

FÉDÉRATION NATIONALE de FOOTBALL

TOUCH FOOTBALL LIVRE DES RÈGLEMENTS 2004

Mise à jour

Mars 2009 John DoRego, Ottawa
Comité des Règlements (Intérim), Kingston

Mai 2009 Traduction française
Membre du Comité des Règlements, Jacques Payette, Montréal

Membres

Cliff Bartsch, Ottawa
Bryan Hughes, Ottawa
Marc Lachapelle, Montréal
Jacques Payette, Montréal

Éditeur du livres des Règlements

Gord Norris, Ottawa version anglaise
Jacques Payette , Montréal version française



Tous droits réservés. Fédération nationale de Football © 1998

Préface

Nous voulons remercier la Ligue Canadienne de Football (LCF) pour nous avoir permis d'utiliser leur livre des règles de jeu à titre de modèle pour notre livre des règles de Touch Football.

La préparation de ce livre est le résultat d'un travail collectif, et nous voulons également remercier les membres du Comité des Règles de jeu et du Comité du livre des situations de jeu, incluant les personnes suivantes : Bryan Hughes, Marc Lachapelle, Jacques Payette, Ron Sorrell, Larry Duchesne, Ed Laverty, Brent Rennick, John Dorego, Jim Stichman, Dave Ash, Gord Davis, Tom Barber, Doug Richardson, Don Knowles, Rich Lachance and Curth Martell.

Nous voulons également souligner le travail de nombreux officiels qui nous ont fait parvenir des situations de jeux incluses dans cet ouvrage. L'effort fourni de leur part nous permettra d'augmenter la quantité de situations de jeux dans les éditions futures.

Des copies additionnelles de ce livre de règles peuvent être obtenues en rejoignant **Touch Football Ontario** au numéro 1-866-749-3721.

37 Avenue Rita, Nepean, Ont. K2G 2G5

Courrier électronique : president@touchfootballcanada.com



TABLE DES MATIÈRES

Membres du comité des Règlements	1
Préface	2
Table des matières	3
Modifications aux règlements	4
Glossaire	7
Résumé des règlements	8
Règlement 1 Le botté d'envoi	12
Règlement 2 La mise en jeu	17
Règlement 3 Jeu de passe	22
Règlement 4 Marquer des points	28
Règlement 5 Botté de dégagement	33
Règlement 6 Le chronométrage et les temps d'arrêt	39
Règlement 7 Interférence lors des jeux de passe	44
Règlement 8 Équipement	46
Règlement 9 Procédures	50
Règlement 10 Ballon vivant/ Ballon déclaré mort	54
Règlement 11 Pénalités	57
Règlement 12 Application des Pénalités	61
Règlement 13 Généralités	67
Formulaire pour modification aux règlements	70



Modifications aux règlements - 2004

Les modifications suivantes ont été apportées suite au Tournoi des Champions en 2003.

1. Le temps d'arrêt de 20 secondes transférable est maintenant d'une durée de **60 secondes**.
2. Le chronométrage lors de tournoi est comme suit : parties de championnat Division élite sont d'une durée de 72 minutes (ou de 60 minutes si les deux équipes sont d'accord) et toutes les autres parties sont d'une durée de 60 minutes.
3. La définition de la mise en jeu en précisant le ballon en jeu est maintenant ajoutée. Si le ballon est apporté au caucus, ou si le ballon n'est pas mis directement au sol ; le ballon sera en jeu dès que le joueur de centre lève le ballon du sol après l'avoir mis au sol. Si le ballon est au sol lors du caucus, le joueur de centre peut le prendre du sol et le replacer au sol par la suite. Le ballon sera en jeu dès que le joueur de centre lèvera le ballon après l'avoir mis au sol.

Modifications aux règlements - 2007

Les modifications suivantes ont été apportées depuis le Tournoi des Champions en 2006.

1. Le défenseur/pourchasseur sera pénalisé d'une faute personnelle pour **TOUT** contact avec le bras effectuant la passe, ou la main, par le quart-arrière. Ce contact doit être fait au-dessus des épaules du quart-arrière lors d'une tentative de passe, incluant tout mouvement naturel **de la continuité du geste lors de la tentative de passe**. (Règlement 12, Situations de jeux nos 8 et 9).
2. Pour maintenir son droit à une ligne directe vers le quart-arrière, le pourchasseur doit se placer à une distance d'**une verge du pied** du joueur de centre adverse, et non se placer directement en face de ce joueur.
3. Substitution illégale : Les joueurs n'ont pas le droit d'entrer dans le terrain de jeu dès que le caucus adverse est terminé. **S'il n'y a pas de caucus, les substitutions de joueurs doivent s'effectuer dès la fin du jeu précédent**, et

avant le signal officiel de l'arbitre de la ligne de côté (officiel qui lèvera ses bras pour signaler la fin possible de substitution de joueurs).

4. Participation illégale par l'équipe offensive lors d'un jeu de la ligne de mêlée – Si la passe est complétée par le joueur fautif, alors l'équipe défensive a l'option de déclarer la passe comme étant une passe incomplète.
5. Fautes personnelles – Un jeu impliquant le marquage de points ne peut pas être annulé en appliquant une faute personnelle comme étant une faute lors d'une situation avec le ballon déclaré vivant, si les deux équipes ont commis des fautes personnelles, et que l'équipe n'ayant pas marqué de point, a commis la première faute personnelle. (Règlement 12 – Situation de jeu no. 6). Une faute personnelle qui se produit suite à un changement de possession, ne peut pas être appliquée pour annuler le changement de possession. (Règlement 12 – Situation de jeu no. 7)
6. Interférence zone – cible par l'équipe offensive, lors d'un troisième essai – l'équipe défensive a l'option d'appliquer la pénalité, et prendre possession du ballon soit au point d'infraction, ou soit au **point de la dernière remise**.
7. Des particularités au niveau du chronométrage de la partie sont corrigées **seulement** à la discrétion de l'arbitre en chef. (Règlement 6 – Situation de jeu no. 6)
8. Si l'annonce d'un essai est incorrecte par l'arbitre, et par la suite corrigée suite à la fin du jeu – le jeu précédent comptera comme étant l'essai correct, et ne sera pas répété. (Règlement 9 – Situation de jeu no. 7)

Modifications aux règlements – 2009

1. **Correction des modifications 2007** : Hors-jeu par une équipe (offensive ou défensive) lors d'un botté d'envoi, ou d'un botté d'envoi qui **franchit au moins 20 verges de distance et qui quitte le terrain de jeu**, peut être appliqué comme une pénalité de 5 verges ballon déclaré vivant ou une pénalité de 10 verges ballon déclaré mort selon l'option offerte à l'équipe non-fautive. Toutefois la pénalité de 10 verges ballon déclaré mort ne pourra pas avancé la prochaine remise plus près que la ligne de fond de l'équipe qui effectuait le botté d'envoi, et pas plus qu' **une distance de 20 verges plus loin que la ligne du botté d'envoi**. (Règlement 1.3 & 1.6 – Situation 13)

2. Au Règlement 2.6, la section permettant à l'adversaire de se placer directement à une distance de 3 verges en avant du joueur de centre, et de reculer dès que la remise en jeu était effectué, **a été retirée**. Les adversaires **n'ont pas le droit** de se placer à l'intérieur d'une distance de 3 verges directement en avant du joueur de centre.

3. Dans la première section du Règlement 2.7 qui mentionnait « Si un joueur en position hors-jeu était touché ou qui avait contact avec l'adversaire avant la remise en jeu, alors le jeu était arrêté par un coup de sifflet de l'arbitre. » **a été retirée**. Les joueurs auront la possibilité de retourner à leur position initiale avant la remise en jeu. (Situation 6 corrigée).

4. Règlement 5.3 ajout : Les joueurs de l'équipe effectuant un botté de dégagement qui se trouvent à l'intérieur de la zone d'immunité de 5 verges mais qui tentent de donner l'immunité de 5 verges et qui n'interviennent aucunement sur le déroulement du jeu, ne seront pas pénalisés pour « non respect de l'immunité de 5 verges ». (Situation 10 corrigée).

5. Règlement 5.10 ajout : Un botté de dégagement de courte distance qui descendra près d'un amas de joueurs sera sifflé par l'officiel pour arrêter le jeu pour des raisons de sécurité.



Glossaire

Note de l'éditeur : Par convention, le glossaire est normalement placé à la fin d'un document de ce type. Ce court glossaire, qui inclut quelques définitions pas toujours connues et comprises, a été placé au début de cette section de révision dans le but de simplifier l'acquisition de l'information qui suivra.

D.	L'équipe désignée comme étant à la défensive, ou un joueur de cette équipe.
Ballon déclaré mort.	Le ballon n'est pas en jeu.
Infraction ballon déclaré mort.	Une infraction aux règles dont la pénalité sera appliquée comme si le ballon n'était pas en jeu ; infraction ballon mort.
Pénalité ballon déclaré mort.	L'application d'une infraction ballon déclaré mort. Dans la majorité des situations, la pénalité sera appliquée du point de la prochaine remise, et l'essai n'est pas repris.
Toucher au ballon.	Action par lequel un joueur arrête le jeu en touchant au ballon, qui n'est pas en jeu pour son équipe.
K.	L'équipe désignée comme étant celle effectuant le botté, soit lors d'un botté d'envoi ou lors d'un botté de dégagement, ou un joueur de cette équipe.
Attrapé légal.	Lorsqu'un joueur a le contrôle du ballon, en ayant arrêté la rotation du ballon, et en a changé la direction par la suite avant un contact avec le sol.
Ballon vivant.	Le ballon est en jeu.
Infraction ballon vivant	Une infraction aux règles dont la pénalité sera appliquée comme si le ballon était en jeu ; infraction ballon vivant
Pénalité ballon vivant	L'application d'une infraction ballon déclaré vivant. Dans la majorité des situations, la distance est appliquée au meilleur avantage de l'équipe non-fautive, soit au point de la dernière remise, ou au point de l'infraction, ou au point lorsque le ballon deviendra mort à la fin du jeu. Un premier essai est accordé ou l'essai est repris selon le plus avantageux.
O.	L'équipe désignée comme étant à l'offensive, ou un joueur de cette équipe.
Faute personnelle	Un geste de rudesse ou un jeu à l'encontre des règles.
R.	L'équipe désignée comme étant recevant le botté d'envoi ou le botté de dégagement, ou un joueur de cette équipe.
Endroit désigné.	Le point le plus avancé lors de la progression du ballon ; identification de ce point lors de jeu.
La touche.	L'action lorsque un joueur touche le porteur du ballon avec une main ouverte, et la main ne peut pas se déplacé à une plus grande vitesse que le déplacement du corps du joueur effectuant la touche.

TOUCH FOOTBALL

Résumé des règlements

Le Touch Football est joué avec sept joueurs par équipe sur le terrain. L'équipe qui est en possession du ballon est identifiée comme étant l'équipe offensive et l'équipe qui n'en a pas possession est identifiée comme étant l'équipe défensive. L'équipe offensive a trois essais pour franchir la distance de 10 verges, conserver la possession du ballon et tenter de marquer des points. Si cette équipe ne franchit pas la distance de 10 verges et un premier essai, le ballon est accordé à l'équipe défensive et celle-ci devient alors l'équipe offensive, et elle obtient à son tour trois essais pour franchir la distance de 10 verges, conserver la possession du ballon et tenter de marquer des points.

Pour débiter une partie, une équipe effectuera un botté d'envoi de leur propre ligne de 45 verges, ou si le terrain est non-règlementaire, 10 verges de la ligne du centre. L'équipe qui effectue le botté d'envoi est déterminée au préalable par un tirage au sort avant le début de la partie. L'équipe qui gagne le tirage au sort a le choix des différentes options à la première ou la deuxième demie. Les options consistent à soit effectuer un botté d'envoi, de recevoir le botté d'envoi ou de choisir un côté du terrain pour le début de la partie. L'autre équipe aura des choix similaires au début de la deuxième demie.

Pour débiter les séries des trois essais, le ballon est placé au sol au point où le dernier joueur fut touché lors du botté d'envoi. La ligne est identifiée comme étant la ligne de mêlée. Tous les joueurs de l'équipe offensive doivent prendre une position derrière la ligne de mêlée. Tous les joueurs de l'équipe défensive doivent prendre une position au moins une verge derrière la ligne de mêlée et ceci du côté opposé. Un joueur identifié comme étant le joueur de centre débitera le jeu en remettant le ballon entre ses jambes au quart-arrière qui lui doit être à une distance minimale de cinq (5) verges de la ligne de mêlée. Tous les joueurs de l'équipe offensive, à l'exception du joueur de centre, peuvent être en mouvement avant la remise en jeu du ballon; par contre ils ne peuvent franchir la ligne de mêlée tant et aussi longtemps que le ballon n'a pas été mis en jeu. Le jeu comme tel est un jeu essentiellement de passes avec tous les joueurs de l'équipe offensive étant des joueurs éligibles à recevoir une passe. Aucun type de blocage n'est autorisé. Le jeu se termine lorsqu'un joueur de l'équipe défensive a touché le porteur du ballon avec une main. Une touche à deux mains est permise, en autant qu'il n'y a pas de rudesse au niveau de la touche.

Durant les différents jeux, l'équipe défensive aura un joueur, identifié comme un pourchasseur, qui poursuit le quart-arrière après la remise en jeu du ballon par le joueur de centre. Le pourchasseur a plusieurs règles de jeu qui lui sont particuliers. Ils incluent en outre, être à une distance minimale de cinq verges de la ligne de mêlée au

moment où le ballon a été mis en jeu et ne doit pas avoir une position directement opposée au joueur de centre. En retour ces règles garantissent au pourchasseur, un corridor direct sans obstruction au quart-arrière après la mise en jeu du ballon. Aucun joueur offensif ne pourra d'aucune façon ralentir ou obstruer la course du pourchasseur vers le quart-arrière.

Les équipes peuvent utiliser plus d'un pourchasseur lors d'un jeu. Tous les joueurs ont droit à un corridor non obstrué au quart-arrière en autant qu'ils respectent les règles citées précédemment. Le premier joueur défensif qui franchit la ligne de mêlée doit avoir commencé sa poursuite d'une distance de cinq verges de la ligne de mêlée.

Des sacs de sables lestés sont utilisés par les officiels pour identifier la ligne de mêlée, la ligne du pourchasseur et la distance de dix verges ou la ligne du premier essai. Les officiels placent les sacs lestés aux endroits appropriés au début de chaque jeu. Un sac lesté d'une couleur différente identifie la ligne du premier essai, pour faciliter son identification partout sur le terrain.

Les équipes ont droit à une passe avant sur chaque jeu. Ils n'ont pas droit à une passe avant lors des bottés d'envoi ou lors des bottés de dégagement. Les équipes pourront effectuer, autant de fois qu'elles le voudront, des passes latérales entre les joueurs d'une même équipe lors des jeux. Une passe latérale est une passe dont le ballon se déplace parallèlement entre deux joueurs, ou vers sa propre ligne de fond des buts. Une passe latérale qui est effectuée et dont le résultat est telle que le ballon était en avant d'un coéquipier n'est pas permise. Cette passe est jugée comme étant une passe avant illégale, ou une passe hors jeu lorsqu'elle sera captée par le coéquipier.

Les échappés du ballon n'existent pas au Touch football. Le ballon est déclaré mort aussitôt qu'il frappe le sol lors des jeux de mêlée, sauf lors de la remise initiale entre le joueur de centre et le quart-arrière, lors d'une passe latérale entre les joueurs offensifs derrière la ligne de mêlée et avant qu'une passe avant soit effectuée. Dans la dernière situation, pour que le ballon soit déclaré en jeu, faut qu'il touche le joueur avant de tomber au sol.

Marquer des points

Des points sont accordés pour des touchés, des convertis, des touchés de sûreté et des rouges.

Un touché est marqué si l'équipe avance le ballon dans la zone des buts de son adversaire lors d'une course et que le ballon franchit la ligne des buts, ou lorsqu'un joueur obtient la possession du ballon dans la zone des buts suite à une passe complétée par un coéquipier. Un touché compte pour six points.

Suite à un touché, l'équipe qui a marqué, a le choix d'effectuer un converti de un point de la ligne de cinq verges ou d'un converti de deux points de la ligne de dix verges. Tous les convertis doivent être des jeux de courses ou des jeux de passe. Des bottés de placement ne sont pas permis.

Un touché de sûreté est une marque de deux points, et est accordé lorsque le ballon est déclaré mort quand l'équipe en possession du ballon dans sa zone des buts ne peut en sortir.

Un rouge est une marque de un point, et est accordé lorsque le ballon est déclaré mort quand l'équipe en possession du ballon dans sa zone des buts ne peut en sortir suite à un botté de dégagement.

Procédure de la partie

Une partie est habituellement divisée en quatre périodes de **dix-huit** minutes chacune. Le temps est continu durant les périodes sauf lors des temps d'arrêt, et lors de situations particulières dans les trois dernières minutes de la deuxième et quatrième période. Durant les trois dernières minutes de ces périodes, le temps s'arrêtera à des moments particuliers, décrits dans les règles du jeu. A la fin de la première et de la troisième période, les équipes changent de côté de terrain, les essais et la distance à franchir demeurant les mêmes. A la fin de la deuxième période, une période d'arrêt ou de repos est prévue. Sa durée en longueur est déterminée par les équipes, et la troisième période débutera par un botté d'envoi.

Chaque équipe a un temps d'arrêt de 60 secondes par demie. Si celui-ci n'est pas utilisé, il ne peut être transféré dans l'autre demie. De plus, un temps d'arrêt de **60 secondes** par équipe est aussi prévu, et celui-ci peut être utilisé à n'importe quel moment de la partie. Les officiels peuvent utiliser des temps d'arrêt pour effectuer un mesurage, pour discuter d'un règlement ou lors de blessures.

Une équipe doit avoir un minimum de cinq joueurs sur le terrain au moment prévu pour le début de la partie, pour commencer la partie sinon cette équipe perdra par défaut la partie.

Botté de dégagement

Les équipes peuvent effectuer des bottés de dégagement à tous les jeux, mais à ce moment, elles perdent la possession du ballon en le donnant à l'autre équipe. Lors d'un botté de dégagement, les joueurs de l'équipe qui effectue le botté doivent respecter une zone d'immunité de cinq verges lorsque le joueur, qui reçoit le botté de dégagement, touchera au ballon. Un ballon qui touche un joueur de l'équipe, qui effectue un botté de dégagement, entraînera automatiquement une pénalité du non respect de l'immunité.

Un non respect de l'immunité entraînera une pénalité d'une distance de dix verges.

Si le ballon touche le joueur qui reçoit le botté de dégagement et que le ballon va vers l'avant et touche le sol, le jeu sera arrêté et le ballon sera déclaré mort. Si le ballon touche le joueur qui reçoit le botté de dégagement et que le ballon va vers l'arrière du joueur et touche le sol, le ballon est toujours en jeu, mais pour l'équipe receveuse seulement.

Si le botté de dégagement est bloqué par l'équipe défensive, le jeu est déclaré mort lorsque le ballon touche le sol, et l'équipe qui n'a pas effectué le botté prend possession du ballon au point où le ballon a été bloqué.

Informations générales

Les participants du jeu de Touch Football doivent considérer un point important lors du déroulement de la partie, c'est-à-dire l'aspect sécuritaire de tous les participants. Un jeu agressif doit être contrôlé et tempéré pour éviter des contacts trop sévères et un potentiel de blessures aux joueurs adverses. Tous les joueurs ayant aucune considération pour cet aspect du jeu seront pénalisés pour les contacts rudes qu'ils causeront. L'éthique sportif, la sécurité et le bien-être des autres joueurs sont des parties intégrales du jeu du Touch Football.

Il est impératif que tous les joueurs démontrent de l'esprit sportif durant une partie. Des discussions persistantes entre les intervenants, un langage vulgaire, des menaces à des joueurs, des officiels ou des spectateurs démontrent une attitude disgracieuse et ne seront pas tolérés.

TOUCH FOOTBALL LIVRE DES RÈGLEMENTS

Règlement 1 - Le botté d'envoi

1.1 Pour débiter une partie, une équipe effectuera un botté d'envoi de sa propre ligne de 45 verges ou, si le terrain est non réglementaire, 10 verges de la ligne du centre. Lorsque l'officiel siffle pour que le botté d'envoi s'effectue, l'équipe qui botte, a 20 secondes pour effectuer son botté d'envoi ou elle sera pénalisée 10 verges pour avoir retardée la partie, si ce n'est pas fait dans le délai du 20 secondes. Cette procédure est aussi utilisée lorsqu'un touché est marqué et que l'équipe qui s'est fait comptée, a décidé de recevoir le botté d'envoi.

1.2 Le ballon est normalement botté d'un support, qui ne peut élever la partie la plus basse du ballon de plus de deux pouces du sol. Si un support n'est pas utilisé, le ballon pourra alors être tenu au sol par un coéquipier. Le ballon devra être placé entre les lignes hachurées (24 verges des lignes de côté).

1.3 Lors d'un botté d'envoi, tous les joueurs de l'équipe qui reçoit, doivent être à une distance d'au moins 20 verges de distance de la ligne d'où provient le botté d'envoi, au moment du botté. Les joueurs de l'équipe qui effectue le botté d'envoi doivent demeurer derrière la ligne du botté d'envoi jusqu'au moment où le ballon est botté. L'équipe qui ne respecte pas cette procédure aura **une pénalité d'une distance de 5 verges (pénalité lors du ballon déclaré vivant) ou d'une distance de 10 verges (pénalité lors du ballon déclaré mort) option offerte à l'équipe non-fautive, mais la pénalité de 10 verges ballon déclaré mort ne pourra placer le ballon plus loin que 20 verges du point d'origine du botté d'envoi.**

1.4 Pour que le botté d'envoi soit jugé légal, le ballon devra parcourir une distance de 20 verges vers la ligne de fond de l'équipe qui reçoit le botté, avant qu'il soit touché par un joueur de l'équipe qui effectuait le botté d'envoi. Il y aura une pénalité pour procédure illégale si le ballon est touché par un joueur de l'équipe qui effectue le botté d'envoi avant qu'il ne franchisse la distance de 20 verges ou s'il ne franchit pas la distance de 20 verges, à moins qu'un joueur de l'équipe qui reçoit le botté y ait touché auparavant.

1.5 Les joueurs de l'équipe qui effectue le botté d'envoi peuvent toucher au ballon, ou le déclaré mort, après qu'il aura franchit la distance de 20 verges et avant qu'il ne soit touché par un joueur de l'équipe qui reçoit. Le règlement du respect de l'immunité du cinq verges de distance ne s'applique pas lors de botté d'envoi à l'équipe qui effectue le botté. L'équipe qui effectue un botté d'envoi ne peut pas normalement recouvrir leur propre ballon à moins que le ballon ait été touché par un joueur de l'équipe qui reçoit le

botté, qu'il soit dans les airs et qu'il est récupéré par un joueur de l'équipe qui effectue le botté avant même qu'il ait touché le sol.

1.6 Si le ballon sort à l'extérieur des limites du terrain lors d'un botté d'envoi, une pénalité de cinq verges pour procédure illégale sera infligée à l'équipe qui effectuait le botté d'envoi. L'équipe qui reçoit le botté, a le choix entre faire effectuer un nouveau botté d'envoi cinq verges plus loin de la ligne du botté d'envoi, de prendre possession du ballon au point où le ballon est sorti des limites du terrain **en avançant le ballon d'une distance de 10 verges**, à condition que le botté d'envoi ait franchi une distance minimale de 20 verges ou prendre possession à leur propre ligne de 10 verges. **L'option d'avancer le ballon d'une distance de 10 verges ne pourra pas placer le ballon plus loin que 20 verges du point d'origine du botté d'envoi.**

Situations de jeux - Règlement no. 1 – Le botté d'envoi

1. Lors d'un botté d'envoi, le ballon fait une distance de 10 verges et sort à l'extérieur du terrain.

Interprétation : L'équipe qui reçoit a l'option de prendre possession du ballon là où il est sorti, demander à l'équipe de recommencer son botté d'envoi 5 verges plus loin du point du dernier botté ou prendre possession du ballon à leur propre ligne de 10 verges.

2. Lors d'un botté d'envoi, le ballon ne fait pas la distance minimale de 20 verges.

Interprétation : Si l'équipe qui effectue le botté d'envoi touche au ballon avant qu'il n'ait fait la distance de 20 verges, cette équipe est pénalisée pour procédure illégale. L'équipe qui reçoit le botté d'envoi a le droit de récupérer le ballon et de l'avancer même si le ballon n'a pas franchi la distance minimale de 20 verges.

3. Lors d'un botté d'envoi, le ballon tombe sur la ligne de 10 verges de l'équipe qui reçoit le botté, roule jusqu'à la zone des buts et sort à l'extérieur du terrain.

Interprétation : L'équipe qui effectue le botté d'envoi marque 1 point et l'équipe qui recevait le botté d'envoi met le ballon en jeu, premier essai et 10 verges à franchir, de leur propre ligne de 35 verges.

4. Lors d'un botté d'envoi, le ballon traverse la ligne de fond de l'équipe qui recevait le botté d'envoi dans les airs, sans avoir touché le terrain de jeu.

Interprétation : Aucun point n'est accordé. L'équipe qui recevait le botté d'envoi, mettra le ballon en jeu, premier essai et 10 verges à franchir de sa propre ligne de 10 verges.

5. L'équipe qui effectue le botté d'envoi est prête. Alors que le botteur s'approche pour frapper le ballon, un joueur de l'équipe qui recevait le botté d'envoi entre sur le terrain et se place en position de jeu lorsque le ballon est botté.

Interprétation : Aussitôt que le botteur effectue son approche vers le ballon, aucun joueur ne peut entrer sur le terrain. L'infraction commise est une substitution illégale et une pénalité de 10 verges est appliquée, selon les choix offerts.

6. L'équipe qui effectue le botté d'envoi, envoie le ballon qui frappe un officiel à la ligne de 6 verges de l'équipe qui reçoit, et ensuite le ballon frappe le poteau des buts.

Interprétation : Le ballon est déclaré mort dès qu'il frappe le poteau des buts. L'équipe qui reçoit prendra possession du ballon, premier essai et 10 verges à franchir, de leur propre ligne de 10 verges. (Un ballon qui frappe un officiel est la même situation que si le ballon frappe le sol).

7. Un botté d'envoi vers la fin d'une partie est dirigé vers les lignes de côté à la ligne de 10 verges de l'équipe qui reçoit. Le receveur R1 frappe le ballon sans en prendre possession en tentant de le garder en touche (sur le terrain) dans le but de sauver du temps et
 - (a) le ballon touche le sol
 - (b) est attrapé par R2

Interprétation : Cette situation est la même qu'une tentative de passe latérale

- (a) le ballon est déclaré mort dès qu'il touche le sol
 - (b) si le joueur R2 est en position en jeu, il pourra avancer le ballon
8. Le joueur R2 tente de récupérer le botté d'envoi et le ballon frappe son pied
 - (a) le ballon continue vers sa ligne des buts
 - (b) le ballon va vers l'avant

Interprétation :

- (a) Le ballon est vivant pour tous les joueurs de l'équipe R et peut être déclaré mort par les joueurs de l'équipe qui effectuait le botté d'envoi.
- (b) Le ballon est vivant pour tous les joueurs de l'équipe R en position ENJEU et peut être déclaré mort par les joueurs de l'équipe qui effectuait le botté d'envoi et le ballon sera mis en jeu à l'endroit précis où le joueur R2 a touché au ballon.

9. Le ballon frappe le poteau des buts en plein vol durant le botté d'envoi.

Interprétation : L'équipe qui recevait effectuera la mise en jeu de sa propre ligne de 25 verges.

10. Le ballon lors d'un botté d'envoi fait un bond dans la zone des buts, revient vers la zone et frappe le poteau des buts.

Interprétation : Aucun point n'est alloué. L'équipe R prendra possession à leur propre ligne de 10 verges, premier essai et 10 verges à franchir.

11. Le ballon lors d'un botté d'envoi ne fait que 17 verges, frappe le joueur R2 , ensuite le joueur K3 et touche le sol par la suite. (le joueur K3 étant celui de l'équipe qui effectue le botté d'envoi).

Interprétation : Aucune infraction sur le jeu puisque R2 a touché au ballon en premier.

12. Le ballon lors d'un botté d'envoi touche le sol dans la zone de buts et sort à l'extérieur sur les lignes de côtés.

Interprétation : Un point est accordé à l'équipe qui effectuait le botté d'envoi, et le ballon sera mis en jeu de la ligne de 35 verges. Il n'y a pas d'option sur ce jeu de recommencer le botté d'envoi.

13. L'équipe qui effectue le botté d'envoi est hors-jeu et le retour du botté se termine à la ligne de 20 verges de l'équipe qui recevait le botté.

Interprétation : L'équipe qui recevait a l'option de recommencer le botté d'envoi avec une pénalité de 5 verges du point du dernier botté d'envoi ou bien prendre possession du ballon à leur propre ligne de 30 verges (pénalité de 10 verges ballon déclaré mort).

14. Lors d'un botté d'envoi, le joueur receveur jongle avec le ballon et le ballon va vers l'avant.

Interprétation : Le ballon est vivant que pour les joueurs en position EN JEU de l'équipe qui recevait le botté d'envoi, au moment où le ballon a été jonglé.

15. Lors d'un botté d'envoi, le ballon accidentellement frappe la jambe d'un joueur de l'équipe qui recevait le botté d'envoi. Le ballon rebondit de la jambe, dans les airs, et tombe au sol.

Interprétation : Le jeu se poursuit. Le ballon n'est vivant que pour l'équipe qui recevait le botté d'envoi. Tous les joueurs de l'équipe qui recevait le botté d'envoi peuvent récupérer le ballon et l'avancer.

16. Lors d'un botté d'envoi, le ballon est a) accidentellement botté vers l'avant par un joueur qui recevait le botté d'envoi b) botté de manière intentionnelle par l'équipe qui recevait le botté d'envoi.

Interprétation : Dans a) le jeu se continue mais en b) le jeu est déclaré mort dès que le ballon touche le sol. L'équipe qui recevait le botté d'envoi prendra possession du ballon au point où le ballon a été botté par le joueur qui l'a botté.

Règlement 2 - La mise en jeu

2.1 Un caucus n'est pas obligatoire sauf dans les circonstances suivantes : suite à un temps d'arrêt, à la suite d'un changement de possession; à la suite d'un changement de côté lors de fin de période. L'équipe offensive a 20 secondes pour mettre le ballon en jeu après le coup de sifflet de l'arbitre. Une équipe prise en défaut de cette infraction se verra infliger une pénalité de cinq verges pour avoir pris trop de temps pour mettre le ballon en jeu.

2.2 Une équipe a le droit d'avoir un caucus sans avoir tous les joueurs y participés, toutefois le jeu du joueur oublié est illégal et il est sujet à une pénalité d'une distance de cinq verges pour procédure illégale. Les officiels appelleront une pénalité pour le jeu du joueur oublié lorsque l'équipe offensive tente délibérément de décevoir l'autre équipe quant au nombre de joueurs qui participent légalement au jeu.

2.3 Pour débiter la mise en jeu, le ballon doit être placé au sol entre les lignes hachurées, et être remis entre les jambes du centre au quart-arrière, qui lui est désigné comme étant le premier joueur à toucher au ballon après la remise. **Si le ballon est apporté au caucus, ou si le ballon n'est pas mis directement au sol ; le ballon sera en jeu dès que le joueur de centre lève le ballon du sol après l'avoir mis au sol. Si le ballon est au sol lors du caucus, le joueur de centre peut le prendre du sol et le replacer au sol par la suite. Le ballon sera en jeu dès que le joueur de centre lèvera le ballon du sol après l'avoir mis au sol.** Le quart-arrière doit recevoir le ballon d'une distance d'au moins cinq verges d'en arrière du joueur de centre. Avant la remise en jeu, le joueur de centre doit placer le ballon entre ses jambes, près du sac lesté qui démarque la ligne de mêlée. Toute dérogation à ces procédures impliquera une pénalité de cinq verges pour procédure illégale.

2.4 Le premier joueur à traverser la ligne de mêlée pour l'équipe défensive, habituellement désigné comme le pourchasseur, doit être à une distance d'au moins cinq verges de la ligne de mêlée au moment de la remise en jeu du ballon. Le pourchasseur doit avoir un corridor direct et non obstrué à la poursuite du quart-arrière. Les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent pas ralentir ou bloquer le pourchasseur. Pour conserver son droit à un corridor direct et non obstrué, le pourchasseur doit se positionner à l'extérieur du pied du joueur de centre, et non pas en face du joueur de centre. De même, le pourchasseur doit se positionner à l'intérieur d'une distance de cinq verges d'un côté ou l'autre des pieds du joueur de centre. Si le pourchasseur se positionne à l'extérieur de cette zone tampon, celui-ci perd ses privilèges à avoir un corridor direct et non obstrué au quart-arrière. Ces règles s'appliquent même si plus d'un pourchasseur sont utilisés. Bloquer ou toute forme d'interférence avec le pourchasseur entraînera une pénalité d'une distance de dix verges pour obstruction contre l'équipe offensive.

2.5 Aussitôt que le joueur de centre place le ballon au sol pour la mise en jeu, le pourchasseur ne peut pas changer de côté et conserver ses privilèges ; à moins que le joueur de centre soit mis au courant de la position du pourchasseur, ou si le quart-arrière se déplace avant la mise en jeu.

2.6 Pour permettre au joueur de centre de participer au jeu, **aucun adversaire ne peut se placer à l'intérieur d'une distance de trois verges directement en face du joueur de centre.** Les joueurs n'ont pas le droit de franchir la ligne de mêlée pour écouter les caucus adverses. Ces infractions entraîneront une pénalité d'une distance de cinq verges pour procédure illégale.

2.7 Si les joueurs des deux équipes sont hors-jeu lorsque le ballon est mis en jeu, le jeu est déclaré mort et le jeu est repris avec aucune infraction.

Situations de jeux - Règle no. 2 – La mise en jeu

1. Le joueur de centre place le ballon au sol et le relève du sol. Le pourchasseur se met à courir et juste avant que le joueur de centre ne soit touché par ce joueur, le joueur de centre effectue la remise en jeu.

Interprétation : Il n'y a aucune infraction au jeu, et le jeu se poursuit.

2. Le joueur de centre place le ballon au sol et le relève du sol. Avant que le joueur de centre peut effectuer la remise en jeu, le pourchasseur court et touche au joueur de centre.

Interprétation : Il n'y a aucune infraction au jeu. L'équipe à l'attaque perd l'essai.

3. **Commentaire :** Lorsque le terrain et les conditions climatiques sont difficiles le joueur de centre n'est pas dans l'obligation de mettre le ballon au sol avant que la remise en jeu ne soit effectuée.
4. Un joueur de l'équipe offensive est en mouvement (en motion) avant que la remise en jeu ne soit effectué. Il est accidentellement frappé par le ballon provenant de la remise du joueur de centre, 3 verges derrière la ligne de mêlée.

Interprétation : Le jeu se poursuit. Ceci constitue une procédure illégale de la part de l'équipe à l'attaque.

5. Le ballon est mis en jeu, et il frappe un joueur offensif qui court entre le joueur de centre et le quart-arrière, approximativement 6 verges derrière la ligne de mêlée.

Interprétation : Le ballon est toujours vivant pour ce joueur et pour tous les joueurs qui sont en position ENJEU.

6. Avant que le ballon ne soit mis en jeu, le joueur offensif O6 traverse la ligne de mêlée et entre en contact avec le joueur D4.

Interprétation : Le jeu n'est pas déclaré mort par un sifflet de l'officiel. Le joueur O6 peut revenir à sa position originale (en jeu) en autant que le temps permis n'est pas épuisé.

7. Le quart-arrière est en mouvement avant la remise en jeu. Le pourchasseur change de côté après que le joueur de centre ait mis le ballon au sol. Le jeu se poursuit et a) sans interférence entre le joueur de centre et le pourchasseur et b) avec de l'interférence entre le joueur de centre et le pourchasseur.

Interprétation : En a) aucune infraction n'a été commise. En b) le joueur de centre est pénalisé pour obstruction (pcq le quart-arrière était en mouvement avant la remise en jeu).

8. Le pourchasseur court vers le quart-arrière en ayant les bras ouverts et dans les airs et sa main touche le ballon alors qu'il est encore dans la main du quart-arrière lors d'une tentative de passe.

Interprétation : Le pourchasseur ne joue pas le ballon, et il n'est pas en train de manière intentionnelle de vouloir toucher au quart-arrière, alors cette situation **n'est pas considérée comme une touche ou un sac du quart-arrière**. Également TOUT contact avec la main du quart-arrière est considéré comme une pénalité pour Faute Personnelle.

Cette situation est considérée comme une passe soit déviée ou bloquée et le ballon peut être avancé. Une tentative d'une passe subséquente (deuxième passe) vers l'avant serait non permise.

9. Le pourchasseur est à l'intérieur de la zone de 5 verges lorsque le ballon est mis en jeu. Le pourchasseur revient derrière la marque de 5 verges et retourne sa course vers la ligne de mêlée.

Interprétation : Ceci est permis. Le pourchasseur peut retourner à la ligne de 5 verges qui lui est réservée et doit être le premier à traverser la ligne de mêlée.

10. Le centre place le ballon au sol et il relève le ballon du sol. Le pourchasseur court et juste avant de toucher le joueur de centre, la remise est effectuée au quart-arrière. Le pourchasseur touche au joueur de centre en passant à côté de ce joueur.

Interprétation : Il n'y aura pas de sifflet. Le jeu se poursuit, toutefois le joueur de centre est pénalisé pour une procédure illégale. Le fait de lever le ballon du sol doit absolument se faire dans un mouvement de continuité.

11. Un joueur offensif demeure sur les lignes de côtés alors que le reste de joueur forme un caucus.

Interprétation : Ceci ne constitue pas automatiquement une pénalité. Un jeu intitulé jeu du joueur oublié (sleeper en version anglaise) est illégal seulement si ce jeu est fait pour délibérément tirer un avantage et induire la défensive en erreur.

12. Le quart-arrière se penche pour éviter une touche, mais se place en position pour entrer en contact avec le pourchasseur. Celui-ci trébuche sur le quart-arrière.

Interprétation : Aucune pénalité pour rudesse envers le passeur, ou pour rudesse à moins que les joueurs étaient hors control. Les joueurs sont encouragés à ne pas se pencher pour éviter une touche, mais se pencher ne constitue pas une pénalité en soi. Le jeu devrait se poursuivre jusqu'à une touche soit effectuée.

Commentaire : Se pencher pour éviter une touche devrait être différencier d'une situation où le joueur court avec la tête penchée. Cette situation est une pénalité de 15 verges contre le joueur pour avoir couru avec la tête penchée.

13. Après un jeu régulier, un caucus partiel (pas tous les joueurs n'y étaient) a eu lieu. Un joueur offensif se place près des banc de joueurs, près des lignes de côté, sans retourner au caucus.

Interprétation : Ceci constitue un jeu pour induire la défensive en erreur au niveau de sa couverture, et devrait être considéré comme une infraction pour procédure illégale.

14. Après que le joueur de centre ait placé le ballon au sol (O2), le pourchasseur change de côté sans que le joueur de centre ne l'ait vu. Le receveur O5 est placé à l'intérieur de la zone réservée au pourchasseur, et obstrue le passage du pourchasseur, lui enlevant ainsi la trajectoire en ligne droite permise.

Interprétation : Obstruction causée par le joueur O5.

Règlement 3 - Jeu de passe

3.1 Tous les joueurs sont éligibles à recevoir une passe avant. Il ne peut y avoir qu'une seule passe avant sur chacun des jeux. Une passe avant en est une, dont le ballon a été lancé, remis vers l'avant vers la ligne des buts adverses, de manière intentionnelle. Une passe avant est permise si elle est la première passe lancée derrière la ligne de mêlée. Une passe avant ne peut être effectuée durant un botté d'envoi ou suite à un botté de dégagement.

3.2 Une passe est jugée complète si le joueur a, la possession et le contrôle du ballon avant de sortir des limites du terrain. Pour qu'un receveur de passe soit considéré comme étant en jeu, celui-ci doit toucher le sol dans les limites du terrain avec une partie de son corps avant qu'une partie de son corps touche une partie du terrain qui est hors limite. Les lignes indiquant les limites du terrain sont considérées comme étant à l'extérieur du terrain.

3.3 Si un receveur de passe avait pu toucher le sol s'il n'avait pas été poussé à l'extérieur par un adversaire, la passe sera jugée complète par le receveur. Cette décision quant à savoir si le receveur avait pu toucher le sol à l'intérieur des limites du terrain revient au jugement de l'officiel.

3.4 Une passe qui est captée de manière simultanée par des joueurs d'équipes adverses, sera accordée à l'équipe qui avait la possession du ballon avant la passe.

3.5 Un joueur qui cafouille avec le ballon et qui est touché pendant le cafouillement du ballon, sera considéré comme étant touché par l'adversaire, mais il doit en prendre la possession. Le point de la prochaine mise en jeu sera le point où le receveur fut touché par l'adversaire. L'intention de ce règlement est pour éviter que les joueurs cafouillent **délibérément** avec le ballon dans le but d'éviter une touche.

3.6 Les joueurs peuvent effectuer des passes latérales durant tout le jeu. Une passe latérale est une passe qui se dirige parallèlement ou vers la ligne de fond du passeur. Une tentative de passe latérale qui se dirige vers l'avant et qui est captée par un coéquipier n'est pas permise et elle sera jugée comme une passe hors jeu. Si un joueur effectue une passe hors jeu, le ballon reviendra au point où la passe fut initialement décochée.

3.7 Lorsqu'un joueur offensif touche une passe latérale derrière la ligne de mêlée avant qu'une passe avant ne serait tentée et que le ballon touche le sol, le ballon est toujours en jeu, mais que pour l'équipe offensive seulement. L'équipe défensive peut toucher le dernier joueur offensif à avoir touché le ballon ou bien elle peut toucher le ballon libre et déclarer le jeu mort.

3.8 Une passe est incomplète lorsqu'elle touche le sol, le poteau des buts, touche ou frappe un officiel et/ou tombe à l'extérieur des limites de terrain de jeu.

3.9 Lorsqu'un passeur lance intentionnellement une passe dans un endroit où il n'y a pas de receveur dans le but d'éviter une perte de terrain, l'équipe sera pénalisée pour avoir intentionnellement s'être débarrassée du ballon. La pénalité infligée sera une perte de l'essai au point d'origine de la passe.

3.10 Si une passe est interceptée dans la zone de buts, aucun point n'est accordé et l'équipe ayant intercepté le ballon se voit accorder un premier essai de leur propre ligne de 10 verges.

Situations de jeux - Règlement no. 3 – Jeu de passe

1. Après avoir pris la remise en jeu du joueur de centre, le quart-arrière donne le ballon au demi offensif mais effectue une remise vers l'avant.

Interprétation : La remise au demi vers l'avant derrière la ligne de mêlée, est considérée comme étant la seule passe avant permise par l'équipe.

2. Le quart-arrière effectue une passe avant qui est bloquée par le pourchasseur. Le quart-arrière peut quant même attraper le ballon avant qu'il touche le sol et effectue une autre passe avant à un autre receveur.

Interprétation : La deuxième passe est considérée comme étant une passe avant hors-jeu, et l'équipe perd l'essai et le ballon sera placé à l'endroit où a été effectué la passe.

3. Le receveur O3 saute dans les airs pour attraper une passe. Les deux pieds touchent le sol simultanément, un pied en jeu et l'autre pied à l'extérieur du terrain..

Interprétation : Passe incomplète. Le receveur doit, après avoir obtenu le contrôle du ballon, toucher le sol en premier lieu, avant qu'une partie de son corps sorte en touche.

4. Le joueur O1 effectue une passe avant à O7. Le joueur O7 fait dévier le ballon vers l'avant. Du joueur D2 qui fait à son tour dévier le ballon vers la ligne de fond de l'équipe défensive. Le joueur O5 attrape le ballon et court marquer un touché.

Interprétation : Une passe hors-jeu s'est produite entre O7 à O5, peut importe si le joueur défensif ait fait dévier le ballon. Le ballon sera placé à l'endroit où le ballon fut dévié par O7.

5. Le quart-arrière de l'équipe O traverse la ligne de mêlée et retourne en arrière de la ligne et il effectue une passe avant qui est complétée, 15 verges plus loin.

Interprétation : Passe avant illégale. Le ballon est déclaré mort au point où la passe fut effectué.

6. Le quart-arrière effectue une passe à O7. Le joueur O7 plonge pour attraper le ballon, finit par contrôler le ballon, mais dès que O7 frappe le sol, le ballon est échappé.

Interprétation : Ceci est considéré comme une passe complète permise. Le critère d'arrêter la rotation du ballon et ensuite en changer la direction a été atteint. Le fait de frapper le sol et d'échapper le ballon par la suite ne peut pas être un facteur causant une passe incomplète.

7. Équipe O a le ballon à sa ligne de 10 verges, avec un deuxième essai et 10 verges à franchir. Juste avant d'être touché, le quart-arrière étant placé à sa ligne de 3 verges, effectue une passe dans sa propre zone de but – il n'y a pas de demi offensif dans la zone de but, et le ballon touche le sol dans la zone de but.

Interprétation : Une pénalité pour avoir intentionnellement s'être débarrassé du ballon devra être appliquée. L'équipe défensive a le choix d'accepter la pénalité et l'équipe O aura 3^e essai et 17 verges à franchir de sa ligne de O 3 verge ou bien l'équipe peut refuser la pénalité et marquer un touché de sûreté.

Commentaire : Si un demi offensif avait été près de l'endroit où le ballon touche le sol dans la zone de buts, alors le touché de sûreté est marqué avec aucune pénalité de souligner et aucun choix n'est offert à l'équipe défensive.

8. Le receveur capte une passe, court et frappe de plein fouet le matelas protecteur du poteau des buts, et par la suite le ballon est échappé.

Interprétation : Un touché est marqué. Le matelas protecteur du poteau des buts est considéré comme étant À L'INTÉRIEUR de la zone de but.

9. Lors d'un troisième essai, le quart-arrière tente une passe latérale au demi offensif, qui est considéré comme une passe avant. Le demi offensif

effectue à son tour une passe avant, qui avant qu'un premier essai ne soit atteint, est interceptée.

Interprétation : L'équipe défensive a l'option d'accepter la pénalité pour passe avant illégale, et prendre possession du ballon au point d'origine de la passe avant illégale du demi offensif. L'équipe peut refuser la pénalité, et prendre possession du ballon au point du ballon déclaré mort suite à l'interception.

10. Après avoir capté le ballon lors d'un botté de dégagement, D2 remet le ballon à D3 qui courait en avant de D2.

Interprétation : Ceci est considéré comme étant une passe avant illégale, puisque le ballon a été remis vers l'avant, et non permis lors d'un retour de botté de dégagement.

11. Un receveur attrape une passe pendant qu'il est dans les airs, et tombe sur un coéquipier situé dans les limites du terrain. Par la suite il sort à l'extérieur du terrain sans avoir touché le sol.

Interprétation : Ceci est considéré comme étant une passe incomplète – le receveur doit absolument touché le sol après avoir contrôlé le ballon. Toutefois si le joueur sur lequel le receveur avait tombé, avait été un défenseur, alors la passe aurait été considérée comme étant complète. Il faut toutefois avoir comme critère que le receveur en question aurait été à l'intérieur des limites du terrain si le contact n'avait pas eu lieu.

12. Le quart-arrière effectue une passe de sa propre zone de but, mais le ballon touche le poteau des buts.

Interprétation : Ceci est considéré comme étant une passe avant incomplète, comme si le ballon touche le sol dans la zone de but. Cette situation ne devrait pas être traitée de la même façon qu'un ballon qui frappe le poteau de buts lors d'un botté de dégagement. Cette situation donnerait alors un touché de sûreté à l'autre équipe.

13. Une passe en jeu effectuée du quart-arrière à son demi offensif touche le sol au même moment que la réception de la passe.

Interprétation : Le ballon est déclaré mort dès qu'il touche le sol. Le jeu aurait pu être poursuivi si le ballon n'avait pas touché le sol.

14. Un défenseur lors d'un jeu de passe retient le bras du receveur dans la zone cible, mais la passe est beaucoup trop longue et elle est jugée non-atteignable.

Interprétation : Une pénalité doit être signalée. Puisque le joueur n'aurait pas eu la possibilité de capturer le ballon, alors une pénalité pour interférence zone non-cible doit être signalée.

15. Le quart-arrière effectue une passe avant au receveur O3 qui fait dévier le ballon dans les airs, et avant que le ballon touche le sol, D3 de manière intentionnelle sort son pied et frappe le ballon dans les airs a) D3 attrape le ballon b) D4 attrape le ballon c) O4 attrape le ballon.

Interprétation : En a) et b) ceci est considéré comme une interception mais le ballon ne peut être avancé plus loin – le ballon sera mis en jeu au point d'origine où le ballon fut frappé par le pied du joueur – au point le plus près de sa zone de but. En c) si O4 est en position en-jeu par rapport à O3, alors le ballon peut être avancé, sinon le ballon reviendra au point où le ballon fut dévié.

16. L'équipe O met le ballon à la ligne de 5 verges de l'équipe D. Le receveur O4 effectue un tracé tout près du poteau des buts, sans toucher au poteau comme tel. Le joueur D2 est tout près du poteau mais ne peut pas se rendre, croyant être obstrué par le poteau des buts. Le receveur O4 attrape le ballon et marque un touché.

Interprétation : L'utilisation du poteau des buts sans y toucher est une situation similaire à un joueur qui prend une position stationnaire – les deux situations sont permises. C'est au joueur défensif de se placer dans une position qui demanderait au joueur offensif de ne pas utiliser le poteau ou un joueur à son avantage.

17. Lors d'un jeu de la ligne de mêlée, le quart-arrière lève son bras pour effectuer une passe, et le ballon sort de sa main et touche le sol en avant de celui-ci.

Interprétation : Ceci n'est pas considéré comme une passe avant incomplète. Ceci est un ballon échappé. L'équipe O devra mettre le ballon en jeu au point d'origine de l'échappé.

18. Lors d'un jeu de la ligne de mêlée. Le quart-arrière se retourne sur lui-même et effectue une passe à son demi offensif. Le ballon touche le sol et rebondit dans les mains du demi offensif O2.

Interprétation : Le ballon est déclaré mort dès qu'il touche le sol. L'équipe O devra remettre le ballon en jeu au point où le ballon a touché le sol.

Règlement 4 - Marquer des points

4.1 Un touché a une valeur de six points; un converti de la ligne de cinq verges vaut 1 point; un converti de la ligne de 10 verges vaut 2 points; un touché de sûreté vaut 2 points; et un rouge vaut 1 point.

4.2 Un touché est compté lorsque le ballon est transporté dans la zone de buts adverse ou en attrapant le ballon dans la zone de buts adverse avant qu'il ne touche le sol. Le ballon est considéré comme étant dans la zone de buts lorsque n'importe quelle partie du ballon touche ou franchit la ligne de buts.

4.3 A la suite d'un touché, l'équipe qui marque, a le choix d'essayer de marquer un converti. L'équipe qui marque choisira d'essayer un converti d'un point de la ligne de cinq verges ou d'un converti de 2 points de la ligne de 10 verges. Les convertis sont des jeux de course au sol ou de jeux de passe; un botté de précision n'est pas permis. S'il y a une pénalité lors d'une tentative de converti, l'équipe qui avait marqué n'a pas le droit de modifier son choix si la tentative est répétée.

4.4 Lors d'une tentative de converti, le ballon sera positionné au centre de la ligne de mêlée appropriée. S'il y a des poteaux de buts sur le terrain, l'équipe, qui a marqué, a le choix de déplacer le ballon à une des deux lignes hachurées.

4.5 Après la tentative de converti, l'équipe qui s'est vue marquée des points, a le choix de faire effectuer un botté d'envoi par l'équipe qui a marqué de sa ligne de 45 verges, ou bien elle peut effectuer un botté d'envoi de sa propre ligne de 45 verges.

4.6 Un touché de sûreté est marqué lorsque l'équipe offensive entraîne le ballon dans sa propre zone de buts et que le jeu est déclaré mort avant que le ballon ne soit sorti de sa zone de buts. Un ballon est considéré comme étant dans la zone de but lorsque n'importe quelle partie du ballon est toujours dans la zone de but.

4.7 A la suite d'un touché de sûreté, l'équipe qui marque les points peut choisir une des trois options suivantes: avoir l'équipe qui s'est vue marquée des points effectuer un botté d'envoi de sa ligne de 35 verges, de mettre le ballon en jeu de sa propre ligne de 35 verges avec un premier essai et 10 verges à franchir, ou bien d'effectuer un botté d'envoi de sa propre ligne de 35 verges.

4.8 Un rouge est marqué lorsqu'une équipe effectue un botté **ou fait dévier une tentative de passe latérale de l'adversaire à l'intérieur de la zone de but adverse** et que le ballon ne peut être sorti. Pour qu'un rouge soit accordé lors d'un botté d'envoi, le ballon doit toucher le sol dans le terrain de jeu ou dans la zone de buts avant de sortir des limites du terrain.

4.9 A la suite d'un rouge, l'équipe qui s'est vue marquée le point prendra le ballon, avec un premier essai et 10 verges à franchir de sa propre ligne de 35 verges.

Situations de jeux - Règlement no. 4 – Marquer des points

1. L'équipe offensive effectue un botté de dégagement de la ligne de 30 verges de l'équipe défensive. Le ballon a) frappe le poteau des buts en plein vol b) frappe le sol à la ligne de 5 verges et frappe le poteau des buts; c) touche le sol dans la zone de but et ensuite frappe le poteau des buts et e) touche le sol dans la zone de but et sort à l'extérieur de la zone de but.

Interprétation : a) b) c) aucun point de marqué, premier essai à l'équipe qui recevait le botté de dégagement à sa propre ligne de 10 verges. d) un point est accordé, premier essai à la ligne de 35 verges e) un point est accordé, premier essai à la ligne de 35 verges.

2. L'équipe à l'offensive marque un touché. L'équipe refuse la tentative de converti.

Interprétation : Ce choix est offert à l'équipe qui marque un touché.

3. A la suite d'un touché, l'équipe demande d'effectuer un converti de deux points. L'arbitre en chef informe l'équipe défensive qu'une tentative de deux points sera effectuée. Le capitaine de l'équipe offensive demande de changer d'avis et voudrait tenter un converti d'un point seulement.

Interprétation : Dès que l'arbitre en chef informe l'équipe défensive du choix de l'équipe qui a marqué un touché, pour une tentative d'un ou de deux points, le choix ne peut pas être modifié. Dans la situation au numéro 3, une tentative de deux points doit être effectuée.

4. L'équipe O effectue un botté de dégagement dans la zone de buts de l'équipe D. Le joueur de l'équipe D capte le ballon et effectue un botté de retour qui frappe le poteau des buts.

Interprétation : Puisqu'il s'agit d'un retour de botté de dégagement, seulement un point est accordé à l'équipe O.

5. Le joueur O1 effectue un botté de dégagement au joueur D3 à la ligne de 1 verge. En tentant d'éviter d'être touché, D3 court vers la zone de buts, où il est finalement touché par l'adversaire.

Interprétation : Un touché de sûreté est accordé à l'équipe O.

6. **Commentaire :** Si l'élan du joueur cause le joueur D3 de se rendre dans la zone de but, comme dans la situation no.5, alors un point serait accordé.
7. L'équipe O effectue un botté de dégagement. Le ballon dévie sur les mains du joueur tentant de recevoir le botté qui est à la ligne de 2 verges. Le ballon se dirige jusqu'à la zone de but, ou il est finalement touché par l'adversaire.

Interprétation : Un point est accordé. Cette situation n'est pas un touché de sûreté, puisque c'est dû à la propulsion ou à l'élan du ballon, qui cause le ballon à être déclaré mort dans la zone de buts.

8. La mise en jeu se fait de sa propre ligne de 10 verges, et le quart-arrière O1 reçoit le remise en jeu du joueur de centre à la ligne de 5 verges. Il tente une passe latérale à O2 qui est dans la zone de buts mais le défenseur D1 fait dévier le ballon à la ligne de 1 verge à l'intérieur de la zone de buts. O1 capte le ballon et est finalement touché dans la zone de buts.

Interprétation : Puisque le ballon a été dirigé dans la zone de buts par le joueur D1, alors seulement 1 point sera accordé à l'équipe défensive. Si le ballon avait déjà au préalable dans la zone de buts, alors un touché de sûreté aurait été accordé.

9. Lors d'un botté d'envoi le ballon dévie sur le joueur D2 à la ligne de D 5 verges et par la suite se rend dans la zone de buts. Le ballon est alors déclaré mort.

Interprétation : Si la ballon avait été déclaré mort dans la zone de buts sans qu'il ne soit touché par le joueur de l'équipe qui recevait alors seulement 1 point est accordé. Le receveur doit avoir délibérément transporté le ballon dans la zone de buts pour qu'un touché de sûreté ne soit accordé.

10. A un terrain où les poteaux de buts sont inexistantes – l'équipe qui a marqué demande à l'officiel de placer le ballon sur les lignes hachurées pour une tentative de converti.

Interprétation : Le ballon doit être placé au centre du terrain lors d'une tentative d'un converti lorsqu'il n'y a aucun poteau des buts. Pour que le ballon soit déplacé aux lignes hachurées, il faut que les poteaux des buts présentent un avantage à l'une ou l'autre des équipes.

11. Le receveur plonge vers l'arrière pour tenter de capter une passe. A ce moment, le receveur a les pieds à l'intérieur de la zone de buts mais le corps du joueur et le ballon se retrouve à l'extérieur de la zone de buts au moment de la réception.

Interprétation : Le touché n'est pas accordé. N'importe quelle partie du ballon doit franchir la ligne des buts pour qu'un touché soit accordé.

12. Un touché est accordé lors du dernier jeu du troisième quart. L'équipe qui a marqué demande d'effectuer la tentative de converti à l'autre bout du terrain.

Interprétation : Il n'y a aucune circonstance permettant d'effectuer une tentative de converti à l'autre bout du terrain.

13. Lors d'une tentative de converti, une pénalité pour obstruction zone cible est signalée contre un joueur défensif. Le joueur offensif sur lequel la pénalité a été infligée ne se trouvait pas à l'intérieur de la zone de buts.

Interprétation : Puisque la pénalité n'a pas eu lieu à l'intérieur de la zone de buts, les points accordés pour la tentative de converti NE SONT PAS automatiquement accordés. L'équipe offensive a le choix de refuser la pénalité, ou de répéter la tentative de converti au point de l'infraction, ou à moitié de la distance entre la ligne de mêlée et la ligne de buts.

Commentaire : Une pénalité pour obstruction dans la zone cible ne peut être signalée que si le receveur est à l'intérieur d'un rayon de 5 verges du lieu où la passe devait être captée. Même si le joueur n'avait pas été en mesure de se rendre au lieu de la réception s'il n'avait pas été obstrué, une pénalité devra être signalée. Sauf que la pénalité signalée devra à ce moment être une pénalité pour obstruction zone non-cible.

14. Lors d'une tentative de converti le joueur O2, qui est à l'intérieur de la zone de buts, accidentellement sort du terrain et revient sur le terrain de jeu et capte la passe.

Interprétation : Le converti n'est pas accordé parce que le joueur O2 est sorti du terrain de jeu avant la réception de la passe. La tentative de converti ne sera pas répétée.

15. Lors d'une tentative de converti, O3 fait dévier le ballon de la ligne de D 2 verges et le ballon poursuit sa trajectoire dans la zone de buts où le joueur O4 effectue la réception.

Interprétation : Cette situation constitue une passe hors-jeu du joueur O3 à O4. Le ballon reviendra au point d'origine de la déviation initiale du ballon, ce qui est à l'extérieur de la zone de buts. La tentative de converti ne sera pas répétée.

16. Alors que le joueur O5 effectue son tracé près de la zone de buts adverse, O5 glisse sur un terrain détrempé. O5 réussit à capter le ballon alors qu'il est au sol et il est immédiatement touché par un adversaire. A ce moment les jambes de O5 sont dans la zone de buts, mais le ballon est à l'extérieur de la zone de buts.

Interprétation : Pour qu'un touché soit accordé, il faut absolument qu'une partie du ballon traverse la ligne de buts alors qu'il est tenu par le joueur. La position des jambes ou des pieds n'a aucune importance dans ces situations. Aucun touché n'est accordé.

Règlement 5 – Bottés de dégagement

5.1 Pour qu'un ballon soit officiellement reconnu comme ayant été botté lors d'un botté de dégagement, le ballon doit avoir été laissé tomber et ensuite botté avec le pied avant qu'il ne touche le sol.

5.2 Tous les joueurs peuvent effectuer un botté de dégagement, même après avoir capté une passe au-delà de la ligne de mêlée. Lorsque le ballon est reconnu comme étant ayant été botté, l'équipe qui a effectué le botté de dégagement perd la possession du ballon.

5.3 Lors d'un botté de dégagement, les joueurs de l'équipe qui effectue le botté ne peuvent pas toucher au ballon tant et aussi longtemps qu'un joueur adverse n'y ait pas touché. Ils doivent aussi être à une distance de cinq verges du ballon lorsqu'il sera touché par l'adversaire. Toute dérogation à cette règle entraînera une pénalité d'une distance de 10 verges pour le non respect de l'immunité de cinq verges. **Si le joueur offensif n'a eu aucun effet sur le résultat final du jeu, et qu'un effort de sa part pour permettre l'immunité est tenté, alors la pénalité ne sera pas signalée.**

5.4 Tous les joueurs de l'équipe qui reçoit le botté peuvent attraper un botté de dégagement et avancer le ballon par la suite. Il n'y a pas de blocage permis lors des bottés de dégagement. Si lors d'une tentative de récupération du ballon en situation de botté de dégagement, un joueur touche au ballon et que le ballon touche le sol, le jeu se poursuivra si le ballon se dirige parallèlement, ou en direction de la ligne de fond du joueur qui reçoit le botté. Si le receveur touche le ballon et qu'il se dirige vers l'avant et qu'il touche le sol, le jeu est déclaré mort aussitôt qu'il frappera le sol **et le ballon sera mis au jeu à l'endroit où le ballon fut touché.**

5.5 Un botté de dégagement est considéré comme étant bloqué par l'équipe adverse si un joueur de cette équipe frappe le ballon et que le ballon se dirige dans la direction, ou parallèlement vers la ligne de fond de l'équipe qui effectue le botté de dégagement, et qu'il touche le sol ou qu'il est touché par un joueur qui effectuait le botté de dégagement. Le jeu est déclaré mort et l'équipe qui n'effectuait pas le botté de dégagement prend possession du ballon au point où le ballon fut bloqué.

5.6 Si un botté de dégagement est dévié et que le ballon se dirige en direction de la ligne de fond de l'équipe qui recevait le botté de dégagement, alors le botté de dégagement est légal et le jeu se poursuit. Le fait que le botté soit dévié, n'a aucune importance et le règlement du respect de l'immunité de cinq verges s'applique aux joueurs qui ont effectué le botté de dégagement.

5.7 Lorsqu'un ballon qui avait été botté, lors d'un botté de dégagement, touche le sol derrière la ligne de mêlée ou derrière la ligne de buts du botteur, le jeu est déclaré

mort. Si ceci se produit dans les limites du terrain, l'équipe adverse prendra possession du ballon au point où le ballon touche le sol. Si ceci se produit dans la zone de buts, l'équipe adverse aura droit à un touché de sûreté, si ceci était un jeu de mêlé régulier, ou l'équipe aura droit à un rouge si c'était un retour de botté de dégagement de la zone de buts.

5.8 Lorsqu'un ballon est bloqué lors d'un botté de dégagement dans les limites du terrain, l'équipe qui recevait le botté est celle jugée comme étant en possession du ballon. Si le ballon est bloqué à l'intérieur de la zone de buts, l'équipe qui effectuait le botté de dégagement est identifiée comme étant en possession du ballon.

5.9 Si un joueur accidentellement ou de manière délibérée, frappe le ballon avec son pied ou sa jambe sans avoir le contrôle du ballon dans sa main, le ballon devient alors en situation de passe en jeu ou hors jeu dépendant de sa direction et, demeurera en jeu tant que le ballon touchera le sol.

5.10 **Un botté de dégagement de courte distance qui descendra près d'un amas de joueurs sera sifflé par l'officiel pour arrêter le jeu pour des raisons de sécurité.**

Situations de jeux - Règlement no. 5 – Bottés de dégagement

1. L'équipe O effectue un botté de dégagement dans la zone de buts de l'équipe D. Le joueur D2 sans toucher au ballon, le frappe du pied et le ballon sort le ballon de la zone de buts à la ligne de 15 verges.

Interprétation : Cette situation ne constitue pas pour le joueur D2 d'un botté de dégagement légal parce qu'il n'avait pas la possession du ballon avant de le botter. Un (1) point est accordé à l'équipe O.

2. L'équipe O effectue un botté de dégagement. Le ballon frappe O2, qui est placé derrière la ligne de mêlée. Le ballon touche le sol à cet endroit.

Interprétation : Le ballon est déclaré mort aussitôt qu'il touche le sol derrière la ligne de mêlée. L'équipe O est pénalisée pour non-respect de l'immunité de 5 verges. L'équipe D aura le ballon, 10 verges en avant du point où le ballon a touché le sol.

3. O7 tente un botté de dégagement derrière la ligne de mêlée. D3 bloque le botté de dégagement. O7 attrape le ballon avant qu'il ne touche le sol et il lance une passe avant.

Interprétation : Lorsque O7 capte le ballon suite au bloc du joueur défensif, le jeu doit être déclaré mort. L'équipe D prendra possession au point où le botté de dégagement a été bloqué.

4. L'équipe O effectue un botté de dégagement de sa zone de buts. L'équipe D bloque le botté de dégagement et le ballon sort à l'extérieur de la zone de buts, sans qu'il ne touche le sol.

Interprétation : Un touché de sûreté est accordé à l'équipe D parce que c'est l'équipe O qui est responsable du fait que le ballon est à l'intérieur de la zone de buts.

5. L'équipe O effectue un botté de dégagement de sa zone de buts. Le ballon est dévié par D2. Le joueur D3 essaie de capter le ballon, dans la zone de buts, et il l'échappe. O6 est à une distance de 3 verges lorsque D3 touche au ballon.

Interprétation : Le joueur O6 est pénalisé pour non-respect de l'immunité de 5 verges. Les options pour l'équipe D sont : refuser la pénalité et un touché de sûreté est accordé; accepter la pénalité et le ballon sera placé à la moitié de la distance entre la ligne de buts et la dernière ligne de mêlée; ou accepter la pénalité et le ballon sera placé à la moitié de la distance de la ligne de O 10 verges.

6. L'équipe O a un troisième essai et 27 verges à franchir de la ligne de O 20 verges. Au moment de la remise en jeu, O 4 est hors-jeu. Dès que O 1 effectue le botté de dégagement, le pourchasseur D est pénalisé pour faute personnelle envers le botteur. Au moment où le joueur D attrape le botté de dégagement à la ligne de O 45 verges, O 5 est pénalisé pour non-respect de l'immunité de 5 verges.

Interprétation : L'équipe offensive a le choix d'accepter la pénalité de rudesse envers le botteur comme étant une faute déclarée ballon mort- faute ballon déclaré vivant...

Si l'équipe O accepte la pénalité pour rudesse contre le passeur comme étant une pénalité alors que le ballon est déclaré vivant - puisque chaque équipe a commis une pénalité une pénalité avec le ballon déclaré vivant, alors l'essai sera répété, Équipe O 3^e essai et 27 verges à franchir de sa ligne de O 20 verges.

Si l'équipe O accepte la rudesse envers le botteur comme ballon déclaré mort- l'équipe D aura le choix :

- a) accepter la pénalité de hors-jeu, et l'équipe O reprend le troisième essai et 17 verges à franchir de la ligne de O 30

verges (différence entre la pénalité de rudesse de 15 verges et de la pénalité de 5 verges pour le hors-jeu).

- b) Refuser la pénalité pour hors-jeu, et accepter la pénalité pour le non-respect de l'immunité de 5 verges, et prendre possession du ballon à la ligne de O 50 verges (différence entre la pénalité de non-respect de l'immunité de 5 verges et la pénalité de 15 verges rudesse considérée comme ballon déclaré mort).

7. Le joueur O1 effectue un botté de dégagement, à la ligne de D 25 verges. Le ballon touche le sol dans la zone de buts et a) rebondit dans la zone et frappe le poteau des buts b) le joueur D2 effectue un botté de dégagement de retour et le ballon frappe le poteau de buts en plein vol avant qu'il ne sorte de la zone de buts c) D2 effectue un botté de dégagement de retour qui sort de la zone de buts et revient frapper le poteau des buts.

Interprétation : a) aucun point n'est alloué. L'équipe D aura le ballon à la ligne de 10 verges. L'équipe défensive n'a pas eu l'opportunité de sortir le ballon de sa zone de buts. b) L'équipe O marque un point - même situation que si le ballon n'est pas sorti de la zone de buts lors d'un botté de dégagement de retour. c) L'équipe O aura un premier essai à la ligne de D 1 verge.

8. Le joueur O1 effectue un botté de dégagement, à la ligne de D 25 verges, et le ballon frappe D3 à la ligne de 28 verges et il continue sa trajectoire dans les airs dans la zone de buts qui est attrapé par O4.

Interprétation : Le fait que le ballon fut dévié par D3 et qu'il continue la trajectoire vers la zone de buts, n'a aucune signification sur le non-respect de l'immunité de 5 verges qui doit être accordé. L'équipe O est pénalisée pour l'infraction du non-respect de l'immunité de 5 verges. L'équipe qui recevait le botté a l'option d'appliquer la pénalité et de prendre la possession du ballon à leur ligne de 10 verges OU refuser la pénalité et accorder un (1) point à l'équipe O et prendre possession du ballon à la ligne de 35 verges.

9. Un receveur d'un botté de dégagement tente de sortir de la zone de buts et n'y arrive pas. Une pénalité pour le non-respect de l'immunité est signalée contre l'équipe qui effectuait le botté de dégagement.

Interprétation : Si la pénalité est acceptée, alors aucun point n'est accordé. Le ballon sera placé à la ligne de 10 verges et premier essai et 10 verges à franchir. Si la pénalité est refusée, alors un (1) point est accordé et le ballon sera placé à la ligne de 35 verges pour l'équipe qui recevait le botté de dégagement.

10. Un joueur qui est situé à l'intérieur de la zone de 5 verges arrête de courir et ne fait aucun effort pour toucher le joueur qui capte le botté de dégagement.

Interprétation : Aucune pénalité n'est signalée à ce joueur.

11. Lors d'un retour de botté de dégagement, le joueur D5 court vers l'avant après la réception, et s'arrête. Ce geste oblige les joueurs de l'équipe qui effectuait le botté de dégagement d'entrer en collision avec le joueur D5.

Interprétation : Le joueur D5 est pénalisé pour obstruction. Un joueur peut prendre une position stationnaire pour éviter un contact, mais pas pour en causer un.

Commentaire : Si un joueur prend une position stationnaire lors d'un retour de botté de dégagement et que le joueur qui effectue le retour du botté utilise ce joueur pour éviter une touche, alors AUCUNE pénalité d'obstruction ne peut être signalée.

12. Un botteur est touché lorsque le ballon se situe entre sa main et son pied.

Interprétation : Le ballon est considéré comme étant en la possession du botteur jusqu'au moment où il touche le pied du botteur. A ce moment, une touche devra être accordée.

13. Un ballon lors d'un botté de dégagement touche le sol en avant d'un joueur de l'équipe qui recevait le botté. Ce joueur n'attrape pas le ballon, mais plutôt le frappe du pied qui l'envoie à un de ses coéquipiers dans les airs.

Interprétation : Le ballon est déclaré mort au point où le joueur a frappé le ballon du pied. Ce jeu n'est pas considéré comme étant un botté de dégagement de retour parce que le joueur n'en avait pas eu la possession.

14. Lors d'un troisième essai en fin de demie – après avoir capté une passe à la ligne de D 20 verges, O4 se retourne et effectue un botté de dégagement. D4 qui courait pour toucher le joueur fait contact avec le pied de O4, il bloque le botté de dégagement, mais O4 tombe au sol.

Interprétation : Si D4 est hors control et qu'il rudoie le joueur qui effectuait le botté de dégagement, ce qui est considéré comme une pénalité ballon déclaré vivant, alors l'équipe offensive aura premier essai et 10 verges à franchir à la ligne de D 10 verges (la moitié de la distance jusqu'à la ligne de buts). Tout

joueur qui effectue un botté de dégagement, peu importe sa position sur le terrain, est considéré comme un botteur. Le même principe s'applique à tout joueur qui effectue une passe sur le terrain. Tout joueur est alors protégé de tout contact et toute forme de rudesse.

15. L'équipe O effectue un botté de dégagement. Le ballon est récupéré par D3 qui commence à courir vers l'avant tout près d'un joueur stationnaire D4, qui n'avait pas bougé depuis que le ballon fut botté. O2 essaie de toucher au joueur D3 mais il est bloqué par D4.

Interprétation : L'équipe D ne peut pas être pénalisée pour obstruction puisque D4 était stationnaire durant le jeu.

16. Le botteur O3, cafouille avec le ballon et le ballon touche au sol. Alors que le ballon rebondit, le joueur O3 botte le ballon, vers les joueurs adverses.

Interprétation : Pour qu'un botté de dégagement soit légal, le ballon doit être de façon intentionnelle laisser tombé vers le pied avant qu'il ne touche le sol. Le botté dans cette situation est considéré comme étant une passe hors-jeu.

17. Alors que le ballon est à la ligne de l'équipe O 3 verges, le joueur O2 est dans la zone de buts. Le joueur O2 effectue un botté de dégagement. Le pourchasseur fait dévié le ballon et il tombe à la ligne de O 5 verges, revient vers l'arrière (vers la ligne de but) et il touche le poteau de buts.

Interprétation : Le ballon est déclaré mort dès qu'il touche le poteau de buts. L'équipe D prendra possession du ballon, premier essai et les buts à franchir, à la ligne de O 1 verge.

Règlement 6 – Le chronométrage et les temps d'arrêt

6.1 Les parties sont d'une durée habituelle de **quatre quarts de 15 ou de 18 minutes**. A la fin de la première et de la troisième périodes, les équipes changent de côté de terrain, mais les essais continuent. Une période se terminera lorsque l'arbitre n'aura plus de temps à son indicateur pour mesurer le temps. Si à la fin du jeu précédent, et qu'à l'indicateur de l'arbitre il reste encore quelques secondes, il y aura un jeu supplémentaire à la période. Si un touché est marqué sur le dernier jeu de la période, la tentative du converti sera effectuée, mais il n'y aura pas de botté d'envoi dans cette même période.

6.2 A la fin de la deuxième période, il y aura une période de repos, la durée étant déterminée à l'avance en accord avec les deux équipes, et la troisième période débutera avec un botté d'envoi.

6.3 Le chronométrage à la première et la troisième période est de type continu, mis à part les arrêts approuvés par l'arbitre. A la deuxième et à la quatrième période, le chronométrage est continu, sauf lors des temps d'arrêt, pour les **12 ou 15 minutes**. Durant les trois dernières minutes de la deuxième et de la quatrième période, il y a une procédure spéciale au niveau du chronométrage. Le chronométrage sera arrêté dans les situations suivantes :

- a) **lorsqu'un officiel demande un temps d'arrêt** – le chronométrage débutera lors de la remise du jeu subséquent
- b) **Lorsqu'un touché est marqué** – le chronométrage débutera lorsque l'équipe qui reçoit le botté d'envoi touchera au ballon sur le botté d'envoi subséquent.
- c) **Lorsqu'un touché de sûreté est marqué** – le chronométrage débutera à la remise en jeu du ballon par le joueur de centre au jeu suivant ou lorsque l'équipe qui reçoit le botté d'envoi touche au ballon.
- d) **Lorsqu'un rouge (ou simple) est marqué** – le chronométrage débutera à la remise en jeu du ballon par le joueur de centre au jeu suivant.
- e) **Lors d'un changement de possession** – le chronométrage débutera au coup de sifflet de l'officiel marquant le début du jeu.
- f) **Lors d'une application d'une pénalité** – le chronométrage débutera au coup de sifflet de l'officiel marquant le début du jeu.

- g) **Lors d'une pénalité pour avoir pris trop de temps pour mettre le ballon en jeu** – le chronométrage débutera à la remise en jeu du ballon par le joueur de centre au jeu suivant.
- h) **Lors de temps d'arrêt par les équipes** – le chronométrage débutera à la remise en jeu du ballon par le joueur de centre au jeu suivant.
- i) **Lors de blessure** – l'équipe du joueur blessé peut prendre un temps d'arrêt pour la blessure et le chronométrage débutera à la remise en jeu du ballon par le joueur de centre au jeu suivant. Si l'équipe ne prend pas leur temps d'arrêt, l'équipe identifiée comme n'ayant pas le joueur blessé, a le choix de faire enlever 10 secondes au chronométrage de la partie, avant le début du prochain jeu. Le chronométrage débutera à la remise en jeu du ballon par le joueur de centre au jeu suivant.

6.4 Chaque équipe obtient un maximum de trois temps d'arrêt par partie. Il y a un temps d'arrêt de 60 secondes par demie, qui, s'il n'est pas utilisé en première demie, ne peut pas être transféré à la deuxième demie. Chaque équipe a aussi **un temps d'arrêt de 60 secondes, qu'elle peut utiliser quand elle le veut durant la partie.**

6.5 Tous les joueurs sur le terrain peuvent demander un temps d'arrêt à l'arbitre. Les temps d'arrêt ne peuvent qu'être demandés lorsque les situations de jeu déclaré mort sont appliquées.

6.6 L'arbitre avertira chaque équipe lorsqu'il ne restera que 15 secondes à la fin du temps d'arrêt. Un temps d'arrêt peut être diminué en temps si chaque équipe donne leur approbation ou accord.

6.7 Chaque joueur de l'équipe offensive doit former un caucus à la fin d'un temps d'arrêt ou l'équipe fautive se verra infliger une pénalité de cinq verges pour une procédure illégale.

6.8 A la fin d'un temps d'arrêt, le chronométrage ne débutera que lorsque le joueur de centre remet le ballon en jeu, au jeu suivant. Si le jeu suivant est un botté d'envoi, le chronométrage débutera lorsqu'un joueur qui reçoit le botté d'envoi, touche au ballon. Si le ballon sort des limites du terrain lors du botté d'envoi sans être touché, le chronométrage débutera à la remise en jeu du joueur de centre au jeu suivant.

6.9 Une équipe n'a pas le droit de demander deux temps d'arrêt consécutifs, sans qu'un jeu n'ait eu lieu entre les deux.

6.10 L'arbitre peut arrêter le chronométrage lorsqu'un autre officiel juge qu'il est nécessaire de le faire. Le chronométrage repartira au coup de sifflet de l'arbitre, marquant ainsi le début du jeu suivant.

6.11 Le chronométrage sera arrêté lorsqu'une pénalité de 10 verges sera appliquée pour avoir retardé la partie. Le chronométrage repartira au moment où le joueur de centre mettra le ballon en jeu ou lorsque le ballon sera botté lors du botté d'envoi.

6.12 Le chronométrage est arrêté lors d'un touché de sûreté. Le chronométrage repartira au coup de sifflet de l'arbitre, marquant ainsi le début du jeu suivant.

6.13 Si l'arbitre prend un temps d'arrêt pour une blessure à un joueur, le joueur blessé doit quitter le terrain de jeu pour la durée d'au moins un jeu à moins que l'équipe décide d'utiliser son temps d'arrêt.

6.14 Si à la fin d'une partie réglementaire le pointage est égal et qu'un gagnant doit être signalé, alors une procédure de période de prolongation peut être utilisée. Les choix possibles de prolongation peuvent être une période de 20 minutes, divisées en deux demies de 10 minutes. Les périodes de prolongation peuvent être aussi formées d'une procédure de tentative de converti pour déclarer un gagnant. Chaque équipe a droit à trois tentatives de converti, en alternant de l'équipe offensive à l'équipe défensive. Les différentes ligues et les organisateurs de tournois sont encouragés à bien identifier au préalable, la procédure de prolongation qui sera utilisée lors de leurs parties.

Situations de jeux - Règlement no. 6 – Le chronométrage et les temps d'arrêt

1. Avec seulement 9 secondes au cadran pour une demie, un joueur de l'équipe O est blessé, et l'équipe O n'a plus de temps d'arrêt. L'équipe D veut que 10 secondes soit enlevé au restant du cadran et qu'il ne reste plus aucun jeu.

Interprétation : Même si une blessure se produit durant les derniers 10 secondes d'une partie, et que l'équipe qui n'a pas de joueur blessé décide d'écouler 10 secondes au cadran, il restera quand même un jeu à la partie.

2. L'équipe O avec aucun temps d'arrêt restant, demande un temps d'arrêt. Un officiel siffle et arrête le temps.

Interprétation : Une pénalité pour avoir retardé la partie sera signalée et infligée à l'équipe O.

Commentaire : Si un officiel sait que l'équipe qui fait la demande d'un temps d'arrêt n'en a aucun, le capitaine de cette équipe devrait en être informé et la partie devrait continuer sans arrêter le temps au cadran.

3. Suite à une tentative de converti, 3 :25 min. demeure au cadran pour la demie.

Interprétation : Le temps continue de s'écouler. S'il reste 3 minutes ou moins dans une demie et qu'aucun jeu n'a été entamé, alors le cadran s'arrêtera à la marque de 3 minutes pour avertir les deux équipes.

4. Suite à la fin d'un jeu, il reste 3 :05 min. au cadran pour la demie.

Interprétation : Le temps continue de s'écouler. S'il reste 3 minutes ou moins dans une demie et qu'aucun jeu n'a été entamé, alors le cadran s'arrêtera à la marque de 3 minutes pour avertir les deux équipes.

5. L'arbitre en chef laisse dépasser le temps réglementaire par 6 minutes, par un oubli de sa part.

Interprétation : Le temps de 6 minutes sera comptabilisé dans le quart suivant, et la période suivante sera écourtée de 6 minutes. La discrétion de l'arbitre en chef entre en ligne de compte à ce point en tenant compte des conditions de la partie et de la situation – la prochaine période pourrait être jouée en entier.

6. Durant un arrêt de jeu, une altercation se produit entre deux coéquipiers. Un temps d'arrêt est pris, et l'altercation se termine avec l'entraîneur de l'équipe qui retire le joueur O2 de l'équipe. L'entraîneur demande à l'officiel de retirer le joueur non-participant du terrain.

Interprétation : L'officiel avise l'entraîneur de l'équipe que le joueur O2 était un membre à part entière de l'équipe O, et cela du début de la partie jusqu'à ce point. La responsabilité de demander à un joueur de quitter le terrain revient à l'équipe, pour que la partie continue. L'équipe O se doit d'exiger que son joueur quitte le terrain, et si l'équipe ne réussit pas, alors l'équipe O perdra la partie par défaut.

7. Un jeu se termine avec une seconde qui demeure au cadran.

Interprétation : La partie ne peut se terminer s'il demeure du temps au cadran. Il restera un jeu à la partie.

8. Une marque est accordée (converti, simple ou touché) avec 3 minutes 16 secondes au cadran.

Interprétation : L'officiel informera les deux équipes que nous arrivons près de la marque de 3 minutes au cadran. Il laisse écouler le temps au cadran durant le converti, le botté d'envoi ou durant le placement des sacs lestés durant un rouge jusqu'à la marque de 3 minutes. Lorsque le cadran est à la marque de 3 minutes, le cadran sera arrêté.

Règlement 7 - Interférence lors des jeux de passe

7.1 L'interférence sur les jeux de passe se définit comme étant un joueur qui prend l'avantage positionnel sur un autre joueur. Ceci peut se produire :

- a) Avec un contact direct, lorsqu'un joueur bouscule ou frappe un adversaire et cause cet adversaire à changer sa direction, ou à modifier son allure de course.
- b) Lorsqu'un joueur s'avance dans un tracé de course d'un adversaire, causant ainsi cet adversaire à ralentir ou à changer de direction.
- c) Lorsqu'un joueur de manière intentionnelle, bloque un adversaire et l'empêche de se rendre au point d'arrivée de la passe.
- d) **Retenir un joueur, en empêchant ce joueur de se suivre sa direction ou sa trajectoire.**

7.2 L'interférence est considérée comme ayant été causée dans la zone cible, lorsque l'interférence s'est produite dans un endroit à proximité du point d'arrivée du ballon et du joueur. Toutes les autres formes d'interférence seront considérées comme ayant été commises dans la zone éloignée.

7.3 Si un joueur ne joue pas le ballon et qu'il étend ses bras, ou s'il bouge les mains dans le but de distraire un receveur, ou pour bloquer la vision du receveur, ou s'il touche le ballon, alors le joueur est coupable d'avoir commis de l'interférence dans la zone éloignée. Si le ballon est touché ou si la ligne de vision du joueur est bloquée, ce type d'interférence est identifié comme ayant été commis dans la zone cible.

7.4 S'il y a de l'interférence de commise et que l'officiel juge que la passe n'aurait pas pu être captée, alors ce type d'interférence est désigné comme interférence dans la zone éloignée plutôt que dans la zone cible.

7.5 Les joueurs des deux équipes peuvent commettre de l'interférence. Si l'une ou l'autre des équipes commet de l'interférence dans la zone cible, l'équipe non fautive prend possession du ballon, au point de l'infraction ou à une distance de 10 verges en avant du point de la dernière remise. Si l'équipe offensive commet de l'interférence zone cible et que la pénalité est acceptée, l'équipe défensive peut avoir le ballon au point d'infraction **ou si lors d'un troisième essai, au point de la dernière remise**. Si l'une ou l'autre des équipes commet de l'interférence dans la zone éloignée, la pénalité est d'une distance de 10 verges du point de la dernière remise.

Situations de jeux - Règlement no. 7 – Interférence lors des jeux de passe

1. Le joueur O6 effectue un tracé vers l'extérieur et vers la zone de buts et il est forcé vers l'extérieur du terrain par le joueur D7 avant que le ballon soit lancé par le quart-arrière.

Interprétation : Cette situation constitue de l'interférence zone no-cible par le joueur D7.

2. Le joueur O6 effectue un tracé au centre du terrain et il est poursuivi par le joueur D6. Le joueur O5 effectue un tracé vers l'extérieur et vers la zone de buts avec le joueur D5 comme couvreur défensif. Le joueur O6 ralentit de manière intentionnelle et il oblige le joueur D5 à modifier son tracé ou trajectoire.

Interprétation : Ceci constitue un bloc de la part de l'équipe offensive. L'équipe O est pénalisée pour interférence zone non-cible.

3. Le joueur D4 court directement en arrière du joueur O5, durant un tracé au centre du terrain. Au moment où le ballon se rend au niveau des joueurs, O5 regarde vers l'arrière pour capter le ballon alors que D4 ne se retourne pas d'aucune façon. Aucun joueur n'a perdu son élan ou perdu de distance lors du tracé. Le ballon frappe D4 derrière la tête et touche le sol.

Interprétation : Ce jeu est un jeu légal. D4 n'a pas commis de l'interférence envers le joueur O5. De l'interférence zone cible dans cette situation aurait exigé que le joueur lève les bras, alors qu'il ne fait pas d'effort pour jouer le ballon, dans le but de bloquer la vision du receveur ou de rabattre le ballon au sol.

4. Le joueur O2 essaie d'attraper une passe, et le ballon frappe le corps du joueur. Alors que le ballon est encore dans les airs, et près du joueur O2, D3 pousse O2 loin du ballon et le ballon touche le sol.

Interprétation : Ceci constitue de l'interférence zone cible, même si le contact se produit après que O2 ait touché au ballon. D3 a enlevé le droit à O2 l'opportunité de capter le ballon.

5. Le joueur O3 court son tracé pour capter une passe, et D4 court pas à pas avec ce dernier sans qu'aucun des joueurs n'ait avantage l'un sur l'autre. Les pieds des deux joueurs s'entrecroisent et l'un d'eux tombe au sol.

Interprétation : Il n'y pas d'infraction durant ce jeu, puisque aucun des deux joueurs n'a tiré profit ou avantage.

6. Avec les bras dans les airs le joueur D3 essaie d'obstruer le joueur O4 durant un jeu de passe. La passe est lancée beaucoup trop loin et le ballon est jugé comme étant non captable de la part du joueur à l'attaque.

Interprétation : Puisque le ballon est jugé comme étant non captable de la part du joueur offensif, une pénalité pour interférence zone non-cible est signalée. L'infraction ne doit pas être ignorée.

7. Le joueur D3 est pénalisé pour interférence zone cible contre le joueur O4. Toutefois l'officiel en chef a sifflé puisque le quart-arrière a été touché avant de lancer le ballon.

Interprétation : Puisque le quart-arrière a été touché, le jeu est déclaré mort avant que l'interférence ne soit commise. La pénalité pour interférence est ignorée.

Règlement 8 - Équipement

8.1 Les équipes peuvent utiliser leur propre ballon durant une partie, ou si elles sont en accord, peuvent utiliser le même ballon. Chaque ligue, organisation ou tournoi mettent en place leurs propres règles concernant les dimensions et le type de ballon à utiliser, tout en se basant sur l'âge et l'habileté des participants.

Aucun joueur ou équipe ne peut altérer la surface du ballon. L'équipe fautive sera pénalisée d'une distance de 10 verges pour conduite antisportive

8.2 Les joueurs ne peuvent pas utiliser de la pâte adhésive ou collante sur leurs mains ou sur leurs uniformes. Les joueurs fautifs se verront attribuer une pénalité de 10 verges pour conduite antisportive et devront quitter la partie jusqu'à ce que le problème soit réglé.

8.3 Si les deux équipes utilisent des chandails de couleur identique ou similaire, le gagnant du tirage au sort du début de la partie aura le choix de changer. Les uniformes ne peuvent pas contenir aucune pièce d'équipement qui pourrait causer une blessure à un autre joueur.

L'arbitre est la seule personne autorisée à accepter l'équipement des joueurs qui pourrait être dangereux et qui pourrait causer des blessures. Il est le seul à aussi accepter toute forme d'équipement ou d'appareillage quelconque qui ne seraient pas couverts à l'intérieur du le livre des Règlements de jeu.

8.4 Toute forme de bijouterie devra être enlevée avant le début de la partie. Si ce n'est pas possible de l'enlever, cette pièce devra être recouverte complètement. Des bracelets médicaux peuvent être portés à condition d'être bien retenus de manière à ne pas causer de blessure. L'arbitre sera le seul à accepter la pièce d'équipement.

8.5 Il n'est pas obligatoire de porter des souliers à crampons, par contre des souliers avec des talons ne sont pas tolérés. Des crampons très élevés (du type utilisé par des coureurs en athlétisme) ou des souliers avec des pièces métalliques pointues, comme des souliers de base-ball, ou des souliers de golf, ne sont pas permis. Si un soulier à crampons est utilisé; il n'y a pas de nombre minimum ou maximum de crampons à avoirs sur la semelle, mais par contre les crampons doivent naturellement faire partie intégrale de la semelle.

8.6 Si un joueur porte de l'équipement ou des souliers inacceptables, le joueur devra quitter la partie pour au moins la durée d'un jeu, et enlever l'équipement non conforme, avant de retourner au jeu suivant. Si le joueur revient par la suite avec de le même équipement, l'équipe sera pénalisée d'une distance de 10 verges pour conduite antisportive et le joueur sera expulsé de la rencontre.

8.7 Si un joueur suite à un contact ou un coup par un autre joueur et que le joueur saigne, ou qu'il y ait suffisamment de sang sur un participant ou sur l'uniforme du participant, de manière à ce que le sang puisse être transféré sur un autre individu, le participant devra quitter le terrain de jeu jusqu'à ce que le problème soit résout à la satisfaction de l'arbitre.

Situations de jeux - Règlement no. 8 – Équipement

1. Le quart-arrière entre sur le terrain et il porte un protecteur pour les côtes. L'équipe défensive porte plainte en mentionnant que le quart-arrière n'a pas le droit de porter un protecteur pour les côtes.

Interprétation : Le quart-arrière est le seul joueur qui peut porter un protecteur pour les côtes durant une partie.

2. Une des deux équipes qui se présente pour jouer la partie a oublié d'apporter les protecteurs de poteaux de buts. Les équipes veulent tout de même jouer en plaçant leurs sacs de sport sur les poteaux en les faisant tenir avec du ruban adhésif.

Interprétation : La partie ne pourra pas être jouée parce que ce point est important pour la sécurité des joueurs.

3. Un joueur défensif se plaint que le quart-arrière porte un appareil de télécommunication lorsqu'il est sur le terrain. Il se plaint que cet appareil est exposé par son fil et qu'il pourra blesser un autre joueur.

Interprétation : Les appareils de télécommunication portés par des joueurs sur le terrain sont permis, mais les appareils ne doivent pas être un facteur au niveau de la sécurité d'un joueur. Il se peut qu'on demande au quart-arrière de cacher le fil pour ne pas qu'il devienne hasardeux pour sa sécurité et celle des autres joueurs.

4. Un joueur dont l'officiel a demandé de quitter le terrain pour avoir porté des souliers à crampons illégaux, revient sur le terrain portant les mêmes souliers.

Interprétation : Le joueur est expulsé et l'équipe est pénalisée d'une distance de 10 verges pour conduite anti-sportive.

5. Un joueur veut participer à la partie en portant un plâtre au bras.

Interprétation : Toute pièce d'équipement jugée dangereuse pour un joueur doit être couverte ou enlevée, puisque ceci est une question de sécurité de la part des participants. Dans le cas d'un plâtre, celui-ci doit être couvert et avoir un coussin

protecteur par dessus et devra absolument être approuvé par l'officiel en chef de la partie.

6. L'équipe O applique un enduit adhésif sur la surface de leur ballon et l'utilise durant la partie.

Interprétation : Aucune équipe n'a le droit d'altérer la surface naturelle du ballon qui est utilisé. Le ballon en question doit être enlevé de la partie et une pénalité de conduite anti-sportive sera signalée contre l'équipe O.

7. Les deux équipes se présentent pour leur partie en ayant des chandails de même couleur. Aucune des deux équipes ne veut changer volontairement de chandails.

Interprétation : Le gagnant du choix du début de la partie choisira qui devra changer de chandails.

8. L'équipe D se plaint à l'officiel en chef a) que le ballon est sous gonflé b) que le ballon a une déformation à sa surface.

Interprétation : Tout ballon qui pourrait donner un avantage à une équipe sera jugé comme illégal et ne pourra pas être utilisé durant la partie.

9. Le receveur O2 porte des lunettes de soleil.

Interprétation : Porter des lunettes de soleil est permis, en autant que les lunettes ne causent pas un danger pour les joueurs. Si les lunettes causent un danger, c'est la responsabilité de l'officiel en chef d'intervenir.

10. Le joueur O5 porte une orthèse en métal à son genou, qui pourrait être dangereux pour les autres joueurs.

Interprétation : L'officiel en chef demandera au joueur de quitter le terrain jusqu'au moment où l'orthèse peut être couverte, et ne pas présenter de danger pour les autres joueurs. Les joueurs ont le droit de porter des orthèses mais elles doivent être couvertes complètement et ne pas permettre qu'un doigt puisse s'insérer dans l'articulation métallique de l'orthèse. Les bords de l'orthèses doivent être couverts pour éviter toute blessure à un autre joueur.

Règlement 9 - Procédures

9.1 Un terrain réglementaire mesure 110 verges de longueur et 65 verges de largeur, avec des zones de buts de 20 verges à chaque bout. Des lignes hachurées devraient être indiquées à partir d'une distance de 24 verges de chaque ligne de côté. La ligne du centre est à la ligne de 55 verges. Des lignes servant de limites du terrain doivent être à au moins 1 pied à l'intérieur des obstructions ou d'une piste d'athlétisme.

9.2 Des poteaux de buts ne sont pas nécessaires au jeu du Touch Football. S'il en existe sur le terrain, ils devront être recouverts pour prévenir une blessure. Les poteaux de buts sont considérés comme faisant partie de la zone de buts.

9.3 Les bancs des deux équipes devraient être sur le même côté du terrain, à l'opposé des spectateurs. Ils devraient être à une distance minimale de 5 verges de la ligne de côté et se situés entre les lignes de 25 et de 45 verges. Les joueurs doivent demeurer dans l'espace réservé lorsqu'ils sont à l'extérieur du terrain de jeu, sinon ils seront pénalisés d'une distance de 10 verges pour conduite antisportive.

9.4 Chaque équipe peut avoir un nombre maximum de sept joueurs sur le terrain de jeu durant la partie, bien qu'une équipe puisse jouer avec moins de sept joueurs durant la partie. Si une équipe a plus de sept joueurs sur le terrain de jeu, durant un jeu, cette équipe sera pénalisée d'une distance de 10 verges pour substitution illégale.

9.5 Les joueurs substitués peuvent entrer sur le terrain seulement lorsque le jeu est déclaré mort. Les joueurs substitués doivent entrer par le côté des bancs des joueurs, et les joueurs qui quittent doivent aller directement à leurs bancs respectifs. Les joueurs substitués ne peuvent pas entrer sur le terrain lorsque l'équipe offensive a fini son caucus, ou après l'approche du botteur lors du botté d'envoi. Un joueur qui entre et communique de l'information au niveau de la tactique à un autre joueur, devra demeurer sur le terrain de jeu pour le prochain jeu. La pénalité infligée est d'une distance de 10 verges pour substitution illégale.

9.6 Les équipes ont droit à un nombre maximum de quatre capitaines par partie. Seulement les capitaines auront droit de discuter avec l'arbitre pour une interprétation des règlements, de demander un mesurage, et de discuter des choix possibles lors des applications de pénalités.

9.7 Des sacs lestés sont utilisés pour identifier la ligne de mêlée, la ligne du pourchasseur et la ligne du premier essai à atteindre. Chaque sac lesté devra avoir au moins 4 pouces de côtés. Deux sacs sont de la même couleur – un pour la ligne de mêlée et l'autre pour la ligne du pourchasseur – et un troisième sac de couleur différente identifiant l'endroit du premier essai à atteindre.

9.8 S'il y avait un coup de sifflet par inadvertance par un officiel lors d'une situation de jeu, le jeu sera conservé tel quel, si le coup de sifflet n'avait pas d'effet sur la fin du jeu. Si le résultat final a été différent par le coup de sifflet, l'équipe la plus pénalisée par le coup de sifflet a le choix de laisser le jeu tel que terminé suite au coup de sifflet ou bien de répéter le jeu du point de la dernière remise en jeu. Si ce n'est pas possible d'identifier l'équipe la plus pénalisée suite à ce coup de siffle, alors le jeu sera repris.

9.9 Si le ballon frappe ou touche un officiel lors d'un jeu, ces situations seront traitées comme si le ballon avait touché le sol, et l'application appropriée sera mise de l'avant.

Situations de jeux - Règlement no. 9 – Procédures

1. En arrivant au terrain de jeu, les officiels se rendent compte que la surface de jeu n'a aucune ligne.

Interprétation : Il y a deux choix : 1) prendre des sacs de sports des joueurs et les utiliser comme différents points de repères sur le terrain 2) demander aux deux équipes de jouer cette partie à une date ultérieure.

2. En arrivant au terrain de jeu, l'officiel en chef se rend compte qu'une zone de buts n'a que 8 verges de profondeur.

Interprétation : Avant que la partie ne débute, une discussion avec les capitaines des deux équipes se tiendra dans le but d'en arriver à une entente concernant cette situation. A une distance raisonnable et en utilisant un point de repère, le ballon sera devancé de la zone de buts.

3. **Commentaire :** Avant que la saison ne débute, les responsables des ligues doivent statuer et arriver à une entente uniforme pour toutes les situations concernant les terrains non-réglementaires. Par la suite ces décisions doivent être acheminées aux associations des officiels pour les informer.

4. Une équipe arrive pour le début de la partie avec seulement 6 joueurs, et l'autre équipe n'a que 5 joueurs. Les deux équipes veulent attendre que les équipes soient complètes (7 joueurs) avant de débiter.

Interprétation : La partie débutera à l'heure désignée en autant que chaque équipe a un minimum de 5 joueurs. Si une équipe refuse de débiter la partie, alors cette équipe perdra par forfait.

5. L'officiel en chef veut expliquer l'application des différentes options lors d'une infraction mais l'équipe non-fautive n'a pas de capitaine sur le terrain à ce moment.

Interprétation : L'officiel en chef prendra un temps d'arrêt et demande qu'un capitaine vienne sur le terrain. Les options seront expliquées au capitaine, et un temps d'arrêt sera attribué à l'équipe non-fautive. Si l'équipe non-fautive n'a plus de temps d'arrêt alors une pénalité pour avoir retardé la partie sera signalée.

6. Durant un temps d'arrêt pour une blessure à un joueur, l'entraîneur O entre sur le terrain pour offrir des soins au joueur blessé. Alors qu'il est sur le terrain, l'entraîneur offre des conseils stratégiques à son capitaine.

Interprétation : Un entraîneur qui offre des soins auprès d'un joueur blessé n'a pas le droit de discuter stratégie avec les joueurs qui sont sur le terrain. Une pénalité de conduite anti-sportive est signalée contre l'équipe offensive.

7. L'arbitre en chef annonce que c'est maintenant deuxième essai – L'équipe O lance une passe incomplète. Après le jeu, l'arbitre se rend compte que c'était troisième essai.

Interprétation : Le jeu compte comme troisième jeu et l'équipe O perd possession du ballon.

8. Durant la partie, des éclairs commencent à apparaître dans les environs du terrain.

Interprétation : Ceci constitue un danger pour les joueurs. La partie devra être suspendue jusqu'au moment où il n'aura aucun danger pour les joueurs.

9. Lors d'une partie où il pleut abondamment, le quart-arrière demande à l'officiel en chef de déplacer le ballon loin d'un endroit boueux sur le terrain.

Interprétation : Le ballon devra être déplacé de manière à ce que ni le quart-arrière, ni le joueur de centre ou le pourchasseur ne soit pas placé dans une situation qui les désavantagerait au niveau de leur déplacement. Le ballon doit quant même être placé entre les lignes hachurées.

10. L'équipe O lance une passe qui est beaucoup trop haut pour le joueur O7, et l'officiel siffle par inadvertance. Le joueur D4 intercepte le ballon par la suite.

Interprétation : Ceci est considéré comme étant un sifflet par inadvertance. Le jeu tel que complété n'aurait pas été différent peu importe le coup de sifflet. Le joueur D4 ne peut pas avancer le ballon. L'équipe D aura possession du ballon au point de l'interception du ballon.

Règlement 10 - Ballon vivant / ballon déclaré mort

10.1 Si le ballon frappe le poteau de buts, le jeu est déclaré mort.

- a) Si c'est lors d'un botté d'envoi, et que le ballon frappe le poteau de buts en plein vol, le ballon sera placé à la ligne de 25 verges de l'équipe qui reçoit. Si le ballon frappe le poteau de buts après avoir frappé le sol ou un joueur de l'équipe qui reçoit, le ballon sera placé à la ligne de 10 verges de l'équipe qui reçoit.
- b) Si c'est lors d'un botté de dégagement en plein terrain, le ballon sera placé à la ligne de 10 verges et aucun point ne sera marqué. Si c'est lors d'un botté de dégagement de sa propre ligne de buts, un touché de sûreté sera marqué.
- c) Si c'est lors d'une passe avant depuis derrière la ligne de mêlée, le jeu sera déclaré mort, l'essai sera compté et le ballon sera placé au point de la dernière remise en jeu. (**passé incomplète**)
- d) Si c'est lors d'une passe latérale en jeu, par l'équipe offensive et que le ballon frappe le poteau de buts en plein vol, un touché de sûreté sera marqué.

10.2 Si le ballon demeure inerte au sol pendant trois secondes et qu'il n'y a aucune tentative de le mettre en jeu, le jeu sera déclaré mort.

10.3 Les joueurs n'ont pas le droit d'allonger les bras avec le ballon dans le but de gagner des verges supplémentaires, lorsque le ballon est encore en jeu. Une pénalité d'une distance de 5 verges sera appliquée pour extension du ballon, et le ballon sera déclaré mort au point de l'extension.

10.4 Les joueurs en possession du ballon n'ont pas le droit de plonger dans le but de gagner des verges supplémentaires. Une pénalité d'une distance de 15 verges pour plongeon sera appliquée et le ballon sera déclaré mort au point où le plongeon a été amorcé.

10.5 Lors d'un jeu où le ballon est toujours en jeu et qu'un membre de l'équipe défensive touche au porteur de ballon, le ballon ou n'importe quelle pièce d'équipement du porteur de ballon, le jeu sera déclaré mort. L'officiel doit voir la touche pour que le sifflet se fasse entendre. Une touche peut être avec une seule main, malgré le fait qu'une touche à deux mains soit permise, en autant qu'aucune rudesse ne soit appliquée.

10.6 Si un défenseur saute par-dessus un porteur de ballon qui est au sol, dans le but d'éviter une collision, une touche sera accordée à l'équipe défensive et le jeu sera déclaré mort.

10.7 Si le quart-arrière a de la difficulté à récupérer la remise du ballon du joueur de centre et que le ballon passe par-dessus la tête du quart-arrière, le ballon est encore en jeu mais pour l'équipe offensive seulement.

Situations de jeux - Règlement no. 10 – Ballon vivant / ballon déclaré mort

1. Durant un jeu régulier, le quart-arrière perd l'équilibre et le ballon touche le sol alors qu'il en a la possession dans sa main.

Interprétation : Le jeu se poursuit puisque durant ce jeu, le ballon est toujours vivant.

2. Le joueur de centre effectue une remise au jeu au quart-arrière qui a) ne touche pas au ballon b) touche partiellement au ballon. Le quart-arrière est immédiatement touché par le pourchasseur.

Interprétation : a) Puisque le quart-arrière n'a pas encore touché au ballon, une touche sur ce quart-arrière ne peut pas arrêter ce jeu. B) Puisque le quart-arrière est le dernier joueur à avoir touché au ballon, une touche sur ce dernier arrêtera le jeu.

3. Durant un jeu régulier, une passe est tentée. Le joueur O2 et le défenseur D4 sautent simultanément dans les airs, en ayant contact entre les deux. Le joueur O2 attrape le ballon et le joueur D4 tombe au sol.

Interprétation : Aucune touche n'a été officiellement faite au joueur O2, cette situation est jugée comme une situation ballon vivant et le jeu se poursuit.

4. Durant un retour de botté d'envoi, le porteur de ballon fait une extension avec le ballon pour effectuer une feinte d'une passe latérale (passe en-jeu).

Interprétation : Ce jeu est permis et ne constitue pas une extension dans le but d'obtenir des verges additionnelles.

5. Lors d'un jeu, le receveur O4 et le défenseur D6, qui sont tous les deux dans une position ne causant aucun avantage à ni l'un ni l'autre, sautent dans les airs pour attraper le ballon. Les bras du joueur D6 frappent accidentellement la tête du joueur adverse lorsqu'ils ont sauté pour attraper le ballon. La passe est incomplète.

Interprétation : Il n'y a pas de pénalité pour une touche accidentelle dans la région de la tête.

6. Lors d'un troisième essai, O7 court avec le ballon dans le but d'obtenir un premier essai. Juste avant de rejoindre le sac lesté du premier essai, le joueur O7 prévoit être touché avant qu'il n'obtienne le premier essai, et il plonge vers l'avant pour dépasser le sac lesté. Il tombe au sol et il est touché à cet endroit.

Interprétation : Plonger dans le but d'obtenir des verges additionnelles est une pénalité. Le jeu est déclaré mort au point d'origine du plongeon du joueur, et une pénalité de 15 verges sera appliquée à partir de ce point. Puisque à cette situation, c'était le troisième essai, l'équipe O perd possession du ballon.

7. Lors d'un botté de dégagement et un troisième essai, le ballon est très bien botté et traverse par-dessus de la tête du receveur. Le ballon roule dans la zone de buts. Le ballon demeure inerte durant plus de 3 secondes. Le receveur court dans la zone de buts en tentant de récupérer le ballon.

Interprétation : Le jeu se poursuit. Il ne devrait pas avoir de coup de sifflet pour arrêter le jeu. Puisqu'il y a une tentative de récupérer le ballon par l'équipe qui recevait le ballon, la règle du ballon qui demeure inerte pendant 3 secondes, ne s'applique pas dans ce cas.

Règlement 11 - Pénalités

Avoir retardé la partie - Ceci est une pénalité d'une distance de 10 verges. Elle est appelée lorsque l'équipe qui effectue un botté d'envoi ne le fait pas à l'intérieur des 20 secondes permises, lorsqu'une équipe n'a pas cinq joueurs au début de la partie et/ou lorsqu'une équipe retarde délibérément la partie.

S'être débarrassé délibérément du ballon - Si un joueur se débarrasse délibérément du ballon dans le but d'éviter d'être touché; le ballon sera placé au point d'origine de la passe par le passeur, et l'essai sera perdu.

Plongeon - Le porteur du ballon ne peut pas plonger dans le but de gagner des verges supplémentaires. Cette pénalité est d'une distance de 15 verges et sera appliquée comme pénalité en situation de jeu déclaré mort, à partir du point d'origine du plongeon.

Extension - Le porteur de ballon ne peut allonger les bras avec le ballon dans le but de gagner des verges supplémentaires. Cette pénalité sera appliquée comme pénalité en situation de jeu déclaré mort, à partir du torse du porteur de ballon lorsque l'extension a débuté. Cette pénalité est d'une distance de 5 verges.

Participant ou joueur non éligible - Si un joueur défensif entre dans le terrain de jeu et modifie la décision finale du jeu en cours, l'adversaire se verra accorder un touché et le joueur sera expulsé de la rencontre. Si un spectateur participe illégalement à la partie, et qu'un touché aurait été marqué sans l'intervention du spectateur, alors le touché sera accordé.

Si l'intervention du spectateur n'a pas modifié la fin du jeu en cours, alors le jeu sera accepté tel quel. Si l'intervention du spectateur a modifié la fin du jeu, l'équipe non fautive a le choix de recommencer le jeu du point de la dernière remise en jeu.

Participant illégal sur un jeu - Un joueur n'a pas le droit de quitter le terrain de jeu et de revenir participer au même jeu. La pénalité pour un retour illégal sur le terrain de jeu est d'une distance de 10 verges :

- a) par l'équipe offensive lors d'un botté d'envoi - la pénalité sera appliquée de l'endroit où était le ballon au moment de l'infraction.
- b) par l'équipe offensive lors d'un jeu de mêlée - si un premier essai n'a pas été gagné, la pénalité est appliquée du point de la dernière remise en jeu, l'essai est repris. Si un premier essai fut réussi avant l'infraction, alors la pénalité est appliquée du point d'infraction, avec l'essai non repris. **Si une passe est complétée par le joueur fautif, alors l'équipe adverse aura l'option de déclarer la passe comme étant une passe incomplète.**

- c) Par l'équipe offensive lors d'une tentative de converti – aucun point n'est accordé et la tentative de converti n'est pas reprise.
- d) Par l'équipe défensive lors d'un botté d'envoi – la pénalité est appliquée du point où était le ballon au moment de l'infraction.
- e) Par l'équipe défensive lors d'un jeu de mêlée – l'équipe offensive a le choix d'appliquer la pénalité au point de la dernière remise avec la reprise de l'essai ou au point où était le ballon au moment de l'infraction avec la continuité de l'essai.
- f) Par l'équipe défensive lors d'une tentative de converti – si l'infraction a lieu dans la zone de buts, le point ou les points sont accordés. Si l'infraction a lieu à l'extérieur de la zone de buts, la pénalité est appliquée du point de la dernière remise et la tentative de converti est reprise.
- g) Si l'infraction a lieu suite à un changement de possession sur un jeu de mêlée, la pénalité est appliquée du point où était le ballon au moment de l'infraction.
- h) Sur n'importe quel type de jeu, si les points avaient été marqués sans l'intervention du joueur, alors les points sont accordés.

Substitution illégale – Ceci se produit lorsqu'un joueur entre illégalement sur le terrain de jeu. Les joueurs n'ont pas le droit d'entrer sur le terrain de jeu après que l'équipe offensive quitte son caucus, ou s'il n'y en a pas de caucus, **les substitutions doivent être faites dès la fin du jeu précédent, et avant que l'officiel indique la fin des substitutions de joueurs (en levant les bras horizontalement)**. Lors d'un botté d'envoi, les joueurs n'ont pas le droit d'entrer sur le terrain dès que le botteur a débuté son approche au ballon. Si une équipe a plus que sept joueurs lors d'un jeu, ceci constitue une substitution illégale.

Usage illégal des mains – Les joueurs n'ont pas le droit d'utiliser le poteau des buts dans le but de changer de direction ou d'en tirer un avantage par rapport à un autre joueur. La pénalité pour usage illégal des mains est d'une distance de 10 verges.

Faute majeure – Ces fautes sont des gestes qui menacent la sécurité des participants, et elles entraînent l'expulsion du joueur responsable. Ces fautes sont : faire trébucher délibérément un adversaire, frapper ou une tentative de frapper un adversaire, toute tentative de blesser un participant durant une partie. Les fautes majeures sont d'une distance de 25 verges et considérées comme dans une situation où le jeu est déclaré mort, sauf dans les circonstances suivantes :

Rudesse envers le passeur, rudesse envers le botteur, faire trébucher le porteur de ballon, rudesse envers le porteur de ballon ou le receveur potentiel sur le dernier jeu de la demie.

Non respect de l'immunité de 5 verges – Cette infraction se produit lorsque l'équipe qui effectue un botté de dégagement se trouve à l'intérieur d'un rayon de 5 verges de la zone du ballon. Les participants de l'équipe qui botte, ne peuvent pas être à l'intérieur de la zone de 5 verges du ballon. Ceci constitue une pénalité d'une

distance de 10 verges, appliquée à partir de l'endroit où était le ballon au moment de l'infraction. **Si le joueur offensif n'a eu aucun effet sur le résultat final du jeu, et qu'un effort de sa part pour permettre l'immunité est tenté, alors la pénalité ne sera pas signalée.**

Conduite antisportive – Ces fautes sont appliquées comme une faute lors du jeu déclaré mort, et elles sont d'une distance de 10 verges. Les gestes suivants sont considérés comme des fautes antisportives : l'usage de langage vulgaire et abusif, de l'intimidation envers les adversaires, des remarques désobligeantes envers les joueurs adverses, des argumentations sans cesse avec les officiels, retarder délibérément la partie, feinter une blessure ou causer un contact dans le but d'inciter des infractions ou de retarder la partie ou toute forme de geste disgracieux causant un déshonneur au jeu du Touch Football.

Obstruction – les joueurs n'ont pas le droit de bloquer ou d'obstruer le corridor direct vers le porteur de ballon. Il n'est pas nécessaire d'avoir un contact physique pour que cette pénalité soit appliquée. La pénalité d'obstruction est d'une distance de 10 verges.

Les joueurs ont le droit d'avoir une position stationnaire dans le but d'éviter d'être pénaliser pour obstruction, mais ils doivent s'assurer d'avoir donné suffisamment de temps à l'adversaire pour s'ajuster, et changer son allure de course ou sa trajectoire.

Cette règle ne s'applique pas au joueur de centre, qui lui doit absolument se déplacer pour accorder un corridor direct au pourchasseur lors de situation de jeu de mêlée.

Hors-jeu – Si un joueur est en position de jeu à l'intérieur de la zone neutre d'une verge au moment où le ballon est remis en jeu, ceci sera considéré comme une pénalité d'une distance de cinq verges pour hors-jeu. La zone neutre s'étend d'une distance d'une verge vers l'équipe défensive. Si le premier joueur défensif qui a traversé la ligne de mêlée n'était pas parti d'une distance minimale d'au moins cinq verges de la ligne de mêlée, au moment où le ballon est remis en jeu, alors la pénalité de hors-jeu est appliquée.

Passe hors-jeu – Le ballon est placé au point où la passe fut originalement décochée, avec les essais qui continuent.

Interférence – Si l'équipe défensive commet de l'interférence dans la zone cible, le ballon est accordé à l'équipe non fautive, à l'endroit de l'infraction ou 10 verges du point de la dernière remise en jeu, et un premier essai est accordé automatiquement à l'équipe non fautive. Si l'équipe offensive commet de l'interférence dans la zone cible et que la pénalité est acceptée, alors l'équipe défensive obtiendra le ballon au point

de l'infraction ou **si c'était lors d'un troisième essai, ce sera du point de la dernière remise.**

Si cela se produit dans la zone éloignée, la pénalité s'applique du point de la dernière remise avec l'essai répété. Ceci s'applique autant à l'équipe offensive que l'équipe défensive qui commettent de l'interférence.

Si l'équipe défensive commet de l'interférence dans la zone cible, dans la zone de buts, lors d'une tentative de converti, la tentative de converti sera accordée et les points marqués. Si l'interférence est dans la zone éloignée, la tentative du converti sera reprise après l'application de la pénalité. Si l'équipe offensive commet de l'interférence, zone cible ou zone éloignée, aucune reprise de tentative de converti ne sera accordée.

Fautes personnelles – Ces gestes sont des gestes de rudesse ou des jeux inappropriés. Les joueurs doivent contrôler leurs gestes, et tenter d'éviter toutes les collisions avec un adversaire. Un coup, une touche avec rudesse envers un adversaire ou un coup avec la main/le bras alors qu'on touche au porteur de ballon sera considéré comme une faute personnelle. Une charge vers un joueur, un coup de coude, ou une poursuite avec son corps vers un tas de joueurs par le porteur de ballon, seront aussi considérés comme des fautes personnelles.

Le défenseur / pourchasseur sera pénalisé d'une faute personnelle s'il lève un ou les bras vers le quart-arrière en provoquant TOUT contact avec celui-ci à partir du niveau des épaules en montant ou du bras du quart-arrière lorsqu'il effectue une passe, ceci inclus tout mouvement naturel du quart-arrière même lors de la continuité de son mouvement lors d'une tentative de passe..

Les fautes personnelles sont des pénalités d'une distance de 15 verges et sont considérées comme faute avec le jeu déclaré mort sauf dans les cas suivants :

Rudesse envers le passeur, rudesse envers le botteur, faire trébucher le porteur de ballon, rudesse envers le porteur de ballon ou le receveur éventuel, lors du dernier jeu de la demie. Ces fautes devront être appliquées comme si le ballon était toujours en jeu.

Violation pour avoir pris trop de temps pour mettre le ballon en jeu – L'équipe offensive a 20 secondes suite au coup de sifflet de l'arbitre pour mettre le ballon en jeu. Si l'équipe ne réussit pas à s'exécuter avant la fin de la période de 20 secondes, une pénalité d'une distance de 5 verges sera appliquée et l'essai sera repris.

Règlement 12 - Application des pénalités

12.1 Une pénalité peut être refusée par l'équipe non fautive. Toutefois si un joueur est expulsé de la rencontre par l'arbitre, ce joueur devra quitter la partie.

12.2 Si l'équipe non fautive refuse la pénalité, le jeu sera considéré comme légal et les essais se continuent. Si la pénalité est appliquée, l'arbitre expliquera les choix possibles à l'équipe non fautive par l'intermédiaire de son capitaine. Dès que l'équipe a donné son choix à l'arbitre, cette équipe ne pourra revenir sur sa décision. Si cette équipe s'est vue offrir les mauvais choix par l'arbitre, cette équipe devra en appeler de la décision de l'arbitre, avant le début du prochain jeu, ou du prochain essai, ou du botté d'envoi selon le cas.

12.3 Si une équipe commet plus d'une pénalité avec le ballon en jeu, lors d'un même jeu, alors l'équipe non fautive ne peut qu'en choisir qu'une des deux pénalités. Toutefois, l'équipe non fautive aura le choix de faire appliquer une des deux pénalités comme étant une pénalité de type jeu déclaré mort au lieu d'une de type ballon toujours en jeu.

12.4 Si plus d'une pénalité pour jeu déclaré mort sont signalées contre la même équipe lors d'un même jeu, toutes les fautes seront appliquées. Si chaque équipe est coupable d'une pénalité de type jeu déclaré mort, alors seulement la différence au niveau de la distance des applications des pénalités sera appliquée.

12.5 L'application d'une pénalité n'avancera pas le ballon à une distance plus près que de la ligne de une verge. Lorsque l'application d'une seule pénalité sera appliquée à l'intérieur de la ligne de 30 verges de son adversaire, le ballon ne pourra être avancé plus près que la moitié de la distance à la ligne de buts. Si l'application de la pénalité se fait de l'extérieur de la ligne de 30 verges de l'adversaire, le ballon ne pourra être placé plus près que la ligne de 15 verges. Si l'application normale de la pénalité avait avancé le ballon jusqu'à la ligne de buts (sans cette pénalité), alors un premier essai sera accordé.

12.6 Lors d'un troisième essai, une équipe offensive ne se verra pas accorder un premier essai lors de l'application d'une pénalité de type jeu déclaré mort. La possession du ballon est accordée à l'équipe offensive et la pénalité est alors appliquée.

12.7 Si l'équipe défensive commet une faute de type ballon en jeu, qui accorde un premier jeu suite à l'application de la pénalité, le premier jeu ne peut pas être enlevé. Si l'équipe offensive commet une faute lors d'un jeu ballon déclaré mort, le premier jeu sera accordé, et la distance de la pénalité pour jeu déclaré mort sera appliquée par la suite. Un premier essai et 10 verges à franchir, sera accordé suite à l'application de la pénalité pour jeu déclaré mort.

12.8 Si une équipe commet une faute, de type ballon déclaré mort, lors d'une tentative de converti, l'équipe non fautive a le choix d'appliquer la pénalité sur la tentative de converti s'il y en a une autre, ou lors du botté d'envoi suivant.

12.9 Si une équipe accepte une pénalité pour ballon en jeu, lors du dernier jeu de la période, (autre qu'une passe hors-jeu ou obstruction suite à la réussite d'un premier essai) il y aura un autre jeu d'alloué à l'équipe en possession du ballon. Des pénalités lors de ballon déclaré mort qui arrivent lors du dernier jeu d'une période, seront appliquées à la prochaine période.

12.10 Des pénalités avec des distances fixes seront appliquées de la manière suivante à moins d'avoir été mentionnées d'une autre manière précédemment :

- a) Si l'infraction se produit avant que le ballon soit mis en jeu, au moment où le ballon est mis en jeu ou avant qu'un premier essai soit franchi en distance, la pénalité sera appliquée au point de la dernière remise et l'essai sera repris.
- b) Si l'infraction se produit à la suite d'un premier essai franchi, la pénalité sera appliquée au point où était le ballon lors de l'infraction. L'équipe offensive se verra accorder un premier essai.
- e) Si l'infraction se produit après que l'équipe offensive perd possession du ballon, la pénalité sera appliquée du point où était le ballon lors de l'infraction. Un premier essai sera accordé à l'équipe qui avait la possession du ballon. Si la pénalité fut appelée lorsque le ballon était dans les airs, comme lors d'un botté d'envoi, ou d'un botté de dégagement, la pénalité sera appliquée au point où le ballon sera touché pour la première fois, par l'équipe qui reçoit le botté.

12.11 Si les deux équipes obtiennent des Fautes personnelles/Fautes majeures dont le nombre de pénalités sont égales en nombres, alors les pénalités qui s'annulent sont appliquées comme des pénalités avec le ballon déclaré mort.

Situations de jeux - Règlement no. 12 – Application des pénalités

1. L'équipe O gagne un premier essai et le jeu est déclaré mort par un coup de sifflet de l'officiel. L'équipe O est pénalisée à ce moment pour conduite anti-sportive a) avant que l'officiel en chef siffle le prochain jeu b) après que l'officiel en chef siffle le prochain jeu.

Interprétation : La pénalité de 10 verges pour conduite anti-sportive sera appliquée au point où le ballon fut déclaré mort et en a) l'équipe O aura un premier essai et 10 verges à franchir et en b) l'équipe O aura un premier essai et 20 verges à franchir.

2. L'équipe O effectue un botté de dégagement dans la zone de buts de l'équipe D, et une pénalité pour non-respect de l'immunité de 5 verges. L'équipe D ne peut pas sortir le ballon de la zone de buts.

Interprétation : Aucun point n'est alloué. L'équipe D aura un premier essai, 10 verges à franchir, à leur propre ligne de 10 verges. Si l'équipe D refuse la pénalité, un (1) point sera accordé à l'équipe O et l'équipe D aura premier essai, et 10 verges à franchir mais de leur ligne de 35 verges.

3. L'équipe O effectue un botté de dégagement. Le pourchasseur D est pénalisé pour hors-jeu, et l'équipe O pour le non-respect de l'immunité de 5 verges.

Interprétation : Puisque la deuxième infraction est arrivée suite à un changement de possession, la pénalité de non-respect de l'immunité est ignorée. Seulement la pénalité de hors-jeu est appliquée si l'équipe O accepte la pénalité.

4. L'équipe O effectue un botté de dégagement dans la zone de buts de l'équipe D. Le joueur O3 est pénalisé pour le non-respect de l'immunité de 5 verges dans la zone de buts. Le joueur D2 effectue un botté de dégagement de retour qui sort de la zone de buts. Le joueur D5 est pénalisé pour le non-respect de l'immunité de 5 verges à la ligne de D 30 verges.

Interprétation : Puisque la pénalité du non-respect de l'immunité de 5 verges s'est produite suite à un changement de possession, la pénalité sera appliquée de la ligne de buts et l'équipe D aura premier essai, et 10 verges à franchir de leur propre ligne de 10 verges. Aucun point ne sera accordé. La deuxième pénalité pour non-respect de l'immunité de 5 verges s'est produite après un changement de possession et sera ignorée si la première pénalité est acceptée.

5. Le joueur plonge vers l'avant avec aucun joueur devant lui, et le ballon qui est en extension traverse la ligne de buts au moment où le joueur est touché.

Interprétation : Plonger est illégal. Une pénalité de 15 verges est appliquée à partir du point d'origine du plongeur.

6. L'équipe O effectue une passe qui est captée pour un touché. Sur ce jeu, le pourchasseur rudoie le joueur O1 et O1 pousse le pourchasseur. Les deux joueurs sont pénalisés pour faute personnelle (15 verges).

Interprétation : Les deux pénalités sont appliquées comme pénalité alors que le ballon est déclaré mort. L'équipe D n'a pas le choix d'appliquer la pénalité de rudesse envers le joueur O comme étant rudesse alors que le ballon est vivant et d'annuler le touché.

7. L'équipe O lance une interception au joueur D3. Suite à l'interception, D3 entre en collision avec le joueur O2 et ce joueur est pénalisé pour faute personnelle rudesse d'une distance de 15 verges.

Interprétation : La faute personnelle infligée à l'équipe D est appliquée comme étant une faute lorsque le ballon est déclaré mort, puisqu'elle s'est produite après l'interception du joueur D3.

8. Le pourchasseur court du même côté que le bras du quart-arrière. Le quart-arrière tente une passe avec un mouvement du bras de côté. Lors de la tentative du quart-arrière, le pourchasseur frappe le bras du quart-arrière.

Interprétation : Cette situation constitue une faute personnelle infligée au pourchasseur. Le pourchasseur est responsable et doit éviter tout contact avec le bras effectuant la passe de la part du quart-arrière, incluant également TOUT mouvement lors de la continuité de mouvement lors de tentative de passe.

9. Le pourchasseur court du côté opposé du bras du quart-arrière lors d'une tentative de passe. Le quart-arrière effectue sa passe et lors de la continuité de mouvement de sa passe, celui-ci tourne son corps causant un contact avec le pourchasseur.

Interprétation : Cette situation ne constitue pas une faute personnelle, puisque la continuité de mouvement du quart-arrière a lui-même causé le contact avec le pourchasseur.

10. L'équipe O a deuxième essai et 21 verges à franchir, à la ligne de l'équipe D 24 verges. Le pourchasseur D est pénalisé pour hors-jeu et le joueur D4 est pénalisé pour faute personnelle – rudesse, après une passe incomplète. L'équipe offensive accepte la pénalité d'hors-jeu.

Interprétation : La pénalité pour hors-jeu amène le ballon à la ligne de 19 verges. La pénalité pour la rudesse (faute personnelle) n'est toujours pas suffisante pour l'obtention d'un premier essai, et elle sera appliquée avec la moitié de la distance comme point de repère. Donc, l'équipe O aura un deuxième essai et 6 1/2 verges à franchir à la ligne de l'équipe D 9 1/2 verges.

11. Lors d'une tentative de convertir de la ligne de 5 verges, le pourchasseur est pénalisé pour une faute personnelle contre le passeur. La passe est incomplète.

Interprétation : Cette faute est considéré comme ballon vivant – ou ballon déclaré mort. L'équipe O a l'option de répéter le converti avec la moitié de la distance plus

près de la zone de buts, amenant le ballon à la ligne de 2 1/2 verges. L'équipe O peut également refuser l'application de la distance lors du converti ou appliquer la pénalité lors du botté d'envoi.

12. Le joueur O4 capte une passe et court vers le centre du terrain. Le joueur D5 plonge pour toucher O4 mais il le manque. Le joueur O4 court jusqu'à la zone de buts, mais l'officiel par inadvertance a sifflé lorsque le joueur D5 a plongé pour toucher le receveur.

Interprétation : L'officiel en chef peut allouer un touché si le coup de sifflet n'aurait pas changé l'issue du jeu et que le joueur O4 aurait marqué de toute façon.

13. Lors d'un botté de dégagement, le ballon va au-dessus de la tête du receveur et touche le sol à la ligne de 15 verges, et roule jusqu'à la ligne de 10 verges. Au moment de récupérer le ballon, le receveur du botté de dégagement frappe le ballon du pied et il se rend dans les airs jusqu'à la zone de buts. Le ballon touche le sol dans la zone de buts.

Interprétation : Le receveur du botté de dégagement est responsable du fait que le ballon aboutit dans la zone de buts, alors un touché de sûreté est accordé à l'équipe qui a effectué le botté de dégagement.

14. Avant que le jeu ne débute, le juge du champ arrière entend le joueur D2 dire au pourchasseur de frapper délibérément le quart-arrière au prochain jeu. Le jeu débute et le joueur D1 frappe le quart-arrière.

Interprétation : Le joueur D1 doit être pénalisé pour avoir délibérément frappé un adversaire dans le but de le blesser. Le joueur sera expulsé de la rencontre, et l'équipe D aura une pénalité d'une distance de 25 verges.

15. Lors d'un jeu régulier, le joueur O3 court vers les lignes de côté le plus près du banc l'équipe O. Les coéquipiers du joueur O3 s'avancent près de la surface des lignes de côté pour voir si le joueur va marquer un touché. L'officiel qui suit le jeu entre en contact avec les joueurs de l'équipe O qui sont sur les lignes de côté, et il est incapable de déterminer si une touche a eu lieu. Le joueur O3 court et marque un touché.

Interprétation : Une pénalité pour substitution illégale est signalée contre l'équipe O et le touché est annulé.

16. O3 court un tracé qui est près des lignes de côtés. Le joueur O3 est poussé à l'extérieur du terrain par D3. O3 retourne à l'intérieur du terrain et capte le ballon.

Interprétation : Cet attrapé est permis, puisque O3 n'a pas quitté le terrain de jeu intentionnellement.

Règlement 13 – Généralités

13.1 Si une équipe refuse de débiter ou de continuer la partie à la demande de l'arbitre, l'arbitre a le choix d'accorder la partie à l'équipe non fautive suite à deux avertissements au capitaine de l'équipe fautive. Si la partie est égale au niveau du pointage, ou si l'équipe fautive est en avance, la partie sera accordée par forfait, avec un pointage de 1 à 0. Si l'équipe non fautive est en avance au niveau du pointage, alors le pointage demeurera tel quel.

13.2 Si des poteaux de buts sont présents sur le terrain et que le ballon doit être mis en jeu à l'intérieur de la ligne de 20 verges, alors le ballon sera déplacé vers les lignes hachurées.

13.3 Si une équipe met le ballon en jeu à l'intérieur de la ligne de 5 verges de l'adversaire, et qu'il y a la présence de poteaux de buts, le ballon sera déplacé vers les lignes hachurées.

13.4 L'arbitre décidera de toutes les applications du terrain de jeu, qui ne sont pas incluses dans le livre des règles de jeu/ situations de jeux.

Situations de jeux Règle no. 13 – Généralités

1. Le ballon est au milieu du terrain à la ligne de 7 verges de l'adversaire. Une pénalité pour hors-jeu est signalée contre l'équipe défensive. La passe est incomplète.

Interprétation : Si la pénalité est acceptée, le ballon sera placé à la ligne de 3 1/ 2 verges et à la ligne hachurée la plus proche.

2. Dans la zone de buts, l'officiel en chef se rend compte qu'il y a un cercle de ciment (qui sert pour le lancer du poids) à l'intérieur de la zone.

Interprétation : L'officiel en chef décidera de l'application de toutes les conditions du terrain, qui ne sont pas comprises dans le livre des Règles et du livre de Situation de jeux, avant le début de la partie avec les capitaines des deux équipes.

3. Tentative de converti lors de période supplémentaire.
L'équipe offensive marque à sa première et à sa deuxième tentative (pas la dernière). L'équipe défensive est pénalisée pour faute personnelle – rudesse.

Interprétation : Selon l'article 12.8 du livre des Règles – si une équipe est pénalisée pour une pénalité avec le ballon déclaré mort , lors d'une tentative de converti, l'équipe non-fautive a le choix d'appliquer la pénalité sur la reprise de tentative de converti, si il y en a une, ou sur le botté d'envoi suivant.

Puisque qu'il n'y a pas de botté d'envoi lors de tentative de converti en période supplémentaire, la pénalité ne peut pas être transférée à une autre période.

Commentaire : Utiliser un bon jugement lors de ses situations. Si la faute personnelle- rudesse semble être une tentative déloyale pour blesser un adversaire – plutôt qu'une tentative agressive d'un joueur défensif envers un joueur offensif – le joueur devrait être expulsé immédiatement.

4. Le ballon capte une passe près de la ligne de buts. L'officiel situé à la ligne de buts indique qu'un touché est marqué. Mais l'officiel en chef décide autrement et indique qu'il n'y avait pas de touché.

Interprétation : Ceci est incorrecte. Un officiel en chef devrait jamais renverser la décision d'un autre officiel à moins que le champ de vision de cet officiel ne soit bloqué. La procédure juste et correcte est de demander à l'officiel posté à la ligne de buts si il est assuré que le ballon a traversé la ligne de buts, et si oui, alors un touché est alloué.

5. Les deux joueurs O3 et O4 sont près l'un de l'autre lorsque O3 capte la passe. Lorsque le défenseur s'approche pour toucher O3, O4 pousse le joueur O3 de manière à éloigner le défenseur qui manque sa touche au joueur portant le ballon.

Interprétation : Tant et aussi longtemps que le joueur O4 n'est pas entre le joueur défensif et O3, alors aucune obstruction n'est commise.

6. Le porteur de ballon court au milieu du terrain, et trébuche en avant du joueur défensif qui le poursuit. La main du défenseur passe par-dessus le joueur au sol mais aucun contact n'a été établi.

Interprétation : Il n'y a pas de règle qui indique qu'un joueur qui passe sa main au-dessus d'un adversaire au sol. Il y a une règle spécifique accordant une touche mais seulement lorsqu'un joueur saute par-dessus un joueur qui est au sol. Dans le cas présent, aucune touche n'est accordée et le joueur qui a trébuché peut se relever et continuer sa course.

voir le formulaire ci-dessous pour changer ou modifier un règlement

Vous voulez modifier un règlement, alors remplissez ce formulaire

Proposition pour modifier un Règlement

Veillez retourner ce formulaire à : Votre nom:

Touch Football Ontario
C/O Rules Committee
37 Rita, Avenue
Nepean, Ontario
K2G 2G5

Laverty@travel-net.com
(F) (613) 228-8373

Joueur : ____ Officiel: ____ Entraîneur:

Adresse:

Tel: (M) _____ (Travail)

Courriel :

Section 1 - Proposition pour une nouvelle Règle (Utilisez cette section pour introduire une nouvelle Règle)

Sujet/Quelle section: _____

Nouveau Règlement :

Section 2 - Proposition pour modifier une Règle déjà existante

Numéro de la Règle déjà existante : _____

Raison pour la modification : _____

Modification :

