devra avancer de plus de deux pas dans une direction quelconque après avoir réceptionné ou récupéré la balle ([D.H.6.5.2.I-II](#)).

PENALITE - Faute de balle morte. 5 yards du point d'avancée [S7 et S21].

Signaux non valables : Attrapé ou Recouvert

ARTICLE 3. a. Une réception consécutive à un signal non valable n'est pas un arrêt de volée et la balle est morte à l'endroit de réception ou de récupération. Si le signal est effectué après la réception ou la récupération, la balle est morte au moment où le signal a été donné en premier ([D.H.6.5.1.I](#)).

b. Les signaux non valables au-delà de la zone neutre ne s'appliquent qu'à l'équipe B.

c. Un signal non valable au-delà de la zone neutre n'est possible que si la balle a franchi la zone neutre (Règle [2.16.7](#)) ([D.H.6.5.3.I](#)).

Blocage ou contact illégal

ARTICLE 4. Un joueur de l'équipe B qui a effectué un signal d'arrêt de volée valable ou non valable et qui n'a pas touché la balle ne devra ni bloquer ni commettre une faute sur un adversaire pendant ce tenu ([D.H.6.5.4.I et II](#)).

PENALITE - Coup de pied libre : balle à l'équipe qui reçoit à 15 yards du point de faute [S40].

Coup de pied de mêlée : pénalité de 15 yards, application selon point résultant d'un coup de pied de mêlée ou point de base [S40].

Pas de plaque

ARTICLE 5. Aucun joueur de l'équipe qui botte ne pourra plaquer ou bloquer un adversaire qui a réussi un arrêt de volée. Seul le joueur ayant fait un signal d'arrêt de volée bénéficie de cette protection ([D.H.6.5.5.I et III](#)).

PENALITE - Faute de balle morte. Balle à l'équipe qui reçoit à 15 yards du point d'avancée [S7 et S38].

REGLE 7

SNAPPER LA BALLE ET PASSER LA BALLE

SECTION 1. La mêlée

Commencer par un snap

ARTICLE 1. a. La balle sera mise en jeu par un *snap* légal à moins que les Règles n'imposent un coup de pied libre ([D.H.4.1.4.I et II](#)).

PENALITE - Faute de balle morte. 5 yards du point d'avancée [S7 et S19].

b. La balle ne doit pas être snappée dans une zone latérale (Règle [2.31.6](#)). Si le point de départ d'une mêlée se situe dans une zone latérale, il doit être transféré sur la ligne de remise en jeu.

Permutations et faux départs

ARTICLE 2. a. *Permutation*. Si un *snap* est précédé d'un conseil (Règle [2.14.1](#)) ou d'une permutation (Règle [2.22.1](#)), tous les joueurs de l'équipe A doivent s'arrêter totalement et rester immobiles à leur place pendant au moins une seconde avant le *snap* sans bouger les pieds, le corps, la tête ou les bras ([D.H.7.1.2.I](#)).

b. *Faux départ*. Chacun des exemples qui suivent est un faux départ de l'équipe A après que la balle est prête à jouer et que tous les joueurs sont en formation de mêlée:

1. Tout mouvement par un ou plusieurs joueurs qui simulent le démarrage d'un jeu.
2. Le "snappeur" se déplaçant vers une autre position.
3. Un homme de ligne restreint (Règle [2.27.4](#)) bouge sa (ses) main(s) ou exécute un quelconque mouvement brusque [**Exception** : Il n'y a pas de faux départ si un homme de ligne de l'équipe A réagit instantanément lorsqu'il est menacé par la pénétration d'un joueur de l'équipe B dans la zone neutre (Règle [7.1.5.a.2](#)) ([D.H.7.1.3.V](#)).
4. Un joueur d'attaque effectuant un mouvement rapide, saccadé avant le *snap*, ce qui comprend sans que cela soit limitatif :
 - (a) Un homme de ligne qui bouge son pied, son épaule, son bras, son corps ou sa tête dans un mouvement rapide ou saccadé dans n'importe quelle direction.
 - (b) Le "snappeur" soulevant ou déplaçant la balle ou bougeant son pouce ou ses doigts, ou fléchissant ses coudes, secouant sa tête ou laissant tomber les épaules ou les fesses.
 - (c) Le quart-arrière faisant tout mouvement rapide, saccadé qui simule le début d'un jeu.
 - (d) Un arrière simulant la réception de la balle faisant tout mouvement rapide, saccadé qui simule le début d'un jeu.
5. L'équipe d'attaque ne s'est pas arrêtée une seconde avant le *snap* après que la balle soit prête à jouer ([D.H 7-1-2-IV](#)).

Obligations concernant la formation offensive - avant le *snap*

ARTICLE 3. Tout ce qui suit (a-d) est une faute de balle morte. Les arbitres devront siffler pour ne pas permettre au jeu de continuer. Après que la balle est prête à jouer et avant qu'elle ne soit "snappée" :

- a. "Snappeur". Le "snappeur" (Règle [2.27.8](#)) :

RÈGLE 7 : SNAPPER LA BALLE ET PASSER LA BALLE

1. Ne peut changer de position ni avoir une partie quelconque de son corps au-delà de la zone neutre ;
 2. Ne peut soulever la balle, la déplacer au-delà de la zone neutre ou simuler le début d'un jeu ;
 3. Peut retirer sa (ses) main(s) de la balle, seulement si cela ne simule pas le début d'un jeu.
- b. *Lignes des 9 yards.*
1. Chaque remplaçant de l'équipe A doit avoir été entre les lignes des 9 yards. Les joueurs de l'équipe A qui ont participé au tenu précédent doivent avoir été entre les lignes des 9 yards après le tenu précédent et avant le *snap* suivant ([D.H.3.3.4.I.](#)).
 2. Après un temps mort d'équipe, pour blessure, pour la radio ou la télévision ou à la fin d'une période, tous les joueurs de l'équipe A doivent avoir été entre les lignes des 9 yards.
- c. *Empiètement.* Aucun joueur de l'équipe A ne doit être dans ou au-delà de la zone neutre après que le "snappeur" a établi sa position [**Exceptions** : (1) Remplaçants et joueurs remplacés; et (2) joueurs offensifs dans une formation de coup de pied de mêlée qui empiètent avec leur(s) main(s) sur la zone neutre en la (les) pointant vers l'adversaire].
- d. *Faux départ.* Aucun joueur de l'équipe A ne pourra faire un faux départ (Règle [7.1.2.b](#)) ou contacter un adversaire ([D.H.7.1.3.III](#))
- PENALITE - [a-d] Faute de balle morte : 5 yards du point d'avancée. [S7 et S19 ou S20].**

Obligations concernant la formation offensive - au snap

ARTICLE 4. Tout ce qui suit (a-d) est une faute de balle vivante et le jeu pourra se poursuivre..

a. *Formation.* Au *snap*, l'équipe A doit être disposée en une formation qui remplisse les obligations suivantes :

1. Tous les joueurs doivent être dans les limites.
2. Tous les joueurs doivent être des hommes de ligne ou des arrières. (Règle [2.27.4](#)).
3. Au moins 5 hommes de ligne doivent porter des maillots numérotés de 50 à 79 [**Exception** : Quand le *snap* est effectué depuis une formation de coup de pied de mêlée, voir paragraphe 5 ci-dessous].
4. 4 joueurs au plus peuvent être positionnés comme arrières.
5. Dans une formation de coup de pied de mêlée au *snap* (Règle [2.16.10](#)), l'équipe A peut avoir moins de 5 hommes de ligne numérotés de 50 à 79, soumis aux conditions suivantes :
 - (a) Tout homme de ligne non numéroté de 50-79 qui est un receveur inéligible par sa position devient une exception à la règle de la numérotation quand le "snappeur" a établi sa position.
 - (b) Tout joueur devenant une exception à la règle de la numérotation doit être sur la ligne et ne peut être en fin de ligne. Sinon, l'équipe A commet une faute pour formation illégale.
 - (c) Tout joueur de ce type est une exception à la règle de numérotation pendant tout le tenu et reste un receveur inéligible jusqu'à ce qu'il devienne

RÈGLE 7 : SNAPPER LA BALLE ET PASSER LA BALLE

éligible aux termes de la Règle [7.3.5](#) (passe avant légale touchée par un arbitre ou un joueur de l'équipe B).

Les conditions visées en 5(a)-5(c) ne seront plus en vigueur si, avant le *snap*, une période se termine ou un temps mort est attribué à un arbitre ou une équipe ([D.H.7.1.3.I et II](#)).

b. Joueur en mouvement.

1. Un seul joueur peut être en mouvement, mais en aucun cas en direction de la ligne d'en-but adverse.
2. Un joueur qui se met en mouvement ne peut démarrer de sa ligne de mêlée à moins de s'être préalablement établi comme arrière et s'être complètement immobilisé.
3. Un joueur en mouvement au moment du *snap* doit avoir respecté la Règle d'une seconde, c'est-à-dire qu'il ne peut débuter son mouvement avant la fin de toute permutation antérieure (Règle [2.22.1.c](#)).

c. *Permutation illégale*. Au *snap*, l'équipe A ne peut effectuer une permutation illégale (Règle [7.1.2.a](#)) ([D.H. 7.1.3.I-III](#))

PENALITE [a-c] - Faute de balle vivante : 5 yards du point précédent [S19 ou S20].

Pour des fautes de balle vivante au moment du *snap* lors de jeux de coups de pied de mêlée autres que des jeux comprenant un Field Goal : 5 yards du point précédent ou 5 yards du point où la balle morte qui suit appartiendra à l'équipe B [S18, S19 ou S20]

Obligations concernant la formation défensive

ARTICLE 5. L'équipe de défense devra remplir les obligations suivantes :

a. Tout ce qui suit (1-5) est une faute de balle morte. Les arbitres devront siffler pour ne pas permettre au jeu de continuer. Après que la balle est prête à jouer et avant qu'elle ne soit "snappée" :

1. Aucun joueur ne pourra toucher la balle sauf si elle est déplacée illégalement comme stipulé dans la Règle [7.1.3.a.1](#), et aucun joueur ne pourra toucher un adversaire ou le gêner d'une manière quelconque ([D.H.7.1.5.I-III](#)).
2. Aucun joueur ne peut pénétrer dans la zone neutre et contraindre un homme de ligne offensif à réagir instantanément ou commettre d'autres fautes de dépassement en balle morte (Règles [2.18.2](#) et [7.1.2.b.3](#) Exception) ([D.H.7.1.3.V](#) et [D.H.7.1.5.III](#)).
3. Aucun joueur ne pourra utiliser des mots ou des signaux destinés à tromper les adversaires lorsqu'ils se préparent à mettre la balle en jeu. Aucun joueur ne devra utiliser des signaux défensifs qui simulent le son ou la cadence (ou interfèrent d'une manière quelconque) des signaux offensifs de départ.
4. Un (des) joueur (s) aligné (s) dans une position fixe à un yard de la ligne de mêlée ne peut pas faire des actions rapides ou brusques qui ne sont pas un mouvement défensif habituel ([D.H.7.1.5.IV](#)).
5. Aucun joueur ne peut traverser la zone neutre et sans avoir contacté quiconque continuer sa charge vers un arrière.

PENALITE [1-5] - Faute de balle morte. 5 yards du point d'avancée [S18 ou S21].

b. Pendant le *snap* :

1. Aucun joueur de défense ne pourra être dans ou au-delà de la zone neutre au moment du *snap*.

RÈGLE 7 : SNAPPER LA BALLE ET PASSER LA BALLE

2. Tous les joueurs de défense doivent être dans les limites.

PENALITE - Faute de balle vivante. 5 yards du point précédent [S18].

Transmettre la balle en avant

ARTICLE 6. Aucun joueur ne peut transmettre la balle en avant, excepté pendant un tenu en mêlée dans les cas suivants :

a. Un arrière de l'équipe A peut transmettre la balle en avant à un autre arrière seulement si les deux sont en deçà de leur ligne de mêlée.

b. Un arrière de l'équipe A qui est derrière sa ligne de mêlée peut transmettre la balle en avant à un coéquipier qui était sur sa ligne de mêlée au moment du *snap*, à condition que cet équipier ait quitté sa position sur la ligne par un mouvement des deux pieds qui le place face à sa propre ligne de fond et qu'il soit au moins 2 yards derrière sa ligne de mêlée au moment où il reçoit la balle ([D.H.7.1.6.I](#)) .

PENALITE - 5 yards du point de faute ; également perte du tenu si la faute est commise par l'équipe A avant un changement de possession d'équipe pendant un tenu en mêlée [S35 et S9].

Balle rendue libre volontairement

ARTICLE 7. Un joueur de l'équipe A ne peut avancer une balle rendue libre volontairement à proximité du "snappeur".

PENALITE - 5 yards du point précédent et perte du tenu [S19 et S9].

SECTION 2. Passe arrière et balle lâchée

Pendant que la balle est vivante

ARTICLE 1. Un coureur peut transmettre ou passer la balle en arrière n'importe quand, sauf s'il lance intentionnellement la balle en touche pour "économiser" du temps.

PENALITE - 5 yards du point de faute; également perte du tenu si la faute est commise par l'équipe A avant un changement de possession d'équipe pendant un tenu en mêlée ([D.H.3.4.3.III](#)) [S35 et S9].

Réceptionnée ou récupérée

ARTICLE 2. a. Quand une passe arrière ou une balle lâchée est réceptionnée ou récupérée par n'importe quel joueur dans les limites, la balle est toujours en jeu ([D.H.2.23.1.I](#)).

Exceptions :

1. Règle [8.3.2.d.5](#) (balle lâchée par l'équipe A pendant une transformation)

2. Lors d'un 4^{ème} tenu, avant un changement de possession d'équipe, lorsqu'une balle lâchée par l'équipe A est réceptionnée ou récupérée par un joueur de l'équipe A différent de celui qui l'a lâchée, la balle est morte. Si la réception ou récupération est au-delà du point de balle lâchée, la balle sera ramenée au point où elle a été lâchée. Si la réception ou récupération est en-deçà du point de balle lâchée, la balle restera au point de réception ou récupération.

b. Si une passe arrière ou une balle lâchée est réceptionnée ou récupérée simultanément par des joueurs adverses, la balle devient morte et appartient à l'équipe qui en avait la possession en dernier (**Exceptions**: Règles [7.2.2.a](#)).

Après le snap

ARTICLE 3. Aucun homme de ligne ne peut recevoir un *snap* de la main à la main.

RÈGLE 7 : SNAPPER LA BALLE ET PASSER LA BALLE

PENALITE - Faute de balle vivante. 5 yards du point précédent [S19].

En touche

ARTICLE 4. a. *Passe arrière*. Quand une passe arrière sort en touche entre les lignes d'en-but, la balle appartient à l'équipe qui l'a passée au point de sortie en touche.

b. *Balle lâchée*. Quand une balle lâchée sort en touche entre les lignes d'en-but

1. Au-delà du point où elle a été lâchée, elle appartiendra à l'équipe qui l'a lâchée au point où elle a été lâchée (Règle [3.3.2.e.2](#)).

2. En-deçà du point où elle a été lâchée, elle appartiendra à l'équipe qui l'a lâchée au point de sortie.

c. *En deçà ou au-delà d'une ligne d'en-but*. Quand une passe arrière ou une balle lâchée sort en touche en deçà ou au-delà d'une ligne d'en-but, il y a *touchback* ou *safety* en fonction de l'impulsion et de la responsabilité de celle-ci (Règles [8.5.1](#), [8.6.1](#) et [8.7](#)) ([D.H.7.2.4.I](#), [D.H.8.6.1.I](#) et [D.H.8.7.2.V-VI](#)).

Immobilisée

ARTICLE 5. Quand une passe arrière ou une balle lâchée s'immobilise dans les limites sans qu'aucun joueur ne cherche à s'en assurer la possession, la balle devient morte et appartient à l'équipe qui l'a passée ou lâchée, au point de balle morte.

SECTION 3. Passe avant

Passe avant légale

ARTICLE 1. L'équipe A peut faire une seule passe avant pendant chaque tenu, avant que la possession d'équipe ne change à condition que la passe soit exécutée d'un point situé dans ou en-deçà de la zone neutre.

Passe avant illégale

ARTICLE 2. Une passe avant est illégale :

a. Si elle est lancée par un joueur de l'équipe A dont le corps est entièrement au-delà de la zone neutre au moment où il relâche la balle.

b. Si elle est lancée par un joueur de l'équipe B

c. Si elle est lancée après qu'un changement de possession d'équipe a eu lieu pendant le tenu.

d. Si c'est la seconde passe avant pendant le même tenu.

e. Si, pour conserver du temps, le passeur lance la balle directement au sol (1) après qu'elle a déjà touché le sol ou (2) pas immédiatement l'avoir contrôlée.

f. Si, pour conserver du temps, le passeur lance la balle vers l'avant dans une zone dans laquelle il n'y a aucun joueur éligible de l'équipe A ([D.H.7.3.2.II à VII](#)).

g. Si elle est lancée d'un point situé dans ou en-deçà de la zone neutre après que le porteur de balle est allé au-delà de la zone neutre.

PENALITE [a-g] - 5 yards du point de faute ; également perte du tenu si la faute est commise par l'équipe A avant un changement de possession d'équipe pendant un tenu en mêlée ([D.H.3.4.3.IV](#) et [D.H.7.3.2.II](#)) [S35 et S9].

h. Si, pour éviter une perte de terrain, le passeur lance la balle vers l'avant dans une zone dans laquelle il n'y a aucun joueur éligible de l'équipe A ([D.H.7.3.2.I](#)).

[Exceptions] : Si le passeur est ou a été à l'extérieur de la zone des *tackles*, il peut lancer la balle de telle façon qu'elle retombe au-delà de la zone neutre à l'intérieur du terrain ou au-delà de la zone neutre prolongée en touche (Règle [2.19.3](#)) ([D.H.7.3.2.VIII](#)).

RÈGLE 7 : SNAPPER LA BALLE ET PASSER LA BALLE

Ceci ne s'applique qu'au joueur qui contrôle le snap ou la conséquence d'une passe arrière.]

PENALITE - Perte du tenu au point de faute si la passe illégale est lancée par l'équipe A pour éviter une perte de terrain [S35 et S9].

Eligibilité pour toucher une passe légale

ARTICLE 3. a. Les Règles d'éligibilité s'appliquent pendant un tenu durant lequel une passe avant légale est lancée.

b. Tous les joueurs de l'équipe B sont éligibles pour toucher ou réceptionner la passe.

c. Au *snap*, sont éligibles les joueurs suivants de l'équipe A :

1. Tout homme de ligne qui est à l'extrémité de sa ligne de mêlée et qui porte un numéro autre que 50 à 79.

2. Tout joueur positionné comme arrière et qui porte un numéro autre que 50 à 79.

Eligibilité perdue par une sortie en touche

ARTICLE 4. Aucun receveur éligible qui sort en touche pendant un tenu ne pourra toucher une passe avant légale dans l'aire de jeu ou dans les zones d'en-but ou pendant qu'il est en vol avant qu'elle n'ait été touchée par un adversaire ou un arbitre ([D.H.7.3.4.I](#) et [IV](#)).

[**Exception** : ceci ne s'applique pas à un joueur d'attaque éligible revenant dans les limites immédiatement après avoir été bloqué en touche par un adversaire ([D.H.7.3.4.III](#)).

PENALITE - Perte du tenu au point précédent [S16 et S9].

Eligibilité gagnée ou récupérée

ARTICLE 5. Quand un joueur de l'équipe B ou un arbitre touche une passe avant légale, tous les joueurs deviennent éligibles ([D.H.7.3.5.I](#)).

Passer réussie

ARTICLE 6. Toute passe avant est réussie quand elle est réceptionnée par un joueur de l'équipe qui passe, se trouvant dans les limites et la balle est toujours en jeu à moins que la passe ne soit réussie dans la zone d'embut adverse ou que la passe ne soit réceptionnée simultanément par des joueurs adverses. Si une passe avant est réceptionnée simultanément par des joueurs adverses dans les limites, la balle est morte et appartient à l'équipe qui passait (Règles [2.4.3](#) et [2.4.4](#)) ([D.H.2.4.3.III](#) et [D.H.7.3.6.I à VIII](#)).

Passer ratée

ARTICLE 7. a. Toute passe avant est ratée lorsqu'elle est en touche d'après la Règle ou touche le sol quand elle n'est pas contrôlée fermement par un joueur. Elle est également ratée quand un joueur saute et réceptionne la passe, mais atterrit en premier sur ou à l'extérieur d'une ligne de limite à moins que son avance extrême n'ait été stoppée dans l'aire de jeu ou la zone d'en-but (Règle [4.1.3.p](#)) ([D.H.2.4.3.III](#) et [D.H.7.3.7.I](#)).

b. Quand une passe avant légale est ratée, la balle appartient à l'équipe qui passait au point précédent.

c. Quand une passe avant illégale est ratée, la balle appartient à l'équipe qui passait, au point où la passe a été lancée (**Exception** : si l'équipe lésée décline la pénalité pour une passe illégale lancée depuis la zone d'en-but, la balle sera ensuite mise en jeu au point précédent) ([D.H.7.3.7.II et III](#)).

RÈGLE 7 : SNAPPER LA BALLE ET PASSER LA BALLE

Contact illégal et gêne de passe avant

ARTICLE 8. a. Pendant un tenu durant lequel une passe avant légale franchit la zone neutre, il est interdit aux joueurs de l'équipe A et de l'équipe B d'avoir un contact illégal depuis le moment où la balle est snappée jusqu'à ce qu'elle soit touchée par n'importe quel joueur ou arbitre ([D.H.7.3.8.II](#)).

b. Une gêne de passe offensive commise par un joueur de l'équipe A au-delà de la zone neutre pendant un jeu de passe avant légal, durant lequel une passe avant franchit la zone neutre, consiste en un contact qui gêne un joueur éligible de l'équipe B. La responsabilité incombe au joueur d'attaque d'éviter ses adversaires. Il n'y a pas de gêne de passe offensive ([D.H.7.3.8.IV](#), [V](#), [X](#), [XV](#) et [XVI](#)) :

1. Lorsque immédiatement après le *snap*, un joueur de A inéligible charge et contacte un adversaire en un point situé 1 yard au maximum au-delà de la zone neutre et ne maintient pas ce contact à plus de 3 yards au-delà de la zone neutre.
2. Quand deux joueurs éligibles ou plus cherchent simultanément et de "bonne foi" à atteindre, réceptionner ou rabattre la passe. Les joueurs éligibles des deux équipes ont des droits égaux sur la balle ([D.H.7.3.8.IX](#)).
3. Quand la passe est en vol, deux joueurs éligibles ou plus, étant dans la zone dans laquelle ils pourraient recevoir ou intercepter la passe et un joueur d'attaque dans cette zone gênant un adversaire, la passe n'étant pas attrapable.

PENALITE - 15 yards du point précédent [S33].

c. Une gêne de passe défensive consiste en un contact au-delà de la zone neutre par un joueur de l'équipe B dont l'intention de gêner un adversaire éligible est évidente, ce qui ôte à l'adversaire la possibilité de recevoir une passe avant attrapable. En cas de doute, une passe avant légale est considérée comme attrapable. Une gêne défensive ne peut avoir lieu qu'après qu'une passe avant légale a été lancée. Il n'y a pas de gêne de passe défensive ([D.H.7.3.8.III](#), [VII](#), [VIII](#), [XI](#) et [XII](#)) :

1. Lorsque immédiatement après le *snap*, des joueurs adverses chargent et contactent leurs adversaires en un point situé 1 yard au maximum au-delà de la zone neutre.
2. Quand deux joueurs éligibles ou plus cherchent simultanément et de "bonne foi" à atteindre, réceptionner ou rabattre la passe. Les joueurs éligibles des deux équipes ont des droits égaux sur la balle ([D.H.7.3.8.IX](#)).
3. Quand un joueur de l'équipe B contacte légalement un adversaire avant que la passe ne soit lancée ([D.H.7.3.8.X](#)).
4. Quand un joueur de l'équipe A, potentiellement en position de botteur, à partir d'une formation de CDP de mêlée, simule un CDP de mêlée et lance la balle haut et loin dans le terrain et un contact par un joueur de B se produit.

PENALITE :

Balle à l'équipe A au point de faute, 1^{er} tenu si la faute est commise à moins de 15 yards au-delà du point précédent. Si elle est commise à 15 yards ou plus au-delà du point précédent, balle à l'équipe A, 1^{er} tenu et 15 yards du point précédent [S33].

Lorsque la balle est snappée entre la ligne des 17 yards et la ligne des 2 yards de l'équipe B et le point de faute est au-delà de la ligne des 2 yards, la pénalité du point précédent laissera la balle sur la ligne des 2 yards, 1^{er} tenu ([D.H.7.3.8.XIV](#)).

RÈGLE 7 : SNAPPER LA BALLE ET PASSER LA BALLE

Aucune pénalité appliquée d'un point situé à plus de 2 yards de la ligne d'en-but ne laissera la balle à moins de 2 yards de cette ligne (*Exception* : Lors de la transformation lorsque le *snap* est sur la ligne des 3 yards, Règle [10.2.5.b](#)).

Si le point précédent était situé sur la ligne des 2 yards ou à moins de 2 yards de la ligne d'en-but : 1^{er} tenu à mi-chemin entre le point précédent et la ligne d'en-but (Règle [10.2.6](#) *Exception*).

Gêne par contact

ARTICLE 9. a. L'équipe A ou l'équipe B peut légalement gêner des adversaires en-deçà de la zone neutre.

b. Des joueurs des deux équipes peuvent légalement gêner des adversaires au-delà de la zone neutre après que la passe a été touchée ([D.H.7.3.9.j](#)).

c. Des joueurs de défense peuvent légalement contacter des adversaires ayant franchi la zone neutre si ces adversaires ne sont pas en position pour recevoir une passe avant attrapable.

1. Ces infractions qui interviennent pendant un tenu durant lequel une passe avant franchit la zone neutre sont des gênes de passe si et seulement si le receveur a la possibilité de recevoir une passe avant attrapable.

2. Ces infractions qui interviennent pendant un tenu durant lequel une passe avant ne franchit pas la zone neutre sont des infractions à la Règle [9.3.4](#) et sont pénalisées depuis le point précédent.

d. Les Règles concernant les gênes de passe s'appliquent seulement pendant un tenu durant lequel une passe avant légale franchit la zone neutre (Règles [2.19.3](#) et [7.3.8.a](#) et [c](#)).

e. Un contact de B avec un receveur éligible comprenant une faute personnelle qui gênerait la réception d'une passe attrapable est pénalisé comme une gêne de passe ou comme une faute personnelle de 15 yards, administrée du point précédent. La Règle [7.3.8](#) s'applique spécifiquement au contact pendant une passe. Cependant, si la gêne comprend un acte qui entraînerait normalement l'expulsion, le joueur fautif devra quitter le jeu.

f. Le contact physique est nécessaire pour établir la gêne.

g. Chaque joueur a des droits territoriaux et le contact incident est jugé d'après "la tentative pour atteindre... la passe" dans la Règle [7.3.8](#). Si des adversaires qui sont au-delà de la ligne se percutent alors qu'ils se déplacent vers la balle, il n'y aura faute de l'un ou des joueurs que si l'intention de gêner l'adversaire est évidente. Il y a gêne de passe seulement s'il s'agit d'une passe avant attrapable ([D.H.7.3.9.i](#)).

h. Les Règles concernant la gêne de passe ne s'appliquent pas après que la balle a été touchée n'importe où dans les limites par un joueur situé dans les limites ou a touché un arbitre. Si une faute est commise contre un adversaire, la pénalité est pour cette faute et non gêne de passe ([D.H.7.3.9.i](#)).

i. Après que la balle a été touchée, tout joueur peut faire un blocage légal pendant le reste du temps où la balle est en l'air.

j. Plaquer ou agripper un receveur ou tout autre acte intentionnel avant que celui-ci ne touche la passe doit être considéré comme une évidence que le plaqueur ne "joue" pas la balle et est donc illégal.

k. Plaquer ou heurter en courant un receveur lorsqu'une passe avant est de manière évidente trop courte ou trop haute doit être considéré comme une évidence que le

RÈGLE 7 : SNAPPER LA BALLE ET PASSER LA BALLE

plaqueur ne "joue" pas la balle et est illégal. Ce n'est pas une gêne de passe, mais une violation de la Règle [9.1.2.a](#) et la pénalité est de 15 yards à partir du point précédent, plus 1^{er} tenu. Les fautifs flagrants seront expulsés.

Joueurs inéligibles au-delà de la zone neutre

ARTICLE 10. Aucun receveur inéligible à l'origine ne devra être ou avoir été au-delà de la zone neutre avant qu'une passe avant légale qui franchit la zone neutre ne soit lancée ([D.H.7.3.10.I et II](#)).

PENALITE - 5 yards du point précédent [S37].

Toucher la balle illégalement

ARTICLE 11. Aucun joueur inéligible à l'origine se trouvant dans les limites ne devra toucher intentionnellement une passe avant légale avant qu'elle n'ait touché un adversaire ou un arbitre ([D.H.5.2.3.I](#) et [D.H.7.3.11.I-III](#)).

PENALITE - 5 yards du point précédent [S16].

RÈGLE 8

LA MARQUE

SECTION 1. Valeur des scores

Les scores

ARTICLE 1. La valeur des scores est :

TOUCHDOWN (essai)	6 points
FIELD GOAL	3 points
SAFETY (points accordés à l'adversaire)	2 points
Transformation réussie :	
TOUCHDOWN	2 points
FIELD GOAL ou SAFETY	1 point

Forfaits

ARTICLE 2. Le score d'une rencontre gagnée par forfait sera de 1 point pour l'équipe présente et zéro point pour l'équipe ayant déclaré forfait (**Exception** : décision fédérale conformément aux Règlements fédéraux). L'équipe victime du forfait conservera son score si elle devance son adversaire au moment du forfait (**Exception** : décision fédérale conformément aux Règlements fédéraux) (Règles [3.3.3.a et b](#) et [9.2.3.a et b](#)).

SECTION 2. Touchdown

Comment marquer

ARTICLE 1. Un *touchdown* sera marqué lorsque :

- a. Un coureur progressant depuis l'aire de jeu est légalement en possession d'une balle vivante lorsque celle-ci franchit le plan de la ligne d'en-but adverse ([D.H.2.23.1.I](#) et [D.H.8.2.1.I à IV](#)). Ce plan se prolonge au-delà des piquets seulement pour un joueur qui touche le sol dans la zone d'embut ou un piquet ([D.H.2.23.1.I](#) et [D.H.8.2.1.I-X](#)).
- b. Un joueur réceptionne une passe avant dans la zone d'en-but adverse ([D.H.5.1.3.I](#) et [II](#)).
- c. Une balle lâchée ou une passe arrière est récupérée, réceptionnée, interceptée ou attribuée d'après la Règle dans la zone d'en-but adverse (**Exceptions** : Règles [7.2.2.a](#) Exception 2, [7.2.2.b](#) Exception 2 et [8.3.2.d.5](#)) ([D.H.7.2.4.I](#)).
- d. Un coup de pied libre de mêlée est légalement réceptionné ou récupéré dans la zone d'en-but adverse ([D.H.6.3.9.III](#)).
- e. L'arbitre principal attribue un *touchdown* d'après les dispositions de la Règle [9.2.3](#) Pénalité.

SECTION 3. Tenu de transformation

Comment marquer

ARTICLE 1. Le ou les points seront marqués d'après la valeur des points prévus à la Règle [8.1.1](#) si le résultat de la transformation est ce qui serait considéré comme un *touchdown*, *safety* (**Exception** : Règle [8.3.4.a](#)) ou *field goal*, d'après les Règles en des circonstances ordinaires ([D.H.8.3.1.I et II](#), [D.H.8.3.2.I-III](#) et [VI](#) et [D.H.10.2.5.X-XV](#)).

RÈGLE 8 : LA MARQUE

Possibilité de marquer

ARTICLE 2. Une transformation est la possibilité, pour l'une ou l'autre équipe, de marquer 1 ou 2 points supplémentaires, tandis que la pendule est arrêtée, après un *touchdown*. C'est un intervalle particulier lors d'une rencontre qui comprend, pour l'application des pénalités uniquement, un tenu et la période de "balle prête à jouer" qui le précède.

a. La balle sera mise en jeu par l'équipe qui a marqué un *touchdown* à 6 points. Si un *touchdown* est marqué pendant un tenu durant lequel le temps dans la 4^{ème} période expire, la transformation ne sera pas tentée à moins que le (les) point(s) n'affecte(nt) le résultat de la rencontre (**Exception** : décision de la Fédération concernant la saison régulière).

b. La transformation commence quand la balle est prête à jouer et consiste en un tenu en mêlée.

c. Le *snap* sera exécuté au milieu du terrain sur la ligne des 3 yards adverse ou de n'importe quel endroit situé sur ou entre les lignes de remise en jeu sur ou en deçà de la ligne des 3 yards adverse si la position de la balle est choisie par l'équipe désignée pour la mettre en jeu avant qu'elle ne soit déclarée prête à jouer. La balle peut être déplacée à la suite d'un temps mort demandé par l'une des équipes à moins que celui-ci ne soit précédé par une faute commise par l'équipe A ou par des fautes s'annulant (Règles [8.3.3.a.](#) et [8.3.3.c.1](#)).

d. La transformation prend fin lorsque :

1. L'une des deux équipes marque.
2. La balle est morte d'après la Règle ([D.H.8.3.2.IV](#) et [VI](#)).
3. Un score résulte d'une pénalité acceptée.
4. Une pénalité contre l'équipe A comprenant la perte du tenu est acceptée (Règle [8.3.3.c.2](#)).
5. Avant un changement de possession d'équipe, un joueur de l'équipe A lâche la balle et la balle est réceptionnée ou récupérée par n'importe quel joueur de l'équipe A différent de celui qui l'a lâchée. Aucun point n'est marqué pour l'équipe A ([D.H.8.3.2.VIII](#)).

Fautes commises pendant la transformation avant un changement de possession d'équipe

ARTICLE 3. a. *Fautes s'annulant* : si chaque équipe commet des fautes pendant le tenu et la faute de l'équipe B ayant lieu avant le changement de possession, les fautes s'annulent et le tenu sera rejoué, même si d'autres fautes arrivent après le changement de possession. Toutes les remises en jeu après une telle situation se feront du point précédent ([D.H.8.3.3.II](#)).

b. *Fautes commises par B lors d'une transformation*:

1. Lorsque la transformation est réussie, l'équipe A aura le choix entre décliner le score et répéter la transformation après application de la pénalité ou décliner la(les) pénalité(s) et accepter le score. L'équipe A pourra accepter le score avec application des pénalités pour fautes personnelles et conduites anti-sportives au point du coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en cas de prolongations ([D.H.3.2.3.VI](#), [D.H.8.3.2.II](#), [D.H.8.3.3.I](#) et [D.H.10.2.2.IX-XI](#)).

RÈGLE 8 : LA MARQUE

2. Si l'on rejoue après une pénalité de l'équipe B, on pourra le faire de n'importe quel point situé sur ou entre les lignes de remise en jeu sur ou en deçà de la ligne de *yardage* où la pénalité laisse la balle.
- c. Fautes commises par A lors d'une transformation:
 1. Si une faute est commise par A lors d'une transformation réussie, la balle sera mise en jeu à l'endroit où la pénalité laisse la balle ([D.H.8.3.3.I](#) et [III](#)).
 2. Si l'équipe A commet une faute pour laquelle la pénalité comprend une perte de tenu, la transformation ne sera pas rejouée, le score sera annulé, et aucune pénalité en distance ne sera administrée au coup de pied d'engagement qui suit.
 3. Si avant un changement de possession d'équipe, l'équipe A commet une faute qui ne s'annule pas et s'il n'y a pas d'autres changements de possession d'équipe pendant le tenu, ni de score, la pénalité est déclinée d'après la Règle.
- d. Application pour faute de balle morte :
 1. Les fautes ayant lieu après la balle prête à jouer et avant le *snap* sont pénalisées avant le *snap* suivant.
 2. Les fautes de balle vivante pénalisées comme fautes de balle morte ayant lieu pendant la transformation sont pénalisées au coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en cas de prolongations. Si la transformation est rejouée, ces pénalités seront appliquées avant de rejouer la transformation. (Règle [10.1.6](#)) ([D.H.3.2.3.VII](#)).
- e. Brutaliser ou heurter en courant le botteur ou le placeur : c'est une faute de balle vivante.
- f. Gêne sur la réception de coup de pied : la pénalité pour gêne sur réception de coup de pied est déclinée d'après la Règle. Tout score de l'équipe A sera annulé.

Fautes pendant une transformation après changement de possession d'équipe

ARTICLE 4. a. Les pénalités en distance contre l'une ou l'autre équipe sont déclinées d'après la Règle (**Exception** : Les pénalités pour des fautes personnelles flagrantes, fautes pour conduite antisportive, fautes personnelles commises en balle morte et fautes de balle vivante pénalisées comme fautes de balle morte sont appliquées au coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en cas de prolongations. Voir Règle [8.3.5](#)) ([D.H.8.3.4.I](#) et [II](#)).

- b. Les points marqués par les équipes ayant commis des fautes pendant le tenu sont annulés ([D.H.8.3.2.VII](#)).
- c. Si les deux équipes commettent des fautes pendant le tenu et si l'équipe B n'a pas commis de faute avant le changement de possession, les fautes s'annulent, le tenu n'est pas rejoué et la transformation est terminée.

Fautes après une transformation

ARTICLE 5. Les fautes après une transformation sont appliquées au coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en cas de prolongations. Toutefois si la transformation est rejouée, ces pénalités seront appliquées avant de rejouer (**Exception** : Règle [10.1.6](#)) ([D.H.10.2.5.XIII-XV](#) et [D.H.3.2.3.VII](#))

Jeu suivant

ARTICLE 6. Après une transformation, la balle sera mise en jeu au moyen d'un coup de pied d'engagement ou au point d'avancée en cas de prolongations. L'équipe qui a marqué le *touchdown* à 6 points donnera le coup de pied d'engagement.

RÈGLE 8 : LA MARQUE

SECTION 4. Le *field goal*

Comment marquer

ARTICLE 1. a. Un *field goal* sera marqué par une équipe qui botte si un drop ou un coup de pied placé passe au-dessus de la barre entre les poteaux de l'équipe qui reçoit avant d'avoir touché le sol ou un joueur de l'équipe qui a botté. Le coup de pied sera effectué conformément aux Règles du coup de pied de mêlée et en aucun cas du coup de pied libre..

b. Si une tentative légale de *field goal* passe au-dessus de la barre entre les poteaux et est morte au-delà de la ligne de fond ou est repoussée par le vent, mais ne repasse pas au-dessus de la barre et est morte où que ce soit, le *field goal* sera considéré comme réussi. La barre et les poteaux sont considérés comme une ligne et non comme un plan dans la détermination de l'avance extrême de la balle.

Jeu suivant

ARTICLE 2. a. *Field goal réussi*. À la suite d'un *field goal* réussi, la balle sera mise en jeu au moyen d'un coup de pied d'engagement ou au point d'avancée en cas de prolongations. L'équipe qui a marqué le *field goal* donnera le coup de pied d'engagement.

b. *Field goal raté* :

1 Quand la balle est déclarée morte au-delà de la zone neutre et n'a pas été touchée par l'équipe B au-delà de la zone neutre, elle appartiendra à l'équipe B. Sauf en cas de prolongations, l'équipe B mettra la balle en jeu au point précédent à moins que celui-ci n'ait été situé entre la ligne des 20 yards et la ligne d'en-but. Dans ce cas, l'équipe B mettra la balle en jeu sur sa ligne des 20 yards. Le *snap* sur la ligne des 20 yards aura lieu au milieu du terrain entre les lignes de remise en jeu, à moins qu'une position différente sur ou entre les lignes de remise en jeu ne soit choisie par l'équipe B avant le signal prêt à jouer. Après le signal prêt à jouer, la balle peut être déplacée à la suite d'un temps mort demandé par l'une des équipes, à moins que celui-ci ne soit précédé par une faute commise par l'équipe A ou par des fautes s'annulant.

2 Si la balle ne franchit pas la zone neutre ou si elle est touchée par l'équipe B au-delà de la zone neutre, toutes les Règles concernant les coups de pied de mêlée s'appliquent ([D.H.6.3.4.II](#), [D.H.8.4.2.I-VI](#) et [D.H.10.2.3.V](#)).

SECTION 5. Safety

Comment marquer

ARTICLE 1. Il y a *safety* quand :

a. La balle devient morte en dehors des limites en deçà d'une ligne d'en-but, sauf si cela est dû à une passe avant ratée, ou devient morte en possession d'un joueur sur, au-dessus ou en deçà de sa propre ligne d'en-but, ou devient morte d'après la Règle, et si l'équipe défensive est responsable de cette situation ([D.H.6.3.1.IV](#), [D.H.7.2.4.I](#), [D.H.8.5.1.I-II](#), [IV](#) et [VI-VIII](#), [D.H.8.7.2.II](#) et [D.H.9.4.1.VIII](#)).

En cas de doute, il y a *touchback* et non *safety*.

Exceptions : Ce n'est pas un *safety* si un joueur entre sa ligne des 5 yards et sa ligne d'en-but :

RÈGLE 8 : LA MARQUE

1. Intercepte une passe avant ou une balle lâchée; ou récupère une balle lâchée par l'adversaire ou une passe arrière ; ou réceptionne ou récupère un coup de pied, et
 2. Son impulsion originale l'entraîne dans sa propre zone d'en-but, et
 3. **La balle reste en-deçà de sa ligne d'en-but** et y est déclarée morte en possession de son équipe. Ceci inclut une balle lâchée depuis la zone d'en-but vers l'aire de jeu et hors des limites (Règle [7.2.4.b.1](#)).
- Si les conditions 1-3 ci-dessus sont remplies, la balle appartient à l'équipe de ce joueur au point où il en a gagné la possession.
- b. Une pénalité acceptée pour une faute laisse la balle sur ou en deçà de la ligne d'en-but de l'équipe fautive (Exceptions : Règles [3.1.3.g.3](#) et [8.3.4.a](#)) ([D.H.8.5.1.III](#) et [D.H.10.2.2.VI](#)).

Coup de pied après un safety

ARTICLE 2. Lorsqu'un *safety* est accordé, la balle appartient à l'équipe défensive, sur sa propre ligne des 20 yards et cette équipe mettra la balle en jeu sur ou entre les lignes de remise en jeu au moyen d'un coup de pied libre; on pourra choisir entre un dégagement, un drop ou un coup de pied placé (**Exception**: Règles concernant les prolongations et les transformations).

SECTION 6. *Touchback*

Quand est-il déclaré

ARTICLE 1. Il y a *touchback* quand :

- a. La balle devient morte en dehors des limites en deçà d'une ligne d'en-but, sauf si cela est dû à une passe ratée, ou devient morte en possession d'un joueur sur, au-dessus ou en deçà de sa propre ligne d'en-but et si l'équipe attaquante est responsable de cette situation (Règles [7.2.4.a et b](#)) ([D.H.7.2.4.I](#), [D.H.8.6.1.I et II](#) et [D.H.10.2.2. XVI](#)).
- b. Un coup de pied devient mort d'après la Règle en deçà de la ligne d'en-but de l'équipe défensive, l'équipe offensive étant responsable de cette situation (**Exception** : Règle [8.4.2.b](#)) ([D.H.6.3.4.III](#)).

Snap après un touchback

ARTICLE 2. Quand un *touchback* est accordé, la balle appartient à l'équipe défensive, sur sa propre ligne des 20 yards, **sauf si le touchback est consécutif à un coup de pied libre, alors la balle appartient à l'équipe défensive, sur sa propre ligne des 25 yards**, La balle sera remise en jeu sur ou entre les lignes de remise en jeu au moyen d'un *snap* (**Exception** : Règles concernant les prolongations). Le *snap* aura lieu au milieu du terrain entre les lignes de remise en jeu sur la ligne des 20 yards, à moins qu'une position différente sur ou entre les lignes de remise en jeu ne soit choisie par l'équipe désignée pour mettre la balle en jeu avant le signal prêt à jouer. Après le signal prêt à jouer, la balle peut être déplacée à la suite d'un temps mort demandé par l'une des équipes, à moins que celui-ci ne soit précédé par une faute commise par l'équipe A ou par des fautes s'annulant.

RÈGLE 8 : LA MARQUE

SECTION 7. Responsabilité et impulsion initiale

Responsabilité

ARTICLE 1. L'équipe responsable d'une balle se trouvant en dehors des limites, en deçà d'une ligne d'en-but ou morte en possession d'un joueur sur, au-dessus ou en deçà d'une ligne d'en-but, est l'équipe dont le joueur porte la balle ou lui transmet une impulsion la conduisant sur, au-dessus ou en deçà de cette ligne d'en-but, ou est responsable d'une balle libre sur, au-dessus ou en deçà de la ligne d'en-but ([D.H.6.3.4.I](#)).

Impulsion initiale

ARTICLE 2. a. L'impulsion transmise à la balle par un joueur qui botte, exécute une passe, un *snap* ou lâche la balle est considérée comme cause de la trajectoire de la balle dans toutes les directions, même si cette trajectoire est déviée ou inversée par suite d'un contact avec le sol ou après avoir touché un arbitre ou un joueur d'une des équipes ([D.H.6.3.4.III](#); [D.H.8.5.1.II](#), [VI](#) et [VIII](#) et [D.H.8.7.2.I-VI](#)).

b. Cependant, on ne tiendra pas compte de l'impulsion initiale et l'on attribuera la responsabilité de la trajectoire à un joueur :

1. Si celui-ci donne un coup de pied dans une balle qui n'est pas en possession d'un joueur ou s'il rabat une balle libre ayant touché le sol (**Exception**: l'impulsion n'est pas modifiée si une balle libre est bottée ou rabattue dans la zone d'en-but).
2. Si celui-ci donne une nouvelle impulsion au moyen d'un contact quelconque à une balle immobilisée.

Exceptions :

1. Règles [6.1.4.a](#) et [6.3.4.a](#) ([D.H.6.3.4.I-III](#)).
 2. L'impulsion originale n'est pas modifiée lorsqu'une balle immobilisée dans la zone d'en-but bouge quand elle est touchée par un arbitre ou par un joueur.
- c. Une balle libre conserve son statut d'origine lorsqu'il y a une nouvelle impulsion.
- .

RÈGLE 9

CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES ASSUJETTIES AUX RÈGLES

SECTION 1. Fautes Personnelles

Toutes les fautes de cette section (à moins qu'elles ne soient notées) et tous les autres actes pour brutalités inutiles sont des fautes personnelles. Pour les fautes personnelles flagrantes nécessitant une révision vidéo, voir la règle [9-6](#). Les pénalités pour toutes les fautes personnelles sont les suivantes :

PENALITE - Fautes personnelles. **15 yards.** Pour les fautes de balle morte, **15 yards depuis le point d'avancée.** Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles. Les pénalités pour les fautes de balles vivantes de l'équipe A en-deçà de la zone neutre sont appliquées depuis le point précédent. Safety si la faute de balle vivante a lieu en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A. [S7, S24, S34, S38, S39, S40, S41, S45 ou S46] les fautifs flagrants doivent être expulsés [S47].

Pour les fautes de l'équipe A lors d'un coup de pied libre ou de mêlée : l'application peut être depuis le point précédent ou depuis le point où la balle est déclarée morte en possession de l'équipe B (exception lors d'un jeu de coup de pied placé) (Règle [6-1-8](#) et [6-3-13](#)).

Fautes flagrantes

ARTICLE 1. Avant le début de la rencontre, pendant la rencontre et entre les périodes, toutes les fautes flagrantes (Règle [2-10-1](#)) nécessitent une expulsion. La disqualification d'un joueur de l'équipe B donnera un premier tenu si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles.

Fautes par contact et croche pied

ARTICLE 2.a. Aucune personne assujettie à la règle ne pourra frapper un adversaire avec le genou ; frapper le casque d'un adversaire (incluant la grille de protection faciale), le cou, le visage ou toute autre partie du corps avec l'avant-bras étendu, le coude, les mains fermées, la main, le poing, ou la face avant, le dos ou le côté de la main ouverte, ou taper un adversaire. ([D.H.9.1.2.I](#)).

b. Aucune personne assujettie à la règle ne pourra frapper un adversaire avec son pied ou n'importe quelle partie de sa jambe située en dessous du genou.

c. On ne fera pas de croche-pied (**exception** : faire un croche-pied au coureur n'est pas une faute).

Viser / Initier un contact avec le haut du casque

ARTICLE 3. Aucun joueur ne pourra viser et initier un contact contre un adversaire avec le haut de son casque. En cas de doute c'est une faute (Règle [9.6](#)).

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES....

Joueur sans défense : Contact à la tête ou dans la zone du cou

ARTICLE 4. Aucun joueur ne pourra viser et initier un contact à la tête ou dans la zone du cou d'un adversaire sans défense avec le casque, l'avant-bras, le coude ou l'épaule. En cas de doute c'est une faute. (Règle [2.27.14](#) et [9.6](#)).

Fauchage

ARTICLE 5. On ne fauchera pas (Règle [2.5](#)).

Exceptions :

1. Les joueurs qui sont sur la ligne de mêlée au snap à l'intérieur de la zone de blocage (Règle [2.3.6](#)) peuvent légalement faucher dans la zone de blocage, assujettis aux restrictions suivantes :

(a) Un joueur dans la zone de blocage ne peut pas bloquer un adversaire avec la force du contact initial venant par l'arrière et au niveau ou en dessous du genou.

(b) Un joueur sur la ligne de mêlée à l'intérieur de la zone de blocage ne peut pas quitter la zone et y retourner pour faucher légalement.

(c) La zone de blocage disparaît lorsque la balle quitte la zone (Règle [2.3.6](#))

2. Quand un joueur tourne son dos à un bloqueur potentiel qui s'est engagé en intention et direction ou mouvement.

3. Quand un joueur tente d'atteindre le coureur ou tente légalement de recouvrir ou d'attraper une balle lâchée, une passe arrière, un coup de pied ou une passe avant touchée, il peut pousser un adversaire sous la ceinture au niveau ou sur les fesses. (Règle [9.3.3.c](#), Exception 3).

4. Quand un joueur éligible en deçà de la zone neutre pousse un adversaire en dessous de la ceinture au niveau ou sur les fesses pour aller vers une passe avant. (Règle [9.3.3.c](#), Exception 5).

5. Faucher le coureur est autorisé

Blocage sous la ceinture

ARTICLE 6. Il n'est pas permis de bloquer sous la ceinture (sauf sur le porteur de balle) excepté dans les cas ci-dessous. (Règle [2-3-2](#) et [D.H 9-1-6-I-VII](#))

a. Jeux de mêlée

1- Avant un changement de possession, un joueur de l'équipe A qui est au-delà de la zone neutre ne peut pas bloquer sous la ceinture en direction de sa propre zone d'en-but. En cas de doute, le bloc est dirigé vers sa zone d'en-but.

2- Avant un changement de possession, les joueurs suivants de l'équipe A sont **restreints** en ce qui concerne les blocs sous la ceinture :

a. Un joueur situé sur la ligne à plus de 7 yards de l'homme médian de la formation offensive au snap.

b. Un joueur de l'arrière-champ aligné, au snap, avec son corps situé complètement à l'extérieur de la tackle box ou situé complètement à l'extérieur du corps du deuxième joueur de ligne depuis le snapeur, dans n'importe quelle direction vers les touches.

c. Un joueur de l'arrière-champ qui est en mouvement au snap et qui durant ce mouvement continu, était à l'extérieur de la zone définie au b. (ci-dessus) entre le moment où la balle est prête à jouer et le snap. Note : Un joueur de l'arrière-champ n'est pas restreint s'il part d'une position initiale située dans

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES....

cette zone et qu'il ne quitte pas cette zone en effectuant un mouvement continu. (voir le point 4 ci-dessous).

3- Un joueur restreint ne peut pas bloquer sous la ceinture tout adversaire qui est à l'intérieur de la tackle box. A l'extérieur de la tackle box, un joueur restreint ne peut pas bloquer sous la ceinture dans une direction opposée à sa ligne de touche adjacente. Il peut légalement bloquer sous la ceinture le long d'une ligne nord-sud (Règle [2.12-9](#)) ou en direction de sa ligne de touche adjacente, mais pas en direction de sa propre ligne d'en-but lorsqu'il est au-delà de la zone neutre (voir a-1 ci-dessous).

4- Tous les autres joueurs de A **ne sont pas restreints** et peuvent bloquer sous la ceinture, sauf dans les cas décrits dans a-1 ci-dessus. En particulier, un joueur n'est pas restreint s'il est en mouvement au snap et n'est jamais à l'extérieur la zone décrite au paragraphe 2-b entre le moment où la balle est prête à jouer et le snap.

5- Avant un changement de possession d'équipe, les joueurs de l'équipe B peuvent bloquer sous la ceinture seulement dans la zone délimitée par les lignes parallèles aux lignes d'en-but 5 yards au-delà et 5 yards en-deçà de la zone neutre étendues jusqu'aux touches. Les blocs sous la ceinture réalisés par les joueurs situés à l'extérieur de cette zone sont illégaux.

6- Un joueur de l'équipe B ne peut pas bloquer sous la ceinture un adversaire en position pour recevoir une passe arrière.

7- Les joueurs de l'équipe B ne peuvent pas bloquer sous la ceinture un joueur éligible de l'équipe A situé au-delà de la zone neutre, à moins qu'il tente d'aller vers la balle ou le porteur de balle. Cette interdiction cesse lorsqu'une passe avant n'est plus possible d'après la règle.

b. Coups de pieds

Pendant un tenu durant lequel un coup de pied libre ou un coup de pied de mêlée est donné, les blocs sous la ceinture de n'importe quel joueur sont illégaux, sauf contre le porteur de balle.

c. Changement de possession

Après n'importe quel changement de possession, les blocs sous la ceinture de n'importe quel joueur sont illégaux, sauf contre le porteur de balle.

Coup à retardement, Action en dehors du terrain

ARTICLE 7.a On ne s'empilera pas, on ne tombera pas ou on ne se jettera pas sur un adversaire après que la balle ait été déclarée morte ([D.H.9.1.7.I](#)).

b. Aucun adversaire ne pourra plaquer ou bloquer le coureur quand il sera clairement en dehors des limites ou le jeter au sol après que la balle soit morte.

c. Il est illégal pour tout joueur d'être clairement en dehors des limites quand il initie un contact avec un adversaire qui est en dehors des limites. Le point de faute est là où le bloqueur franchit la ligne de touche quand il sort des limites.

Fautes sur le casque ou la grille de protection faciale.

ARTICLE 8 a. Aucun joueur ne pourra contacter de façon continue le casque d'un adversaire (incluant la grille de protection faciale) avec la (les) main (s) ou le (les) bras (**Exception** : par et contre le coureur)

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES....

b .Aucun joueur ne pourra saisir puis tordre, tourner ou tirer la grille de protection faciale, la mentonnière ou toute ouverture du casque d'un adversaire. Ce n'est pas une faute si la grille de protection faciale, la mentonnière ou une ouverture du casque n'est pas saisie puis tournée, tordue ou tirée. En cas de doute c'est une faute.

Brutalité sur le passeur

ARTICLE 9.Aucun défenseur ne pourra charger le passeur ou le jeter au sol quand il est évident que la balle a été lancée. (**Exception** : Un joueur de défense qui est bloqué par un (des) joueur (s) de l'équipe A avec une force qui lui enlève l'opportunité d'éviter le contact avec le passeur. Toutefois, cela ne retire pas au défenseur la responsabilité pour une faute personnelle tel que décrite dans une autre partie de cette section.) ([D.H.2.30.4.I & II](#) ; [D.H.9.1.9.I](#) ; et [D.H 10.2.2.XIII](#)). La pénalité sera appliquée à la fin de la dernière course lorsqu'elle se termine au-delà de la zone neutre et qu'il n'y a pas de changement de possession d'équipe durant le tenu.

Blocage en tenaille

ARTICLE 10.On ne bloquera pas en tenaille (Règle [2.3.3](#)) ([D.H 9.1.10.I.V](#))

Soulever, sauter et atterrir

ARTICLE 11.a Aucun joueur de défense, pour tenter de gagner un avantage, ne peut marcher, sauter ou se tenir sur un adversaire (Voir également la Règle [9.3.5.b](#)).

b. Aucun joueur de défense qui court vers l'avant d'un point situé au-delà de la zone neutre et saute depuis un point situé au-delà de la zone neutre et qui tente de façon évidente de bloquer un coup de pied placé ou une transformation ne pourra atterrir sur un (des) joueur (s).

1. ce n'est pas une faute si le joueur était aligné dans une position stationnaire à moins de 1 yard de la ligne de mêlée quand la balle est snapée.
2. ce n'est pas une faute si le joueur saute depuis un point situé sur ou en-deçà de la zone neutre.
3. ce n'est pas une faute si un joueur offensif initie un contact avec le joueur qui saute.

c. Aucun joueur défensif situé dans la tackle box ne peut essayer de contrer un coup de pied de dégagement en décollant les pieds du sol dans le but de sauter directement sur un adversaire.

1. ce n'est pas une faute si le joueur tente de bloquer le coup de pied de dégagement en sautant vers le haut sans chercher à sauter par-dessus l'adversaire.
2. ce n'est pas une faute si le joueur tente de sauter à travers ou par-dessus l'espace entre des joueurs.

Contact avec un adversaire en dehors du jeu

ARTICLE 12 .a Aucun joueur ne devra plaquer ou percuter un receveur quand de toute évidence une passe avant lui étant destinée n'est pas attrapable. Il s'agit d'une faute personnelle et non d'une gêne de passe.

b. Aucun joueur ne devra contacter ou se jeter sur un adversaire qui est de toute évidence en dehors du jeu, que ce soit avant ou après que la balle ait été déclarée morte.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES....

Franchissement

ARTICLE 13. On ne sautera pas par-dessus un adversaire (**exception** : le porteur de balle peut sauter par-dessus un adversaire).

Contact contre le snappeur

ARTICLE 14. Quand une équipe est en formation de coup de pied de mêlée, un défenseur ne peut pas initier de contact avec le snappeur jusqu'à ce qu'une seconde ne se soit écoulée après le snap ([D.H 9-1-14-III](#)).

Placage au col

ARTICLE 15. Il est interdit pour tout joueur d'agripper, par l'arrière, l'intérieur du col des épaulières ou du maillot, ou, par le côté, l'intérieur du col des épaulières ou du maillot, et d'immédiatement tirer le porteur de balle au sol. Cette règle ne s'applique pas à un porteur de balle, y compris un passeur potentiel, qui est à l'intérieur de la tackle box (Règle [2-34](#)). A noter que la tackle box disparaît lorsque la balle l'a quitté.

Brutaliser ou heurter en courant le botteur ou le placeur

ARTICLE 16. a. Lorsque de toute évidence un coup de pied de mêlée va être donné, aucun adversaire ne heurtera en courant ni ne brutalisera le botteur ou le placeur d'un coup de pied placé ([D.H.9.1.16.I](#), [III](#) & [VI](#)).

1. Brutaliser est une faute personnelle de balle vivante qui met en danger le botteur ou le placeur.
2. Heurter en courant le botteur ou le placeur est une faute de balle vivante qui a lieu lorsque le botteur ou le placeur est déplacé de sa position d'origine mais n'est pas brutalisé ([D.H.9.1.16.II](#)). *Note : heurter en courant le botteur est pénalisé de 5yards*
3. Le contact accidentel avec un botteur ou un placeur n'est pas une faute.
4. D'après cette règle la protection du botteur prend fin :
(a) quand il a eu un temps raisonnable pour regagner son équilibre ([D.H. 9-1-16-IV](#)) ; ou (b) quand il se déplace avec la balle à l'extérieur de la tackle box (Règle [2-34](#)) avant de botter.
5. Quand le contact d'un joueur de défense avec le botteur ou le placeur est causé par le blocage d'un adversaire (légal ou illégal), il n'y a pas de faute pour heurter en courant ou brutaliser.
6. Un joueur qui contacte le botteur ou le placeur après avoir touché la balle n'est pas considérée comme ayant heurté en courant ou brutalisé le botteur.
7. Quand un joueur, autre que celui qui bloque un coup de pied de mêlée, heurte en courant ou brutalise le botteur ou le placeur c'est une faute.
8. En cas de doute pour savoir si la faute est "heurter en courant" ou "brutaliser", la faute sera "brutaliser".

b. Si le botteur ou le placeur simule le fait avoir été brutalisé ou heurté en courant par un défenseur, il commet un acte antisportif ([D.H.9.1.16.V](#))

PENALITE - 15 yards du point précédent [S27]

c. Le botteur d'un coup de pied libre ne peut être bloqué jusqu'à ce qu'il ait avancé 5 yards au-delà de sa ligne de retrait ou que le coup de pied n'ait touché un adversaire, un arbitre ou le sol.

PENALITE - 15 yards du point précédent [S40]

Participation active d'un joueur sans casque

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES....

ARTICLE 17. a. Un joueur ayant complètement perdu son casque pendant un tenu, ne doit pas continuer à participer au jeu au-delà de l'action immédiate dans laquelle il est engagé, qu'il ait remis ou non son casque une fois perdu pendant le tenu.

SECTION 2. Fautes sans contact

Conduites non sportives

ARTICLE 1. Il ne doit pas y avoir de conduite anti sportive ou d'autres actes interférant avec le bon déroulement de la rencontre de la part des joueurs, remplaçants, entraîneurs, personnes autorisées ou de toute autre personne assujettie à la règle, avant la rencontre, durant la rencontre, ou entre les périodes. Les infractions commises par les joueurs pour de tels actes sont pénalisées, comme des fautes de balle vivante, ou comme des fautes de balle morte en fonction du moment où elles ont été commises.

a. Les actes ou conduites spécifiquement prohibés comprennent :

1. Aucun joueur, remplaçant, entraîneur, ou autre personne assujettie à la règle n'utilisera un langage ou des gestes obscènes menaçants ou vulgaires ou ne commettra des actes provocateurs ou dégradants à l'encontre d'un adversaire, des arbitres de la rencontre ou de l'image du jeu, ce qui comprend, et ne se limite pas à :

- (a) Pointer le(s) doigt(s), main(s), bras ou la balle vers un adversaire ou imiter un égorgement.
- (b) Provoquer, ridiculiser ou insulter verbalement un adversaire.
- (c) Provoquer un adversaire ou les spectateurs de toute autre façon, comme simuler le tir d'une arme, placer une main à l'oreille et rechercher une certaine reconnaissance du public.
- (d) Toute action retardée, excessive, prolongée ou chorégraphiée par laquelle un (ou des) joueur(s) tentera d'attirer l'attention sur lui (sur eux).
- (e) Modifier de manière évidente sa foulée pour un porteur de balle non menacé lorsqu'il approche de l'en-but adverse ou plonger dans celle-ci sans être menacé.
- (f) Enlever le casque avant que le joueur ne soit dans sa zone d'équipe (**Exceptions** : temps morts d'équipe, de radio TV ou pour blessure; pour ajuster son équipement, pendant l'action; entre les périodes et pendant une mesure pour un premier tenu).
- (g) Se frapper la poitrine ou croiser les bras devant la poitrine en étant debout au-dessus d'un adversaire.
- (h) Aller vers les tribunes pour haranguer les spectateurs ou se courber pour saluer après une bonne action de jeu.
- (i) Retirer intentionnellement son casque pendant que la balle est vivante.

PENALITE – Faute de balle vivante par un joueur : 15 yards [S27]. Faute de balle vivante par un non-joueur et toute les fautes de balle morte : 15 yards du point d'avancée [S7 & S27]. Premier tenu automatique pour les fautes par l'équipe défensive si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles. Les fautifs flagrant qu'ils soient joueurs ou remplaçants seront expulsés [S47].

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES....

2. Après des points marqués ou tout autre jeu, le joueur en possession de la balle doit immédiatement la rendre à un arbitre ou la laisser près du point de balle morte. Est interdit le fait de :

- (a) Botter la balle, la lancer, la faire tourner au sol ou de la porter (y compris hors du terrain) à une distance obligeant un arbitre à la récupérer.
- (b) Jeter la balle au sol [**Exception** : une passe avant pour conserver du temps (Règle : [7.3.2.e](#))].
- (c) Lancer la balle en l'air.
- (d) Tout autre acte ou action antisportif retardant le jeu.

PENALITE – Faute de balle morte. 15 yards depuis le point d'avancée [S7 & S27]. Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles. Les fautifs flagrants joueurs ou remplaçants seront expulsés [S47]

b. Les autres actes spécifiquement prohibés comprennent :

1. Pendant le jeu, les entraîneurs, remplaçants et personnes autorisées dans la zone d'équipe ne devront pas se trouver dans l'aire de jeu ou à l'extérieur des lignes de 25 yards sans l'autorisation de l'arbitre principal à moins d'entrer ou de quitter légalement le terrain (**Exceptions** : Règles [1.2.4.f](#) et [3.3.8.c](#)).

2 Aucune personne expulsée ne devra être visible depuis l'aire de jeu (Règle [9.2.6](#))

3. Aucune personne ou mascotte assujettie aux Règles, à l'exception des joueurs, arbitres et remplaçants autorisés, ne devra se trouver sur l'aire de jeu ou dans les zones d'en-but pendant une période quelconque sans autorisation de l'arbitre principal. Si un joueur est blessé, les assistants pourront entrer sur le terrain pour l'aider, mais devront attendre le signal d'un arbitre.

4. Aucun remplaçant(s) ne pourra(ont) entrer dans l'aire de jeu ou les zones d'en-but dans un but autre que celui de remplacer un(des) joueur(s) ou remplir une(des) place(s) vacante(s). Ceci comprend les manifestations consécutives à un jeu quelconque ([D.H.9.2.1.I](#)).

5. Toute manifestation sonore de personnes assujetties aux Règles, y compris les fanfares, qui empêchent une équipe d'entendre ses signaux (Règle [1.1.6](#)).

PENALITE - Faute de balle morte. 15 yards du point d'avancée [S7 et S27]. Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles. Les fautifs flagrants qu'ils soient joueurs ou remplaçants seront expulsés [S47]

Tactiques d'anti-jeu

ARTICLE 2. a. Aucun joueur ne pourra cacher la balle dans ou sous son maillot ou équipement ou y substituer tout autre objet.

b. Aucun remplaçant ou remplacements simulés ou ne pourront être utilisés dans le but de jeter la confusion parmi les adversaires. Aucune tactique associée aux remplaçants ou aux processus de remplacement ne pourra être utilisée dans le but de jeter la confusion parmi les adversaires (Règle [3.5.2.e](#)) ([D.H.9.2.2.I - V](#)).

c. Aucun équipement ne peut être utilisé pour jeter la confusion parmi les adversaires (Règle [1.4.2.d](#)).

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES....

PENALITE – [a – c] Faute de balle vivante, 15 yards du point précédent [S27]. Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles Les fautifs flagrants seront expulsés [S47].

d. Aucun joueur ne peut jouer avec des crampons d'une longueur supérieure à 12,7 mm (Règles [1.4.7.d](#)).

PENALITE - Expulsion et sanctions fédérales [S27, S47]. Pénaliser comme faute de balle morte du point d'avancée. Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles Temps mort d'équipe.

VIOLATION - Règles [3.3.6](#) et [3.4.2.b](#) [S23, S3 ou S21]. Les sanctions fédérales sont prorogées sur la saison suivante si l'expulsion a lieu lors de la dernière rencontre de la saison pour l'équipe.

e. L'arbitre principal notifiera, par écrit, toutes les expulsions pour crampons illégaux dans son rapport, qu'il transmettra à la Commission de discipline. Celle-ci est responsable du suivi des sanctions.

Actes d'anti-jeu

ARTICLE 3. Les actions qui suivent sont des actes d'anti-jeu :

a. Pendant que la balle est en jeu, aucune personne autre qu'un joueur ou un arbitre ne peut interférer d'aucune manière avec la balle, un joueur ou un arbitre.

b. Une équipe refuse de jouer dans les deux minutes suivant l'ordre de l'arbitre principal.

c. Une équipe commet des fautes répétées qui ne peuvent être pénalisées que par la moitié de la distance existant entre le point d'application et sa propre ligne d'en-but.

d. Un acte de manière évidente antisportif et qui n'est pas spécifiquement prévu par les Règles, a lieu pendant la rencontre ([D.H.4.2.1.II](#)).

PENALITE - L'arbitre principal peut prendre toute mesure qu'il juge équitable, y compris administrer une pénalité, accorder des points ou suspendre ou annuler la rencontre [S27].

Contacter un arbitre

ARTICLE 4. Les personnes assujetties à la règle ne doivent pas contacter intentionnellement un arbitre pendant la rencontre.

PENALITE - Pénaliser comme faute de balle morte. 15 yards du point d'avancée Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles. Expulsion automatique [S7, S27 et S47].

Gêne avec le déroulement de la rencontre

Article 5. Lorsque la balle est en jeu, les entraîneurs, remplaçants et personnes autorisées dans la zone d'équipe ne peuvent pas être entre la ligne de touche et la zone des entraîneurs ou sur le terrain de jeu.

PENALITE – Pénaliser comme faute de balle morte. Première et deuxième infraction : Délai de jeu pour gêne sur la touche, 5 yards depuis le point d'avancée. [S21 et S29]

Troisième infraction et suivantes : Conduite non sportive pour gêne sur la touche, 15 yards depuis le point d'avancée. Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles. [S27 et S29]

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES....

Joueurs expulsés

- ARTICLE 6. a. Tout joueur ou membre d'une équipe en uniforme identifié qui commet deux fautes pour conduite non sportive durant la même rencontre doit être expulsé.
b. Tout joueur expulsé doit quitter l'aire de jeu dans un délai raisonnable après son expulsion. Il ne doit pas être visible depuis l'aire de jeu, cela étant de la responsabilité de son équipe, pour le reste de la rencontre.

SECTION 3. Blocage, utilisation des mains et des bras

Qui peut bloquer

- ARTICLE 1. Les joueurs de chaque équipe peuvent bloquer leurs adversaires dès lors qu'il ne s'agit pas d'une gêne de passe avant, d'une gêne sur la possibilité de réceptionner un coup de pied ou d'une faute personnelle (**Exception** : Règle [6.1.12](#) et [6.5.4](#)).

Gêner pour le coureur ou aide au coureur ou passeur

- ARTICLE 2. a. Le porteur de balle ou le passeur peut utiliser sa main ou son bras pour raffuter ou pousser des adversaires.
b. Le porteur de balle ne peut agripper un coéquipier, et aucun autre joueur de son équipe ne doit l'agripper, le pousser, le soulever ou le charger pour l'aider à progresser.
c. Les coéquipiers du porteur de balle ou du passeur peuvent faire obstruction pour lui mais ne peuvent effectuer d'obstruction combinée en s'agrippant ou en s'encerclant les uns les autres d'une quelconque façon lorsqu'ils sont en contact avec un adversaire.

PENALITE - 5 yards [S44].

Utilisation des mains ou bras par l'attaque

- ARTICLE 3. a. Un coéquipier d'un porteur de balle ou d'un passeur peut légalement bloquer avec ses épaules, ses mains, la surface extérieure de ses bras ou toute autre partie de son corps dans les conditions suivantes:

1. La (les) main(s) doit (doivent) être :
 - (a) Au-devant du coude.
 - (b) A l'intérieur de la zone définie par le cadre de l'adversaire (**Exception** : quand l'adversaire tourne son dos au bloqueur) ([D.H.9.3.3.VI et VII](#)).
 - (c) Au niveau ou en dessous de la ligne de(s) l'épaule(s) du bloqueur et de l'adversaire (**Exception** : quand l'adversaire s'accroupit, se baisse ou plonge).
 - (d) Ecartées l'une de l'autre et jamais verrouillées.
2. La (les) main(s) doit (doivent) être ouverte(s), la (les) paume(s) faisant face au cadre de l'adversaire ou à demi fermée(s) en forme de coupe ou complètement fermée(s), les paumes ne faisant pas face à l'adversaire ([D.H.9.3.3.I - IV, VI - VIII](#)).

PENALITE - 10 yards. Les pénalités pour les fautes de l'équipe A commises en-deçà de la zone neutre sont appliquées depuis le point précédent. Safety si la faute a lieu en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A [S42].

- b. La saisie ou l'obstruction illégale par un coéquipier du porteur de balle ou du passeur s'applique à la Règle [9.3.3.a](#) :

1. La (les) main(s) ou bras ne doit (doivent) pas être utilisé(s) pour agripper, tirer ou encercler d'une manière quelconque qui gênerait illégalement ou ferait obstruction illégalement avec un adversaire.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES....

2. La (les) main(s) ou bras ne doit (doivent) pas être utilisé(s) pour coincer, enserrer, pincer ou gêner illégalement ou faire obstruction illégalement d'une quelconque façon sur un adversaire.

PENALITE - 10 yards (*Exception : Les pénalités pour les fautes de l'équipe A commises en-deçà de la zone neutre sont appliquées depuis le point précédent. Safety si la faute a lieu en deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A) [S42].*

c. Un blocage dans le dos (autre que contre le porteur de balle) est illégal ([D.H.9.3.3.I](#) et [VII, D.H.10.2.2.XII](#)).

Exceptions :

1 Les joueurs d'attaque qui sont sur la ligne de mêlée au snap à l'intérieur de la zone de blocage ([Règle 2.3.6](#)) peuvent légalement bloquer dans le dos dans la zone de blocage aux restrictions suivantes près :

(a) Un joueur placé sur la ligne de mêlée à l'intérieur de cette zone de blocage ne peut la quitter et y revenir et bloquer légalement dans le dos.

(b) La zone de blocage disparaît lorsque la balle quitte la zone ([Règle 2.3.6](#)).

2. Quand un joueur tourne son dos à un bloqueur potentiel qui s'est engagé en intention, direction ou mouvement.

3. Quand un joueur tente d'atteindre un coureur ou tente légalement de récupérer ou réceptionner une balle lâchée, une balle ratée, une passe arrière, un coup de pied ou une passe avant touchée, il peut pousser un adversaire dans le dos au-dessus de la ceinture ([Règle 9.1.5](#) *Exception 3*).

4. Quand l'adversaire tourne son dos au bloqueur d'après la [Règle 9.3.3.a.1.\(b\)](#).

5. Quand un joueur éligible en-deçà de la zone neutre pousse un adversaire dans le dos au-dessus de la ceinture pour aller vers une passe avant ([Règle 9.1.5](#) *Exception 4*).

PENALITE - 10 yards. Les pénalités pour les fautes de l'équipe A commises en-deçà de la zone neutre sont appliquées depuis le point précédent.. Safety si la faute a lieu en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A) [S43].

d. Les actes suivants d'un coéquipier du porteur de balle ou du passeur sont illégaux :

1. Le (les) poing(s) et bras ne devra (ont) pas être utilisé(s) pour donner un coup ([Règle 9.1.2.a](#)) ([D.H.9.3.3.IV](#)).

2. Le contact continu sur le casque d'un adversaire (y compris la protection faciale) avec la (les) main(s) ou le(s) bras ([Règle 9.1.8.a](#)).

PENALITE - 15 yards. Les pénalités pour les fautes de l'équipe A commises en-deçà de la zone neutre sont appliquées depuis le point précédent. Safety si la faute a lieu en deçà de la ligne d'embut de l'équipe A [S38]. Expulsion si la faute est flagrante [S47].

Pour les fautes de l'équipe A durant un coup de pied libre ou de mêlée (excepté lors d'une tentative de coup de pied placé) : l'application se fait depuis le point précédent ou depuis le point où la balle morte suivante appartient à l'équipe B.

e. Un joueur de l'équipe qui botte peut :

1. Pendant un jeu de coup de pied de mêlée, utiliser sa (ses) main(s) et/ou son (ses) bras pour écarter un adversaire qui tente de le bloquer, lorsqu'il se trouve au-delà de la zone neutre.

2. Pendant un jeu de coup de pied libre, utiliser son (ses) main(s) et/ou son (ses) bras pour écarter un adversaire qui tente de le bloquer.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES....

3. Pendant un jeu de coup de pied de mêlée ou de coup de pied libre durant lequel il est autorisé à toucher la balle, légalement utiliser sa (ses) main(s) et/ou son (ses) bras pour pousser un adversaire pour tenter d'atteindre une balle libre.
- f. Un joueur éligible de l'équipe qui passe peut utiliser sa (ses) main(s) et/ou son (ses) bras pour écarter ou pousser un adversaire, pour tenter d'atteindre une balle libre après qu'une passe avant légale a été touchée par n'importe quel joueur ou arbitre (Règles [7.3.5](#), [7.3.8](#), [7.3.9](#) et [7.3.11](#)).

Utilisation des mains ou bras par la défense

ARTICLE 4. a. Les joueurs de défense peuvent utiliser leurs mains et leurs bras pour pousser, tirer, écarter ou soulever des joueurs d'attaque lorsqu'ils tentent d'atteindre le coureur.

b. Les joueurs de défense ne peuvent utiliser leurs mains et leurs bras pour plaquer, saisir ou faire illégalement obstruction d'une quelconque autre façon sur un adversaire autre qu'un coureur.

PENALITE - 10 yards [S42].

c. Les joueurs de défense peuvent utiliser leurs mains et leurs bras pour pousser, tirer, écarter ou soulever des joueurs d'attaque qui tentent de manière évidente de les bloquer. Les joueurs de défense peuvent écarter ou bloquer légalement un receveur éligible jusqu'à ce que ce receveur occupe la même ligne de "yardage" que le défenseur ou jusqu'à ce que l'adversaire ne puisse plus le bloquer. Le contact continu est illégal ([D.H.9.3.4.I et II](#)).

PENALITE - 10 ou 15 yards [S38, S42, S43 ou S45].

d. Lorsque aucune tentative n'est faite d'atteindre la balle ou le coureur, les joueurs de défense doivent satisfaire aux obligations des Règles [9.3.3.a, b, c et d](#).

PENALITE - 10 ou 15 yards [S38, S42, S43 ou S45].

e. Lorsqu'une passe avant légale franchit la zone neutre durant un jeu de passe avant et lorsqu'une faute de contact, qui n'est pas une gêne de passe, est commise au-delà de la zone neutre, le point d'application est le point précédent. Ceci comprend la Règle [9.3.4.c](#) ([D.H.7.3.9.II](#) et [D.H.9.3.4.I et II](#)).

PENALITE - 10 ou 15 yards depuis le point précédent, et premier tenu si la faute est commise contre un receveur éligible, avant que la passe ne soit touchée [S38, S42, S43 ou S45].

f. Un joueur de défense peut légalement utiliser sa main ou son bras pour écarter ou pousser un adversaire lorsqu'il tente d'atteindre une balle libre (Règle [9.1.5](#), Exceptions 3 et 4 et Règle [9.3.3.c](#) Exceptions 3 et 5) :

1. Pendant une passe arrière, une balle lâchée ou un coup de pied qu'il est autorisé à toucher.
2. Pendant toute passe avant ayant franchi la zone neutre et ayant été touchée par n'importe quel joueur ou arbitre.

g. Un joueur de défense ne peut contacter continuellement le casque (y compris la protection faciale) d'un adversaire avec sa (ses) main(s) ou sa (ses) bras (**Exception** : contre le coureur).

PENALITE - 15 yards et premier tenu pour les fautes de B, si le premier tenu n'est pas contradictoire avec d'autres Règles [S38].

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES....

Restrictions concernant le joueur

ARTICLE 5. a. Aucun joueur ne peut se positionner avec les pieds sur le dos ou les épaules d'un coéquipier avant le *snap*.

PENALITE - Faute de balle morte, 15 yards du point d'avancée [S27].

b. Aucun joueur de défense qui tente de bloquer, rabattre ou réceptionner un coup de pied, ne peut :

1. Marcher, sauter ou se tenir sur un coéquipier (règle [9.1.11](#)).
2. Placer une (ses) main (s) sur un coéquipier pour gagner de la hauteur.
3. Etre remonté, élevé, propulsé ou poussé par un coéquipier.

PENALITE - 15 yards du point précédent [S27].

Quand la balle est libre

ARTICLE 6. Lorsque la balle est libre, aucun joueur ne doit saisir un adversaire, le bloquer illégalement dans le dos, secouer, tourner ou tirer la grille ou les orifices du casque d'un adversaire, utiliser illégalement ses mains ou commettre une faute personnelle ([D.H.7.3.9.I](#)).

PENALITE - 10 ou 15 yards. Les pénalités pour les fautes de l'équipe A commises en-deçà de la zone neutre sont appliquées depuis le point précédent. Safety si la faute a lieu en deçà de la ligne d'embut de l'équipe A)(Règles [10.2](#)) [S38, S42, S43 ou S45].

SECTION 4. Rabattre et botter

Rabattre une balle libre

ARTICLE 1. a. Pendant qu'une passe est en vol, seul un joueur autorisé à toucher la balle peut la rabattre dans n'importe quelle direction (**Exception** : Règle [9.4.2](#)).

b. Tout joueur peut bloquer un coup de pied de mêlée dans l'aire de jeu ou dans la zone d'en-but.

c. Aucun joueur ne peut rabattre vers l'avant d'autres balles libres dans l'aire de jeu ou dans une quelconque direction si la balle est dans la zone d'embut. (Règle [2-2-3-a](#)) (**Exception** : Règle [6.3.11](#)) ([D.H.6.3.11.I](#); [D.H.9.4.1.I - XI](#) et [D.H.10.2.2.II](#))

PENALITE – 10 yards et perte du tenu pour les fautes de l'équipe A si la perte du tenu n'est pas contradictoire avec d'autres Règles [S31 et S9] [Exception : pas de perte de tenu si la faute a lieu lorsqu'un coup de pied de mêlée légal est au-delà de la zone neutre].

Rabattre une passe arrière

ARTICLE 2. Une passe arrière en vol ne peut être rabattue vers l'avant par l'équipe qui effectue la passe.

PENALITE - 10 yards [S31].

Rabattre une balle en possession

ARTICLE 3. Une balle détenue par un joueur ne peut être rabattue vers l'avant par un joueur de la même équipe.

PENALITE - 10 yards [S31].

Botter illégalement la balle

ARTICLE 4. Un joueur ne peut botter une balle libre, une passe avant ou une balle tenue par un adversaire pour un coup de pied placé. Ces actes illégaux ne changent pas le

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES....

statut de la balle libre ou de la passe avant; mais si le joueur qui tient la balle pour un coup de pied placé perd possession pendant un tenu, il s'agit d'une balle lâchée et donc d'une balle libre; si cela a lieu pendant un coup de pied libre, la balle reste morte ([D.H.8.7.2.IV](#) et [D.H.9-4-1-XI](#)).

PENALITE - 10 yards et perte du tenu pour les fautes commises par l'équipe A si la perte du tenu n'est pas contradictoire avec d'autres Règles [S31 et S9] (Exception : pas de perte de tenu si la faute a lieu lorsqu'un coup de pied de mêlée légal est au-delà de la zone neutre).

SECTION 5. Bagarre

Cette section concerne la gestion des expulsés lors d'une rencontre, les dispositions de retour au jeu, quelle que soit la raison de l'expulsion, sont stipulées dans les Règlements Fédéraux de la FFFA, et prévalent sur les décisions indiquées ci-dessous.

ARTICLE 1 a. Avant la rencontre, les membres d'une équipe en uniforme ou les entraîneurs ne doivent pas participer à une bagarre (Règle [2.32.1](#)).

Pendant la première mi-temps, les joueurs ne doivent pas participer à une bagarre.

PENALITE : 15 yards. Pour les fautes de balles morte, 15 yards du point d'avancée. Premier tenu automatique pour les fautes de B si cela n'entre pas en contradiction avec d'autres Règles. Expulsion pour le reste de la rencontre [S7, S27 ou S38, et S47].

b. Pendant l'interruption entre les mi-temps, les membres d'une équipe en uniforme ou les entraîneurs ne doivent pas participer à une bagarre.

Pendant la seconde mi-temps, les joueurs ne doivent pas participer à une bagarre.

PENALITE : 15 yards. Pour les fautes de balles morte, 15 yards du point d'avancée. Premier tenu automatique pour les fautes de B si cela n'entre pas en contradiction avec d'autres Règles. Expulsion pour le reste de la rencontre [S7, S27 ou S38, et S47]. Les sanctions fédérales sont prorogées sur la saison suivante si l'expulsion a lieu lors de la dernière rencontre de la saison pour l'équipe.

c. Pendant n'importe quelle mi-temps, les entraîneurs et les remplaçants ne doivent pas quitter leur zone d'équipe pour participer à une bagarre, ni participer à une bagarre dans leur zone d'équipe.

PENALITE : 15 yards du point d'avancée. Premier tenu automatique pour les fautes de B si cela n'entre pas en contradiction avec d'autres Règles. Expulsion pour le reste de la rencontre et sanctions fédérales [S7, S27 ou S38, et S47]. Les sanctions fédérales sont prorogées sur la saison suivante si l'expulsion a lieu lors de la dernière rencontre de la saison pour l'équipe.

ARTICLE 2. a. Si le membre de l'équipe, joueur ou entraîneur est expulsé pour une bagarre une seconde fois durant la saison, il sera expulsé pour la rencontre en question et suspendu selon les décisions fédérales prévues en pareil cas.

b. Si la seconde expulsion pour bagarre a lieu durant la dernière rencontre de la saison, il sera suspendu selon les décisions fédérales prévues en pareil cas, lors de la saison suivante.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES....

ARTICLE 3. L'arbitre principal notifiera par écrit toutes les expulsions pour bagarre dans son rapport qu'il transmettra à la Commission de discipline compétente. Celle-ci est responsable du suivi des sanctions.

SECTION 6. Fautes personnelles flagrantes

Cette section n'est pas retenue par la FFFA car il n'y a pas de comité vidéo en son sein à ce jour.

Joueur expulsé

ARTICLE 1. Lorsqu'un joueur est expulsé durant une rencontre à cause d'une faute personnelle, la conférence de l'équipe concernée doit automatiquement engager une procédure de visionnage des images pour ajouter, éventuellement, des sanctions supplémentaires, avant la prochaine rencontre.

Initier un contact / Viser un adversaire

ARTICLE 2. Lorsqu'une faute pour initier le contact / viser un adversaire est appelée (Règles [9.1.3](#) et [9.1.4](#)) et n'aboutit pas à une expulsion, une procédure de visionnage doit être engagée par la conférence pour ajouter, éventuellement, des sanctions supplémentaires avant la prochaine rencontre.

Fautes non signalées

ARTICLE 3. Si le visionnage d'une rencontre par une conférence révèle des fautes personnelles qui n'ont pas été appelées par les arbitres, la conférence peut engager des sanctions avant la prochaine rencontre.

RÈGLE 10

APPLICATION DES PÉNALITÉS

SECTION 1. Pénalités observées

Comment et quand une pénalité est observée

ARTICLE 1.a. Une pénalité est observée quand elle est acceptée, déclinée, annulée conformément à la Règle ou quand le choix paraît évident à l'arbitre principal.

b. Toute pénalité peut être déclinée, mais un joueur expulsé doit quitter le jeu que la pénalité soit acceptée ou déclinée (Règle [2.27.12](#)).

c. Lorsqu'une faute est commise, la pénalité doit être observée avant que la balle ne soit déclarée "prête à jouer" pour tout tenu qui suit.

d. Les pénalités évoquées ci-dessus ne sont pas appliquées si elles sont en contradiction avec d'autres règles

Simultanément avec le snap

ARTICLE 2 Une faute qui a lieu simultanément avec le snap ou un coup de pied libre est considérée comme ayant eu lieu durant le tenu (**Exception** : Règle [3.5.2.e](#)).

Fautes de balle vivante commises par la même équipe

ARTICLE 3. Lorsque deux fautes, ou plus, de balle vivante commises par la même équipe sont signalées à l'arbitre principal, l'équipe lésée ne pourra choisir qu'une seule de ces pénalités.

Fautes s'annulant

ARTICLE 4. Si plusieurs fautes de balle vivante commises par les deux équipes sont signalées à l'arbitre principal, les fautes s'annulent et le tenu est rejoué ([D.H.10.1.4.1](#) et [VIII](#)).

Exceptions :

1. S'il y a un changement de possession d'équipe pendant le tenu, et si l'équipe la dernière en possession n'a pas commis de faute avant cette dernière possession, elle pourra décliner l'annulation des fautes et retenir la possession moyennant l'observation des pénalités pour ses propres fautes ([D.H.10.1.4.1 à VIII](#)).

2. Lorsqu'une faute de l'équipe B nécessite une application au point résultant du coup de pied de mêlée, l'équipe B pourra décliner l'annulation des fautes et accepter l'application au point résultant du coup de pied de mêlée.

3. Règle [8.3.4.c](#) et [3.1.3.g.3](#) (pendant une transformation ou une période de prolongation après possession par l'équipe B).

Fautes de balle morte

ARTICLE 5. Les pénalités pour faute de balle morte sont administrées séparément et dans l'ordre de leur arrivée ([D.H.10.1.5.1 à III](#)) [**Exception** : Lorsque des fautes de balle morte pour conduite antisportive ou de balle morte pour fautes personnelles commises par les deux équipes sont rapportées à l'arbitre principal et avant que n'importe laquelle des pénalités ne soit observée, les fautes s'annulent, le numéro ou le type de tenu établi

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

avant que les fautes n'aient eu lieu n'est pas affecté et les pénalités sont annulées, à ceci près que tout joueur expulsé doit quitter le jeu (Règles [5.2.6](#) et [10.2.2.a](#)).

Fautes de balle vivante - Fautes de balle morte

ARTICLE 6. a. Les fautes de balle vivante ne peuvent annuler les fautes de balle morte. b. Lorsqu'une faute de balle vivante commise par une équipe est suivie par une ou plusieurs fautes de balle morte (y compris les fautes de balle vivante pénalisées comme fautes de balle morte) commises par l'une ou l'autre des équipes, les pénalités sont administrées séparément et dans l'ordre d'arrivée ([D.H.10.1.6.I-V](#)).

Fautes commises pendant les intervalles

ARTICLE 7. Les pénalités pour des fautes commises entre la fin de la 4^{ème} période et le début des périodes de prolongation sont appliquées depuis la ligne des 25 yards, au point de la 1^{ère} série de possession (*Exception*: Règle [10.2.5](#)) ([D.H.10.2.5.I-XII](#)).

SECTION 2. Procédures d'application

Points d'application

ARTICLE 1. a. Pour de nombreuses fautes, le point d'application est spécifié dans le libellé de la pénalité. Lorsque le point d'application n'est pas spécifié dans le libellé de la pénalité, le point d'application est déterminé par le principe des Trois-et-Un (Règles [2.33](#) et [10.2.2.c](#)).

b. Les points d'applications possibles sont : le point précédent, le point de faute, le point d'avancée, le point de fin de course et, uniquement pour les coups de pied de mêlée, le point résultant du coup de pied de mêlée.

Déterminer le point d'application

ARTICLE 2

a. *Fautes de balle morte*. Le point d'application pour une faute commise lorsque la balle est morte est le point d'avancée.

b. *Fautes commises par l'équipe offensive en deçà de la zone neutre*. Pour toutes les fautes suivantes commises par l'équipe offensive en-deçà de la zone neutre, la pénalité est appliquée depuis le point précédent : usage illégal des mains, saisie, blocage illégal et faute personnelle (Exception : si la faute a lieu dans la zone d'en but de l'équipe A, la pénalité est un safety).

c. Le principe des Trois-Et-Un (Règle [2.33](#)) est le suivant :

1. Lorsque l'équipe en possession commet une faute en-deçà du point de base, la pénalité est appliquée depuis le point de faute.
2. Lorsque l'équipe en possession commet une faute au-delà du point de base, la pénalité est appliquée depuis le point de base.
3. Lorsque l'équipe qui n'est pas en possession commet une faute au-delà ou en deçà du point de base, la pénalité est appliquée depuis le point de base.

d. Les points suivants correspondent aux points de base pour chaque catégorie de jeu :

1. Jeux de courses

(a) Point précédent, lorsque la course se termine en-deçà de la zone neutre.

(b) Point de fin de course, lorsque la course se termine au-delà de la zone neutre.

(c) Point de fin de course pour les jeux de courses sans zone neutre

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

2. Jeux de courses lorsque la course se termine dans la zone d'en-but après un changement de possession d'équipe (pas durant une transformation).

(a) *Ligne des 20 yards*, lorsqu'une faute a lieu après un changement de possession d'équipe dans la zone d'en-but et que le résultat du jeu est un touchback.

(b) *Ligne d'en-but*, lorsqu'une faute a lieu après un changement de possession d'équipe dans l'aire de jeu et que la course se termine dans la zone d'en-but (Exception : Règle [8.5.1](#) Exceptions).

(c) *Ligne d'en-but*, lorsqu'une faute a lieu après un changement de possession d'équipe dans la zone d'en-but, que la course se termine dans la zone d'embut et que le résultat du jeu n'est pas un touchback.

3. Jeux de passes

Point précédent, pour les jeux de passe avant légale.

4. Jeux de coups de pieds

(a) *Point précédent*, lors des jeux de coups de pieds légaux, à moins que la faute ne soit soumise à la règle du point résultant du coup de pied de mêlée.

(b) *Point résultant du coup de pied de mêlée*, si la faute est soumise à la règle du point résultant du coup de pied de mêlée.

Application au point résultant du coup de pied de mêlée

ARTICLE 3.

a. D'après la règle régissant l'application du point résultant du coup de pied de mêlée, les fautes commises par l'équipe B qui satisfont aux conditions énumérées au paragraphe b (ci-dessous) sont traitées comme si l'équipe B était en possession de la balle au moment où la faute a été commise, même si d'après la Règle [2.4.1.b.3](#) la possession n'a pas changé d'équipe.

b. L'application au point résultant du coup de pied de mêlée s'applique *seulement* en cas de fautes commises par l'équipe B pendant un coup de pied de mêlée et *seulement* dans les conditions suivantes :

- a. Le coup de pied n'a pas lieu pendant une transformation, un coup de pied placé réussi, ou lors d'une période de prolongation ([D.H 10.2.3.IV](#)).
- b. La balle franchit la zone neutre.
- c. La faute a lieu 3 yards ou plus au-delà de la zone neutre.
- d. La faute a lieu avant la fin du coup de pied ([D.H.10.2.3.I, II](#) et [V](#)).
- e. L'équipe B remettra la balle en jeu au jeu suivant.

Si toutes ces conditions sont réunies, la pénalité sera appliquée d'après le principe des Trois-Et-Un. L'équipe B est considérée comme l'équipe en possession avec le point résultant du coup de pied de mêlée comme point de base (Règle [10.2.2.c](#)).

Fautes commises par l'équipe A durant les coups de pieds

ARTICLE 4. Les pénalités pour toutes les fautes commises par l'équipe qui botte autre que la gêne de réception du coup de pied (Règle [6.4](#)) durant un jeu de coup de pied libre ou un jeu de coup de pied de mêlée (à l'exception des tentatives de coup de pied placé) sont appliquées soit depuis le point précédent soit au point de balle morte où elle appartient à l'équipe B, au choix de l'équipe B (Règles [6.1.8](#) et [6.3.13](#)).

Fautes pendant ou après un essai, un coup de pied placé ou une transformation

ARTICLE 5.

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

a. Fautes commises par l'équipe n'ayant pas marqué durant un tenu se terminant par un essai (pas lors d'une transformation).

1. Les pénalités pour fautes personnelles, et pour les conduites antisportives, sont appliquées sur la transformation ou le coup de pied d'engagement qui suit, l'équipe qui a marqué ayant le choix. S'il n'y a pas de coup de pied d'engagement, la pénalité acceptée est appliquée sur la transformation.

2. Les pénalités pour toutes les autres fautes ne sont pas appliquées sur la transformation ou le coup de pied d'engagement qui suit. De telles pénalités sont déclinées d'après la règle à moins que l'application soit rendue possible par le touché illégal d'un coup de pied durant le tenu ([D.H.6.3.2.III à IV](#)).

b. Les pénalités pour les fautes de gêne de passe défensive commises lors d'une transformation depuis la ligne des 3 yards sont appliquées en moitié de distance depuis la ligne d'embut. Si la transformation est réussie, la pénalité est déclinée d'après la règle.

c. Quand une faute (s) a lieu après un essai et avant que la balle ne soit déclarée prête à jouer pour la transformation ou s'il y a eu une faute de balle vivante traitée comme faute de balle morte durant le tenu se terminant par un essai, l'application a lieu sur la transformation ou sur le coup de pied d'engagement qui suit, l'option revenant à l'équipe lésée. S'il n'y a pas de coup de pied d'engagement, la pénalité acceptée est appliquée sur la transformation. ([D.H 3.2.3.VI](#)).

d. Les pénalités pour les fautes de balle vivante commises pendant un coup de pied placé sont administrées d'après la règle. Pour accepter les points résultant d'un coup de pied placé réussi, l'équipe A doit décliner les pénalités pour faute de balle vivante de l'équipe B. En acceptant la pénalité de faute de balle vivante de l'équipe B, l'équipe A accepte d'annuler le score et la pénalité est appliquée depuis le point précédent. Les pénalités pour des fautes de balle vivante traitées comme fautes de balle morte et celles pour des fautes de balle morte après un coup de pied placé sont appliquées au point d'avancée.

e. Les pénalités pour les fautes commises pendant et après une transformation sont administrées d'après les Règles [8.3.3](#), [8.3.4](#), [8.3.5](#) et [10.2.5.b](#) ([D.H 3.2.3 VI-VII](#)).

f. Les pénalités en distance pour les fautes commises par l'une ou l'autre des équipes ne pourront pas positionner la ligne de retrait d'une équipe lors d'un coup de pied d'engagement en-deçà de la ligne des cinq yards. Les pénalités qui placerait la ligne de retrait du coup de pied d'engagement en-deçà de la ligne des cinq yards d'une équipe sont appliquées au point d'avancée suivant.

Procédure d'application par moitié de distance

ARTICLE 6.

Aucune pénalité en distance, y compris pour des transformations jouées sur ou à l'intérieur de la ligne des 3 yards, ne pourra excéder la moitié de la distance entre le point d'application et la ligne d'embut de l'équipe fautive [Exceptions (1) Gêne de passe défensive lors de tenus autres qu'une transformation (Règle [7.3.8](#) et [10.2.5.b](#)) et (2) Lors d'une transformation, gêne de passe défensive lorsque la balle est snappée à l'extérieur de la ligne des 3 yards].

RÈGLE 11

LES ARBITRES : AUTORITE ET OBLIGATIONS

SECTION 1. Autorité des arbitres

L'autorité des arbitres commence à s'exercer une heure avant l'heure prévue pour l'engagement et prend fin lorsque l'arbitre principal déclare le score définitif [S14].

SECTION 2. Responsabilités

ARTICLE 1.

La rencontre sera disputée sous la direction de trois, quatre, cinq, six ou sept arbitres.

ARTICLE 2.

Les responsabilités des arbitres et les mécaniques d'arbitrage sont spécifiées dans le livre des mécaniques.

Les arbitres sont tenus de les connaître et de les appliquer.

RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS

O = signal d'arbitrage. Les nombres font référence aux numéros d'illustration

R = Numéro de la règle

S = Numéro de la section

A = Numéro de l'article

* = avec signal S9

Index n°

O R S A

PERTE DU TENU

Coup de pied de mêlée illégal				
[avec perte de 5 yards]	31*	6	3	10
Transmission de la balle en avant illégale				
[avec perte de 5 yards]	35*	7	1	6
Jeu comprenant une balle rendue libre volontairement				
[avec perte de 5 yards]	19*	7	1	7
Passe en arrière lancée volontairement en touche				
[avec perte de 5 yards]	35*	7	2	1
Passe avant illégale par l'équipe A				
[avec perte de 5 yards]	35*	7	3	2
Rejet intentionnel de passe avant				
Passe avant touchée illégalement				
par un joueur hors des limites	16*	7	3	4
Balle rabattue illégalement				
[avec perte de 10 yards] (voir exceptions)	31*	9	4	1
Balle bottée illégalement				
[avec perte de 10 yards] (voir exceptions)	31*	9	4	4

PERTE DE 5 YARDS

Altération de la surface de jeu pour gagner un avantage	27	1	2	9
Numérotation non conforme ou formation illégale	23	1	4	2
Infractions au tirage au sort	19	3	1	1
Retard de jeu après utilisation de 3 temps morts	21	3	4	2
Retard de jeu illégal	21	3	4	2
Avancer une balle morte	21	3	4	2

RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS

Gêne des signaux offensifs	21	3	4	2
Plus de 11 (ou 9) joueurs en formation ou pendant le jeu	22	3	5	3
Infractions aux règles de remplacement	22	3	5	2
Mise en jeu de la balle avant le signal balle prête à jouer	21	4	1	4
Dépassement des 40/25 secondes	21	4	1	5
Infraction à la formation de coup de pied libre	18, 19	6	1	2
Blocage par l'équipe A durant un coup de pied libre	19	6	1	2
Joueur en touche pendant un coup de pied libre	19	6	1	2
Joueur de A sortant illégalement en touche (coup de pied libre)	19	6	1	2
Coup de pied libre en touche	19	6	2	1
Coup de pied illégal	31*	6	3	10
[avec perte de tenu si faute de l'équipe A]				
Joueur de A sortant illégalement en touche (coup de pied de mêlée)	19	6	3	12
3 joueurs de ligne défensive contre 1 joueur sur formation de coup de pied placé (field goal ou transformation)	19	6	3	14
Plus de 2 pas après un arrêt de volée	21	6	5	2
«Snap» illégal	19	7	1	1
Position du « snappeur » et ajustement de la balle	19	7	1	3
Equipe A n'étant pas entre les lignes des 9 yards après le signal prêt à jouer	19	7	1	3
Faux départ ou simulation de départ de jeu	19	7	1	3
Infraction à la formation de mêlée	19	7	1	3
Empiétement (attaque) au « snap »	19	7	1	3
Joueur en touche au « snap »	19	7	1	4
Joueur d'attaque illégalement en mouvement au « snap »	20	7	1	4
Formation illégale	20	7	1	4
Infraction à la numérotation de la formation offensive	20	7	1	4
Permutation illégale, non-respect de la pause de 1 seconde complète dans un jeu avec permutation	20	7	1	4
Dépassement (défense)	18	7	1	5
Actions défensives brusques	21	7	1	5
Gêne avec un adversaire ou la balle	18	7	1	5
Joueur défensif poursuivant sa pression vers un joueur situé dans l'arrière champ et en dehors du jeu	19	7	1	5
Joueur défensif en dehors des limites au snap	19	7	1	5
Transmission de la balle en avant illégale				
[avec perte du tenu si faute de l'équipe A]	35*	7	1	6
Jeu comprenant une balle rendue libre volontairement [avec perte du tenu]	19*	7	1	7

RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS

Passe en arrière lancée volontairement en touche [avec perte du tenu si faute de l'équipe A]	35*	7	2	1
« Snap » reçu par un joueur placé sur la ligne de mêlée	19	7	2	3
Passe avant illégale [avec perte du tenu si faute de l'équipe A]	35*	7	3	2
Receveur inéligible au-delà de la zone neutre	37	7	3	10
Passe avant illégalement touchée	16	7	3	11
Heurter en courant le botteur ou le placeur	30	9	1	16
Non-respect des zones d'entraîneurs sur la touche [éventuellement 15 yards]	29	9	1	6
Obstruction combinée ou aide au coureur	44	9	3	2

PERTE DE 10 YARDS

Retard de l'équipe locale	21	3	4	1
Utilisation illégale des mains ou bras (attaque)	42	9	3	3
Saisie ou obstruction (attaque)	42	9	3	3
Blocage illégal dans le dos (attaque)	43	9	3	3
Mains verrouillées	42	9	3	3
Utilisation illégale des mains (défense)	42	9	3	4
Saisie ou obstruction (défense)	42	9	3	4
Blocage illégal dans le dos (défense)	43	9	3	4
Saisie ou obstruction (balle libre)	42	9	3	6
Rabattre illégalement une balle libre [avec perte du tenu]	31*	9	4	1
Rabattre illégalement une passe arrière	31	9	4	1&2
Rabattre vers l'avant une balle en possession par le joueur en possession	31	9	4	3
Botter illégalement une balle [avec perte du tenu]	31*	9	4	4

PERTE DE 15 YARDS

Marquage de la balle	27	1	3	3
Modification des numéros (en cours de rencontre)	27	1	4	2
Maillot, motifs ou décos non autorisées	27	1	4	5
Appareils de communication illégaux [avec expulsion]	27	1	4	10
Equipe non prête au début d'une mi- temps	21	3	4	1
Remplacements simulés	22,27	3	5	2
Formation d'un mur illégal	27	6	1	10
Gêne sur réception de coup de pied	33	6	4	1

RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS

Blocage illégal par un joueur ayant signalé un arrêt de volée	40	6	5	4
Placage ou blocage sur le joueur ayant signalé un arrêt de volée	38	6	5	5
Gêne de passe avant offensive	33	7	3	8
Gêne de passe avant défensive [premier tenu]	33	7	3	8
Croc-en-jambe [premier tenu]	46,38	9	1	2
Initialiser le contact ou viser un adversaire sans défense avec le casque	38	9	1	3
Contact de la tête ou le cou d'un adversaire [premier tenu]	38	9	1	4
Fauchage [premier tenu]	39	9	1	5
Blocage sous la ceinture [premier tenu]	40	9	1	6
Coup à retardement / action hors du jeu [premier tenu]	38	9	1	7
Coups avec le casque, saisie de la grille, d'une ouverture, de la mentonnière du casque adverse [premier tenu]	38,45	9	1	8
Brutalité sur le passeur [premier tenu]	34	9	1	9
Blocage en tenaille [premier tenu]	41	9	1	10
Marcher, sauter sur adversaire pour gagner un avantage [premier tenu]	38	9	1	11
Placage hors limites [premier tenu]	38	9	1	12
Sauter et retomber sur un adversaire [premier tenu]	38	9	1	13
Contact illégal avec le snappeur [premier tenu]	38	9	1	14
Agripper par l'arrière l'intérieur du col, des épaulières ou par le coté l'intérieur du col, des épaulières ou du maillot [premier tenu]	31,38	9	1	15
Brutalité sur le botteur ou sur le placeur [premier tenu]	30,38	9	1	16
Simulation de brutalité ou de percussion par le botteur	27	9	1	16
Langage grossier ou insultant	27	9	2	1
Personnes illégalement sur le terrain	27	9	2	1
Joueur ne rendant pas la balle à un arbitre	27	9	2	1
Incitation à la violence	27	9	2	1
Conduite antisportive	27	9	2	1
Personnes quittant leur zone d'équipe	27	9	2	1
Retour illégal d'un joueur expulsé	27	9	2	1
Manifestation de personnes assujetties aux Règles	27	9	2	1
Dissimulation de la balle	27	9	2	2
Simulation de remplacements	27	9	2	2
Utilisation d'équipement pour tromper l'adversaire	27	9	2	2
Contacter intentionnellement un arbitre [avec expulsion]	27	9	2	4
Contact continu avec le casque [premier tenu]	38	9	3	4
Restrictions concernant la défense	27	9	3	5

RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS

Bagarre [avec expulsion]	27,38, 47	9	5	1
--------------------------	-----------	---	---	---

PERTE DE LA MOITIÉ DE LA DISTANCE JUSQU'A LA LIGNE D'EMBUT

Si la pénalité dépasse la moitié de la distance [sauf gêne de passe défensive]	- 10	2	3
---	------	---	---

BALLE A L'ÉQUIPE LÉSÉE A L'ENDROIT DE LA FAUTE

Gêne de passe défensive (si pénalité inférieure à 15 yards) [premier tenu]	33	7	3	8
---	----	---	---	---

TEMPS MORT DÉCOMPTÉ POUR VIOLATION

Défaut d'équipement obligatoire	23	1	4	4
Port d'équipement illégal	23	1	4	8
Entretien avec l'entraîneur	21	3	3	4
Crampons illégaux	23	9	2	2

VIOLATION

Coup de pied libre illégalement touché par l'équipe qui botte	16	6	1	3
Coup de pied de mêlée illégalement touché	16	6	3	2
Exception à coup de pied de mêlée rabattu	16	6	3	11

EXPULSION

Appareils de communication illégaux	47	1	4	10
Usage de produit dérivé du tabac	47	1	4	14
Fautes flagrantes	47	9	1	1
2 conduites antisportives	47	9	2	6
Crampons illégaux	47	9	2	2
Contacter intentionnellement un arbitre	47	9	2	4
Bagarre	47	9	5	1

PREMIERS TENUS AUTOMATIQUES (FAUTES DÉFENSIVES)

Gêne de passe	33	7	3	8
Coup de pied, de genou, de coude, etc... [premier tenu]	46,38	9	1	2
Initialiser le contact ou viser un adversaire sans défense				

RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS

au niveau ou au-dessus des épaules	38	9	1	3
Contact de la tête ou le cou d'un adversaire [premier tenu]	38	9	1	4
Fauchage	39	9	1	5
Blocage sous la ceinture	40	9	1	6
Placage hors limites	38	9	1	7
Coups avec le casque, saisie de la grille, d'une ouverture, de la mentonnière du casque adverse [premier tenu]	38,45	9	1	8
Brutalité sur le passeur [premier tenu]	34	9	1	9
Blocage en tenaille [premier tenu]	41	9	1	10
Marcher, sauter sur adversaire pour gagner un avantage [premier tenu]	38	9	1	11
Placage hors limites [premier tenu]	38	9	1	12
Sauter et retomber sur un adversaire [premier tenu]	38	9	1	13
Contact illégal avec le snappeur	38	9	1	14
Agripper par l'arrière l'intérieur du col, des épaulières ou par le côté l'intérieur du col, des épaulières ou du maillot [premier tenu]	31,38	9	1	15
Brutalité sur le botteur ou le placeur	38, 30	9	1	16
Conduite antisportive	27	9	2	1
Contact illégal avec un receveur éligible	38	9	3	4
Bagarre [avec expulsion]	27,38,47	9	5	1

RÈGLES EN CAS DE DOUTE

Réception ou récupération non réussie	-	2	4	3
Blocage sous la ceinture	-	2	3	2
Blocage en tenaille	-	2	3	3
Blocage dans le dos	-	2	3	4
Balle non touchée lors d'un coup de pied ou d'une passe	-	2	11	4
Balle bottée involontairement (touchée)	-	2	16	1
Passe avant plutôt que passe arrière	-	2	19	2
Passe avant et non balle lâchée	-	2	19	2
C'est une passe avant attrapable	-	2	19	4
Arrêter l'horloge pour un joueur blessé	-	3	3	5
L'avance extrême est stoppée	-	4	1	3
Gêne sur réception de coup de pied	-	6	4	1
C'est une passe avant attrapable	-	7	3	8
« Touchback » plutôt que « safety »	-	8	5	1
Secouer, tourner ou tirer la grille (ouverture du casque)	-	9	1	8
Brutaliser le botteur plutôt que heurter en courant	-	9	1	16

RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS

POUVOIR DISCRETIONNAIRE DE L'ARBITRE PRINCIPAL

Pénalité pour actes d'anti-jeu	-	9	2	3
--------------------------------	---	---	---	---

NOTE A : GUIDE POUR LES ARBITRES À UTILISER LORS D'UNE BLESSURE GRAVE D'UN JOUEUR SUR LE TERRAIN

1. Les joueurs et entraîneurs doivent aller et rester dans leur zone d'équipe. Spécifiquement les joueurs et entraîneurs autour du blessé. Toujours s'assurer d'une bonne visibilité entre le médecin ou l'équipe médicale et les services de secours (si présent) : toujours s'assurer d'un passage libre pour l'arrivée des secours si besoin d'évacuer le ou les blessés.
2. S'assurer de mettre à l'écart avec une distance raisonnable les joueurs du terrain du ou des joueurs blessés.
3. Ne pas autoriser un joueur de rouler le blessé.
4. Ne pas autoriser un ou des joueurs valides à porter assistance un joueur couché sur le terrain ; par exemple retirer son casque ou sa mentonnière, ou faire du bouche à bouche en soulevant la poitrine.
5. Ne pas autoriser un ou des joueurs à relever un blessé de son équipe ou de l'équipe adverse d'un empilement de joueurs.
6. Une fois l'intervention du médecin ou de l'équipe médicale, tous les membres de l'équipe d'arbitrage doivent contrôler la totalité de l'aire de jeu et l'ensemble des zones d'équipes, afin de permettre au médecin ou aux membres de l'équipe médicale de réaliser leur intervention sans interruption ni gène ou interférence.
7. Les joueurs et entraîneurs doivent être contrôlés et encadrés afin d'éviter qu'ils ne réclament des besoins médicaux à leurs préparateurs physique et ou leur kinésithérapeute, ou d'éviter de ne penser qu'à ce genre de services allant à l'encontre du déroulement de la rencontre.

Note: Les arbitres devront savoir à tout moment où se situe le médecin ou l'équipe médicale dans l'enceinte du stade.

NOTE B : GUIDE POUR LES ARBITRES ET L'ORGANISATEUR DE LA RENCONTRE À UTILISER DANS LE CADRE DE LA FOUDRE

Le but de cette note est de fournir une information pour ceux qui devront prendre des décisions concernant la suspension et ou la reprise d'un match en présence de la foudre.

La foudre est le phénomène météorologique le plus consistant et aussi le plus hasardeux qui existe dans ce domaine et peut avoir des effets terribles sur les joueurs.

L'éducation et la prévention sont les clefs de la sécurité à l'encontre de la foudre. Les autorités devraient commencer la prévention longtemps avant toutes rencontres sportives officielles ou à la pratique des entraînements en étant proactif et en mettant un plan de prévention en place en cas de foudre.

Les points suivants sont recommandés à mettre en place en cas de risqué de foudre:

1. Désigner une personne en charge de reconnaître les risques de foudre, et être habiliter à prendre la décision d'évacuer la ou les équipes de l'enceinte du stade ou d'un terrain. Un plan de sécurité contre la foudre doit inclure des instructions au sujet des participants et des spectateurs, définir une évacuation de 30 secondes et avoir des signaux clairs et appropriés, et ce plan doit désigner un endroit en sécurité pour mettre à l'abri de la foudre tous les participants.
2. Vérifier les bulletins météo avant chaque rencontre ou entraînement. Utiliser tous les moyens adéquats pour le faire, la télévision, les journaux locaux ou sur internet avec www.meteofrance.com
3. Dans les zones à risques permanent de foudre ou selon les périodes de l'année soyez informés des vigilances « météo France ».
4. Sachez où se trouve la structure ou le lieu le plus sûr contre la foudre du stade ou du terrain d'entraînement. Un lieu sécurisé est défini comme suit :
 - a. Tout bâtiment normalement occupé par des personnes, exemple, un bâtiment comportant de la plomberie et/ou de l'électricité mais relié à la terre. Eviter les douches ou les sanitaires et le contact avec des prises électriques lors de la foudre.
 - b. En l'absence de local, ou de structure inhabitée tel un hangar, tous véhicules avec un toit métallique avec les vitres fermées peut fournir une sécurité contre la foudre. La cage métallique et le toit, pas les pneus, sont les éléments qui protégeront les occupants en dissipant l'électricité de la foudre autour du véhicule sans passer par les occupants. Il est très important de ne pas toucher le métal du véhicule. Dans l'utilisation d'un terrain sans bâtiment ni tribune, l'utilisation du bus peut être un lieu sécurisé.
5. Un avertissement pour raison de foudre doit être diffuser dès les premiers coup de foudres (ou flashes), les premiers coup de tonnerre, et/ou différents critères comme l'accroissement du vent et l'assombrissement du ciel, et ce sans se préoccuper de la distance. Ces événements doivent être pris en considération comme un signal d'avant-garde ou comme la sonnerie d'un réveil, pour toutes personnes présentes. Les experts suggèrent que si vous entendez le tonnerre, commencer les préparatifs d'évacuation ; si vous voyez l'éclair, considérer la suspension des activités et chercher à vous abriter dans des lieux sécurisés.
6. Les points suivants ont été définis par des experts. Définissez votre plan de sécurité contre la foudre au regard de la sécurité des locaux d'accueil, suivant le type de météo avec foudre, tonnerre et éclairs.
 - a. Au minimum, les experts recommandent fortement que si entre le temps d'apparition de l'éclair et le coup de tonnerre il s'écoule 30 secondes, alors il faut évacuer le terrain vers un lieu sécurisé et protégé.
 - b. Veuillez noter que parfois le tonnerre est difficile à entendre si un événement sportif a lieu dans le stade avec beaucoup de bruit. Il faudra accorder le plan d'évacuation en fonction de ces données.

- c. Un ciel bleu et l'absence de pluie n'empêche pas la foudre de frapper. Au moins 10% des coups de foudre apparaissent quand il n'y a pas de pluie et une partie du ciel est bleu, spécialement en été, avec des coups de foudre d'été. La foudre peut frapper, et tomber, au moins 15kms plus loin que la pluie.
- d. Eviter d'utiliser les téléphones filaires, seulement en cas d'urgence. Certaines personnes sont mortes suite à l'utilisation de téléphone filaire pendant la tempête. Les téléphones mobiles ou sans fil sont des alternatives plus sécurisées que le téléphone filaire, particulièrement si la personne et les antennes sont situées dans un bâtiment ou une structure sécurisée, et si toutes les précautions requises sont réelles.
- e. Pour reprendre les activités, les experts recommandent d'attendre au minimum 30 minutes après l'ensemble du dernier coup de tonnerre et le dernier éclair. Si un éclair est vu sans de coup de tonnerre, alors l'éclair peut être considéré comme moins dangereux. La nuit, soyez averti que l'éclair peut être vu de bien plus loin que le jour car les nuages sont éclairés de l'intérieur par l'éclair. Cette distance plus importante peut déterminer que l'éclair n'est pas une menace la nuit. La nuit, utiliser ensemble le son du coup de tonnerre et la vue de l'éclair pour définir si la reprise des activités peut avoir lieu.
- f. Les personnes atteintes de la foudre ne sont pas conductrice d'électricité. Alors l'aide respiratoire est sécurisé pour le donneur de soin. Si possible, une personne foudroyée devra être placé à l'abri avant toute aide respiratoire. Les victimes de la foudre montrant des signaux d'insuffisances cardiaques ou respiratoires ont un besoin urgent d'assistance, donc appeler les secours (15 et/ou 115) rapidement. La rapidité de l'arrivée des secours a été déterminante dans la survie des victimes.

Aujourd'hui, la mise en place de défibrillateur dans les structures accueillant du public, permet de réanimer rapidement les victimes. L'identification des défibrillateurs doit faire partie de votre plan de sécurité. Néanmoins le massage cardiaque de réanimation ne doit pas être retardé pendant la recherche du défibrillateur.

Lieux dangereux

Les lieux en extérieur augmentent le risque d'être foudroyé lors d'orage dans la zone. De petits abris ne sont pas si sécurisés contre les éclairs. Les bancs de bord des terrains (pour les remplaçants par exemple), les abris contre la pluie, comme dans les terrains de golf et des zones pour pique-nique, même s'ils sont raccordés à la terre pour raison de sécurité, ne sont pas appropriés contre la foudre et les éclairs pour la protection des personnes. Ils ne sont pas sécurisés et peuvent accroître les risques de blessure provoqués par la foudre. Les endroits proches ou mitoyens de réverbères, pylônes, tours et clôtures métalliques, sont également des lieux dangereux, car ils peuvent transporter la foudre. Egalelement tous lieux qui par sa topographie mettraient la ou les personnes comme le point le plus haut, sont aussi dangereux.

NOTE C : COMMOTIONS

Une commotion est une blessure au cerveau (à la tête), qui peut être causée par un choc à la tête, au visage, au cou ou n'importe où sur le corps avec une force intense en direction de la tête. **Les commotions peuvent apparaître sans perte de connaissance ni de signes distinctifs.** Une nouvelle commotion, qui surviendra avant la convalescence du cerveau suite à la première (des heures, jours ou semaines) peut ralentir cette convalescence, ou augmenter des risques permanents sur le long terme. Dans certains cas rares, des commotions à répétitions peuvent enclencher des hémorragies au cerveau, des dommages permanents ou même la mort.

Reconnaitre et Aider

Pour aider et reconnaître une commotion, regarder et observer les deux points suivants sur l'athlète pendant un match et même aux entraînements :

1. Un choc brutal à la tête ou le corps qui provoque un mouvement rapide de la tête (comme le coup du lapin lors d'un accident de voiture)

-ET-

2. Tout changement du comportement de l'athlète, comme la réflexion ou une réaction physique (voir les signes et symptômes ci-dessous)

Signes et Symptômes

Signaux observés par les entraîneurs	Signaux rapportés par les athlètes
Apparaît être dans le brouillard ou KO	Mal de tête ou « forte pression » dans le crâne
Est confus dans la tactique ou le positionnement	Nausée ou vomissement
Oublis des jeux	Problème d'équilibre ou de stabilité
N'est pas certain du jeu, des scores ou de l'adversaire	Trouble de la vue, ou voit double
Bouge bizarrement	Sensible à la lumière
Répond aux questions lentement	Sensible aux bruits
Perd la conscience (même brièvement)	Sensation bizarre, d'être dans le brouillard, dérangé
Montre de la prudence ou changement de personnalité	Manque de concentration ou problème de mémoire
Ne se souvient pas des faits avant le choc ou la chute	Confusion
Ne se souvient pas des faits après le choc ou la chute	Ne se sent pas dans son état normal

Un athlète qui montre ces signaux, symptômes ou un comportement suite à une commotion, aussi bien à l'arrêt ou lors d'une phase de jeu, **doit être immédiatement sorti de l'entraînement ou du match** et ne doit reprendre le jeu qu'après l'accord des personnes (médecin, staff médical et ou équipe médicale) compétentes et habilitées.

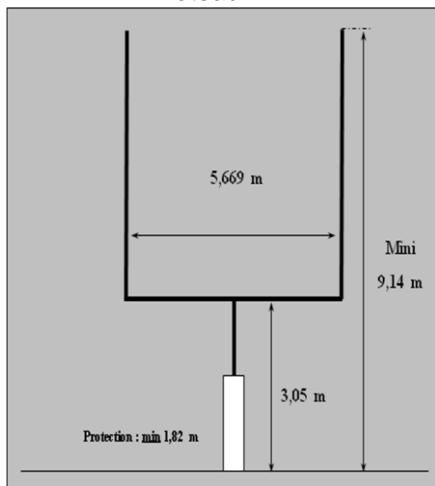
Les sports contiennent des temps morts pour blessure, et aussi pour les remplacements donc les athlètes peuvent être vus et contrôlés.

Si une commotion est suspectée :

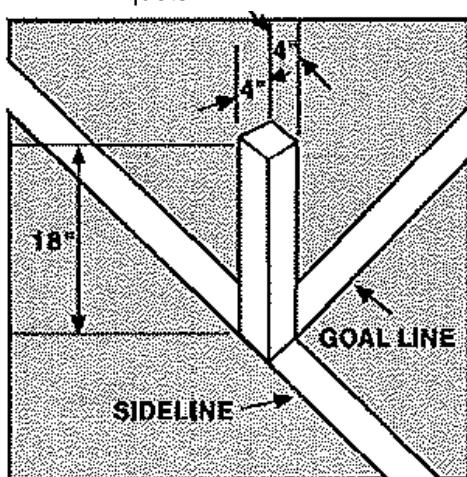
- 1. Evacuer l'athlète en dehors du terrain.** Observer les signaux et symptômes d'une commotion si l'athlète vient de recevoir un choc à la tête. Ne pas autoriser l'athlète à secouer la tête, ou le laisser aller. Chaque individu réagira de façon différente face à une commotion.
- 2. Assurez-vous que l'athlète soit bien évalué de suite par les personnes (médecin, staff médical et ou équipe médicale) compétentes.** Ne tentez pas de juger par vos soins de la sévérité de la blessure. Alertez immédiatement les bonnes personnes compétentes pour qu'elles interviennent sur le terrain.
- 3. N'autorisez l'athlète à la reprise du jeu que s'il obtient la permission d'un médecin compétent dans le traitement des commotions.** Faites confiance aux compétences médicales des médecins et sur leur protocole d'évaluation pour déterminer le bon moment de la reprise du joueur au jeu.
- 4. Définir un plan de reprise.** Les athlètes ne devraient pas reprendre le jeu tant que les personnes compétentes (médecins, staff médical et ou équipe médicale) ne l'accorde pas. En fait, comme les spécialistes de la gestion des commotions continuent d'évoluer avec les nouvelles sciences, le soin devient plus conservateur et les convalescences avant le retour à la pratique du sport sont plus longues. Les entraîneurs doivent définir un plan (ou une stratégie) pour permettre aux athlètes blessés d'être absent lors de leurs convalescence.

NOTE D : SCHÉMAS ET DÉTAILS DU TERRAIN

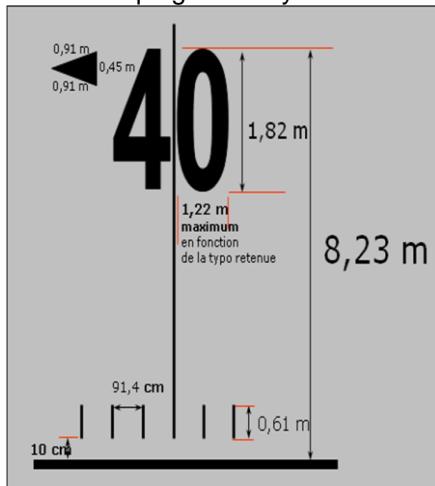
Poteaux



Piquets



Marquage des 9 yards



Zone d'embut

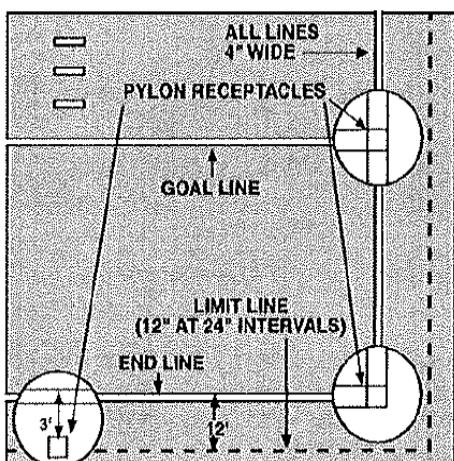
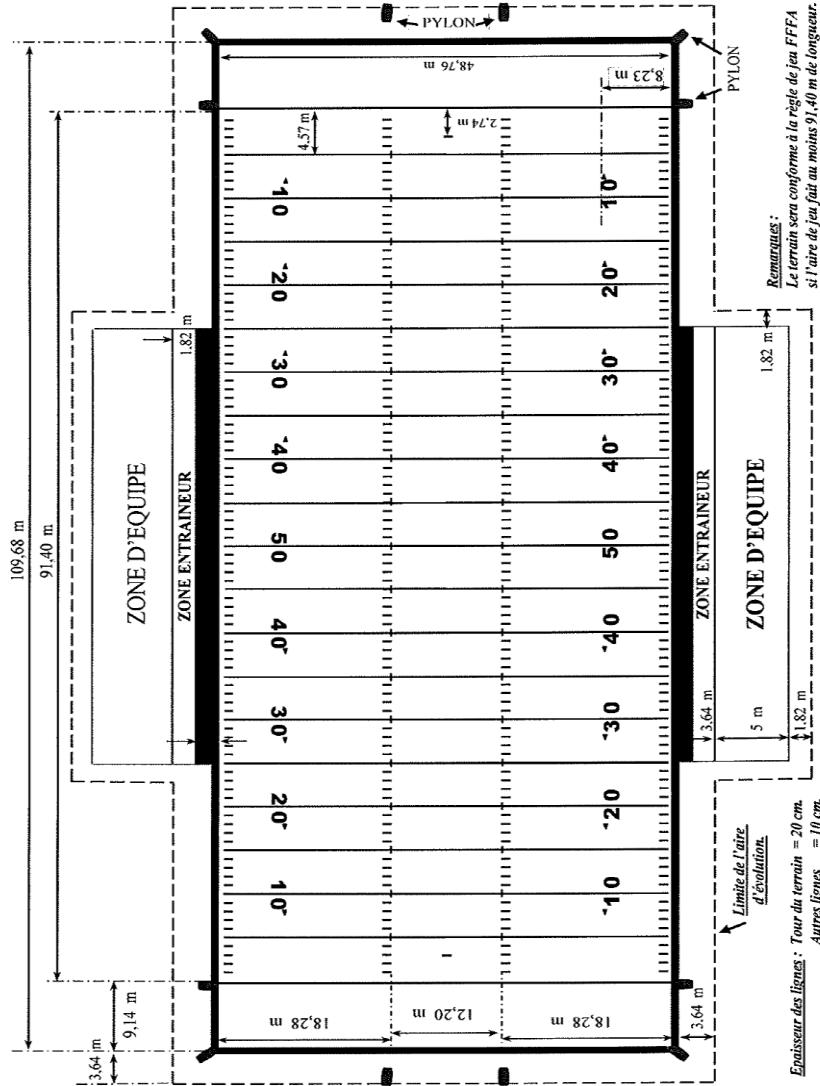


Schéma du terrain

La directive fédérale relative au classement des installations en fonction du niveau de compétition donne les traçages demandés.

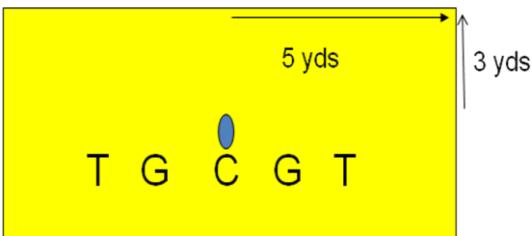
Plan d'un terrain de Football Américain

Règles de jeu FFFA / NCAA

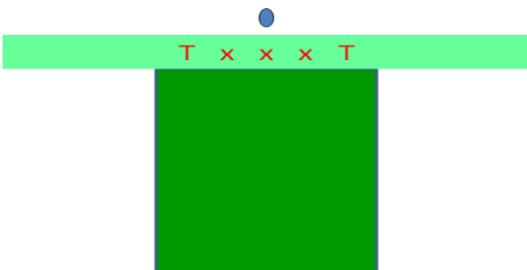


Définitions des zones de blocage

Zone de blocage centrée sur l'homme médian



Tackle Box centrée sur le snappeur



NOTE E : EQUIPEMENT ET DÉTAILS ADDITIONNELS

A. Détails concernant l'équipement illégal

1. Les substances dures et non soudées sont permises, si elles sont recouvertes, et seulement pour protéger une blessure.
2. Les protections de mains ou de bras (pour couvrir un plâtre ou une coquille) sont permises seulement pour protéger d'une fracture ou dislocation.
3. Les protections de cuisses ne peuvent pas être conçues dans n'importe quelle matière dure, à moins que toute la surface soit recouverte avec des matériaux comme la mousse, qui sera au moins $\frac{1}{4}$ de pouce (6.35 mm) d'épaisseur sur la surface extérieur et d'au moins $\frac{3}{8}$ de pouce (9,52 mm) d'épaisseur sur la surface périphérique de la protection.
4. Les protections de tibia doivent être recouvertes de chaque côté et sur la périphérie avec un matériau plein, une mousse compacte peu déformable

- qui sera au moins d'un demi-pouce d'épaisseur, ou d'un matériau alternatif avec au minimum les mêmes propriétés physiques.
5. Les protections thérapeutiques ou préventives de genoux devront être portés sous le pantalon et être entièrement recouvertes pour ne pas être exposées à l'extérieur.
 6. Il ne peut pas y avoir de projection de métal ou toutes autres substances dures d'un joueur ou de l'un de ses vêtements.
 7. Les crampons (Règles 9-2-2) doivent être conformes aux spécifications suivantes :
 - a. Ils ne peuvent pas être supérieurs à un demi-pouce de long (mesurés depuis le bout du crampon à la base de la chaussure.)
 - b. Ils ne peuvent pas être confectionnés à partir de matériaux qui puissent se casser, se déchirer ou s'effilocher.
 - c. Ils ne peuvent pas comporter de surfaces abrasives, ou coupantes.
 - d. Les crampons moulés ne doivent comporter aucun métal.
 - e. Crampons vissés (ou échangeables) :
 - 1) Doivent avoir un système de blocage du vissage fiable.
 - 2) Ne peuvent pas avoir de côtés concaves.
 - 3) S'ils sont coniques, ils ne peuvent pas avoir d'embout non parallèle à la base de la chaussure, ou moins de 3/8 de pouce (9,52 mm) en diamètre ou la pointe du cône ne peut avoir d'arcs de cercle supérieur à 7/16 de pouce (11,11 mm).
 - 4) S'ils sont ovales (ou de nos jours en « banane »), ils ne doivent pas avoir d'embout non parallèle à la base de la chaussure ou qu'ils ne mesurent moins de 1/4 de pouce par 3/4 de pouce.
 - 5) S'ils sont circulaires ou sous forme d'anneaux, leur embout doit être rond et les parois d'au moins 3/16 de pouce (4.76 mm) d'épaisseur.
 - 6) S'ils comportent de l'acier, celui-ci doit contenir peu de carbone de la Norme 1006 des Matériaux, une dureté de .005-.008 de profondeur et être conçus selon le ratio de dureté Rockwell approximativement C55.

Note : La distance indiquée dans le paragraphe (a) pour les crampons vissés peut dépasser un demi-pouce si le crampon est attaché sur une base surélevé de 5/32 de pouce (3.96 mm) ou moins d'une base de plateforme pour crampons et étendu à la largeur de la chaussure de pas plus d'1/4 de pouce ou moins de la largeur maximale des extrémités de la semelle. La base surélevée du crampon est limité à 5/32 de pouce (3.96 mm) ou moins. Ce 5/32 de pouce (3.96 mm) ou moins est mesuré depuis le point le plus bas de la plateforme à la semelle de la chaussure.

8. La grille du casque doit être construite en matériau incassable avec des parois rondes couvertes de matériaux résistants et résilients définis pour

- éviter les éraflures, coupures ou abrasions qui pourraient blesser les joueurs.
- 9. Les épaulières ne peuvent pas avoir d'épaulettes majeures courbées avec un rayon de plus de la moitié de l'épaisseur du matériau utilisé.
- 10. Aucun équipement qui mettrait en danger d'autres joueurs ne pourra être porté. Ceci inclue les membres artificiels.

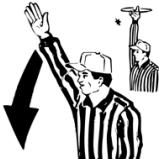
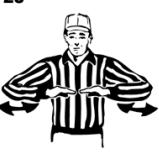
B. Equipement neuf.

La FFFA est responsable de la formulation des Règles pour la pratique du football américain. Ce n'est pas de sa responsabilité de tester ou d'approuver les équipements pour la pratique du football américain.

Les fabricants d'équipements (ou de matériel) doivent développer des équipements répondant aux spécifications établis. La FFFA n'aura pas à certifier la sécurité d'aucun équipement ou matériel lié à la pratique du sport. Seulement les équipements conformes aux dimensions et spécifications des Règles FFFA, et des Interprétations peuvent être utilisés lors des compétitions.

Même, si elle n'établit pas le développement des équipements neufs, ou ne prescrit de fiche technique ni de procédure scientifique pour les différents tests d'équipement, à l'occasion, il peut proposer aux fabricants les grandes lignes de performance que doit atteindre le matériel pour qu'il soit sécuritaire et qu'il soit cohérent à l'usage d'une pratique sécuritaire du football américain. La FFFA se réserve le droit d'interférer pour protéger et maintenir cette intégrité.

SIGNAUX OFFICIELS EN ANGLAIS

1  Ball ready for play *Untimed down	2  Start clock	3  Discretionary or injury time-out (follow by tapping hands on chest)	4  TV/Radio time-out
5  Touchdown Field goal Point(s) after touchdown	6  Safety	7  Dead ball foul Touchback (move side to side)	8  First down
9  Loss of down	10  Incomplete forward pass Penalty declined No play, no score Toss option deferred	11  Legal touching of forward pass or scrimmage kick	12  Inadvertent whistle (Face Press Box)
14  End of period	15  Sideline warning (NFHS)	16  First touching (NFHS) Illegal touching	17  Uncatchable forward pass (NCAA)
18  Encroachment (NFHS) Offside defense or free-kick defense (NCAA)	19  False start Illegal formation	20  Encroachment offense (NCAA)	21  Illegal shift - 2 hands Illegal motion - 1 hand
22  Delay of game			Substitution infraction 

SIGNAUX OFFICIELS EN ANGLAIS

23  Failure to wear required equipment	24  Illegal helmet contact	25  Illegal Horse-Collar Tackle	27  Unsportsmanlike conduct Noncontact foul	28  Illegal participation (NFHS)
29  Sideline interference (Face Press Box)	30  Running into or Roughing kicker or holder	31  Illegal batting/kicking (Followed by pointing toward toe for kicking)	32  Invalid fair catch signal (NFHS) Illegal fair catch signal	33  Forward pass interference Kick catching interference
34  Roughing passer	35  Illegal pass/forward handing (Face Press Box)	36  Intentional grounding	37  Ineligible downfield on pass	38  Personal foul
39  Clipping	40  Blocking below waist Illegal block	41  Chop block	42  Holding/obstructing Illegal use of hands/arms	43  Illegal block in the back
44  Helping runner Interlocked blocking	45  Grasping face mask, helmet opening or chin strap	46  Tripping	47  Disqualification	

SIGNAUX OFFICIELS EN FRANCAIS

SIGNAUX OFFICIELS

1  Balle prête à jouer Tenu hors temps	2  Démarrage du temps	3  Temps mort, discrétionnaire ou pour blessure (ensuite, se taper sur les épaules)	4  Temps mort radio/télévision
5  Touch down Coup de pied placé réussi Transformation réussie	6  Safety	7  faute de balle morte Touchback (balancer le bras d'un côté à l'autre)	8  Premier tenu
9  Perte du tenu	10  Passe avant ratée Pénalité déclinée Pas de jeu/de score Option du tirage au sort déclinée	11  Balle touchée légalement lors d'un jeu de passe d'un CDP de mêlée	12  Coup de sifflet intempestif le faire face à la tribune de presse
14  Fin d'une période	15  Avertissement sur la touche	16  Balle touchée illégalement	17  Passe avant inattrapable
18  Faux départ défensif ou lors d'un coup de pied libre	19  Faux départ Formation illégale Empiètement offensif	20  Permutation illégale 1 main Mouvement illégal 2 mains	21  Retard de jeu
22  Infraction aux règles de la substitution			

SIGNAUX OFFICIELS EN FRANCAIS

SIGNAUX OFFICIELS

23  Infraction à l'équipement obligatoire	24  Contact illégal avec le casque	25  Saisie au col	27  Conduite non sportive Faute sans contact	28  Participation illégale
29  Gène sur la touche, face à la tribune de presse	30  Heurter/Brutaliser le botteur/placeur	31  Rabatte/Botter illégalement la balle/faire suivre en pointant du doigt le pied	32  Signal invalide d'arrêt de volée	33  Gène de passe Gène sur réception de coup de pied
34  Brutalité sur le passeur	35  Passe avant/Transmission vers l'avant illégale (Face à la tribune de presse)	36  Rejet intentionnel	37  Joueur inéligible au delà de la zone neutre	38  Faute personnelle
39  Fauchage	40  Blocage sous la ceinture Blocage illégal	41  Blocage en tenaille	42  Saisie/obstruction Usage illégal des mains/bras	43  Blocage dans le dos
44  Aide au coureur Obstruction combinée	45  Saisie de la grille/d'une ouverture du casque/ de la mentonnière	46  Croche pied	47  Expulsion	

INTERPRÉTATIONS

ÉDITION 2012 / 2013

Fédération Française de Football Américain

Commission Football Américain

Comité des Règles

PARTIE 2

LES INTERPRETATIONS

Une interprétation des règles, ou une décision homologuée, est une décision officielle concernant des faits de jeu.

Elles servent à illustrer ou à spécifier l'état d'esprit et l'application des règles.

Liste des nouvelles décisions homologuées :

Règle 3 : [3-3-2-VI](#), [3-3-9-I](#), [3-3-9-II](#), [3-3-9-III](#), [3-4-4-IV](#), [3-4-4-V](#), [3-5-2-VII](#)

Règle 5 : [5-2-7-V](#)

Règle 6 : [6-1-2-VII](#), [6-1-3-II](#), [6-3-4-V](#), [6-4-1-VI](#), [6-4-1-X](#), [6-4-1-XI](#), [6-4-1-XII](#), [6-4-1-XIII](#)

Règle 7 : [7-3-2-IX](#)

Règle 8 : [8-2-1-X](#), [8-5-1-IX](#), [8-5-1-X](#), [8-6-1-III](#)

Règle 9 : [9-1-6-VIII](#), [9-1-17-I](#), [9-2-1-IX](#), [9-3-2-I](#)

RÈGLE 1

LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT

SECTION 3. La balle

Administration et application - ARTICLE 2

Décision homologuée 1.3.2

- I. Lors d'un 4^{ème} tenu, le botteur A1 entre sur le terrain avec un ballon de match approuvé et demande à l'arbitre principal de l'utiliser à la place du ballon utilisé pendant le tenu précédent. **REGLE** : le remplacement de la balle n'est pas autorisé.

SECTION 4. Joueurs et équipement de jeu

Equipement obligatoire ARTICLE 4

Décision Homologuée 1.4.4

- I. Un joueur ou des joueurs d'une équipe portant des collants (avec talons) qui recouvrent leurs jambes. **REGLE** : Légal. Tous les joueurs dans son équipe devront les porter et tous devront être identiques en termes de longueurs, de formes et de coloris.

Equipement illégal - ARTICLE 7

Décision homologuée 1.4.7

- I. A33 porte un bandana sous son casque dont une partie dépasse à l'arrière du casque. **REGLE**: illégal. Les bandanas peuvent être portés sous le casque dès lorsqu'aucune partie de celui-ci n'est visible quand le casque est mis. Le bandana visible est considéré comme un accessoire à l'uniforme.

L'équipe A est pénalisée d'un des trois temps mort par mi-temps. S'il n'y a plus de temps mort, la pénalité sera de 5 yards du point suivant.

- II. Pendant un temps mort de l'équipe B, B33 enlève son casque sur l'aire de jeu et porte un bandana. **REGLE**: un temps mort supplémentaire est attribué à l'équipe B. Si tous les temps morts ont été utilisés, l'équipe B sera pénalisée de 5 yards du point suivant (Règles [3.3.6](#) et [3.4.2.b.2](#)).

- III. Les équipes entrent sur le terrain avant la rencontre en portant des maillots de couleur. L'équipe visiteuse n'a pas obtenu d'agrément écrit de l'équipe locale pour porter des maillots autre que blancs, ou si un accord a été obtenu et que l'équipe locale n'a pas certifié que les maillots sont de couleurs contrastées. **REGLE**: Faute contre l'équipe visiteuse pour violation à la règle sur la couleur des maillots. 15 yards de pénalité qui seront appliqués depuis le point suivant la balle morte après le coup de pied libre de début de l'une ou l'autre des mi-temps. Si le coup de pied libre est retourné pour un essai, les 15 yards de pénalité seront appliqués soit sur la transformation ou sur le coup de pied libre qui suit.

RÈGLE 1: LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT

Application pour équipement obligatoire et illégal - ARTICLE 8

Décision homologuée 1.4.8

I. Après que la balle soit prête à jouer, un arbitre remarque un (des) joueur(s) qui, de manière évidente, ne porte(nt) pas son (leur) protège-dents. **RÈGLE:** bien que le snap ou le coup de pied libre puisse être imminent, un temps mort est attribué à l'équipe du joueur concerné (Règle [3.3.6](#)). Si tous les temps morts ont été utilisés, une pénalité de 5 yards sera infligée (Règle [3.4.2.b](#)). Le temps démarera au snap après la pénalité de 5 yards sauf si un avantage indu concernant le temps est possible (Règle [3.4.3](#)). Le (les) joueur(s) peut (vent) rester en jeu s'il(s) produit (sent) un protège-dents légal et s'il(s) ne retarde(nt) pas la rencontre autre mesure.

II. Tard dans la première mi-temps, L'équipe B a utilisé ses trois temps morts. A la fin du jeu le juge de ligne s'aperçoit que B44, joueur ayant participé au jeu précédent, est équipé d'une visière teintée et non transparente. **RÈGLE :** Equipement illégal. Comme l'équipe B n'a plus de temps de morts, ils seront pénalisés d'une faute de balle morte pour retard de jeu. Cinq yards du point suivant. B44 ne sera pas autorisé à rentrer en jeu avec cette visière. ([1.4.8](#), [3.4.2.b.2](#)).

RÈGLE 2

DÉFINITIONS

SECTION 4. Réception, Récupération, Possession

Interception, réception, récupération - ARTICLE 3

Décision homologuée 2.4.3.

I. B1 tente de réceptionner un coup de pied de dégagement (pas de signal d'arrêt de volée) qui a franchi la zone neutre et touche son épaule (balle ratée) et rebondit en l'air. La balle ne touche pas le sol, A1, en vol, reçoit la balle en l'air et retombe au sol en premier en dehors des limites. **REGLE:** balle à B à l'endroit où la balle franchit la touche. Premier tenu et 10.

II. Lors d'un 3^{ème} tenu, B1 contre un coup de pied de mêlée qui s'élève en l'air et ne franchit pas la zone neutre. La balle ne touche pas le sol et A1 saute, reçoit la balle en l'air et retombe au sol en premier en dehors des limites. **REGLE:** balle à B à l'endroit où la balle franchit la ligne de touche. Premier tenu et 10. (Règle [6.3.7](#))

III. A3 saute et réceptionne une passe sur la ligne des 40 yards de l'équipe A. Lorsqu'il reçoit la balle, il est contacté par B1 et retombe au sol en touche avec la balle au niveau des 37 yards de l'équipe A. **REGLE:** passe ratée (Règle [7.3.7.a](#)).

IV. Lors d'un 2^{ème} tenu, A1 lâche la balle, qui touche le sol et rebondit en l'air. B2 réceptionne la balle alors qu'il est en l'air et retombe au sol en touche (a) devant le point où la balle a été lâchée ou (b) derrière le point où la balle a été lâchée. **REGLE:** (a) balle à A au point où la balle a été lâchée. (b) balle à A au point où la balle a franchi la touche (Règle [4.2.4.d](#)).

SECTION 12. Lignes

Lignes d'embut - ARTICLE 2

Décision homologuée 2.12.2.

I. Un coup de pied de mêlée de l'équipe A qui n'a pas été touché touche le sol dans l'aire de jeu et franchit le plan de la ligne d'embut de l'équipe B. Pendant que la balle est en l'air, A81, qui est sur la ligne de 1 yard ou dans la zone d'embut, rabat la balle dans l'aire de jeu. **REGLE:** Violation pour touché illégal (Règle [6.3.11](#)). L'équipe B peut accepter le résultat du jeu ou snapper la balle depuis la ligne de ses 20 yards (touchback) (**Exception :** Règle [8.4.2.b](#)).

Lignes de retrait - ARTICLE 5

Décision homologuée 2.12.5

I. Un coup de pied libre franchit le plan de la ligne de retrait de l'équipe B. Pendant que la balle est en l'air, A1, qui se trouve en deçà de la ligne de retrait de l'équipe B, touche la balle. **REGLE :** balle également touchée (Règle [6.1.3.b](#)).

RÈGLE 2 : DEFINITIONS

SECTION 16. Coup de pied

Coup de pied placé - ARTICLE 4

Décision homologuée 2.16.4

- I. Lors d'un coup de pied libre au début de la première mi-temps, le placeur utilise le bout de la chaussure comme support ou en construit un avec du sable ou en creusant le terrain pour former un monticule. **REGLE** : coup de pied illégal. Faute de balle morte. Pénalité de 5 yards du point d'avancée.

SECTION 19. Passes

Passe avant et passe arrière - ARTICLE 2

Décision homologuée 2.19.2

- I. A1 veut faire une passe avant, mais B1 rabat la balle de sa main avant qu'il n'y ait un mouvement vers l'avant du bras de A1. **REGLE** : balle lâchée (Règle [2.10.1](#)).

SECTION 23. "Snapper" la balle

Décision homologuée 2.23.1

- I. 4^{ème} et ligne d'embut sur la ligne des 5 yards de l'équipe B. Le *snap* légal de A55 est touché par A12 sans qu'il ne puisse s'en assurer la possession (un "rater") et (a) un joueur quelconque de l'équipe A récupère et avance la balle jusque dans la zone d'embut adverse ou (b) un joueur de l'équipe B récupère et avance avec la balle. **REGLE**: Le *snap* est une passe arrière et la balle peut être avancée par n'importe quel joueur. (a) Touchdown. Tant que c'est une passe arrière et pas une balle lâchée (*fumble*), il n'y a aucune restriction concernant un joueur de l'équipe A qui récupère et avance la balle. (b) La balle continue en jeu.

SECTION 30. Classification des jeux

Jeu de course - ARTICLE 4

Décision homologuée 2.30.4

- I. A21 réceptionne une passe avant avec les genoux au sol. Le passeur est brutalisé pendant la passe. **REGLE** : La réception de A21 débute un jeu de course qui prend fin aussitôt. Pénaliser 15 yards depuis la fin de course, Premier tenu pour l'équipe A.
II. 3^{ème} et 10. A21 réceptionne une passe avant et lâche la balle lors du plaquage, après avoir gagné 10 yards. La balle est récupérée au sol par A24, 5 yards au-delà du point où elle a été lâchée. Pendant la passe, le passeur est brutalisé. **REGLE** : Pénaliser 15 yards à partir du point de récupération par A24 (fin de la dernière course), premier tenu pour l'équipe A.

RÈGLE 3

PERIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS, CHANGEMENTS DE JOUEURS

SECTION 1. Démarrage de chaque période

Périodes supplémentaires - ARTICLE 3

Décision homologuée 3-1-3

- I. A un autre moment que durant une transformation, l'équipe B marque un essai après l'interception d'une passe avant, ou après l'interception ou la récupération d'une passe arrière ou d'une balle lâchée. **REGLE:** la période et la rencontre sont terminées et l'équipe B est le vainqueur.
- II. Pendant la première série d'une série de prolongation, l'équipe B ne marque pas un essai après l'interception d'une passe avant, ou après l'interception ou la récupération d'une passe arrière ou d'une balle lâchée. **REGLE:** la série de l'équipe A est terminée et l'équipe B, commence sa série. L'équipe B devient l'équipe A lorsque l'arbitre principal déclare la balle prête à jouer.
- III. Durant la première série, l'équipe A tente un field goal qui est contré et ne franchit pas la zone neutre. L'équipe A récupère la balle et progresse jusqu'à l'en-but de B. **REGLE:** 6 points pour l'équipe A. L'équipe B commencera sa série après la transformation.
- IV. L'équipe A tente un field goal qui est contré et ne franchit pas la zone neutre. A23 récupère la balle et est plaqué au-delà de la ligne à franchir. **REGLE:** balle à l'équipe A, premier tenu et 10.
- V. Lors du premier, deuxième ou troisième tenu, le field goal de A est contré et ne franchit pas la zone neutre. A23 récupère la balle et est plaqué très près de la ligne à franchir. **REGLE:** balle à l'équipe A, tenu suivant.
- VI. Durant la première série d'une période, l'équipe B –gagne la possession puis la perd en la rendant à l'équipe A qui (a) marque un essai, (b) ne marque pas un essai. **REGLE:** (a) les points sont marqués. Dans les cas (a) et (b), la série de A se termine et l'équipe B commence sa série.
- VII. Durant la première série d'une période, l'équipe A lâche la balle dans la zone d'en-but de l'équipe B lors du deuxième tenu de la série. L'équipe B récupère la balle dans sa propre zone d'en-but. **REGLE:** la série de l'équipe A prend fin, l'équipe B commence sa série.
- VIII. Durant la première série d'une période, B10 intercepte une passe avant sur sa ligne des 6 yards et rends morte la balle dans sa propre zone d'en-but.). **REGLE:** safety,2 points pour l'équipe A. La série de l'équipe A est terminée. L'équipe B mettra la balle en jeu, premier et 10 sur la ligne des 25 yards, dans la même moitié de terrain.
- IX. La tentative de field goal de A n'est pas touché au-delà de la zone neutre jusqu'à que B17 ne la ratte sur ses 5 yards. A75 recouvre sur la ligne des 3 yards. **REGLE :** A continue sa série de possession ; première et LEB sur les 3 yards.

RÈGLE 3 : PERIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENTS ...

X. Lors de la première possession d'une période, l'équipe A marque un essai. Lors de la transformation, l'équipe B intercepte une passe et la retourne pour un essai à deux points. **REGLE:** la balle est attribuée à l'équipe B sur la ligne des 25 yards pour commencer sa série de la période, avec l'équipe A menant au score dans les prolongations par 6 – 2

XI. Après la fin de la première série d'une période par l'équipe A, l'équipe B commet une faute de balle morte. **REGLE:** l'équipe B commencera sa série sur la ligne des 40 yards, premier tenu et 10.

XII. Durant la première série d'une période, A12 effectue une passe avant et une permutation illégale est appelée contre l'équipe A. B25 intercepte la passe et B38 fauche un joueur de A avant que B25 ne franchisse la ligne d'embut de A. **REGLE:** le score n'est pas accordé. Les fautes s'annulent et le tenu n'est pas répété. La série de l'équipe A est terminée et l'équipe B commence sa série sur la ligne des 25 yards. La pénalité n'est pas reportable.

XIII. Durant la deuxième série d'une période, B25 intercepte une passe et la remonte jusqu'à l'essai. Pendant la course, B79 fauche sur la ligne des 50 yards. **REGLE:** Pas de score. Soit le match est terminé, soit la période suivante commencera avec premier et 10 sur la ligne des 25 yards, car la pénalité n'est pas reportable.

XIV. Durant la première série d'une période, B37 intercepte une passe avant et a un chemin dégagé jusqu'à la ligne d'en-but lorsqu'il fait un geste obscène en direction de l'adversaire le plus proche. **REGLE:** Le score de B est annulé et la pénalité est reportée. L'équipe B commencera sa série sur la ligne des 40 yards, 1^{ère} et 10 (Règles [3.1.3](#) et [3.1.3.g.1 et 2](#)).

SECTION 2. Temps de jeu et arrêts

Prolongation des périodes - ARTICLE 3

Décision homologuée 3.2.3

I. Pendant la prolongation d'une période après que la balle a été déclarée prête à jouer et avant le *snap*, l'équipe A commet une faute. **REGLE:** faute de balle morte. L'équipe A est pénalisée pour la faute et le tenu sera joué.

II. Le temps expire pendant le coup de pied libre donné par l'équipe A. A1 a dépassé lors du coup de pied. **REGLE:** pénalité - 5 yards du point précédent, la fin de la course ou le point du touchback et la période est prolongée. Le coup de pied libre est rejoué ou un tenu hors temps est attribué à l'équipe B.

III. Le temps expire pendant une tentative de field goal de A. B a dépassé ou commis une autre faute à moins de 3 yards au-delà de la zone neutre pendant le coup de pied. **REGLE:** pénalité 5, 10 ou 15 yards du point précédent, la période est prolongée (Règle [10.2.2.d.4.a](#) et [10.2.3](#)).

IV. Un joueur de A gêne la réception d'un coup de pied pendant un tenu (qui n'est pas une tentative de transformation) durant lequel le temps expire. **REGLE:** pénalité 15 yards du point de faute, la période est prolongée.

V. L'équipe A marque un essai pendant un tenu durant lequel le temps expire. Après l'essai mais avant la transformation, une des équipes commet une faute. **REGLE:** la période n'est pas prolongée pour une raison autre que la transformation. La pénalité

RÈGLE 3 : PERIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENTS ...

peut être administrée sur la transformation ou sur le coup de pied d'engagement qui suit, qui sera sur la prochaine prolongation.

VI. L'équipe A marque un essai pendant un tenu durant lequel le temps expire. Pendant la transformation réussie de l'équipe A, l'équipe B commet une faute. **REGLE:** la période n'est pas prolongée pour le coup de pied d'engagement. L'équipe A peut accepter la pénalité et rejouer la transformation ou décliner la pénalité et accepter le score. Les fautes personnelles peuvent être administrées au coup de pied d'engagement qui suit ou, en cas de prolongation, au point d'avancée.

VII. L'équipe A marque un essai pendant un tenu durant lequel le temps expire. Après la transformation, une des équipes commet une faute de balle morte. **REGLE:** la transformation peut être rejouée à cause d'une pénalité acceptée pour une faute de balle vivante ayant eu lieu pendant la transformation ; La pénalité pour faute de balle morte sera également administrée sur la transformation rejouée. La période n'est pas prolongée pour administrer la faute de balle morte. Si elle est acceptée, la pénalité doit être administrée sur le coup de pied d'engagement pour débuter la période suivante ou, en cas de prolongations, au point d'avancée dans la période suivante.

VIII. Le temps expire à la fin du deuxième quart sur un jeu où A12 est au-delà de zone neutre pour faire une passe avant à A88 qui marque un essai. **REGLE:** L'équipe B accepte la pénalité pour annuler le score, mais la période n'est pas prolongée car la pénalité inclus une perte de tenu. Fin de la première mi-temps.

SECTION 3. Temps morts : démarrage et arrêts de temps

Temps mort - ARTICLE 1

Décision homologuée 3.3.1

I. Lors d'un 3^{ème} tenu et 2 yards et demi, A45 lâche une balle vivante après avoir gagné 3 yards. Les arbitres ne peuvent déterminer qui a récupéré la balle lâchée, le juge de ligne arrête alors le temps pendant que la possession de la balle est recherchée. La possession est finalement attribuée à A45 qui (a) n'a pas atteint la ligne à franchir ou (b) a atteint la ligne à franchir. **REGLE:** L'horloge des 40 secondes démarre dès que la balle est déclarée morte. (a) L'arbitre principal fera immédiatement démarrer le temps. (b) Le temps démarrera au signal de l'arbitre principal pour balle prête à jouer.

II. Lors d'un 2^{ème} tenu et 14 yards, A45 gagne 6 yards et, est plaqué, avec la balle en sa possession. Le juge de chaîne, prenant par erreur le poteau arrière de la chaîne pour la ligne à atteindre, arrête le temps. **REGLE:** Aussitôt que l'erreur est identifiée par un arbitre, le signal de démarrage du temps doit être donné par l'arbitre ayant repéré l'erreur.

III. L'équipe A lâche la balle ou celle-ci est libre à la suite d'une passe arrière. Plusieurs joueurs se jettent sur la balle et créent un empilage. **REGLE:** l'(les) arbitre(s) couvrant le jeu doit (vent) arrêter le temps et l'horloge des 40 secondes démarrera. Une fois que la possession est donnée de façon certaine à une équipe, l'arbitre principal pointera le bras dans la direction appropriée et démarrera le temps (a) immédiatement si la balle a été recouverte par A à proximité de la ligne à franchir (ce n'est pas un premier tenu), ou (b) au snap si la balle est recouverte par B.

RÈGLE 3 : PERIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENTS ...

IV. Un lacet de chaussure ou d'épaulière, un maillot, un numéro ou un équipement se casse ou se déchire. **REGLE:** aucun temps d'arbitre ne sera appelé pour réparer ou remplacer.

Démarrage et arrêt du temps - ARTICLE 2

Décision homologuée 3.3.2

I. 4^{ème} et 6. L'équipe A fait un jeu de course, qui se termine dans les limites, avec un gain de (a) 8 yardsyards ou (b) 5 yardsyards. B1 empiétait lors du jeu. **REGLE:** (a) Balle à A, 1^{er} et 10, le temps démarre au signal de l'arbitre principal. (b) Balle à A, 4^{ème} et 1, le temps démarre au signal de l'arbitre principal. (Règles [3.3.2.d.3](#) et [3.3.2.e.1](#))

II. 4^{ème} et 4. L'équipe A fait un jeu de course, qui se termine dans les limites, avec un gain de (a) 6 yardsyards ou (b) 3 yardsyards. B1 empiétait lors du jeu. **REGLE:** (a) Balle à A, 1^{er} et 10, le temps démarre au signal de l'arbitre principal. (b) Balle à A, 1^{er} et 10 après avoir appliqué la pénalité, le temps démarre sur le signal de l'arbitre principal.

III. 3^{ème} et 4. La passe de A est interceptée par B1, qui est stoppé dans les limites. B2 empiétait lors du jeu. **REGLE:** Balle à A, 1^{er} et 10, le temps démarre sur le signal de l'arbitre principal. Même, si le temps a été arrêté pour un premier tenu pour B, l'équipe B ne peut snapper la balle sur le jeu suivant.

IV. Tard dans le 2^{ème} ou 4^{ème} quart temps, le porteur de balle A37 sort des limites. Lorsque le temps est arrêté, on lit (a) 2'00, ou (b) 1'59. **REGLE:** (a) Le temps redémarre sur le signal de l'arbitre principal quand la balle est prête à jouer. (b) Le temps redémarre au snap.

V. Tard dans le 2^{ème} ou 4^{ème} quart temps, l'équipe A est en 2^{ème} et 8, B44 intercepte une passe avant légale, court et sort des limites. B79 était dans la zone neutre au snap. Lorsque le temps est arrêté, on lit (a) 2'00, ou (b) 1'59. **REGLE:** L'équipe A accepte la pénalité et reprends possession de la balle. Dans les 2 cas, (a) et (b), le temps démarre sur le signal de l'arbitre principal, car l'équipe B ne peut snapper la balle sur le jeu suivant.

VI. 4^{ème} et 8 sur les 12 yards de A, tard dans la mi-temps. Le dégagement est contré et la balle ne franchie pas la zone neutre. Sur les 10 yards de A, l'arrière A22 récupère la balle et lance une passe avant vers le receveur éligible A88 qui est arrêté sur les 3 yards de B. Il reste 3 secondes au temps de jeu. **REGLE :** balle à l'équipe A sur les 3 yards de B, 1^{er} et ligne d'en-but. Le temps démarrera au snap car cela est consécutif à un jeu légal de coup de pied. (Règle [3-3-2-d-8](#), [3-3-2-e-1](#), [3-3-2-f](#)).

Temps morts attribués aux équipes- ARTICLE 4

Décision homologuée 3.3.4

I. Avant le *snap*, un remplaçant légal d'une équipe entrant en jeu demande un temps mort avant d'être entre les marques de 9 yards. Il redemande un temps mort en étant entré les marques des 9 yards. **REGLE:** Premier temps mort non accordé, seconde demande de temps mort accordée (Règle [7.1.3.b](#)).

Temps mort pour blessure - ARTICLE 5

Décision homologuée 3.3.5

I. A la fin d'un jeu, alors que le temps tourne, l'arbitre principal note qu'A22 saigne. **REGLE:** l'arbitre principal arrêtera le temps et déclarera un temps mort pour blessure.

RÈGLE 3 : PERIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENTS ...

A22 quittera l'aire de jeu (y compris la zone d'en-but) pour se faire soigner par le personnel médical. Sauf s'il y a également un blessé de l'équipe B, l'horloge de jeu sera positionnée sur 25 secondes et démarrera au signal de balle prête à jouer. (Règle [3-2-4-c-4](#))

II. Après avoir été soigné pour un saignement ou une plaie ouverte, A22 ([D.H.3.3.5.I](#)) tente d'entrer en jeu avant le *snap* qui suit. **REGLE:** à moins que la période ne soit terminée ou que l'équipe A n'ait pris un temps mort, A22 doit rester en dehors du jeu pour une action. Dans tous les cas, il ne peut revenir sur le terrain qu'avec l'accord de l'équipe médicale dument qualifiée de la rencontre.

III. Le maillot de B52 a des traces de sang. **REGLE:** à moins qu'un arbitre ne détermine que le maillot est imprégné de sang, B52 peut rester en jeu. (*Note : « imprégné » est défini comme humidifié ou trempé par le sang. Si le sang a pénétré à travers une partie de l'uniforme jusqu'à la peau ou peut être transféré par contact à un autre joueur ou arbitre, la partie de l'uniforme est considérée comme imprégnée.*)

IV. Un arbitre note que du sang imprègne le maillot de B10. **REGLE:** B10 doit quitter le jeu jusqu'à ce que le personnel médical ait déterminé si le maillot doit être changé.

V. B10 plaque A12. Un arbitre s'aperçoit que le maillot de B10 est imprégné de sang provenant d'une coupure au bras de A12. **REGLE:** les deux joueurs doivent quitter le jeu - A12 pour traiter sa blessure, B10 pour que le personnel médical détermine s'il doit remplacer son maillot.

VI. Pendant un inter tenu, A85 note une coupure qui saigne à son bras. Il va volontairement dans sa zone d'équipe et est remplacé par A88. **REGLE:** c'est un remplacement légal et il n'y a pas de modification de la gestion du temps. A85 peut revenir en jeu lorsque la blessure a été soignée, mais il doit se conformer aux règles concernant les remplacements.

VII. Lors du 2^{ème} tenu de l'équipe A, un coureur est mis au sol dans les limites. Le temps est arrêté pour une blessure d'un joueur de l'équipe B. (a) Aucun autre joueur n'est blessé sur le jeu. (b) Il y a également un autre joueur de l'équipe A qui est blessé. (c) L'arbitre principal demande un temps mort pour les médias. **REGLE:** Dans les 3 cas, (a), (b) et (c), en amont de relancer le jeu, l'arbitre principal indiquera que l'horloge de jeu sera mise sur 40 secondes. Les 2 chronos, (*ici on pourrait écrire : horloge de jeu et horloge de match*) temps de remise en jeu et temps de match, démarreront sur le signal de balle prête à jouer.

Perte du casque – Temps mort - ARTICLE 9

Décision homologuée 3.3.9

I. Après que la balle soit déclarée morte, A55 bloque B33 au niveau des hanches, le mettant au sol. Au moment où B33 touche le sol, il perd complètement son casque. **REGLE :** faute de balle morte de A55, 15 yards de pénalité du point suivant. B33 doit quitter le jeu pour le prochain tenu car son casque est perdu dans l'action qui l'amène au sol, et cela n'est pas dû à une faute.

II. Tard dans le 1^{er} quart temps, le porteur de balle A22 est légalement bloqué, et son casque est perdu juste après que son dos touche le sol. Le temps de jeu est écoulé et indique 0 seconde à jouer. **REGLE :** A22 doit quitter le terrain pour le tenu suivant, qui sera le premier jeu du 2^{ème} quart temps. Le casque de A22 est perdu suite à l'action de jeu, et non suite à une faute de l'équipe B.

RÈGLE 3 : PERIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENTS ...

III. Pendant le tenu, le casque de A22 est perdu (sans aucune faute de la défense), et B77 va au sol suite à une blessure. Le porteur de balle est bloqué dans les limites. Lorsque le temps est arrêté, il reste 58 secondes dans le 4^{ème} quart temps. **REGLE** : l'horloge de remise en jeu est positionnée sur 40 secondes suite à la blessure d'un joueur de défense, plutôt que sur 25 secondes suite à la perte du casque par un joueur offensif. Il n'y a pas d'option de retrait des 10 secondes car le temps est arrêté pour les 2 raisons, perte du casque et blessure d'un joueur. (3-2-4, c-4 annule et remplace c-13).

SECTION 4. Retards

Retard irrégulier du jeu - ARTICLE 2

Décision homologuée 3.4.2

I. Après n'importe quel type de temps mort, une des deux équipes n'est pas prête à jouer. **REGLE**: Retard de jeu illégal – Pénalité, 5 yards du point d'avancée.

II. Sur un jeu de course, en fin de mi-temps, le coureur de A est plaqué dans les limites du terrain. Les Joueurs de l'équipe B ralentissent délibérément, la remise en jeu de la balle en se relevant doucement de l'empilage afin de faire défiler du temps et de retarder la remise en jeu par les arbitres. **REGLE**: Pénaliser l'équipe B d'un retard de jeu. Pénalité : 5 yards du point d'avancée, l'horloge redémarrera au snap (Règle [3.4.3](#)).

Tactiques de temps déloyales - ARTICLE 3

Décision homologuée 3-4-3.

I. Pour essayer de faire défiler du temps dans la 4^{ème} période, l'équipe A "prend son temps" et le temps de jeu expire. **REGLE**: Faute pour délai de jeu. Pénalité - 5 yards du point d'avancée. Le temps démarrera au *snap*.

II. Avec 2 minutes restant dans n'importe quelle mi-temps et son équipe n'ayant plus de temps morts, un joueur de B franchit la zone neutre et touche un joueur de A pour essayer de conserver du temps. **REGLE**: Faute de balle morte. Pénalité - 5 yards du point d'avancée. Le temps démarrera à la balle prête à jouer. A la discréption de l'arbitre principal, l'horloge de jeu pourra être remise sur 40 secondes. *Note : s'il reste moins d'une minute à jouer dans la mi-temps, cette faute entre dans le cadre de la règle de la soustraction des 10 secondes (Règle [3.4.4](#)).*

III. Un coureur, tard dans le deuxième quart, se trouvant en deçà ou au-delà de la zone neutre, lance une passe arrière en dehors des limites pour conserver du temps. **REGLE**: pénalité - 5 yards du point de faute et perte du tenu. Le temps démarrera à la balle prête à jouer. *Note : s'il reste moins d'une minute à jouer dans la mi-temps, cette faute entre dans le cadre de la règle de la soustraction des 10 secondes (Règle [3.4.4](#)).*

IV. Un coureur au-delà de la zone neutre fait une passe avant pour conserver du temps. **REGLE**: pénalité - 5 yards et perte du tenu depuis le point de faute. Le temps démarre à la balle prête à jouer (Règle [7.3.2](#). voir la pénalité). *Note : s'il reste moins d'une minute à jouer dans la mi-temps, cette faute entre dans le cadre de la règle de la soustraction des 10 secondes (Règle [3.4.4](#)).*

V. Tard dans le 4^{ème} quart temps, A est mené au score de quatre points et est potentiellement en position de marquer. Après un jeu de course où le porteur de balle est plaqué dans les limites du terrain, les joueurs de l'équipe B ralentissent, volontairement et délibérément, le joueur de se relever ou la remise en jeu de la balle

RÈGLE 3 : PERIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENTS ...

par n'importe quel moyen empêchant les arbitres de signaler balle prête à jouer. **REGLE:** Faute de balle morte contre B, délai de jeu. Lorsque la balle sera déclarée prête à jouer, l'arbitre principal signalera et déclenchera les 25 secondes, et le temps de jeu démarrera au snap.

Soustraction des 10 secondes au temps de match - ARTICLE 4

Décision homologuée 3.4.4

I. 2^{ème} et 10 sur les 30 yards de B. Le temps tourne dans la deuxième mi-temps. L'équipe A est menée par 2 points et n'a plus de temps morts. Après que la balle soit déclarée prête à jouer, l'homme de ligne A66 commet un faux départ, et quand les arbitres arrêtent le temps, il reste (a) 13 secondes ou (b) 8 secondes. L'équipe B accepte l'administration de la pénalité et la soustraction du temps. **REGLE:** (a) 5 yards de pénalité avec la soustraction des 10 secondes de l'horloge de jeu, qui est positionnée à 3 secondes. 2^{ème} et 15 sur les 35 yards de B. Le temps démarre sur le signal de l'arbitre principal. (b) Le match est terminé. L'équipe B est déclarée vainqueur.

II. 2^{ème} et 10 sur les 30 yards de B. Le temps tourne dans la deuxième mi-temps. L'équipe A est menée par 2 points et n'a plus de temps morts. Au snap, l'équipe A a 5 joueurs dans l'arrière champ. A22 court pour un gain de 3 yards jusqu'à la ligne des 27 yards de B. Quand la balle est déclarée morte, l'horloge affiche (a) 13 secondes ou (b) 8 secondes. **REGLE:** (a) et (b) 5 yards de pénalité pour formation illégale. 2^{ème} et 15 sur les 35 yards de B. Parce que la formation illégale n'est pas une faute qui stoppe le temps, la soustraction des 10 secondes ne s'applique pas. Après l'administration de la pénalité, le temps démarre au signal de l'arbitre principal.

III. L'équipe A mène 24-21 avec moins d'une minute à jouer dans le match et le temps tourne. 3^{ème} et 7 sur les 35 yards de B, avec la balle prête à jouer, le tackle B55 franchit la zone neutre et contacte A77. Les arbitres arrêtent le jeu et l'horloge affiche 38 secondes. L'équipe B n'a plus de temps morts. **REGLE:** hors-jeu contre l'équipe B. 5 yards de pénalité et soustraction de 10 secondes au temps de jeu. L'horloge de jeu est positionnée à 28 secondes. 3^{ème} et 2 sur les 30 yards de B. L'horloge démarre sur le signal de l'arbitre principal.

IV. 4^{ème} quart temps avec le temps qui tourne. 2^{ème} et 5 sur les 20 yards de B. B77 est dans la zone neutre au snap, mais ne contacte pas de joueur. Le QB A12 sort de sa poche, court jusqu'aux 17 yards de B et lance une passe avant, qui est incomplète. Il reste 15 secondes à jouer. **REGLE :** passe illégale de A et empiètement de B. Les fautes s'annulent. Pas de retrait de 10 secondes. 2^{ème} et 5 yards sur les 20 yards de B. Le temps démarrera au snap et il restera 15 secondes à jouer.

V. 4^{ème} quart temps avec le temps qui tourne, et l'équipe A en retard au score. 2^{ème} et 10 sur les 30 yards de B. le garde A66 est en position 3 points, oublie le décompte du snap et part vers l'avant, commettant un faux départ. B77 commets alors une faute personnelle en balle morte ou une faute pour conduite antisportive en balle morte. Le temps est arrêté avec 8 secondes restantes à jouer. **REGLE :** le match est terminé car l'équipe B choisi le retrait des 10 secondes associé au faux départ. Et donc la pénalité contre B77 en balle morte n'est pas appliquée. NOTE : si l'action avait eu lieu à la fin de la 1^{ère} mi-temps, la pénalité pour la faute de B77 serait appliquée en début de la 2^{ème} mi-temps. Suite au retrait de 10 secondes, par interprétation, la faute de balle morte est effective après la fin de la 1^{ère} mi-temps, et donc la pénalité est reportable en 2^{ème} mi-temps.

RÈGLE 3 : PERIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENTS ...

SECTION 5. Remplacements

Remplacements légaux - ARTICLE 2

Décision homologuée 3.5.2

I. N'importe quel(s) joueur(s), au-delà du nombre autorisé (11), sort visiblement du terrain, mais n'a pas atteint la ligne de touche quand la balle est mise en jeu. Il n'interfère pas avec le jeu ou les joueurs. **REGLE:** pénalité - 5 yards du point précédent (Règle [7.1.3.b](#) voir la pénalité et [7.1.4.b](#) voir la pénalité).

II. Après un changement de possession d'équipe ou n'importe quel type de temps mort, la balle est déclarée prête à jouer. Dès que l'équipe A est en place et prête à jouer, l'équipe B doit rapidement se mettre en place. L'équipe B aura du temps pour faire les changements nécessaires. **REGLE:** chaque équipe peut être pénalisée pour un retard de jeu, l'équipe B pour ne pas avoir effectué ses changements de joueurs assez rapidement (Règle [3-4-2-b-3](#)) ou l'équipe A pour dépassement de l'horloge des 25 secondes. Pénalité - 5 yards du point d'avancée.

III. Lors d'un 3^{ème} tenu (pas de changement de possession d'équipe), le coureur A27 sort en touche ou la passe avant légale de l'équipe A est ratée. Pendant cet intervalle entre les tenus, il n'y a pas de temps mort de l'arbitre principal. Avant le snap pour le 4^{ème} tenu, le remplaçant B75 entre en jeu, puis sort sans rester pour une action. **REGLE:** faute de balle vivante. Pénalité - 5 yards du point précédent.

IV. L'équipe A a 11 joueurs dans le conseil. A81 pense par erreur qu'il a été remplacé, court et entre dans sa zone d'équipe. Il est aussitôt renvoyé sur le terrain et prend une position sur la ligne de mêlée près de sa touche. Toute l'équipe a été immobile une seconde avant le snap et il n'y a pas eu de temps mort de l'arbitre principal. **REGLE:** faute de balle vivante. Un joueur perd son statut de participant quand il entre dans sa zone d'équipe pendant que la balle est morte, et il doit ensuite se conformer aux règles concernant les remplacements. Pénalité - 5 yards du point précédent ou 15 yards du point précédent, en fonction de la couverture défensive (Règles [3.5.2.d](#) et [9.2.2.b](#)).

V. Après que la balle ait été déclarée prête à jouer et que le juge de mêlée a pris sa position, l'équipe A procède à des remplacements rapides, s'immobilise une seconde avant le snap, et démarre le jeu par un snap. Le juge de mêlée tente d'aller vers la balle pour permettre à la défense de s'adapter à la nouvelle formation offensive mais il est incapable d'éviter le snap. **REGLE:** Le jeu est stoppé, l'horloge est stoppée et la défense est autorisée à procéder à des remplacements afin de s'adapter à la nouvelle formation offensive. Pas de faute. L'horloge de jeu est mise sur les 25 secondes et démarra au signal balle prête à jouer. L'horloge de match démarra au signal balle prête à jouer ou au snap, en fonction des conditions où elle a été stoppée.

VI. Entre les tenus, un ou plusieurs remplaçants de B entrent sur le terrain. Avant le snap du prochain tenu, l'équipe B garde de façon intentionnelle plus de 11 joueurs sur le terrain le plus longtemps possible (plus de 3 secondes) de façon à masquer les joueurs présents, le type de défense et de couverture. **REGLE:** faute de balle morte de B, substitution illégale. Pénalité - 5 yards du point d'avancée (Règle [3.5.2.c](#)).

VII. Après un jeu donnant une 1^{ère} et 10 sur les 40 yards de B, 11 joueurs de l'équipe A, jouant sans faire de conseil (no huddle), vont vers leur place pour le prochain jeu. La balle est déclarée prête à jouer quand A22 rentre en courant sur le terrain depuis sa zone d'équipe, et après qu'il se soit arrêté au niveau des 9 yards, lui-même, ou un de ses entraîneurs, réalise qu'ils se retrouvent à 12 joueurs, et donc A22 se retourne et

RÈGLE 3 : PERIODES, DÉCOMpte DU TEMPS, CHANGEMENTS ...

court vers sa zone d'équipe. La balle n'a pas été snappée. **REGLE** : faute de balle morte pour infraction aux règles de la substitution. Par interprétation, A22 devient un joueur en entrant dans son conseil, ce qui veut dire qu'il doit rester pour jouer un tenu. 5 yards de pénalité. L'équipe A sera en 1^{er} et 15 sur les 45 yards de B. (Règle [2-27-9-b](#)).

Plus de 11 joueurs sur le terrain - ARTICLE 3

Décision homologuée 3.5.3

I. A33, un remplaçant à venir, entre dans le conseil ou va prendre une position dans une formation et (a) après environ 2 secondes, A34 quitte le conseil et quitte l'aire de jeu par sa touche, ou (b) après environ 4 secondes, A34 quitte le conseil et quitte l'aire de jeu par sa touche. **REGLE**: (a) Légal. (b) Faute. (*Note* : un joueur remplacé quittant le conseil dans les 3 secondes est considéré comme l'ayant quitté immédiatement).

II. Après le signal balle prête à jouer, le remplaçant B12 entre dans le conseil ou va prendre une position dans une formation défensive, et le joueur remplacé tarde de plus de 3 secondes son départ du conseil ou de la formation, puis quitte l'aire de jeu. **REGLE**: violation de la règle concernant les remplacements. Faute de balle morte. (*Note*: L'arbitre principal n'est pas obligé d'avertir le joueur remplacé de quitter le conseil immédiatement).

III. L'équipe A a 11 joueurs dans le conseil au moment où A27 s'en approche (à moins de 10 yards) alors que le conseil se sépare. **REGLE**: faute de balle morte. Pénalité - 5 yards du point d'avancée (Règle [2.27.9.a](#)).

IV. A la fin du 3^{ème} tenu, l'équipe B envoie son équipe de retour de coup de pied. Les arbitres en charge de compter l'équipe B sont d'accord pour annoncer que l'équipe B a 12 joueurs sur le terrain. Après approximativement 4 secondes, les arbitres sifflent et jettent leur drapeau. **REGLE**: faute de balle morte, violation sur la substitution. Pénalité – 5 yards du point d'avancée.

RÈGLE 4

BALLE EN JEU, BALLE MORTE, EN TOUCHE

SECTION 1. Balle en jeu – balle morte

Balle vivante devient morte – ARTICLE 2

Décision homologuée 4.1.2

- I. 4^{ème} et 16 yards sur la ligne des 50, l'équipe A botte. B1 fauche sur les 40 yards de B, et B2 ne contrôle pas la balle (muff), la touche sans s'en assurer la possession, sur la ligne des 25 yards. Durant la perte de balle, un coup de sifflet intempestif retentit.

REGLE : Si l'équipe A accepte la pénalité, l'équipe B sera pénalisée depuis la ligne des 50 yards. Balle à l'équipe A, 1^{er} et 10 sur les 35 yards. Si l'équipe A décline la pénalité, le jeu sera rejoué.

- II. 4^{ème} et 16 sur la ligne des 50 yards. Au snap, B1 est en position de hors-jeu. L'équipe A avance la balle jusqu'aux 30 yards et perd la balle. Durant la perte de la balle, un coup de sifflet intempestif retentit.

REGLE : L'équipe A peut refuser la pénalité et mettre la balle en jeu sur les 30 yards, 1^{ère} et 10.

Balle Déclarée Morte – ARTICLE 3

Décision homologuée 4.1.3

- I. Pendant que A1 tient la balle pour un coup de pied placé, l'équipe B joue la balle en (a) recouvrant la balle libre, (b) arrachant la balle des mains de A1 ou (c) rabattant la balle des mains de A1.

REGLE : (a) la balle reste vivante, (b) la balle reste vivante, (c) balle lâchée, le fait pour B de rabattre la balle est légal.

Balle Prête à être Jouée – ARTICLE 4

Décision homologuée 4.1.4

- I. Le "snappeur" A1 "snappe" la balle avant que celle-ci ne soit prête à jouer. A2 ne s'en assure pas la possession (un raté) et B1 la recouvre.

REGLE : Faute de balle morte, délai de jeu de l'équipe A – 5 yards du point d'avancée. Balle à l'équipe A. La balle n'est pas vivante, et toutes les actions doivent être arrêtées immédiatement par les arbitres.

- II. Le botteur A1 botte la balle avant que l'arbitre principal n'ait déclaré la balle prête à jouer.

REGLE : Faute de balle morte. Pénalité – 5 yards du point d'avancée. La balle n'est pas vivante et toutes les actions doivent être arrêtées immédiatement par les arbitres.

RÈGLE 4 : BALLE EN JEU, BALLE MORTE, EN TOUCHE

SECTION 2. En touche

Joueur en touche – ARTICLE 1

Décision homologuée Règle 4.2.1

- I. Un porteur de balle percute ou est touché par un joueur ou un arbitre sur la ligne de touche.

REGLE : Le porteur de balle n'est pas en touche.

- II. Le porteur de balle A1 court le long de la ligne de touche quand il est contacté par un remplaçant de l'équipe B, qui est sur la ligne de touche.

REGLE : la règle 4.2.1 fait état qu'un joueur est en touche lorsqu'une partie de son corps touche quelque chose d'autre qu'un joueur ou un arbitre.

PENALITE - 15 yards, ou application d'autres pénalités pour tactiques déloyales ou interférences avec le jeu (règle [9.2.3](#) et [9.2.5](#)).

En touche au point d'avance extrême. ARTICLE 4

Décision homologuée (Règle 4.2.4)

- I. Un joueur avec un pied en touche derrière la ligne d'en-but touche une balle libre dans l'aire de jeu.

REGLE : La balle est en touche et morte à son point d'avance extrême dans l'aire de jeu. Si cette balle libre provient d'un coup de pied libre non touché, c'est un coup de pied libre en touche et une faute. **PENALITE** : 5 yards du point précédent ou balle à B 30 yards au-delà de la ligne du précédent coup de pied libre.

RÈGLE 5

SÉRIES DE TENUS, LIGNE À FRANCHIR

SECTION 1. Série : commencée, interrompue, renouvelée

Avance extrême - ARTICLE 3

Décision homologuée 5.1.3.

I. A1, qui est en vol, réceptionne une passe avant légale un yard à l'intérieur de la zone d'embut adverse. En réceptionnant la balle, il est percuté par B1 et retombe au sol avec la balle en sa possession sur la ligne de 1 yard, où la balle est déclarée morte. **REGLE** : touchdown (Règle [8.2.1.b](#)).

II. A1, qui est en vol, réceptionne une passe avant légale un yard à l'intérieur de la zone d'embut adverse. En réceptionnant la balle, il est percuté par B1 et retombe au sol sur ses pieds, avec la balle sur la ligne de 1 yard. Après avoir regagné son équilibre, il court et est plaqué sur ligne des 5 yards de l'équipe B. **REGLE** : pas de touchdown. Balle à l'équipe A au point où elle est déclarée morte.

III. A2, qui est en vol, réceptionne une passe avant légale sur la ligne des 35 yards de l'équipe A. En réceptionnant la balle, il est percuté par B1 et retombe au sol avec la balle sur la ligne des 33 yards de l'équipe A où la balle est déclarée morte. **REGLE** : balle à l'équipe A sur la ligne des 35 yards. C'est le point d'avance extrême.

IV. A4, avec la balle franchissant le plan de la ligne des 50 yards en sa possession, plonge par-dessus la ligne des 50 yards, ligne à franchir pour un premier tenu. Il est repoussé sur la ligne des 49 yards de l'équipe A ou toute partie de son corps excepté sa main ou ses pieds ne touchent le sol. **REGLE** : premier tenu au point d'avance extrême (Règle [4.1.3.b](#)).

V. A6, avec la balle en sa possession, non contrôlée par un adversaire, plonge par-dessus la ligne des 50 yards, ligne à franchir pour un premier tenu et est repoussé en deçà de la ligne des 50 yards. A6 continue de courir et est plaqué sur la ligne des 49 yards de l'équipe A, où une partie quelconque de son corps à l'exception de sa main ou son pied touche le sol. **REGLE** : pas de premier tenu. Le point d'avance extrême est la ligne des 49 yards de l'équipe A.

VI. A5, avec la balle en sa possession franchit le plan de la ligne d'en-but, plonge par-dessus la ligne d'en-but et est repoussé sur la ligne de 1 yard où une partie quelconque de son corps, à l'exception de sa main ou son pied, touche le sol. **REGLE** : touchdown. La balle devient morte lorsqu'elle franchit le plan de la ligne d'embut en possession de A.

SECTION 2. Tenu et possession après une pénalité

Faute avant un changement de possession d'équipe - ARTICLE 3

Décision homologuée 5.2.3

I. Pendant un 4^{ème} tenu, la passe avant légale de l'équipe A touche un receveur, inéligible à l'origine et qui est illégalement au-delà des 3 yards de la zone neutre dans l'aire de jeu, puis touche le sol. **REGLE** : 5 yards du point précédent. Balle à l'équipe B, premier et 10, si la pénalité est refusée (Règle [7.3.10](#)).

RÈGLE 5 : SERIES DE TENUS, LIGNE A FRANCHIR

Faute entre les tenus -ARTICLE 6

Décision homologuée 5.2.6

I. 4^{ème} et 2 sur la ligne des 35 yards de A. A1 reçoit le *snap*, avance et lâche la balle sur la ligne des 38 yards de A. La balle sort en touche (a) sur la ligne des 40 yards de A ou (b) sur la ligne des 30 yards de A. Immédiatement après que la balle ne soit sortie en touche, l'équipe A commet une faute personnelle. **REGLE** : (a) Balle à l'équipe A, premier et 10 sur la ligne des 23 yards de A. Le temps démarre au signal balle prête à jouer. (b) Balle à l'équipe B, premier tenu et 10 sur la ligne des 15 yards de A. Démarrer le temps au snap.

Faute entre les séries - ARTICLE 7

Décision homologuée 5.2.7

I. Balle à l'équipe A sur la ligne des 30 yards de B. 3^{ème} et 4. Le coureur A22 sort en touche sur la ligne des 18 yards. L'équipe B fait une faute après la sortie en touche. **REGLE** : balle à l'équipe A sur la ligne des 9 yards. Premier tenu et ligne d'en-but. Démarrer le temps au signal balle prête à jouer, sauf dans les deux dernières minutes de chaque mi-temps.

II. Balle à l'équipe A sur la ligne des 16 yards de A. 4^{ème} et 4. Le coureur A22 sort en touche sur sa ligne des 18 yards. A77 fait une faute immédiatement après la sortie en touche. **REGLE** : balle à l'équipe B sur la ligne des 9 yards. Premier tenu et ligne d'en-but. Démarrer le temps au snap.

III. 4^{ème} et 5. L'équipe A gagne 6 yards et obtient une nouvelle série. Après que la balle a été déclarée prête à jouer et avant le *snap*, A55 commet (a) une faute personnelle ou (b) un faux départ. **REGLE** : (a) Premier et 25. (b) Premier et 15.

IV. Balle à l'équipe A, 3^{ème} et 4 sur la ligne des 50 yards. Après que la balle ait été déclarée prête à jouer et avant le *snap*, B60 charge en franchissant la zone neutre et contacte le «snappeur» A50. Puis, A61 commet une faute contre B60. La faute de A61 est une faute personnelle. **REGLE** : Pénaliser l'équipe B de 5 yards pour le dépassement, puis pénaliser l'équipe A de 15 yards et replacer l'indicateur de la ligne à franchir marquant premier tenu et 10 depuis la ligne des 40 yards de A.

V. Après que l'équipe A ait obtenu un 1^{er} tenu, le juge de mêlée place la balle au sol sur les 30 yards de B. L'arbitre principale demande au juge de mêlée de s'écartez de la balle, mais avant que la balle ne soit signalée prête à jouer, le centre A55 snappe la balle. **REGLE** : faute de balle morte de l'équipe A pour retard de jeu. 5 yards de pénalité, 1^{er} et 10 sur les 35 yards de B. **NOTE** : ceci est une faute ayant lieu entre 2 séries de tenus et donc cela se produit avant que la balle ne soit déclarée prête à jouer pour la prochaine série. D'où, c'est une 1^{ère} et 10 et non 1^{ère} et 15. (Règle [4-1-1](#), [4-1-4](#)).

RÈGLE 6

LES COUPS DE PIED

SECTION 1. Coups de pied libres

Formation de coup de pied libre - ARTICLE 2

Décision homologuée 6.1.2

I. La balle est bottée alors qu'elle est placée sur un support illégal, dégagée lors d'un coup de pied d'engagement ou bottée d'un point situé entre une ligne de remise en jeu et la touche la plus proche. **REGLE** : coup de pied illégal. Faute de balle morte. Pénalité - 5 yards du point d'avancée (Règle [2.16.1.a](#)).

II. Le botteur A11 place la balle sur le support au centre du terrain pour un coup de pied libre avec 4 coéquipiers à gauche de la balle et 6 à droite. La balle tombe du support. A55, qui était placé à gauche de la balle, vient tenir la balle sur le support pour le botteur qui est droitier. Aucun autre joueur de l'équipe A n'a bougé. Lorsque la balle est bottée par A11, A55 est à la droite du botteur. **REGLE** : faute pour formation illégale de l'équipe A au moment du coup de pied. Pénalité - 5 yards du point précédent ou 5 yards du point où la balle morte aurait appartenu à B.

III. Lors d'un coup de pied libre, le botteur A11 place la balle sur le support juste à l'intérieur de la ligne de remise en jeu située à sa droite. Tous ses coéquipiers se positionnent à sa gauche. Au signal prêt à jouer, 4 joueurs de l'équipe A qui étaient à la gauche d'A11 courent à sa droite et sont dans une zone située à la droite d'A11 quand celui-ci botte la balle. **REGLE** : formation légale.

IV. A11 place la balle sur le support pour un coup de pied libre sur la ligne des 35 yards au centre du terrain. A12 se place à côté de la balle. Après le signal prêt à jouer, A11 avance comme pour botter la balle et A12 passe soudain devant lui et botte la balle. Au moment où la balle est bottée, A11 est directement derrière la balle avec 3 coéquipiers d'un côté de la balle. A12 plante son pied d'appui du même côté de la balle que celui où se trouvent ses 3 coéquipiers. **REGLE** : faute de l'équipe A pour formation illégale. Pénalité - 5 yards du point précédent et redonner le coup de pied si l'équipe B le souhaite, ou 5 yards du point où la balle morte aurait appartenu à B.

V. L'équipe A a dépassé pendant son coup de pied libre. B27 récupère le coup de pied avec son genou au sol. **REGLE** : faute de l'équipe A pour dépassement. La balle est morte au point de récupération. Pénalité – l'équipe B peut choisir 5 yards du point précédent et rejouer le coup de pied libre, ou 5 yards du point de balle morte avec un 1^{er} et 10. La récupération de B27 a débuté un jeu de course qui a pris fin immédiatement. Ce scénario aurait également été valable si B27 avait réussi un arrêt de volée.

VI. L'équipe A à dépassé pendant son coup de pied libre et B17 réceptionne la balle sur ses 15 yards. B17 remonte jusqu'à ses 45 yards où il lâche la balle. A67 la récupère sur les 47 yards de B et progresse alors jusqu'aux 35 yards de B où il lâche la balle, récupérée par B20 au sol sur ses 33 yards. **REGLE** : Faute de l'équipe A pour dépassement. L'équipe B peut faire rejouer le coup de pied libre 5 yards derrière le point précédent ou avoir 1^{er} et 10 sur ses 38 yards.

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

VII. L'équipe A est en formation pour un coup de pied libre sur ses 35 yards. 2 joueurs, A33 et A66, sont en position 4 points avec les pieds sur la ligne des 29 yards et les mains sur les 31 yards. A balle, non touchée par un joueur, touche le sol dans la zone d'en-but de B et est déclarée morte. **REGLE** : Touchback. Faute de l'équipe A pour formation illégale. L'équipe B a 2 options : prendre la balle sur ses 30 yards, suite aux 5 yards de pénalité depuis ses 25 yards, ou faire rejouer le coup de pied libre sur les 30 yards de A. (Règle [6-1-8](#)).

Récupération du coup de pied libre - ARTICLE 3

Décision homologuée 6.1.3

I. Un joueur de l'équipe A touche illégalement un coup de pied libre, puis lui ou A44 récupère illégalement le coup de pied. **REGLE** : Les 2 sont des touchés illégaux. A moins qu'il n'y ait une pénalité acceptée ou des fautes s'annulant, l'équipe B peut choisir de prendre la balle à l'un des points où le touché illégal a été commis.

II. L'équipe A fait un coup de pied court depuis ses 35 yards. La balle, toujours non touchée par aucun joueur, est sur les 43 yards de A, lorsque A55 bloque B44 sous la ceinture et par devant sur les 46 yards de A. A28 ne contrôle pas la balle sur les 44 yards de A, la balle roule jusqu'aux 46 yards de A, puis A88 bloque B22 sur les 42 yards de A. La balle est alors recouverte par A20 sur les 44 yards de A.

REGLE : Le bloc de A55 est une faute et le touché par A28 est un touché illégal, car l'équipe A n'est pas autorisée à toucher la balle tant qu'elle n'a pas franchi 10 yards ou qu'elle ait été touchée par l'équipe B. Le bloc réalisé par A88 est légal car il a lieu après que la balle ait parcouru 10 yards. L'équipe A est en possession légale de la balle lorsque A20 recouvre la balle car elle a parcouru 10 yards. L'équipe B à 2 options : décliner la pénalité pour bloc illégal et prendre la balle sur les 44 yards de A suite au touché illégal, ou décliner le touché illégal et faire rejouer le coup de pied sur les 30 yards de A après l'application de 5 yards de pénalité suite au bloc de A55. NOTE : le point de balle morte sur les 44 yards de A n'est pas un point d'application, car la balle n'appartient pas à l'équipe B à la fin du jeu. (Règle [6-1-12](#)).

SECTION 2. Coup de pied libre en touche

Pour l'équipe qui botte - ARTICLE 1

Décision homologuée 6.2.1

I. Un coup de pied d'engagement donné depuis la ligne des 35 yards sort en touche sans avoir été touché par l'équipe B et l'équipe A a touché illégalement le coup de pied.

REGLE : L'équipe B a 4 options : l'équipe B peut "snapper" au point de violation ; ou accepter une pénalité de 5 yards du point précédent avec l'équipe A bottant de sa ligne des 30 yards, ou mettre la balle en jeu sur sa ligne des 35 yards au point de remise en jeu ; ou mettre la balle en jeu au point de remise en jeu avec la pénalité de 5 yards du point où la balle est sortie en touche (Règle [6-1-8](#)).

II. L'équipe A dépasse ou commet une infraction relative aux remplacements, et le coup de pied d'engagement depuis les 35 yards sort en touche après avoir été touché par l'équipe B. **REGLE** : pour le dépassement ou l'infraction relative au remplacement, l'équipe B peut choisir de faire redonner le coup de pied avec 5 yards de pénalité, l'équipe A bottant de sa ligne des 25 yards, ou mettre la balle en jeu au point de remise

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

en jeu avec une pénalité de 5 yards du point où la balle est sortie en touche (Règle 6-1-8).

Pour l'équipe qui reçoit - ARTICLE 2

Décision homologuée 6.2.2

I. Un coup de pied libre donné depuis la ligne des 35 yards de l'équipe A sort en touche entre les lignes d'en-but sans avoir été touché par l'équipe B et l'équipe A a dépassé. **REGLE** : l'équipe B a le choix entre faire redonner le coup de pied par l'équipe A après une pénalité de 5 yards, l'équipe A bottant de sa ligne des 30 yards, ou mettre la balle en jeu sur sa propre ligne des 35 yards au point de remise en jeu, ou mettre la balle en jeu au point de remise en jeu après pénalité de 5 yards du point où la balle est sortie en touche (Pénalité).

II. Un coup de pied libre donné depuis la ligne des 35 yards de l'équipe A sort en touche entre les lignes d'en-but sans avoir été touché par l'équipe B et l'équipe A commet une faute après que la balle soit sortie. **REGLE** : l'équipe B a le choix entre faire redonner le coup de pied par l'équipe A après une pénalité de 5 yards suivi de 12,5 yards de pénalité, ou mettre la balle en jeu sur la ligne des 50 yards de A au point de remise en jeu ou au point de remise en jeu 20 yards au-delà du point où la balle est sortie en touche.

III. Un coup de pied libre en vol touche un joueur de l'équipe B se trouvant dans sa zone d'embut, puis la balle sort en touche au niveau de la ligne des 3 yards. **REGLE** : Balle à l'équipe B 1^{er} et 10 sur la ligne des 3 yards, au point de remise en jeu.

IV. Un coup de pied libre est donné depuis la ligne des 35 yards de l'équipe A. B17, qui est en vol, a sauté depuis le terrain et est le premier joueur à toucher le coup de pied libre de A quand il réceptionne la balle. Il retombe ensuite en touche avec la balle en sa possession. **REGLE** : Faute, coup de pied libre en touche. L'équipe B a 3 choix : refaire donner le coup de pied avec 5 yards de pénalité, l'équipe A bottant de sa ligne des 25 yards, mettre la balle en jeu sur ses 35 yards, ou mettre la balle en jeu au point de remise en jeu après pénalité de 5 yards du point où la balle est sortie en touche.

SECTION 3. Coups de pied de mêlée

Qui ne franchit pas la zone neutre - ARTICLE 1

Décision homologuée 6.3.1

I. Un dégagement de l'équipe A franchit la zone neutre de 5 yards et B33 touche la balle. Puis la balle rebondit en deçà de la zone neutre, où elle est récupérée par A33 dans l'aire de jeu. **REGLE** : la balle est morte lorsqu'elle est récupérée et ne peut être avancée. Premier tenu pour l'équipe A (Règles 6.3.3 et 6.3.6.a). Le temps démarre au snap après une tentative de coup de pied légal.

II. Le dégagement ou la tentative de le field goal de l'équipe A, qui n'a pas été touché, franchit en vol la zone neutre, est repoussé par le vent et touche en premier le sol, un joueur, un arbitre ou quoi que ce soit d'autre dans ou en deçà de la zone neutre. **REGLE** : on considère qu'un coup de pied n'a pas franchi la zone neutre tant qu'il n'a pas touché le sol, un joueur, un arbitre ou quoi que ce soit d'autre au-delà de la zone neutre. Tout coup de pied de mêlée peut être avancé après une réception ou récupération par l'équipe B, ou après une réception ou récupération par l'équipe A dans

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

ou en deçà de la zone neutre si le coup de pied n'a pas franchi la zone neutre (Règle [2.16.7](#)).

III. A1 gêne B1 qui a la possibilité de réceptionner un coup de pied, alors que le coup de pied de mêlée n'a pas franchi la zone neutre. **REGLE** : la gêne sur la possibilité de réceptionner un coup de pied ne s'applique pas, et tous les joueurs sont habilités à toucher, récupérer et avancer la balle. Ainsi, tout joueur peut légalement bloquer un adversaire ou le pousser pour tenter d'atteindre la balle ([9.3-3-e-3](#)); mais aucun joueur ne peut saisir un adversaire pour l'empêcher d'atteindre la balle ou pour permettre à un coéquipier de l'atteindre (Règles [9.1.5](#) Exception 3 et [9.3.3.c](#) Exception 3).

IV. Le dégagement de l'équipe A tenté en deçà de sa propre ligne d'embut, franchit la zone neutre dans l'aire de jeu, frappe un joueur de B et rebondit en deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A, où A32 se couche sur la balle. **REGLE** : safety (Règles [6.3.3](#), [6.3.6.a](#) et [8.5.1.a](#)).

Qui franchit la zone neutre - ARTICLE 2

Décision homologuée 6.3.2

I. L'équipe A touche illégalement son propre coup de pied; puis après que l'équipe B l'a touché, l'équipe A le récupère. **REGLE** : le fait pour l'équipe A de toucher la balle après que l'équipe B a touché le coup de pied est légal; aussi, pour obtenir la balle, l'équipe B doit la prendre à l'endroit où l'équipe A l'a illégalement touchée. A moins que le touché illégal ne soit aussi récupération illégale par l'équipe qui botte et s'il n'y a pas de fautes, l'équipe qui reçoit peut jouer la balle avec l'assurance qu'elle pourra ensuite prendre la balle à n'importe quel point de touché illégal.

II. Pendant un coup de pied de mêlée, A1 commet une violation, après quoi B1 récupère, avance et lâche la balle. A2 récupère la balle lâchée et, pendant la progression, B2 saisit, fait un croc en jambe ou donne un coup de poing. **REGLE** : l'équipe A pourra avoir la balle à l'endroit où la pénalité pour la faute de B la laissera, mais le fait de décliner la pénalité permet à l'équipe B d'avoir la balle en choisissant la violation pour touché illégal. B2 est expulsé pour avoir frappé un adversaire.

III. Le dégagement de l'équipe A, qui a franchi la zone neutre, est touchée en premier par A80, puis la balle est ramassée par B40, qui progresse de 5 yards et la lâche. A20 récupère et marque. Pendant la course d'A20, B70 saisit. **REGLE** : Les pénalités de 5 et 10 yards ne sont pas administrées sur la transformation ou le coup de pied d'engagement suivant. La faute de l'équipe B est déclinée d'après la Règle. La balle appartient à l'équipe B au point du touché illégal (Règle [10.2.5.a.2](#)).

IV. Le dégagement de l'équipe A, qui a franchi la zone neutre, est touchée en premier par A80, puis la balle est ramassée par B40, qui progresse de 5 yards et la lâche. Pendant la course de B40, B70 saisit. A20 récupère et marque. **REGLE** : Pas de score. Les pénalités de 5 et 10 yards ne sont pas administrées sur la transformation ou le coup de pied d'engagement suivant. ~~Parce qu'il y a un touché illégal~~, la faute de l'équipe B doit être administrée d'après la Règle [5.2.4](#). La balle appartient à l'équipe B au point du touché illégal si A décline la pénalité ou au point résultant de l'administration de la pénalité (Règle [10.2.5.a.2](#)).

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

Il n'est pas tenu compte d'un toucher contraint - ARTICLE 4

Décision homologuée 6.3.4

I. L'équipe A botte depuis sa propre ligne de 35 yards. Le coup de pied, qui n'a pas été touché, s'immobilise sur la ligne des 3 yards de l'équipe B quand A3 bloque B1 dans la balle qui, à la suite du contact de B avec celle-ci, est projetée dans la zone d'embut de B et sort par la ligne de fond. **REGLE** : touchback. Dès lors qu'A3 a bloqué B1 et l'a contraint à toucher la balle, on considère que B1 n'a pas touché la balle. L'impulsion ne peut être attribuée à l'équipe B mais au coup de pied (Règle [8.7.1](#)).

II. La longue tentative de field goal de A est touchée en premier quand A1 rabat la balle libre vers l'arrière sur B1 qui été à proximité. **REGLE** : Touché illégal par A1. On considère que l'équipe B n'a pas touché la balle (Règle [8.4.2.b](#)).

III. Le coup de pied de mêlée de l'équipe A, qui n'a pas été touché, est immobilisé sur la ligne des 3 yards de l'équipe B lorsque B22 bloque A80 dans la balle qui, à la suite de ce contact, est projetée dans la zone d'en-but où elle touche le sol. **REGLE** : la balle est morte dès qu'elle touche le sol dans la zone d'en-but. Touchback. Le fait qu'A80 a touché la balle est ignoré. D'après la Règle, aucune des équipes n'est censée avoir touché la balle (Règle [8.6.1.b](#)).

IV. Pendant que le dégagement de A roule au sol, le retourneur B22 bloque A88 pour l'empêcher d'aller vers la balle. Les 2 joueurs sont en contact lorsque la balle touche la jambe de B22. A44 recouvre la balle sur les 30 yards de B. **REGLE** : balle à l'équipe A, 1^{er} et 10 sur les 30 yards de B. Ceci n'est pas un touché contraint. Bien que B22 ait été contacté par A88 quand il touche la balle, le touché n'est pas causé par le contact. Le temps démarre au snap.

V. Pendant que la balle, issue d'un dégagement, roule au sol, A44 bloque B33 qui touche la balle suite au blocage, la balle roule et vient toucher la jambe de B48. L'équipe A recouvre la balle. **REGLE** : balle à A, 1^{ère} et 10 au point où elle l'a récupéré. Bien que B33 touche la balle, c'est un touché contraint, mais pas le touché de B48. Le fait que B48 touche la balle autorise l'équipe A à la recouvrir légalement. (Règle [6.3-4-a](#))

Qui touche le sol sur ou en deçà de la ligne d'en-but - ARTICLE 9

Décision homologuée 6.3.9

I. A33 touche illégalement un dégagement, la balle roulant dans la zone d'en-but de l'équipe B, où l'équipe B la récupère et l'avance dans le terrain. **REGLE** : la balle est morte lorsqu'elle touche le sol dans la zone d'en-but. L'équipe B peut choisir un touchback ou de prendre la balle au point du touché illégal de l'équipe A (Règle [4.1.3.c](#)).

II. Le coup de pied de mêlée de l'équipe A va jusque dans la zone d'en-but de l'équipe B, la balle n'ayant pas été touchée par l'équipe B au-delà de la zone neutre. L'équipe B commet une faute personnelle après que la balle ait touché le sol dans la zone d'en-but. **REGLE** : Touchback. Faute de balle morte après le touchback. Balle à l'équipe B, premier tenu et 10 sur la ligne des 10 yards après application de la pénalité depuis la ligne des 20 yards de B.

III. Un joueur de l'équipe B touche un coup de pied de mêlée en vol dans sa propre zone d'embut et l'équipe A recouvre la balle au sol dans la zone d'en-but. **REGLE** : touchdown pour l'équipe A. (Règles [6.3.3](#) et [8.2.1.d](#)).

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

Balle libre derrière la ligne d'en-but - ARTICLE 11

Décision homologuée 6.3.11

I. L'équipe A botte de la ligne des 50 yards. Pendant le coup de pied, B1 commet une faute sur sa propre ligne des 25 yards. Le coup de pied, qui n'a pas été touché, est rabattu vers l'arrière depuis la zone d'en-but vers la touche par l'équipe A et sort en touche sur la ligne des 2 yards de l'équipe B. **REGLE** : pas de faute de A. La faute de B1 est gérée par les Règles relatives aux applications selon le point résultant d'un coup de pied de mêlée. Balle à l'équipe B. Premier et 10 sur la ligne des 10 yards de B.

II. L'équipe A "snappe" sur les 50 yards et effectue un dégagement. Le coup de pied n'est pas touché au-delà de la zone neutre quand A88 atteint la balle dans la zone d'embut de B en la rabattant vers le terrain. B22 la récupère sur les 2 yards et progresse vers jusqu'à ses 12 yards où A66 le plaque en le saisissant par la grille. **REGLE** : l'équipe B peut accepter la pénalité, qui annulera le privilège du touché illégal, et ainsi obtenir 1^{er} et 10 sur ses 27 yards.

III. L'équipe A "snappe" sur les 50 yards et effectue un dégagement. Le coup de pied n'est pas touché au-delà de la zone neutre quand A88 atteint la balle dans la zone d'en-but de B en la rabattant vers le terrain. B22 rate la balle sur ses 2 yards et A43 la recouvre sur les 6 yards de B. Lorsque la balle était libre, B77 a saisi A21 sur les 10 yards de B. **REGLE** : l'équipe A peut annuler le privilège du touché illégal en acceptant la pénalité pour la saisie, appliquée du point précédent avec le tenu à rejouer. Les Règles relatives aux applications selon le point résultant d'un coup de pied de mêlée ne s'appliquent pas aux fautes commises par l'équipe B lorsque l'équipe A est en possession légale de la balle quand celle-ci est déclarée morte.

Hommes défensifs sur coup de pied placés - ARTICLE 14

Décision homologuée 6.3.14

I. 4^{ème} et 7 sur les 20 yards de B. L'équipe A est en formation pour tenter un field goal. Les joueurs de défense B55, B57 et B78 sont alignés épaule contre épaule. B57 est placé en face du garde droit A66, pendant que B55 et B78 sont de part et d'autre d'A66. Après que la balle soit snappée, les 3 joueurs de B avancent ensemble (a) les 3 ont leur 1^{er} contact avec A66 ; (b) B55 et B57 contactent A66, et B78 part vers le tackle droit ; (c) B57 et B78 font leur bloc contre A66 mais B55 saute pour essayer de contrer le coup de pied. **REGLE** : (a) faute. 5 yards de pénalité. Si l'équipe A accepte la pénalité, ce sera 4^{ème} et 2 sur les 15 yards de B. (b) et (c) Pas de faute. Les actions faites par les joueurs de l'équipe B ne font pas de contact contre un seul et même joueur, et donc le jeu est légal.

II. 4^{ème} et 4 sur les 20 yards de B. L'équipe A est en formation pour tenter un field goal. L'équipe A a 5 joueurs positionnés dans l'arrière champ. Les joueurs de défense B55, B57 et B78 sont alignés épaule contre épaule. B57 est placé en face du garde droit A66, pendant que B55 et B78 sont de part et d'autre d'A66. Après que la balle soit snappée, les 3 joueurs de B avancent ensemble. Leur premier contact est fait contre A66. Le placeur récupère la balle, se redresse et fait une passe complétée sur le receveur éligible A88 qui est plaqué sur les 10 yards de B. **REGLE** : Faute de l'équipe A, formation illégale. Faute de l'équipe B, 3 hommes défensifs contre un homme offensif. Les fautes s'annulent et le tenu est rejoué.

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

SECTION 4. Possibilité de réceptionner un coup de pied

Gêne - ARTICLE 1

Décision homologuée 6.4.1

I. Un joueur de A réceptionne un coup de pied libre très près du retourneur B25, l'empêchant ainsi d'effectuer sa réception. **REGLE** : gêne illégale. Pénalité - 15 yards du point de la faute.

II. Un joueur de B, prêt à réceptionner un coup de pied de mêlée, est plaqué avant que la balle n'arrive, mais réceptionne le coup de pied en tombant. **REGLE** : gêne illégale, pénalité de 15 yards du point de faute. Expulsion du joueur de A si le contact est flagrant. Si la faute a lieu entre les lignes d'embut, l'administration a lieu au point de faute et l'équipe B mettra la balle en jeu par un snap; si elle a lieu dans la zone d'en-but de l'équipe B, un touchback sera accordé et la pénalité sera administrée au point d'avancée. La décision aurait été la même si la réception du coup de pied avait été ratée ou lâchée. La décision aurait également été identique lors d'une tentative ratée de field goal puisque l'équipe B a touché la balle au-delà de la ligne de mêlée.

III. Au-delà de la zone neutre, A1 est placé ou court entre la balle en vol et B1 et (a) A1 est touché par la balle pendant que B1 était en position pour la réceptionner; ou (b) B1, en essayant de réceptionner la balle, percute A1. **REGLE** : gêne illégale. Pénalité - (a) et (b) 15 yards pour gêne sur la possibilité de réceptionner un coup de pied.

IV. Un joueur de l'équipe B, tentant de réceptionner un coup de pied, pas de signal d'arrêt de volée, touche la balle qui est ensuite touchée par un adversaire, lequel ne gênait pas la possibilité pour le receveur de réceptionner, lorsque celui-ci était en position pour réceptionner le coup de pied. **REGLE** : pas de gêne. La protection contre la gêne se termine dès qu'un joueur quelconque de B touche ou rate la balle.

V. Un joueur de l'équipe A au-delà de la zone neutre est le premier à toucher ou réceptionner un coup de pied de mêlée qu'aucun receveur n'aurait pu réceptionner pendant qu'il était en vol. **REGLE** : touché illégal, mais pas gêne.

VI. B25 est en position de recevoir un dégagement sur sa ligne des 35 yards. Alors que la balle vient sur B25, A88 approche en courant sur le côté de B25, ce dernier est obligé de s'écartier avant de récupérer la balle. A88 ne contacte jamais B25 et n'a jamais été positionné dans la zone des 1 yard devant B25. **REGLE** : faute de A88, gêne sur réception de coup de pied, 15 yards de pénalité au point de faute. Même si B25 réceptionne la balle, l'action de A88 demande à ce que B25 bouge de sa position originelle, et cela interfère avec l'opportunité de réceptionner la balle.

VII. B10 fait un signal d'arrêt de volée, touche la balle sans s'en assurer la possession, puis la réceptionne. **REGLE** : Si B10 avait la possibilité de réceptionner le coup de pied après le "raté", il doit bénéficier de la possibilité de réceptionner sans être gêné. Si B10 réceptionne la balle ratée, elle devient morte au point où elle a été touchée en premier par B10.

VIII. 4^{ème} et 10 sur les 50 yards. B17 est sur ses propres 20 yards, prêt à réceptionner le coup de pied de mêlée de l'équipe A. Pendant que la balle est en train de redescendre, A37 contacte B17 de manière vicieuse et flagrante avant qu'il ne touche la balle. A37 n'a pas ralenti ni fait aucune tentative pour éviter B17. **REGLE** : faute personnelle de l'équipe A, gêne sur la possibilité de réceptionner un coup de pied. Pénalité - 15 yards du point de faute. A37 est expulsé.

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

IX. 4^{ème} et 10 sur les 50 yards. Le coup de pied de mêlée de A, repoussé par le vent est en train de redescendre sur les 30 yards de l'équipe B. B18 qui est sur ses propres 20 yards, doit contourner A92 sur les 25 yards pour réceptionner le coup de pied sur les 30 yards. **REGLE** : faute d'A92, gène sur la possibilité de réceptionner un coup de pied. Pénalité - 15 yards du point de faute, qui est la ligne des 25 yards.

X. Le retourneur B44 est positionné sur ses 30 yards pour réceptionner un coup de pied. A11 descend le terrain pour couvrir un retour et est à environ 30 centimètres directement devant B44 quand la balle redescend. B44 réussit la réception sans avoir à se déplacer, ou de manière à attraper la balle en raison de la présence de A11, qui ne s'est pas retiré pour laisser plus de place à B44. **REGLE** : faute de A11 pour gène sur réception de coup de pied. A11 est entré dans la zone des 1 yard devant le retourneur B44. 15 yards de pénalité.

XI. Le retourneur B22 est sur ses 30 yards attendant le dégagement qui vient vers lui, et son co-équipier B88 est 3 yards devant lui sur les 33 yards de B. Descendant le terrain pour couvrir le retour, A44 bloque légalement B88, qui est projeté sur B22 juste avant que la balle n'arrive. La balle frappe l'épaule de B22 et rebondit. L'équipe A recouvre la balle sur les 25 yards de B. **REGLE** : balle à A, 1^{er} et 10 sur les 25 yards de B. Ce n'est pas une gène sur réception de coup de pied. L'action d'A44 est contre B88 qui n'est pas en position de recevoir le coup de pied, et non contre B22. Il ne peut donc être reproché à A44 d'avoir commis une gène sur réception sur B22. Le fait que B22 touche la balle autorise l'équipe A à le recouvrir légalement.

XII. 4^{ème} et 5 yards sur les 30 yards de A. Le retourneur B22 est en position de recevoir le dégagement sur ses 30 yards. Il ne fait aucun signal. A88 est à moins de 1 yard de B22, sur son côté, mais ne le contacte pas lorsque B22 réceptionne la balle sur ses 30 yards. B22 est bloqué sur les 32 yards de B. La présence de A88 n'a jamais demandé aucun ajustement de la part de B22 pour réceptionner la balle. **REGLE** : jeu légal, pas de gène sur réception. A88 est proche et à moins de 1 yard de B22, mais n'est pas directement en face de lui. Sa position n'affecte pas la réception de B22. 1^{er} et 10 pour l'équipe B sur ses 32 yards.

XIII. B44 est en position de réceptioner le dégagement sur ses 25 yards. Pendant que la balle est encore très haute en l'air, et bien avant qu'elle n'arrive vers B44, A88 court juste en face de B44, sans être dans la zone des 1 yards, mais n'est pas près de lui quand la balle arrive. B44 réceptionne le dégagement et est bloqué. **REGLE** : pas de faute. Bien que A88 pénètre dans la zone directement devant B44, cela est si tard dans l'action qu'il n'y a aucune gène avec la possibilité de réceptionner de B44.

SECTION 5. Arrêt de volée

Balle morte à l'endroit de la réception - ARTICLE 1

Décision homologuée 6.5.1

I. A la suite d'un signal valable ou non valable, B1 touche la balle sans s'en assurer la possession (un "raté") et B2, qui n'avait pas fait de signal, réceptionne le coup de pied. **REGLE** : la balle est morte dès qu'elle est réceptionnée et à cet endroit.

II. B1 a un pied en touche lorsqu'il fait un signal valable ou non valable. Puis il réceptionne le coup de pied dans le terrain. **REGLE** : il n'y a pas de Règle contre un receveur sortant en touche pendant un coup de pied. Le signal est valable ou non valable; la réception dans le terrain est légale et la balle est morte.

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

Interdiction d'avancer - ARTICLE 2

Décision homologuée 6.5.2

I. B1 fait un signal d'arrêt de volée avant une balle touchée, mais non contrôlée ("ratée") par B2, puis B1 réceptionne ou récupère le coup de pied et avance. **REGLE** : avancer après l'arrêt de volée n'annule pas le fait que la balle soit morte dès qu'elle est réceptionnée. Deux pas sont autorisés pour permettre à B1 de s'arrêter ou de rétablir son équilibre. Un troisième pas ou plus dans les limites est sujet à pénalité, administrée de l'endroit où la balle est réceptionnée ou récupérée. Si B1 est alors plaqué, le plaquage est ignoré, sauf s'il est considéré comme inutilement brutal ou s'il est si tardif que le plaqueur aurait dû savoir qu'il n'y avait pas d'intention d'avancer. Si le coup de pied est réceptionné ou récupéré par l'équipe B dans la zone d'en-but, il y a touchback. Si B1 est plaqué avant d'avoir effectué un troisième pas, seul le plaqueur a commis une faute.

II. L'équipe A dégage. B1, après avoir effectué un signal d'arrêt de volée sur la ligne des 20 yards, laisse délibérément la balle (contacter) le sol, où B2 la récupère et avance jusqu'à la ligne des 35 yards de B. **REGLE** : la balle est morte au point de récupération. L'avance est illégale. Pénalité - 5 yards du point d'avancée, le point de récupération. Balle à l'équipe B, premier et 10 (Règle [5.2.7](#)).

Signaux non valables - ARTICLE 3

Décision homologuée 6.5.3

I. A1 ou B1 font un signal d'arrêt de volée au-delà de la zone pendant un coup de pied qui ne franchit pas la zone neutre. **REGLE** : ce n'est pas un signal non valable, car la balle n'a pas franchie la zone neutre, et la balle reste vivante (Règle [2.8.1.a](#)).

II. Lors d'un coup de pied libre, B17 fait un signal non valable d'arrêt de volée près de la ligne de touche, touche la balle sans s'en assurer la possession (un "raté") et la balle sort en touche. **REGLE** : balle à B, 1er et 10 au point de remise en jeu.

III. Un coup de pied de mêlée touche le sol au-delà de la zone neutre, rebondit très haut en l'air et B1 fait un signal d'arrêt de volée. **REGLE** : signal non valable. La balle est morte quand elle est récupérée.

IV. B1 réceptionne un coup de pied de mêlée au-delà de la zone neutre, puis fait un signal d'arrêt de volée. **REGLE** : signal non valable. La balle est morte à l'endroit où le signal a été donné en premier.

V. Le coup de pied de mêlée de l'équipe A roule au-delà de la zone neutre, quand B17 avertit ses coéquipiers de rester à l'écart de la balle en faisant un signal "écartez-vous" au niveau de sa ceinture ou en dessous. **REGLE** : signal non valable. La balle est morte à l'endroit où l'une ou l'autre équipe la récupère.

Blocage illégal ou Contact - ARTICLE 4

Décision homologuée 6.5.4

I. B1 fait un signal et ne touche pas un dégagement, mais pendant que la balle, qui n'a pas été touchée, est libre dans l'aire de jeu, il bloque un adversaire (a) à plus de 3 yards de la zone neutre ; ou (b) dans la zone d'en-but du receveur. **REGLE** : (a) Si la balle franchit la zone neutre et si l'équipe B à la possession à la fin du tenu, l'équipe qui reçoit est pénalisée de 15 yards du point résultant du coup de pied de mêlée, (b) Safety. La décision est la même s'il s'agit d'une tentative ratée de field goal.

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

II. B1 fait un signal sur la ligne des 50 yards et ne touche pas un dégagement. Pendant que la balle roule au sol sur la ligne des 45 yards de B, B1 utilise illégalement ses mains pour tenter d'atteindre la balle, celle-ci étant déclarée morte en possession de l'équipe B. **REGLE** : l'équipe B garde la possession de la balle et est pénalisée de 15 yards du point résultant du coup de pied de mêlée (Règle [10.2.3](#)).

Pas de plaquage - ARTICLE 5

Décision homologuée 6.5.5

I. B1 et B2 font tous les deux un signal. B1 touche la balle sans s'en assurer la possession (un "rater"), et B2 est sur le point de réceptionner le coup de pied lorsqu'il est attrapé et jeté au sol par A1. **REGLE** : il n'y a pas de gêne, mais une saisie. Pénalité - 10 yards du point précédent ou du point où la balle morte aurait appartenu à B.

II. B22 qui avait fait un signal d'arrêt de volée est plaqué avant d'avoir fait plus de 2 pas avec la balle. **REGLE** : faute du plaqueur. Pénalité - 15 yards du point d'avancée.

III. B1 qui réceptionne la balle après que B3 ait fait un signal d'arrêt de volée. **REGLE** : la balle est morte à l'endroit où elle est réceptionnée. B1 n'a pas droit à la protection sur la réception, mais a droit à la même protection que celle qui suit toute balle morte (Règle [6.5.1.c](#)).

RÈGLE 7

SNAPPER ET PASSER LA BALLE

SECTION 1. La mêlée

Permutations et faux départ - ARTICLE 2

Décision homologuée 7.1.2

I. Après un conseil ou une permutation, tous les joueurs de l'équipe A s'arrêtent et restent immobiles pendant une seconde. Puis, avant le *snap*, deux ou plusieurs joueurs changent de positions. **REGLE** : les 11 joueurs de l'équipe A doivent tous s'immobiliser une seconde avant le *snap*, sinon il s'agit d'une faute de balle vivante pour permutation illégale. Pénalité - 5 yards du point précédent (Règle [2.22.1](#)).

II. Dix joueurs de A changent de position pendant qu'A1 reste immobile. Puis, A1 commence à bouger vers l'arrière avant qu'une seconde ne se soit écoulée et la balle est snappée. **REGLE** : si A1, qui a bougé, ne s'est pas immobilisé avec les autres joueurs de l'équipe A pendant une seconde avant le *snap*, c'est une faute de balle morte pour faux départ. Pénalité - 5 yards du point d'avancée (Règle [2.22.1](#)).

III. Après que les joueurs de l'équipe A se sont arrêtés pendant une seconde, le *end* A88 s'écarte, s'arrête et avant qu'une seconde ne se soit écoulée, l'arrière A36 commence à bouger vers l'arrière. **REGLE** : légal. Mais si l'arrière A36 commence avant que A88 ne se soit arrêté, le mouvement simultané des 2 joueurs constitue une permutation et tous les joueurs de A doivent s'immobiliser une seconde avant le *snap* (Règle [2.22.1](#)).

IV. L'équipe A est en attaque accélérée sans conseil et se déplace vers la ligne de mêlée quand la balle est déclarée prête pour jouer. Bien que quelques joueurs ont pris leurs positions et se sont immobilisés, au moins un joueur ne s'est à aucun moment arrêté et est toujours en déplacement quand la balle est "snappée". **REGLE** : faute de balle morte - faux départ, car l'équipe A ne s'est pas arrêtée au moins une seconde avant le *snap*. Les arbitres arrêteront le jeu et pénalisieront l'équipe A de 5 yards.

Obligations concernant la formation offensive – avant le *snap* - ARTICLE 3

Décision homologuée 7.1.3

I. A21 est légalement à l'extrême de la ligne de mêlée, proche de A88 qui est dans la position d'un homme de ligne restreint de ses mouvements. L'équipe A s'immobilise une seconde pendant que A21 et A88 sont positionnés comme ci-dessus, puis A21 se déplace vers une position légale d'arrière champ et s'immobilise. Puis A88 change de position en s'écartant vers une position plus éloignée sur la ligne. **REGLE** : légal si A21 et A88 sont immobiles au *snap* (Règles [2.22.1](#) et [7.1.4](#)).

II. A21 est légalement à l'extrême de la ligne de mêlée, proche de A88 qui est dans la position d'un homme de ligne restreint de ses mouvements. L'équipe A s'est immobilisée une seconde quand A21 quitte la ligne de mêlée et se met en mouvement vers l'arrière-champ. A88 change de position en s'écartant vers une position plus éloignée sur la ligne. **REGLE** : A88 peut rompre sa position "trois points", puisqu'il est maintenant à

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

l'extrémité de la ligne de mêlée, mais l'équipe A doit rester immobile à nouveau une seconde avant le *snap* pour que le jeu soit légal (Règle [7.1.4](#)).

III. B71 franchit la zone neutre, jusque dans l'arrière champ de l'équipe A, mais il ne menace aucun joueur de A. A23, légalement dans l'arrière champ, bouge intentionnellement pour contacter B71. **REGLE** : faute de l'équipe A, faux départ. Pénalité – 5 yards du point d'avancée.

IV. Le "snappeur" A1 soulève la balle ou la bouge vers l'avant avant d'exécuter le mouvement de *snap* vers l'arrière. B2 rabat la balle, laquelle roule, libre et B3 la récupère. **REGLE** : Faute de l'équipe A, *snap* illégal, la balle reste morte. Pénalité de 5 yards contre l'équipe A du point d'avancée (Règle [4.1.1](#)).

V. A66, un homme de ligne restreint dans ses mouvements et situé entre le "snappeur" et le joueur de fin de ligne, ou A72, un joueur restreint dans ses mouvements situés à l'extrémité de la ligne de mêlée :

1. Bouge sa ou ses mains du sol immédiatement lorsqu'il est menacé par B1 qui a pénétré dans la zone neutre. **REGLE** : Siffler immédiatement. Faute de l'équipe B, dépassement. Pénalité - 5 yards du point d'avancée.

2. Bouge sa ou ses mains du sol lors de la charge initiale de B1, qui (a) n'a pas pénétré dans la zone neutre ou (b) a pénétré dans la zone neutre, mais sans menacer la position de A66 ou A72. **REGLE** : en (a) et (b), siffler immédiatement. Faute de balle morte de l'équipe A, faux départ. Pénalité - 5 yards du point d'avancée.

Note : Avant le snap, un joueur de l'équipe B qui pénètre dans la zone neutre peut menacer un maximum de 3 hommes de ligne de l'équipe A. Si le joueur de l'équipe B pénètre dans la zone neutre directement vers un homme de ligne de l'équipe A, ce dernier et les 2 hommes de ligne adjacents sont considérés comme menacés. Si le joueur de l'équipe B pénètre dans la zone neutre dans un intervalle entre 2 hommes de ligne de l'équipe A, alors seuls ces 2 joueurs de l'équipe A sont considérés comme menacés.

VI. A80 placé à l'extrémité de la ligne, homme de ligne non restreint dans ses mouvements ou arrière, manque le décompte et fait un mouvement simple qui n'est ni brusque, rapide ou précipité et ne simule pas le début du jeu. **REGLE** : pas de faute de l'équipe A.

Obligations concernant la formation offensive- au *snap* - ARTICLE 4

Décision homologuée 7.1.4

I. A30, légalement positionné dans l'arrière champ en tant qu'arrière, se met légalement en mouvement. Puis, il se tourne de façon à rester en mouvement, mais en faisant face à sa ligne de mêlée et en se déplaçant en "pas chassés". Au *snap*, A30 est légèrement penché en avant et poursuit son déplacement "pas chassés" ou fait du "surplace". **REGLE** : légal.

II. A30, légalement positionné dans l'arrière champ en tant qu'arrière, se met légalement en mouvement. Puis, il se tourne de telle façon à rester en mouvement, mais en faisant face à sa ligne de mêlée et en se déplaçant en "pas chassés". Au *snap*, A30, toujours dans l'arrière champ, se déplace légèrement penché en avant ou son mouvement à "pas chassés" s'est infléchi vers la ligne de mêlée. **REGLE** : Faute de balle vivante pour mouvement illégal. Pénalité - 5 yards du point précédent.

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

III. La formation de l'équipe A au *snap* ne comprend que 10 joueurs : cinq joueurs sur la ligne de mêlée portant un numéro de 50 à 79, un joueur sur la ligne portant un numéro 82, et quatre joueurs dans l'arrière champ. **REGLE** : La formation est légale parce que l'équipe A n'a pas plus de quatre joueurs dans l'arrière champ et le nombre de joueurs requis (cinq) sur la ligne portant un numéro compris entre 50 et 79.

IV. L'équipe A, en 4^{ème} et 8, envoie deux remplaçants en jeu avec les numéros 21 et 33, comme exception à la règle de la numérotation et ils sont positionnés légalement sur leur ligne de mêlée entre les joueurs de bout de ligne. Après que la balle est "snappée", un joueur de l'équipe A, 15 yards derrière la ligne en formation de coup de pied de mêlée, lance une passe avant légale à un receveur éligible pour un gain de 10 yards.

REGLE : Jeu légal (Note : le même jeu sur un coup de pied placé est légal).

V. A33, exception à la Règle sur la numérotation obligatoire, se positionne sur la ligne de mêlée à côté du joueur d'extrême droite de ligne A88. Avant le *snap*, A88 permute vers une position d'arrière champ avec le *flanker* placé côté opposé de la ligne de mêlée lequel se place alors à l'extrême droite de la ligne de mêlée. **REGLE** : A33 étant maintenant positionné comme *end*, il est en position illégale au *snap* (faute de balle vivante). Pénalité – 5 yards, point précédent.

VI. A33, exception à la Règle sur la numérotation obligatoire, se positionne sur la ligne de mêlée à gauche du "snappeur" A85, qui est à l'extrême gauche de la ligne. Tous les autres joueurs de l'équipe A sur la ligne sont à la gauche de A33. Après une pose d'une seconde, tous les joueurs de la ligne sauf A85 permuent légalement de l'autre côté de la balle, laissant alors A33 positionné comme *end*. **REGLE** : si la balle est snappée avec A33 dans cette position, c'est une faute. A33 doit être placé entre les joueurs situés aux extrémités de la ligne de mêlée au *snap*. Pénalité – 5 yards, point précédent.

Obligations concernant la formation défensive - ARTICLE 5

Décision homologuée 7.1.5

I. Le "snappeur" A1 soulève la balle avant de la passer vers l'arrière, B2 la rabat et B3 récupère la balle. **REGLE** : faute de l'équipe A, *snap* illégal. La balle est morte car elle n'a pas été mise en jeu par un *snap* légal. Pénalité - 5 yards du point d'avancée. L'équipe A conserve la possession.

II. Le "snappeur" A1 commence légalement le *snap*, mais B2 rabat la balle avant que A1 ne termine le *snap* et B3 récupère la balle. **REGLE** : faute de l'équipe B et la balle est morte. Pénalité - 5 yards du point d'avancée. L'équipe B ne peut toucher la balle avant qu'elle n'ait été snappée. L'équipe A conserve la possession.

III. Avant le *snap*, un joueur de l'équipe B franchit la zone neutre et sans contact, continue sa progression derrière les hommes de ligne de l'équipe A et directement vers le quart arrière ou le botteur. **REGLE** : un joueur de l'équipe B qui à franchit la zone neutre et se trouve du côté de l'équipe A et progresse en ligne directe vers le quart arrière ou le botteur lorsqu'il est derrière la ligne offensive est considéré comme gênant la formation de l'équipe A. Pénalité – faute de balle morte de l'équipe B, dépassement. Balle morte. 5 yards du point d'avancée.

IV. Le *linebacker* B56 est immobile à moins d'un yard de la zone neutre. Alors que l'attaque donne ses signaux pour le *snap*, B56 feinte vers la ligne dans une tentative évidente de provoquer un faux départ de l'attaque. **REGLE** : faute de balle morte, retard de jeu. 5 yards du point d'avancée.

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

Transmettre la balle en avant - ARTICLE 6

Décision homologuée 7.1.6

I. A83, receveur éligible est situé en fin de ligne et à côté du "snappeur" dans une formation déséquilibrée en "T". Le quart arrière A10 reçoit le *snap* de la main à la main et transmet aussitôt la balle à A83. **REGLE** : Si le mouvement de la balle est vers l'avant et si celle-ci quitte la main gauche de A10 avant d'avoir été touchée par A83, c'est une passe légale. A83 a pu se tourner suffisamment pour recevoir une passe arrière ou une transmission de la main à la main (légale); mais, si l'action a immédiatement suivi le *snap*, il est peu probable que pour une transmission de la main à la main, le joueur ait eu le temps de remplir les obligations de "deux yards derrière la ligne" et de "se retourner".

SECTION 2. Passe arrière et balle lâchée

En touche - ARTICLE 4

Décision homologuée 7.2.4

I. B20 intercepte une passe avant légale (a) dans sa zone d'en-but, (b) sur sa ligne des 3 yards et son élan l'entraîne dans sa zone d'embut, ou (c) dans l'aire de jeu et il se recule dans sa zone d'en-but. Dans chaque cas, B20 lâche la balle dans sa zone d'en-but et celle-ci roule vers l'avant et sort en touche sur la ligne des 2 yards de l'équipe B. **REGLE** : la balle appartient à l'équipe B au point de balle lâchée (zone d'en-but de l'équipe B); (a) *touchback*; (b) balle à l'équipe B sur sa ligne des 3 yards et (c) *safety* (Règles [8.5.1](#) et [8.6.1](#)).

SECTION 3. Passe avant

Passe avant illégale - ARTICLE 2

Décision homologuée 7.3.2

I. Le quart arrière A10, qui n'est pas à l'extérieur de la *tackle box* et tente d'éviter une perte de terrain, fait une passe avant désespérée, qui est ratée, dans une zone où aucun joueur éligible de l'équipe A n'a une possibilité raisonnable de la réceptionner. **REGLE** : rejet intentionnel. Pénalité - perte de tenu du point de la faute. Le temps démarre au *snap* (Règle [3.3.2.d.4](#)) à moins que la Règle [3.4.4](#) ne s'applique.

II. Dans les dernières minutes d'une mi-temps, A10 ne peut trouver un receveur démarqué. Pour conserver du temps, il lance une passe avant, qui est ratée, dans une zone où aucun joueur éligible de l'équipe A n'a une possibilité raisonnable de la réceptionner. **REGLE** : passe avant illégale, Pénalité - 5 yards et perte du tenu du point de faute. Le temps démarre au signal "balle prête à jouer" (Règles [3.3.2.e.14](#) et [3.4.3](#)).

III. Lors d'un 3^{ème} tenu près de la fin d'une mi-temps, le placeur potentiel d'un field goal A4 touche le *snap* sans s'en assurer la possession et A4, ou le botteur potentiel A3, récupère la balle et la lance aussitôt vers l'avant au sol. **REGLE** : passe avant illégale, ce n'est pas une tentative valable de conserver du temps. Pénalité - 5 yards depuis le point où la passe est lancée et perte de tenu. Le temps démarre au signal "balle prête à jouer" (Règles [3.3.2.e.14](#) et [3.4.3](#)) à moins que la règle [3.4.4](#) ne s'applique.

IV. La balle est snappée au-dessus de la tête du quart arrière A12, qui est en formation "shotgun". A12 récupère la balle et la lance aussitôt vers l'avant au sol. **REGLE** : passe avant illégale, ce n'est pas une tentative valable de conserver du temps. Pénalité - 5

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

yards depuis le point où la passe est lancée et perte de tenu. Le temps démarre au signal "balle prête à jouer" (Règles [3.3.2.e.14](#) et [3.4.3](#)).

V. Lors d'un 3^{ème} tenu près de la fin d'une mi-temps, A1 touche le *snap* sans s'en assurer la possession (un "rater"). A1 ou A4 réceptionne finalement la balle avant qu'elle ne touche le sol et la lance vers l'avant au sol. **REGLE** : jeu légal.

VI. Lors d'un 3^{ème} tenu près de la fin d'une mi-temps, A1 - placé à 7 yards derrière le "snappeur" - réceptionne le snap et la jette aussitôt vers l'avant au sol. **REGLE** : jeu légal.

VII. Dans les dernières secondes d'une mi-temps, la balle ayant été déclarée prête à jouer, l'équipe A se positionne rapidement et la balle est légalement snappée au quart arrière A12, qui lance la balle en avant directement au sol. La formation de l'équipe A n'était pas légale au snap. Quand la balle devient morte, il reste 2 secondes à jouer. **REGLE** : Formation illégale. Pénalité - 5 yards du point précédent. Le temps démarre au *snap*.

VIII. Le quart arrière A10 court vers une ligne de touche et est dehors de la *tackle box* quand il lance une passe avant légale qui est rabattue par un homme de ligne défensif et retombe derrière la zone neutre. **REGLE** : jeu légal. Si la balle n'avait pas été rabattue, elle aurait franchi la zone neutre, donc A10 s'est conformé à l'esprit de la règle.

IX. 3^{ème} et 5 yards sur les 40 yards de A. le quart arrière A12 recule dans sa poche pour déclencher une passe. Sous pression, il lance une passe arrière vers A22 qui sort de la *takle box*. Au moment d'être bloqué, A22, sur ses 35 yards, lance une passe avant qui franchi la zone neutre et touche le sol à un endroit où il n'y a pas de receveurs éligibles de l'équipe A à moins de 20 yards du point. **REGLE** : faute pour rejet intentionnel. La *takle box* ne s'applique qu'au joueur qui réceptionne directement la passe arrière provenant du snappeur. Perte du tenu au point de faute. 4^{ème} et 10 sur les 35 yards de l'équipe A. (Règle 7-3-2-h-Exc.)

X. Le quart arrière A12 est en formation shotgun. Il rate la passe arrière depuis le snappeur et la balle est ramassée par A63 à l'intérieur de la *takle box*. Sous la pression, A63 sort de la *takle box* et lance une passe incomplète au-delà de la zone neutre. **REGLE** : jeu légal. A63 contrôle la passe arrière qui résulte du snap. (Règle 7-3-2-h-Exc.)

Eligibilité perdue par une sortie en touche - ARTICLE 4

Décision homologuée 7.3.4

I. A88 receveur éligible sort volontairement en touche, revient et est le premier joueur à toucher une passe avant légale. Le toucher a lieu dans la zone d'en-but de l'équipe B. **REGLE** : balle touchée illégalement. Pénalité- perte du tenu au point précédent.

II. A88, receveur éligible, sort volontairement en touche pendant un tenu durant lequel une passe avant légale est lancée. Il revient dans l'aire de jeu, mais ne touche pas la balle et est retenu par un adversaire avant que la balle ne soit touchée par un joueur quelconque. **REGLE** : il n'y a pas gêne de passe. A88 n'est pas éligible pour réceptionner une passe avant. Pénalité - 10 yards du point précédent.

III. Le receveur A88 est bloqué par B1 qui le pousse en touche, puis il court 20 yards avant de revenir dans l'aire de jeu. A88 réceptionne alors une passe légale dans la zone d'en-but de B. **REGLE** : Faute pour touché illégal car A88 n'est pas immédiatement revenu dans le terrain. Pénalité - Perte du tenu au point précédent.

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

IV. Le receveur éligible A44 court le long de la touche. Alors que la passe avant légale arrive vers lui, il marche accidentellement sur la touche, saute, touche la balle sans s'en assurer la possession, retombe au sol, réceptionne la passe et tombe à genoux avec la balle fermement en sa possession. **REGLE** : balle touchée illégalement. Pénalité - Perte du tenu au point précédent. A44 a perdu son éligibilité en marchant sur la touche et ne l'a pas regagné avant de toucher la balle une deuxième fois.

Eligibilité gagnée ou récupérée - ARTICLE 5

Décision homologuée 7.3.5

I. L'équipe B touche une passe avant légale, près de la touche pendant que A1 est en touche. A1 revient dans le terrain et touche la passe. **REGLE** : Jeu légal. Le fait que l'équipe B touche la passe rend tous les joueurs éligibles pendant le reste du tenu.

Passe réussie - ARTICLE 6

Décision homologuée 7.3.6

I. Deux joueurs adverses réceptionnent une passe avant légale alors qu'ils sont en l'air tous les deux et retombent ensemble au sol, dans le terrain au même moment. **REGLE** : réception simultanée; balle attribuée à l'équipe qui a fait la passe (Règle [2.2.4](#)).

II. Deux joueurs adverses réceptionnent une passe alors qu'ils sont en l'air tous les deux et l'un retombe au sol dans le terrain avant l'autre. **REGLE** : ce n'est pas une réception simultanée. La passe avant légale est réussie ou interceptée par le joueur qui est retombé le premier au sol (Règle [2.2.4](#)).

III. Un receveur en vol reçoit une passe avant légale. Alors qu'il est toujours en l'air, il est plaqué par un adversaire et, de manière évidente, tenu pendant un moment avant d'être transporté dans une direction quelconque. Il retombe ensuite au sol avec la balle en sa possession, dans le terrain ou en touche. **REGLE** : passe réussie. La balle est morte sur la ligne sur laquelle le receveur/intercepteur était tenu d'une manière telle qu'il était empêché de retomber immédiatement au sol (Règle [4.1.3.p](#)).

IV. A80, en vol, reçoit une passe avant légale sur sa ligne des 30 yards. Alors qu'il est toujours en l'air, il est plaqué par B40 et poussé vers l'avant jusqu'à la ligne des 34 yards de l'équipe A, où il est amené au sol. **REGLE** : balle à l'équipe A sur sa ligne des 34 yards (Règle [5.1.3.a](#)).

V. A80, en vol, reçoit une passe avant légale sur sa ligne des 30 yards. Alors qu'il est toujours en l'air, il est plaqué par B40 et repoussé vers l'arrière jusqu'à la ligne des 26 yards de l'équipe A, où la balle est déclarée morte. **REGLE** : balle à l'équipe A sur sa ligne des 30 yards (Règle [5.1.3.a](#) Exception).

VI. A86 est légalement poussé en touche par B18 sur la ligne des 2 yards de B. En tentant de revenir immédiatement dans les limites, A86 saute depuis la touche et est en vol lorsqu'il réceptionne la passe avant légale de A16. Il retombe dans la zone d'en-but de B, en réussissant la réception. **REGLE** : touchdown (Règles [4.1.3.c](#), [4.2.3.a](#), [7.3.4](#) Exception et [8.2.1.b](#)).

VII. B33 saute depuis la touche et est en vol lorsqu'il réceptionne la passe avant légale de A. Il réussit l'interception et retombe a) dans l'aire de jeu ou b) dans sa propre zone d'en-but. **REGLE** : B33 est un coureur jusqu'à ce qu'il perde la possession de la balle ou que celle-ci ne devienne morte d'après la Règle. a) Premier et 10 pour B. b) Touchback (Règles [4.1.3.c](#), [4.2.3.a](#), [5.1.1.e](#) et [7.3.4](#)).

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

VIII. Pendant qu'il est en l'air, A89, receveur éligible, touche une passe avant et la propulse vers l'avant et : (a) A80, receveur éligible, complète la passe, ou (b) B27 intercepte la passe. **REGLE** : jeu légal, et la balle reste vivante dans les 2 cas (a) et (b). A89 a rabattu une passe avant (Règles [2.4.3](#), [2.11.3](#) et [9.4.1.a](#)).

IX. Le receveur A85, en vol, est en possession de la balle et son premier contact au sol, dans le terrain avec son pied gauche, puis il retombe à l'intérieur du terrain. Au moment où il touche le sol, il perd la balle qui touche le sol. **REGLE** : Passe ratée. Un receveur en vol doit garder le contrôle de la balle en touchant le sol afin que la passe soit considérée comme complète.

X. Le receveur A85, en vol, est en possession de la balle et son premier contact au sol, est dans le terrain avec son pied gauche, il retombe à l'intérieur du terrain. Au moment où il touche le sol, il perd la balle, mais celle-ci ne touche jamais le sol avant qu'il n'en reprenne le contrôle. **REGLE** : Passe complétée. Si le receveur est à l'intérieur du terrain et qu'il perd le contrôle de la balle en touchant le sol, tant qu'il restera à l'intérieur du terrain et que la balle ne touchera pas le sol, la passe sera considérée comme complétée.

XI. Le receveur A85, en vol, est en possession de la balle et son premier contact au sol, dans le terrain avec son pied gauche et retombe en dehors du terrain. Immédiatement après avoir touché le sol hors du terrain, il perd la balle. **REGLE** : Passe ratée que la balle touche ou non le sol, puisque que le receveur est en dehors du terrain.

XII. Le receveur A85, se détend depuis la ligne des 2 yards de B, mais touche le sol de lui-même en essayant de compléter la passe. Pendant que A85 touche le sol dans la zone d'en-but, il perd la balle qui touche le sol. **REGLE** : Passe ratée. Tout receveur touchant le sol de lui-même en essayant de compléter une passe doit avoir le contrôle de la balle lorsqu'il touche le sol.

XIII. Le receveur A85 est en vol dans la zone d'en-but et en possession de la balle quand il est heurté par un défenseur, ce qui l'amène au sol. Au moment où il touche le sol, il perd la balle. **REGLE** : Passe ratée. Un receveur en vol, contacté avant d'avoir complété une passe, doit garder le contrôle de la balle après avoir heurté le sol.

XIV. Le receveur éligible A80 est en vol lorsqu'il reçoit une passe avant légale. Il tient fortement la balle dans ses mains, et revient vers le sol. La pointe de la balle touche le sol avant une quelconque partie de son corps. A80 tient toujours fortement la balle pendant l'action. Ses genoux touchent le sol et il maintient toujours fortement le contrôle de la balle. **REGLE** : Passe réussie.

XV. Le receveur éligible A80 est en vol lorsqu'il reçoit une passe avant légale. Lorsqu'il retombe au sol face à l'aire de jeu, sa pointe de pied (a) touche nettement le sol dans les limites avant de tomber en touche, (b) touche le sol dans les limites puis son talon retombe sur la touche dans la continuité du mouvement. Il maintient fermement le contrôle de la balle dans les 2 cas. **REGLE** : (a) passe réussie. (b) Passe ratée. Le mouvement orteil-talon dans la continuité est représentatif d'une seule action et, par interprétation, le joueur est considéré comme étant retombé en touche, ratant donc la réception.

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

Passe ratée - ARTICLE 7

Décision homologuée 7.3.7

I. Un joueur touche une passe avant légale alors qu'il est en contact avec une ligne de limites. **REGLE** : la balle est en touche, la passe est ratée et le tenu compte. L'éligibilité du joueur qui touche la passe n'influe pas sur cette Règle (Règle [4-2-3-a](#)).

II. 4^{ème} et 9 sur la ligne des 6 yards de l'équipe A. A1 rejette intentionnellement une passe avant dans sa propre zone d'en-but pour éviter une perte de terrain. **REGLE** : L'équipe B peut accepter un *safety* ou il y a balle à l'équipe B, 1^{ère} et 10 sur la ligne des 6 yards de l'équipe A.

III. 3^{ème} et 9 sur la ligne des 6 yards de l'équipe A. A1 lance une deuxième passe avant depuis sa propre zone d'en-but. B2 intercepte et est plaqué sur la ligne des 20 yards de l'équipe A. **REGLE** : L'équipe B peut accepter la pénalité dont le résultat est un *safety* ou prendre le résultat du jeu, soit 1^{er} et 10 sur la ligne des 20 yards de l'équipe A.

Contact illégal et gêne de passe avant - ARTICLE 8

Décision homologuée 7.3.8.

I. Un joueur de l'équipe B, en défense contre une passe avant légale au-delà de la zone neutre, est dos à la balle et agite ses bras devant le visage d'un joueur éligible de l'équipe A qui, en essayant de réceptionner la passe, percute le joueur de l'équipe B. **REGLE** : gêne de passe du joueur de l'équipe B, premier tenu. Il ne faisait pas une tentative de "bonne foi" de réceptionner ou rabattre la passe.

II. Le receveur A80, 15 yards au-delà de la zone neutre, est dos à la zone neutre. Le passeur lance la balle au-dessus des mains de A80, étendues au-dessus de la tête. La balle est lancée trop haut et au-delà du receveur (passe non attrapable) quand B2 tire A80 au sol par la grille de protection. **REGLE** : faute personnelle (Règle [9.1.12.a](#)) et non gêne de passe. Pénalité - 15 yards et premier tenu du point précédent. Premier et 10 pour l'équipe A. Les fautifs flagrants seront expulsés.

III. A83, receveur, positionné à 10 yards de l'homme de ligne intérieur le plus proche oblique vers le centre du terrain. Avant que la balle ne soit lancée, B1 le bloque légalement et le fait tomber. **REGLE** : légal, sauf si le blocage est sous la ceinture (Règle [9.1.6](#)).

IV. Au snap A88 est sur la ligne de mêlée, écarté de 10 yards et A44, 4 yards à l'intérieur de A88, dans l'arrière champ. Juste avant que le passeur de l'équipe A ne lance sa passe, A88 contacte B1 à 5 yards au-delà de la zone neutre. La passe est lancée à A44 qui s'est placé devant et à l'extérieur du point où A88 a contacté B1. **REGLE** : faute de l'équipe A, gêne de passe offensive. Pénalité - 15 yards du point précédent.

V. Avant que la balle ne soit lancée, A88, receveur court 4 yards directement vers le défenseur B1 et est face à lui. A cet endroit, B1 pousse A88 qui utilise à son tour ses mains pour contacter B1. **REGLE** : faute de l'équipe A, gêne offensive de passe si la passe avant légale est au-delà de la zone neutre. Pénalité - 15 yards, du point précédent.

VI. Avant que la balle ne soit lancée, A88, un receveur, oblique vers l'intérieur où B1 tente de le bloquer. A88 utilise ses mains pour repousser B1. **REGLE** : faute de l'équipe A, gêne de passe offensive si la passe avant légale franchit la zone neutre. Si le contact

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

initial de B1 était sous la ceinture et au-delà de la zone neutre, l'équipe B a également commis une faute et les fautes de balle vivante s'annulent.

VII. A88, un receveur éligible, court 10 yards puis oblique vers la touche. Après que la balle ne soit lancée, B2 contacte A88 en le plaquant, le bloquant, l'agrippant ou le poussant avant qu'A88 ne touche la balle, une passe avant attrapable. **REGLE** : faute de l'équipe B, gêne de passe défensive. Pénalité - point de faute et premier tenu.

VIII. A80, *tight end*, court 10 yards dans le deuxième rideau défensif et oblique vers les poteaux. B1 est un pas derrière lui et à l'extérieur lorsqu'il le rejoint. Après que la passe avant légale est lancée, B1 contacte A80 en le plaquant, le bloquant, l'agrippant ou le poussant alors que la balle passe au-dessus des mains tendues de A80. **REGLE** : faute de l'équipe B pour gêne de passe défensive. Pénalité - Point de faute et premier tenu si l'infraction a été commise à moins de 15 yards du point précédent; pénalité de 15 yards au point précédent et premier tenu si la faute est à plus de 15 yards au-delà de la zone neutre.

IX. A88 et B2 courent côté à côté, avant ou après que la balle a été lancée. A88 ou B2, ou les deux, tombent quand leurs pieds s'emmêlent. Aucun des joueurs n'a intentionnellement fait de croc en jambe à l'autre. **REGLE** : pas de faute.

X. Avant que la passe ne soit lancée, A88, receveur, et B1 défenseur, courent côté à côté, à 15 yards au-delà de la zone neutre. A88 est du côté de la touche et B1 du côté de la ligne de remise en jeu, A88 oblique vers l'intérieur, B1 ne bouge pas et A88 le percute. **REGLE** : pas de faute parce que la balle n'a pas été lancée.

XI. A88 et B1 courent côté à côté à 15 yards au-delà de la zone neutre. A88 est du côté de la touche et B1 du côté de la ligne de remise en jeu. Une passe avant légale est lancée vers les poteaux. Pendant que la balle est en l'air, A88 oblique à l'intérieur vers la passe avant attrapable. B1 ne bouge pas et ne fait aucune tentative pour aller vers la passe. A88 le percute. **REGLE** : faute de l'équipe B, gêne de passe défensive. Pénalité - 15 yards du point précédent et premier tenu.

XII. A44, *slot back*, court 25 yards vers le piquet de la ligne d'en-but. B1, *safety* est placé entre A44 et le piquet quand la balle est lancée. B1 réduit ostensiblement sa vitesse et percute A44 avant que la passe avant attrapable ne touche le sol. **REGLE** : Faute de l'équipe B, gêne de passe défensive. Pénalité - 15 yards du point précédent et premier tenu.

XIII. A80, *tight end*, traverse le terrain à 25 yards au-delà de la zone neutre, où il contacte B1, *safety*, avant ou après que la balle a été lancée. A88, receveur situé côté opposé à A80, au *snap*, passe derrière le contact entre A80 et B1 et réceptionne la passe avant légale. **REGLE** : faute de l'équipe A, gêne de passe offensive. Pénalité - 15 yards du point précédent.

XIV. 4^{ème} tenu et goal sur les 5 yards de B. La passe avant légale de l'équipe A est ratée, mais l'équipe B a commis une gêne de passe sur la ligne de 1 yard ou dans la zone d'en-but. **REGLE** : premier et ligne d'en-but pour l'équipe A sur la ligne des 2 yards de l'équipe B.

XV. A80 et B60 tentent de réceptionner une passe avant lancée en direction de A80, qui est au-delà de la zone neutre. La passe est haute et jugée non attrapable. Alors que la balle passe au-dessus d'eux, A80 pousse B60 dans la poitrine. **REGLE** : il n'y a pas gêne de passe offensive.

XVI. Lors d'une passe avant légale ayant franchi la zone neutre, A80 et B60 tentent de réceptionner la passe lancée en direction de A80. A14, qui ne tente pas de réceptionner

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

la passe, bloque B65 au-delà de la zone neutre, soit avant que la balle ne soit lancée, soit pendant que la passe, non attrapable, est en vol. **RÈGLE** : faute de l'équipe A, gêne de passe offensive. Pénalité - 15 yards du point précédent.

Gêne par contact - ARTICLE 9

Décision homologuée 7.3.9

I. Une passe avant légale ayant franchi la zone neutre est effleurée ou touchée par un receveur éligible d'une équipe sans qu'il puisse s'en assurer la possession ou rebondit sur un arbitre et, pendant que cette balle est encore en l'air, l'équipe A ou B saisit ou fait une autre faute sur un adversaire éligible qui est au-delà de la zone neutre. **RÈGLE** : les Règles concernant la gêne de passe ne s'appliquent plus dès que la passe a été touchée. Pénaliser comme une faute pendant une balle libre. Pénalité 10 ou 15 yards du point précédent (Règle [9.3.6](#)).

II. Lors d'une passe avant légale en deçà de la zone neutre, le joueur éligible A1 a "établissement" sa position par rapport à B1 et est sur le point de toucher la passe quand B1 le pousse et la passe est ratée. **RÈGLE** : légal. Les Règles sur la gêne ne s'appliquent pas en deçà de la zone neutre (Règles [7.3.9.d](#), [9.1.5](#) Exception 4 et [9.3.3.c](#) Exception 5).

Joueurs inéligibles au-delà de la zone neutre - ARTICLE 10

Décision homologuée 7.3.10

I. L'homme de ligne inéligible A70 court à plus de 3 yards au-delà de la zone neutre et n'a aucun contact avec un adversaire. Il revient en deçà de la zone neutre avant que A10 ne lance une passe avant légale qui franchit la zone neutre. **RÈGLE** : joueur inéligible au-delà de la zone neutre. Pénalité - 5 yards du point précédent.

II. L'homme de ligne inéligible A70 contacte un adversaire à 1 yard au-delà de la zone neutre. A70 pousse B4 à plus de 3 yards au-delà de la zone neutre, puis revient en deçà de la zone neutre avant que A10 ne lance une passe avant légale qui franchit la zone neutre. **RÈGLE** : joueur inéligible au-delà de la zone neutre ou gêne de passe offensive. Pénalité - 5 yards du point précédent ou 15 yards du point précédent (Règle [7.3.8.b](#)).

Toucher la balle illégalement - ARTICLE 11

Décision homologuée 7.3.11

I. Alors qu'il reste peu de temps à jouer dans la mi-temps, A10, qui n'est pas à l'extérieur de la *tackle box* lance une passe désespérée et intentionnellement pour ne pas perdre du terrain. La passe est ratée après avoir été touchée en premier par A58, joueur inéligible. **RÈGLE** : Faute pour rejet intentionnel. Pas de faute pour touché illégal puisque la passe est illégale. Pénalité - perte du tenu au point de la passe. Le temps démarre au *snap* (Règles [3.3.2.d.4](#) et [7.3.2.h](#)). Si le temps expire dans la période, celle-ci n'est pas prolongée.

II. L'équipe A remet la balle en jeu sur sa ligne des 10 yards. A10 se recule et fait une passe avant au joueur inéligible A70 qui, alors qu'il se trouve dans sa propre zone d'en-but, (a) touche la balle sans s'en assurer la possession et la passe est ratée; (b) réceptionne la passe et est plaqué dans la zone d'en-but, ou (c) réceptionne la passe et est plaqué après avoir avancé jusqu'à sa ligne des 3 yards. **RÈGLE** : (a) L'équipe B peut choisir la pénalité pour avoir les 5 yards ou refuser la pénalité et le tenu comptera. (b) La balle est morte dans la zone d'en-but, l'impulsion ayant été donnée par l'équipe A, l'équipe B peut choisir le *safety* ou la pénalité au point précédent. (c) Le tenu compte si

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

la pénalité est refusée et le point de balle morte est plus avantageux pour B que la pénalité. [Note : en (a), (b) et (c), il peut s'agir d'un rejet intentionnel de la balle, selon la position d'un joueur éligible de l'équipe A ou celle de A10 quand la balle est lancée] (Règle [10.1.1.b](#)). Si le rejet intentionnel est retenu, il n'y a pas en même temps balle touchée illégalement.

RÈGLE 8

LA MARQUE

SECTION 2. Touchdown

Comment marquer - ARTICLE 1

Décision homologuée 8.2.1

I. Le coureur A1, qui tente de marquer, touche le piquet placé à l'intersection droite de la ligne d'en-but et de la touche avec son pied. Il porte la balle dans son bras droit, étendu par-dessus la touche. **REGLE** : Qu'un *touchdown* soit marqué ou non dépend de l'avance extrême de la balle par rapport à la ligne d'en-but, lorsqu'elle devient morte d'après la Règle (Règles [4.2.4.d](#) et [5.1.3.a](#)).

II. Le coureur A1, qui progresse dans l'aire de jeu prend son envol sur la ligne des 2 yards. Son premier contact avec le sol est en touche 3 yards au-delà de la ligne d'en-but. La balle, en possession du coureur, est passée au-dessus du piquet plot. **REGLE** : *touchdown* (Règle [4.2.4.d](#)).

III. La balle, détenue par le coureur en vol A21, franchit la touche au-dessus de la ligne de 1 yard, pénètre le plan de la ligne d'en-but prolongée et est déclarée morte en touche en possession de A21. **REGLE** : la balle est déclarée en touche sur la ligne de 1 yard ([2.12.1](#) et [4.2.4.d](#)).

IV. Le quart-arrière A12 réussit une passe avant à un équipier qui se tient dans la zone d'en-but de l'équipe b B. (a) A12 est au-delà de la zone neutre quand il libère la balle. (b) Le receveur porte le numéro 73. **REGLE** : En (a) et (b) le résultat du jeu est un *touchdown*. La pénalité est administrée selon les options de l'équipe B.

V. Le coureur A22 plonge vers la ligne d'en-but depuis la ligne de 1 yard de B. La balle en sa possession (a) touche le piquet (b) passe au-dessus du piquet; (c) traverse la ligne d'en-but à l'intérieur du piquet. A22 entre en contact avec le sol en touche 3 yards au-delà de la ligne d'en-but. **REGLE** : (a), (b) et (c) *touchdown* dans les trois cas. La balle en possession de A22 a franchi le plan de la ligne d'en-but dans les trois cas.

VI. Le coureur A22 se dirige vers le piquet droit de la ligne d'en-but. Sur les 2 yards de B, il plonge ou est bloqué en vol par un adversaire. La balle dans la main droite d'A22 traverse la ligne de touche sur la ligne de 1 yard de B et passe à l'extérieur du piquet et A22 (a) touche le piquet avec son pied ou sa main gauche ; (b) touche d'abord le sol en touche 3 yards au-delà de la ligne d'en-but. **REGLE** : (a) *Touchdown*. Le plan de la ligne d'en-but est prolongé puisqu'A22 touche le piquet. (b) *Pas de touchdown*. Le plan de la ligne d'en-but n'est pas prolongé parce qu'A22 n'a pas touché le piquet ou le sol dans la zone d'en-but. La balle est considérée comme morte sur la ligne de 1 yard de B.

VII. Le coureur A22 se dirige vers le piquet droit de la ligne d'en-but. La balle dans sa main droite traverse la ligne d'en-but prolongée à l'extérieur (c'est-à-dire à droite) du piquet et A22 marche (a) sur la ligne d'en-but, (b) sur la ligne de touche à quelques centimètres de la ligne d'en-but. **REGLE** (a) *touchdown*. La ligne d'en-but est prolongée parce qu'A22 touche le sol dans la zone d'en-but. (b) *pas de touchdown*. Le plan de la ligne d'en-but n'est pas prolongé. La balle est considérée comme en touche au point d'intersection avec la touche.

RÈGLE 8 : LA MARQUE

VIII. Le coureur A22 se dirige vers le piquet droit de la ligne d'en-but. La balle est dans sa main droite. Son pied heurte le piquet juste avant que la balle ne croise (a) le piquet ou (b) le prolongement de la ligne d'en-but juste vers la droite (à l'extérieur) du piquet. **REGLE** : (a) et (b) pas de *touchdown* dans les deux cas. Parce que le piquet est hors des limites, la balle est morte quand le pied d'A22 le heurte. Ainsi, dans les deux cas la balle est morte avant de franchir la ligne d'en-but.

IX. Le coureur A1 est contacté et sa progression stoppée dans les limites près de la ligne d'en-but avec la ligne de touche à sa droite. Quand il est stoppé, il a la balle dans sa main droite étendue au-delà de la ligne d'en-but (a) à l'intérieur du piquet ; (b) à l'extérieur du piquet. **REGLE** : (a) *touchdown*. La balle est devenue morte quand il l'a étendue au-delà de la ligne d'en-but. (b) pas de *touchdown* parce qu'aucune partie de son corps n'a touché le piquet ou la ligne d'en-but. Dans ce cas, le plan de la ligne d'en-but n'est pas prolongé.

X. Le porteur de balle A33 se détache et court vers la zone d'en-but de B. Il perd la balle juste après avoir passé la ligne des 1 yd de B, et pensant qu'il a marqué un *touchdown*, fait des cercles à travers la zone d'en-but et se dirige vers sa zone d'équipe. Aucun arbitre ne signale un *touchdown*, ni ne siffle. La balle touche le sol en dehors de la zone d'en-but ou juste à l'intérieur, roule dans la zone d'en-but, s'immobilise, et est déclarée morte sans qu'aucun joueur ne cherche à s'en assurer la possession. **REGLE** : *touchdown*. La balle appartient à l'équipe qui en avait la possession à l'endroit où elle s'immobilise, au point de balle morte. Par définition, l'attribution du fumble dans la zone d'en-but adverse est un *touchdown*. (Règle [7-2-5](#))

SECTION 3. Tenu de transformation

Comment marquer - ARTICLE 1

Décision homologuée 8.3.1

I. Pendant une tentative de transformation, l'équipe B, après avoir obtenu la possession, lâche la balle et l'équipe A la récupère dans la zone d'en-but de l'équipe B. **REGLE** : l'équipe B peut commettre une balle lâchée après avoir intercepté une passe, réceptionné ou récupéré une balle lâchée ou récupéré une passe arrière. *Touchdown*. 2 points pour l'équipe A (Règle [8.3.2.d.1](#)).

II. B19 est le premier joueur au-delà de la zone neutre à toucher le coup de pied contre de transformation, lorsqu'il touche la balle sans s'en assurer la possession dans la zone d'en-but. A66 récupère dans la zone d'en-but. **REGLE** : 2 points pour l'équipe A.

Possibilité de marquer - ARTICLE 2

Décision homologuée 8.3.2.

I. Lors d'une tentative de transformation, B2 donne une nouvelle impulsion à une balle lâchée par A, qui est récupérée par l'équipe B dans la zone d'en-but de l'équipe B. **REGLE** : Safety à un point pour l'équipe A (Règles [8.3.1](#) et [8.5.1](#))

II. Lors d'une tentative de transformation, B2 donne un coup de pied vers sa propre zone d'en-but dans une balle lâchée par l'équipe A. L'équipe B récupère dans sa propre zone d'en-but. **REGLE** : safety à un point pour l'équipe A ou option pour A d'accepter la pénalité pour "botter illégalement la balle" (Règles [8.3.1](#) et [8.3.3.b.1](#)) et le tenu sera rejoué.

RÈGLE 8 : LA MARQUE

III. Lors d'une tentative de transformation à un point, B2 contre le coup de pied de A1. La balle, qui n'a pas franchi la zone neutre, est ramassée par A2, qui avance la balle jusqu'à dans la zone d'en-but de l'équipe B. **REGLE** : 2 points pour l'équipe A (Règle [8.3.1](#)).

IV. Lors d'une tentative de transformation à un point, le coup de pied de l'équipe A est contré. A2 ramasse la balle au-delà de la zone neutre, dans l'aire de jeu. **REGLE** : la balle est morte à l'endroit où elle est ramassée par A2. La transformation est terminée.

V. Lors d'une tentative de transformation à un point, le coup de pied de l'équipe A est contré. La balle, qui n'a pas été touchée au-delà de la zone neutre, (a) est récupérée par B3 sur sa propre ligne de 1 yard, ou (b) touche le sol dans la zone d'en-but de l'équipe B. **REGLE** : (a) B3 peut avancer la balle. (b) La balle est morte, la transformation est terminée (Règle [8.3.1](#)).

VI. Lors d'une tentative de transformation à un point, le coup de pied de l'équipe A est contré. La balle est récupérée par B3 et avancée jusqu'à dans la zone d'en-but de l'équipe A. Pendant la course de B3, B4 fauche.

REGLE : pas de points marqués, la transformation est terminée et la pénalité déclinée d'après la Règle (Règle [8.3.4.b](#)).

VII. Lors d'une tentative de transformation, B1 intercepte dans sa zone d'en-but la passe avant légale de l'équipe A. Il avance la balle jusqu'à dans la zone d'en-but de l'équipe A et, (a) il n'y a pas de faute pendant la course, (b) B3 fauche pendant la course, ou (c) A2 commet une faute pendant la course. **REGLE** : (a) 2 points pour l'équipe B. (b) Pas de points marqués, la transformation est terminée et la pénalité est déclinée d'après la Règle. (c) 2 points pour l'équipe B et la pénalité est déclinée d'après la Règle (Règles [8.3.1](#) et [8.3.4.a et b](#)).

VIII. Lors d'une tentative de transformation, A1 touche le *snap* de la main à la main du "snappeur" sans s'en assurer la possession (raté) et la balle est récupérée par A2 qui court jusqu'à dans la zone d'en-but adverse.

REGLE : 2 points pour l'équipe A (Règle [2.11.2](#)).

IX. Lors d'une tentative de transformation à un point, le coup de pied de l'équipe A est contré et B75 récupère la balle sur la ligne des 2 yards, il lâche la balle qui roule dans la zone d'en-but où elle est récupérée par B61 qui est stoppé.

REGLE : Safety. Un point pour l'équipe A (Règle [8.1.1](#)).

Fautes commises pendant une transformation avant possession par l'équipe B - ARTICLE 3

Décision homologuée 8.3.3

I. Pendant une tentative de transformation, le coup de pied légal de l'équipe A, qui n'a pas été touché et qui est en l'air, a franchi la zone neutre lorsqu'une faute a lieu. **REGLE** : si la faute est commise par l'équipe A et la transformation ratée, et si l'équipe B n'a pas gagné la possession, la transformation prend fin. Si la faute est commise par l'équipe A et la transformation réussie, la pénalité est administrée du point précédent. Si la faute est commise par l'équipe B et la transformation réussie, le point est marqué à moins que l'équipe A ne choisisse la pénalité et de tenter une transformation à 2 points. La transformation est exemptée d'administration de pénalité du point résultant d'un coup de pied de mêlée. Les fautes personnelles de l'équipe B sur une transformation réussie pourront être appliquées au point du coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en cas de prolongations. Si la transformation est ratée, l'équipe A peut accepter la pénalité et le tenu sera rejoué.

RÈGLE 8 : LA MARQUE

II. Les deux équipes commettent des fautes pendant une transformation après que le temps de jeu est expiré et l'équipe B n'a pas gagné la possession. **REGLE** : le tenu est rejoué au point précédent.

III. Pendant une transformation, l'équipe A avance la balle dans la zone d'en-but de B ou y réussit une passe, mais elle commet une faute pendant la course ou en deçà de sa ligne avant la passe. **REGLE** : si le tenu est rejoué, il le sera à l'endroit où la pénalité laisse la balle. Le privilège de rejouer le tenu depuis n'importe quel point entre les lignes de remises en jeu ne s'applique que lorsqu'une pénalité est administrée pour une faute de l'équipe B.

IV. Pendant une transformation, les deux équipes commettent des fautes avant l'interception par B d'une passe avant. Pendant le retour, (a) B23 bloque sous la ceinture ou (b) A18 plaque le porteur de balle en l'agrippant par la grille. **REGLE** : (a) et (b) Les fautes s'annulent et la transformation est rejouée.

V. Pendant une transformation, B79 est dans la zone neutre au moment du snap. B20 intercepte une passe avant légale et A55 le plaque en le saisissant par la grille. **REGLE** : Les deux fautes s'annulent et la transformation est rejouée.

Fautes commises pendant une transformation après possession par l'équipe B - ARTICLE 4

Décision homologuée 8.3.4

I. B15 intercepte la passe avant légale de l'équipe A (tentative de transformation) et court jusqu'au milieu du terrain lorsqu'il est plaqué par A19, qui agrippe et tire la grille de B15. **REGLE** : la transformation est terminée et la pénalité est déclinée d'après la Règle.

II. B1 intercepte une passe avant légale de l'équipe A et court jusqu'au milieu du terrain. Pendant la course, B2 fauche dans la zone d'en-but de l'équipe B. **REGLE** : la pénalité est déclinée d'après la Règle.

III. Pendant une tentative de transformation à deux points, l'équipe A est pénalisée pour une permutation illégale. B21 récupère une balle lâchée et pendant la course, B45 bloque sous la ceinture et A80 donne un coup de poing à un adversaire. B21 va jusqu'à la ligne d'en-but adverse. **REGLE** : A80 est expulsé. Il n'y a pas de score, les fautes s'annulent, la transformation n'est pas rejouée et est terminée.

IV. Pendant une tentative de transformation à deux points, l'équipe A est pénalisée pour une permutation illégale. B21 récupère la balle lâchée et remonte le terrain. A80 donne un coup de poing à un adversaire. B21 va jusqu'à la ligne d'en-but adverse. **REGLE** : Le score compte et la pénalité contre A80 pour sa faute flagrante est appliquée lors du coup de pied d'engagement ou au point suivant lors des prolongations. A80 est expulsé.

SECTION 4. Field goal

Jeu suivant - ARTICLE 2

Décision homologuée 8.4.2

I. 4^{ème} tenu et 8 yards sur la ligne des 40 yards de l'équipe B. La tentative de *field goal* de l'équipe A n'est pas touchée, roule au sol et est déclarée morte sur la ligne des 7 yards de l'équipe B. **REGLE** : balle à l'équipe B sur sa ligne des 40 yards.

II. 4^{ème} tenu et 8 yards sur la ligne des 40 yards de B. La tentative de *field goal* de l'équipe A touche B1 sur la ligne des 10 yards et sort en touche sur la ligne des 5 yards. **REGLE** : balle à l'équipe B sur la ligne des 5 yards.

RÈGLE 8 : LA MARQUE

III. 4^{ème} tenu et 8 yards sur la ligne des 40 yards de l'équipe B. La tentative de *field goal* de l'équipe A touche le sol sur la ligne des 3 yards et rebondit jusque dans la zone d'en-but où elle est réceptionnée en l'air, par un joueur de l'équipe B qui retombe au sol dans la zone d'en-but. **REGLE** : *Touchback* (règle [8-6-1-b](#)). Balle à l'équipe B sur sa ligne des 20 yards.

IV. 4^{ème} tenu et 8 yards sur la ligne des 18 yards de l'équipe B. La tentative ratée de *field goal* de l'équipe A sort en touche dans la zone d'en-but. **REGLE** : balle à l'équipe B sur sa ligne des 20 yards.

V. La tentative ratée de *field goal* de l'équipe A touche le sol au-delà de la zone neutre et rebondit en deçà de la zone neutre, où elle est récupérée et avancée par B1 jusque dans la zone d'en-but de l'équipe A. **REGLE** : *touchdown* (Règle [6.3.5](#)).

VI. 4^{ème} tenu et 6 yards sur la ligne des 18 yards de l'équipe B. La tentative ratée de *field goal* de l'équipe A touche le sol au-delà de la zone neutre et rebondit en deçà de la zone neutre jusqu'à la ligne de 28 yards de B, où elle sort en touche ou est récupérée sans être avancée par l'une ou l'autre équipe. Le coup de pied n'a pas été touché au-delà de la zone neutre. **REGLE** : balle à l'équipe B, premier tenu et 10 sur sa ligne des 28 yards (Règles [6.3.5](#), [6.3.6](#) et [6.3.7](#)).

SECTION 5. Safety

Comment marquer - ARTICLE 1

Décision homologuée 8.5.1.

I. A10, après avoir reçu le *snap* dans sa propre zone d'en-but, est plaqué. La balle reposant sur la ligne d'en-but, sa partie avant étant dans l'aire de jeu. **REGLE** : Safety. Une partie de la balle morte est sur la ligne d'en-but du coureur.

II. Un coup de pied de mêlée ne franchit pas la zone neutre, ou franchit la zone neutre et est touché en premier par l'équipe B, ou n'est pas touché, puis rebondit jusque dans la zone d'en-but où la balle est déclarée morte en possession de l'équipe A. **REGLE** : Safety. (Règle [8.7.2.a](#)).

III. B1 intercepte une passe avant légale (pas une transformation) dans sa zone d'en-but, avance, mais ne sort pas de sa zone d'en-but où il est plaqué. Pendant la course, B2 fauche A1 dans la zone d'en-but. **REGLE** : Safety, car la pénalité laisse la balle en possession de l'équipe B dans sa zone d'en-but.

IV. B1 intercepte une passe avant ou une balle lâchée ou réceptionne un coup de pied libre ou de mêlée entre sa ligne des 5 yards et la ligne d'en-but et son mouvement initial l'entraîne dans sa zone d'en-but. La balle est déclarée morte en possession de l'équipe B dans la zone d'en-but. **REGLE** : balle à l'équipe B au point où la passe ou la balle lâchée a été interceptée ou le coup de pied réceptionné. La décision aurait été la même si B1 avait récupéré une balle lâchée, une passe arrière ou un coup de pied dans des circonstances similaires.

V. B1 intercepte une passe avant ou une balle lâchée ou réceptionne un coup de pied libre ou de mêlée entre sa ligne des 5 yards et la ligne d'en-but et son mouvement initial l'entraîne dans sa zone d'en-but. Avant que la balle ne soit déclarée morte, B2 fauche dans la zone d'en-but. B1 ne sort pas de la zone d'en-but et la balle est déclarée morte.

REGLE : Safety par pénalité. Le point de base est la fin de la course où B1 a obtenu la possession entre la ligne des 5 yards et la ligne d'en-but et la faute est derrière le point de base.

RÈGLE 8 : LA MARQUE

VI. La balle lâchée ou la passe arrière de l'équipe A touche le sol. L'équipe B rate la balle (la touche en essayant de la récupérer), mais elle franchit la ligne d'en-but de l'équipe A, où l'équipe A se couche dessus ou la balle sort des limites derrière la zone d'en-but. **RÈGLE** : Safety. L'impulsion provient de la balle lâchée ou de la passe (Règle [8.7.2.a](#)).

VII. A36 tente de dégager au pied d'en deçà de sa ligne d'en-but, mais A36 touche la balle sans s'en assurer la possession. Après l'avoir récupéré, A36 touche le piquet situé à l'intersection de la touche et de la ligne d'en-but. **RÈGLE** : Safety à moins que la balle toute entière ne soit dans l'aire de jeu lorsque le coureur touche le piquet ou la touche. La balle est morte au point extrême de sa progression lorsque le coureur touche le piquet ou la touche (Règles [2.31.3](#) et [4.2.4.d](#)).

VIII. B40 intercepte une passe sur sa ligne des 4 yards. Son mouvement initial l'entraîne vers sa zone d'en-but quand il lâche la balle sur sa ligne de 1 yard et (a) B40, le joueur qui a lâché la balle, la récupère dans la zone d'en-but ou (b) B45, un partenaire la récupère dans la zone d'en-but. **RÈGLE** : Safety en (a) et (b).

IX. B47 intercepte une passe sur ses 3 yards. Son impulsion l'emmène dans sa zone d'en-but où il perd la balle. Cette dernière revient dans l'aire de jeu. A33 recouvre la balle sur les 2 yards de B, mais il est heurté et perd la balle à son tour. La balle roule dans la zone d'en-but et sort par la ligne de fond. **RÈGLE** : touchback. Balle à l'équipe B, 1^{er} et 10 sur ses 20 yards. La règle du « momentum » s'applique seulement lorsque la balle reste dans la zone d'en-but et est déclarée morte. (Règle [8-6-1](#)).

X. 3^{ème} et 5 yards sur la ligne des 20 yards de B. Le défenseur B44 intercepte une passe avant sur ses 3 yards, et son mouvement l'entraîne dans sa zone d'en-but. Lorsqu'il est dans la zone d'en-but, il perd la balle. La balle roule, sort de la zone d'en-but et est dans l'aire de jeu. Dans la lutte pour la possession de la balle, cette dernière revient dans la zone d'en-but et, (a) B44 recouvre la balle au sol, (b) sort par la ligne de fond. **RÈGLE** : (a) et (b) safety. L'impulsion qui fait que la balle est dans la zone d'en-but pour la 2^{ème} fois est la perte de balle par B44. La lutte pour récupérer la balle ne donne pas de nouvelle impulsion. La règle du « momentum » ne s'applique pas car la balle n'est pas restée dans la zone d'en-but. (Règle [8-7-2](#)).

SECTION 6 - *Touchback*

Quand est-il déclaré - ARTICLE 1

Décision homologuée 8.6.1

I. La balle lâchée par l'équipe A touche le piquet situé à l'intersection de la ligne d'en-but de l'équipe B et de la touche. **RÈGLE** : Touchback. Balle à l'équipe B sur sa ligne des 20 yards (Règle [7.2.4.b](#)).

II. B1 intercepte la passe avant légale de l'équipe A dans sa propre zone d'en-but, puis A1, dans la zone d'en-but de B, arrache la balle à B1. **RÈGLE** : Touchdown. La balle n'est pas automatiquement morte lorsqu'elle est interceptée, mais devient morte quand A1 en prend la possession. Cependant, si dans l'opinion de l'arbitre, il y a un laps de temps appréciable pendant lequel le joueur de l'équipe B ne fait aucune tentative pour avancer après l'interception, il est justifié de déclarer un touchback.

III. 3^{ème} et 5 yards sur la ligne des 20 yards de B. Le défenseur B44 intercepte une passe avant sur ses 3 yards, et son mouvement l'entraîne dans sa zone d'en-but. Lorsqu'il est dans la zone d'en-but, il perd la balle. La balle roule, sort de la zone d'en-

RÈGLE 8 : LA MARQUE

but et est dans l'aire de jeu. Dans la lutte pour la possession de la balle A33 botte la balle qui revient dans la zone d'en-but et sort par la ligne de fond. **REGLE** : 1^{er} et 10 pour l'équipe B sur ses 30 yards. Le résultat du jeu est un touchback, et donc le point d'application est et le point de base sur les 20 yards de B, 10 yards de pénalité pour botté illégal. Le résultat est un touchback car la nouvelle impulsion est donnée par le coup de pied illégal de A33. (Règle [2-16-1-a, 8-5-1, 8-7-1, 10-2-2-d-2\(a\)](#)).

SECTION 7 - Responsabilité et impulsion initiale

Impulsion initiale - ARTICLE 2

Décision homologuée 8.7.2

I. Le coureur A1, avançant vers la ligne d'en-but de l'équipe B, lâche la balle quand B1 rabat la balle de sa main ou le plaque par derrière. Dans les deux cas, A1 perd la possession à courte distance de la ligne d'en-but et la balle va jusque dans la zone d'en-but de l'équipe B, où elle est récupérée par l'équipe B. **REGLE** : Touchback. L'impulsion initiale est attribué à la balle lâchée par l'équipe A (Règle [8.6.1.a](#)).

II. Un coup de pied de l'équipe A touche le sol et un joueur de l'équipe B ayant ensuite rabattu la balle, elle franchit la ligne d'en-but de l'équipe B où l'équipe B la récupère ou elle sort des limites. **REGLE** : La nouvelle impulsion est donnée par l'équipe B. Safety, 2 points pour l'équipe A. On considère que le fait de rabattre le coup de pied a détruit l'impulsion du coup de pied et en a donné une nouvelle. Cependant, le fait de toucher simplement ou de détourner le coup de pied ou d'être touché par celui-ci ne "détruit" pas l'impulsion initiale du coup de pied (Règle [8.5.1.a](#)).

III. L'équipe A dégage au pied. La balle est touchée par l'équipe B (ce n'est pas une nouvelle impulsion) et franchit la ligne d'en-but de l'équipe B. Puis, l'équipe B se couche sur la balle ou la balle sort des limites dans la zone d'en-but. **REGLE** : Touchback. La même Règle s'applique si un coup de pied en vol touche l'équipe B ou est à peine détourné par une tentative de réception. L'équipe B peut récupérer et l'avancer et il y a touchback si un joueur de B est plaqué dans la zone d'en-but ou s'il sort des limites derrière la ligne d'en-but (Règle [8.6.1.a](#)).

IV. L'équipe A donne un coup de pied libre de sa ligne des 30 yards. La balle roule au sol sur la ligne des 3 yards de l'équipe B lorsque B10 la botte, ce qui conduit la balle à sortir en touche dans la zone d'en-but. **REGLE** : Safety dû à la nouvelle impulsion donnée par B10. Faute de l'équipe B pour botter illégalement illégal. Si la pénalité (10 yards) est acceptée, le tenu sera rejoué avec un coup de pied libre répété depuis la ligne des 40 de A (Règles [9.4.4.](#) et [10.2.2.d.4](#)).

V. 4^{ème} et 5 sur la ligne des 20 yards de l'équipe B. A30 lâche la balle sur la ligne des 16 yards de l'équipe B. Elle roule jusqu'à la ligne des 10 yards où B40 tente de récupérer la balle libre et la touche sans s'en assurer la possession et la contraint à sortir en touche sur (a) la ligne des 5 yards de l'équipe B ou (b) la ligne des 18 yards de l'équipe B. **REGLE** : Balle lâchée sortant en touche en (a) et (b). L'équipe A n'ayant pas franchi la ligne à atteindre avant de lâcher la balle, il y a balle à l'équipe B, premier et 10 sur (a) la ligne des 16 yards de l'équipe B ou (b) la ligne des 18 yards de l'équipe B (Règles [5.1.4.f](#) et [7.2.4.b](#)).

VI. 4^{ème} et 5 sur la ligne des 20 yards de l'équipe B. A30 lâche la balle sur la ligne des 16 yards de l'équipe B. La balle roule jusqu'à la ligne des 10 yards où B40 rabat la balle libre (a) vers l'arrière et en touche sur la ligne des 5 yards de l'équipe B ou (b) vers

RÈGLE 8 : LA MARQUE

l'avant et en touche sur la ligne des 18 yards de l'équipe B. **RÈGLE** : Dans les deux cas, il s'agit d'une balle lâchée sortie en touche. En (a) le fait de rabattre la balle est légal et il y a balle à l'équipe B, premier et 10 sur la ligne des 16 yards de l'équipe B, car l'équipe A n'a pas gagné un premier tenu. Le temps démarra au snap. En (b) balle rabattue illégalement, pénalisez l'équipe B du point où la balle a été lâchée. Balle à l'équipe A, premier et ligne d'en-but (Règles [5.1.4.f](#) et [7.2.4.b](#)). Le temps démarra au signal balle prête à jouer.

RÈGLE 9

CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES ASSUJETTIES AUX RÈGLES

SECTION 1. Fautes Personnelles

Fautes par contact et croche pied - ARTICLE 2

Décision Homologuée 9.1.2

- I. Un joueur (a) frappe un adversaire avec le genou ou (b) projette le genou avant le contact avec un adversaire (situation probable lorsque le joueur rencontre un bloqueur). **REGLE** : (a) et (b) Faute personnelle, "coup de genou". Pénalité - 15 yards. Appliquer du point précédent si la faute est commise par l'équipe A en-deçà de la zone neutre. Safety si la faute de A est commise en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A. Premier tenu si faute de l'équipe B. Expulsion si la faute est flagrante.
- II. A1, un porteur de balle, frappe le plaqueur B6 avec son avant-bras étendu juste avant d'être plaqué.

REGLE : Faute personnelle. Pénalité - 15 yards. Appliquer du point précédent si la faute est commise par l'équipe A en-deçà de la zone neutre. Expulsion si la faute est flagrante. Safety si la faute est commise en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A

Viser / Initier un contact avec le haut du casque - ARTICLE 3

Décision Homologuée 9.1.3

- I. A12, passeur, est positionné dans la tackle box recherchant un receveur démarqué. Avant ou juste au moment où il lance la balle, A12 est contacté sur le côté au niveau des côtes, des cuisses ou des genoux, par B79, qui contacte en premier avec le haut de son casque. **REGLE** : Faute par B79 pour viser son adversaire et initier le contact avec le haut de son casque. Expulsion pour les fautifs flagrants.

Joueur sans Défense : Contact à la Tête ou dans la Région du Cou - ARTICLE 4

Décision Homologuée 9.1.4

- I. A83 receveur a sauté et réceptionné une passe avant. Pendant que A83 est en train de regagner son équilibre, B45 se jette en courant sur A83, au-dessus des épaules, avec son casque ou ses épaules. **REGLE** : Faute de B45 pour viser et initier le contact contre un adversaire sans défense au-dessus des épaules. Expulsion pour les fautifs flagrants.
- II. Alors que le porteur de balle A20 va vers l'avant en contournant les joueurs de bout de ligne avec la tête haute, il baisse la tête et contacte B89 *end défensif*, qui tente de le plaquer. Les deux joueurs se contactent casque contre casque. **REGLE** : Pas de faute. Que ce soit A20 ou B89, ils ne sont pas sans défense et aucun n'a visé l'autre d'après la règle [9.1.3](#).

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES ...

Blocage sous la ceinture - ARTICLE 6

Décision homologuée 9.1.6

I. A1, *end*, est positionné à 11 yards à gauche du *snappeur*. B2 est entre la position originale de A1 et la ligne de touche. A1 bloque B2 en s'écartant de la position de la balle au *snap*. Le blocage de A1 est effectué sous la ceinture.

REGLE : Blocage légal car il est dirigé vers la ligne de touche adjacente à A1.

II. A1, quart arrière au *snap*, est contraint à sortir de sa poche de protection et court en travers du terrain pour éviter les placages. A2, receveur éloigné, positionné à 12 yards à gauche du *snappeur*, descend le terrain puis revient en direction de la zone neutre. A2 bloque B2 sur la zone neutre et sous la ceinture en direction de la ligne de touche à droite. **REGLE** : Blocage illégal. Pénalité - 15 yards.

III. Lors d'un jeu de course ou d'un jeu à option "passe ou course", A2, receveur, est positionné à 12 yards à droite du *snappeur*. Il descend le terrain, puis revient vers la zone neutre. A2 bloque alors B2, 8 yards au-delà de la zone neutre et sous la ceinture en direction de la ligne de touche à gauche. **REGLE** : Blocage illégal. Pénalité - 15 yards.

IV. A1, *flanker*, positionné du côté gauche de la formation, fait un changement de direction (*reverse*) du côté droit après avoir reçu la balle d'un coéquipier. A2, *spread end*, est positionné au *snap* à 10 yards du *snappeur*, du côté droit de la formation. A2 bloque B2, *end défensif* en direction de la ligne de touche à droite. Le blocage sous la ceinture de A2 a lieu en-deçà de la zone neutre ou 1 yard au-delà.

REGLE : Blocage illégal. Pénalité - 15 yards. Application au point précédent si la faute est commise en deçà de la zone neutre.

V. A1 en position de *wing back* est positionné 5 yards en dehors de la *tackle box* sur la droite, il part en mouvement vers la balle avant le *snap*. Au *snap*, son mouvement le conduit directement derrière le *snappeur*. Après le *snap*, A1 bloque B2 sous la ceinture en direction de la ligne de touche à gauche. **REGLE** : Blocage légal.

VI. Au *snap* A2 *flanker* est positionné 10 yards à l'extérieur du *snappeur* sur la gauche. Alors qu'il se déplace en direction de la ligne de touche la plus proche (à gauche) il bloque un défenseur sous la ceinture en direction de la ligne de touche à gauche.

REGLE : Blocage légal.

VII. Au *snap*, A2, *back*, est immobile à l'intérieur de la *tackle box*. Alors que le jeu démarre il effectue un débordement à droite et bloque sous la ceinture un *linebacker*.

REGLE : Blocage légal quel que soit la direction.

VIII. 3^{ème} et 7 sur les 3 à yards de A. La balle est positionnée sur la ligne de remise en jeu (hahs mark) de gauche. L'arrière A22 est en split à gauche et en dehors de la *tackle box*, B40 se déplace pour le couvrir. La transmission de la main à la main est faite vers A44 qui se déplace vers l'homme de fin de ligne positionné à droite. Pendant que je le jeu se développe, B40 suit le jeu et A22 le poursuit. Sur la ligne des 40 yards de A, au-delà de la ligne de remise en jeu de droite, A22 dépasse B40 et fait un bloc sous la ceinture par devant. La direction du bloc est légèrement depuis la ligne nord / sud, vers la ligne de touche située à droite du terrain. A44 est bloqué et mis à terre sur les 45 yards de B. **REGLE** : A22 est restreint vis-à-vis des blocs sous la ceinture. Sa touche adjacente est celle située à son extérieur, c'est-à-dire sa gauche. Faute, bloc sous la

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES ...

ceinture illégal. Le bloc est réalisé vers la touche non adjacente. 15 yards de pénalité au point de faute. 3^{ème} et 12 sur les 25 yards de A.

IX. 1^{er} et 10 sur les 40 yards de A. A12 prend le snap et part vers sa droite. Le garde A66 ouvre le jeu. Pendant que le jeu se développe, le linebacker B55 bloque sous la ceinture A66 par le coté sur les 44 yards de A. A12 sort du terrain sur les 48 yards de A.

RÈGLE : pas de faute. B55 fait un bloc légal car il n'est pas à plus de 5 yards de la zone neutre.

Contact à retardement, Action en dehors des limites – ARTICLE 7

Décision Homologuée 9.1.7

I. Après que la balle soit déclarée morte, un joueur se jette sur un adversaire à terre qui n'avait pas la balle. **RÈGLE** Faute personnelle. Pénalité 15 yards du point d'avancée et premier tenu si faute est commise par l'équipe B et si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles. "L'empilage" s'applique à un porteur de balle ou à tout autre joueur qui est à terre quand la balle devient morte.

Brutalité sur le Passeur - ARTICLE 9

Décision Homologuée 9.1.9

I. Après que le passeur A17 lance la balle, B68 fait 2 foulées et charge A17, sans faire d'effort pour éviter le contact.

RÈGLE : Brutalité sur le passeur. Le passeur est un joueur sans défense, vulnérable et doit être complètement protégé. Après avoir effectué 2 foulées, B68 devrait être conscient que A17 a lancé la balle et devrait être capable d'éviter de le contacter.

Blocage En Tenaille - ARTICLE 10

Décision Homologuée 9.1.10

I. Lors d'un jeu de passe avant, A75 bloque B66 au niveau de la ceinture en-deçà de la zone neutre. Alors que A75 maintient le contact, A47 bloque B66 au niveau des cuisses. **RÈGLE** Blocage en tenaille, 15yards depuis le point précédent.

II. Alors que le jeu se déroule vers la gauche, le *tackle* droit A77 est en train de se désengager de son blocage contre B50 quand A27 bloque B50 au niveau des genoux.

RÈGLE Blocage en tenaille 15yards. Application du point précédent si la faute a lieu en-deçà de la zone neutre.

III. Immédiatement après le snap, le *garde* gauche A65 et le *tackle* gauche A79 bloquent simultanément B66 qui est dans la zone neutre. (a) Les deux blocages sont au niveau des cuisses (b) L'un des contact est à la ceinture et l'autre aux genoux. **RÈGLE** (a) Blocages légaux combinaison bas-bas (b) Faute, blocage en tenaille.

IV. Le *tight end* A87 et le *wingback* A43 sont dans le jeu quand ils bloquent simultanément le *linebacker* B17 qui est 3 yards au-delà de la zone neutre (a) Les deux blocages sont au-dessus de la ceinture (b) L'un des blocages est au-dessus de la ceinture et l'autre au niveau des genoux **RÈGLE** (a) Blocages légaux (b) Faute, blocage en tenaille.

V. Après avoir *snappé* la balle, le centre A54 est repoussé par le *nose guard* B62 en vue de bloquer le *linebaker*. A54 contacte légèrement B62, ou B62 part à l'extérieur et

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES ...

utilise ses bras pour initier le contact avec A54. Pendant que B62 et A54 sont en contact, le *garde* droit A68 bloque B62 par l'avant et sous les genoux. Règle : Jeu légal. A54 n'est pas en train de bloquer B62. Le contact accidentel ou le contact initié par B62 ne constitue pas une combinaison de blocage, et ce n'est pas un blocage en tenaille.

Contact contre le snappeur - ARTICLE 14

Décision Homologuée 9.1.14

I. A10 est en formation "shotgun", 7 ½ yards derrière le "sappeur", qui a la tête baissée et regarde en arrière entre ses jambes. Immédiatement après le *snap*, le *nose guard* B55 charge directement vers le "sappeur" et le contacte en le poussant en arrière.

RÈGLE : Légal. Aucune protection spéciale n'est accordée au "sappeur", car il n'est pas évident qu'un coup de pied va être tenté (Règle [2.16.10](#)). Le "sappeur" a la protection habituelle contre toute faute personnelle pour brutalité inutile.

II. L'équipe A est en formation évidente de coup de pied de mêlée. Immédiatement après le *snap*, le *nose guard* B55 charge directement vers le "sappeur", le contacte et le repousse vers l'arrière. La balle est snappée à un joueur de l'arrière champ positionné 3 yards en-deçà de la ligne de mêlée où est un botteur potentiel qui tente de courir ou de passer la balle. **RÈGLE** : Faute. Pénalité : 15 yards et premier tenu automatique. Le "sappeur" ne peut être contacté avant qu'une seconde ne soit écoulée après le *snap*, lorsque l'équipe A est en formation de coup de pied de mêlée et qu'il est évident qu'un coup de pied peut être tenté.

III. Immédiatement après le *snap*, alors que l'équipe A est en formation évidente de coup de pied de mêlée, le *nose guard* B71 tente de pénétrer entre le "sappeur" et l'homme de ligne adjacent. Le contact initial légal de B71 a lieu avec l'homme de ligne situé à côté du "sappeur".

RÈGLE : Légal. Le contact incident avec le "sappeur" après son contact initial ne constitue pas une faute (Règle [2.16.10](#)).

Saisie au Col - ARTICLE 15

Décision Homologuée 9.1.15

I. Le porteur de balle A20 progresse vers l'avant à proximité de la ligne de touche, B56 défenseur l'agrippe par l'arrière par le col de son maillot ou le col de ses épaulières. B56 maintient ce contact sur plusieurs yards, mais A20 ne tombe pas au sol jusqu'au moment où il est plaqué par un autre défenseur.

RÈGLE : Jeu légal. B56 ne commet pas faute car il ne tire pas immédiatement A20 au sol.

Brutaliser ou Heurter le Botteur ou le Placeur - ARTICLE 16

Décision Homologuée 9.1.16

I. A1 attrape un long *snap* et tente un dégagement en-deçà de sa ligne de mêlée, mais manque la balle, qui tombe au sol, après quoi il est percuté par B1.

RÈGLE : Balle lâchée de A. Pas de faute par B1. Il n'y a pas de botteur tant que la balle n'est pas effectivement bottée.

II. A1 botte la balle, après quoi B1, incapable de stopper sa tentative de contrer le coup de pied, heurte en courant le botteur ou le placeur.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES ...

REGLE : Pénalité - 5 yards du point précédent. Brutalité : 15 yards et premier tenu en cas de doute entre "heurter en courant" ou "brutaliser".

III. A1, depuis une formation qui n'est pas une formation de coup de pied de mêlée, donne un coup de pied rapide, inattendu, si soudainement que B1 ne peut éviter le contact.

REGLE : Il n'y a pas brutalité ou "heurter en courant" le botteur, car la Règle ne s'applique que lorsqu'il est raisonnablement évident qu'un coup de pied va être donné.

IV. B1 heurte en courant A1 qui a botté la balle et a disposé d'un temps raisonnable pour retrouver son équilibre.

REGLE : Pas de faute de B1 sauf si l'action est jugée comme "heurter en courant ou se jeter sur un adversaire de toute évidence hors du jeu" ([9.1.12](#)).

V. Après que B1 a heurté en courant le botteur A25, ce dernier feint d'avoir été brutalisé.

REGLE : Fautes s'annulant.

VI. Le botteur A1, dans une formation de coup de pied de mêlée, se déplace latéralement de 2 ou 3 pas pour récupérer un mauvais *snap* ou récupère un *snap* qui est passé au-dessus de sa tête, puis botte la balle. Il est contacté par B2 qui a tenté, sans succès, de contrer le coup de pied.

REGLE : A1 ne perd pas automatiquement sa protection comme dans n'importe quelle autre situation de coup de pied sauf s'il court avec la balle en dehors de la tackle box. Tant que A1 reste dans la tackle box, celui-ci garde la protection comme dans les autres cas de jeux de coup de pied. Lorsqu'il est évident que A1 a l'intention de botter (dans une position normale de coup de pied de dégagement), les défenseurs doivent l'éviter après qu'il a botté la balle.

VII. Le botteur A22 est positionné à 15 yards en-deçà de la zone neutre lorsqu'il attrape un long *snap*, court rapidement vers sa droite en direction de la ligne de mêlée, et en court en dehors de la tackle box. Il arrête alors sa course, botte la balle, et est immédiatement heurté par B89 qui est en vol.

REGLE : Jeu légal, pas de faute de B89. A22 perd sa protection après être sorti de la tackle box en courant avec la balle.

Participation active d'un joueur sans casque - ARTICLE 17

Décision Homologuée 9.1.17

I. Pendant le jeu, B55 perd son casque sans que cela soit consécutif à une faute de l'équipe A. B55 le remet immédiatement et reprend la poursuite du porteur de balle.

REGLE : faute personnelle de B55 pour avoir continué à participer au jeu après avoir perdu son casque. Le temps est arrêté à la fin du jeu et B55 doit quitter le terrain pour le prochain tenu. ([Règle 3-3-9](#)).

SECTION 2. Fautes de conduite antisportive

Actes antisportifs - ARTICLE 1

Décision homologuée 9.2.1

I. L'équipe B marque un essai sur un retour de coup de pied d'engagement, et des remplaçants situés dans la zone d'équipe de B, sans intention d'entrer en jeu, courrent jusque dans la zone d'en-but pour féliciter le porteur de balle.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES ...

REGLE: acte antisportif. Pénalité - 15 yards sur la transformation ou au coup de pied d'engagement suivant. Les arbitres devront noter les numéros des joueurs fautifs, pour une possible expulsion, plus avant dans la rencontre, en cas de 2^{ème} faute pour conduite antisportive ([9-2-1-a](#)-Pénalité).

II. 3^{ème} et 15 sur la ligne des 20 de l'équipe B. Le receveur éligible A88 réceptionne une passe sur les 18 de B et se dirige vers la ligne d'en-but. Sur les 10 de B il effectue un « pas de l'oie » et continue cette action quand il franchit la ligne d'en-but. **REGLE :** Faute de balle vivante pour conduite non sportive. 15yards de pénalité appliquée au point de faute, qui est la ligne des 10 de B, et toujours 3^{ème} tentative. 3^{ème} et 20 sur les 25 de B III 2^{ème} et 5 sur les 40 de B. Le coureur A22 reçoit une passe arrière du passeur, contourne par la droite, et se dirige vers la zone d'en-but. Le *Guard* A66, qui a été poussé en dehors du jeu, bloque légalement B90 au sol et restant au-dessus de lui le provoque et lui lance des obscénités. Un drapeau est lancé par le juge de chaîne, alors que A22 est sur le 10 de B et avant qu'il n'entre dans la zone d'en-but. **REGLE :** Faute de balle vivante pour conduite non sportive. 15yards de pénalité depuis le point de faute, qui est les 30 de B, et toujours 2^{ème} tentative. 2^{ème} et 10 sur les 45de B

IV. 3^{ème} et 15 sur les 20 de B. Le receveur éligible A88 réceptionne une passe sur les 18 de B et se dirige vers la ligne d'en-but. Très proche de la ligne d'en-but il plonge dans la zone d'en-but, il n'y a aucun joueur de B a moins de 10. Le juge de Champs n'est pas certain de l'endroit d'où A88a commencer de plonger. **REGLE :** Faute pour conduite non sportive. Administrer comme une faute de balle morte : l'essai est validé et la pénalité pourra être appliquée depuis la transformation ou du coup de pied libre suivant.

V. 2^{ème} et 7 sur les 30 de B. Le *Nose Guard* B55 est dans la zone neutre avant le snap. Le coureur A22 prend la balle et un jeu rapide vers le milieu, entre dans l'ouverture, et sur le 10de B ce tourne et entre en arrière dans la zone d'en-but. Le Juge de Chaîne et le Juge de Ligne lance un drapeau pour la faute de dépassement, et le Juge de Champs Arrière lance un drapeau pour l'action de A22. **REGLE :** Les fautes s'annulent et la tentative est rejouée. 2^{ème} et 7 sur les 30de B

VI. 1^{er} et 10 sur les 50. Le lanceur fait une passe extérieure vers le coureur A44 qui déborde vers la droite et part vers la ligne d'en-but. Le Juge de Ligne a lancé un drapeau contre B57 qui lui a lancé des obscénités, en se plaignant d'avoir été saisi par le joueur de bout de ligne. A44 marque. **REGLE :** Faute de balle vivante pour conduite non sportive contre B57. La pénalité sera reportée soit à la transformation soit au coup de pied libre suivant, l'option appartenant à l'équipe A.

VII. 3^{ème} et 15 sur les 45 de A. A12 va vers l'arrière pour une passe et est plaqué par B77 pour une perte de 10yards. B77 saute sur ses pieds, se tape sur la poitrine, reste au-dessus du lanceur et le provoque, fait un spectacle en direction du public. L'Arbitre Principal et le Juge de Ligne ont lancés un drapeau. **REGLE :** faute de balle morte pour conduite non sportive de B77. 15yards de pénalité depuis le point de balle morte et première tentative automatique. 1^{ère} et 10 pour l'équipe A sur les 50.

VIII. Le *safety* B33 intercepte une passe sur ses 10 et retourne pour un essai. Alors qu'il longe la ligne de touche pour couvrir le jeu le Juge de Ligne lance un drapeau contre l'entraîneur de B qui est dans l'aire de jeu vers les 40. **REGLE :** Bien que la faute ait lieu pendant que la balle est vivante, elle sera traitée comme une faute de balle morte du fait qu'elle a été commise par un non joueur. L'essai est accordé et les 15yards de pénalité seront appliqués soit à la transformation soit au coup de pied libre suivant.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES ...

IX. 2^{ème} et 5 sur les 45 yards de A. Le porteur de balle A33 sort plein champ et à le terrain dégagé vers la zone d'en-but de B. Sur les 2 yards de B, il vire brusquement vers sa gauche et trottine parallèlement à la ligne d'en-but attendant que les joueurs de l'équipe B arrivent à sa portée. Puis il entre dans la zone d'en-but. A33 part en courant jusqu'aux tribunes et fête le touchdown avec les supporters. RÈGLE : pas de score. A33 commet 2 fautes antisportives, une de balle vivante et une de balle morte. Les 2 sont pénalisées de 15 yards de pénalité et A33 est expulsé. 1^{ère} et 10 pour l'équipe A sur les 32 yards de B. (Règle [9-2-6](#)).

Tactiques d'anti-jeu - ARTICLE 2

Décision homologuée 9.2.2

I. Après que la balle a été déclarée "prête à jouer", l'équipe A se positionne dans une formation avec 2 joueurs largement écartés de chaque côté du "snappeur" et 2 autres hommes de lignes adjacents au "snappeur" et pas plus de 4 joueurs sont légalement dans l'arrière champ. L'équipe A fait entrer 2 remplaçants qui se positionnent sur la ligne de mêlée, adjacents aux 2 hommes de lignes offensifs écartés, du côté de l'aire de jeu opposé à leur banc. Cela laisse l'équipe A avec donc 9 joueurs sur la ligne de mêlée et 4 joueurs d'arrière champ, tous légalement en position. Avant le *snap*, les 2 hommes de ligne de A les plus proches de leur banc quittent l'aire de jeu et en sont sortis au *snap*. 7 joueurs sont sur la ligne de mêlée, 5 d'entre eux étant des hommes de ligne de l'équipe A, portant des numéros de 50 à 79.

RÈGLE : pénalité - 15 yards du point précédent. C'est un remplacement simulé de joueur destiné à créer la confusion chez les adversaires

II. Lors d'un 4^{ème} tenu sur la ligne des 12 yards de l'équipe B, A1 entre sur le terrain avec une chaussure spéciale pour botter pendant que ses 11 coéquipiers sont en conseil. A1 s'agenouille et mesure la distance entre la zone neutre et le point de coup de pied. Quand ses coéquipiers quittent le conseil, A1 sort du terrain avec la chaussure. L'équipe A exécute rapidement un jeu de course.

RÈGLE : faute de l'équipe A. Pénalité - 15 yards du point précédent. Il ne doit pas y avoir de remplacement simulé pour créer la confusion chez les adversaires et un joueur qui communique doit rester en jeu au moins un tenu.

III. A1 quitte le terrain pendant un tenu. L'équipe A est en conseil avec 10 joueurs, le remplaçant A12 entre en jeu et A2 simule la sortie l'aire de jeu, mais s'arrête près de la touche pour y recevoir une passe.

RÈGLE : pénalité - 15 yards du point précédent. C'est un remplacement simulé de joueur destiné à créer la confusion chez les adversaires.

IV. Une équipe étant légalement positionnée pour tenter un coup de pied placé, le placeur potentiel du coup de pied se dirige vers sa zone d'équipe et demande une chaussure. Une chaussure est lancée sur le terrain et le joueur, en mouvement vers sa zone d'équipe, se tourne vers la ligne d'en-but adverse. La balle est "snappée" au joueur en position pour botter et celui-ci lance une passe au joueur qui s'était tourné vers la ligne d'en-but après avoir demandé une chaussure.

RÈGLE : pénalité - 15 yards du point précédent.

V. L'équipe A est positionnée en formation de coup de pied de mêlée et a marqué une seconde d'immobilité. L'un des arrières offensifs crie et fait un signe à son coéquipier A40, bloqueur côté droit, de quitter le terrain. Au *snap*, A40 est en mouvement

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES ...

léggalement vers sa touche. Il se tourne alors vers la ligne d'en-but adverse et devient receveur de passe.

REGLE : pénalité - 15 yards du point précédent. C'est une tactique associée au principe du remplacement utilisé dans le but de créer la confusion parmi les adversaires.

SECTION 3. Blocages, utilisation de la main et du bras

Gêner pour le coureur ou aide au coureur ou passeur - ARTICLE 2

Décision Homologuée 9.3.2

I. En essayant de gagner du terrain, le porteur de balle A44 est ralenti par des joueurs de l'équipe B tentant de la plaquer. L'arrière A22 (a) pose ses mains sur les fesses de A44 et le pousse vers l'avant, (b) pousse ses coéquipiers venus autour de A44, (c) attrape le bras de A44 et le tire vers l'avant pour gagner des yards. **REGLE** : (a) et (c), faute pour aide au coureur. 5 yards de pénalité avec l'application du principe des 3&1. (b) action légale, il n'est pas clairement défini que A22 est en train d'aider A44. (Règle 9-3-2-b).

Utilisation des mains ou bras par l'attaque - ARTICLE 3

Décision homologuée 9.3.3

I. A6 court avec la balle. Pendant la course, A12 bloque B2 en le poussant violemment dans le dos, au-dessus de la ceinture.

REGLE : Blocage illégal dans le dos. Pénalité – 10 yards.

II. Un coéquipier du passeur ou du porteur de balle, chargeant au-delà de la zone neutre, contacte un adversaire, ses mains et ses bras n'étant pas parallèles au sol ou ses mains à demi fermées en forme de coupe ou complètement fermées, mais les paumes ne faisant pas face à l'adversaire.

REGLE : Utilisation légale des mains.

III. Un coéquipier du passeur ou du porteur de balle, en deçà de la zone neutre, a les bras parallèles au sol et contacte un adversaire au-dessus des épaules.

REGLE : Utilisation illégale des mains. Pénalité - 10 yards ou 15 yards pour faute personnelle, application au point précédent. Safety si la faute est commise en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A.

IV. Un coéquipier du passeur ou du porteur de balle donne un coup avec les mains fermées à un adversaire, au-dessous des épaules.

REGLE : faute personnelle. Pénalité - 15 yards Appliquer depuis le point précédent si la faute est commises en-deçà de la zone neutre. Safety si la faute est commise en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A.

V. Les mains de A2 contactent un défenseur B2 pendant un blocage légal. B2 se tourne pour éviter A2, dont les mains contactent alors le dos de B2.

REGLE : Blocage légal.

VI. Les mains de A2 contactent le dos d'un défenseur B2, quand celui-ci se tourne pour éviter A2. A2 maintient ses mains sur le dos de B2, pendant que B2 avance vers le passeur.

REGLE : Blocage légal.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES ...

VII. Les mains de A2 contactent un défenseur B2, quand celui-ci se tourne pour éviter A2 dont les mains contactent alors le dos de B2. Après que les mains de A2 ont perdu le contact avec B2, A2 avance et pousse B2 dans le dos.

REGLE : Blocage illégal dans le dos. Pénalité - 10 yards. Appliquer depuis le point précédent si la faute est commise en-deçà de la zone neutre (Règle [2.3.4](#)). Safety si la faute est commise en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A.

VIII. A1 dans, au-delà ou en-deçà de la zone neutre contacte un adversaire avec les paumes ouvertes ou les mains fermées ou à demi fermées, les paumes ne faisant pas face à l'adversaire.

REGLE : Blocage légal.

Utilisation des mains ou des bras par la défense - ARTICLE 4

Décision homologuée 9.3.4

I. Avant qu'une passe avant légale, qui franchit la zone neutre ne soit lancée, B1 saisit A1, joueur éligible, qui est au-delà de la zone neutre.

REGLE : Faute de l'équipe B, saisie. Pénalité - 10 yards et premier tenu, application au point précédent.

II. B50, qui tente d'atteindre le botteur, tire l'homme de ligne A60 par les épaules et (a) le relâche en ayant progressé ou (b) continue à tenir A60.

REGLE : (a) Légal. (b) Saisie. Pénalité - 10 yards du point précédent.

SECTION 4. Rabattre et botter

Rabattre une balle libre - ARTICLE 1

Décision homologuée 9.4.1.

I. L'équipe A tente un coup de pied placé depuis la ligne des 30 yards de l'équipe B. Un joueur de l'équipe B dans la zone d'embut, saute au-dessus de la barre et rabat la balle en vol. La balle retombe dans la zone d'en-but, où elle est récupérée par l'équipe A.

REGLE : Faute pour rabattre une balle dans la zone d'embut. Le résultat du jeu est un *touchdown*.

II. L'équipe A tente un coup de pied placé depuis la ligne des 30 yards de l'équipe B. Un joueur de l'équipe B dans la zone d'embut, saute au-dessus de la barre et rabat la balle en vol. La balle retombe dans la zone d'embut, où elle est récupérée par B. **REGLE** : Faute pour rabattre une balle dans la zone d'embut. Le résultat du jeu est *touchback* ou *safety*.

III. L'équipe A tente un coup de pied placé depuis la ligne des 30 yards de l'équipe B. Un joueur de l'équipe B dans la zone d'embut, saute au-dessus de la barre et rabat la balle en vol. La balle retombe dans l'aire de jeu.

REGLE : Faute pour rabattre une balle dans la zone d'embut. Lors des jeux légaux, l'application au point résultant de coup de pied de mêlée donne un *safety*. La balle reste vivante et l'équipe A peut choisir le résultat du jeu. Si l'équipe A récupère, ne marque pas et accepte la pénalité, ou si le jeu se déroule pendant les prolongations, l'application est au point précédent.

IV. L'équipe A tente une transformation au pied. Un joueur de l'équipe B dans la zone d'embut, saute au-dessus de la barre et rabat la balle en vol. La balle sort des limites dans la zone d'embut.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES ...

REGLE : Faute pour rabattre une balle dans la zone d'embut. Pénalité : Moitié de la distance depuis le point précédent. Les Règles concernant l'application au point résultant du coup de pied de mêlée ne s'appliquent pas lors des transformations [Règle [10-2-3](#)].

V. L'équipe A tente une transformation au pied. Un joueur de l'équipe B dans la zone d'embut, saute au-dessus de la barre et rabat la balle en vol. La balle retombe dans la zone d'embut et est récupérée par l'équipe A.

REGLE : Faute pour rabattre une balle dans la zone d'embut. L'équipe A peut décliner la pénalité et marquer 2 points.

VI. L'équipe A tente un coup de pied placé et B23, dans la zone d'embut, saute au-dessus de la barre et réceptionne la balle. **REGLE** : Jeu légal.

VII. La balle lâchée de A, qui est en vol, est rabattue vers l'avant par B1 et la balle sort des limites en-deçà de la ligne d'embut de l'équipe A.

REGLE : Safety. Rabattre une balle lâchée en vol n'ajoute pas de nouvelle impulsion (Règle [8-7-2-b](#)). Faute de l'équipe B. Pénalité : 10 yards.

VIII. La passe arrière en vol de l'équipe A est rabattue par B1 et la balle sort des limites en-deçà de la ligne d'embut de l'équipe A.

REGLE : Safety. Une passe peut être rabattue dans n'importe quelle direction et l'impulsion est attribuée à la passe de l'équipe A (Règle [8.5.1.a](#)).

IX. Un coup de pied libre en vol est touché par un joueur de l'équipe B dans sa propre zone d'embut, sans qu'il ne puisse s'en assurer la possession (un "rater") Pendant que la balle est libre dans la zone d'en-but, un joueur de l'équipe B rabat la balle en-dehors de la zone d'embut.

REGLE : Le résultat du jeu est *touchback*. Faute de l'équipe B pour rabattre illégalement une balle dans la zone d'embut. Pénalité - 15 yards du point précédent.

X. Après avoir intercepté la passe avant légale de l'équipe A sur la ligne des 20 yards de l'équipe B, B1 lâche la balle sur la ligne des 38 yards de l'équipe B et B2 rabat illégalement la balle libre sur la ligne des 30 yards. La balle part vers l'avant et sort en touche.

REGLE : Faute de l'équipe B. Pénalité – 10 yards du point de faute. Balle à l'équipe B, premier tenu et 10 sur la ligne des 20 yards. Pas de perte de tenu dans la pénalité puisqu'une nouvelle série est attribuée à l'équipe B après l'application de la pénalité (Règle [5.1.1.e.1](#)).

XI. L'équipe A est prête pour le coup de pied libre. La balle est sur le support et l'arbitre principal a signalé que la balle était prête à jouer. Lorsque le botteur s'approche de la balle, elle commence à tomber du support alors qu'il débute son mouvement de coup de pied. Le botteur poursuit et botte la balle alors qu'elle continue de rouler à proximité du support.

REGLE : Pas de faute. Ce n'est pas une violation selon les règles [9.4.4](#) ou [9.2.1.a.2.a](#). Les arbitres devraient arrêter le jeu et replacer les équipes pour un nouveau coup de pied libre. Si les conditions météorologiques l'imposent, l'équipe A devra désigner un joueur pour tenir la balle sur le support.

RÈGLE 10

APPLICATION DES PÉNALITÉS

SECTION 1. Pénalités observées

Fautes s'annulant – ARTICLE 4

Décision homologuée 10.1.4

I. Lors d'un coup de pied d'engagement de l'équipe A, l'équipe B commet une faute avant que la balle, qui n'a pas été touchée, sorte en touche entre les lignes d'en-but.

REGLE : Les fautes s'annulent. L'équipe A botte de nouveau depuis le point précédent.

II. Lors d'un coup de pied d'engagement de l'équipe A, depuis sa ligne des 30 yards, l'équipe B commet une faute après que la balle, qui n'a pas été touchée, sorte en touche entre les lignes d'en-but.

REGLE : l'équipe B peut choisir de rejouer le tenu, l'équipe A donnant le coup de pied depuis sa ligne des 40 yards. Si l'équipe B choisit de garder la balle, ce sera sur sa ligne des 25 yards à la suite d'une pénalité de 15 yards appliquée depuis sa propre ligne des 40 yards, ou 15 yards en deçà du point où la pénalité de 5 yards contre l'équipe A laisse la balle (Règles [6-1-8](#) et [10.1.6](#)).

III. L'équipe A commet une faute pour formation illégale au moment du *snap*. La passe avant de A1 est interceptée par B1 qui avance de 5 yards et est plaqué. L'équipe B fauche pendant la course de B1.

REGLE : L'équipe B l'option d'accepter l'annulation des fautes et de rejouer le tenu ou de décliner l'annulation des fautes et de prendre la balle après application de ses propres pénalités. Dans ce dernier cas l'équipe A peut accepter la pénalité correspondant au fauchage de B.

IV. A1 lance une passe avant illégale et B est dans la zone neutre au moment du *snap*. B23 intercepte la passe et B10 fauche lors du retour. B23 est plaqué dans l'aire de jeu.

REGLE : Aucune option. Les fautes s'annulent et le tenu est rejoué. L'équipe B ne peut décliner l'annulation des fautes car elle a commis une faute avant d'obtenir la possession de la balle.

V. La passe avant de A1 est interceptée par B1 qui avance et lâche la balle. B2 ramasse la balle et avance de 5 yards de plus. L'équipe A commet une faute pendant ou après le tenu et l'équipe B commet une faute pendant la progression de B2 ou pendant la balle lâchée.

REGLE : Si la faute de l'équipe A était une faute de balle vivante, l'équipe B peut choisir l'option des fautes s'annulant et rejouer le tenu ou choisir l'option de conserver la balle après application de ses propres pénalités. Si la faute de l'équipe A était une faute de balle morte, l'équipe B conserve la balle après application des deux pénalités.

VI. La passe avant légale de A est interceptée par B45 qui avance de quelques yards. Lors du retour, B23 fauche et A78 plaque B45 en lui tirant et tournant sa grille.

REGLE : Puisque l'équipe B n'a pas commis de faute avant le changement de possession, elle peut décliner l'option des fautes s'annulant et garder la balle après application de la pénalité pour fauchage.

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PENALITES

VII. L'équipe A dégage et commet une violation en touchant la balle illégalement. B1 fauche durant le retour du coup de pied, pendant lequel B2 lâche la balle. A1 récupère la balle lâchée et A2 commet une faute après que la balle est morte.

REGLE : L'équipe A a l'option puisqu'elle est l'équipe la dernière en possession et qu'elle n'a pas commis de faute avant le changement de possession. Si l'équipe A décline la pénalité pour la faute de l'équipe B, l'équipe B aura la balle au point de la violation ainsi que l'option de l'application de la faute de balle morte de A. Si l'équipe A accepte la pénalité pour la faute de l'équipe B, la balle appartiendra à l'équipe B après application de la pénalité pour la faute de balle vivante suivie de l'application de la pénalité pour faute de balle morte.

VIII. A1 reçoit le *snap* dans sa zone d'en-but. L'équipe B était hors-jeu et A1 a marché sur la ligne de fond avant le *snap* et reçoit la balle en dehors des limites.

REGLE : Faute de l'équipe A, le fait de sortir des limites au *snap* annule le dépassement de l'équipe B et le tenu est rejoué [Note : si l'équipe B n'avait pas dépassé, elle aurait pu choisir la pénalité pour la faute de l'équipe A ou un safety (Règle [8.5.1.a](#))].

Fautes de balle morte - ARTICLE 5

Décision homologuée 10.1.5.

I. 4^{ème} tenu et 8 yards à parcourir. L'équipe A gagne 4 yards et après que la balle est déclarée morte, B1 est sanctionné pour empilage.

REGLE : Faute personnelle de l'équipe B. Pénalité - 15 yards du point d'avancée. 1^{er} et 10 pour l'équipe B (Règle [5.1.1.c](#)). Le temps démarre au *snap*.

II. Une faute personnelle avec ou sans expulsion a lieu pendant l'action consécutive à un *snap* effectué avant que la balle n'ait été déclarée prête à jouer. **REGLE** : tous les efforts doivent être faits pour prévenir un *snap* prématûre et l'action en résultant; cependant, si une telle faute a lieu, elle est entre les tenus. Si les deux fautes sont commises par l'équipe A, les 2 pénalités sont appliquées. Si la seconde faute était commise par l'équipe B, les 2 fautes sont appliquées avec un gain probable de 10 yards pour l'équipe A. La faute de l'équipe B entraîne un 1^{er} tenu automatique.

III. 2^{ème} tenu et ligne d'en-but sur la ligne des 3 yards. Le coureur A14 est plaqué sur la ligne de 1 yard, puis B67 vient s'empiler sur lui. A14 réplique en frappant B67. **REGLE** : Les pénalités s'annulent puisque aucune n'a été observée. A14 est expulsé pour bagarre. 3^{ème} et ligne d'en-but (Règle [10.1.1](#)).

Fautes de balle vivante - fautes de balle morte - ARTICLE 6

Décision homologuée 10.1.6

I. L'équipe A dégage et est illégalement en mouvement au *snap*. La balle, qui n'a pas été touchée, sort en touche entre les lignes d'en-but, après quoi l'équipe B commet une faute personnelle.

REGLE : Options possibles : (1) Si l'équipe B choisit de rejouer le tenu, l'équipe A sera pénalisée de 5 yards depuis le point précédent, suivi d'une pénalité de 15 yards pour la faute de l'équipe B, qui inclue un premier tenu automatique. (2) L'équipe B pourrait décliner la pénalité pour mouvement illégal et prendre la balle, 1^{ère} et 10 après application de la pénalité de 15 yards depuis le point de sortie en touche. (3) L'équipe B pourrait accepter l'application de la pénalité de 5 yards depuis le point de sortie en touche (Règle [6.3.13](#)) suivie de l'application de la pénalité de 15 yards contre l'équipe B

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PENALITES

(Règle [7.1.3.b](#)). Quel que soit l'option retenue, l'horloge démarre au snap (Règle [3.3.2.d.8](#)).

II. Le porteur de balle B17 provoque A55, qui le poursuit, sur la ligne des 11 yards de B, avant de marquer un essai suite à la passe interceptée. Après que B17 a franchi la ligne d'en-but, il est plaqué par A55, 5 yards à l'intérieur de la zone d'en-but.

RÈGLE : Conduite antisportive de B17 sur A55. Les deux pénalités sont appliquées. La pénalité pour la faute de balle vivante de B17 est appliquée depuis les 11 yards de A, et celle pour la faute de balle morte de A55 au point d'avancée. 1^{ère} et 10 pour l'équipe B sur les 13 yards de A.

III. B1 commet une faute pendant un tenu, avant que B2 n'intercepte une passe avant légale. Après que la balle est déclarée morte, A1 commet une faute d'empilage.

RÈGLE : L'équipe A conserve la balle après l'application de la pénalité contre l'équipe B. Puis, l'équipe A sera pénalisée pour la faute de balle morte (Règle [5.2.3](#)).

IV. L'équipe B dépasse au snap sur sa ligne des 3 yards (pas lors d'une transformation) et l'équipe A lance une passe avant légale dans la zone d'embut de l'équipe B. L'équipe B intercepte et court 101 yards jusque dans la zone d'embut de l'équipe A, après quoi l'équipe A fauche. **RÈGLE** : le tenu est rejoué, l'équipe A mettant la balle en jeu sur la ligne des 16 yards ½ de B.

V. Aucune faute n'a eu lieu lorsque l'équipe B intercepte la passe avant légale de l'équipe A. Lors du retour, un joueur de l'équipe B fauche. Lorsque la balle est morte, un joueur de l'équipe A commet une faute d'empilage. **RÈGLE** : L'équipe B conserve la possession. Pénaliser l'équipe B pour le fauchage, suivie de la pénalité contre l'équipe A pour faute de balle morte. Les distances s'annuleront à moins que l'un des points d'application ne soit à moins de 30 yards d'une ligne d'embut et en direction de cette ligne.

SECTION 2 Procédures d'applications

Déterminer le point d'application - Article 2

Décision homologuée 10-2-2

I. Un coup de pied d'engagement non touché par l'équipe B sort en dehors des limites après un touché illégal d'un joueur de A. L'équipe A, a commis une faute personnelle ou une saisie durant le coup de pied.

RÈGLE : L'équipe B aura les options suivantes : elle peut snapper au point de touché illégal ; accepter une pénalité de 5, 10 ou 15 yards du point précédent l'équipe A bottant de nouveau ; snapper la balle 5, 10 ou 15 yards au-delà du point de sortie ou snapper la balle 30 yards au-delà de la ligne de retrait de l'équipe A.

II. L'équipe A lâche la balle ou une passe arrière dans la zone d'en-but qui finit dans la zone d'embut de A, ou la balle est bottée ou rabattue illégalement par l'équipe A.

RÈGLE : Pénalité – Safety (Règle [8-5-1-b](#))

III. Un joueur de l'équipe A fauche dans la zone d'embut de B quand un coup de pied de mêlée est touché par l'équipe B sur le terrain et que la balle libre est toujours un coup de pied.

RÈGLE : Pénalité – 15 yards l'application est soit au point précédent (l'équipe A conservant la balle) ou au point où la balle est déclarée morte pour l'équipe B

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PENALITES

IV. L'équipe A botte depuis sa zone d'en-but et la balle est retournée jusqu'aux 30 yards de A, A23 fauche B35 dans la zone d'en but de l'équipe A durant le retour.

REGLE : Pénalité – 15 yards depuis le point de base, qui est la fin de la course (la ligne des 30 yards de l'équipe A) Balle pour l'équipe B 1^{ère} et 10

V. L'équipe A botte depuis sa zone d'en-but et la balle est retournée jusqu'au, aux 30 yards de A, A23 fauche B35 dans la zone d'en but de A durant une balle libre après que l'équipe B l'ait lâchée.

REGLE : Pénalité – 15 yards depuis le point de base qui est le point de balle lâchée. Balle à l'équipe B 1^{er} et 10.

VI. Le coup de pied de dégagement non touché de l'équipe A donné depuis sa zone d'en-but sort des limites du terrain sur les 40 yards de l'équipe A. A2, dans sa zone d'en-but, fauche un joueur de B avant que la balle ne soit bottée.

REGLE : Pénalité – Safety (Règle [9.1.5](#) Pénalité) ou l'équipe B peut choisir de prendre la balle sur les 25 yards de A après l'application de la pénalité depuis le point de sortie de la balle.

VII. L'équipe A snappe la balle sur ses 1 yards, et le porteur de balle A1 est plaqué sur ses 5 yards. L'équipe B commet une faute personnelle dans la zone d'en but de A pendant la course.

REGLE : Pénalité – 15 yards depuis le point de base (la ligne des 5 yards)

VIII. A1 sur sa ligne des 40 yards, botte la balle d'en deçà de la zone neutre. B1 saisit A2 en deçà ou dans les 3 yards au-delà de la zone neutre après que le coup de pied ait franchit la zone neutre et avant qu'il ne soit touché par l'équipe B.

REGLE : Pénalité – 10 yards depuis le point précédent l'équipe A conserve la possession.

IX. Pendant la course de A1, B25 commet une faute 10 yards au-delà de la zone neutre. Après avoir avancé de 30 yards, A1 lâche la balle qui est recouverte par B48 qui franchit la ligne d'en-but de A.

REGLE : Pénaliser B depuis le point de base, qui est le point de balle lâchée. L'équipe A conserve la possession de la balle (Règle [5.2.3](#))

X. 1^{ère} et 10 sur les 30 yards de A. A1 avance la balle jusqu'aux 40 yards de B ou il est plaqué. Durant la course B1 a fauché sur les 45 yards de A.

REGLE : Pénalité -- 15 yards 1^{ère} et 10 sur les 25 yards de B

XI. 1^{ère} et 10 sur les 40 yards de A. A1 avance jusqu'aux 40 yards de B ou il lâche la balle. B1 recouvre, retourne la balle et franchit la ligne d'en-but de A. Pendant la course de A1, B1 commet une faute personnelle sur les 50 yards.

REGLE : Pénalité – 15 yards depuis le point de base, qui est la fin de la dernière course (ligne des 40 yards de B) et premier tenu pour l'équipe A.

XII. Durant le retour d'un coup de pied de mêlée, B40 bloque A80 dans le dos au-dessus de la ceinture sur les 25 yards de B. Le porteur de balle de l'équipe B est plaqué avec la balle en sa possession sur les 40 yards de B.

REGLE : Faute de l'équipe B, bloc illégal dans le dos. Pénalité – 10 yards depuis le point de faute. Balle pour l'équipe B, 1^{ère} et 10 sur sa ligne des 15 yards

XIII. L'équipe B intercepte une passe avant légale, et le joueur qui a passé subit une faute pendant le retour.

REGLE : Balle pour l'équipe B 1^{ère} tenu et 10 après application de la pénalité (Règle [2.27.5](#), [5.2.4](#) et [9.1](#))

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PENALITES

XIV. B1 intercepte une passe avant légale (pas durant une transformation) au fond de sa zone d'en-but et il n'arrive pas à sortir de la zone d'en-but où il est plaqué. Pendant la course, B2 fauche A1 (a) sur les 25 yards de A (b) sur les 14 yards de A (c) dans la zone d'en-but.

REGLE : La ligne des 20 yards de B est le point de base. (a) 1^{ère} et 10 sur les 10 yards de B. (b) 1^{ère} et 10 sur les 7 yards de B. (c) Safety. (Règles [8.5.1.b](#), [8.6.1](#) et [10.2.2.d.2.a](#))

XV. B17 intercepte une passe avant légale (pas durant une transformation) au fond de sa zone d'en-but, et alors qu'il tente d'en sortir, A19 fauche dans la zone d'en-but. Après la faute et avant que B17 quitte la zone d'en-but, B17 lâche la balle qui est recouverte par A26 sur la ligne des 2 yards.

REGLE : Pénalité - 15 yards depuis la ligne d'en-but. Balle pour l'équipe B, 1^{ère} et 10 sur sa ligne des 15 yards. (Règle [10.2.2.d.2.c](#))

XVI. Après un safety, l'équipe A botte la balle depuis sa ligne des 20 yards. La balle sort du terrain sans être touchée par B.

REGLE : Le capitaine de B a le choix, soit que A botte de nouveau de ses 15 yards, ou mettre la balle en jeu sur la ligne des 50 yards, ou 5 yards de pénalité à partir du point de sortie de la balle.

Application au point résultant du coup de pied de mêlée - Article 3

Décision homologuée 10.2.3

I. L'une des deux équipes commet une faute durant un coup de pied de mêlée après que la balle ait été touchée au-delà de la zone neutre. La faute est à plus de 3 yards de la zone neutre, et l'équipe B va remettre en jeu au jeu suivant.

REGLE : Pour les fautes de l'équipe B, la pénalité sera appliquée selon le Principe des Trois-Et-Un avec le point résultant du coup de pied de mêlée comme point de base (Règle [2.25.11](#)). Balle pour l'équipe B 1^{ère} & 10. Pour les fautes de l'équipe A la pénalité sera appliquée soit du point précédent soit du point où la balle sera déclarée morte en possession pour l'équipe B (Règle [6.3.13](#)).

II. Le coup de pied de dégagement de l'équipe A est bloqué, franchit la zone neutre et n'est pas touché par l'équipe B au-delà de la zone neutre. La balle rebondit en-deçà de la zone neutre, avant qu'un fauchage ou une saisie de l'équipe B n'ait lieu. La balle est libre pendant la faute.

REGLE : Si le fauchage ou la saisie à lieu à plus de 3 yards au-delà de la zone neutre et que l'équipe B est en possession à la fin du tenu, l'application se fera en accord avec la règle du point résultant du coup de pied de mêlée. L'équipe B aura la balle, 1^{ère} et 10. Si la faute à lieu en deçà ou à moins de 3 yards au-delà de la zone neutre, l'équipe A conservera la balle après l'application de la faute depuis le point précédent.

III. Le coup de pied de dégagement de A est bloqué en deçà de la zone neutre avant qu'un fauchage ou une saisie de l'équipe B n'ait lieu à plus de 3 yards au-delà de la zone neutre. La balle ne franchit jamais la zone neutre pendant le tenu.

REGLE : La règle [10.2.3](#) s'applique seulement quand un coup de pied de mêlée franchit la zone neutre. L'équipe A conserve la possession après application de la pénalité depuis le point précédent.

IV. Une tentative de coup de pied placé réussi de l'équipe A est snappée depuis la ligne des 30 yards de B, et un joueur de l'équipe B commet une faute sur les 20 yards durant le coup de pied.

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PENALITES

REGLE : L'équipe A peut décliner la faute et conserver le score, ou refuser le score et faire appliquer la pénalité de l'équipe B depuis le point précédent (Règle [10.2-5-d](#)).

V. La tentative de coup de pied placé depuis la ligne des 30 yards de l'équipe B n'est ni réussie ni touchée, et l'équipe B commet une faute sur sa ligne des 15 yards durant le coup de pied.

REGLE : Balle à l'équipe B, le point résultant du coup de pied est sur la ligne des 30 yards et l'application est observée depuis la ligne des 15 yards, le point de faute, sans possibilité de rejouer. (Règle [2.25.11](#) et [8.4.2.b](#)).

Fautes pendant ou après un essai, une transformation ou un coup de pied placé – Article 5

Décision homologuée 10.2.5

Fautes pendant un essai ou un coup de pied placé par l'équipe A

I. Pendant un essai sur course l'équipe B fauche dans l'aire de jeu ou dans la zone d'en-but.

REGLE : L'équipe A l'option de faire appliquer la pénalité sur la transformation ou au coup de pied d'engagement qui suit. (Règle [10.2.5.a.1](#))

II. L'équipe B commet une faute personnelle pendant un tenu durant lequel l'équipe A marque un essai, puis l'équipe A commet une faute après le score et avant le signal de balle prête à jouer pour la transformation.

REGLE : Accorder le score. L'équipe A a l'option de faire appliquer la pénalité sur la transformation ou au coup de pied d'engagement qui suit. L'équipe B a également l'option de faire appliquer la faute de A sur la transformation ou au coup de pied d'engagement qui suit. La différence de yardage balle vivante / balle morte sera annulée (Règle [10.2.5](#)).

III. L'équipe B saisit pendant une course pour un essai de l'équipe A. L'équipe A commet une faute après le score.

REGLE : Accorder le score. La pénalité de l'équipe B pour saisie est déclinée par la règle. L'équipe B l'option de faire appliquer la pénalité de l'équipe A sur la transformation ou au coup de pied d'engagement qui suit. (Règle [10.2.5.a.2](#) et [10.2.5.c](#))

IV. Un joueur de l'équipe B frappe un adversaire pendant ou après une course pour un essai de l'équipe A. L'équipe B est hors-jeu durant la transformation réussie.

REGLE : Accorder l'essai. Expulser le joueur de B, pour bagarre. L'équipe A a l'option de faire appliquer la pénalité contre l'équipe B sur la transformation ou au coup de pied d'engagement qui suit. Après la transformation réussie, l'équipe A a l'option de rejouer la transformation après l'application pour le hors-jeu de l'équipe B sur la transformation. (Règle [10.2.5](#) et [8.3.3.b](#))

V. L'équipe B brutalise le passeur pendant un jeu de passe se terminant par un essai.

REGLE : Accorder l'essai. L'équipe A a l'option de faire appliquer la pénalité sur la transformation ou au coup de pied d'engagement qui suit.

VI. L'équipe B est hors-jeu pendant un jeu de coup de pied placé réussi.

REGLE : L'équipe A a l'option d'accepter la pénalité au point précédent et de rejouer le tenu ou de prendre les points en déclinant la pénalité.

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PENALITES

Fautes après un essai par l'équipe A.

VII. L'équipe A commet un faute après avoir marqué un essai, et l'équipe B commet une faute pendant la transformation réussie.

REGLE : Accorder l'essai. L'équipe B a l'option de faire pénaliser l'équipe A sur la transformation ou au coup de pied d'engagement qui suit. L'équipe A a alors l'option de faire pénaliser l'équipe B sur la transformation rejouée. Les fautes personnelles de l'équipe B seront appliquées au coup de pied d'engagement qui suit ou au point suivant en cas de prolongations. La distance des pénalités obtenue au coup de pied suivant s'annulera.

VIII. L'équipe A commet une faute après avoir marqué un essai, et l'équipe B commet une faute après la transformation réussie.

REGLE : Accorder le score. L'équipe B a l'option de faire pénaliser l'équipe A sur la transformation ou au coup de pied d'engagement qui suit. Pour la faute après la transformation, l'équipe B est pénalisée sur le coup de pied d'engagement qui suit ou point suivant en cas de prolongations.

Fautes pendant un essai sans changement de possession

(Cela n'inclue pas les fautes de balle vivante traitées comme fautes de balle morte ou les fautes avec perte du tenu.)

IX. L'équipe B commet une faute pendant une transformation ratée.

REGLE : L'équipe B est pénalisée et la transformation rejouée. La transformation est exempte de l'application résultant du coup de pied de mêlée (Règle [10.2.3](#))

X. L'équipe B commet une faute pendant une transformation réussie.

REGLE : Rejouer le tenu après application, ou la pénalité est déclinée d'après la règle. Les pénalités pour fautes personnelles pourront être appliquées sur le coup de pied d'engagement qui suit ou au point suivant en cas de prolongations. (Règle [8.3.3.b.1](#))

XI. Durant un coup de pied de transformation réussi depuis la ligne des 3 yards, l'équipe B est hors-jeu. Après que la balle est déclarée morte, l'équipe B commet une faute personnelle.

REGLE : Si l'équipe A choisit de rejouer le tenu, chaque pénalité de l'équipe B sera appliquée avant le snap (Règle [10.1.6](#)). Si l'équipe A décline le hors-jeu et accepte les points, la pénalité pour faute de balle morte sera appliquée au coup de pied d'engagement qui suit ou au point suivant en cas de prolongations (Règle [8.3-5](#)).

XII. Durant un coup de pied de transformation raté depuis les 3 yards, l'équipe A commet une faute pour permutation illégale. Après que la balle soit déclarée morte l'équipe B commet une faute.

REGLE : L'équipe B refusera bien évidemment la pénalité pour la faute de l'équipe A. L'équipe B sera pénalisée depuis le coup de pied d'engagement qui suit ou au point suivant en cas de prolongations.

Fautes après une transformation et avant le coup de pied d'engagement qui suit

XIII. L'une ou l'autre des équipes commet une faute.

REGLE : Appliquer la pénalité sur le coup de pied d'engagement qui suit à moins que la transformation ne soit le dernier tenu du match.

XIV. Chaque équipe commet une faute avant qu'une pénalité ne soit observée.

REGLE : Les fautes s'annulent.

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PENALITES

XV. La pénalité pour une faute de l'équipe B après une transformation réussie est acceptée et appliquée sur le coup de pied d'engagement ; alors :

1. L'équipe A commet une faute après la transformation.

REGLE : Appliquer les pénalités dans l'ordre d'arrivée sur le coup de pied d'engagement qui suit ou au point suivant en cas de prolongations.

2. L'équipe B commet une faute après la transformation

REGLE : Appliquer chaque faute de l'équipe B dans l'ordre d'arrivée sur le coup de pied d'engagement qui suit ou au point suivant en cas de prolongations.

3. Chaque équipe commet une faute avant qu'une pénalité ne soit observée.

REGLE : Ces fautes s'annulent, la pénalité d'origine contre l'équipe B sera appliquée sur le coup de pied d'engagement qui suit ou au point suivant en cas de prolongations.

ANNEXE 1:

RESTRICTIONS POUR LES MATCHS À 9 CONTRE 9

Spécificités catégorie MINIME

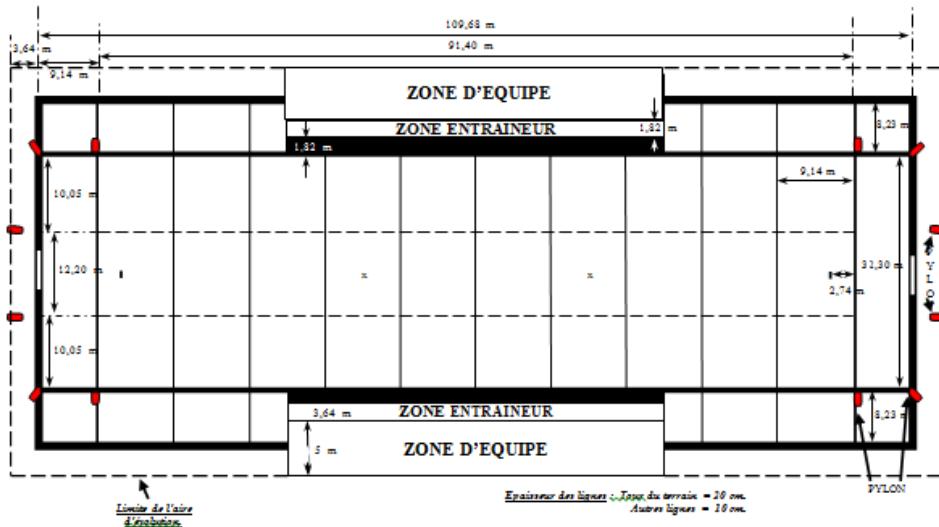
La règle du jeu à 9 s'applique sur cette catégorie, avec les aménagements suivants :

Temps de jeu :

4 périodes de 20 minutes en temps continu (Hors temps morts d'équipes et d'arbitres).
Lors d'un plateau, le temps de jeu global d'une équipe ne pourra pas dépasser les 120 mn (3 matchs de 2 x 20 mn).

Terrain :

Le terrain de jeu à 11 est amputé des 2 parties entre les lignes des numéros et les lignes de touche (moins 2 x 8,23 m). Si les lignes de touche ne sont pas tracées, le marquage sera effectué avec l'aide de plots type assiette ou avec l'aide de bandes fixées au sol.



ANNEXE 1 : RESTRICTION POUR LES MATCHS A 9 CONTRE 9

Gabarits par postes :

Gabarit	Poste	N° de maillot
+ De 68 kgs	OL et DL	50 à 79
Entre 50 et 68 kgs	LB, RB et TE	20 à 49 et 90 à 99
Moins de 50 kgs	WR et DB	1 à 19 et 80 à 89
Pas de restriction	QB	1 à 19

Une vérification des poids (à l'aide d'une balance) et des N° doit être faite avant chaque rencontre par les entraîneurs des deux équipes.

Composition de l'équipe :

Elle peut être mixte et doit comporter au moins 14 joueurs (Ben 2 surclassé, Min 1 et Min 2) au début du match et ne doit jamais avoir moins de 12 joueurs valides. Un joueur Min 2 surclassé en Cadet peut « redescendre » dans la catégorie minime.

Restrictions par rapport à la règle à 9 :

Afin d'assurer un temps de jeu équivalent pour tous les joueurs, à chaque nouvelle série, les équipes doivent jouer avec un nouveau personnel. A chaque tentative, seuls 2 joueurs peuvent être substitués (Excepté lors des équipes spéciales).

Si une équipe mène de plus de 28 points, elle doit sortir ses meilleurs éléments et doit tenter de « limiter » sa production offensive, ne peut plus blitz, ainsi que remonter les interceptions et les fumbles.

En défense, la formation peut être composée de 3 ou 4 hommes de ligne défensifs - DL (positionnés sur la ligne et doivent être obligatoirement en position trois ou quatre points d'appuis) et d'au moins 1 joueur défensif placé à 10 yds minimum de la ligne de mêlée (safety). Pendant le jeu, si la défense s'aligne avec 4 DL, aucun blitz de LB n'est autorisé. Par contre, sur un alignement avec 3 DL, un seul blitz de LB est autorisé. Le LB doit partir à plus de 3 yards de la ligne de mêlée, passer à l'intérieur des deux tackles dans son trou (gap) de responsabilité. Il ne pourra pas y avoir de stunt en bout de ligne entre le LB et le DL.

Après un TD, l'équipe qui a marqué doit transformer obligatoirement à l'aide d'un transformation à 1 point.

Sur équipes spéciales, il n'y a pas de rush sur les coups de pieds de dégagement et field goal. Si le snap est manqué et touche le sol il n'y aura pas de restriction défensive.

Les retourneurs ne doivent pas être des joueurs de ligne (n° entre 50 et 79).

Sur équipe spéciale :

Le support d'un pouce (2,54 cm) est autorisé sur coup de pied libre (kick off). La balle sera placée à 15 yds du milieu du terrain.

Le block d'un 1 pouce (2,54 cm) est autorisé sur field goal.

Spécificités générales ainsi que pour les catégories Senior / Junior / Cadet

Les spécificités Junior et Cadet suivantes ne sont applicables que pour les rencontres de saison régulière. Pour les rencontres de pré-saison, elles sont amendées par le cahier des charges jeunes.

Règle 1.4.1

En attaque il doit y avoir 3 joueurs non éligibles avec des numéros compris entre 50 et 79.

Rappel : une formation légale est une formation d'attaque dans laquelle il n'y a pas plus de 4 joueurs dans l'arrière champ.

Tight end	Guard	Centre	Guard	Split end
o	o	o	o	o
	50 à 79	50 à 79	50 à 79	
o		o		
Wide receveur		Quaterback		
	o		o	
	Halfback		Halfback	

Règle 2.16.4-c :

c. Un support est un ustensile qui surélève la balle afin de la botter. Si un support est utilisé, il ne doit pas éléver la base de la balle de plus de 2,54 cm au dessus du sol (D.H.2.16.4.I).

Exception : lors des compétitions cadets et minimes, le support ne doit pas éléver la base de la balle de plus de 2,54 cm au-dessus du sol.

Règle 2.26 :

Plaquer consiste à saisir ou à encercler un adversaire avec la (les) main(s) ou le(s) bras (Exception : lors des compétitions cadets et minimes, le plaquage doit être initié au-dessus de la ceinture).

La cuillère n'est pas considérée comme un plaquage et est autorisée sur le porteur de balle.

Règle 3.2.1 :

Le temps de jeu en fonction des catégories est

4 X 12 minutes (temps décompté) en senior

4 X 12 minutes (temps décompté) en junior

4 X 20 mn (temps continu) en cadet, avec 5 jeux dans les 2 dernières minutes de chaque mi-temps

ANNEXE 1 : RESTRICTION POUR LES MATCHS A 9 CONTRE 9

4 X 15 mn (temps continu) en minime, avec 5 jeux dans les 2 dernières minutes de chaque mi-temps

Lorsque le décompte en temps continu est utilisé, le chronomètre sera arrêté seulement lors des temps mort d'équipe et lors de blessures.

La règle des 5 jeux (**Exception** : 3.2.3) est appliquée à 2 minutes de la fin de chaque mi-temps pour les rencontres en temps continu.

Définition des 5 jeux : Lorsqu'il ne reste que 2 minutes dans chaque mi-temps, 5 actions de balle vivante (**au total**) seulement sont jouées (EXCEPTION : Règle 3.2.3).

Les 5 jeux comprennent les coups de pieds de remise en jeu et leur retour, et tout jeu devant être rejoué suite à des fautes de balle vivante appelées. En cas de faute de balle morte, et avant le snap, le jeu n'est pas compté dans les 5 et sera rejoué. En cas de TD lors d'un des 5 jeux, la transformation sera jouée et ne rentre pas dans les 5 jeux.

Règle 7 : restriction pour les catégories cadet et junior à 9

Sur les jeux de passe déclarés, et cela ne concerne pas les jeux comportant des feintes, il n'est pas autorisé d'exercer une pression sur le quart arrière à plus de 4 joueurs de défense. Lorsque le quart arrière sort de la poche de protection, alors, il n'y a plus de limitation sur le nombre de joueurs de l'équipe défensive exerçant une pression.

La poche de protection, car il n'y a pas de tackle sur les jeux à 9, est définie par la largeur des hommes de ligne offensif, du Tight au Split.

Un jeu de passe déclaré est défini en prenant en compte la tackle box imaginaire et :

- Le passeur ne sort pas de la poche, et tant que le jeu est réellement constaté comme jeu de passe, avec les OL qui restent sur la ligne, les restrictions s'appliquent.
- Si la balle ou le passeur est en dehors de la tackle box, ce n'est plus un jeu de passe déclaré, cela sera considéré comme une feinte, ou tout autre type de jeu, et il n'y a donc plus de restrictions.

Restrictions spécifiques défensives cadet et junior à 9:

Il ne peut y avoir que 3 ou 4 joueurs positionnés sur la ligne de mêlée et ils doivent être obligatoirement en position trois ou quatre points d'appuis (DL).

Seul 4 joueurs peuvent exercer une pression sur le passeur sur un jeu de passe déclaré. Cela concerne seulement les 4 joueurs (DL) sur la ligne ou les 3 joueurs (DL) sur la ligne + 1 joueur du second rideau défensif (LB) qui se sera obligatoirement déclaré en se déplaçant vers la ligne de mêlée avant le snap.

Pénalité : 15 yards depuis le point précédent.

Règle 9.1.6 :

Nul n'est autorisé à bloquer sous la ceinture lors d'un tenu.

Règle 9.1.16 :

Lorsque de toute évidence un coup de pied de mêlée va être donné, aucun adversaire ne heurtera en courant ni ne brutalisera le botteur ou le placeur d'un coup de pied placé.

ANNEXE 1 : RESTRICTION POUR LES MATCHS A 9 CONTRE 9

Exception : lors des compétitions cadets et minimes, aucun joueur de l'équipe qui reçoit ne se trouvera à moins de deux yards du botteur ou placeur d'un coup de pied placé, que ce soit un field goal ou une transformation.

Pénalité : 15 yards depuis le point précédent.

Sur les coups de pieds de dégagement et field goal :

- la défense pourra pénétrer de 2 yds maximum au-delà de la ligne de mêlée, **Pénalité pour violation et 5 yards depuis le point précédent** ;
- le botteur devra botter la balle dans un tempo continu, **Pénalité pour violation et 5 yards depuis le point précédent**.

Si le snap est manqué et touche le sol il n'y aura pas de restriction défensive.