

RÈGLES FOOTBALL AMÉRICAIN ÉDITION 2018 / 2019



Fédération Française de Football Américain

Commission Nationale Arbitrage

© F.F.F.A. 2018

RÈGLES



ÉDITION 2018 / 2019



Traduction et mise en forme :

Création du document original, Anita et Jean-Pierre Gassiat,
Pierre Pagnon et Jean-Dominique Rossio.

Refonte du document, Olivier Lebraud, Stéphane Lascours,
Serge Destraz, Michael Ghesquière, Alain Perrier, Juan Perez-Canto.

Mise à jour annuelle, traduction et travail relatif à la mise en page du texte
et des schémas, Alain Perrier, Juan Perez-Canto.

Pour toute question sur l'interprétation des règles, situations, jeux
spécifiques, ou pour tout accompagnement ou information sur l'arbitrage,
le jugement et la philosophie, merci de contacter Juan Perez-Canto.

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

© FFFA – CNA - 2018



REJOIGNEZ LA COMMUNAUTE !

FRENCHZEBRA est une des rares ressources **francophones** pour les arbitres de football américain et de flag.

Animé par des passionnés, ce site donne accès à des vidéos commentées, des quiz, des documents de référence... sans oublier l'actualité de l'arbitrage en France et dans le monde.

FRENCHZEBRA c'est un **forum d'échange** !

NOUVEAU ! FRENCHZEBRA c'est un guide d'étude des règles disponible sur  <https://www.lulu.com/fr>

NOUVEAU ! FRENCHZEBRA c'est également un quizz disponible sur  Google Play en application  <https://play.google.com/store>

www.frenchzebra.com

www.facebook.com/frenchzebra

Table des matières

PRINCIPAUX CHANGEMENTS DE RÈGLES.....	1
PRINCIPAUX CHANGEMENTS ÉDITORIAUX	3
POINTS D'INSISTANCE.....	5
ENGAGEMENT DE SPORTIVITÉ	7
CODE ÉTHIQUE DU FOOTBALL	8
ORGANISATION DU MANUEL	10
R È G L E 1 :.....	12
LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT	12
R È G L E 2 : DÉFINITIONS	28
R È G L E 3 :.....	48
PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS	48
R È G L E 4 :.....	73
BALLES EN JEU, BALLE MORTE,	73
HORS-LIMITES.....	73
R È G L E 5 :.....	79
SÉRIES DE TENUS, LIGNE À FRANCHIR	79
R È G L E 6 :.....	83
LES COUPS DE PIED	83
R È G L E 7 :.....	102
SNAPPER ET PASSER LA BALLE	102
R È G L E 8 :.....	121
LA MARQUE.....	121
R È G L E 9 :.....	133
CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES	133
ASSUJETTIES AUX RÈGLES.....	133
R È G L E 10 :.....	162
APPLICATION DES PÉNALITÉS.....	162
R È G L E 11 :.....	173
LES ARBITRES : AUTORITÉ ET OBLIGATIONS	173
RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS.....	174
NOTE A : GUIDE POUR LES ARBITRES À UTILISER LORS	179
D'UNE BLESSURE GRAVE D'UN JOUEUR SUR LE TERRAIN	179
NOTE B : GUIDE POUR LES ARBITRES ET L'ORGANISATEUR DE LA RENCONTRE À UTILISER	180
EN CAS DE Foudre.....	180
NOTE C : COMMOTIONS.....	183
NOTE D : SCHÉMA ET DÉTAILS DU TERRAIN	185
NOTE E : ÉQUIPEMENT ET DÉTAILS ADDITIONNELS.....	190
SIGNAUX D'ARBITRAGE OFFICIELS.....	196
ANNEXE 1 : RESTRICTIONS POUR LES MATCHS À 9 CONTRE 9	200
SPECIFICITES CATEGORIE MINIME.....	200
SPECIFICITES CATEGORIES SENIOR - JUNIOR - CADET - MINIME	202

PRINCIPAUX CHANGEMENTS DE RÈGLES

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

Les spécificités liées aux Règlements fédéraux de la FFFA sont surlignés en bleu.

SAISON 2015-2016

- [1.4.7](#) Grille illégale non standard et sur-renforcée.
- [1.4.8](#) Equipement illégal : le joueur doit quitter le jeu.
- [3.1.1.a](#) Echauffement jusqu'à 22 minutes avant le coup d'envoi de la rencontre.
- [3.2.4.b.3](#) Horloge de jeu remise à 25 secondes quand la balle n'est pas prête à jouer.
- [3.3.9.b.1](#) Horloge de jeu à 40 secondes pour la perte du casque d'un défenseur.
- [9.2.1.a.1.k](#) Pousser sur/Ejecter de l'empilement : conduite non sportive.
- [9.2.5](#) Avertissement pour une première gêne avec le déroulement de la rencontre.
- [11.2.1](#) Equipe d'arbitrage jusqu'à 8 membres.

SAISON 2016-2017

- [1.2.1](#) Accès autorisé au partenaire télévision entre les lignes de touche et les lignes de limites extérieures.
- [1.4.4.e](#) Protège-dents télines autorisés quelle que soit la couleur.
- [1.4.11](#) Technologies autorisées pour les entraîneurs dans la tribune de presse et dans les vestiaires (2017).
- [2.16.10](#) Clarification de la définition de la formation de coup de pied de mêlée.
- [2.27.14](#) Porteur de balle glissant au sol de lui-même ajouté dans les joueurs sans défense.
- [3.3.3](#) Défaut d'accord sur la suite à donner après une suspension de rencontre.
- [3.3.7](#) Option d'entraîneur pour un temps mort TV complet par mi-temps.
- [3.4.3](#) Démarrage de l'horloge de match après une faute dans les deux dernières minutes d'un mi-temps.
- [9.1.2.c](#) Croche-pied illégal contre tout adversaire.
- [9.1.6](#) Clarification du blocage sous la ceinture.
- [9.1.6.a](#) Suppression de la zone de blocage bas.
- [9.1.9.b](#) Clarification du contact bas sur le passeur.
- [9.2.6](#) Expulsion d'un entraîneur après deux conduites non sportives.

SAISON 2017-2018

- [1.4.4](#) Les protèges-genoux doivent recouvrir les genoux (effectif 2018-2019).
- [9.1.11](#) Faute pour avoir sauté ou franchi lors d'une tentative de contrer un coup de pied.
- [9.1.15](#) La zone du nom du joueur est incluse dans la définition du placage au col.

SAISON 2018-2019

- [1.2.1](#) Marquages décoratifs et publicité commerciale.
- [1.4.4](#) Les protèges-genoux et le pantalon doivent recouvrir les genoux.
- [1.4.5](#) Forme des maillots, couleurs et numérotations.
- [1.4.11](#) Caméra portée par un arbitre.
- [1.4.12](#) Téléphones, casques audio et moyens de communications des entraîneurs.
- [3.2.4.c](#) Horloge des 25 secondes.
- [6.5.1](#) Balle morte à l'endroit de la réception.
- [8.3.2](#) Possibilité de marquer.
- [9.1.6](#) Blocage sous la ceinture.
- [9.1.11](#) Soulever, sauter.
- [10.2.5](#) Fautes pendant ou après un touchdown, un field goal ou une transformation.

PRINCIPAUX CHANGEMENTS ÉDITORIAUX

SAISON 2015-2016

- [1.3.1.i](#) Appareils pour chauffer la balle interdit.
- [1.4.11](#) Caméras dans les plots autorisées.
- [2.10.2](#) Définition de la faute personnelle.
- [8.4.2.b.3](#) Tentative de "field goal" ratée terminant en-deçà de la zone neutre.
- [9.1.11.d et e](#) Déplacé depuis 9.3.5.
- [9.2.2.d](#) Déplacé depuis 1.4.2.c.
- [9.2.5.b](#) Déplacé depuis 9.2.3.a.
- [9.3.4, 5, et 6](#) Sections réorganisées.

SAISON 2016-2017

- Code Suppression de l'interdiction du matériel de blocage/placage.
- [1.4.5](#) Nom de la mascotte autorisé sur les maillots.
- [2.3.7](#) Suppression de la zone de blocage bas.
- [2.27.12](#) **Joueur disqualifié pour la deuxième mi-temps de la rencontre suivante.**
- [3.5.2](#) Temps laissé à l'équipe B pour effectuer ses remplacements.
- [6.3.13](#) Option de pénalité : Safety pour les fautes de l'équipe A dans sa zone d'en-but.
- [7.3.2.h](#) Exception au rejet intentionnel : Le passeur doit avoir gardé la possession.
- [9.1.3, 9.1.4](#) Les indices de ciblage doivent être présents.
- [10.2.4](#) Option de pénalité : Safety pour les fautes de l'équipe A dans sa zone d'en-but.
- [10.2.5](#) Application de pénalité : Jeux se terminant par un score.

SAISON 2017-2018

- [3.2.1](#) Le repos entre les deux mi-temps ne peut pas excéder 20 minutes
- [3.3.2, 3.4.4](#) La soustraction de 10 secondes a priorité sur toutes les autres règles de chronométrage.
- [9.2.1b](#) Les entraîneurs ne peuvent pas quitter la zone d'entraîneur pour contester l'arbitrage.
- [9.2.5](#) Le personnel sur le bord de touche doit être derrière la ligne des entraîneurs.
- [1.4.11a](#) NOTE prévue pour cette saison annulée.

SAISON 2018-2019

- [1.4.5.a.2](#) Forme des maillots, couleurs et numérotations
- [1.4.11.c](#) Equipement de terrain interdit.
- [2.19.2](#) Passe avant et passe arrière.
- [3.4.3](#) Tactiques de temps déloyales.
- [4.2.3](#) Balle libre hors limite.
- [6.1.2](#) Formation de coup de pied libre (kick off)
- [6.4.1](#) Gène sur l'opportunité de réceptionner.
- [6.5.1](#) Balle morte à l'endroit de la réception.
- [6.5.3](#) Signaux non valables : réception ou récupération.
- [8.3.2](#) Possibilité de marquer.

- [8.6.2](#) Snap après un touchback.
- [9.1.4](#) Cibler et contacter de façon violente et intentionnelle un joueur sans défense au-dessus des épaules.
- [9.1.9](#) Brutalité sur le passeur.
- [9.1.16](#) Brutaliser ou heurter en courant le botteur ou le placeur.
- [9.2.6](#) Joueurs et entraîneurs expulsés.

POINTS D'INSISTANCE

Le comité des règles est particulièrement attaché au code éthique du football et en tire une grande fierté. Ce code a été introduit en 1916 et mis à jour plusieurs fois. Ces lignes de conduites découlent d'un accord consensuel entre entraîneurs, joueurs, arbitres, et administrateurs, qui place chaque rencontre dans un contexte de loyauté et de sportivité. Il faut particulièrement mettre en avant le fait que ce code met l'accent sur les pratiques suivantes contraire à l'éthique : "Utiliser le casque comme une arme. Le casque est une protection des joueurs..." et "Joueurs et entraîneurs doivent proscrire avec conviction le ciblage et le contact initial d'un adversaire sans défense au-dessus des épaules et/ou avec le sommet du casque". Chaque acteur du football américain a une responsabilité dans l'application de ce code qui garantit la pérennité des traditions de ce jeu.

PROTECTION DES JOUEURS SANS DÉFENSE ET ACTION AVEC LE SOMMET DU CASQUE.

En 2008, le comité a mis en place une règle particulière interdisant le contact violent et intentionnel avec le casque et le ciblage d'un adversaire sans défense. Ces actions sont maintenant décrites dans deux règles : Cibler et contacter de façon violente et intentionnelle avec le sommet du casque (règle 9.1.3) et Cibler et contacter de façon violente et intentionnelle un joueur sans défense au-dessus des épaules (Règle 9.1.4). L'utilisation du casque comme une arme et le contact intentionnel dans la zone tête/cou sont des actions particulièrement inquiétantes sur le plan de la sécurité. Les pénalités des règles 9.1.3 et 9.1.4 inclues toutes deux l'expulsion automatique du fautif. Le comité continue d'insister pour que les entraîneurs et arbitres soient attentifs à ce que les joueurs comprennent, adoptent et soutiennent ces règles.

La règle 2.27.14 définit les caractéristiques d'un joueur sans défense.

CASQUES

Le casque est prévu pour protéger le joueur des blessures à la tête. Il doit en conséquence être adapté à sa morphologie de façon à ne pas être perdu en cours de jeu. Les entraîneurs et préparateurs doivent être attentifs à ce que les joueurs mettent leur casque correctement, et les arbitres doivent faire appliquer fermement les règles demandant que les mentonnières soient attachées solidement. Les règles (Règle 3.3.9) impliquent maintenant qu'un joueur qui perd son casque doit sortir pour un tenu, sauf si cette perte est la conséquence directe d'une faute adverse. Le joueur peut rester en jeu si son équipe prend un temps mort.

CONTROLE DES LIGNES DE TOUCHE

Le comité des règles insiste particulièrement auprès des associations et des ligues affiliées pour que soient appliquées strictement les règles concernant la zone d'équipe et la zone des entraîneurs (Règle 1.2.4.a, en retrait des lignes de limites extérieures entre les lignes de 25 yards), et la surface entre les lignes de limites extérieures (Règles 1.2.3.a et b, 3.67 mètres à l'extérieur des lignes de touches et de fond) et les lignes de touche. Aucune personne sans responsabilité avec la rencontre ne doit se trouver dans ces zones de terrain.

Les spectateurs n'ont rien à faire sur le terrain. Il doit être réservé à ceux qui ont un rôle à jouer en rapport avec les actions dans l'aire de jeu ou avec la gestion de la rencontre. Autrement dit, pas de responsabilité, pas d'accès aux lignes de touches.

POINTS D'INSISTANCE

Chaque équipe est limitée à 60 personnes dans la zone d'équipe, compte non tenu des joueurs en tenue complète, et qui doivent avoir sur eux une autorisation nominative de leur équipe (Tenue complète se définit comme étant équipés en accord avec les règles et prêts à jouer). Les autorisations doivent être numérotées de 1 à 60, et doivent être réservées aux personnes directement impliquées dans la rencontre. Aucune autre autorisation ne peut être valable dans la zone d'équipe.

Les personnes directement impliquées dans la rencontre sont (Règles 1.1.6 et 1.2.4.b) : les entraîneurs, les managers, les membres des équipes médicales et les préparateurs physique, les membres des équipes de communications et de gestion de la rencontre (i.e. Les chaineurs, les préposés aux ballons, liaison avec les média, communication avec la tribune de presse).

Les modifications éditoriales des règles [9.2.1](#) et [9.2.5](#) énoncent clairement que les entraîneurs et autre personnel d'équipe ne doivent pas entrer sur le terrain pour contester les décisions arbitrales, ou pour communiquer avec les joueurs et les arbitres sans autorisation de l'arbitre principal. Les entraîneurs et autres personnes doivent être derrière la ligne des entraîneurs pendant que la balle est vivante, et pendant le laps de temps immédiatement après que la balle a été déclarée morte.

Pendant le déroulement de la rencontre, la zone depuis les lignes de limites extérieures jusqu'aux tribunes de spectateurs, à l'extérieur de la zone d'équipe, doit être réservée aux cameramen de télévision et aux personnels de retransmission radio accrédités, aux "cheerleaders" en uniforme, et aux personnels de sécurité du stade en uniforme. Le personnel de l'organisation de la rencontre et le personnel de sécurité sont responsables du respect de ces mesures.

CONSIDÉRATIONS MÉDICALES ET DE SÉCURITÉ

En liaison avec l'association des entraîneurs, le comité des règles encourage fortement les entraîneurs et les arbitres à vérifier rigoureusement que les joueurs portent l'équipement obligatoire. Il est particulièrement important que les équipements et les protections couvrent parfaitement les parties du corps pour lesquelles elles sont prévues. Les pantalons doivent notamment couvrir les genoux qui sont facilement écorchés lorsqu'ils sont découverts. Les joueurs qui ne seront pas en conformité devront quitter le terrain pour au moins un jeu et ne pourront revenir que s'ils se sont mis en conformité. Le joueur peut participer au jeu suivant si son équipe a pris un temps mort.

Les joueurs de football sont particulièrement exposés aux risques d'infection dus aux souches de Staphylococcus aureus résistantes à la méthicilline (SARM), qui sont résistantes aux antibiotiques courants. Les SARM entraînent de nombreux arrêts d'activité et pertes de temps de jeu. Plus grave encore, ils ont causé ces dernières années la mort de plusieurs joueurs de football. Les SARM sont généralement transmis par contact direct d'une plaie infectée, ou d'un objet (i.e. serviette) ayant été en contact avec une zone infectée. Ils ne sont pas transmis par l'air, ne se trouvent pas dans la boue ou l'herbe, et ne peuvent pas vivre sur le gazon artificiel.

Le comité recommande d'observer les précautions médicales habituelles pour réduire le risque d'infection à SARM. Consulter le manuel de médecine sportive que l'on peut trouver à www.ncaapublications.com

COMMOTIONS CÉRÉBRALES

Les entraîneurs et le personnel médical doivent être très prudents dans leur approche des athlètes présentant des signes de commotions cérébrales. Voir la [note C](#) pour de plus amples détails.

ENGAGEMENT DE SPORTIVITÉ

COMITE DES RÈGLES

Adoptés en février 2009

- Après avoir visionné un grand nombre d'actions comportant des conduites non sportives, le comité approuve et soutient fermement les règles pour conduites non sportives telles qu'elles sont actuellement écrites et appliquées. Beaucoup de ces conduites sont le fait de joueurs qui se mettent eux-mêmes en avant de façon inappropriée, préméditée, excessive ou prolongée. On doit inculquer aux joueurs les valeurs qui prouvent que le football est un sport d'équipe.
- Le comité des règles rappelle à tous les entraîneurs leur responsabilité dans le comportement de leurs joueurs avant et après, aussi bien que pendant, la rencontre. Les joueurs doivent être mis en garde contre des conduites non sportives sur le terrain avant la rencontre, et qui peuvent mener à des affrontements entre les équipes. De telles actions peuvent être sanctionnées par des pénalités qui seraient appliquées lors du coup d'envoi de début de rencontre, en incluant le cas échéant des expulsions. De tels actes récurrents de la part d'une équipe peuvent entraîner des sanctions de la part de la F.F.F.A. contre l'entraîneur en chef ou le club.

CODE ÉTHIQUE DU FOOTBALL

Le football est un sport de contact rude et agressif. On attend des joueurs, entraîneurs, et autres personnes concernées par la rencontre, qu'ils présentent le plus haut niveau d'exigence en matière de sportivité. Il n'y a pas de place pour les tactiques déloyales, les conduites non sportives, ou les actes destinés à blesser volontairement un adversaire.

Le code d'éthique de l'association des entraîneurs de football américain précise que :

- a) Le code du football doit faire partie intégrante de ce code d'éthique et doit être soigneusement lu et respecté.
- b) Le contournement ou le non-respect des règles en vue d'obtenir un avantage, montre qu'un entraîneur ou un joueur est inapte à pratiquer le football.

Depuis des années, le comité des règles a fait le nécessaire au travers des règles et de l'application de pénalités appropriées, pour interdire toute forme de violence inutile, tactiques déloyales, et conduites non sportives. Mais les règles seules ne suffisent pas. Seuls les efforts continuels et appuyés des entraîneurs, joueurs, arbitres, et de tous les passionnés de ce sport peuvent préserver le haut degré d'éthique que le public est en droit d'attendre du sport de haut niveau dans le pays. En conséquence, le comité publie le code ci-dessous à l'intention des entraîneurs, joueurs, arbitres, et de toutes les autres personnes responsables de la bonne santé de ce sport.

ÉTHIQUE DES ENTRAINEURS

Apprendre aux joueurs à violer délibérément les règles est une attitude indéfendable. L'enseignement de saisie volontaire, de signaux déloyaux pour "voler le départ", de permutations illégales, de gêne, de blessure simulée, de passe avant illégale ou de rejet intentionnel sera un obstacle plutôt qu'une aide dans la construction de la personnalité des joueurs. De telles instructions sont non seulement déloyales envers les adversaires, mais inculquent des penchants immoraux aux joueurs confiés aux soins du coach, et n'ont pas leur place dans un sport qui fait partie d'un programme éducatif.

Les faits suivants manquent à l'éthique :

- 1) Changer de numéro de maillot pendant la rencontre pour troubler l'adversaire.
- 2) Utiliser le casque comme une arme. Le casque sert à protéger les joueurs.
- 3) Cibler et contacter de façon violente et intentionnelle. Les entraîneurs, joueurs, et arbitres doivent proscrire avec conviction le ciblage et le contact initial d'un adversaire sans défense au-dessus des épaules et/ou avec le sommet du casque.
- 4) Utiliser des produits dopants pour jouer au football. Cela ne correspond pas aux propos et aux buts du sport amateur et est interdit.
- 5) "Voler le départ" en utilisant de façon déloyale des signaux de départ. Ce n'est rien de plus que vouloir gagner malhonnêtement un avantage sur l'adversaire. Les signaux de départ doivent être réguliers, mais un signal qui a pour but de faire partir les joueurs une fraction de seconde avant que la balle soit mise en jeu dans l'espoir que les arbitres ne le détecteront pas est illégal. C'est la même chose pour un sprinteur de 100m qui se serait

CODE ÉTHIQUE DU FOOTBALL

mis d'accord avec le starter pour qu'il lui donne une indication un dixième de seconde avant le coup de feu.

- 6) Effectuer des permutations qui simulent le départ du jeu, ou employer d'autres tactiques déloyales pour provoquer un dépassement de l'adversaire. Cela ne peut être considéré que comme une tentative délibérée pour acquérir un avantage immérité.
- 7) Simuler une blessure, pour quelque raison que ce soit, est contraire à l'éthique. Un joueur blessé doit être pleinement protégé par les règles, mais simuler une blessure est malhonnête, non sportif, et contraire à l'esprit des règles. De tels actes sont inadmissibles parmi des sportifs intègres.

PARLER A UN ADVERSAIRE

Parler à un adversaire de manière dévalorisante, dégradante, vulgaire, ou insultante, ou inciter un adversaire à répondre physiquement est illégal. Les entraîneurs sont incités à débattre fréquemment de ces attitudes et à appuyer les actions des arbitres pour les contrôler.

PARLER A UN ARBITRE

Quand un arbitre impose une pénalité ou prend une décision, il fait simplement ce dont il a été chargé, et de la façon dont il l'a perçu. Il est sur le terrain pour garantir l'intégrité du jeu de football, et ses décisions sont définitives et doivent être acceptées par les joueurs et les entraîneurs.

Le code d'éthique de l'association des entraîneurs de football américain précise que :

- a) Critiquer les arbitres auprès des joueurs ou du public, que ce soit de vive voix ou "par derrière" est contraire à l'éthique.
- b) Pour un coach, adresser, ou permettre à quelqu'un de sa zone d'équipe d'adresser, des remarques désobligeantes à un arbitre pendant la rencontre, ou passer sur des conduites qui peuvent amener les joueurs ou le public à se retourner contre les arbitres, sont des violations des règles du jeu, et doivent être pareillement considérées comme indignes d'un membre de la profession d'entraîneur.

SAISIE

L'usage illégal des mains et des bras est une attitude déloyale, dénature les aptitudes techniques et ne fait pas partie du jeu. Le but du jeu est d'avancer la balle par la stratégie, la compétence technique, et la vitesse sans saisir illégalement les adversaires. Tous les joueurs et les entraîneurs doivent profondément comprendre les règles pour utiliser correctement les mains et les bras en attaque comme en défense. La saisie est une pénalité fréquemment appelée, et il est important de mettre en avant la sévérité de cette pénalité.

SPORTIVITÉ

Le joueur ou l'entraîneur de football qui viole intentionnellement une règle est coupable de jeu déloyal et de conduite non sportive ; et qu'il soit ou non pénalisé, il jette le discrédit sur la réputation de ce jeu, réputation dont le maintien doit être la première préoccupation de tout joueur et de tout entraîneur.

ORGANISATION DU MANUEL

Cette version du manuel est organisée différemment du manuel NCAA, et se rapproche plutôt des versions BAFRA et IFAF, avec les décisions homologuées intégrées aux règles.

Les spécificités françaises sont surlignées en bleu.

LES RÈGLES

Les règles et les interprétations ont été élaborées en tant que règles administratives ou règles de conduite. Les règles administratives sont celles qui traitent de la préparation de la compétition. Les règles de conduite sont celles qui se rapportent directement au jeu. Certaines règles administratives (voir ci-dessous) peuvent être modifiées par accord mutuel des institutions en compétition. D'autres (voir ci-dessous) ne sont pas modifiables. Aucune règle de conduite ne peut être modifiée par accord mutuel. Toutes les institutions membres de la **F.F.A.** doivent organiser et gérer leurs compétitions selon ces règles.

Règles administratives pouvant être modifiées par accord mutuel et sous accord CNA :

[1.1.4](#) [3.2.2.a](#) [11.2.1](#)
[3.2.1.b](#) [3.3.3.c et d](#)

Règles administratives ne pouvant pas être modifiées :

1.1.1.a	1.2.1	1.2.7.a, b, e et f	1.4.7
1.1.2	1.2.1.a-d, h, k et l	1.2.8.a-d	1.4.9
1.1.3.a et b	1.2.2	1.2.9.a et b	1.4.12
1.1.4	1.2.3.a et b	1.3.1	3.2.4
1.1.5	1.2.4.a-e	1.3.2.b, c, e et f	3.3.3.e
1.1.6	1.2.5	1.3.2.d Exception	11.1
1.1.7	1.2.6	1.4.3	11.2.2

Règles administratives pouvant être modifiées par l'organisation de la rencontre sans accord mutuel.

[1.2.1.a Exception](#) [1.2.4.f](#) [1.2.7.c et d](#)
[1.2.1.e, f, g, i et j](#) [1.2.5.c Exception](#) [1.3.2.d](#)

Toutes les autres règles sont des règles de conduites et ne peuvent pas être modifiées.

LES DÉCISIONS HOMOLOGUÉES

Une interprétation des règles, ou une décision homologuée, est une décision officielle concernant des faits de jeu. Les décisions homologuées servent à illustrer ou à spécifier l'état d'esprit et l'application des règles.

Note : Dans les descriptions des décisions homologuées :

- Une notation du type « A12 » désigne un joueur ; ici le joueur de l'équipe A portant le numéro 12.
- Une notation du type « A-35 » désigne une ligne de "yardage" ; ici les 35 yards de l'équipe A.
- Une notation du type « 1^{er} et 10 » désigne une situation de jeu ; ici premier tenu et 10 yards à parcourir.
- Une notation du type « 1^{er} et LEB » veut dire : Premier tenu et ligne d'en-but à franchir.

R È G L E 1 :

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

SECTION 1. Dispositions générales

Le jeu

ARTICLE 1.

- a. La rencontre doit être disputée entre deux équipes de 11 joueurs au plus, sur terrain rectangulaire et avec une balle gonflée ayant une forme ovale.
- b. Une équipe peut légalement jouer avec moins de 11 joueurs, mais elle sera pénalisée pour formation illégale si elle ne remplit pas les conditions suivantes :
 1. Au moins 4 joueurs de l'équipe A doivent se trouver de chaque côté du botteur quand la balle est bottée lors d'un coup de pied libre (kick off) (Règle [6.1.2.c.3](#)).
 2. Au "snap", il doit y avoir au moins 5 joueurs portant des maillots numérotés de 50 à 79 sur la ligne de mêlée offensive et pas plus que quatre joueurs dans l'arrière champ (Règles [2.21.2](#), [2.27.4](#) et [7.1.4.a](#)) [**Exception** : Règle [7.1.4.a.5](#)]. (D.H. [7.1.4.IV-VI](#)).

Lignes d'en-but

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

Equipe gagnante et score final

ARTICLE 3.

- a. Des points seront attribués aux équipes conformément à la règle **et aux règlements fédéraux** et, à moins d'annulation de la rencontre, l'équipe possédant le plus de points à la fin de la rencontre, sera l'équipe gagnante.
- b. Lorsque l'arbitre principal déclare la fin de la rencontre, le score est définitif.

Direction de la rencontre

ARTICLE 4. La rencontre doit être disputée sous la direction des arbitres désignés.

Les capitaines d'équipes

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

Personnes assujetties aux Règles

ARTICLE 6.

- a. Toutes les personnes soumises aux règles sont dirigées par les décisions des arbitres
- b. Ces personnes soumises aux règles sont : toutes les personnes se trouvant dans la zone d'équipe, les joueurs, les remplaçants, les joueurs remplacés, les entraîneurs, les préparateurs physiques, les "cheerleaders", les membres de la fanfare, les mascottes, les commentateurs, les opérateurs de système audio et vidéo et toutes autres personnes affiliées aux équipes ou aux institutions.

RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT

Institutions affiliées assujetties aux Règles

ARTICLE 7.

- a. Les institutions affiliées à la F.F.F.A. devront diriger toutes les compétitions en suivant les règles officielles du football américain de la Fédération.
- b. Les institutions arbitrales affiliées à la F.F.F.A. doivent utiliser le manuel d'arbitrage du football américain en vigueur publié par la commission nationale d'arbitrage.
- c. Les institutions affiliées à la F.F.F.A. ne se conformant pas aux Règles officielles du football américain de la Fédération, seront soumises à des sanctions fédérales.

SECTION 2. Le terrain

Dimensions et traçage

ARTICLE 1. Le terrain doit être une zone rectangulaire dont les dimensions, les lignes, les zones, les buts et les plots sont nommés et décrits sur le diagramme joint (voir [NOTE D](#)).

- a. Toutes les lignes délimitant le terrain doivent être tracées en 10,2 cm de largeur avec une substance blanche non toxique et non nocive pour les yeux et la peau [**Exception** : les lignes de touche et de fond peuvent dépasser la largeur de 10,2 cm, les lignes d'en-but peuvent avoir une largeur de 10,2 ou 20,4 cm et Règle [1.2.1.g](#)].
- b. Des petites extensions de lignes de "yardage" d'une longueur de 61 cm, tracées à 10,2 cm à l'intérieur des lignes de touche et sur les lignes de remise en jeu (hash mark) sont obligatoires, et toutes les lignes de yard doivent être situées à 10,2 cm des touches (Règle [2.12.6](#)).
- c. Une zone entièrement blanche est obligatoire entre les lignes de touche et les lignes des entraîneurs.
- d. Des marquages blancs ou toute décoration contrastée (par exemple logos, noms d'équipe, emblèmes, etc.) sont permis dans les zones d'en-but, mais ne peuvent pas être à moins de 1,22 mètre de n'importe quelle ligne.
- e. Des plages de couleur contrastée dans les zones d'en-but peuvent toucher les lignes.
- f. Seuls les marquages décoratifs contrastés suivants sont autorisés : le logo fédéral, de ligue ou de région, les noms ou logos d'école ou d'université, les noms d'équipe ou de leur logo. Ceux-ci sont permis à l'intérieur des lignes de touches et entre les lignes d'en-but, aux conditions suivantes, (voir [NOTE D](#)) :
 - 1- L'intégralité des lignes de yard, lignes d'en-but (goal line) et de touche (side line) doivent être clairement visibles. Aucune portion de ces lignes ne doit être atténuée par des marquages décoratifs.
 - 2- Aucun de ces marquages ne doit toucher ou entourer les lignes de remise en jeu (hash mark) ou les numéros.
 - 3- Un seul marquage décoratif, centré sur la ligne des 50 yards, et pas plus de quatre, 4, marquages plus petits juxtaposés sont autorisés.
- g. Les lignes d'en-but (goal line) peuvent être d'une couleur contrastant avec les lignes blanches.
- h. La publicité commerciale est interdite sur le terrain sauf dans les cas suivants :
 - 1- Lors des rencontres de phase finale ou sur terrain neutre, le partenaire principal, dont le nom est associé à celui de la rencontre, est autorisé à ajouter une publicité sur le terrain, en se limitant à trois marquages maximum : un seul centré sur la ligne des 50 yards et deux plus petits. Ces publicités doivent respecter les indications du paragraphe *f* ci-dessus. Aucune autre publicité, même du partenaire principal, ou de tout autre organisme commercial, ne peut être tracée sur le terrain.

RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT

- 2- Le logo F.F.F.A. est autorisé.
- 3- Si une entité commerciale ou un particulier a acheté des droits pour le stade, le nom de cet organisme ou son logo commercial, peut être marqué sur le terrain mais pas à plus de deux endroits et comptent dans les quatre autorisés en f-3. Sauf sur décision fédérale pour certaines rencontres. Sauf sur décision fédérale pour certaines rencontres.
 - i. Des numéros de ligne de yard blancs de 1,83 mètre de hauteur maximum et 1,22 mètre de large maximum, dont le sommet se trouvera à 8,23 mètres des touches sont recommandés.
 - j. Des flèches directionnelles blanches placées à proximité des numéros (à l'exception du centre du terrain) indiquant la direction vers la ligne d'en-but (goal line) la plus proche sont permises. La flèche est un triangle dont la base mesure 46 cm et les deux côtés 91 cm chacun.
 - k. Les deux lignes de remise en jeu (hash mark) sont situées à 18,29 mètres des touches. Les lignes de remise en jeu et les petites extensions de lignes de yard doivent mesurer 61 cm de longueur.
 - l. Des marques de 30,5 cm de longueur situées à 8,23 mètres des lignes de touche doivent être tracées tous les 10 yards. Elles ne sont pas obligatoires si le terrain comporte des numéros tracés selon la Règle [1.2.1.i.](#)

Décision homologuée 1.2.2

1. Une entité commerciale ou un particulier a acheté des droits pour le stade, et une autre entité a acheté des droits pour le terrain. **RÈGLE** : Si les 2 doivent être affichés sur le terrain, alors chacune doit utiliser 1 des 4 espaces autorisés pour un total de 2 endroits.

Marquage des limites

ARTICLE 2. Les mesures doivent être prises des bords intérieurs des lignes de limites. Toute la largeur de chaque ligne d'en-but doit être à l'intérieur de la zone d'en-but.

Lignes de limites extérieures

ARTICLE 3.

- a. Les lignes de limites extérieures doivent être marquées par des pointillés de 30,5 cm de long, et avec des intervalles de 61 cm, tracés à 3,66 mètres des lignes de touche et de fond, sauf dans les stades où la surface totale disponible ne le permet pas. Dans ces stades, les lignes de limites ne doivent toutefois pas être à moins de 1,83 mètre des lignes de touche et de fond. Les lignes de limites doivent avoir 10,2 cm de large et peuvent être jaunes. Les lignes de limites extérieures délimitant les zones d'équipes doivent être continues.
- b. Toute personne extérieure à la zone d'équipe ne doit pas être à l'intérieur des lignes de limites extérieures. L'organisateur de la rencontre a la responsabilité et l'autorité pour mettre en application cette règle. (**Exception** : les caméras portables sous la responsabilité des partenaires TV peuvent être brièvement présentes entre les lignes de limites extérieures et les lignes de touche, après que la balle a été déclarée morte et que l'horloge de match a été arrêtée. Cette exception n'autorise pas la présence des caméras sur l'aire de jeu ou dans les zones d'en-but (end zone) à aucun moment durant la rencontre).
- c. Le tracé des lignes de limites extérieures doit continuer autour des zones d'équipe à 1,83 mètre des côtés et du fond de ces zones, si la surface disponible dans le stade le permet.

RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT

Zone d'équipe et zone d'entraîneurs

ARTICLE 4.

- a. De chaque côté du terrain, une zone d'équipe doit être tracée entre les lignes des 25 yards et à l'intérieur de la ligne de limites extérieures, exclusivement réservée aux remplaçants, préparateurs physiques et autres personnes affiliées à l'équipe. L'avant de la zone des entraîneurs doit être une ligne continue tracée à 1,83 mètre à l'extérieur des lignes de touche et entre les lignes des 25 yards. La zone comprise entre la ligne des entraîneurs et la ligne de limites extérieures entre les lignes de 25 yards doit être marquée soit de lignes blanches diagonales, soit d'une manière distincte et réservée à l'usage des entraîneurs (Règle [9.2.5](#)). Le traçage de marques de 10,2 cm par 10,2 cm dans le prolongement de la ligne des entraîneurs au niveau de chaque ligne des 5 yards entre les lignes d'en-but (goal line), servant de repères à 1,83 mètre pour la chaîne d'arpentage et l'indicateur de tenus, est obligatoire.
- b. La zone d'équipe doit être réservée aux joueurs en uniforme complet (voir [Note D](#)) et à un maximum de 60 autres personnes directement concernées par la rencontre. Toutes les personnes se trouvant dans la zone d'équipe sont assujetties aux règles et sont gouvernées par les décisions des arbitres (Règle [1.1.6](#)). "L'uniforme complet" est défini comme étant l'équipement conforme aux règles de jeu de [la F.F.F.A.](#) et à ses interprétations et prêt à jouer (Voir [Note E](#)). Les 60 personnes qui ne sont pas en uniforme doivent porter une identification spéciale.
- c. La présence des entraîneurs est autorisée dans la zone des entraîneurs (voir [Note D](#)), qui est délimitée par la ligne de limite extérieure et la ligne des entraîneurs entre les lignes des 25 yards.
- d. Le personnel des médias, y compris les journalistes, le personnel de radio et télévision ou leur équipement ne doivent pas pénétrer dans la zone d'équipe ou la zone des entraîneurs, ni entrer en contact d'aucune manière avec des personnes dans la zone d'équipe ou la zone des entraîneurs. Dans les stades où la zone d'équipe est adossée aux tribunes, il est conseillé d'accorder un laissez passer spécial aux médias pour aller d'un bout à l'autre du terrain et de chaque côté.
- e. L'organisation de la rencontre doit faire évacuer toutes personnes non autorisées par la règle.
- f. Les filets destinés à l'entraînement pour les coups de pied ne sont pas autorisés à l'extérieur de la zone d'équipe [**Exception** : dans les stades où la surface est limitée, les filets, placeurs et botteurs sont autorisés à l'extérieur de la zone d'équipe et de la ligne de limites extérieures] (Règle [9.2.1.b.1](#)).

Les poteaux de but - Goals

ARTICLE 5.

- a. Chaque poteau de but doit être composé de deux poteaux verticaux blancs ou jaunes montant à au moins 9.14 mètres au-dessus du sol, reliés par une barre horizontale blanche ou jaune, le sommet de celle-ci se trouvant à 3.05 mètres du sol. La face des poteaux et de la barre qui est vers la zone d'en-but doit être dans le même plan vertical que la limite intérieure de la ligne de fond. Chaque poteau de but est hors-limites (Voir [Note D](#)).
- b. Au-dessus de la barre transversale, les poteaux doivent être blancs ou jaunes et leurs faces intérieures distantes de 5,64 mètres [**Exception** : décision fédérale].

RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT

- c. La barre et les poteaux ci-dessus doivent être exempts de toute décoration. [**Exception**: des oriflammes orange ou rouges de 10,2 cm par 1,07 mètre destinés à indiquer le sens du vent sont autorisés au sommet des poteaux].
- d. La hauteur de la barre transversale doit être mesurée entre le sommet de chacune de ses extrémités et le sol à la verticale.
- e. Les poteaux doivent être protégés par des matériaux absorbant les chocs depuis le sol jusqu'à une hauteur d'au moins 1,83 mètre. Des poteaux amovibles peuvent être utilisés. La publicité est interdite sur les poteaux [**Exception** : décision de la F.F.F.A.]. Un logo de fabricant ou une marque déposée est autorisé sur chaque protection de poteaux. Les logos de clubs ou de conférence sont permis.
- f. L'équipe locale a la responsabilité de tenir disponibles des poteaux portables si les poteaux d'origine ont été enlevés durant la rencontre pour une raison quelconque. Si un ou les deux poteaux de but sont tombés et si les poteaux originaux ne sont pas disponibles pour une transformation ou une tentative de "field goal", la procédure suivante est recommandée : une équipe a le droit de faire une transformation au pied et ne peut pas être obligée à tenter une transformation à la main si les poteaux ne sont pas en position ou ne correspondent pas aux dimensions requises à la Règle 1.2.5. Une équipe a également toujours le droit de tenter un "field goal" dans les mêmes conditions. Les transformations au pied et les tentatives de "field goal" doivent être faites dans la direction du but que l'équipe est en train d'attaquer quand elle a décidé de faire un coup de pied. Les poteaux portables doivent être mis ou tenus en place pour les coups de pied.

Plots - Pylons

ARTICLE 6. Des plots mous, flexibles de section carrée de 10,2 cm de côté, d'une hauteur totale de 45,7 cm, comprenant éventuellement un espace de 5,1 cm entre le pied du plot et le sol, sont requis. Leur couleur doit être rouge ou orange. Un seul logo ou marque du fabricant est permis sur chaque plot. Les logos des organismes institutionnels, de la Ligue et le nom/logo commercial du partenaire principal des rencontres de phases finales sont autorisés. Ces marquages ne doivent pas excéder 7,6 cm sur chaque face. Ces plots sont placés aux coins intérieurs des 8 intersections entre les lignes de touche et respectivement, les lignes d'en-but (goal line) et de fond (end line). Les plots placés aux intersections des lignes de fond et du prolongement des lignes de remise en jeu (hash mark) doivent être placés à 0,91 mètre derrière les lignes de fond (end line).

Chaîne d'arpentage et indicateur de tenu

ARTICLE 7. La chaîne d'arpentage et l'indicateur de tenu officiels doivent être manœuvrés à environ 1,80 mètre à l'extérieur de la ligne de touche sauf dans les stades où la surface totale ne le permet pas. Ce doit être du côté opposé à la tribune de presse,

- a. La chaîne doit être tendue entre deux barres d'au moins 1,52 mètre de hauteur, dont les bords intérieurs sont distants de 9,14 mètres exactement (10 yards), lorsque la chaîne est parfaitement tendue.
- b. L'indicateur de tenu doit être fixé sur une barre d'au moins 1,52 mètre de hauteur et manipulé approximativement 1,80 mètre à l'extérieur de la ligne de touche du côté opposé à la tribune de presse.
- c. Un second indicateur de tenu non officiel et une chaîne d'arpentage non officielle de la distance à parcourir manipulés à 1,80 mètre à l'extérieur de l'autre ligne de touche sont recommandés.

RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT

- d. Des repères de ligne à franchir, non officiels, rouges ou oranges, posés sur le sol à l'extérieur des lignes touche de chaque côté du terrain, sont recommandés. Ces repères sont des rectangles en matière lestée de 25,4 cm par 81,3 cm se terminant par un triangle de 12,7 cm de hauteur pointé du côté de la touche.
- e. Toutes les chaînes d'arpentage et indicateurs de tenu doivent avoir des extrémités plates.
- f. Toute publicité est interdite sur l'(les) indicateur(s) de tenu et la (les) chaîne(s). Un seul logo ou marque du fabricant est autorisé sur chaque indicateur. **[Exception : décision fédérale]**.

Marqueurs ou obstacles

ARTICLE 8.

- a. Tous les obstacles ou balises dans l'enceinte de jeu doivent être disposés ou construits de manière à éviter aux joueurs toute contusion. Ceci inclut tout objet dangereux pour qui que ce soit sur les lignes de limites extérieures.
- b. Après l'inspection d'avant match, l'arbitre principal doit faire enlever tous les obstacles ou balises dangereux situés à l'intérieur des lignes de limites extérieures.
- c. Tous les obstacles ou balises dans l'enceinte de jeu, mais à l'extérieur des lignes de limites et constituant un danger devront être signalés par l'arbitre principal à l'organisation de la rencontre. La responsabilité de la décision finale relative à toute action corrective incombera à l'organisation de la rencontre.
- d. Après que les arbitres ont fini leur inspection d'avant match de l'enceinte de jeu, il est de la responsabilité de l'organisateur de la rencontre qu'elle reste conforme et sécurisée tout au long de la rencontre.

Zones du terrain

ARTICLE 9.

- a. Aucun matériau ou appareil ne doit être utilisé pour améliorer ou dégrader la qualité de la surface de jeu ou toutes autres conditions et donner un avantage à une équipe ou à un joueur **[Exceptions : Règle 2.16.4.b et c]**.

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

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

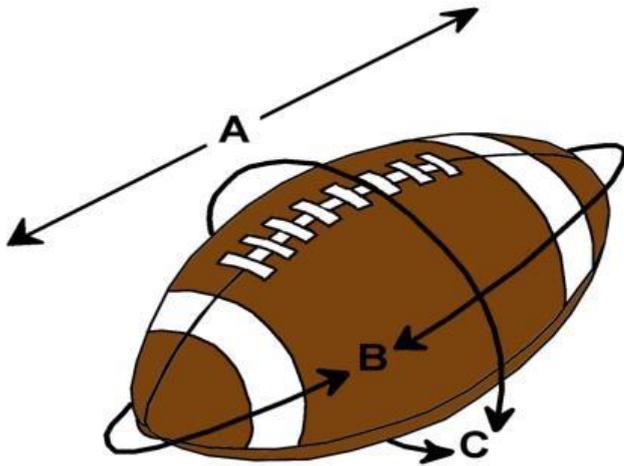
SECTION 3. Le ballon

Spécifications

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

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

RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT



Dimensions de ballon autorisées.

A : de 276 à 291 mm

B : de 705 à 724 mm

C : de 527 à 540 mm

Les tailles maxi et mini sont utilisées pour les catégories suivantes :

- mini pour les U12, U14, et U16.

- maxi pour les U19 et seniors

- c. Laçage à 8 passants espacés régulièrement.
- d. Couleur de cuir naturel.
- e. Deux bandes blanches de 2,5 cm de large situées entre 7,6 cm et 8,3 cm des extrémités du ballon et limitées aux deux panneaux adjacents au laçage.
- f. Conforme aux dimensions minimum et maximum et à la forme indiquée sur le schéma ci-dessus, montrant le schéma du ballon standard.
- g. Gonflé à la pression de 0,86 à 0,93 bars soit 12,5 à 13,5 livres par pouce carré (psi).
- h. Poids de 397 à 425 grammes.
- i. Le ballon ne doit pas être modifié. Ceci comprend l'utilisation de toute substance asséchante ou chauffante. Les appareils mécaniques pour sécher ou chauffer les ballons ne sont pas autorisés près des touches ou dans la zone d'équipe.
- j. Les logos de ligue professionnelle de football sont interdits.
- k. La publicité est interdite sur la balle [**Exceptions** : (1) nom ou logo du fabricant, (2) **Tout marquage autorisée par la F.F.F.A.**]

Administration et application

ARTICLE 2.

- a. Les membres de l'équipe d'arbitrage doivent vérifier, en étant seuls juges, un maximum de 6 ballons proposés par chaque équipe avant et pendant la rencontre. Les membres de l'équipe d'arbitrage peuvent accepter des ballons supplémentaires si les circonstances l'exigent.
- b. Les organisateurs de la rencontre doivent fournir une pompe et un manomètre.
- c. L'équipe locale a la responsabilité de fournir des ballons légaux et il est conseillé qu'elle indique à son adversaire le ballon qui sera utilisé.
- d. Durant toute la rencontre, chaque équipe peut utiliser des ballons de son choix, neufs ou presque neufs, quand elle sera en possession du ballon, à condition que ceux-ci soient conformes aux caractéristiques exigées et qu'ils aient été mesurés et vérifiés conformément au règlement [**Exception** : le ballon officiel F.F.F.A. peut être utilisé pour des **compétitions officielles, par décision fédérale**].
- e. L'équipe visiteuse doit fournir les ballons conformes qu'elle utilisera lorsqu'elle sera en possession du ballon, si les ballons fournis par l'équipe locale ne lui conviennent pas.
- f. **Tous les ballons de la rencontre doivent être soumis au contrôle de l'arbitre principal 60 minutes avant le début de la rencontre. Une fois que les équipes ont présenté les ballons de match à l'arbitre principal, ils restent sous le contrôle de l'équipe d'arbitrage pendant**

RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT

toute la rencontre, et ce jusqu'au coup de sifflet final. Une fois confiés aux ramasseurs de balle, les ballons sont de la responsabilité de l'organisateur.

- g. Lorsque le ballon devient mort près d'une ligne de touche, n'est plus utilisable pour jouer, fait l'objet d'une mesure dans une zone latérale ou est inaccessible, un ballon de remplacement doit être obtenu auprès d'un ramasseur de ballons (D.H. [1.3.2.1](#)).
- h. L'arbitre principal, le juge de centre, ou le juge de mêlée doivent vérifier la légalité de chaque ballon avant qu'il ne soit mis en jeu.
- i. La procédure suivante doit être appliquée en cas de contrôle d'un ballon :
 1. Toutes les mesures doivent être effectuées après que le ballon a été gonflé à la pression réglementaire.
 2. La grande circonférence (mesure B sur le [schéma](#)) doit être mesurée autour des extrémités du ballon, sans passer par-dessus les lacets.
 3. La longueur (mesure A sur le [schéma](#)) doit être mesurée avec un compas d'épaisseur d'une extrémité à l'autre sans pénétrer dans les échancrures des extrémités.
 4. La petite circonférence (mesure C sur le [schéma](#)) doit être mesurée autour du ballon, par-dessus la valve et par-dessus les lacets mais sans passer par-dessus les lacets transversaux.

Décision homologuée 1.3.2

- II. Lors d'un 4^{ème} tenu, le botteur A1 entre sur le terrain avec un ballon de match approuvé et demande à l'arbitre principal de l'utiliser à la place du ballon utilisé pendant le tenu précédent. **RÈGLE** : Le remplacement de la balle n'est pas autorisé.

Marquages des ballons

ARTICLE 3. Le marquage d'un ballon indiquant une préférence pour un joueur ou une situation quelconque est interdit.

PÉNALITÉ - Faute de balle vivante. 15 yards du point précédent [S27].

SECTION 4. Les joueurs et l'équipement de jeu

Numérotation recommandée

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



RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT

Numérotation des joueurs

ARTICLE 2.

- a. Tous les joueurs doivent avoir des numéros compris entre 1 et 99. Tout numéro précédé par zéro ("0") est illégal.
- b. Deux joueurs d'une même équipe ne peuvent pas porter les mêmes numéros durant un tenu.
- c. Les inscriptions à proximité des numéros ne sont pas autorisées.

PÉNALITÉ - [a-c]. Faute de balle vivante, 5 yards du point précédent [S23].

- d. Quand un joueur entre en jeu après avoir changé de numéro de maillot, il doit en informer l'arbitre principal, qui à son tour, informe l'entraîneur principal adverse et annonce le changement. Un joueur qui entre en jeu après avoir changé de numéro de maillot sans informer l'arbitre principal, commet une faute pour conduite non sportive [S27]. (D.H. [1.4.2.1](#)).

PÉNALITÉ - [d]. Faute de balle vivante, conduite non sportive pour l'équipe incriminée. 15 yards du point précédent [S27]. Les fautifs flagrants doivent être expulsés [S47].

Décision homologuée 1.4.2

- I. *Un joueur commençant la rencontre avec le N°77 revient sur le terrain avec le N°88. **RÈGLE** : Le joueur doit informer l'arbitre principal qui, sans arrêter les horloges de jeu et de match, annonce au micro le changement, et l'arbitre latéral côté adverse informe l'entraîneur principal. Si A88 n'informe pas l'arbitre principal, c'est une faute pour conduite non sportive.*

Equipements obligatoire

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

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

Spécification : Equipement obligatoire

ARTICLE 4.

a. Casque :

1. Un casque avec une grille faciale autorisée et une mentonnière à quatre ou six points d'attache. Tous les points d'attache doivent être fixés lorsque la balle est en jeu.
2. Les joueurs d'une équipe doivent tous porter des casques et des protections faciales du même type et de la même couleur. [**Exception** : voir la grille de mise en conformité fédérale].
3. Les casques doivent porter un label concernant les risques de blessures en cas de modification ou de reconditionnement. Les casques qui auront été modifiés ou reconditionnés doivent être certifiés.

b. *Protection de hanche et coccyx* : protections de hanche avec une protection du coccyx.

c. *Maillot* : voir Règle [1.4.5](#).

RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT

- d. *Protège-genoux* : Les protège genoux doivent être entièrement recouverts par le pantalon. Les deux doivent couvrir entièrement les genoux. Aucune protection ou équipement de protection ne doit être porté à l'extérieur du pantalon. (Voir note E).
- e. *Protège dents* : Un protège-dents de toute couleur nettement visible (ni blanc ni transparent) à l'intérieur de la bouche et couvrant toutes les dents de la mâchoire supérieure. Il est recommandé que le protège-dents soit parfaitement ajusté à la morphologie maxillaire du joueur. Un protège dent de type tétine est autorisé quelle que soit sa couleur, à partir du moment où le côté extérieur est clairement visible (spécifique F.F.F.A.).
- f. *Pantalons* : Les joueurs d'une équipe doivent tous porter des pantalons de la même couleur et du même type.
- g. *Épaulières* : Pas de spécification particulière pour les épaulières. (Voir la [note E](#))
- h. *Chaussettes* : Les joueurs d'une même équipe doivent porter de manière visible des chaussettes ou autres couvertures de jambes similaires qui doivent être identiques en termes de couleurs et de formes. [**Exception** : Genouillère orthopédique non modifiée, bandages dans un but de prévention ou de soins d'une blessure, botteurs pieds nus].
- i. *Protections de cuisses* : Pas de spécification particulières pour les protections de cuisses. (Voir la [note E](#)).

Décision homologuée 1.4.4

- 1. *Un joueur ou des joueurs d'une équipe portent des collants (avec brides sous le pied) qui recouvrent leurs jambes. **RÈGLE** : Légal. Tous les autres joueurs de cette équipe devront également porter des collants ou avoir des chaussettes montant jusqu'aux genoux de la même couleur. Tous les membres d'une équipe doivent porter des chaussettes ou des collants de formes et de couleur identiques. Tous les membres d'une équipe doivent porter des chaussettes courtes de formes et de couleur identiques.*

Forme des maillots, couleurs et numérotations

ARTICLE 5.

a. Forme

1. Le maillot doit avoir des manches qui recouvrent complètement les épaulières. Il ne doit pas être modifié ou facilement déchirable. Le maillot doit être long et rentré dans le pantalon ou arriver juste au niveau de la taille. Il doit couvrir toutes les protections portées au niveau de la taille ou au-dessus. Un gilet et/ou un second maillot porté pendant la rencontre est interdit.
2. Outre le numéro du joueur, les seules inscriptions permises sur le maillot sont : le nom du joueur, de son école, de son équipe ou ligue, de sa mascotte, les logos de la F.F.F.A., des insignes relatifs à la rencontre ou des insignes commémoratifs ou le drapeau français, la lettre C qui identifie un capitaine.
3. Toute inscription ou logo décrit au point 2 ne doit excéder 103 cm² (exemple rectangle, carré, parallélogramme). Ceci incluant tous autres matériaux additionnels (exemple patch). [**Exception** : décision fédérale concernant la publicité].
4. Une bordure de 2,5 cm maximum de large est autorisée autour du col et des manches, de même qu'une bande de 10 cm de large sur la couture de côté (depuis l'aisselle jusqu'à la ceinture).
5. Les maillots ne doivent pas être rafistolés avec de l'adhésif ou de quelque autre manière que ce soit.

Remarque : le schéma d'uniforme de la [Note E](#) peut aider à la compréhension de ces règles.

RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT

b. Couleur

1. Les joueurs des équipes opposées doivent porter des maillots de couleurs contrastées. Les joueurs d'une même équipe doivent porter des maillots de même couleur, de même forme et avec les mêmes motifs.
2. L'équipe visiteuse doit porter des maillots blancs, toutefois l'équipe qui reçoit peut porter des maillots blancs si les équipes se sont mises d'accord par écrit avant le début de saison, **et que les arbitres ont donné leur accord ou lorsque cela s'avère nécessaire ou décision fédérale.**
3. Si l'équipe évoluant à domicile porte des maillots de couleur, l'équipe visiteuse peut être aussi autorisée à porter des maillots de couleur si et seulement si les conditions suivantes seraient réunies :
 - a. L'équipe qui reçoit a donné son accord par écrit avant la rencontre ; et
 - b. **Les arbitres et la fédération** certifient que les maillots de l'équipe visiteuse sont de couleur contrastée par rapport à celle de l'équipe qui reçoit.
4. Si au coup de pied d'envoi de début de chaque mi-temps, l'équipe visiteuse porte des maillots de couleur en violation avec les conditions spécifiées au §3 (ci-dessus) c'est une faute pour conduite non sportive.

PÉNALITÉ – Administrer en faute de balle morte. 15 yards du point d'avancée après le coup de pied libre. Si le coup de pied libre est retourné pour un "touchdown", la pénalité est appliquée sur la transformation ou sur le coup de pied libre suivant, au choix l'équipe locale [S27]

5. Si un maillot de couleur comporte du blanc, ce ne peut être que pour les inscriptions listées au paragraphe a-2 ci-dessus.

c. Numéros

1. Le maillot doit présenter des numéros en caractères arabes clairement visibles et indélébiles d'une hauteur minimale de 20,3 cm (8 pouces) et 25,4 cm (10 pouces) respectivement sur le devant et à l'arrière. Le numéro doit être d'une couleur qui contraste distinctement avec celle du maillot, indépendamment des bordures éventuelles autour du numéro.
2. Il sera demandé, aux équipes portant des maillots ou des numéros ne se conformant pas avec cette Règle, de les changer pour des maillots légaux avant le début de la rencontre, et avant le début de chaque quart temps, jusqu'à ce que tous les maillots aient été changés. **Les arbitres devront appeler un temps mort d'équipe au début de chaque quart temps au cours duquel les maillots non conformes sont portés. (D.H. 1-4-5-I)**
3. Tous les joueurs d'une même équipe doivent avoir des numéros de la même couleur et du même style sur le devant et dans le dos. Les jambages des numéros doivent avoir environ 3,8 cm de largeur. Les numéros placés sur une partie quelconque de l'équipement doivent correspondre aux numéros obligatoires portés à l'avant et à l'arrière du maillot. **Règle F.F.F.A. : les maillots déjà utilisés peuvent l'être tels qu'ils sont, en cas d'achat de nouveaux maillots, ces règles sont en vigueur.**

Décision homologuée 1.4.5

1. *L'équipe locale porte des maillots rouges avec des numéros orange. D'après l'opinion des arbitres, les numéros et les maillots ne sont pas assez contrastés, les numéros n'étant en effet pas clairement lisibles. L'arbitre principal demande à l'entraîneur principal de changer pour des maillots légaux. L'entraîneur principal précise à l'arbitre principal que son équipe ne changera pas pour des maillots différents. L'arbitre principal informe l'entraîneur principal que son équipe se verra attribuer un temps mort d'équipe au début*

RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT

de chaque quart temps tant que les maillots illégaux seront portés. **RÈGLE** : Après que la balle a été signalée prête à jouer pour le coup de pied d'engagement initial, l'arbitre principal attribue un temps mort d'équipe à l'équipe locale pour équipement illégal. Pour chaque quart temps où elle continuera à porter ces maillots, l'équipe se verra attribuer un temps mort après que la balle est déclarée prête à jouer et avant que la balle ne soit mise en jeu pour le premier jeu du quart temps.

Équipement Optionnel

ARTICLE 6. Les équipements suivants sont autorisés.

a. *Serviettes et manchons chauffe mains.*

1. Des serviettes blanches unies d'une taille minimale de 10x30 cm (4"x12") et maximale de 15x30 cm (6"x12") sans inscriptions, symboles, lettres ou numéros. Seul le logo de l'équipe est autorisé. Elles peuvent également contenir le sigle du fabricant ou du distributeur d'une surface maximum de 14.5 cm². Les serviettes qui ne sont pas de couleur blanche unie ne sont pas autorisées.
2. Un manchon chauffe mains porté lors de conditions météorologiques difficiles.

b. *Gants :*

1. Un gant est une couverture ajustée à la main, ayant les sections séparées pour chaque doigt et pouce, sans aucun autre matériau additionnel reliant n'importe lequel des doigts et/ou pouce, et recouvrant complètement chaque doigt et pouce. Il n'y a pas de restriction concernant la couleur des gants.
2. Les gants ou protections de mains fabriquées pour la compétition sportive doivent porter un label ou une impression interne ("NF/NCAA SPECIFICATIONS") indiquant la satisfaction aux tests enregistrés à la Sporting Goods Manufacturers Association.

c. *Visières :* Les visières doivent être transparentes et non teintées, fabriquées en matériau moulé ou rigide. Les lunettes ou lentilles doivent également être transparentes et non teintées. Aucune exception médicale n'est autorisée, **sauf exception médicale avec dérogation fédérale.**

d. *Insignes :*

1. *Insigne commémoratif :* En cas de décès ou de blessure grave ou d'infirmité, un badge ou adhésif, d'une surface maximale de 14.5 cm², commémorant le numéro, le nom ou les initiales d'un joueur ou d'une personne peut être apposé sur le casque ou l'uniforme.
2. Des insignes institutionnels sont autorisés sur le casque

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

f. *Informations de jeux :* Tout joueur peut porter sur son bras ou poignet des informations de jeux écrites.

Équipement illégal

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

- a. Tout équipement porté par un joueur, qui pourrait mettre en danger d'autres joueurs.
- b. Les bandes adhésives ou les bandages autres que pour protéger des blessures, et validées par le juge de mêlée.
- c. Les substances dures, abrasives ou rigides sauf recouvertes sur toutes les parties externes et les bords avec une protection, et validées par le juge de mêlée.
- d. Des crampons qui s'étendent à plus de 12.7 mm mesurés entre l'extrémité du crampon et la semelle de la chaussure (Voir la [note E](#) pour plus de détails). (Règle [9.2.2.d](#))
- e. Tout équipement qui pourrait confondre ou tromper un adversaire.
- f. Tout équipement qui pourrait procurer un avantage indu pour tout joueur.

RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT

- g. Un matériau adhésif, de la peinture, graisse ou une quelque autre substance glissante appliquée sur l'équipement, sur le joueur, ses vêtements ou accessoire [**Exception** : matériau pour protéger les yeux de l'éblouissement Règle [1.4.6.e](#)].
- h. Ajout à l'uniforme autre que des serviettes (Règle [1.4.6.a](#))
- i. Protections de côtes, d'épaules et de dos qui ne sont pas totalement recouvertes (D.H. [1-4-7-II](#)).
- j. Les bandanas visibles portés sur le terrain en dehors de la zone d'équipe (D.H. [1.4.7.I et II](#)).
- k. Maillots qui ne sont pas conformes avec la Règle [1-4-5](#).
- l. Grille non standard et non autorisée, ou sur-renforcée (D.H. [1.4.7.IV](#) et [note E](#))

Décisions homologuées 1.4.7

- I. *A33 porte un bandana sous son casque dont une partie dépasse à l'arrière du casque. **RÈGLE** : illégal. Les bandanas peuvent être portés sous le casque dès lors qu'aucune partie de celui-ci n'est visible quand le casque est mis. Le bandana visible est considéré comme un accessoire à l'uniforme ([1.4.7.h](#)). A33 doit quitter le jeu pour au moins un tenu et ne pourra pas revenir en jeu tant qu'il n'aura pas retiré son bandana ou ne l'aura pas entièrement dissimulé sous le casque. L'équipe A peut demander un temps mort, s'il lui en reste, pour éviter que A33 ne sorte, mais le bandana doit être retiré ou dissimulé.*
- II. *A la fin d'un tenu, l'épaulette de B55 se retrouve exposée et non recouverte par le maillot. **RÈGLE** : Equipement illégal. Comme cela s'est produit au cours du dernier tenu, B33 n'a pas à sortir. L'épaulette doit être recouverte avant que la balle ne soit remise en jeu.*
- III. *Les équipes entre sur le terrain avant la rencontre en portant des maillots de couleur. L'équipe visiteuse n'a pas obtenu d'agrément écrit de l'équipe locale pour porter des maillots autre que blancs, ou si un tel accord a été obtenu, la conférence de l'équipe locale n'a pas certifié que les maillots sont de couleurs contrastées. **RÈGLE**: Faute contre l'équipe visiteuse pour violation à la règle sur la couleur des maillots. 15 yards de pénalité qui seront appliqués depuis le point d'avancée après que la balle est morte à la suite du coup de pied libre de début de chaque mi-temps. Si le coup de pied libre est retourné pour un "touchdown", les 15 yards de pénalité seront appliqués soit sur la transformation ou sur le coup de pied libre qui suit ([1.4.5.b](#)).*
- IV. *Alors que l'équipe A est sur le point de sortir du conseil, l'arbitre principal remarque que A35 porte une grille sur-renforcée. **RÈGLE** : A35 doit quitter le jeu pour au moins un tenu pour remplacer sa grille par une grille légale. L'équipe A peut utiliser un temps mort pour éviter que A35 ne sorte, mais il ne peut en aucun cas jouer avec cette grille illégale.*
- V. *Chaque joueur de la ligne offensive porte une serviette. Toutes sont blanches, 10 x 30 cm, avec un petit logo d'équipe. La serviette du snappeur est ornée d'une grande tête de mort emblème des pirates. **RÈGLE** : Le port de serviette est légal pour n'importe quel joueur. Les serviettes sont toutes légales sauf celle du snappeur. Il doit quitter le jeu pour au moins un tenu, et ne peut pas y revenir tant qu'il n'aura pas retiré ou remplacé sa serviette par une qui soit légale. L'équipe A peut garder le snappeur en jeu en prenant un temps mort, mais il ne peut pas porter cette serviette illégale (Règles [1-4-6](#) et [1-4-8](#))*

Procédure en cas d'équipement obligatoire et illégal

ARTICLE 8.

- a. Aucun joueur portant un équipement illégal ou ne portant pas l'équipement obligatoire ne doit être autorisé à jouer [**Exception** : Règle [1.4.5.c](#)].
- b. Si un arbitre découvre un équipement illégal, ou si un joueur ne porte pas l'équipement obligatoire, le joueur doit quitter le jeu pour au moins un tenu et ne doit pas être autorisé

RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT

à y revenir tant que son équipement n'est pas rendu légal. Le joueur peut éviter de sortir pour un tenu si son équipe prend un temps mort, mais en aucun cas il ne peut jouer avec un équipement illégal ou sans équipement légal.

- c. Si l'équipement devient illégal au cours du jeu, le joueur n'est pas obligé de sortir pour un tenu, mais il ne peut pas jouer tant que son équipement n'est pas rendu légal (D.H. [1.4.7.ii](#)).

Décisions homologiques 1.4.8

- I. *Après que la balle est prête à jouer, un arbitre remarque un (des) joueur(s) qui, de manière évidente, ne porte(nt) pas son (leur) protège-dent. **RÈGLE** : Le(s) joueur(s) doit (doivent) quitter le jeu pour un tenu au moins et ne pas y revenir avant d'être légalement équipé(s) d'un protège-dent. Il(s) peut (peuvent) rester en jeu si leur équipe prend un temps mort, mais ne peuvent en aucun cas jouer sans protège-dents réglementaire.*
- II. *Tard dans la première mi-temps, L'équipe B a utilisé ses trois temps morts. A la fin du jeu le juge de ligne s'aperçoit que B44, joueur ayant participé au jeu précédent, est équipé d'une visière teintée et non transparente. **RÈGLE** : Violation pour équipement illégal. B44 doit quitter le jeu pour au moins un tenu et ne pourra pas revenir tant qu'il porte toujours sa visière illégale.*
- III. *Après que la balle est morte suite à un jeu de mêlée, le juge de mêlée remarque que le "linebacker" B55 a une protection de dos qui dépasse du maillot au niveau de la taille ; cela s'est apparemment produit lors du dernier tenu. **RÈGLE** : B55 n'a pas à sortir du jeu, mais il doit recouvrir sa protection de dos avec le maillot avant de participer au tenu suivant.*

Certification des entraîneurs

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

- a. Ont été informés de l'équipement obligatoire mentionné par la Règle et de ce qui constitue un équipement illégal.
- b. Ont à leur disposition l'équipement obligatoire d'après la Règle.
- c. Ont reçu pour consigne de porter et savent comment porter l'équipement obligatoire au cours de la rencontre.
- d. Ont reçu pour consigne d'avertir les entraîneurs quand leur équipement devient illégal pendant la rencontre.

La signature sur toutes les pages de la liste fédérale des licenciés valide les points listés ci-dessus.

Équipement de communication interdit

ARTICLE 10. Tout équipement de communication électronique, mécanique ou autre ayant pour but de communiquer avec quelque source que ce soit est interdit aux joueurs [**Exceptions** : 1. Une prothèse médicale de type amplificateur sonore sur prescription médicale pour les joueurs malentendants. 2. Un dispositif spécifique de transmission ou de réception de données uniquement à des fins de santé ou de sécurité].

PÉNALTÉ – Administrer comme une faute de balle morte. 15 yards depuis le point d'avancée. Le joueur fautif est expulsé [S7, S27 et S47].

Équipement de terrain interdit.

ARTICLE 11. La présence et la répartition des équipements de communication (caméras, micro-paraboles, etc.) à l'intérieur de l'enceinte de jeu est sous la juridiction du personnel gérant la rencontre.

RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT

a. L'équipement vidéo pour les ralentis destinés à aider la direction des équipes au cours de la rencontre est interdit sur les lignes de touches, la tribune de presse et tous les lieux inclus dans l'enceinte de jeu. L'utilisation de caméras, de films de type quelconque, de télécopieurs, de bandes vidéo de photographies, de télex ou d'ordinateurs pour la direction des équipes est interdite à tout moment pendant le jeu ou entre les périodes.

[**Exception** : Des moniteurs sont autorisés seulement pour suivre des retransmissions en direct télévisée ou par Internet. L'équipe locale est responsable de fournir aux deux équipes du matériel identique. Ce dispositif ne doit pas permettre le ralenti et l'enregistrement].

b. Seule une communication vocale entre la tribune de presse et la zone d'équipe est autorisée. Si la tribune de presse ne le permet pas, seule une communication vocale provenant des tribunes d'une zone comprise entre les lignes de 25 yards et le sommet des tribunes du stade est autorisée. Aucune autre forme de communication d'où qu'elle provienne n'est autorisée à des fins de "coaching".

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

Exceptions :

1. Une caméra fixée sur l'arrière des poteaux de but.

2. Une caméra encastrée dans les plots

3. Une caméra peut être fixée sur la casquette ou la poitrine d'un ou plusieurs arbitres et doit faire l'objet d'un accord préalable de la Commission Nationale des Arbitres, CNA.

4. Une caméra dépourvue de microphone peut être fixée à des câbles au-dessus des zones d'équipe et de l'aire de jeu, y compris les zones d'en-but.

5. Un caméraman d'équipe peut être dans la zone d'équipe et comptant parmi les 60 personnes accréditées. Ces enregistrements ne peuvent être utilisés pour un direct ou diffusion en direct de la rencontre.

d. Des microphones portés par les entraîneurs pour des transmissions à but médiatique sont interdits pendant la rencontre. Les personnels des équipes ne peuvent pas donner d'interview du début de la première période jusqu'au moment où l'arbitre principal déclare la rencontre terminée. [**Exception** : Seuls les "coaches" peuvent être interviewés entre la fin du 2^{ème} quart temps et le début du 3^{ème} quart temps)

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

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

Téléphones, casques audio et moyens de communications des entraîneurs

ARTICLE 12. Les téléphones, casques audio et moyens de communications des entraîneurs ne sont pas soumis aux pénalités prévues des règles de jeu avant ou pendant la rencontre.

a) Une ligue, après validation fédérale par la DTN, CFA et la CNA, peut mettre en place et développer une procédure en cas de défaillance ou mauvaise gestion des moyens de communication des entraîneurs.

b) Chaque équipe peut utiliser jusqu'à 20 casques de communications gérés de la manière suivante :

RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT

1. Quinze, 15, casques de communications peuvent être utilisés par les entraîneurs et assistants accrédités dans le but d'encadrer les joueurs. Seuls les entraîneurs et les assistants accrédités parmi les 15 peuvent être dans la cabine ou l'emplacement des tribunes réservé au coaching. (Exception faite pour un technicien en communication).
2. Quatre, 4, casques de communications seulement peuvent être utilisés par des joueurs. Ces 4 joueurs seront identifiés avant le début de la rencontre sur la feuille de match, et uniquement ces derniers sont autorisés à les utiliser pendant toute la durée de la rencontre. Leur utilisation est strictement réservée à la zone d'équipe et est interdite sur l'aire de jeu.

PÉNALITÉ – Administrer comme une faute de balle morte. 15 yards depuis le point d'avancée. Le joueur fautif est expulsé [S7, S27 et S47].

3. Un, 1, casque de communication seulement peut être utilisé pour des activités autres que celles liées au coaching ou par un joueur.
4. Les moyens de communications utilisés à des fins médicales, opérations liées à la gestion de la rencontre, à la sécurité, ne sont pas comptabilisés dans les vingt, 20, affectés au coaching.
5. Un seul technicien de communication dans la zone d'équipe et un autre dans la cabine, sont autorisés à être en contact avec les entraîneurs et assistants afin de gérer un problème technique éventuel, leurs moyens de communications étant en dehors des vingt, 20, autorisés

Microphone de l'arbitre principal

ARTICLE 13.

Un microphone fourni par l'organisateur, est obligatoire pour l'arbitre principal. Un microphone de type « micro-cravate » est fortement recommandé. Il doit être utilisé seulement par l'arbitre principal pour les pénalités et autres annonces de jeu, et ne peut pas être ouvert à d'autres moments. Il doit être contrôlé par l'arbitre principal. Les microphones pour les autres arbitres sont interdits. [**Exception** : Un système de communication sans fils sécurisé et ouvert seulement à l'équipe d'arbitrage et aux superviseurs est autorisé].

Nouvel équipement

ARTICLE 14. La F.F.F.A. a pour responsabilité la formulation des règles officielles de jeu. Elle n'est pas responsable des tests ou certifications de l'équipement de jeu utilisé. La F.F.F.A. ne certifie pas la sécurité d'un quelconque équipement destiné au football. Seul l'équipement se conformant aux dimensions et spécifications indiquées dans les règles et Interprétations de jeu peut être utilisé lors des rencontres de football américain.

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

R È G L E 2 : DÉFINITIONS

SECTION 1. Décisions homologuées et signaux officiels

ARTICLE 1.

- a. Une décision homologuée (D.H.) est une décision officielle sur un énoncé de faits donnés. Elle sert à illustrer l'esprit et l'application des règles. La relation entre les règles elles-mêmes et les décisions homologuées est la même qu'entre les lois et un arrêt du **Conseil d'Etat**.
- b. Un signal d'arbitre [S] correspond aux signaux officiels de football n°1 à 47.

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

Balle vivante – Live ball

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

Balle morte – Dead ball

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

Balle libre- Loose ball

ARTICLE 3.

- a. Une balle libre est une balle vivante qui n'est pas en possession d'un joueur pendant :
 1. Un jeu de course.
 2. Un coup de pied de mêlée ou un coup de pied libre avant que la possession de la balle ne soit gagnée, regagnée ou que la balle ne devienne morte d'après la règle.
 3. L'intervalle de temps après qu'une passe avant légale a été touchée et avant qu'elle ne devienne réussie, ratée ou interceptée. Ce laps de temps a lieu durant un jeu de passe avant, et la balle peut alors être rabattue dans toutes les directions par un joueur autorisé à la toucher.
- b. Tous les joueurs sont éligibles pour toucher, attraper ou récupérer une balle libre à la suite d'une balle lâchée [**Exceptions** : Règles [7.2.2.a.Exc.2](#) et [8.3.2.d.5](#)] ou d'une passe arrière.
- c. L'éligibilité pour toucher une balle issue d'un coup de pied est régie par les règles concernant les coups de pied ([Règle 6](#))
- d. L'éligibilité pour toucher une passe avant est régie par les règles concernant les passes ([Règle 7](#)).

A quel moment la balle est prête à jouer

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

- a. Lorsque l'horloge de jeu des 40 secondes tourne, un arbitre place la balle sur ou entre les lignes de remise en jeu (has mark) et s'en éloigne pour se mettre en position.
- b. Lorsque l'horloge de jeu est réglée sur 25 secondes, ou sur 40 secondes après une blessure ou la perte du casque d'un joueur de défense, l'arbitre principal siffle et signale le démarrage du temps [S2] ou signale que la balle est prête à jouer [S1]. ([D.H 4.1.4.I et II](#)).

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

SECTION 3. Blocage

Blocage - Blocking

ARTICLE 1.

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

Sous la ceinture – Block below the waist

ARTICLE 2.

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

Blocage en Tenaille – Chop block

ARTICLE 3.

Un blocage en tenaille est une combinaison haute / basse ou basse / haute de blocage par deux joueurs contre un adversaire (excepté le porteur de balle), n'importe où dans l'aire de jeu, avec ou sans délai entre les contacts ; le blocage bas est situé au niveau des cuisses de l'adversaire ou en dessous (D.H. [9.1.10.I-IV](#)). Ce n'est pas une faute si l'adversaire des bloqueurs initie le contact.(D.H. [9.1.10.V](#)).

Bloc dans le dos – Block in the back

ARTICLE 4.

- a. Un bloc dans le dos est un contact contre un adversaire qui se produit lorsque la force du contact initial vient de l'arrière et au-dessus de la ceinture. En cas de doute le contact est au niveau ou sous la ceinture (Cf. fauchage Règle [2.5](#)) (Règle [9.3.6](#)) (D.H.[9.3.3.I-VII](#) et D.H. [10.2.2.XII](#))
- b. La position de la tête ou des pieds du bloqueur n'indique pas nécessairement le point de contact initial.

Cadre (du corps)

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

Zone de blocage

ARTICLE 6.

- a. La zone de blocage est un rectangle centré sur l'homme de ligne médian de la ligne offensive et étendu cinq yards latéralement et trois yards longitudinalement de chaque côté. (Voir [NOTE D](#))
- b. La zone de blocage disparaît lorsque la balle quitte la zone.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

SECTION 4. Réception, Récupération, Possession

Balle "en possession"

ARTICLE 1. "En possession" est une abréviation se rapportant à la détention (a) d'une balle vivante comme décrit plus bas dans cet article, (b) ou d'une balle morte destinée à être "snappée" ou bottée par un coup de pied libre. Cela concerne la possession par un joueur ou par une équipe.

a. *Possession par un joueur*

La balle est en possession d'un joueur quand il tient fermement et contrôle la balle, alors qu'il est en contact avec le sol dans les limites.

b. *Possession par une équipe*

La balle est en possession d'une équipe :

1. Quand un des joueurs de cette équipe est le joueur en possession, cela incluant les tentatives de dégagement, de drop ou de coup de pied placé, ou
 2. Quand une passe avant lancée par un des joueurs de cette équipe est en vol, ou
 3. En cas de balle libre, quand l'un des joueurs de cette équipe est le dernier à avoir été en possession, ou
 4. Quand cette équipe remet ensuite la balle en jeu par un "snap" ou un coup de pied libre.
- c. Une équipe est légalement en possession si elle a la possession alors que ses joueurs étaient éligibles pour attraper ou récupérer la balle.

Appartient à – Belongs to

ARTICLE 2. Le terme "appartient à", par opposition à "en possession", se rapporte à la détention d'une balle morte. Cette détention peut n'être que provisoire car la balle devra ensuite être mise en jeu selon les règles qui régissent la situation concernée.

Réception, interception, récupération

ARTICLE 3.

a. Une réception est l'acte par lequel un joueur :

1. Prend le contrôle d'une balle vivante en vol avec ses mains ou ses bras avant que la balle ne touche le sol, et
 2. Touche le sol dans les limites avec n'importe quelle partie de son corps, puis
 3. Maintient le contrôle de la balle assez longtemps pour lui permettre de réaliser une action de jeu, par exemple assez longtemps pour pouvoir passer ou transmettre la balle, l'avancer, éviter ou écarter un adversaire, etc., et
 4. Satisfait aux paragraphes *b*, *c* et *d* ci-dessous.
- b. Si un joueur va au sol alors qu'il est entrain de réceptionner une passe (avec ou sans le contact d'un adversaire) il doit maintenir un contrôle complet et continu de la balle tout au long de sa chute, que ce soit dans l'aire de jeu ou dans une zone d'en-but. Cela s'applique également à un joueur tentant de faire une réception à proximité d'une ligne de touche et qui tombe au sol en dehors des limites. S'il perd le contrôle de la balle qui touche ensuite le sol avant qu'il en regagne le contrôle, ce n'est pas une réception. S'il regagne le contrôle de la balle dans les limites avant qu'elle ne touche le sol, c'est une réception.
- c. Si le joueur perd la possession de la balle simultanément avec son retour au sol avec n'importe quelle partie de son corps, ou s'il y a un doute sur cette simultanéité, ce n'est pas une réception. Si un joueur a le contrôle de la balle, un léger mouvement de la balle, même si elle touche le sol, n'est pas considéré comme une perte de possession ; il doit clairement perdre le contrôle de la balle pour considérer qu'il en a perdu la possession.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

- d. Si la balle touche le sol après que le joueur a sécurisé son contrôle et continue de la contrôler, les éléments précédents sont satisfaits, la réception est réussie.
- e. Une interception est la réception d'une passe ou d'une balle lâchée par un adversaire.
- f. Une réception par un joueur agenouillé ou allongé dans les limites est une passe réussie ou une interception (Règles [7.3.6 et 7](#)).
- g. Un joueur récupère une balle s'il remplit les critères énumérés dans les paragraphes *a, b, c* et *d* pour réceptionner une balle qui est toujours vivante après avoir touché le sol.
- h. En cas de doute, la réception, récupération ou interception n'est pas réussie.

Décisions homologuées 2.4.3

- I. *B1 tente de réceptionner un coup de pied de dégagement (pas de signal d'arrêt de volée) qui a franchi la zone neutre. La balle frappe son épaule (balle ratée) et rebondit en l'air. La balle ne touche pas le sol. A1, qui est en vol, reçoit la balle en l'air et retombe au sol en premier en dehors des limites. RÈGLE : Balle à l'équipe B à l'endroit où la balle a franchi la touche. 1^{er} tenu et 10.*
- II. *Lors d'un 3^{ème} tenu, B1 contre un coup de pied de mêlée qui s'élève en l'air et ne franchit pas la zone neutre. La balle ne touche pas le sol. A1 saute, reçoit la balle en l'air et retombe au sol en premier en dehors des limites. RÈGLE : Balle à l'équipe B à l'endroit où la balle a franchi la ligne de touche. 1^{er} tenu et 10. (Règle [6.3.7](#))*
- III. *A3 saute et réceptionne une passe sur les A-40. Lorsqu'il reçoit la balle en l'air, il est contacté par B1 et retombe au sol hors-limites avec la balle au niveau des A-37. RÈGLE: Passe ratée (Règle [7.3.7.a](#)).*

Réception ou récupération simultanée

ARTICLE 4. Une réception ou une récupération simultanée est une réception ou une récupération au cours de laquelle il y a possession commune d'une balle vivante par des joueurs qui sont adversaires dans les limites ([D.H.7.3.6.I et II](#)).

SECTION 5. Fauchage - Clipping

ARTICLE 1.

- a. Un fauchage est un blocage contre un adversaire qui se produit lorsque la force du contact initial vient par l'arrière et au niveau de ou sous la ceinture (Règle [9.1.5](#)).
- b. La position de la tête ou des pieds du bloqueur n'indique pas nécessairement le point de contact initial.

SECTION 6. Avancée délibérée d'une balle morte

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

SECTION 7. Tenu, inter-tenus et perte de tenu

Tenu - Down

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

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Inter-Tenus

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

Perte de tenu – Loss of down

ARTICLE 3. "Perte de tenu" est une abréviation signifiant "Perte du droit de répéter le tenu".

SECTION 8. Arrêt de volée – Fair catch

Arrêt de Volée – Fair catch

ARTICLE 1.

- a. Un arrêt de volée d'un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) est une réception effectuée au-delà de la zone neutre par un joueur de l'équipe B qui a fait un signal valable au cours d'un coup de pied de mêlée lequel n'a pas été touché au-delà de la zone neutre.
- b. Un arrêt de volée d'un coup de pied libre (kick off) est une réception par un joueur de l'équipe B qui a fait un signal valable au cours d'un coup de pied libre qui n'a pas été touché.
- c. Un signal valable ou non valable d'arrêt de volée prive l'équipe qui reçoit de la possibilité d'avancer la balle et la balle est déclarée morte à l'endroit de la réception ou récupération ou au point du signal si la réception précède le signal.
- d. Si le receveur protège ses yeux du soleil sans agiter sa ou ses mains de droite à gauche, la balle est vivante et peut être avancée.

Signal valable

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

Signal non valable

ARTICLE 3. Un signal non valable est tout mouvement du bras par un joueur de l'équipe B :

- a. Qui ne satisfait pas aux obligations de l'article 2 (ci-dessus) ; ou
- b. Qui est effectué après un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) réceptionné au-delà de la zone neutre, ou alors que la balle qui en est issue a touché le sol ou un autre joueur au-delà de la zone neutre ([D.H.6.5.3.III-V](#)) ; ou
- c. Qui est effectué après qu'un coup de pied libre (kick off) est réceptionné, ou que la balle qui en est issue a touché le sol ou un autre joueur. [*Exception* Règle [6.4.1.f](#)].

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

En-avant, au-delà – Forward, beyond

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

Avance extrême – Forward progress

ARTICLE 2. Avance extrême est un terme indiquant la fin de la progression par le coureur ou par un receveur en vol d'une des équipes et s'applique à la position de la balle au moment où elle devient morte d'après la règle (Règles [4.1.3.a, b](#) et [p](#), règles [4.2.1](#) et règle [5.1.3.a Exc.](#)) ([D.H.5.1.3.I-VI](#) et [D.H.8.2.1.I-IX](#)) (*Exception*: Règle [8.5.1.a](#), [D.H.8.5.1.l](#)).

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

SECTION 10. Faute et violation

Faute

ARTICLE 1. Une faute est une infraction aux règles pour laquelle une pénalité est prévue.

Faute personnelle

ARTICLE 2. Une faute personnelle est une faute avec un contact physique illégal qui met en danger l'intégrité physique d'un autre joueur.

Faute personnelle flagrante

ARTICLE 3. Une faute personnelle flagrante est un contact physique si violent ou volontaire qu'il met l'adversaire en danger de blessure grave.

Violation

ARTICLE 4. Une violation est une infraction aux règles pour laquelle il n'est pas prévu de pénalité. Comme ce n'est pas une faute, elle ne peut pas annuler une faute.

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

Balle lâchée - Fumble

ARTICLE 1. Une balle lâchée est la perte de la possession par un joueur par tout acte autre qu'une passe, un coup de pied ou une transmission réussie (D.H. [2.19.2.1](#), D.H. [4.1.3.1](#)). Le statut de la balle est une balle lâchée.

Rater - Muff

ARTICLE 2. Un rater consiste à toucher la balle lors d'une tentative infructueuse de la récupérer ou de la réceptionner. Rater la balle ne change pas son statut.

Rabattre - Batting

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

Toucher - Touching

ARTICLE 4.

- a. Toucher une balle, qui n'est pas en possession d'un joueur, signifie entrer en contact avec cette balle. Cela peut être intentionnel ou accidentel et précède toujours la possession et le contrôle.
- b. Un toucher intentionnel consiste à toucher la balle délibérément ou volontairement.
- c. Un toucher contraint intervient lorsqu'un joueur contacte la balle parce que (i) un adversaire le bloque et lui fait toucher la balle, (ii) la balle est rabattue ou illégalement bottée vers lui par un adversaire. Si le toucher est contraint, le joueur en question n'a pas touché la balle de par la règle. (Règles [6.1.4](#) et [6.3.4](#))
- d. En cas de doute, une balle n'a pas été touchée lors d'un coup de pied ou d'une passe avant.

Décision homologuée 2.11.4

- 1. Un coup de pied de mêlée roule au sol près des joueurs A44 et B27 qui sont engagés dans un blocage. (a) La balle rebondit contre la jambe de B27 puis est recouverte par A55 sur*

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

les B-35. (b) A44 bloque B27 dans la balle qui est ensuite recouverte par A55 sur les B-35.

RÈGLE : (a) Balle à A, 1^{er} et 10 sur les B-35. La balle a touché la jambe mais le blocage de A n'a pas provoqué le toucher de la balle. Pas de toucher contraint. (b) Toucher contraint car le blocage de A44 a amené B27 à toucher la balle. Toucher illégal de A55. Balle à B à ce point.

Contrer un coup de pied de mêlée – Blocking a scrummage kick

ARTICLE 5 Contrer un coup de pied de mêlée signifie que la balle est touchée par un adversaire du botteur, lors d'une tentative pour empêcher que la balle ne franchisse la zone neutre (Règle [6.3.1.b](#)).

SECTION 12. Lignes

Lignes de touche - Sidelines

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

Lignes d'en-but et plots – Goal lines and pylons

ARTICLE 2. La ligne d'en-but, de chaque côté du champ de jeu, va d'une ligne de touche à l'autre, et fait partie du plan vertical séparant la zone d'en-but de l'aire de jeu. Les deux lignes d'en-but sont distantes de 91.4 m (**Pour un traçage aux normes**). Le plan de la ligne d'en-but s'étend entre les plots et les inclus, les plots étant hors-limites. La totalité de la ligne d'en-but est dans la zone d'en-but (end zone). La ligne d'en-but d'une équipe est celle qu'elle défend.

Décision homologuée 2.12.2

1. Un coup de pied de mêlée de l'équipe A qui n'a pas été touché tombe au sol dans l'aire de jeu et franchit le plan de la ligne d'en-but de l'équipe B. Pendant que la balle est en l'air, A81, qui est sur la ligne de 1 yard ou dans la zone d'en-but, rabat la balle dans l'aire de jeu. **RÈGLE:** Violation pour toucher illégal (Règle [6.3.11](#)). L'équipe B peut accepter le résultat du jeu ou "snapper" la balle depuis les B-20 ("touchback") [**Exception** : Règle [8.4.2.b](#)].

Lignes de fond – End line

ARTICLE 3. Une ligne de fond va d'une ligne de touche à l'autre, 9.14 m en-deçà de chaque ligne d'en-but (goal line), et sépare la zone d'en-but de la zone dite en dehors des limites. La totalité de la ligne de fond est en dehors des limites.

Lignes de limites – Boundary lines

ARTICLE 4. Les lignes de limites sont les lignes de touche et les lignes de fond (end line). Cette zone entourée par les lignes de limite est "dans les limites", et la zone à l'extérieur de ces lignes et les incluant est "hors des limites".

Ligne de retrait- Restraining lines

ARTICLE 5. Une ligne de retrait fait partie d'un plan vertical qui limite l'alignement d'une équipe lors des jeux de coups de pied libres. Le plan s'étend au-delà des lignes de touche (D.H. [2.12.5.I](#)).

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Décision homologuée 2.12.5

1. *Un coup de pied libre franchit le plan de la ligne de retrait de l'équipe B. Pendant que la balle est en l'air, A1, qui se trouve en-deçà de la ligne de retrait de l'équipe B, touche la balle. RÈGLE : Balle légalement touchée (Règle [6.1.3.b](#)).*

Lignes de yardage

ARTICLE 6. Une ligne de "yardage" est toute ligne tracée sur l'aire de jeu parallèlement aux lignes de fond (end line). Les lignes de "yardage" d'une équipe, matérialisées ou non, sont numérotées dans l'ordre croissant à partir de sa propre ligne d'en-but (goal line) jusqu'à la ligne médiane.

Lignes de remise en jeu - Hash Marks

ARTICLE 7. Deux lignes de remise en jeu sont tracées à 18,29 mètres des touches. Les lignes de remise en jeu et les petites extensions de lignes de "yardage" doivent avoir une longueur de 61 cm.

Marques des 9 yards

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

SECTION 13. Transmission de balle

ARTICLE 1.

- a. Une transmission de balle est l'acte consistant à transférer la possession de la balle d'un joueur à l'un de ses co-équipiers sans la lancer, la lâcher ou la botter.
- b. Excepté lorsque cela est autorisé par la règle, transmettre la balle vers l'avant à un co-équipier est illégal.
- c. La perte de la possession par un joueur due à une tentative de transmission manquée est une balle lâchée (fumble) par le dernier joueur qui l'avait en possession [**Exception** : le "snap" (Règle [2.23.1.c](#))].
- d. Une transmission vers l'arrière a lieu lorsque le porteur de balle la libère avant qu'elle ne soit au-delà de la ligne de "yardage" sur laquelle il est positionné.

SECTION 14. Conseil - Huddle

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

SECTION 15. Franchissement - Hurdling

ARTICLE 1.

- a. Un franchissement est une tentative par un joueur de sauter avec un pied ou deux pieds ou avec les genoux en avant, à la manière d'un coureur de haies, par-dessus un adversaire qui est toujours sur ses pieds (Règle [9.1.13](#))
- b. Sur ses pieds signifie qu'aucune partie du corps de l'adversaire, autre qu'un ou deux pieds n'est en contact avec le sol.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

SECTION 16. Coups de pied ; Botter la balle

Botter la balle ; Coups de pieds légaux et illégaux

ARTICLE 1.

- a. Botter la balle est l'action consistant à la frapper intentionnellement avec le genou, la partie basse de la jambe ou le pied.
- b. Un coup de pied légal est un dégagement (punt), un drop (drop kick) ou un coup de pied placé (field goal), réalisé conformément à la règle par un joueur de l'équipe A, avant un changement de possession d'équipe. Tout coup de pied dans la balle effectué dans d'autres conditions est illégal (D.H. [6.1.2.1](#)).
- c. Tout coup de pied libre (kick off) ou de mêlée (scrimmage kick) continue à être un coup de pied jusqu'à ce que la balle soit réceptionnée ou récupérée par un joueur ou devienne morte.
- d. En cas de doute, une balle est accidentellement touchée plutôt qu'intentionnellement bottée.

Dégagement - Punt

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

Drop- Drop kick

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

Coup de pied placé – Field goal

ARTICLE 4.

- a. Un coup de pied placé pour un "field goal" est un coup de pied réalisé par un joueur de l'équipe qui possède la balle alors que la balle est maintenue au sol par un co-équipier (Règle [2.16.9](#)).
- b. Un coup de pied libre placé est un coup de pied donné par un joueur de l'équipe qui possède la balle, alors que la balle est posée au sol ou sur un support. Elle peut être maintenue par un co-équipier. La balle peut être positionnée sur le sol et toucher le support.
- c. Le support est un ustensile qui surélève la balle afin de la botter. Si un support est utilisé, il ne doit pas élever la base de la balle de plus de 2,54 cm au-dessus du sol (D.H. [2.16.4.1](#)).
- d. Aucun matériel ne peut être utilisé pour marquer l'endroit d'où botter un coup de pied de mêlée placé ou pour surélever la balle. Cela constitue une faute de balle vivante au moment du snap (Règle [6.3.10d](#)).

Décision homologuée 2.16.4

- 1. Lors du coup de pied libre (kick off) du début de rencontre, le placeur utilise le bout de la chaussure d'un co-équipier comme support, ou en construit un avec du sable ou en creusant le terrain pour former un monticule. **RÈGLE** : Coup de pied illégal. Faute de balle morte. Pénalité de 5 yards du point d'avancée.*

Coup de pied libre – Free kick

ARTICLE 5.

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

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

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

Coup de pied d'engagement - Kickoff

ARTICLE 6. Un coup de pied d'engagement est un coup de pied libre qui commence chaque mi-temps et fait suite à chaque transformation ou "field goal" réussi (**Exception** : périodes supplémentaires). Il doit être soit un coup de pied placé, soit un drop.

Coup de pied de mêlée – Scrimmage kick

ARTICLE 7.

- a. Un coup de pied de mêlée est un coup de pied de dégagement, un drop, ou un coup de pied placé pour un "field goal". C'est un coup de pied légal s'il est effectué par l'équipe A au cours d'un tenu de mêlée, dans ou en-deçà de la zone neutre, et avant un changement de possession d'équipe.
- b. Un coup de pied de mêlée a franchi la zone neutre quand il a touché le sol, un joueur, un arbitre ou quoi que ce soit au-delà de la zone neutre [**Exception** : Règle [6.3.1.b](#)] (D.H. [6.3.1.I-IV](#)).
- c. Un coup de pied de mêlée effectué lorsque la totalité du corps du botteur est au-delà de la zone neutre, est un coup de pied illégal et une faute de balle vivante qui rend la balle morte. (Règle [6.3.10.c](#))

Coup de pied de retour – Return kick

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

Tentative de "field goal"

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

Formation de coup de pied de mêlée – Scrimmage kick formation

ARTICLE 10.

- a. Une formation de coup de pied de mêlée est une formation avec aucun joueur placé de manière à recevoir un "snap" de la main à la main d'entre les jambes du "snappeur", et (1) au moins un joueur positionné à 10 yards ou plus en-deçà de la zone neutre ; **ou** (2) un placeur potentiel et un botteur potentiel à 7 yards ou plus en-deçà de la zone neutre, en position pour un coup de pied placé.
Pour considérer qu'il s'agit d'une formation de coup de pied de mêlée selon les conditions (1) ou (2), il doit être évident qu'un coup de pied va être tenté. (D.H. [9.1.14.I-III](#)).
- b. Si l'équipe A est en formation de coup de pied de mêlée au "snap", toute action de l'équipe A pendant tout le tenu est considérée comme découlant d'une formation de coup de pied de mêlée.

Décision homologuée 2.16.10

- 1. Au snap, l'équipe A a 4 hommes de ligne numérotés entre 50 et 79, et 3 autres numérotés autrement. Un botteur potentiel se trouve 8 yards en-deçà de la ligne de mêlée, mais il n'y a pas de placeur potentiel. **RÈGLE** : Formation illégale. L'équipe A n'est pas en formation de coup de pied de mêlée, et n'a donc pas le nombre requis d'homme de ligne correctement numérotés.*

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

SECTION 17. La zone neutre – Neutral zone

ARTICLE 1.

- a. La zone neutre est l'espace qui sépare les deux lignes de mêlée et qui s'étend d'une ligne de touche à l'autre. Sa largeur est égale à la longueur de la balle (Règle [2.21.2](#)).
- b. Elle est établie quand la balle est prête à jouer et repose sur le sol avec son axe longitudinal formant un angle droit avec la ligne de mêlée, et parallèle aux lignes de touche.
- c. La zone neutre existe jusqu'à ce qu'il y ait un changement de possession, jusqu'à ce qu'un coup de pied de mêlée franchisse la zone neutre ou jusqu'à ce que la balle soit déclarée morte.

SECTION 18. Empiètement et dépassement

Empiètement - Encroachment

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

Dépassement - Offside

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

- a. Se trouve dans ou au-delà de la zone neutre quand la balle est légalement "snappée" ; ou
- b. Contacte un adversaire au-delà de la zone neutre avant que la balle ne soit "snappée" ; ou
- c. Contacte la balle avant qu'elle ne soit "snappée" ; ou
- d. Menace un homme de ligne offensif, causant une réaction immédiate, avant que la balle ne soit "snappée" (Règle [7.1.2b3 Exception](#), D.H. [7.1.3.V Note](#)) ; ou
- e. Traverse la zone neutre et se dirige vers un arrière de l'équipe A. (D.H. [7-1-5-III](#)) ; ou
- f. N'est pas en-deçà de sa ligne de retrait lorsqu'un coup de pied libre est légalement botté (Règle [6.1.2](#)).

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

SECTION 19. Passes

Passer

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

Passer avant et passer arrière

ARTICLE 2.

- a. Une passe est en avant si la balle touche en premier le sol, un joueur, un arbitre ou quoi que ce soit au-delà du point d'où elle a été lancée. Toutes les autres passes sont des passes arrière. En cas de doute, il y a passe avant plutôt que passe arrière lorsque la balle est lancée d'un point situé dans ou en-deçà de la zone neutre. (**Exception** : rencontres avec révision vidéo ; non applicable selon les règles F.F.F.A.)

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

- b. Lorsqu'un joueur de l'équipe A tient la balle pour la passer vers l'avant en direction de la zone neutre, tout mouvement intentionnel de sa main vers l'avant, avec la balle fermement en son contrôle, débute la passe avant. Si un joueur de l'équipe B contacte le passeur ou la balle après que le mouvement vers l'avant a débuté et si la balle quitte alors la main du passeur, il s'agit d'une passe avant sans considération de l'endroit où la balle touche le sol ou un joueur (D.H. [2.19.2.1](#)).
- c. En cas de doute, la balle est une passe et non une balle lâchée lors d'une tentative de passe avant. (**Exception** : rencontres avec révision vidéo ; non applicable selon les règles F.F.F.A.)
- d. Un "snap" devient une passe arrière lorsque le "snappeur" libère la balle, autrement que par un échange de la main à la main (D.H. [2.23.1.1](#)).

Décision homologuée 2.19.2

- l. A1 veut faire une passe avant, mais B1 rabat la balle de sa main avant qu'il n'y ait un mouvement vers l'avant de la main ou du bras de A1. **RÈGLE** : Balle lâchée (Règle [2.11.1](#)).

Passe qui franchit la zone neutre

ARTICLE 3.

- a. Une passe avant légale a franchi la zone neutre quand elle touche en premier le sol, un joueur, un arbitre ou quoi que ce soit d'autre au-delà de la zone neutre et dans les limites. Elle n'a pas franchi la zone neutre si elle touche en premier le sol, un joueur, un arbitre ou quoi que ce soit qui se trouve dans ou en-deçà de la zone neutre dans les limites.
- b. Un joueur a franchi la zone neutre lorsque la totalité de son corps s'est trouvé au-delà de la zone neutre.
- c. Une passe avant légale est au-delà ou en-deçà de la zone neutre selon l'endroit où elle franchit une ligne de touche.

Passe avant attrapable

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

SECTION 20. Pénalité

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

SECTION 21. Mêlée

Tenu de mêlée – Scrimmage down

ARTICLE 1. Un tenu de mêlée est l'action entre les deux équipes au cours d'un tenu qui commence par un "snap" légal. **Remarque** : Un tenu de transformation est un tenu de mêlée qui débute dès que l'arbitre principal déclare la balle prête à jouer (Règle [8.3.2b](#)).

Ligne de mêlée – Scrimmage line

ARTICLE 2. La ligne de mêlée pour chaque équipe est définie quand la balle est prête à jouer. C'est la ligne de "yardage" qui appartient au plan vertical passant par la pointe de la balle la plus proche de la ligne d'en-but de l'équipe en question.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

SECTION 22. Permutation - Shift

ARTICLE 1.

- a. Une permutation est un changement simultané de position ou de posture par deux ou plusieurs joueurs d'attaque après que la balle est prête à jouer et avant le "snap" d'un tenu de mêlée (D.H. [7.1.3.I et II](#) et D.H. [7.1.2. I-IV](#)).
- b. La permutation se termine quand tous les joueurs se sont immobilisés au moins une seconde.
- c. La permutation continue, si un ou plusieurs joueurs sont en mouvement avant la fin d'un intervalle d'une seconde.

SECTION 23. "Snapper" la balle

ARTICLE 1.

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

Décision homologuée 2.23.1

- I. *4^{ème} et LEB sur les B-5. Le "snap" légal de A55 est touché par A12 sans qu'il ne puisse s'en assurer la possession (balle ratée) et (a) un joueur quelconque de l'équipe A récupère et avance la balle jusque dans la zone d'en-but adverse ou (b) un joueur de l'équipe B récupère et avance avec la balle. **RÈGLE:** Le "snap" est une passe arrière et la balle peut être avancée par n'importe quel joueur. (a) "touchdown". Comme c'est une passe arrière et pas une balle lâchée ("fumble"), il n'y a aucune restriction concernant la récupération et l'avance de la balle par les joueurs de l'équipe A. (b) La balle continue en jeu.*

SECTION 24. Séries et Séries en Possession

Séries

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

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Séries en possession

ARTICLE 2. Une série en possession, est une possession continue de la balle par une équipe, lors d'une période supplémentaire (Règle [3.1.3](#)). Elle peut inclure une ou plusieurs séries.

SECTION 25. Points

Point d'application – Enforcement spot

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

Point précédent – Previous spot

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

Point d'avancée – Succeeding spot

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

Point de balle morte – Dead ball spot

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

Point de faute – Spot of the foul

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

Point de sortie des limites – Out-of-bounds spot

ARTICLE 6. Le point de sortie des limites est le point où la balle devient morte de par la règle pour être sortie des limites ou avoir été déclarée hors-limites.

Point de remise en jeu – Inbounds spot

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

Point où la course prend fin

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

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

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Point où un coup de pied prend fin

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

Point de base – Basic spot

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

Point résultant d'un coup de pied de mêlée – Postscrimmage kick spot

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

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

Cas particuliers :

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

SECTION 26. Plaquer

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

SECTION 27. Dénomination des joueurs et des équipes

Equipes A et B

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

Equipes d'attaque et de défense

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

Botteur et Placeur – Kicker and holder

ARTICLE 3.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

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

Homme de ligne et arrière – Lineman and back

ARTICLE 4.

a. *Homme de Ligne.*

1. Un homme de ligne est tout joueur de l'équipe A légalement sur sa ligne de mêlée. (Règle [2.21.2](#))
2. Un homme de ligne est considéré sur la ligne de mêlée quand il fait face à la ligne d'en-but adverse avec la ligne de ses épaules à peu près parallèle à celle-ci, et (a) il est le "snappeur" (Règle [2.27.8](#)) ou (b) sa tête franchit le plan de la ligne imaginaire passant par la ceinture du "snappeur".

b. *Homme de ligne intérieur.* Un homme de ligne intérieur est un homme de ligne qui n'est pas à une extrémité de sa ligne de mêlée.

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

d. *Arrière.*

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

Passeur

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

Joueur

ARTICLE 6.

- a. Un joueur est n'importe quel participant au jeu, qui n'est pas un remplaçant ou un joueur remplacé et est soumis aux règles lorsqu'il se trouve dans les limites ou en dehors.
- b. Un joueur en vol est un joueur qui n'est pas en contact avec le sol car il plonge, saute, bondit, s'élanche, etc. autrement que lors d'une action normale de course.
- c. Un joueur sortant est un joueur qui quitte le terrain, et qui est remplacé par un remplaçant.

Coureur et porteur de balle – Runner and ball carrier

ARTICLE 7.

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

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

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

"Snappeur"

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

Remplaçant

ARTICLE 9.

- a. Un remplaçant légal est un participant qui prend la place d'un joueur ou une place vacante pendant un inter-tenu.
- b. Un remplaçant légal devient un joueur quand il pénètre dans l'aire de jeu ou les zones d'en-but et communique avec ses co-équipiers ou avec un arbitre, entre dans le conseil, est positionné dans une formation offensive ou défensive ou participe à une action de jeu.

Joueur remplacé

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

Joueur manquant

ARTICLE 11. Il y a joueur manquant quand une équipe a moins de 11 joueurs en jeu, **ou moins de 9 pour le jeu à 9, ainsi qu'en fonction des spécificités pour les catégories jeunes.**

Joueur expulsé

ARTICLE 12.

- a. Un joueur expulsé est un joueur qui est déclaré interdit de toute participation pour le reste de la rencontre, **les instances fédérales étant en charge de la sanction conformément à nos règlements fédéraux.**
- b. Un joueur expulsé doit quitter l'enceinte de jeu sous l'escorte d'un personnel d'équipe avant le jeu suivant son expulsion. Il doit rester hors de vue de l'aire de jeu sous la responsabilité de son équipe jusqu'à la fin de la rencontre.
- c. Un joueur sous le coup d'une suspension pour la première mi-temps d'une rencontre due à son expulsion lors de la rencontre précédente, peut participer à l'échauffement d'avant-match. Pendant la première mi-temps, il doit rester hors de vue de l'aire de jeu sous la surveillance de son équipe. **(Voir règlements F.F.F.A.)**

Décisions homologuées 2.27.12

- I. *Un joueur est expulsé pour targeting dans la 2^{ème} mi-temps. **RÈGLE** : Ce joueur n'est pas autorisé à participer à la 1^{ère} mi-temps de la prochaine rencontre de son équipe. Cependant, il peut participer à l'échauffement d'avant-match avec ses co-équipiers. Avant le coup d'envoi, il doit être hors de vue de l'aire de jeu et y rester sous la surveillance de son équipe pendant toute la 1^{ère} mi-temps (règles [9-1-3 et 4](#)).*
- II. *Un joueur est expulsé pour targeting dans la 2^{ème} mi-temps de la dernière rencontre de saison régulière de son équipe. **RÈGLE** : Ce joueur n'est pas autorisé à participer à la 1^{ère} mi-temps de la prochaine rencontre de son équipe...quelle qu'elle soit. Si la rencontre est la dernière de la saison régulière, il ne pourra pas participer à la 1^{ère} mi-temps de n'importe quelle rencontre de playoff. Si son équipe ne joue pas les playoffs, il ne pourra pas participer à la 1^{ère} mi-temps de la 1^{ère} rencontre de la saison suivante (si toutefois il est toujours éligible) (règles [9-1-3 et 4](#)).*

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Membre d'une équipe

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

Joueur sans défense

ARTICLE 14. Un joueur sans défense est celui qui en raison de sa position physique et de sa concentration est spécialement vulnérable aux blessures. Dans le doute, un joueur est sans défense. **Exemples de joueurs sans défense mais qui ne sont pas limités à :**

- a. Un joueur pendant ou juste après avoir délivré une passe.
- b. Un receveur qui tente de réceptionner une passe avant ou en position de recevoir une passe arrière, ou qui a réussi une réception et qui n'a pas eu le temps de se protéger, ou qui n'est pas clairement devenu un porteur de balle.
- c. Un botteur pendant ou juste après avoir botté la balle, ou durant le coup de pied ou le retour.
- d. Un retourneur de coup de pied essayant de réceptionner ou récupérer un coup de pied, ou qui a réussi la réception ou la récupération mais n'a pas eu le temps de se protéger ou n'est pas clairement devenu un porteur de balle.
- e. Un joueur au sol.
- f. Un joueur manifestement en dehors du jeu.
- g. Un joueur subissant un bloc côté aveugle (ne le voyant pas venir).
- h. Un porteur de balle déjà ceinturé par un adversaire et dont la progression vers l'avant a été stoppée.
- i. Un "quarterback" n'importe quand après un changement de possession.
- j. Un porteur de balle qui est allé au sol clairement de lui-même, et glisse les pieds en avant.

Joueur dans les limites ou en dehors

ARTICLE 15.

a. *En dehors des limites – Out of bounds*

1. Un joueur est en-dehors des limites lorsqu'une partie de son corps touche autre chose qu'un autre joueur ou un arbitre sur ou au-delà d'une ligne de limite.
2. Un joueur en-dehors des limites qui devient un joueur en vol, est considéré en-dehors des limites jusqu'à ce qu'il touche le sol dans les limites sans avoir été simultanément en-dehors des limites.

b. *Dans les limites – In bounds*

1. Un joueur dans les limites est un joueur qui n'est pas en-dehors des limites.
2. Un joueur dans les limites qui devient un joueur en vol est considéré comme joueur dans les limites jusqu'à ce qu'il soit en-dehors des limites.

SECTION 28. Croc en jambes - Tripping

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

SECTION 29. Chronométrage

Horloge de match – Game clock

ARTICLE 1. Il s'agit de tout instrument, sous la direction de l'arbitre ou de la personne appropriée, utilisé pour chronométrer le temps de jeu de la rencontre.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Horloge de jeu - Playclock

ARTICLE 2. Chaque stade ou enceinte de jeu doit avoir une horloge visible à chaque extrémité de l'enceinte de jeu. L'horloge de jeu doit être capable de décompter le temps soit à partir de 40 secondes soit à partir des 25 secondes. Le réglage par défaut doit être à 40 secondes, et elle doit démarrer immédiatement, après remise à l'état initial par l'opérateur de l'horloge de jeu, quand n'importe quel arbitre signale la balle morte après un jeu

SECTION 30. Classification des jeux

Jeu de passe avant

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

Jeu de coup de pied libre

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

Jeu de coup de pied de mêlée

ARTICLE 3. Un jeu de coup de pied de mêlée est l'action durant l'intervalle de temps entre le "snap" et le moment où la balle issue d'un coup de pied de mêlée entre en possession d'un joueur ou est déclarée morte selon la règle.

Jeu de course et course

ARTICLE 4.

- a. Un jeu de course désigne toute action de balle vivante autre que pendant un jeu de coup de pied libre, un jeu de coup de pied de mêlée ou un jeu de passe avant légale.
- b. Une course est le segment d'un jeu de course pendant lequel le porteur de balle en a la possession.
- c. Si le porteur de balle perd la possession consécutivement à une balle lâchée, une passe arrière, ou une passe avant illégale, le point où la course se termine, (Règle [2.25.8](#)) est la ligne de "yardage" où le coureur a perdu la possession. Le jeu de course inclut la course, et l'action de perdre la balle, avant qu'un joueur gagne ou regagne la possession, ou que la balle soit déclarée morte. (D.H. [2.30.4.I et II](#))
- d. Un nouveau jeu de course débute lorsqu'un joueur gagne ou regagne la possession.

Décisions homologuées 2.30.4

- I. A21 réceptionne une passe avant avec les genoux au sol. Le passeur est brutalisé pendant la passe. **RÈGLE** : La réception de A21 débute un jeu de course qui prend fin aussitôt. Pénaliser 15 yards depuis la fin de course, 1^{er} tenu pour l'équipe A.
- II. 3^{ème} et 10. A21 réceptionne une passe avant et lâche la balle lors du plaquage, après avoir gagné 10 yards. La balle est récupérée au sol par A24, 5 yards au-delà du point où elle a été lâchée. Pendant la passe, le passeur est brutalisé. **RÈGLE** : Pénaliser 15 yards à partir du point de récupération par A24 (fin de la dernière course), premier tenu pour l'équipe A.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

SECTION 31. Zones du terrain

Le terrain – The field

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

Aire de jeu – Field of play

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

Zones d'en-but – End zone

ARTICLE 3.

- a. Les zones d'en-but à chaque extrémité du terrain sont les rectangles définis par la ligne d'en-but, les lignes de touche et la ligne de fonds.
- b. Les lignes d'en-but et les plots situés sur celle-ci sont dans la zone d'en-but.
- c. La zone d'en-but d'une équipe est celle qu'elle défend (D.H. [8.5.1.VII](#) et D.H. [8.6.1.I](#)).

Surface de jeu

ARTICLE 4. La surface de jeu est le matériau ou la substance de l'aire de jeu et des zones d'en-but.

Enceinte de jeu

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

Zone de côté

ARTICLE 6. La zone de côté est la zone comprise entre les lignes de remise en jeu "hash marks" et la ligne de touche la plus proche.

SECTION 32. Bagarre - Fighting

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

- a. Toute tentative de frapper un adversaire avec le(s) bras, main(s), la (les) jambe(s) ou le(s) pied(s), qu'il y ait ou non contact.
- b. Tout acte non sportif envers un adversaire qui entraîne tout autre adversaire à répondre en se bagarrant (Règles [9.2.1.](#) et [9.5.1.a.c.](#)).

SECTION 33. Principe des Trois et Un

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

SECTION 34. Zone des "tackles" – Tackle box

ARTICLE 1.

- a. La zone des "tackles" ("tackle box") est le rectangle compris entre la zone neutre, deux lignes parallèles aux lignes de touche cinq yards de part et d'autre du "snappeur" et la ligne de fond de l'équipe A. (Voir [Note D](#)).
- b. La zone des "tackles" disparaît quand la balle en sort.

RÈGLE 3 :

PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

SECTION 1. Début de chaque période – Quart temps

Première et troisième périodes

ARTICLE 1.

- a. *Echauffement d'avant-match*. Lors des rencontres de saison régulières, les équipes doivent avoir accès au champ de jeu pour leur échauffement et ce jusqu'à 22 minutes avant le coup d'envoi. Ceci peut être modifié à l'avance par un accord écrit mutuel des équipes. Le personnel de gestion de la rencontre est responsable du respect de cette règle.
- b. Chaque mi-temps doit commencer par un coup de pied d'engagement.
- c. Trois minutes avant l'heure prévue pour le coup d'envoi, l'arbitre principal doit tirer à pile ou face au milieu du terrain en présence d'un maximum de 4 capitaines pour chaque équipe et d'un autre arbitre, après avoir désigné celui des capitaines de l'équipe visiteuse qui choisira pile ou face lors du tirage au sort. Avant le début de la seconde mi-temps, l'arbitre principal demandera à chaque équipe ses options pour la seconde mi-temps.
- d. Pendant le tirage au sort, chaque équipe doit rester dans une zone comprise entre sa touche et les marques de 9 yards situées de son côté ou dans sa zone d'équipe. Le tirage au sort commence lorsque les capitaines franchissent les marques de 9 yards et se termine quand les capitaines regagnent les marques de 9 yards.

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

- e. Le gagnant du tirage au sort peut choisir une des options suivantes :
 1. Désigner l'équipe qui donnera le coup de pied d'engagement.
 2. Choisir la ligne d'en-but qu'il défendra.
 3. Reporter son choix pour la seconde mi-temps
- f. Le perdant doit choisir alors parmi les options 1 et 2 ci-dessus selon leur disponibilité.
- g. Si le gagnant du tirage au sort a choisi l'option 3, il indiquera alors son choix pour l'option (1 ou 2 ci-dessus) que le perdant du tirage au sort n'aura pas préalablement définie (f ci-dessus).
- h. Pour la deuxième mi-temps le perdant du tirage au sort, ou le vainqueur ayant choisi l'option 3, devra choisir entre les options 1 et 2 ci-dessus. L'adversaire choisissant alors la dernière option possible.

Deuxième et quatrième périodes

ARTICLE 2. Entre la première et la deuxième période et également entre la troisième et la quatrième période, les équipes doivent défendre des lignes d'en-but (goal line) opposées.

- a. La balle doit être replacée à un endroit exactement symétrique de sa position à la fin de la période précédente par rapport aux lignes d'en-but et de touche.
- b. La possession de la balle, le numéro de tenu et la distance à couvrir doivent rester identiques.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

Périodes supplémentaires - prolongations

ARTICLE 3. Le système de périodes supplémentaires **F.F.F.A.** pourra être utilisé lorsqu'une rencontre se termine sur un score d'égalité. Les règles du jeu de football **F.F.F.A.** s'appliquent aux exceptions suivantes près :

- a. Immédiatement après la fin du 4^{ème} quart-temps, les arbitres demanderont aux équipes de se retirer dans leurs zones d'équipes respectives. Les arbitres se rassembleront au centre du terrain et réviseront les procédures de périodes supplémentaires.
- b. Les arbitres accompagneront les capitaines (Règle [3.1.1](#)) au centre du terrain pour le tirage au sort. L'arbitre principal devra tirer à pile ou face au milieu du terrain en présence d'un maximum de 4 capitaines pour chaque équipe et d'un autre arbitre, après avoir désigné celui des capitaines de l'équipe visiteuse qui choisira pile ou face lors du tirage au sort. Le gagnant du tirage ne peut pas reporter son choix et a obligation de choisir l'une des options suivantes :
 1. Attaque ou défense, avec l'attaque débutant la première série en possession sur la ligne des 25 yards de l'adversaire.
 2. Quel côté du terrain devra être utilisé pour les 2 séries en possession de cette première période supplémentaire.
- c. Le perdant du tirage devra prendre l'option restante pour la première période supplémentaire, et pourra choisir en premier l'une des deux options pour toute période supplémentaire ultérieure paire.
- d. *Définition.* Une période supplémentaire devra se composer de deux séries en possession, chaque équipe mettant la balle en jeu par un "snap" sur ou entre les lignes de remise en jeu de la ligne des 25 yards retenue (sauf si une pénalité modifie cette ligne de départ), qui devient ainsi la ligne des 25 yards de l'adversaire. Le "snap" devra avoir lieu au milieu des lignes de remise en jeu, à moins qu'une autre position entre ou sur les lignes de remise en jeu n'ait été choisie par l'équipe d'attaque avant le signal prêt à jouer. Après le signal prêt à jouer, la balle peut être replacée uniquement à la suite d'un temps mort d'équipe à moins que ce temps mort ne soit précédé par une faute commise par l'équipe A ou par des fautes s'annulant.
- e. Séries en possession : Chaque équipe conserve la balle pendant une série en possession jusqu'à ce qu'elle marque ou jusqu'à ce qu'elle ne parvienne pas à obtenir un premier tenu. La balle reste vivante après un changement de possession d'équipe jusqu'à ce qu'elle soit déclarée morte. Cependant, l'équipe A peut ne pas avoir un premier tenu et 10 si elle reprend possession de la balle après un changement de possession d'équipe (D.H. [3.1.3.I-IX](#)). Les désignations "équipe A" et "équipe B" sont les mêmes que celles définies à la règle [2.27.1](#).
- f. La marque : l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de points à l'issue du temps réglementaire et des périodes supplémentaires sera déclarée vainqueur. Il y aura un nombre égal de séries en possession telles que définies dans le paragraphe (e) ci-dessus, dans chaque période supplémentaire, sauf si l'équipe B marque autrement que lors d'une transformation. A partir de la 3^{ème} période supplémentaire, les équipes marquant un "touchdown" doivent tenter une transformation à 2 points. Bien que ce ne soit pas illégal, une transformation à un point par l'équipe A ne rapportera aucun point (D.H. [3.1.3 X](#)).
- g. Fautes après changement de possession d'équipe (D.H. [3.1.3.XI-XIV](#)):
 1. Les pénalités contre l'une ou l'autre des équipes sont déclinées par la règle pendant les périodes supplémentaires (**Exceptions** : Les pénalités pour fautes personnelles flagrantes, fautes de conduites non sportives, fautes personnelles de balle morte et

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

fautes de balle vivante administrées comme fautes de balle morte sont appliquées sur le jeu suivant).

2. Les points marqués par une équipe ayant commis une faute pendant le tenu sont annulés. (**Exception** : Fautes de balle vivante administrées en fautes de balle morte)
 3. Si les deux équipes ont commis une faute durant le tenu et que l'équipe B n'a pas commis de faute avant le changement de possession, les fautes s'annulent et le tenu n'est pas rejoué.
- h. Temps mort : chaque équipe a droit à un temps mort pour chaque période supplémentaire (Règle 3.3.7). Les temps morts non utilisés pendant le temps réglementaire ne peuvent pas être reportés dans les périodes supplémentaires. Les temps morts non utilisés dans une période supplémentaire ne peuvent pas être reportés dans les autres périodes supplémentaires. Les temps morts pris entre les périodes seront considérés comme pris dans la période suivante.

Les temps morts pour la radio et la télévision ne sont permis qu'entre les périodes supplémentaires (première et deuxième, deuxième et troisième, etc.). Les temps-morts d'équipe ne peuvent pas être prolongés pour des raisons médiatiques. **(Ceci ne s'applique pas en France dans l'immédiat)**. La(es) période(s) supplémentaire(s) démarre(nt) avec le premier "snap".

Décisions homologiques 3.1.3

- I. A un autre moment que durant une transformation, l'équipe B marque un "touchdown" après l'interception d'une passe avant, ou après l'interception ou la récupération d'une passe arrière ou d'une balle lâchée. **RÈGLE** : la période et la rencontre sont terminées et l'équipe B est le vainqueur.
- II. Pendant la première série en possession d'une période, l'équipe B intercepte une passe avant, intercepte ou récupère une passe arrière ou une balle lâchée, mais ne marque pas de "touchdown". **RÈGLE** : la série de l'équipe A est terminée et l'équipe B commence sa série. L'équipe B devient l'équipe A lorsque l'arbitre principal déclare la balle prête à jouer.
- III. Durant la première série en possession, l'équipe A tente un "field goal" qui est contré et ne franchit pas la zone neutre. L'équipe A récupère la balle et marque un "touchdown". **RÈGLE** : Six points pour l'équipe A. L'équipe B commencera sa série en possession après la transformation.
- IV. L'équipe A tente un "field goal" qui est contré et ne franchit pas la zone neutre. A23 récupère la balle et il est plaqué au-delà de la ligne à franchir. **RÈGLE** : L'équipe A garde la balle et continue sa série. Premier tenu et 10.
- V. Lors du 1^{er}, 2^{ème} ou 3^{ème} tenu, le "field goal" de A est contré et ne franchit pas la zone neutre. A23 récupère la balle et il est plaqué juste avant la ligne à franchir. **RÈGLE** : Balle à l'équipe A, tenu suivant.
- VI. Durant la première série en possession d'une période, l'équipe B gagne la possession puis la perd en la rendant à l'équipe A qui (a) marque un "touchdown", (b) ne marque pas un "touchdown". **RÈGLE** : (a) Les points sont marqués. Dans les cas (a) et (b), la série en possession de A se termine et l'équipe B commence la sienne.
- VII. Durant la première série en possession d'une période, l'équipe A lâche la balle qui va dans la zone d'en-but de l'équipe B lors du deuxième tenu de la série. L'équipe B récupère la balle au sol dans sa propre zone d'en-but. **RÈGLE** : La série en possession de l'équipe A prend fin, l'équipe B commence la sienne.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

- VIII. *Durant la première série en possession d'une période, B10 intercepte une passe avant sur les B-6 et rend la balle morte dans sa propre zone d'en-but. RÈGLE : "Safety", 2 points pour l'équipe A. La série en possession de l'équipe A est terminée. L'équipe B mettra la balle en jeu, 1^{er} et 10 sur la ligne des 25 yards, dans la même moitié de terrain.*
- IX. *La balle issue de la tentative de "field goal" de A n'est pas touché au-delà de la zone neutre jusqu'à que B17 la rate sur les B-5. A75 récupère sur les B-3. RÈGLE : L'équipe A continue sa série en possession ; 1^{er} et LEB sur les 3 yards.*
- X. *Lors de la première série en possession d'une période, l'équipe A marque un "touchdown". Lors de la transformation, l'équipe B intercepte une passe et la retourne pour un "touchdown" à deux points. RÈGLE : L'équipe B commence sa série en possession sur la ligne des 25 yards, avec l'équipe A menant au score dans les prolongations par 6 à 2.*
- XI. *Après la fin de la première série en possession d'une période par l'équipe A, l'équipe B commet une faute de balle morte. RÈGLE : L'équipe B commence sa série en possession sur la ligne des 40 yards, 1^{er} tenu et 10.*
- XII. *Durant la première série en possession d'une période, A12 lance une passe avant et une permutation illégale est appelée contre l'équipe A. B25 intercepte la passe et B38 a) fauche ou b) commet une faute flagrante sur un joueur de A avant que B25 ne franchisse la ligne d'en-but de A. RÈGLE : Le score n'est pas accordé. Les fautes s'annulent et le tenu n'est pas rejoué. La série en possession de l'équipe A est terminée et a) l'équipe B commence sa possession sur la ligne des 25 yards ou b) B38 est expulsé et l'équipe B commence sa possession sur la ligne des 40 yards. La pénalité n'est pas reportable.*
- XIII. *Durant la deuxième série en possession d'une période, B25 intercepte une passe et la remonte jusqu'au "touchdown". Pendant la course, B79 fauche sur la ligne des 50 yards. RÈGLE : Pas de score. Soit le match est terminé, soit la période suivante commencera avec 1^{er} et 10 sur la ligne des 25 yards, car la pénalité n'est pas reportable.*
- XIV. *Durant la première série en possession d'une période, B37 intercepte une passe avant et a un chemin dégagé jusqu'à la ligne d'en-but lorsqu'il fait un geste obscène en direction de l'adversaire le plus proche. RÈGLE : Le score de B est annulé et la pénalité est reportée. L'équipe B commence sa série sur la ligne des 40 yards, 1^{er} et 10 (Règles [3.1.3](#) et [3.1.3.q.1 et 2](#)).*

SECTION 2. Temps de jeu et arrêts

Durée des périodes et arrêts

ARTICLE 1. *La durée totale de la rencontre, pour une rencontre officielle est fixée par la F.F.F.A. Pour le jeu à 11 en senior, la rencontre est divisée en quatre périodes égales en temps de 12 minutes décomptées, avec une minute d'arrêt entre les 1^{ère} et 2^{ème} périodes (première mi-temps) et les 3^{ème} et 4^{ème} périodes (deuxième mi-temps).*

Pour le jeu à 9 et les catégories en développement, voir en ANNEXE 1 ou suivant les directives de la DTN. Selon le type de compétition, la rencontre est divisée en quatre périodes égales en temps, avec une minute d'arrêt entre les 1^{ère} et 2^{ème} périodes (première mi-temps) et les 3^{ème} et 4^{ème} périodes (deuxième mi-temps) [Exception : L'interruption d'une minute entre les 1^{ère} et 2^{ème} et les 3^{èmes} et 4^{èmes} périodes peut être prolongée pour des temps morts de radio et de télévision (ceci ne s'applique pas en France dans l'immédiat).]

- Aucune période ne doit s'achever avant que la balle ne soit morte et que l'arbitre principal déclare la fin de la période [S14].*
- L'interruption entre les deux mi-temps d'une rencontre de saison régulière doit être de 20 minutes, à moins d'avoir été raccourcie, avant la rencontre, par décision mutuelle des*

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

dirigeants des deux équipes ou par décision de **la Ligue ou de la Fédération**. Immédiatement après la fin de la deuxième période, l'arbitre principal indique le début de cette interruption en signalant le démarrage de l'horloge de match [S2].

Adaptation du chronométrage

ARTICLE 2. Avant le début de la rencontre, la durée totale d'une rencontre et de l'interruption entre les mi-temps peut être raccourcie par l'arbitre principal s'il estime que l'obscurité ou d'autres paramètres pourront gêner le déroulement de la rencontre. Les quatre périodes doivent être d'égale durée si la rencontre est raccourcie avant qu'elle ne débute.

- a. A tout moment au cours de la rencontre, le temps alloué pour toute(s) période(s) restante(s) et l'interruption entre les mi-temps peut être raccourci par décision mutuelle des entraîneurs principaux des deux équipes et de l'arbitre principal (D.H. [3-2-2-I](#)).
- b. Les erreurs de chronométrage de l'horloge de match officielle peuvent être corrigées par l'arbitre principal, mais seulement pendant la période durant laquelle elles ont lieu.
- c. Si l'arbitre principal a une connaissance précise du temps écoulé, il fera recalculer l'horloge de match officielle et la fera démarrer au moment adéquat.
- d. Les erreurs sur une horloge de jeu peuvent être corrigées par l'arbitre principal. L'horloge de jeu devra redémarrer (Règle [2.29.2](#)).
- e. Quand le décompte de l'horloge de jeu est interrompu par des circonstances dépassant le contrôle des équipes (sans connaissance certaine du temps écoulé sur l'horloge de match), un nouveau décompte doit démarrer et l'horloge de match officielle doit démarrer selon la règle [3.2.4.b](#)
- f. L'horloge de jeu des 40/25 secondes n'est pas démarrée lorsqu'il reste, respectivement, moins de 40/25 secondes à jouer dans une période.
- g. L'horloge de match ne doit pas être arrêtée si le décompte de l'horloge de jeu est démarré en contradiction avec le paragraphe f ci-dessus.
- h. Les ajustements du temps pour les matches utilisant la révision vidéo sont décrits dans la règle 12.3.5 **(Ceci ne s'applique pas en France dans l'immédiat)**.

Décision homologuée 3.2.2

1. *A la mi-temps le score est 56 à 00. Les entraîneurs et l'Arbitre Principal se mettent d'accord pour que le 3ème et 4ème quart temps soit chacun raccourcis à 10 min. Les entraîneurs demandent également que la 2ème mi-temps soit jouée en temps continu, c'est-à-dire que l'horloge de match ne soit pas arrêtée. **RÈGLE** : Les quarts temps restants peuvent être raccourcis à 12 min. chacun. Toutefois, le temps continu n'est pas autorisé ; les règles normales concernant la gestion du temps s'appliquent pour la rencontre entière **(Non applicable en France Voir Règle [3.3.2](#))**.*

Allongement des périodes

ARTICLE 3.

- a. Une période doit être allongée d'un tenu supplémentaire hors-temps, si l'une ou plus des situations suivantes se produisent alors que le temps expire. (D.H. [3.2.3.I-VIII](#)) :
 1. Une pénalité est acceptée pour une (des) faute(s) de balle vivante [**Exception** : Règle [10.2.5.a](#)]. La période n'est pas allongée si une pénalité est commise par l'équipe en possession et incluant une perte de tenu (D.H. [3.2.3.VIII](#)).
 2. Des fautes s'annulent.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

3. Un arbitre donne un coup de sifflet intempestif ou signale de façon incorrecte la balle morte.
- b. Des tenus supplémentaires hors temps seront joués jusqu'à l'obtention d'un tenu libre des circonstances évoqués en 1,2 et 3 de la Règle [3.2.3.a](#) (ci-dessus).
- c. Si un "touchdown" est marqué lors d'un tenu durant lequel le temps expire, la période est allongée pour la transformation [**Exception** : Règle [8.3.2.a](#)].

Décisions homologuées 3.2.3

- I. Pendant l'allongement d'une période après que la balle a été déclarée prête à jouer et avant le "snap", l'équipe A commet une faute. **RÈGLE** : Faute de balle morte. L'équipe A est pénalisée pour la faute et le tenu est joué.
- II. Le temps expire pendant le coup de pied libre donné par l'équipe A. A1 a dépassé lors du coup de pied. **RÈGLE** : Pénalité - 5 yards du point précédent, du point de fin de course ou du point du "touchback" et la période est allongée. Le coup de pied libre est rejoué ou un tenu hors temps est attribué à l'équipe B.
- III. Le temps expire pendant une tentative de "field goal" de l'équipe A. L'équipe B a dépassé. **RÈGLE** : Pénalité – 5 yards du point précédent, la période est allongée (Règle [10.2.2.d.4.a](#) et [10.2.3](#)).
- IV. Un joueur de A gêne la réception d'un coup de pied pendant un tenu (qui n'est pas une tentative de transformation) durant lequel le temps expire. **RÈGLE** : Pénalité - 15 yards du point de faute, la période est allongée.
- V. L'équipe A marque un "touchdown" pendant un tenu durant lequel le temps expire. Après le "touchdown" mais avant la transformation, une des équipes commet une faute. **RÈGLE** : la période est allongée uniquement pour la transformation. La pénalité peut être administrée sur la transformation ou sur le coup de pied d'engagement qui suit, lors de la période suivante.
- VI. L'équipe A marque un "touchdown" durant un tenu pendant lequel le temps expire. Pendant la transformation qui est réussie, l'équipe B commet une faute. **RÈGLE** : La période n'est pas allongée pour le coup de pied d'engagement. L'équipe A peut accepter la pénalité et recommencer la transformation, ou décliner la pénalité et accepter le score. Les pénalités pour des fautes personnelles et conduites non sportives sont appliquées sur le prochain coup de pied d'engagement ou le point de prochaine remise en jeu si on est en période supplémentaire.
- VII. L'équipe A marque un "touchdown" pendant un tenu durant lequel le temps expire. Après la transformation, une des équipes commet une faute de balle morte. **RÈGLE** : La transformation peut être rejouée à cause d'une pénalité acceptée pour une faute de balle vivante ayant eu lieu pendant la transformation ; La pénalité pour faute de balle morte sera alors également appliquée sur la transformation rejouée. La période n'est pas allongée pour appliquer une pénalité pour une faute de balle morte. Si elle est acceptée, cette pénalité doit être administrée sur le coup de pied d'engagement pour débiter la période suivante, ou au point d'avancée si on est en période supplémentaire.
- VIII. Le temps expire à la fin de la première mi-temps sur un jeu où A12 est au-delà de la zone neutre quand il réussit une passe avant vers A88 qui marque un "touchdown". **RÈGLE** : L'équipe B accepte la pénalité pour annuler le score, mais la période n'est pas allongée car la pénalité inclut une perte de tenu. Fin de la première mi-temps.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

Instruments de chronométrage

ARTICLE 4.

- a. *Horloge de match.* Le temps doit être décompté sur une horloge de match qui peut être soit une montre chronomètre utilisé par le juge de ligne (JL), le juge de champ arrière (JCA), le juge de côté (JCo) ou le juge de champ (JCh), soit une horloge de match gérée par un assistant sous la direction de l'arbitre désigné. Le type d'horloge de match doit être déterminé par l'organisateur de la rencontre. **F.F.F.A. : L'horloge de match visible, lorsqu'il y en a une, est sous le contrôle d'un assistant, sous responsabilité de l'organisateur, et non pas d'un arbitre.**
- b. *Horloge des 40 secondes.*
1. Quand un arbitre signale la balle morte, l'horloge de jeu doit débiter un décompte de 40 secondes.
 2. Si le décompte des 40 secondes ne démarre pas ou s'il est interrompu autrement que sous le contrôle des arbitres ou de l'assistant (par exemple à cause d'un mauvais fonctionnement de l'horloge), l'arbitre principal doit arrêter l'horloge de match et signaler (les deux paumes ouvertes vers le haut au-dessus de la tête et en pompant) que l'horloge de jeu doit être remise sur 40 secondes et démarrer immédiatement.
 3. Durant le décompte des 40 secondes, si l'horloge de jeu arrive à 25 secondes avant que la balle ne soit prête à être mise en jeu, l'arbitre principal doit déclarer un temps mort et signaler que l'horloge de jeu doit être remise sur 25 secondes. Quand le jeu est prêt à reprendre, l'arbitre principal donnera le signal de la balle prête à jouer [S1] et l'horloge de jeu devra démarrer le décompte des 25 secondes. L'horloge de match démarrera au "snap" sauf si le temps tournait quand l'arbitre principal a signalé le temps mort ; dans ce cas, elle démarrera au signal de l'arbitre principal. (Règle [3.3.2.f](#)) (D.H. [3.2.4.I et II](#)).
- c. *Horloge des 25 secondes.* Si les arbitres arrêtent le temps pour une des raisons suivantes, l'arbitre principal doit signaler (une paume ouverte vers le haut au-dessus de la tête et en pompant) que l'horloge de jeu doit être réglée sur 25 secondes :
1. Application d'une pénalité.
 2. Temps mort d'équipe.
 3. Temps mort média.
 4. Temps mort pour blessure pour un joueur de l'équipe offensive seulement. L'horloge est remise à 40 secondes pour une blessure d'un joueur de l'équipe de défense.
 5. Mesure de la distance restante dans la série de tenu.
 6. L'équipe B obtient un premier tenu.
 7. **Après un tenu de coup de pied qui n'est pas un coup de pied libre (kick off).**
 8. **Après un score autre qu'un touchdown hormis la transformation).**
 9. Au début de chaque période.
 10. Au début d'une série en possession d'une équipe lors d'une période supplémentaire.
 11. Révision vidéo.
 12. Autres arrêts administratifs.
 13. Un joueur offensif perd complètement son casque pendant le jeu. L'horloge de jeu est mise sur 40 secondes si la perte de casque concerne un joueur de l'équipe défensive.
- Quand le jeu est prêt à reprendre, l'arbitre principal donnera le signal de balle prête à jouer [S1] et l'horloge de jeu commencera son décompte.
- d. *Mauvais fonctionnement d'une horloge.* Si l'une des horloges des 25/40 secondes du stade devient inopérante, les deux entraîneurs doivent être immédiatement avertis par l'arbitre principal et les deux horloges devront être mises hors service.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

Décisions homologuées 3.2.4

- I. Après que la balle est morte suite à un jeu de course qui s'est terminé hors-limites, l'horloge de jeu des 40 secondes est démarrée. Le juge de mêlée reçoit la balle du juge de ligne, et alors qu'il la place au sol, il s'aperçoit que c'est une balle de l'équipe B. Il la lance au juge de ligne qui essaie d'obtenir une balle de l'équipe A auprès du préposé aux balles. **RÈGLE** : Si l'horloge de jeu indique 25 secondes ou moins avant que la bonne balle soit prête à jouer, l'arbitre principal déclare un temps mort et demande de régler l'horloge de jeu à 25 secondes. Lorsque la balle est prête à jouer il signale le démarrage de l'horloge de match et de l'horloge de jeu.
- II. Après que la balle est morte suite à un jeu de course qui se termine dans une zone latérale, les arbitres peinent à ramener la balle sur les lignes de remise en jeu. Alors que l'horloge de jeu approche de 25 secondes, le juge de mêlée place la balle au sol et, quand tous les arbitres sont prêts, il reste à peine moins de 25 secondes au moment où le juge de mêlée recule à sa position. **RÈGLE** : Sans arrêter l'horloge de match, l'arbitre principal donne le signal de "pompage à une main" pour demander de régler l'horloge de jeu à 25 secondes. Si cela est rapidement fait, l'horloge de match n'est pas arrêtée. C'est seulement si l'opérateur de l'horloge ne réagit pas assez promptement que l'arbitre principal déclarera un temps mort, indiquera de régler l'horloge de jeu à 25, et ensuite signalera le démarrage des deux horloges.
- III. L'équipe A marque un touchdown et l'horloge de remise en jeu sur les 40'' est démarrée. Sans aucun arrêt de la rencontre, l'arbitre principal reçoit l'information par l'arbitre chargé de la revue vidéo comme quoi le touchdown est bon. L'horloge de jeu est sur a) 25'' ou plus, ou b) 24'' ou moins. **RÈGLE** : L'arbitre principal a) signale au juge du centre qu'il peut se mettre en position et autoriser le snap, ou b) signale qu'il faut mettre l'horloge de remise en jeu sur 25'', puis signale au juge du centre qu'il peut se mettre en position et autoriser le snap. **Non applicable en France, il n'y a pas de revue vidéo.**
- IV. L'équipe A marque un touchdown et l'horloge de remise en jeu sur les 40'' est démarrée. Avec moins de 25'' à l'horloge de remise en jeu, l'entraîneur principal ou un capitaine demande à replacer la balle sur la hash mark de gauche. **RÈGLE** : les arbitres n'accepteront pas la demande. L'équipe A doit demander un temps mort pour pouvoir replacer la balle, à moins qu'une faute appliquée contre A ou des fautes s'annulant aient été gérées.

Temps minimum pour un jeu après avoir jeté la balle au sol ("spike")

ARTICLE 5. Si l'horloge de match est arrêtée et doit démarrer au signal de l'arbitre principal alors qu'il reste trois secondes ou plus dans le quart temps, l'attaque peut raisonnablement espérer lancer la balle directement au sol (Règle [7.3.2.f](#)) et avoir assez de temps pour un jeu supplémentaire. S'il reste deux secondes ou une seconde à l'horloge de match, il y a assez de temps pour un jeu seulement (D.H. [3.2.5.1](#)).

Décision homologuée 3.2.5

- I. En fin de quart temps, avec aucun temps mort restant, l'équipe A obtient un premier tenu arrêtant le temps avec 3 secondes à jouer. L'équipe A prévoit de "spiker" la balle pour un jeu supplémentaire. L'arbitre principal siffle de façon appropriée et fait le signal de balle prête à jouer qui démarre le temps. Le "quarterback" prend le "snap" et lève la balle très haut au-dessus de sa tête avant de jeter la balle directement au sol, le temps a expiré. **RÈGLE** : Le temps a expiré dans le quart temps. Il restait 3 secondes à l'horloge de match lorsque l'arbitre principal a fait redémarrer le temps, ce qui ne pouvait donner un jeu supplémentaire autrement qu'en "spikant" la balle immédiatement. L'attaque doit exécuter un "spike" immédiatement après le "snap".

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

SECTION 3. Temps morts : Démarrage et arrêt du temps

Temps mort – Timeout

ARTICLE 1.

- a. Un arbitre doit signaler un temps mort quand les règles stipulent un arrêt de l'horloge ou quand un temps mort est attribué à une des équipes ou à l'arbitre principal. Il est conseillé que les autres arbitres répètent le signal. L'arbitre principal peut déclarer un temps mort discrétionnaire de sa propre initiative pour n'importe quel évènement non couvert par la règle (D.H. [3.3.1.IV](#)).
- b. Quand une équipe a épuisé tous ses temps morts et en demande un, les arbitres ne doivent pas en tenir compte. (Règle [3.3.4](#))
- c. Une fois que la rencontre démarre, les joueurs ne sont pas autorisés à s'entraîner avec un ballon sur l'aire de jeu ou dans les zones d'en-but sauf pendant l'interruption entre les mi-temps.

Décisions homologuées 3.3.1

- I. Lors d'un 3^{ème} tenu et 2 yards et demi, A45 lâche une balle vivante après avoir gagné 3 yards. Les arbitres ne peuvent déterminer qui a récupéré la balle lâchée, le juge de ligne arrête alors le temps pendant que la possession de la balle est recherchée. La possession est finalement attribuée à A45 qui (a) n'a pas atteint la ligne à franchir ou (b) a atteint la ligne à franchir. **RÈGLE** : L'horloge des 40 secondes démarre dès que la balle est déclarée morte. (a) L'arbitre principal fera immédiatement démarrer le temps. (b) Le temps démarrera au signal de l'arbitre principal pour balle prête à jouer.
- II. Lors d'un 2^{ème} tenu et 14 yards, A45 gagne 6 yards et il est plaqué avec la balle en sa possession. Le juge de chaîne, prenant par erreur le poteau arrière de la chaîne pour la ligne à atteindre, arrête le temps. **RÈGLE** : Aussitôt que l'erreur est identifiée par un arbitre, le signal de démarrage du temps doit être donné par l'arbitre ayant repéré l'erreur.
- III. L'équipe A lâche la balle ou celle-ci est libre à la suite d'une passe arrière. Plusieurs joueurs se jettent sur la balle et créent un empilage. **RÈGLE** : l'(les) arbitre(s) couvrant le jeu doit(vent) arrêter le temps et l'horloge des 40 secondes doit démarrer. Une fois que la possession est donnée de façon certaine à une équipe, l'arbitre principal pointera le bras dans la direction appropriée et démarrera le temps (a) immédiatement si la balle a été récupérée par A à proximité de la ligne à franchir (pas de premier tenu), ou (b) au "snap" si la balle est récupérée par B.
- IV. Un lacet de chaussure ou d'épaulière, un maillot, un numéro ou un équipement se casse ou se déchire. **RÈGLE** : Aucun temps mort d'arbitre ne peut être appelé pour réparer ou remplacer.

Démarrage et arrêt du temps

ARTICLE 2.

Mercy Rule : lorsque durant le rencontre l'écart au score devient supérieur à 34 points, donc à partir de 35 points d'écart, un chronométrage en temps continu est utilisé. L'horloge n'est alors stoppée que pour les évènements [3.3.2.d.5](#), [6](#), [7](#) et [12](#). Pour tous les autres évènements listés au 3.3.2, l'horloge ne sera pas stoppée. Si l'écart au score se réduit à 34 points ou moins, le chronométrage normal est de nouveau utilisé. Les conditions d'application de la Mercy Rule pour les rencontres gérées par la FFFA sont déclinées en fonction des compétitions et catégories.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

- a. *Coup de pied libre (kickoff)*. Après un coup de pied libre, l'horloge de match doit démarrer sur le signal d'un arbitre lorsque la balle est touchée légalement dans l'aire de jeu, ou franchit la ligne d'en-but après avoir été légalement touché par l'équipe B dans sa zone d'en-but. Suite au signal d'un arbitre, elle est arrêtée immédiatement lorsque la balle est déclarée morte par la règle (D.H. [3.3.2.VII](#)).
- b. *Jeu de mêlée (scrimmage play)*. Quand une période débute avec un tenu de mêlée, l'horloge de match doit démarrer lorsque la balle est légalement "snappée". Lors de tout autre tenu de mêlée, l'horloge de match doit démarrer lorsque la balle est légalement "snappée" (Règle [3.3.2.d](#)), ou sur signal préalable de l'arbitre principal (Règle [3.3.2.e](#)). L'horloge de match ne doit pas fonctionner durant une transformation, un allongement de période ou pendant les périodes supplémentaires (D.H. [3.3.2.I-IV](#)).
- c. *Après un score*. L'horloge de match doit s'arrêter sur signal des arbitres, quand il y a un "touchdown", un "field goal" ou un "safety". Elle doit démarrer à nouveau comme au (a) ci-dessus à moins qu'une pénalité acceptée annule le score, dans ce cas elle doit redémarrer quand la balle est légalement "snappée".
- d. *Démarrage au "snap"*. Pour chaque situation suivante, l'horloge de match est arrêtée sur le signal d'un arbitre. Si le jeu suivant débute avec un "snap", l'horloge de match démarrera au "snap".
 1. En cas de "touchback".
 2. Avec moins de deux minutes restantes dans une mi-temps, un porteur de balle de l'équipe A, une balle lâchée ou une passe arrière est hors-limites selon la règle [**Exception** : Après une balle lâchée sortant au-delà du point de lâcher, l'horloge démarre au signal de l'arbitre principal].
 3. L'équipe B gagne un premier tenu et débutera le jeu suivant avec un "snap" (D.H. [3.3.2.V](#)).
 4. Une passe avant est déclarée incomplète.
 5. Un temps mort est attribué à une équipe.
 6. La balle devient illégale.
 7. Il y a violation d'une règle sur l'équipement obligatoire (Règle [1.4.4](#)) ou l'équipement illégal (Règle [1.4.7](#)).
 8. A la fin d'un coup de pied légal, (D.H. [3.3.2.VI](#)).
 9. Un coup de pied de retour est effectué.
 10. Un coup de pied de mêlée est effectué au-delà de la zone neutre.
 11. L'équipe A commet une faute pour un délai de jeu en étant en formation de coup de pied de mêlée.
 12. A la fin d'une période.
- e. *Démarrage au signal de l'arbitre principal*. Pour chaque situation suivante, l'horloge de match est arrêtée sur le signal d'un arbitre. Si le jeu suivant démarre avec un "snap", l'horloge de match démarrera au signal de l'arbitre principal :
 1. L'équipe A gagne un premier tenu, par le jeu ou par une pénalité.
 2. Une balle lâchée de l'équipe A sort des limites au-delà du point de lâcher.
 3. S'il reste deux minutes ou plus à jouer dans une mi-temps, un porteur de balle de l'équipe A, une balle lâchée ou une passe arrière, est hors-limites selon la règle.
 4. Application d'une pénalité [**Exception** : Règle [3.4.4.c](#)].
 5. Un temps mort pour blessure d'un ou plusieurs joueurs ou d'un arbitre (D.H. [3.3.5.I-V](#)).
 6. Un coup de sifflet intempestif retentit.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

7. Une mesure pour un premier tenu possible.
 8. Un délai pour déclarer la balle prête à jouer est causé par les deux équipes (D.H. [3.3.1.III](#)).
 9. Une balle vivante entre en possession d'un arbitre.
 10. Une conférence avec un entraîneur principal ou une révision vidéo est demandée.
 11. L'arbitre principal autorise un temps-mort pour les médias.
 12. L'arbitre principal signale un temps-mort discrétionnaire.
 13. L'arbitre principal signale un temps-mort parce que le public produit du bruit pouvant troubler le jeu de façon non fair-play (Règle [9.2.1.b.5](#)).
 14. Une passe avant illégale est lancée pour conserver du temps (D.H. [7.3.2.II-VII](#)). (**Exception** : Règle [3.4.4.c](#))
 15. L'arbitre principal interrompt le décompte des 40/25 secondes.
 16. Un joueur a perdu complètement son casque pendant le tenu.
 17. Lorsqu'une des deux équipes commet une faute de balle morte.
- f. *Conflit entre démarrage au "snap" et au signal de l'arbitre principal.* Si un ou des incidents qui doivent faire démarrer l'horloge de match au signal de l'arbitre principal (Règle [3.3.2.e](#)) interviennent concurremment avec toute autre situation entraînant le démarrage du temps au "snap" (Règle [3.3.2.c](#) et [3.3.2.d](#)), le temps doit démarrer au "snap". [**Exception** : La règle [3.4.4](#) (soustraction de 10 secondes) outrepassa cette règle ([D.H. 3.3.2 VIII et IX](#))].

Décisions homologuées 3.3.2

- I. 4^{ème} et 6. L'équipe A fait un jeu de course qui se termine dans les limites, avec un gain de (a) 8 yards ou (b) 5 yards. B1 était en dépassement lors du jeu. **RÈGLE** : (a) Balle à A, 1^{er} et 10, le temps démarre au signal de l'arbitre principal. (b) Balle à A, 4^{ème} et 1, le temps démarre au signal de l'arbitre principal. (Règles [3.3.2.e.1](#) et [e.4](#))
- II. 4^{ème} et 4. L'équipe A fait un jeu de course, qui se termine dans les limites, avec un gain de (a) 6 yards ou (b) 3 yards. B1 était en dépassement lors du jeu. **RÈGLE** : (a) Balle à A, 1^{er} et 10, le temps démarre au signal de l'arbitre principal. (b) Balle à A, 1^{er} et 10 après avoir appliqué la pénalité, le temps démarre au signal de l'arbitre principal.
- III. 3^{ème} et 4. La passe de A est interceptée par B1, qui est mis au sol dans les limites. B2 était en dépassement pendant le jeu. **RÈGLE** : Balle à A, 1^{er} et 10. Le temps démarre au signal de l'arbitre principal car, même si le temps a été arrêté pour un premier tenu pour B, l'équipe B ne "snappera" pas la balle sur le jeu suivant.
- IV. Tard dans le 2^{ème} ou 4^{ème} quart temps, le porteur de balle A37 sort des limites. Lorsque le temps est arrêté, l'horloge indique (a) 2:00, ou (b) 1:59. **RÈGLE** : (a) Le temps redémarre sur le signal de l'arbitre principal quand la balle est prête à jouer. (b) Le temps redémarre au "snap".
- V. Tard dans le 2^{ème} ou 4^{ème} quart temps, l'équipe A est en 2^{ème} et 8. B44 intercepte une passe avant légale, court et sort des limites. B79 était dans la zone neutre au "snap". Lorsque le temps est arrêté, l'horloge indique (a) 2:00, ou (b) 1:59. **RÈGLE** : L'équipe A accepte la pénalité et reprend possession de la balle. Dans les 2 cas, (a) et (b), le temps démarre sur le signal de l'arbitre principal, car l'équipe B ne "snappera" pas la balle sur le jeu suivant.
- VI. 4^{ème} et 8 sur les A-12, tard dans la mi-temps. Le dégagement est contré et la balle ne franchit pas la zone neutre. Sur les A-10, l'arrière A22 récupère la balle et lance une passe avant vers le receveur éligible A88 qui est plaqué sur les B-3. Il reste 3 secondes au temps de jeu. **RÈGLE** : Balle à l'équipe A sur les B-3, 1^{er} et LEB. Le temps démarre au "snap" car cela est consécutif à un jeu légal de coup de pied. (Règle [3.3.2.d.8](#), [3.3.2.e.1](#), [3.3.2.f](#)).

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

- VII. L'équipe A botte pour démarrer la rencontre et le retourneur (a) effectue un arrêt de volée ; (b) est le premier à toucher la balle quand il la récupère avec un genou au sol. **RÈGLE** : Le temps n'a pas démarré. L'équipe B aura un 1^{er} et 10 avec l'horloge de match correspondant à la durée du quart temps en fonction de la catégorie concernée.
- VIII. 3^{ème} et 5 sur les B-15 en fin de 4^{ème} quart temps, avec l'équipe A menée 10 à 7. Le quarterback A11 court en roll out et il est sur les B-12 lorsqu'il lance une passe avant qui est incomplète. Quand la balle est morte, l'horloge indique 0:13. L'équipe B accepte la pénalité pour passe avant illégale. **RÈGLE** : 4^{ème} et 7 sur les B-17. L'équipe B peut choisir la soustraction de 10 secondes. Si c'est le cas, l'horloge de match est réglée à 0:03 et redémarre au signal de l'arbitre principal.
- IX. 2^{ème} et 7 sur les A-5 en fin de 2^{ème} quart temps. Le quarterback A11 recule pour faire une passe et court latéralement dans sa zone d'en-but en cherchant un receveur libre. Sur le point d'être plaqué dans sa zone d'en-but, A11 lance la balle vers l'avant vers le sol dans une zone où il n'y a pas de receveur éligible. L'arbitre principal jette son flag pour rejet intentionnel. Quand la balle est morte l'horloge indique 0:18. L'équipe B accepte la pénalité. **RÈGLE** : La pénalité entraîne un safety, et l'équipe A bottera en coup de pied libre sur les A-20. L'équipe B peut choisir la soustraction de 10 secondes. Si c'est le cas, l'horloge de match est réglée à 0:08 et redémarre au signal de l'arbitre principal. Si l'équipe B décline la soustraction de 10 secondes, l'horloge de jeu reste à 0 :18 et redémarre lorsque la balle issue du coup de pied sera légalement touchée dans l'aire de jeu.

Match Suspendu.

ARTICLE 3.

- a. L'arbitre principal peut suspendre temporairement le jeu quand les conditions nécessitent une telle mesure.
- b. Quand le jeu est arrêté par les actions d'une ou plusieurs personnes non assujetties aux règles ou pour toutes autres raisons non prévues par les règles et ne peut pas continuer, l'arbitre principal doit :
 1. Suspendre le jeu et renvoyer les joueurs à leur zone d'équipe.
 2. Soumettre le problème aux responsables de l'organisation de la rencontre.
 3. Faire reprendre le jeu quand il estime que les conditions sont satisfaisantes.
- c. Si une rencontre est suspendue pour des raisons liées aux règles [3.3.3.a et b](#) avant la fin de la quatrième période et ne peut reprendre, plusieurs options sont possibles :
 1. Continuer le match à une date ultérieure.
 2. Terminer le match avec un score final déterminé.
 3. Déclarer le match forfait ; ou
 4. Déclarer le match nul et non avenu.

Les règlements de la Ligue (pour les rencontres hors compétitions) ou de la F.F.F.A. détermineront l'option à appliquer.
- d. Si une rencontre est suspendue pour des raisons liées aux règles [3.3.3.a et b](#), après quatre périodes de jeu et ne peut reprendre, la rencontre doit être considérée comme match nul. Le score final pouvant être également le score existant à la fin de la dernière période jouée entièrement. (Note : si un gagnant doit être déclaré, la Ligue ou la F.F.F.A. selon le stade des compétitions, détermineront à quelle date la rencontre sera reprise.)
- e. Une rencontre suspendue, si elle est reprise, le sera avec le même temps restant à jouer et les mêmes conditions de tenu, de distance, de position sur le terrain, et de joueurs présents sur la liste des licenciés.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

Décision homologuée 3-3-3

- I. Une rencontre entre équipes de conférences différentes a été interrompue en 3^{ème} quart temps, tard dans la nuit, pour raison météorologique. Il est évident que le jeu ne peut pas reprendre. Les directeurs des sports de chacune des deux équipes ne sont pas capables de trouver un accord sur l'option à appliquer. **RÈGLE** : L'issue de la rencontre est fixée par les instances de la conférence de l'équipe jouant à domicile. (non applicable selon les règles F.F.F.A.)

Temps morts attribués aux équipes

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

- a. Chaque équipe a droit à trois temps morts pendant chaque mi-temps.
- b. Après que la balle a été déclarée morte et avant le "snap", un remplaçant légal peut demander un temps mort s'il est entre les lignes de 9 yards (D.H. [3.3.4.1](#)).
- c. Un joueur qui a participé au tenu précédent peut demander un temps mort entre le moment où la balle est déclarée morte et le "snap" sans être entre les lignes de 9 yards (D.H. [3.3.4.1](#)).
- d. Un entraîneur principal, qui est dans ou aux alentours de sa zone d'équipe ou de sa zone d'entraîneur, peut demander un temps mort entre le moment où la balle est déclarée morte et le prochain "snap".
- e. Un joueur, un remplaçant qui rentre sur l'aire de jeu ou l'entraîneur principal peut demander une conférence entraîneur avec l'arbitre principal si l'entraîneur pense qu'une règle a été appliquée de façon incorrecte. Si l'application de la règle n'est pas changée, l'équipe de cet entraîneur se verra attribuer un temps mort d'équipe ou une pénalité pour retard de jeu si elle a déjà utilisé tous ses temps morts.
 1. Seul l'arbitre principal peut arrêter l'horloge pour une conférence avec un entraîneur.
 2. Une demande de conférence entraîneur ou de révision vidéo doit être effectuée avant la remise en jeu de la balle par un "snap" ou un coup de pied libre pour le jeu suivant, et avant la fin de la deuxième ou quatrième période (Règle [5.2.9](#)).
 3. Après la conférence avec l'entraîneur ou la révision vidéo, si l'arbitre principal attribue le temps mort d'équipe, ce sera un temps mort complet.

Décision homologuée 3.3.4

- I. Avant le "snap", un remplaçant légal d'une équipe entrant en jeu demande un temps mort avant d'être entre les marques de 9 yards. Il redemande un temps mort en étant entre les marques des 9 yards. **RÈGLE** : Premier temps mort non accordé, seconde demande de temps mort accordée (Règle [7.1.3.b](#)).

Temps morts pour blessure

ARTICLE 5.

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

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

2. Le(s) joueur(s) ne pourra (ont) pas reprendre la partie tant qu'il (s) n'aura (ont) pas reçu l'approbation du personnel médical.
 3. Les arbitres et les entraîneurs doivent porter une attention particulière aux joueurs qui montrent des signes de commotion (voir la [note C](#)).
 4. Dès qu'un participant (joueur ou arbitre) saigne, a beaucoup de sang sur son uniforme ou sur la peau, le joueur ou l'arbitre doit rejoindre la zone d'équipe pour y recevoir le traitement médical approprié. Il ne peut pas revenir en jeu sans l'approbation du personnel médical (D.H. [3.3.5.I-VII](#)).
- b. Pour empêcher un gain de temps en feignant une blessure, une attention particulière doit être apportée au Code du Football (Ethique des entraîneurs, paragraphe g).
 - c. Un temps mort pour blessure peut suivre un temps mort d'équipe.
 - d. L'arbitre principal peut déclarer un temps mort en cas de blessure d'un arbitre.
 - e. Après un temps mort pour blessure d'un joueur de l'équipe défensive, l'horloge de jeu doit être réglée sur 40 secondes.
 - f. S'il n'y a pas d'autre raison d'arrêter l'horloge de match que la blessure du joueur, (mise à part la perte de son casque ou du casque d'un de ses co-équipiers, règle [3.3.9](#)), alors qu'il reste moins d'une minute à jouer dans la mi-temps, l'équipe adverse a l'option de soustraction des 10 secondes.
 1. L'horloge de jeu sera réglée sur 40 secondes s'il s'agit d'un joueur blessé de l'équipe de défense et sur 25 secondes s'il s'agit d'un joueur blessé de l'équipe d'attaque (Règle [3.2.4.c.4](#)).
 2. Si l'option de soustraction des 10 secondes est retenue, l'horloge de match démarrera au signal de l'Arbitre Principal, sinon elle démarrera au "snap".
 3. La soustraction des 10 secondes peut être évitée par la prise d'un temps mort d'équipe s'il en reste à l'équipe du blessé.
 4. Il n'y a pas d'option de soustraction des 10 secondes si des joueurs des deux équipes sont blessés en même temps (D.H. [3.3.5.VIII et IX](#)).

Décisions homologuées 3.3.5

- I. *A la fin d'un jeu, alors que le temps tourne, l'arbitre principal note qu'A22 saigne. **RÈGLE** : l'arbitre principal arrête le temps et déclare un temps mort pour blessure. A22 quitte l'aire de jeu ou la zone d'en-but pour se faire soigner par le personnel médical. Sauf s'il y a également un blessé de l'équipe B, l'horloge de jeu sera réglée sur 25 secondes et démarrera au signal de balle prête à jouer (Règle [3.2.4.c.4](#)).*
- II. *Après avoir été soigné pour un saignement ou une plaie ouverte, A22 (D.H.3.3.5.I) tente d'entrer en jeu avant le "snap" suivant. **RÈGLE** : A22 doit rester en dehors du jeu pour une action. Dans tous les cas, il ne peut revenir sur le terrain qu'avec l'accord de l'équipe médicale dûment qualifiée de la rencontre.*
- III. *Le maillot de B52 a des traces de sang. **RÈGLE** : A moins qu'un arbitre ne juge que le maillot est imprégné de sang, B52 peut rester en jeu. (Note : « imprégné » est défini comme humidifié ou trempé par le sang. Si le sang a pénétré à travers une partie de l'uniforme jusqu'à la peau ou peut être transféré par contact à un autre joueur ou arbitre, la partie de l'uniforme est considérée comme imprégnée).*
- IV. *Un arbitre note que du sang imprègne le maillot de B10. **RÈGLE** : B10 doit quitter le jeu jusqu'à ce que le personnel médical ait déterminé si le maillot doit être changé.*
- V. *B10 plaque A12. Un arbitre s'aperçoit que le maillot de B10 est imprégné de sang provenant d'une coupure au bras de A12. **RÈGLE** : Les deux joueurs doivent quitter le jeu ;*

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

- A12 pour traiter sa blessure et B10 pour que le personnel médical détermine s'il doit remplacer son maillot.
- VI. Pendant un intervalle de balle morte, A85 note une coupure qui saigne à son bras. Il va volontairement dans sa zone d'équipe et est remplacé par A88. **RÈGLE** : C'est un remplacement légal et il n'y a pas de modification de la gestion du temps. A85 peut revenir en jeu lorsque la blessure a été soignée, mais il doit se conformer aux règles concernant les remplacements.
- VII. Lors du 2^{ème} tenu de l'équipe A, un coureur est mis au sol dans les limites. Le temps est arrêté pour une blessure d'un joueur de l'équipe B. (a) Aucun autre joueur n'est blessé sur le jeu. (b) Il y a également un joueur de l'équipe A qui est blessé. (c) L'arbitre principal demande un temps mort pour les médias. **RÈGLE** : Dans les 3 cas, (a), (b) et (c), en amont de relancer le jeu, l'arbitre principal indiquera que l'horloge de jeu doit être réglée sur 40 secondes. Les horloges de jeu et de match démarreront toutes deux au signal de balle prête à jouer.
- VIII. En fin de mi-temps, le porteur de balle A35 est plaqué. B79 reste au sol blessé et les arbitres arrêtent le temps, avec (a) 12 secondes à jouer, (b) 8 secondes à jouer. **RÈGLE** : L'équipe A à l'option du retrait des 10 secondes. Si l'option n'est pas prise, le temps démarrera au "snap", Si l'équipe A prend l'option, (a) il restera 2 secondes à jouer et le temps démarrera au signal de l'arbitre principal ; (b) le temps a expiré dans cette mi-temps.
- IX. En fin de mi-temps, le porteur de balle A35 est plaqué au-delà de la ligne à atteindre. B79 reste au sol blessé. **RÈGLE** : Il n'y a pas d'option pour le retrait de 10 secondes car le temps est arrêté suite au gain pour un premier tenu et non pour une blessure. Le temps démarrera sur le signal de l'arbitre.

Temps morts pour violation

ARTICLE 6. Pour non-respect de la règle [9.2.2.e](#), un temps mort sera attribué à l'équipe fautive (Règle [3.4.2.b.2](#)).

Durée des temps morts

ARTICLE 7.

- a. Un temps mort d'équipe complet demandé par un joueur quelconque ou l'entraîneur principal ne doit pas excéder 1 minute 30 secondes [**Exception** : Règle [3.3.4.e.3](#)]. Ceci inclus les 25 secondes de l'horloge de jeu.
- b. Pour les rencontres télévisées en direct seulement, un temps mort d'équipe doit être de 30 secondes plus le décompte des 25 secondes. Cependant, l'entraîneur principal peut demander à ce que l'un des trois temps morts autorisés dans chaque mi-temps puisse être un temps mort complet. Cette requête doit être communiquée à l'arbitre principal lorsque la demande de temps mort est faite aux arbitres. La durée d'un temps mort d'équipe lors des périodes supplémentaires (Règle [3.1.3.h](#)) peut être un temps mort complet, à la demande de l'entraîneur principal. **Non applicable en France, hors retransmission, le cas échéant, pour les rencontres de phases finales gérées directement pas la FFA. Pour les retransmissions via les web-TV des équipes, les temps morts restent d'une durée classique.**
- c. Tout temps mort d'équipe durera 30 secondes seulement à la suite d'un signal visuel des mains touchant ses épaules, effectué par l'entraîneur principal de l'équipe demandant un tel temps mort. Le signal doit être fait rapidement après la demande du temps mort.
- d. Les autres temps morts ne doivent pas être plus longs que le temps que l'arbitre principal estime nécessaire à remplir leurs fonctions particulières, y compris les temps morts pour la

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

radio ou la TV, mais n'importe quel temps mort peut être prolongé par l'arbitre principal en faveur d'un joueur blessé (Voir [note A](#) concernant les lignes de conduite pour les arbitres en cas de blessure grave d'un joueur).

- e. Si l'équipe à qui a été attribué un temps mort d'équipe de 1 minute 30 secondes souhaite reprendre le jeu avant qu'une minute ne se soit écoulée et si l'équipe adverse indique qu'elle est prête, l'arbitre déclarera la balle prête à jouer.
- f. La durée des temps morts de l'arbitre principal dépend des circonstances de chaque temps mort.
- g. Les options d'une pénalité doivent être choisies avant un temps mort d'équipe.
- h. L'interruption après un "safety", une transformation ou un "field goal" réussi ne doit pas excéder une minute. Elle peut être étendue pour des nécessités liées à la radio ou la télévision.

Avertissement par l'arbitre principal

ARTICLE 8. Durant un temps-mort complet (Règle [3.3.7.a](#)), l'arbitre principal doit avertir les deux équipes après une minute. Cinq secondes plus tard, il doit déclarer la balle prête à jouer. Durant un temps mort de 30 secondes (Règle [3.3.7.b, c](#)), l'arbitre principal doit avertir les deux équipes après 30 secondes. Cinq secondes plus tard, il doit déclarer la balle prête à jouer.

- a. Quand le troisième temps mort est attribué à une équipe dans une mi-temps, l'arbitre principal doit avertir le capitaine en jeu et l'entraîneur principal de cette équipe.
- b. A moins qu'une horloge de match visible ne soit l'horloge officielle, l'arbitre principal doit également informer chaque capitaine en jeu et chaque entraîneur principal quand il reste environ deux minutes de jeu dans chaque mi-temps. Il doit ordonner l'arrêt de l'horloge pour ce faire, si nécessaire.
 - 1. Le décompte de l'horloge de jeu n'est pas interrompu.
 - 2. Le temps démarre au "snap" après l'avertissement des 2 minutes.
- c. Si une horloge de match visible n'est pas l'horloge officielle, pendant les deux dernières minutes de chaque mi-temps l'arbitre principal ou son représentant doit indiquer à chaque capitaine et à chaque entraîneur principal le temps qui reste à jouer chaque fois que l'horloge de match est arrêtée selon la règle. De plus, un représentant de l'équipe peut quitter sa zone d'équipe et se tenir auprès de la ligne de limite extérieure pour relayer l'information dans ces conditions.

Temps mort pour perte de casque

ARTICLE 9.

- a. Un joueur perdant son casque sans que cela soit consécutif à une faute doit quitter le jeu pour le tenu suivant. L'horloge de match sera arrêtée à la fin du tenu. Le joueur peut rester en jeu si son équipe prend un temps mort d'équipe.
- b. S'il n'y a pas d'autre raison pour arrêter l'horloge de match que la perte du casque du joueur (mise à part une blessure de ce même joueur ou d'un co-équipier Règle [3.3.5](#)), les conditions suivantes s'appliquent, (D.H. [3.3.9.I-III](#)) :
 - 1. L'horloge de jeu sera réglée sur 25 secondes si cela concerne un joueur d'attaque, et sur 40 secondes si cela concerne un joueur de défense. Avec une minute ou plus à jouer dans chaque mi-temps l'horloge de match démarrera au signal de balle prête à jouer de l'arbitre principal.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

2. Avec moins d'une minute à jouer en fin de mi-temps, l'adversaire à l'option du retrait de 10 secondes, sauf si la perte du casque est imputable directement à une faute de l'adversaire.
 3. Si l'option du retrait des 10 secondes est retenue, l'horloge de match démarrera au signal de balle prête à jouer, sinon elle démarrera au "snap".
 4. L'option du retrait des 10 secondes peut être évitée par la prise d'un temps mort d'équipe, s'il en reste à l'équipe du joueur ayant perdu son casque.
 5. Il n'y a pas d'option de retrait de 10 secondes si des joueurs des deux équipes perdent leurs casques lors d'un même tenu (D.H. [3.3.9.V](#)).
- c. Si le porteur de balle perd son casque dans les conditions du (a) ci-dessus, la balle est morte (Règle [4.1.3.q](#)). Si le joueur n'est pas le porteur de balle, la balle reste vivante, mais le joueur ne doit pas continuer à jouer au-delà de l'action immédiate dans laquelle il est impliqué. Poursuivre le jeu est alors considéré comme une faute personnelle (Règle [9-1-17](#)). Par définition, un tel joueur est considéré comme hors du jeu (Règle [9.1.12.b](#)).
- d. Un joueur qui intentionnellement retire son casque pendant un tenu commet une faute pour conduite non sportive (Règle [9.2.1.a.1.i](#)).

Décisions homologuées 3.3.9

- I. *Après que la balle est déclarée morte, A55 bloque B33 au niveau des hanches, le mettant au sol. Au moment où B33 touche le sol, il perd complètement son casque. **RÈGLE** : Faute de balle morte de A55, 15 yards de pénalité du point d'avancée. B33 doit quitter le jeu pour le prochain tenu car son casque est perdu dans l'action qui l'amène au sol, et cela n'est pas dû à la faute elle-même. B33 peut rester en jeu si l'équipe B prend un temps mort.*
- II. *En fin de 1^{er} quart temps, le porteur de balle A22 est légalement plaqué, et il perd son casque juste après que son dos touche le sol. L'horloge de match indique 0:00. **RÈGLE** : A22 doit quitter le terrain pour le tenu suivant, qui sera le premier du 2^{ème} quart temps. Le casque de A22 est perdu suite à l'action de jeu, et non suite à une faute de l'équipe B. Cependant, A22 peut rester en jeu si l'équipe A prend un temps mort.*
- III. *Pendant le tenu, A22 perd son casque (sans aucune faute de la défense), et B77 va au sol suite à une blessure. Le porteur de balle est plaqué dans les limites. Lorsque le temps est arrêté, il reste 58 secondes dans le 4^{ème} quart temps. **RÈGLE** : Sauf si l'équipe A prend un temps mort, A22 doit quitter le terrain pour un jeu. L'horloge de jeu est réglée sur 40 secondes suite à la blessure d'un joueur de défense, plutôt que sur 25 secondes suite à la perte du casque par un joueur offensif. Il n'y a pas d'option de retrait des 10 secondes car le temps est arrêté pour les 2 raisons, perte du casque et blessure d'un joueur, et cela concerne 2 joueurs qui sont adversaires.*
- IV. *Pendant le tenu, A22 perd son casque (sans aucune faute de la défense), et A45 va au sol suite à une blessure. Le porteur de balle est plaqué dans les limites. Lorsque le temps est arrêté, il reste 58 secondes dans le 4^{ème} quart temps. **RÈGLE** : Parce que la blessure et la perte du casque concernent 2 joueurs de la même équipe, il y a l'option du retrait des 10 secondes. L'équipe A peut garder A22 en jeu et aussi annuler l'option du retrait des 10 secondes en prenant un temps mort.*
- V. *Pendant un jeu de course qui se termine dans les limites, un "linebacker" perd son casque. Au moment où la balle est morte l'horloge de match est arrêtée à 0:45 dans le 2^{ème} quart. **RÈGLE** : L'horloge de jeu est réglée sur 40 secondes. L'équipe A a le choix de la soustraction de 10 secondes. Si ce choix est fait, et à moins que l'équipe B ne prenne un temps mort,*

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

l'horloge de match est réglée sur 0:35 et démarre au signal prêt de l'arbitre principal. Si l'équipe B utilise un temps mort pour éviter la soustraction des 10 secondes, l'horloge de jeu est réglée sur 25 et démarre au signal de l'arbitre principal, l'horloge de match reste à 0:45 et démarre au "snap".

SECTION 4. Retards et tactiques autour du temps de jeu

Retard au début d'une mi-temps

ARTICLE 1.

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

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

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

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

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

Retard illégal du jeu

ARTICLE 2.

- a. Les arbitres doivent rendre la balle prête à jouer avec un tempo régulier durant la rencontre. L'horloge de jeu doit démarrer son compte à rebours des 40 ou des 25 secondes, selon la règle et en fonction des circonstances. Une faute pour retard de jeu se produit lorsque le décompte atteint 0 seconde avant que la balle ne soit remise en jeu (règle [3.2.4](#)).

- b. Le retard illégal comprend aussi :

1. Avancer délibérément la balle après qu'elle soit morte.
2. Quand une équipe a épuisé ses 3 temps-morts et commet une infraction à la règle [9.2.2.e](#).
3. Quand une équipe n'est pas prête à jouer après une interruption entre les périodes (autre que la mi-temps), après un score, après un temps mort de radio/télévision/d'équipe ou à n'importe quel moment lorsque l'arbitre principal a déclaré la balle prête à jouer (D.H. [3.4.2.i](#)).
4. Les tactiques orales défensives destinées à gêner les signaux offensifs (Règle [7.1.5.a.3](#)).
5. Les actions défensives destinées à causer un faux départ (Règle [7.1.5.a.4](#)).
6. Remettre la balle en jeu avant qu'elle ne soit déclarée prête à jouer (Règle [4.1.4](#)).
7. Gêne sur la touche (Règle [9.2.5](#)).
8. Une action clairement identifiée pour retarder la mise en jeu de la balle par les arbitres (D.H. [3.4.2.ii](#)).

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

Décisions homologuées 3.4.2

- I. *Après n'importe quel type de temps mort, une des deux équipes n'est pas prête à jouer.*
RÈGLE : Retard de jeu illégal – Pénalité, 5 yards du point d'avancée.
- II. *Sur un jeu de course, en fin de mi-temps, le coureur de l'équipe A est plaqué dans les limites du terrain. Les joueurs de l'équipe B ralentissent délibérément la remise en jeu de la balle*

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

en se relevant lentement de l'empilage afin de faire défiler du temps et d'empêcher les arbitres de déclarer la balle prête à jouer. **RÈGLE** : Pénaliser l'équipe B d'un retard de jeu. Pénalité - 5 yards du point d'avancée, l'horloge de match redémarrera au "snap" (Règle [3.4.3](#)).

Tactiques de temps déloyales

ARTICLE 3. L'arbitre principal dispose de l'autorité sur la gestion du temps d'une rencontre. Il doit faire arrêter ou redémarrer les horloges de match ou de jeu, à chaque fois que l'une des deux équipes essaie de conserver ou de faire s'écouler du temps par des tactiques manifestement déloyales. Ceci comprend faire démarrer l'horloge de match au "snap" si la faute est commise par l'équipe qui mène au score. Si l'horloge de match est arrêtée uniquement pour appliquer une pénalité pour une faute commise par l'équipe menant au score (ou pour n'importe quelle équipe s'il y a égalité au score) avec moins de 2 minutes à jouer dans une mi-temps, elle redémarrera au snap, si l'équipe lésée le souhaite. L'horloge de match démarrera au signal balle prête à jouer à la suite d'une passe avant ou arrière illégale de l'équipe A destinée à conserver du temps (Règle [3.3.2.e.14](#)) (D.H. [3.4.3.I-V](#)).

Décisions homologuées 3.4.3.

- I. Pour essayer de faire défiler du temps dans la 4^{ème} période, l'équipe A "prend son temps" et l'horloge de jeu expire. **RÈGLE** : Faute pour délai de jeu. Pénalité - 5 yards du point d'avancée. Le temps démarrera au "snap".
- II. Avec 2 minutes restant dans n'importe quelle mi-temps et son équipe n'ayant plus de temps morts, un joueur de l'équipe B franchit la zone neutre et touche un joueur de A pour essayer de conserver du temps. **RÈGLE** : Faute de balle morte. Pénalité - 5 yards du point d'avancée. Le temps démarrera à la balle prête à jouer. A la discrétion de l'arbitre principal, l'horloge de jeu pourra être remise sur 40 secondes. Note : s'il reste moins d'une minute à jouer dans la mi-temps, cette faute entre dans le cadre de la règle de la soustraction des 10 secondes (Règle [3.4.4](#)).
- III. Tard dans le 2^{ème} quart temps, un porteur de balle se trouvant en-deçà ou au-delà de la zone neutre, lance une passe arrière en dehors des limites pour conserver du temps. **RÈGLE** : Pénalité - 5 yards du point de faute et perte de tenu. Le temps démarrera à la balle prête à jouer. Note : s'il reste moins d'une minute à jouer dans la mi-temps, cette faute entre dans le cadre de la règle de la soustraction des 10 secondes (Règle [3.4.4](#)).
- IV. Un porteur de balle au-delà de la zone neutre fait une passe avant pour conserver du temps. **RÈGLE** : Pénalité - 5 yards du point de faute et perte du tenu. Le temps démarre à la balle prête à jouer (Règle [7.3.2. Pénalité](#)). Note : s'il reste moins d'une minute à jouer dans la mi-temps, cette faute entre dans le cadre de la règle de la soustraction des 10 secondes (Règle [3.4.4](#)).
- V. En fin de 4^{ème} quart temps, A est mené au score de quatre points et est potentiellement en position de marquer. Après un jeu de course où le porteur de balle est plaqué dans les limites du terrain, les joueurs de l'équipe B ralentissent volontairement et délibérément le joueur en train de se relever, ou la remise en jeu de la balle par n'importe quel moyen empêchant les arbitres de signaler balle prête à jouer. **RÈGLE**: Faute de balle morte contre B, retard de jeu. Lorsque la balle sera déclarée prête à jouer, l'arbitre principal signalera et déclenchera les 25 secondes, et le temps de jeu démarrera au "snap".
- VI. 2^{ème} et 7 sur les A-25. L'équipe A mène au score en fin de 2^{ème} quart temps. Quand le porteur de balle A22 est plaqué dans l'aire de jeu, l'horloge de match indique 1 :47. Le juge

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

de mêlée rapporte à l'arbitre principal qu'il a lancé un flag pour une saisie du snappeur A55. Lors de sa course, A22 a gagné (a) 3 yards ; (b) 9 yards. **RÈGLE :** Pour a) et b), après application de la pénalité, l'horloge de match redémarre au snap ou au signal de l'arbitre principal au choix de l'équipe B.

Soustraction de 10 secondes au temps de jeu - Faute

ARTICLE 4.

- a. Avec l'horloge de match en train de décompter et moins d'une minute de jeu restante dans l'une des mi-temps, avant un changement de possession, si une des deux équipes commet une faute arrêtant immédiatement l'horloge, les arbitres pourront soustraire 10 (dix) secondes à l'horloge de match au choix de l'équipe lésée. Les fautes incluses dans cette catégorie sont les suivantes cette liste n'étant pas exhaustive :
1. N'importe quelle faute qui empêche le "snap" (par exemple : faux départ, empiètement, dépassement défensif avec contact dans la zone neutre, etc.) (D.H. [3.4.4.III](#)).
 2. Un rejet intentionnel pour arrêter l'horloge.
 3. Une passe avant illégale incomplète.
 4. Une passe arrière lancée hors-limites pour arrêter l'horloge.
 5. N'importe quelle autre faute ayant pour but d'arrêter l'horloge.
- L'équipe lésée peut accepter la pénalité en distance et décliner la soustraction des 10 (dix) secondes. Si la pénalité en distance est déclinée, la soustraction des 10 (dix) secondes est déclinée par la règle.
- b. La règle des 10 (dix) secondes ne s'applique pas si l'horloge de match était arrêtée quand la faute a eu lieu ou si la faute n'arrête pas immédiatement l'horloge de match (par exemple formation illégale).
- c. Après que la pénalité est administrée, s'il y a soustraction des 10 (dix) secondes, l'horloge de match démarre au signal de l'arbitre principal, sinon elle démarre au "snap".
- Remarque :** Cette règle outrepassa la règle 3.3.2f ([D.H. 3.3.2 VIII et IX](#)).
- d. S'il reste un temps-mort à l'équipe pénalisée, elle peut éviter la soustraction des 10 (dix) secondes en utilisant un temps mort. Dans ce cas, l'horloge de match démarre au "snap" après le temps-mort.
- e. La soustraction des 10 secondes ne s'applique pas lorsque des fautes s'annulent. (D.H. [3.4.4.IV](#)).

Décisions homologuées 3.4.4

- I. 2^{ème} et 10 sur les B-30. Le temps tourne dans la 2^{ème} mi-temps. L'équipe A est menée par 2 points et n'a plus de temps morts. Après que la balle est déclarée prête à jouer, l'homme de ligne A66 commet un faux départ, et quand les arbitres arrêtent le temps, il reste (a) 13 secondes ou (b) 8 secondes. L'équipe B accepte la pénalité et la soustraction de 10 secondes. **RÈGLE :** (a) 5 yards de pénalité avec la soustraction des 10 secondes de l'horloge de match, qui est réglée à 3 secondes. 2^{ème} et 15 sur les B-35. Le temps démarre au signal de l'arbitre principal. (b) Le match est terminé. L'équipe B est déclarée vainqueur.
- II. 2^{ème} et 10 sur les B-30. Le temps tourne dans la 2^{ème} mi-temps. L'équipe A est menée par 2 points et n'a plus de temps morts. Au "snap", l'équipe A a 5 joueurs dans l'arrière champ. A22 court pour un gain de 3 yards jusqu'aux B-27. Quand la balle est déclarée morte, l'horloge affiche (a) 13 secondes ou (b) 8 secondes. **RÈGLE :** (a) et (b) 5 yards de pénalité pour formation illégale. 2^{ème} et 15 sur les B-35. Parce que la formation illégale n'est pas une faute qui arrête immédiatement le temps, la soustraction des 10 secondes ne

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

s'applique pas. Après l'application de la pénalité, le temps démarre au signal de l'arbitre principal.

- III. *L'équipe A mène 24-21 avec moins d'une minute à jouer dans le match et le temps tourne. 3^{ème} et 7 sur les B-35, avec la balle prête à jouer, le "defensive tackle" B55 franchit la zone neutre et contacte A77. Les arbitres arrêtent le jeu et l'horloge affiche 38 secondes. L'équipe B n'a plus de temps morts. **RÈGLE** : Dépassement contre l'équipe B. 5 yards de pénalité et soustraction de 10 secondes au temps de jeu. L'horloge de match est réglée à 28 secondes. 3^{ème} et 2 sur les B-30. L'horloge démarre au signal de l'arbitre principal.*
- IV. *4^{ème} quart temps avec le temps qui tourne. 2^{ème} et 5 sur les B-20. B77 est dans la zone neutre au "snap", mais ne contacte pas de joueur. Le quarterback A12 sort de sa poche, court jusqu'aux B-17 et lance une passe avant, qui est incomplète. Il reste 15 secondes à jouer. **RÈGLE** : Passe illégale de A12 et dépassement de B77. Les fautes s'annulent. Pas de retrait de 10 secondes. 2^{ème} et 5 sur les B-20. Le temps démarrera au "snap" et il restera 15 secondes à jouer.*
- V. *4^{ème} quart temps avec le temps qui tourne, et l'équipe A en retard au score. 2^{ème} et 10 sur les B-30. Le garde A66 est en position 3 points, oublie le décompte du "snap" et part vers l'avant, commettant un faux départ. B77 commet alors une faute personnelle en balle morte ou une faute pour conduite non sportive en balle morte. Le temps est arrêté avec 8 secondes restantes à jouer. **RÈGLE** : Le match est terminé car l'équipe B choisi le retrait des 10 secondes associé au faux départ. Et donc la pénalité contre B77 en balle morte n'est pas appliquée.*
Note : si l'action avait eu lieu à la fin de la 1^{ère} mi-temps, la pénalité pour la faute de B77 serait appliquée en début de la 2^{ème} mi-temps. Suite au retrait de 10 secondes, par interprétation, la faute de balle morte a lieu en fait après la fin de la 1^{ère} mi-temps, et donc la pénalité est reportable en 2^{ème} mi-temps.
- VI. *2^{ème} quart temps. Au snap l'horloge de match indique 0 :45. Pendant le jeu, A55 perd son casque. Le tackle droit A77 est flagué pour saisie. Le porteur de balle est plaqué dans les limites avant la ligne à atteindre. **RÈGLE** : A55 doit quitter le jeu pour un tenu. Il n'y a pas d'option de soustraction de 10 secondes car, à la fin du jeu, l'horloge a été arrêtée pour la perte de casque et pour l'application de la pénalité pour saisie. L'horloge de jeu est réglée sur 25 secondes, et l'horloge de match démarre au signal de l'arbitre principal. (Règle [3-3-9](#))*
- VII. *3^{ème} et 5 sur les B-15 en fin de 4^{ème} quart temps, avec l'équipe A menée 10 à 7. Le quarterback A11 court en roll out et il est sur les B-12 lorsqu'il lance une passe avant qui est incomplète. Quand la balle est morte, l'horloge indique 0:13. L'équipe B accepte la pénalité pour passe avant illégale. **RÈGLE** : 4^{ème} et 7 sur les B-17. L'équipe B peut choisir la soustraction de 10 secondes. Si c'est le cas, l'horloge de match est réglée à 0:03 et redémarre au signal de l'arbitre principal.*
- VIII. *2^{ème} et 7 sur les A-15 en fin de 2^{ème} quart temps. Le quarterback A11 recule pour faire une passe et court latéralement dans sa zone d'en-but en cherchant un receveur libre. Sur le point d'être plaqué dans sa zone d'en-but, A11 lance la balle vers l'avant vers le sol dans une zone où il n'y a pas de receveur éligible. L'arbitre principal jette son flag pour rejet intentionnel. Quand la balle est morte l'horloge indique 0:18. L'équipe B accepte la pénalité. **RÈGLE** : La pénalité entraîne un safety, et l'équipe A bottera en coup de pied libre sur les A-20. L'équipe B peut choisir la soustraction de 10 secondes. Si c'est le cas, l'horloge de match est réglée à 0:08 et redémarre au signal de l'arbitre principal. Si l'équipe B décline la soustraction de 10 secondes, l'horloge de jeu reste à 0 :18 et redémarre lorsque la balle issue du coup de pied sera légalement touchée dans l'aire de jeu.*

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

SECTION 5. Remplacements

Procédures de remplacements

ARTICLE 1. Un nombre indéfini de remplaçants légaux pour chacune des deux équipes peut entrer en jeu entre les périodes, après un score ou une transformation ou encore dans l'intervalle entre les tenus uniquement pour remplacer un ou des joueurs ou remplir une (des) place(s) vacante(s).

Remplacements légaux

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

- a. Aucun remplaçant entrant en jeu ne doit entrer sur l'aire de jeu ou une zone d'en-but pendant que la balle est en jeu.
- b. Aucun joueur, s'il y en a plus de 11, ne doit quitter l'aire de jeu ou une zone d'en-but pendant que la balle est en jeu (D.H. [3.5.2.I](#)).

PÉNALITÉ [a-b] – Faute de balle vivante. 5 yards appliqués au point précédent [S22].

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

PÉNALITÉ [c- d] - Faute de balle morte : 5 yards du point d'avancée

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

PÉNALITÉ – Première infraction - Faute de balle morte. Retard de jeu pour l'équipe B, pour ne pas avoir effectué ses remplacements rapidement ou retard de jeu pour l'équipe A si l'horloge de jeu a expiré. 5 yards du point d'avancée [S21]. L'arbitre principal informera ensuite l'entraîneur principal que toute utilisation ultérieure de cette tactique entraînera une pénalité pour conduite non sportive.

PÉNALITÉ – Deuxième infraction et suivantes - Faute de balle morte, conduite non sportive d'équipe. Un arbitre sifflera immédiatement. 15 yards du point d'avancée [S27].

Décisions homologuées 3.5.2

- i. *N'importe quel(s) joueur(s), au-delà du nombre autorisé (généralement onze), sort visiblement du terrain, mais n'a pas atteint la ligne de touche quand la balle est mise en*

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

- jeu. Il n'interfère pas avec le jeu ou les joueurs. **RÈGLE** : Pénalité - 5 yards du point précédent.
- II. Après un changement de possession d'équipe ou n'importe quel type de temps mort, la balle est déclarée prête à jouer. Dès que l'équipe A a fini ses remplacements, l'équipe B doit rapidement mettre en place les siens. L'équipe B se verra accorder le temps nécessaire pour faire ses changements. **RÈGLE**: chaque équipe peut être pénalisée pour un retard de jeu, l'équipe B pour ne pas avoir effectué ses changements de joueurs assez rapidement (Règle [3.4.2.b.3](#)) ou l'équipe A pour dépassement de l'horloge des 25 secondes. Pénalité - 5 yards du point d'avancée.
- III. Lors d'un 3^{ème} tenu (pas de changement de possession d'équipe), le porteur de balle A27 sort en touche ou la passe avant légale de l'équipe A est ratée. Pendant cet intervalle entre les tenus, il n'y a pas de temps mort de l'arbitre principal. Avant le "snap" pour le 4^{ème} tenu, le remplaçant B75 entre en jeu, puis sort sans rester pour une action. **RÈGLE** : Faute de balle morte. Pénalité -5 yards du point précédent.
- IV. L'équipe A a 11 joueurs dans le conseil. A81 pense par erreur qu'il a été remplacé, court et entre dans sa zone d'équipe. Il est aussitôt renvoyé sur le terrain et prend une position sur la ligne de mêlée près de sa touche. Toute l'équipe a été immobile une seconde avant le "snap" et il n'y a pas eu de temps mort de l'arbitre principal. **RÈGLE** : Faute de balle vivante. Un joueur perd son statut de participant quand il entre dans sa zone d'équipe pendant que la balle est morte, et il doit ensuite se conformer aux règles concernant les remplacements. Pénalité - 5 yards du point précédent ou 15 yards du point précédent si c'est jugé comme une violation de la Règle [9.2.2.b](#) (Règles [3.5.2.d](#) et [9.2.2.b](#)).
- V. Après que la balle est déclarée prête à jouer et que le juge de mêlée est en position, l'équipe A effectue rapidement quelques remplacements, s'immobilise pour la seconde réglementaire, puis démarre le jeu. Le juge de mêlée tente d'aller vers la balle pour donner le temps à la défense de s'ajuster en fonction de l'attaque, mais il n'a pas le temps d'empêcher le "snap". **RÈGLE** : Le jeu est arrêté, l'horloge de match est arrêtée et la défense est autorisée à effectuer des remplacements afin de s'ajuster à ceux tardifs de l'équipe A. Pas de faute. L'horloge de jeu est remise sur 25 secondes et doit redémarrer au signal balle prête à jouer. L'horloge du match doit redémarrer au signal balle prête à jouer ou au "snap", en fonction des conditions lorsque le jeu a été arrêté. L'arbitre principal doit informer l'entraîneur principal de l'équipe A qu'une telle action ne doit pas se reproduire sous peine d'une conduite non sportive régie par la Règle [9.2.3](#).
- VI. Entre les tenus, un ou plusieurs remplaçants de l'équipe B entrent sur le terrain. Avant le "snap" du prochain tenu, l'équipe B garde de façon intentionnelle plus de 11 joueurs sur le terrain le plus longtemps possible (plus de 3 secondes) de façon à masquer les joueurs présents, le type de défense et de couverture. **RÈGLE** : Faute de balle morte de B, substitution illégale. Pénalité – 5 yards du point d'avancée (Règle [3.5.2.c](#)).
- VII. Après un jeu donnant un 1^{er} et 10 sur les B-40, 11 joueurs de l'équipe A, jouant sans faire de conseil ("no huddle"), vont vers leurs positions pour le prochain jeu. La balle est déclarée prête à jouer quand A22 rentre en courant sur le terrain depuis sa zone d'équipe, et après qu'il se soit arrêté au niveau des 9 yards, lui-même ou un de ses entraîneurs, réalise qu'ils se retrouvent à 12 joueurs, et donc A22 se retourne et court vers sa zone d'équipe. La balle n'a pas été "snappée". **RÈGLE** : Faute de balle morte pour infraction aux règles de remplacement. Par interprétation, A22 devient un joueur en entrant dans le conseil virtuel de son équipe, ce qui veut dire qu'il doit rester pour jouer un tenu. 5 yards de pénalité. L'équipe A sera en 1^{er} et 15 sur les B-45. (Règle [2.27.9.b](#)).

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

- VIII. Tard dans la première mi-temps, l'équipe A n'a plus de temps mort. Un jeu de passe pendant le 3^{ème} tenu se termine dans les limites sur les B-25 avec une courte distance à parcourir pour un 1^{er} tenu, et avec 10 secondes à jouer. Face à un 4^{ème} tenu et 3 yards, l'équipe A fait rentrer son équipe pour jouer une tentative de "field goal". **RÈGLE** : L'équipe B doit raisonnablement s'attendre à ce que l'équipe A tente un "field goal" dans cette situation de jeu, et doit avoir son équipe spéciale de défense prête. Le juge de mêlée n'a pas à rester avec la balle car il n'y a aucune raison de penser que la défense ne puisse pas s'attendre à ce type de jeu suivant.
- IX. Tard dans la première mi-temps, l'équipe A n'a plus de temps mort. Un jeu de passe pendant le 3^{ème} tenu se termine dans les limites sur les B-25 avec une courte distance à parcourir pour un 1^{er} tenu, et avec 30 secondes à jouer. Face à un 4^{ème} tenu et 3 yards, l'équipe A ne donne aucune indication sur le type de jeu suivant jusqu'à ce qu'il ne reste que 10 secondes à jouer. Elle fait rentrer brusquement son équipe pour jouer une tentative de "field goal". **RÈGLE** : Le juge de mêlée doit aller sur la balle jusqu'à ce que l'équipe B ait une chance raisonnable d'avoir son équipe spéciale de défense prête. Le juge de mêlée se retirera lorsqu'il jugera que l'équipe B a eu suffisamment de temps pour être prête. Si le temps expire avant que la balle ne soit "snappée", après que le juge de mêlée a quitté la balle, la mi-temps est terminée.

Plus de onze joueurs sur le terrain.

(Le cas échéant remplacer onze par le nombre de joueurs prévu par la compétition).

ARTICLE 3.

- a. L'équipe A ne peut pas rompre, tenir son conseil ou rester en formation de jeu avec plus de 11 joueurs pendant plus de 3 secondes. Les arbitres doivent arrêter l'action, que la balle ait été ou non "snappée".
- b. L'équipe B est autorisée à avoir, pendant un court instant, plus de 11 joueurs sur le terrain pour anticiper la formation offensive, mais ne doit pas avoir plus 11 joueurs en formation si le "snap" est imminent. Si le "snap" est imminent ou vient juste de se produire, les arbitres doivent arrêter l'action. (D.H. [3.5.3.IV](#))

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

- c. Si les arbitres ne détectent pas le nombre excessif de joueurs avant que le tenu ne se joue ou ne prenne fin, ou si des joueurs de l'équipe B sont entrés sur le terrain juste avant le "snap" et qu'ils n'ont pas été en formation, l'infraction est traitée comme une faute de balle vivante. (D.H. [3.5.3.V-VI](#))

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

Décisions homologuées 3.5.3

- I. A33, un remplaçant entrant, intègre le conseil ou va prendre une position dans une formation et (a) après environ 2 secondes, A34 quitte le conseil et quitte l'aire de jeu par sa touche, ou (b) après environ 4 secondes, A34 quitte le conseil et quitte l'aire de jeu par sa touche. **RÈGLE** : (a) Légal. (b) Faute. (Note : un joueur remplacé quittant le conseil dans les 3 secondes est considéré comme l'ayant quitté immédiatement).
- II. Après le signal balle prête à jouer, le remplaçant B12 entre dans le conseil ou va prendre une position dans une formation défensive, et le joueur remplacé retarde de plus de 3 secondes son départ du conseil ou de la formation, puis quitte l'aire de jeu. **RÈGLE** : Violation de la règle concernant les remplacements. Faute de balle morte. (Note: L'arbitre

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

- principal n'est pas obligé d'avertir le joueur remplacé de quitter le conseil immédiatement).*
- III. *L'équipe A a 11 joueurs dans le conseil au moment où A27 s'en approche (à moins de 10 yards) alors que le conseil se sépare. **RÈGLE** : faute de balle morte. Pénalité – 5 yards du point d'avancée (Règle [2.27.9.a](#)).*
- IV. *A la fin du 3^{ème} tenu, l'équipe B envoie son équipe de retour de coup de pied. Les arbitres en charge de compter l'équipe B sont d'accord pour annoncer que l'équipe B a 12 joueurs sur l'aire de jeu. Après approximativement 4 secondes, les arbitres sifflent et jettent leur mouchoir de pénalité. **RÈGLE** : Faute de balle morte, violation des règles de remplacement. Pénalité – 5 yards du point d'avancée.*
- V. *L'équipe A est en formation de "field goal", et l'équipe B a 11 joueurs en formation sur le terrain. Juste avant que la balle ne soit "snappée", un 12^{ème} joueur de l'équipe B entre sur le terrain. La balle est "snappée", et le "field goal" est réussi. **RÈGLE** : Faute de balle vivante. 5 yards de pénalité au point précédent, ou bien l'équipe A peut accepter le résultat du jeu. Comme le 12^{ème} joueur de l'équipe B n'est pas encore en formation lorsque la balle est "snappée", les arbitres n'ont pas à arrêter le jeu pour une faute de balle morte. L'intention de la Règle [3.5.3.b](#) est de donner une opportunité à l'équipe B pour ajuster sa défense, mais l'équipe B n'est pas autorisée à gagner un avantage en ayant un joueur supplémentaire entrant sur le terrain juste avant que la balle ne soit "snappée".*
- VI. *L'équipe A s'aligne pour tenter une transformation à 2 points sur les B-3. L'équipe B a 11 joueurs dans sa formation défensive. Le 12^{ème} joueur de B pénètre dans le terrain juste avant ou juste au moment où la balle est mise en jeu. A22 reçoit la transmission du "quarterback" et (a) est plaqué sur la ligne de 1 yard ; (b) porte la balle jusque dans la zone d'en-but. **RÈGLE** : Faute de balle vivante contre l'équipe B pour un excès de joueurs sur le terrain (Règle [1.1.1](#)). Les arbitres ne doivent pas arrêter le jeu. (a) Pénaliser l'équipe B de moitié de distance et rejouer le tenu depuis les B-1^{1/2}. (b) L'équipe A déclinera la pénalité sur cette transformation réussie*

R È G L E 4 :

BALLES EN JEU, BALLE MORTE, HORS-LIMITES

SECTION 1. Balle en jeu - Balle morte

Balle morte devient vivante

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

Balle vivante rendue morte

ARTICLE 2.

- a. Une balle vivante devient morte lorsque cela est prévu dans les règles ou quand un arbitre donne un coup de sifflet (même intempestif) ou alors quand un arbitre donne un signal de balle morte. (D.H. [4.2.1.II](#) et D.H. [4.2.4.I](#)).
- b. Si un arbitre donne un coup de sifflet intempestif ou si un arbitre donne un signal de balle morte pendant un tenu (Règle [4.1.3.k, m et n](#), D.H. [4.1.2 I-V](#)) :
 1. Quand la balle est en possession d'un joueur, l'équipe en possession peut choisir de mettre la balle en jeu, là où elle a été déclarée morte ou rejouer le tenu.
 2. Quand la balle est libre suite à une balle lâchée, une passe arrière ou une passe illégale, l'équipe en possession peut choisir de mettre la balle en jeu à l'endroit où la possession a été perdue, ou rejouer le tenu [**Exception** : Règle 12 (non prise en compte par la F.F.F.A.)].
 3. Durant une passe avant légale, un coup de pied libre ou de mêlée, la balle est replacée au point précédent et le tenu est rejoué [**Exception** : Règle 12 (non prise en compte par la F.F.F.A.)].
 4. Après que l'équipe B a gagné la possession pendant une transformation ou durant une période supplémentaire, alors la transformation est finie ou la série en possession de la période supplémentaire est terminée.
- c. Si une faute ou une violation a lieu durant une phase de jeu citée dans les cas ci-dessus, la pénalité ou la violation doit être administrée comme dans n'importe quelle autre situation de jeu, s'il n'y a pas de conflit avec une autre règle (D.H. [4.1.2.I et II](#)).

Décisions homologuées 4.1.2

- I. *L'équipe A fait un punt en 4^{ème} et 15 sur les A-30. B44 est en position pour réceptionner le coup de pied. En tentant de la faire, il rate la balle sur les B-35. Le juge de champ arrière siffle quand B44 semble réceptionner la balle, mais elle roule au sol après que B44 l'a ratée. A88 se précipite derrière la balle et, dans la continuité immédiate de l'action, il récupère la balle en se jetant dessus sur les B-30. B22 est flagué pour saisie pendant le coup de pied. **RÈGLE : Pour les rencontres sans révision vidéo** : Coup de sifflet intempestif. La règle [4-1-2b3](#) s'applique. La balle est ramenée au point précédent, et la pénalité de 10 yards pour saisie y est appliquée. L'équipe A garde la possession pour un 4^{ème} et 5 sur les*

RÈGLE 4 : BALLE EN JEU, BALLE MORTE, HORS-LIMITES

- A-40. **Pour les rencontres avec révision vidéo** : Coup de sifflet intempestif. La règle 12-3-3l s'applique. L'équipe A décline la pénalité et prend la balle pour un 1^{er} et 10 sur les B-30.
- II. L'équipe A fait un punt en 4^{ème} et 15 sur les A-30. B44 est en position pour réceptionner le coup de pied. En tentant de la faire, il rate la balle sur les B-35. Le juge de champ arrière siffle quand B44 semble réceptionner la balle, mais elle roule au sol après que B44 l'a ratée. La balle disparaît sous un empilement de joueurs. B22 est flagué pour saisie pendant le coup de pied. **RÈGLE : Pour les rencontres sans révision vidéo** : Coup de sifflet intempestif. La règle [4-1-2b3](#) s'applique. La balle est ramenée au point précédent, et la pénalité de 10 yards pour saisie y est appliquée. L'équipe A garde la possession pour un 4^{ème} et 5 sur les A-40. **Pour les rencontres avec révision vidéo** : Coup de sifflet intempestif. La règle 12-3-3l s'applique. L'arbitre vidéo n'ayant pas de certitude quant à l'équipe qui a récupéré la balle, la décision découlant de la balle morte prévaut. La pénalité pour la saisie est administrée d'après les règles du point de fin de coup de pied de mêlée. Balle à l'équipe B, 1^{er} et 10 sur les B-25.
- III. 1^{er} et 10 sur les B-45. Le porteur de balle A22 est plaqué, et fait un fumble en allant au sol. Un arbitre siffle par inadvertance. Des joueurs des 2 équipes se précipitent vers la balle, et B66 la récupère clairement en se jetant dessus. **RÈGLE : Pour les rencontres sans révision vidéo** : Coup de sifflet intempestif. La règle [4-1-2b2](#) s'applique. L'équipe A choisira de rejouer le tenu au point précédent. **Pour les rencontres avec révision vidéo** : Coup de sifflet intempestif. La règle 12-3-3d s'applique. Si l'arbitre vidéo constate que A22 a perdu le contrôle de la balle avant d'être au sol, alors la balle appartiendra à l'équipe B au point de récupération par B66. Si l'arbitre vidéo était dans l'incapacité de déterminer quelle équipe a récupéré la balle, la décision d'une perte de balle après contact avec le sol resterait valable, et l'équipe A garderait la possession au point de balle morte.
- IV. L'équipe A fait un punt en 4^{ème} et 15 sur les A-30. B44 est en position pour réceptionner le coup de pied. En tentant de le faire, il rate la balle sur les B-35. Le juge de champ arrière siffle quand B44 semble réceptionner la balle, mais elle roule au sol après que B44 l'a ratée. A88 se précipite derrière la balle et, dans la continuité immédiate de l'action, il récupère la balle en se jetant dessus sur les B-30. **RÈGLE : Pour les rencontres sans révision vidéo** : Coup de sifflet intempestif. La règle [4-1-2b3](#) s'applique. La balle est ramenée au point précédent, et le tenu est rejoué. 4^{ème} et 15 sur les A-30 pour l'équipe A. **Pour les rencontres avec révision vidéo** : Coup de sifflet intempestif. La règle 12-3-3l s'applique. Balle à l'équipe A, 1^{er} et 10 sur les B-30.
- V. L'équipe A fait un punt en 4^{ème} et 15 sur les A-30. B44 est en position pour réceptionner le coup de pied. En tentant de le faire, il rate la balle sur les B-35. Le juge de champ arrière siffle quand B44 semble réceptionner la balle, mais elle roule au sol après que B44 l'a ratée. La balle disparaît sous un empilement de joueurs. **RÈGLE : Pour les rencontres sans révision vidéo** : Coup de sifflet intempestif. La règle [4-1-2b3](#) s'applique. La balle est ramenée au point précédent, et le tenu est rejoué. 4^{ème} et 15 sur les A-30 pour l'équipe A. **Pour les rencontres avec révision vidéo** : Coup de sifflet intempestif. La règle 12-3-3l s'applique. L'arbitre vidéo n'ayant pas de certitude quant à l'équipe qui a récupéré la balle, la décision découlant de la balle morte prévaut. Balle à l'équipe B, 1^{er} et 10 sur les B-35.

RÈGLE 4 : BALLE EN JEU, BALLE MORTE, HORS-LIMITES

Balle déclarée morte

ARTICLE 3. Une balle vivante devient morte et un arbitre doit siffler ou déclarer la balle morte :

- a. Quand elle sort des limites à l'exception d'un "field goal" réussi après avoir touché la barre transversale ou l'un des montants ; quand un porteur de balle sort des limites ou quand un porteur de balle est tenu de sorte que sa progression vers l'avant est stoppée. Lorsqu'il y a un doute, la balle est morte. (D.H. [4.2.1.II](#)).
- b. Quand n'importe quelle partie du corps du porteur de balle, à l'exception des mains ou des pieds, touche le sol, ou quand le porteur de balle est plaqué ou perd la possession de la balle en touchant le sol avec une partie de son corps autre qu'une main ou un pied [**Exception** : la balle reste vivante quand un joueur offensif a simulé un coup de pied ou au "snap" est en position pour botter une balle maintenue par un co-équipier lors d'un coup de pied placé. La balle peut être bottée, passée ou avancée selon la règle. (D.H. [4.1.3.I](#)).
- c. Quand un "touchdown", un "touchback", un "safety", un "field goal" ou une transformation est réussi; ou quand un coup de pied libre (kickoff) ou un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) qui a franchi la zone neutre sans que la balle ait été touchée par un joueur de l'équipe B, touche le sol dans la zone d'en-but de l'équipe B (Règle [6.1.7.a](#), [6.3.9](#), et D.H. [6.3.9.I](#)).
- d. Quand, durant une transformation, une règle de balle morte s'applique (règle [8.3.2.d.5](#)).
- e. Quand un joueur de l'équipe qui botte attrape ou récupère un coup de pied libre (kickoff) ou un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) qui a franchi la zone neutre.
- f. Quand un coup de pied libre (kickoff), coup de pied de mêlée (scrimmage kick) ou toute balle libre s'immobilise et qu'aucun joueur ne tente d'en prendre la possession.
- g. Quand un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) ou un coup de pied libre (kickoff) est attrapé ou récupéré par un joueur après un signal valide ou non valide d'arrêt de volée (fair catch) ; ou quand un signal non valide d'arrêt de volée est fait après une réception ou une récupération par l'équipe B (règles [2.8.1](#), [2.8.2](#), et [2.8.3](#)).
- h. Quand un coup de pied de retour ou un coup de pied de mêlée donné d'au-delà de la zone neutre a lieu.
- i. Quand une passe avant est déclarée incomplète.
- j. Quand, avant un changement de possession d'équipe lors du 4^{ème} tenu ou d'une transformation, une balle lâchée de l'équipe A est attrapée ou récupérée par un joueur de l'équipe A autre que celui qui a lâché la balle (Règles [7.2.2.a et b](#) et [8.3.2.d.5](#)).
- k. Quand une balle vivante qui n'est pas en possession d'un joueur touche quoi que ce soit dans les limites autre qu'un joueur, un équipement de joueur, un arbitre ou un équipement d'arbitre, ou le sol (les dispositions prévues lors d'un coup de sifflet intempestif s'appliquent).
- l. Quand il y a une réception ou récupération simultanée d'une balle vivante a lieu.
- m. Lorsqu'une balle devient illégale durant le jeu (les dispositions prévues lors d'un coup de sifflet intempestif s'appliquent).
- n. Quand un arbitre entre en possession d'une balle vivante (les dispositions prévues lors d'un coup de sifflet intempestif s'appliquent).
- o. Quand un porteur de balle simule le fait de poser un genou au sol.
- p. Lorsqu'un receveur de passe en vol de l'une ou l'autre équipe est tenu de telle manière à ce qu'il ne puisse pas retomber au sol immédiatement (D.H. [7.3.6.III](#)).
- q. Quand un porteur de balle perd complètement son casque.
- r. Quand un porteur de balle commence clairement à glisser les pieds en avant ([D.H. 4.1.3 III](#)).

RÈGLE 4 : BALLE EN JEU, BALLE MORTE, HORS-LIMITES

Décision homologuée 4.1.3

- I. Pendant que A1 tient la balle pour un coup de pied placé, l'équipe B joue la balle en (a) recouvrant la balle libre, (b) arrachant la balle des mains de A1 ou (c) rabattant la balle des mains de A1. **RÈGLE** : En (a), (b), et (c) la balle reste vivante. En (c) le fait pour B de rabattre la balle est légal et entraîne un fumble.
- II. L'équipe A est en formation pour tenter un field goal. Au snap A22 est en position pour botter du pied droit, et A33 est en position de placeur. La snap est adressé à A33 qui a un genou au sol. Juste après le snap, A22 s'écarte sur sa gauche en direction de la zone neutre, et A33, encore agenouillé, lui envoie une petite passe avant. A22 porte la balle au-delà de la ligne à atteindre avant d'être plaqué. **RÈGLE** : Jeu légal parce qu'au snap A22 était en position pour tenter un coup de pied placé. 1^{er} et 10 pour l'équipe A.
- III. 3^{ème} et 10 sur les A-35. Le quarterback A11 court en débordement sur sa droite et part en glissade les pieds en avant pour terminer sa course. Quand il débute sa glissade, le point d'avance extrême de sa balle est sur les A-44, et lorsqu'il la termine elle est sur les A-46. **RÈGLE** : 4^{ème} et 1 sur les A-44. La balle est morte à son point d'avance extrême lorsque la glissade débute.
- IV. L'équipe A est en position pour un coup de pied libre sur les 35 yards, et réalise un coup de pied court. Après que la balle ait franchi 10 yards ; a) B21 fait un signal valide d'arrêt de volée et réalise une réception impeccable, (4-1-3-g) ; b) A80 est le premier à toucher la balle et réalise une réception légale et impeccable, (4-1-3-e) ; c) B21 attrape ou récupère la balle et va directement au sol. **RÈGLE** : par interprétation : a) le temps ne doit pas être démarré ; b) le temps ne doit pas être démarré ; c) l'opérateur doit démarrer l'horloge de match lorsque la balle est légalement touchée, et l'arrêter lorsqu'elle est déclarée morte (3-3-2-a).

Balle prête à jouer

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

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

Décisions homologuées 4.1.4

- I. Le "snappeur" A1 "snappe" la balle avant que celle-ci ne soit prête à jouer. A2 ne s'en assure pas la possession (balle ratée) et B1 la recouvre. **RÈGLE** : Faute de balle morte, retard de jeu de l'équipe A – 5 yards du point d'avancée. Balle à l'équipe A. La balle n'est pas vivante, et toute action doit être arrêtée immédiatement par les arbitres.
- II. Le botteur A1 botte la balle avant que l'arbitre principal n'ait déclaré la balle prête à jouer. **RÈGLE** : Faute de balle morte. Pénalité – 5 yards du point d'avancée. La balle n'est pas vivante et toute action doit être arrêtée immédiatement par les arbitres.

Décompte du temps

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

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

RÈGLE 4 : BALLE EN JEU, BALLE MORTE, HORS-LIMITES

SECTION 2. Hors-limites

Joueur hors-limites

ARTICLE 1.

- a. Un joueur est hors-limites lorsqu'une quelconque partie de son corps touche, quoi que ce soit, autre qu'un joueur ou un arbitre, sur ou delà d'une ligne de limite. (Règle [2.27.15](#)) (D.H. [4.2.1.I et II](#)).
- b. Un joueur hors-limites qui devient un joueur en vol reste un joueur hors-limites jusqu'à ce qu'il touche le sol dans les limites sans être simultanément en dehors des limites.
- c. Un joueur qui touche un plot est hors-limites.

Décisions homologuées Règle 4.2.1

- I. *Un porteur de balle dans les limites percute, ou est touché, par un joueur ou un arbitre qui est sur la ligne de touche. **RÈGLE** : Le porteur de balle n'est pas en dehors des limites.*
- II. *Le porteur de balle A1 court le long de la ligne de touche quand il est contacté par un membre d'équipe de B, qui est sur la ligne de touche. **RÈGLE** : La règle [4.2.1](#) fait état qu'un joueur est en dehors des limites lorsqu'une partie de son corps touche quelque chose d'autre qu'un joueur ou un arbitre. Pénalité - 15 yards, ou application d'autres pénalités pour tactiques déloyales ou interférences avec le jeu (Règles [9.2.3](#) et [9.2.5](#)).*
- III. *L'équipe A exécute un coup de pieds d'engagement court sur les A-35. A33 court près de la ligne de touche et marche hors-limites sur les A-45. Sur les A-47, il bondit et rabat la balle vers l'avant, qui roule hors-limites sur les A-49. **RÈGLE** : Faute contre l'équipe A pour coup de pied libre directement en touche sur les A-47. Le joueur en vol A33 est hors-limites quand il touche la balle car il n'est pas revenu dans les limites après en être sorti. Ce n'est pas une faute pour rabattre illégalement une balle vers l'avant car la balle est morte au moment même où A33 la touche. (Règle [4.2.3.a](#)).*

Balle tenue hors-limites

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

Balle libre hors-limites

ARTICLE 3.

- a. Une balle qui n'est pas en **contrôle complet par un joueur**, autrement que lors d'un "field goal" réussi, est hors-limites quand elle touche le sol, un joueur, un arbitre ou quoi que ce soit d'autre qui est hors-limites, ou qui est sur ou à l'extérieur d'une ligne de limite.
- b. Une balle qui touche un plot est hors-limites derrière la ligne d'en-but.
- c. Si une balle vivante, qui n'est pas en possession d'un joueur, franchit une ligne de limite et suite à cela est déclarée hors-limites, elle est en dehors des limites au point de sortie.

Décisions homologuées Règle 4.2.3

- I. *A88 est en l'air et s'assure le contrôle ferme de la passe avant légale lancée par A12. Le pied droit de A88 est dans le terrain et contrôle la balle lorsqu'il contacte le sol. B28, qui est debout en dehors des limites, touche la balle de la main lorsque cette dernière est maintenue par A88 qui est en l'air. **RÈGLE** : La passe est complétée.*

RÈGLE 4 : BALLE EN JEU, BALLE MORTE, HORS-LIMITES

Hors-limites au point d'avancée

ARTICLE 4.

- a. Si une balle vivante est déclarée hors-limites et que la balle n'a pas franchi une ligne de limite, elle est hors-limites au point le plus avancé de la balle lorsqu'elle a été déclarée morte. (D.H. [4.2.4.I](#)) [**Exception** : règle [8.5.1.a](#), D.H. [8.5.1.I](#)].
- b. Un "touchdown" est inscrit si la balle, qui est dans les limites et a franchi le plan de la ligne d'en-but (Règle [2.12.2](#)) avant que le porteur de balle sorte en dehors des limites ou en même temps.
- c. Un receveur qui est dans la zone d'en-but adverse et touche le sol est crédité d'une réception s'il s'étend au-dessus de la ligne de touche ou de la ligne de fond, et réceptionne une passe avant légale.
- d. Le point d'avancée d'une balle déclarée hors-limites entre les lignes d'en-but est le point d'avance extrême (D.H. [8.2.1.I](#) et D.H. [8.5.1.VII](#)) [**Exception** : Quand un porteur de balle est en vol lorsqu'il franchit la ligne de touche, le point d'avance extrême sera déterminé par la position de la balle lorsqu'elle franchit la ligne de touche (D.H. [8.2.1.II-III](#) et [V-IX](#)).

Décision homologuée (Règle 4.2.4)

- I. *Un joueur avec un pied hors-limites derrière une ligne d'en-but touche une balle libre dans l'aire de jeu. **RÈGLE** : La balle est hors-limites et morte à son point d'avance extrême dans l'aire de jeu. Si cette balle libre provient d'un coup de pied libre non touché, c'est un coup de pied libre en touche et une faute. Pénalité - 5 yards du point précédent ou balle à B 30 yards au-delà de la ligne de coup de pied libre de l'équipe A.*

RÈGLE 5 :

SÉRIES DE TENUS, LIGNE À FRANCHIR

SECTION 1. Série : commencée, interrompue, renouvelée

Quand accorder des séries

ARTICLE 1.

- a. Une série (Règle [2.24.1](#)) de maximum quatre tenus de mêlée consécutifs doit être accordée à l'équipe qui remet la balle en jeu par un "snap" suite à un coup de pied libre (kickoff), à un "touchback", à un arrêt de volée (faircatch), ou à un changement de possession d'équipe, ou à l'équipe offensive lors des périodes supplémentaires.
- b. Une nouvelle série doit être accordée à l'équipe A si elle est en possession de la balle légalement sur ou au-delà de la ligne à franchir, lorsque celle-ci est déclarée morte.
- c. Une nouvelle série doit être accordée à l'équipe B si, après le 4^{ème} tenu, l'équipe A n'a pas réussi à gagner un premier tenu (D.H. [10.1.5.I](#)).
- d. Une nouvelle série doit être accordée à l'équipe B si un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) de l'équipe A sort des limites ou si la balle s'immobilise et qu'aucun joueur ne tente de s'en emparer [**Exception** : Règle [8.5.1.a](#)].
- e. Une nouvelle série doit être accordée à l'équipe qui possède légalement la balle, une fois la balle déclarée morte :
 1. Si un changement de possession d'équipe intervient durant le tenu.
 2. Si un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) franchit la zone neutre [**Exception** : (1) Lorsque le tenu est rejoué ; (2) Règle [6.3.7](#)].
 3. Si une pénalité acceptée donne la balle à l'équipe lésée.
 4. Si une pénalité acceptée implique un premier tenu.
- f. Une nouvelle série doit être accordée à l'équipe B si celle-ci, après un coup de pied de mêlée (scrimmage kick), choisit de prendre la balle à un point de toucher illégal [**Exception** : Lorsque le tenu est rejoué] (Règles [6.3.2.a et b](#)).

Ligne à atteindre

ARTICLE 2.

- a. La ligne à franchir pour une série doit être établie 10 yards au-delà du point le plus avancé de la balle, mais si cette ligne se trouve dans la zone d'en-but adverse, la ligne d'en-but (goal line) devient la ligne à franchir.
- b. La ligne à atteindre est établie lorsque la balle est déclarée prête à jouer avant le premier tenu de la nouvelle série.

Avance extrême – Forward progress

ARTICLE 3.

- a. Le point le plus avancé de la balle, lorsque celle-ci est déclarée morte entre les lignes de fond (end line), doit être le point de référence pour mesurer la distance gagnée ou perdue par une équipe pendant un tenu quelconque. [**Exceptions** : 1. Règle [8.5.1](#), D.H. [8.5.1.I](#) 2. Quand un receveur en vol d'une des deux équipes réussit une réception dans les limites après qu'un adversaire l'a repoussé en arrière et que la balle est déclarée morte au point de réception, l'avance extrême est le point où le joueur a réceptionné la balle]. Avant toute mesure, la balle doit être placée au sol avec son axe longitudinal parallèle aux lignes de touches (Règle [4.1.3.p](#)) (D.H. [5.1.3.I, III, IV et VI](#) et D.H. [7.3.6.V](#)).

RÈGLE 5 : SÉRIES DE TENUS, LIGNE À FRANCHIR

- b. En cas de doute sur la distance pour obtenir un premier tenu, il est conseillé de faire une mesure sans qu'elle ne soit demandée. Les mesures non nécessaires pour déterminer les premiers tenus ne doivent pas être accordées.
- c. Aucune demande de mesure ne doit être accordée après que la balle a été déclarée prête à jouer.

Décisions homologiques 5.1.3

- I. A1, qui est en vol, réceptionne une passe avant légale un yard à l'intérieur de la zone d'en-but adverse. En réceptionnant la balle, il est percuté par B1 et retombe au sol avec la balle en sa possession sur la ligne de 1 yard, où la balle est déclarée morte. **RÈGLE :** "Touchdown" (Règle [8.2.1.b](#)).
- II. A1, qui est en vol, réceptionne une passe avant légale un yard à l'intérieur de la zone d'en-but adverse. En réceptionnant la balle, il est percuté par B1 et retombe au sol sur ses pieds, avec la balle sur la ligne de 1 yard. Après avoir regagné son équilibre, il court et est plaqué sur les B-5. **RÈGLE :** Pas de "touchdown". Balle à l'équipe A au point où elle est déclarée morte.
- III. A2, qui est en vol, réceptionne une passe avant légale sur les A-35. En réceptionnant la balle, il est percuté par B1 et retombe au sol avec la balle sur les A-33 où la balle est déclarée morte. **RÈGLE :** Balle à l'équipe A sur les A-35. C'est le point d'avance extrême.
- IV. A4 avec la balle en sa possession, plonge par-dessus la ligne des 50 yards et la balle franchit le plan de la ligne des 50 yards qui est la ligne à franchir pour un premier tenu. Il est repoussé en l'air par une percussion sur les A-49, ou une partie quelconque de son corps excepté ses mains ou ses pieds touche le sol. **RÈGLE :** Premier tenu au point d'avance extrême (Règle [4.1.3.b](#)).
- V. A6, avec la balle en sa possession, n'est pas maîtrisé par un adversaire et plonge par-dessus la ligne des 50 yards, qui est la ligne à franchir pour un premier tenu. Il est repoussé en l'air en-deçà de la ligne des 50 yards. A6 continue de courir et il est plaqué sur les A-49, où une partie quelconque de son corps à l'exception de ses mains ou ses pieds touche le sol. **RÈGLE :** Pas de premier tenu. Le point d'avance extrême est la ligne des 49 yards de l'équipe A.
- VI. A5, avec la balle en sa possession, plonge par-dessus la ligne d'en-but et la balle franchit cette ligne. Il est repoussé en l'air par une percussion sur la ligne de 1 yard où une partie quelconque de son corps, à l'exception de ses mains ou ses pieds, touche le sol. **RÈGLE :** "Touchdown". La balle devient morte lorsqu'elle franchit le plan de la ligne d'en-but en possession de A.

Rupture dans la continuité des tenus

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

- a. L'équipe en possession de la balle change durant un tenu.
- b. Un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) franchit la zone neutre.
- c. Un coup de pied sort des limites.
- d. Un coup de pied s'immobilise et aucun joueur ne tente de s'en assurer la possession.
- e. A la fin d'un tenu, l'équipe A a obtenu un premier tenu.
- f. Après le 4^{ème} tenu, l'équipe A n'a pas obtenu un premier tenu.
- g. Une pénalité acceptée stipule un premier tenu.
- h. Des points sont marqués.
- i. Un "touchback" est accordé à l'une des équipes.
- j. La 2^{ème} période prend fin.
- k. La 4^{ème} période prend fin.

RÈGLE 5 : SÉRIES DE TENUS, LIGNE À FRANCHIR

SECTION 2. Tenu et possession après une pénalité

Faute durant un tenu de coup de pied libre

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

Pénalité entraînant une nouvelle série

ARTICLE 2. Une nouvelle série est accordée avec une nouvelle ligne à franchir :

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

Faute avant un changement de possession d'équipe

ARTICLE 3

- a. Si une pénalité est acceptée pour une faute commise entre les lignes d'en-but avant un changement de possession d'équipe pendant un tenu de mêlée, la balle appartient à l'équipe A. Le tenu doit être rejoué sauf si la pénalité implique aussi une perte de tenu, stipule un premier tenu, ou laisse la balle sur ou au-delà de la ligne à franchir [**Exceptions** : Règles [8.3.3.b.1](#), [10.2.3](#), [10.2.4](#) et [10.2.5](#)] (D.H. [10.2.3.I](#)).
- b. Si la pénalité implique une perte de tenu, le tenu sera décompté dans les 4 tenus de la série.

Décision homologuée 5.2.3

- I. *Pendant un 4^{ème} tenu, la passe avant légale de l'équipe A tombe au sol après avoir touché un receveur, inéligible à l'origine, et qui est illégalement au-delà de 3 yards de la zone neutre. **RÈGLE** : Pénalité - 5 yards du point précédent. Balle à l'équipe B, 1^{er} tenu et 10, si la pénalité est refusée (Règle [7.3.10](#)).*

Faute après un changement de possession d'équipe

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

Pénalité déclinée

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

Faute entre les tenus

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

Décision homologuée 5.2.6

- I. *4^{ème} et 2 sur les A-35. A1 reçoit le "snap", avance et lâche la balle sur les A-38. La balle sort en dehors des limites (a) sur les A-40 ou (b) sur les A-30. Immédiatement après que la balle est sortie en hors-limites, l'équipe A commet une faute personnelle. **RÈGLE** : (a) Balle à l'équipe A, 1^{er} et 10 sur les A-23. Démarrer le temps au signal balle prête à jouer. (b) Balle à l'équipe B, 1^{er} et 10 sur les A-15. Démarrer le temps au "snap".*

RÈGLE 5 : SÉRIES DE TENUS, LIGNE À FRANCHIR

Faute entre les séries

ARTICLE 7.

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

Décisions homologuées 5.2.7

- I. 3^{ème} et 4 sur les B-30. Le coureur A22 sort hors-limites sur les B-18. L'équipe B fait une faute après que la balle est sortie des limites. **RÈGLE** : Balle à l'équipe A sur les B-9. 1^{er} et LEB. Démarrer le temps au signal balle prête à jouer, sauf dans les deux dernières minutes de chaque mi-temps.
- II. 4^{ème} et 4 sur les A-16. Le coureur A22 sort hors-limites sur les A-18. A77 fait une faute immédiatement après que la balle est sortie des limites. **RÈGLE** : Balle à l'équipe B sur les A-9. 1^{er} et LEB. Démarrer le temps au "snap".
- III. 4^{ème} et 5. L'équipe A gagne 6 yards et obtient une nouvelle série. Après que la balle a été déclarée prête à jouer et avant le "snap", A55 commet (a) une faute personnelle ou (b) un faux départ. **RÈGLE** : (a) 1^{er} et 25. (b) 1^{er} et 15.
- IV. 3^{ème} et 4 sur la ligne des 50 yards. Après que la balle a été déclarée prête à jouer et avant le "snap", B60 charge en franchissant la zone neutre et contacte le "snappeur" A50. Puis, A61 commet une faute contre B60. La faute de A61 est une faute personnelle. **RÈGLE** : Pénaliser l'équipe B de 5 yards pour le dépassement, puis pénaliser l'équipe A de 15 yards et replacer l'indicateur de la ligne à franchir marquant 1^{er} et 10 sur les A-40.
- V. Après que l'équipe A a obtenu un 1^{er} tenu, le juge de mêlée a placé la balle au sol sur les B-30. L'arbitre principal demande au juge de mêlée de s'écarter de la balle, mais avant que la balle ne soit signalée prête à jouer, le centre A55 "snappe" la balle. **RÈGLE** : Faute de balle morte de l'équipe A pour retard de jeu. 5 yards de pénalité, 1^{er} et 10 sur les B-35. **NOTE** : Ceci est une faute ayant lieu entre 2 séries de tenus et cela se produit avant que la balle ne soit déclarée prête à jouer pour la prochaine série. Donc, c'est un 1^{er} et 10 et non 1^{er} et 15. (Règle [4.1.1](#), [4.1.4](#)).
- VI. Le porteur de balle A22 est plaqué sèchement par B44 sur les B-5, en gagnant un 1^{er} et ligne d'en-but. Après que la balle est morte, A22 se relève et frappe B44. **RÈGLE** : Pénalité de 15 yards contre l'équipe A ; A22 est expulsé. Après application de la pénalité, l'équipe A aura un 1^{er} et 10 sur les B-20.

Faute par les deux équipes

ARTICLE 8. Si des fautes s'annulant interviennent au cours d'un tenu, ce tenu doit être rejoué (Règle [10.1.4](#) Exc.) (D.H. [10.1.4.III-VII](#)).

Décision d'arbitrage irréversible

ARTICLE 9. Aucune décision d'arbitrage ne peut être modifiée après le "snap" légal qui la suit, le coup de pied libre (kickoff) légal qui la suit, ou au terme de la 2^{ème} ou 4^{ème} période. (Règles [3.2.1.a](#), [3.3.4.e.2](#) et [11.1](#)). [**Exception** : Le numéro d'un tenu peut être corrigé n'importe quand pendant la série de tenus dont il fait partie ou avant que la balle ne soit légalement mise en jeu après cette série].

RÈGLE 6 :

LES COUPS DE PIED

SECTION 1. Coups de pied libres

Lignes de retrait

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

F.F.F.A. : pour les terrains ne faisant pas 100 yards, le coup d'envoi doit être effectué sur la ligne des 30 yards.

Formation de coup de pied libre (kickoff)

ARTICLE 2.

- a. Une balle bottée depuis une formation de coup de pied libre doit l'être légalement d'un point situé sur la ligne de retrait de l'équipe qui botte [**Exception** : Règle [6.1.2.c.4](#)], et sur ou entre les lignes de remise en jeu (hash marks). L'arbitre principal déclarera la balle prête à jouer quand les arbitres seront en position et après que le botteur a reçu la balle. **Après que la balle soit déclarée prête à jouer, elle ne peut être déplacée seulement qu'après avoir pris un temps-mort ou après un coup de pied ultérieur.** Quand la balle est prête à jouer et tombe du support pour une raison quelconque, l'équipe A ne devra pas la botter et l'arbitre devra siffler immédiatement.
- b. Après que la balle a été déclarée prête à jouer, tous les joueurs de l'équipe qui botte, à l'exception du botteur, ne doivent pas être à plus de 5 yards de leur ligne de retrait. Un joueur est considéré comme satisfaisant à cette condition lorsqu'au moins un de ses pieds est sur ou au-delà de la ligne 5 yards en-deçà de sa ligne de retrait. Si un joueur est à plus de 5 yards de sa ligne de retrait, et que n'importe quel autre joueur botte la balle, alors c'est une faute pour formation illégale. (D.H. [6.1.2.VII](#)).
- c. Quand la balle est bottée (D.H. [6.1.2.I-IV](#)) :
 1. Chaque joueur de l'équipe A, à l'exception du placeur et du botteur, doit être derrière le ballon [S18] (D.H. [6.1.2.V](#)).
 2. Tous les joueurs de l'équipe A doivent être dans les limites [S19].
 3. Au moins 4 joueurs de l'équipe A doivent se trouver de chaque côté du botteur [S19] (D.H. [6.1.2.II-IV](#)).
 4. Après un "safety", quand un dégagement (punt) ou un drop est utilisé, la balle peut être bottée d'un point situé en-deçà de la ligne de retrait de l'équipe qui botte. Si une pénalité en "yardage" pour une faute de balle vivante est appliquée depuis le point précédent, l'application se fait depuis la ligne des 20 yards, à moins que la ligne de retrait de l'équipe qui botte n'ait été déplacée par une pénalité antérieure [S18 ou signal approprié].
 5. Tous les joueurs de l'équipe A doivent avoir été entre les lignes des 9 yards après le signal "balle prête à jouer" [S19].

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

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

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

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

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

Décisions homologuées 6.1.2

- I. *La balle est bottée alors qu'elle est placée sur un support illégal, dégagée lors d'un coup de pied d'engagement ou bottée d'un point situé entre une ligne de remise en jeu et la touche la plus proche. **RÈGLE** : Coup de pied illégal. Faute de balle morte. Pénalité - 5 yards du point d'avancée (Règle 2.16.1.b).*
- II. *Le botteur A11 place la balle sur le support au milieu du terrain pour un coup de pied libre avec 4 coéquipiers à gauche de la balle et 6 à droite. La balle tombe du support. A55, qui était placé à gauche de la balle, vient tenir la balle sur le support pour le botteur qui est droitier. Aucun autre joueur de l'équipe A n'a bougé. Lorsque la balle est bottée par A11, A55 est à la droite du botteur. **RÈGLE** : Faute pour formation illégale de l'équipe A au moment du coup de pied. Pénalité - 5 yards du point précédent ou 5 yards du point où la balle morte appartient à B.*
- III. *Lors d'un coup de pied libre, le botteur A11 place la balle sur le support juste à l'intérieur de la ligne de remise en jeu située à sa droite. Tous ses coéquipiers se positionnent à sa gauche. Au signal prêt à jouer, 4 joueurs de l'équipe A qui étaient à la gauche d'A11 courent à sa droite et sont dans une zone située à la droite d'A11 quand celui-ci botte la balle. **RÈGLE** : formation légale.*
- IV. *A11 place la balle sur le support pour un coup de pied libre sur les A-35 au milieu du terrain. A12 se place à côté de la balle. Après le signal prêt à jouer, A11 avance comme pour botter la balle et A12 passe soudain devant lui et botte la balle. Au moment où la balle est bottée, A11 est directement derrière la balle avec 3 coéquipiers d'un côté de la balle. A12 plante son pied d'appui du même côté de la balle que celui où se trouvent ses 3 coéquipiers. **RÈGLE** : Faute de l'équipe A pour formation illégale. Pénalité - 5 yards du point précédent et redonner le coup de pied si l'équipe B le souhaite, ou 5 yards du point où la balle morte appartient à B.*
- V. *L'équipe A a dépassé pendant son coup de pied libre. B27 récupère le coup de pied avec un genou au sol. **RÈGLE** : Faute de l'équipe A pour dépassement. La balle est morte au point de récupération. Pénalité – l'équipe B peut choisir 5 yards du point précédent et rejouer le coup de pied libre, ou 5 yards du point de balle morte avec un 1^{er} et 10. La récupération de B27 a débuté un jeu de course qui a pris fin immédiatement. Ce scénario aurait également été valable si B27 avait réussi un arrêt de volée.*
- VI. *L'équipe A a dépassé pendant son coup de pied libre et B17 réceptionne la balle sur les B-15. B17 remonte jusqu'aux B-45 où il lâche la balle. A67 la récupère sur les B-47 et progresse alors jusqu'aux B-35 où il lâche la balle. La balle est récupérée par B20 au sol sur les B-33. **RÈGLE** : Faute de l'équipe A pour dépassement. L'équipe B peut faire rejouer le coup de pied libre 5 yards derrière le point précédent ou avoir 1^{er} et 10 sur les B-38.*
- VII. *L'équipe A est en formation pour un coup de pied libre sur les A-35. Deux joueurs, A33 et A66, sont en position 4 points avec les pieds sur la ligne des 29 yards et les mains sur les 31 yards. La balle, non touchée par un joueur, touche le sol dans la zone d'en-but de B et est déclarée morte. **RÈGLE** : "Touchback". Faute de l'équipe A pour formation illégale.*

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

L'équipe B a 2 options : prendre la balle sur les B-30, suite aux 5 yards de pénalité depuis ses 25 yards, ou faire rejouer le coup de pied libre sur les A-30 (Règle [6.1.8](#)).

VIII. Tard dans le match avec un score serré, l'équipe A est en position pour un coup de pied libre sur les 35 yards. Le botteur A10 place la balle sur la hash mark de droite pour un coup de pied court attendu. Après le signal de balle prête à jouer, A10 s'approche de la balle, la ramasse puis va la poser sur la hash mark de gauche très rapidement et botte la balle. L'équipe A recouvre légalement la balle sur les A-46. Lorsque la balle est bottée, l'équipe A a bien respecté les 4 joueurs minimum de chaque côté du botteur. **RÈGLE** : Par interprétation, une fois la position de la balle choisie par l'équipe A entre les hash marks et la balle déclarée prête à jouer, la balle ne peut être repositionnée qu'après un temps mort ou un nouveau coup de pied à jouer. Faute de balle vivante. 5 yards de pénalité au point précédent et coup de pied à rejouer. Si l'équipe B avait recouvert la balle sur les A-46, une option supplémentaire aurait été de snapper la balle après 5 yards de pénalité appliquées contre A depuis les A-46.

Toucher et Récupération du coup de pied libre ; Toucher illégal

ARTICLE 3.

- a. Aucun joueur de l'équipe A n'est autorisé à toucher une balle issue d'un coup de pied libre (kickoff) avant :
 1. Qu'elle ne touche un joueur de l'équipe B [**Exceptions** : Règle [6.1.4](#) et [6-5-1-b](#)] ;
 2. Qu'elle ne franchisse le plan défini par la ligne de retrait de l'équipe B et demeure au-delà de celui-ci [**Exception** : Règle [6.4.1](#)] (D.H. [2.12.5.1](#)) ; ou
 3. Qu'elle ne touche n'importe quel joueur, le sol, un arbitre ou quoi que ce soit d'autre au-delà de la ligne de retrait de l'équipe B.Après quoi, tous les joueurs de l'équipe A sont éligibles pour toucher, récupérer ou réceptionner la balle.
- b. Tout autre balle touchée par l'équipe A est un toucher illégal, une violation qui, quand la balle devient morte, confère à l'équipe qui reçoit le privilège de prendre la balle à l'endroit de cette violation.
- c. Toutefois si une pénalité pour une faute de balle vivante de l'une ou l'autre des équipes est acceptée, ou si des fautes s'annulent, ce privilège est aboli (D.H. [6.1.3.1](#)).
- d. Un toucher illégal dans la zone d'en-but de l'équipe A est ignoré.

Décisions homologuées 6.1.3

- I. A33 touche illégalement un coup de pied libre, puis, lui ou A44 récupère illégalement le coup de pied. **RÈGLE** : Les deux sont des touchers illégaux. A moins qu'il n'y ait une pénalité acceptée ou des fautes s'annulant, l'équipe B peut choisir de prendre la balle à l'un ou l'autre des points de toucher illégal.
- II. L'équipe A fait un coup de pied d'engagement court depuis les A-35. La balle, toujours non touchée, est sur les A-43, lorsque A55 bloque B44 au-dessus de la ceinture et par devant sur les A-46. A28 ne contrôle pas la balle sur les A-44, la balle roule jusqu'aux A-46, puis A88 bloque B22 sur les A-42. La balle est alors récupérée par A20 sur les A-44. **RÈGLE** : Le blocage de A55 est une faute et le toucher par A28 est illégal car l'équipe A n'est pas autorisée à toucher la balle tant qu'elle n'a pas franchi 10 yards ou qu'elle n'a pas été touchée par l'équipe B. Le blocage réalisé par A88 est légal car il a lieu après que la balle a parcouru 10 yards. L'équipe A est en possession légale de la balle lorsque A20 la récupère car elle a parcouru 10 yards. L'équipe B a 2 options : Décliner la pénalité pour blocage illégal et prendre la balle sur les A-44 par le privilège découlant du toucher illégal, ou ne

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

pas tenir compte du toucher illégal et faire rejouer le coup de pied sur les A-30 après l'application de 5 yards de pénalité suite au blocage de A55. NOTE : le point de balle morte sur les A-44 n'est pas un point d'application, car la balle n'appartient pas à l'équipe B à la fin du tenu (Règle [6.1.12](#)).

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

ARTICLE 4.

- a. Un joueur dans les limites n'est pas censé avoir touché la balle issue d'un coup de pied libre s'il le fait alors qu'il est bloqué par un adversaire dans cette balle. (D.H. [2-11-4-l](#))
- b. Un joueur dans les limites, touché par une balle rabattue ou illégalement bottée par un adversaire, n'est pas censé avoir touché celle-ci. (Règle [2.11.4.c](#))

Coup de pied libre immobilisé

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

Coup de pied libre réceptionné ou récupéré

ARTICLE 6.

- a. Si la balle issue d'un coup de pied libre (kickoff) est réceptionnée ou récupérée par un joueur de l'équipe qui reçoit, la balle continue à être en jeu [**Exceptions** : Règles [4.1.3.g](#), [6.1.7](#), [6.5.1](#) et [2](#)]. La balle devient morte si elle est réceptionnée ou récupérée par un joueur de l'équipe qui botte. La balle appartient à l'équipe qui reçoit au point de balle morte, à moins que l'équipe qui botte ne soit en sa possession légalement quand elle est déclarée morte. Dans ce cas, la balle appartient à l'équipe qui botte.
- b. Lorsque des joueurs qui sont adversaires, chacun étant autorisé à toucher la balle, récupèrent simultanément un coup de pied qui roule au sol ou réceptionnent simultanément un coup de pied libre, la possession simultanée rend la balle morte. Un coup de pied déclaré mort en possession commune est attribué à l'équipe qui reçoit.

Balle morte dans la zone d'en-but

ARTICLE 7.

- a. Quand une balle issue d'un coup de pied libre (kickoff) n'ayant pas été touchée par l'équipe B touche le sol sur ou après avoir franchi la ligne d'en-but de l'équipe B, la balle devient morte et appartient à l'équipe B.
- b. Si le résultat du coup de pied libre est un "touchback" (Règle [8.6](#)) pour l'équipe B, cette équipe remettra la balle en jeu sa ligne des 25 yards.

Fautes par l'équipe qui botte

ARTICLE 8. Les pénalités pour toutes les fautes commises entre les lignes d'en-but (goal line) par l'équipe qui botte autre que la gêne sur réception de coup de pied (règle [6.4](#)) durant un jeu de coup de pied libre peuvent être appliquées, au choix de l'équipe B, au point précédent avec le tenu rejoué, ou au point où la balle devenue morte appartient à l'équipe B.

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

Fautes contre le botteur

ARTICLE 9. Le botteur d'un coup de pied libre (kickoff) ne peut pas être bloqué avant qu'il n'ait avancé de 5 yards au-delà de sa ligne de retrait, ou que la balle ne soit touchée par un joueur, un arbitre ou ait touché le sol. (Règle [9.1.16.c](#))

PÉNALITÉ – 15 yards du point précédent [S40].

Formation d'un mur illégal – Illegal wedge formation

ARTICLE 10.

- a. Un mur, "wedge", est défini par 2 joueurs ou plus alignés épaule contre épaule situés à moins de 2 yards les uns des autres.
- b. Coup de pied libre seulement : après que la balle a été bottée, il est illégal pour 3 membres ou plus de l'équipe qui reçoit de former intentionnellement un "wedge" ayant pour but de protéger le porteur de balle. C'est une faute de balle vivante, qu'il y ait ou non contact avec des adversaires.

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

- c. Une formation "wedge" n'est pas illégale quand le coup de pied libre (kickoff) provient d'une formation évidente de coup de pied court.
- d. Ce n'est pas une faute si le résultat du jeu est un "touchback".

Joueur hors-limites

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

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

Eligibilité pour bloquer

ARTICLE 12. Aucun joueur de l'équipe A ne peut bloquer un adversaire avant que l'équipe A ne soit autorisée d'après la règle à toucher une balle issue d'un coup de pied libre (kickoff). (D.H. [6.1.3.II](#))

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

SECTION 2. Coup de pied libre hors-limites

Pour l'équipe qui botte

ARTICLE 1. Un coup de pied libre (kickoff) qui sort des limites entre les lignes d'en-but (goal line) sans avoir été touché par un joueur de l'équipe B qui est dans les limites constitue une faute (D.H. [6.2.1.I-II](#) et D.H. [4.2.1.III](#)).

PÉNALITÉ - Faute de balle vivante. 5 yards à partir du point précédent ; ou 5 yards du point où la balle devenue morte appartient à B ; ou l'équipe qui reçoit peut choisir de

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

prendre la balle à 30 yards au-delà de la ligne de retrait de l'équipe A, sur la ligne de remise en jeu correspondante [S 19].

F.F.A. : pour les terrains de moins de 100 yards, le coup de pied libre étant donné depuis la ligne des 30 yards, l'option de choisir de prendre la balle à 30 yards au-delà de la ligne de retrait de l'équipe A (à moins que celle-ci n'ait été déplacée par une pénalité précédente) est remplacée par la possibilité pour l'équipe B de prendre la balle sur ses propres 30 yards.

Décisions homologuées 6.2.1

- I. Un coup de pied d'engagement donné depuis la ligne des 35 yards sort en dehors des limites entre les lignes d'en-but sans avoir été touché par l'équipe B et l'équipe A a touché illégalement le coup de pied. **RÈGLE** : L'équipe B a 4 options : L'équipe B peut "snapper" au point de violation pour toucher illégal ; ou accepter une pénalité de 5 yards du point précédent avec l'équipe A bottant des A-30, ou mettre la balle en jeu des B-35 au point de remise en jeu ; ou mettre la balle en jeu au point de remise en jeu avec la pénalité de 5 yards du point où la balle est sortie en dehors des limites (Règle [6.1.8](#)).
- II. L'équipe A dépasse ou commet une infraction relative aux remplacements, et le coup de pied d'engagement depuis les 35 yards sort en dehors des limites après avoir été touché par l'équipe B. **RÈGLE** : Pour le dépassement ou l'infraction relative au remplacement, l'équipe B peut choisir de faire redonner le coup de pied avec 5 yards de pénalité, l'équipe A bottant de sa ligne des 30 yards, ou mettre la balle en jeu au point de remise en jeu avec une pénalité de 5 yards du point où la balle est sortie en dehors des limites (Règle [6.1.8](#)).

Pour l'équipe qui reçoit

ARTICLE 2. Quand un coup de pied libre (kickoff) sort des limites entre les lignes d'en-but (goal line), la balle appartient à l'équipe qui reçoit sur la ligne de remise en jeu (hash mark) correspondante. Quand un coup de pied libre sort des limites en-deçà de la ligne d'en-but, la balle appartient à l'équipe défendant cette ligne (D.H. [6.2.2.I.IV](#)).

Décisions homologuées 6.2.2

- I. Un coup de pied libre donné depuis les A-35 sort hors-limites entre les lignes d'en-but sans avoir été touché par l'équipe B et l'équipe A a dépassé. **RÈGLE** : l'équipe B a le choix entre faire redonner le coup de pied par l'équipe A après une pénalité de 5 yards, l'équipe A bottant de sa ligne des 30 yards, ou mettre la balle en jeu sur sa propre ligne des 35 yards au point de remise en jeu, ou mettre la balle en jeu au point de remise en jeu après pénalité de 5 yards du point où la balle est sortie en dehors des limites.
- II. Un coup de pied libre donné depuis les A-35 sort hors-limites entre les lignes d'en-but sans avoir été touché par l'équipe B et l'équipe A commet une faute après que la balle est sortie. **RÈGLE** : l'équipe B a le choix entre faire redonner le coup de pied par l'équipe A après une pénalité de 5 yards suivi de 15 yards de pénalité, ou mettre la balle en jeu soit sur la ligne des 50 yards au point de remise en jeu soit au point de remise en jeu 20 yards au-delà du point où la balle est sortie hors-limites.
- III. Un coup de pied libre en vol touche un joueur de l'équipe B se trouvant dans sa zone d'en-but, puis la balle sort hors-limites au niveau de la ligne des 3 yards. **RÈGLE** : Balle à l'équipe B, 1^{er} et 10 sur les B-3, au point de remise en jeu.
- IV. Coup de pied libre sur les A-35. B17 qui est dans les limites saute et il est le premier joueur à toucher la balle en l'attrapant en l'air. Il retombe ensuite hors-limites avec la balle en

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

possession. **RÈGLE** : Ce n'est pas une faute pour coup de pied libre hors-limites. B17 est à l'intérieur des limites lorsqu'il touche le coup de pied. L'équipe B aura la balle sur la ligne où B17 est sorti en touche. (Règle [2.27.15](#)).

SECTION 3. Coups de pied de mêlée

Qui ne franchit pas la zone neutre

ARTICLE 1.

- a. Un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) qui ne franchit pas la zone neutre est toujours en jeu. Tous les joueurs peuvent attraper ou récupérer la balle en-deçà de la zone neutre et l'avancer (D.H. [6.3.1.I-III](#)).
- b. Le fait de contrer un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) par un adversaire de l'équipe qui botte qui n'est pas à plus de 3 yards au-delà de la zone neutre est considéré comme ayant eu lieu dans ou en-deçà de cette zone (Règle [2.11.5](#)).

Décisions homologuées 6.3.1

- I. Un dégagement de l'équipe A franchi la zone neutre de 5 yards et B33 touche la balle. Puis la balle rebondit en-deçà de la zone neutre, où elle est récupérée par A33 dans l'aire de jeu. **RÈGLE** : La balle est morte lorsqu'elle est récupérée et ne peut être avancée. Premier tenu pour l'équipe A (Règles [6.3.3](#) et [6.3.6.a](#)). Le temps démarre au "snap" après une tentative de coup de pied légal.
- II. Le dégagement ou la tentative de "field goal" de l'équipe A, qui n'a pas été touché, franchit en vol la zone neutre, est repoussé par le vent et touche en premier le sol, un joueur, un arbitre ou quoi que ce soit d'autre dans ou en-deçà de la zone neutre. **RÈGLE** : On considère qu'un coup de pied n'a pas franchi la zone neutre tant qu'il n'a pas touché le sol, un joueur, un arbitre ou quoi que ce soit d'autre au-delà de la zone neutre. Tout coup de pied de mêlée peut être avancé après une réception ou récupération par l'équipe B, ou par l'équipe A dans ou en-deçà de la zone neutre si le coup de pied n'a pas franchi la zone neutre (Règle [2.16.7](#)).
- III. A1 gêne B1 qui a la possibilité de réceptionner un coup de pied, alors que le coup de pied de mêlée n'a pas franchi la zone neutre. **RÈGLE** : La gêne sur la possibilité de réceptionner un coup de pied ne s'applique pas, et tous les joueurs sont habilités à toucher, récupérer et avancer la balle. Ainsi, tout joueur peut légalement bloquer un adversaire ou le pousser pour tenter d'atteindre la balle ([9.3.6](#)); mais aucun joueur ne peut saisir un adversaire pour l'empêcher d'atteindre la balle ou pour permettre à un co-équipier de l'atteindre (Règles [9.1.5 Exc.3](#) et [9.3.6 Exc.3](#)).
- IV. Le dégagement de l'équipe A tenté en-deçà de sa propre ligne d'en-but, franchit la zone neutre dans l'aire de jeu, frappe un joueur de B et rebondit en arrière pour finir dans la zone d'en-but de l'équipe A, où A32 se couche sur la balle. **RÈGLE** : "Safety" (Règles [6.3.3](#), [6.3.6.a](#) et [8.5.1.a](#)).

Qui franchit la zone neutre

ARTICLE 2.

- a. Aucun joueur de l'équipe qui botte, qui est dans les limites, n'est autorisé à toucher la balle issue d'un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) ayant franchi la zone neutre avant qu'elle ne soit touchée par un adversaire. Un tel toucher illégal constitue une violation qui, lorsque la balle est morte, confère à l'équipe qui reçoit le privilège d'en prendre possession à l'endroit de la violation [**Exception** : Règle [6.3.4](#)] (D.H. [2.12.2.1](#) et D.H. [6.3.2.1](#)).

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

- b. Ce privilège est annulé si une pénalité pour une faute de balle vivante, à l'encontre de l'une ou l'autre des équipes, est acceptée. (D.H. [6.3.2.I-IV](#), [6.3.11.I-III](#) et D.H. [10.1.4.VII](#)).
- c. Ce privilège est annulé si des fautes s'annulent.
- d. Un toucher illégal lors d'une transformation, durant une période supplémentaire, ou dans la zone d'en-but de l'équipe A est ignoré.

Décisions homologiques 6.3.2

- I. *L'équipe A touche illégalement son propre coup de pied ; puis après que l'équipe B l'a touché, l'équipe A le récupère. **RÈGLE** : Le fait pour l'équipe A de récupérer la balle après que l'équipe B a touché le coup de pied est légal ; aussi, pour obtenir la balle, l'équipe B doit la prendre à l'endroit où l'équipe A l'a illégalement touchée. A moins que le toucher illégal ne soit aussi récupération illégale par l'équipe qui botte, et s'il n'y a pas de fautes, l'équipe qui reçoit peut jouer la balle avec l'assurance qu'elle pourra ensuite prendre la balle à n'importe quel point de toucher illégal.*
- II. *Pendant un coup de pied de mêlée, A1 commet une violation de toucher, après quoi B1 récupère, avance et lâche la balle. A2 récupère la balle lâchée et, pendant sa progression, B2 saisit, fait un croche-pied ou donne un coup de poing. **RÈGLE** : L'équipe A pourra avoir la balle à l'endroit où la pénalité pour la faute de B la laissera, mais si l'équipe A déclinait la pénalité cela permettrait à l'équipe B d'avoir la balle en choisissant la violation pour toucher illégal. B2 est expulsé s'il est pénalisé pour avoir frappé un adversaire.*
- III. *Le dégagement de l'équipe A, qui a franchi la zone neutre, est touché en premier par A80, puis la balle est ramassée par B40, qui progresse de 5 yards et la lâche. A20 récupère et marque. Pendant la course d'A20, B70 saisit. **RÈGLE** : Pas de score. Les pénalités de 5 et 10 yards ne sont pas administrées sur la transformation ou le coup de pied d'engagement suivant. La pénalité pour la faute de l'équipe B est déclinée d'après la règle, parce qu'il n'y a pas de point d'application. La balle appartient à l'équipe B au point du toucher illégal (Règle [10.2.5.a.2](#)).*
- IV. *Le dégagement de l'équipe A, qui a franchi la zone neutre, est touché en premier par A80, puis la balle est ramassée par B40, qui progresse de 5 yards et la lâche. Pendant la course de B40, B70 saisit. A20 récupère et marque. **RÈGLE** : Pas de score. Les pénalités de 5 et 10 yards ne sont pas administrées sur la transformation ou le coup de pied d'engagement suivant. Du fait que le toucher illégal donne un point d'application, la faute de l'équipe B peut être administrée d'après la Règle [5.2.4](#). La balle appartient à l'équipe B au point du toucher illégal si A décline la pénalité, ou au point résultant de l'application de la pénalité si elle est acceptée (Règle [10.2.2](#) et [10.2.5.a.2](#)).*

Tous deviennent éligibles

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

Il n'est pas tenu compte d'un toucher contraint

ARTICLE 4.

- a. Un joueur qui est dans les limites n'est pas censé avoir touché la balle issue d'un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) qui a franchi la zone neutre s'il le fait alors qu'il est bloqué par un adversaire dans cette balle (D.H. [6.3.4.I.V](#) et D.H. [2.11.4.I](#)).
- b. Un joueur dans les limites, touché par une balle rabattue ou bottée illégalement par un adversaire, n'est pas censé avoir touché celle-ci (D.H. [6.3.4.II](#)) (Règle [2.11.4.c](#)).

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

Décisions homologiques 6.3.4

- I. L'équipe A botte depuis sa propre ligne de 35 yards. Le coup de pied, qui n'a pas été touché, s'immobilise sur les B-3 quand A3 bloque B1 dans la balle qui, à la suite de ce contact, est projetée dans la zone d'en-but de B et sort des limites par la ligne de fond. **RÈGLE** : "Touchback". Dès lors qu'A3 a bloqué B1 et l'a contraint à toucher la balle, on considère que B1 n'a pas touché la balle. L'impulsion ne peut être attribuée à l'équipe B mais découle du coup de pied (Règle [8.7.1](#)).
- II. La longue tentative de "field goal" de A est touchée en premier quand A1 rabat la balle libre en train de rouler, vers l'arrière et sur B1 qui était à proximité. **RÈGLE** : Toucher illégal par A1. On considère que l'équipe B n'a pas touché la balle (Règle [8.4.2.b](#)).
- III. Le coup de pied de mêlée de l'équipe A, qui n'a pas été touché, est immobilisé sur les B-3 lorsque B22 bloque A80 dans la balle qui, à la suite de ce contact, est projetée dans la zone d'en-but où elle touche le sol. **RÈGLE** : la balle est morte dès qu'elle touche le sol dans la zone d'en-but. "Touchback". Le fait qu'A80 a touché la balle est ignoré. D'après la règle, aucune des équipes n'est censée avoir touché la balle (Règle [8.6.1.b](#)).
- IV. Pendant que le dégagement de A roule au sol, le retourneur B22 bloque A88 pour l'empêcher d'aller vers la balle. Les 2 joueurs sont en contact lorsque la balle touche la jambe de B22. A44 récupère la balle sur les B-30. **RÈGLE** : Balle à l'équipe A, 1^{er} et 10 sur les B-30. Ceci n'est pas un toucher contraint. Bien que B22 était en contact avec A88 quand il touche la balle, le toucher n'est pas causé par le blocage. L'horloge de match démarre au "snap".
- V. Pendant que la balle, issue d'un dégagement, roule au sol, A44 bloque B33 qui touche la balle suite au blocage. La balle rebondit et vient toucher la jambe de B48. L'équipe A récupère la balle. **RÈGLE** : Balle à A, 1^{er} et 10 au point où la balle a été récupérée. Bien que le toucher de B33 soit contraint, celui de B48 ne l'est pas. Le fait que B48 touche la balle autorise l'équipe A à la récupérer légalement (Règle [6.3.4.a](#)).

Balle réceptionnée ou récupérée par l'équipe qui reçoit

ARTICLE 5. Lorsque la balle issue d'un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) est réceptionnée ou récupérée par un joueur de l'équipe qui reçoit, la balle reste en jeu. [**Exceptions** : Règles [4.1.3.g](#), [6.3.9](#), [6.5.1 et 2](#)] (D.H. [8.4.2.V](#)).

Balle réceptionnée ou récupérée par l'équipe qui botte

ARTICLE 6.

- a. Si un joueur de l'équipe qui botte réceptionne ou récupère un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) qui a franchi la zone neutre, la balle devient morte (D.H. [6.3.1.IV](#)). La balle appartient à l'équipe qui reçoit au point de balle morte, à moins que l'équipe qui botte ne soit en possession légale de la balle quand celle-ci est déclarée morte. Dans ce cas, la balle appartient à l'équipe qui botte [**Exception** : Règle [8.4.2.b](#)].
- b. Lorsque des joueurs qui sont adversaires, chacun éligible pour toucher la balle, récupèrent simultanément un coup de pied qui roule au sol ou réceptionnent simultanément un coup de pied de mêlée (scrimmage kick), la possession simultanée rend la balle morte. La balle issue d'un coup de pied et déclarée morte en possession commune est attribuée à l'équipe qui reçoit (Règles [2.4.4](#) et [4.1.3.I](#)).

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

Hors-limites entre les lignes d'en-but ou immobilisée dans les limites

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

Hors-limites après avoir franchi une ligne d'en-but

ARTICLE 8. Si une balle issue d'un coup de pied de mêlée (à l'exception de celle qui marque un "field goal") sort des limites après avoir franchi une ligne d'en-but, elle devient morte et appartient à l'équipe qui défend cette ligne (Règle [8.4.2.b](#)).

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

ARTICLE 9. Lorsqu'une balle issue d'un coup de pied de mêlée n'est pas touchée par l'équipe B au-delà de la zone neutre et touche le sol sur ou derrière la ligne d'en-but de l'équipe B, elle devient morte et appartient à l'équipe défendant cette ligne d'en-but, (Règle [8.4.2.b](#)) (D.H. [6.3.9.I-II](#)).

Décisions homologuées 6.3.9

- I. *A33 touche illégalement un dégagement. La balle roule dans la zone d'en-but de l'équipe B, où l'équipe B la récupère et l'avance dans l'aire de jeu. **RÈGLE** : La balle est morte lorsqu'elle touche le sol dans la zone d'en-but. L'équipe B peut choisir un "touchback" ou de prendre la balle au point du toucher illégal de l'équipe A (Règle [4.1.3.c](#)).*
- II. *Le coup de pied de dégagement de l'équipe A va jusque dans la zone d'en-but de l'équipe B, la balle n'ayant pas été touchée par l'équipe B au-delà de la zone neutre. L'équipe B commet une faute personnelle après que la balle a touché le sol dans la zone d'en-but. **RÈGLE** : "Touchback". Faute de balle morte après le "touchback". Balle à l'équipe B, 1^{er} et 10 sur les B-10 après application de la pénalité depuis les B-20.*
- III. *Un joueur de l'équipe B touche un coup de pied de mêlée en vol dans sa propre zone d'en-but et l'équipe A récupère la balle au sol dans la zone d'en-but. **RÈGLE** : "touchdown" pour l'équipe A. (Règles [6.3.3](#) et [8.2.1.d](#)).*

Coups de pied légaux et illégaux

ARTICLE 10.

- a. Un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) légal est un dégagement, un drop ou un coup de pied placé, exécuté en accord avec les règles.
- b. Un coup de pied de retour est un coup de pied illégal et constitue une faute de balle vivante qui rend la balle morte. (Règle [2.16.8](#))

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

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

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

- d. Aucun équipement ne sera utilisé pour marquer le point d'un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) placé ou pour élever la balle. Ceci est une faute de balle vivante au moment du "snap".

PÉNALITÉ - 5 yards du point précédent [S19].

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

Balle libre après avoir franchi la ligne d'en-but

ARTICLE 11. Si la balle issue d'un coup de pied de mêlée (scrimmage kick), non touchée par l'équipe B après avoir franchi la zone neutre, est rabattue dans la zone d'en-but de B par un joueur de l'équipe A, c'est une violation pour toucher illégal (Règle [6.3.2](#)). Le point de violation est la ligne des 20 yards de B. C'est un cas spécifique de balle rabattue dans la zone d'en-but et qui n'est pas une faute. (D.H. [6.3.11.I-V](#) et D.H. [2.12.2.I](#))

Décisions homologuées 6.3.11

- I. L'équipe A "snappe" sur les 50 yards et dégage. La balle n'a pas été touchée au-delà de la zone neutre quand A88 l'atteint en vol à travers la ligne d'en-but de B, et la rabat vers l'arrière dans l'aire de jeu. La balle sort des limites sur les B-4. **RÈGLE** : Pas de faute de A pour rabattre la balle dans la zone d'en-but. Toucher illégal. Le point de violation est la ligne des 20 yards de B. Balle à B, 1^{er} et 10 sur les B-20.
- II. L'équipe A "snappe" sur les 50 yards et dégage. La balle n'a pas été touchée au-delà de la zone neutre quand A88 l'atteint en vol à travers la ligne d'en-but de B, et la rabat vers l'arrière dans l'aire de jeu. B22 la récupère sur les 2 yards et progresse jusqu'aux B-12 où A66 le plaque en le tirant par la grille. **RÈGLE** : L'équipe B peut accepter la pénalité, qui annulera le privilège du toucher illégal, et ainsi obtenir 1^{er} et 10 sur les B-27.
- III. L'équipe A "snappe" sur les 50 yards et dégage. La balle n'a pas été touchée au-delà de la zone neutre quand A88 l'atteint en vol à travers la ligne d'en-but de B, et la rabat vers l'arrière dans l'aire de jeu. B22 rate la balle sur les B-2 et A43 la récupère sur les B-6. Lorsque la balle était libre, B77 a saisi A21 sur les B-10. **RÈGLE** : L'équipe A peut annuler le privilège du toucher illégal en acceptant la pénalité pour la saisie, appliquée du point précédent avec le tenu à rejouer. Les règles relatives aux applications selon le point résultant d'un coup de pied de mêlée ne concernent pas les fautes commises par l'équipe B lorsque l'équipe A est en possession légale de la balle quand celle-ci est déclarée morte.
- IV. L'équipe A "snappe" sur les 50 yards et dégage. Pendant le coup de pied, B77 fauche sur les B-20. La balle non touchée, est rabattue par l'équipe A vers l'arrière et en dehors des limites depuis la zone d'en-but et sort sur les B-2. **RÈGLE** : Pas de faute de A pour rabattre la balle depuis la zone d'en-but. Toucher illégal. La faute pour fauchage de B77 est régie par les règles au point de fin de coup de pied de mêlée. L'équipe A acceptera la pénalité, ce qui annule le privilège du toucher illégal. La pénalité sera appliquée au point résultant de fin de coup de pied, les B-20, moitié de distance. Balle à B sur les B-10.
- V. L'équipe A "snappe" sur les 50 yards et dégage. La balle n'a pas été touchée au-delà de la zone neutre quand A88 qui se trouve au-delà de la ligne d'en-but de B, la rabat vers l'arrière dans l'aire de jeu, et elle sort des limites sur les B-4. Pendant le coup de pied, A55 bloque sous la ceinture. **RÈGLE** : Pas de faute de A pour rabattre la balle dans la zone d'en-but. Toucher illégal. Le point de violation est la ligne des B-20. L'équipe B peut accepter la pénalité pour blocage sous la ceinture, qui sera appliquée soit sur les B-4, soit au point précédent avec le tenu à rejouer. Si l'équipe B décline la pénalité, le toucher illégal donne balle à B, 1^{er} et 10 sur les B-20.

Joueur hors-limites

ARTICLE 12. Aucun joueur de l'équipe A sortant des limites pendant un tenu de coup de pied de mêlée (scrimmage kick) ne peut revenir dans les limites pendant le tenu [**Exception** : ceci ne s'applique pas à un joueur de l'équipe A sortant hors-limites par suite d'un blocage et revenant immédiatement dans les limites].

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

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

Décision homologuée 6.3.12

- I. Le chasseur A88 court près de la touche pour couvrir un coup de pied de dégagement lorsqu'il marche sur la ligne de touche et revient dans les limites pour continuer sa course en direction du retourneur qu'il plaque sur les B-30. **RÈGLE** : Faute de A88 pour être revenu dans les limites durant un tenu de coup de pied de mêlée. 5 yards de pénalité. L'équipe B a le choix entre répéter le tenu après l'application de la pénalité, ou remettre la balle en jeu sur les B-35.

Fautes par l'équipe qui botte

ARTICLE 13. Les pénalités pour toutes les fautes commises entre les ligne d'en-but (goal line) par l'équipe qui botte autre que la gêne sur réception de coup de pied (règle 6.4) au cours d'un jeu de coup de pied de mêlée (scrimmage kick) durant lequel la balle a franchi la zone neutre, (excepté lors des tentatives de "field goal"), peuvent être appliquées, au choix de l'équipe B, soit au point précédent avec le tenu à rejouer (**Exception** : Pour les fautes dans la zone d'en-but de l'équipe A, l'option de pénalité est un safety), soit au point où la balle devenue morte appartient à B. (D.H. [6.3.13.I-III](#))

Décisions homologuées 6.3.13

- I. L'équipe A dégage lors d'un 4^{ème} et 7 sur ses 35 yards. Au "snap", l'équipe A présente 5 joueurs dans l'arrière champ. Le coup de pied est partiellement contré et sort hors-limites sur les A-45. **RÈGLE** : Faute pour formation illégale. L'équipe B peut prendre la balle sur les A-40, 1^{er} et 10 après application de 5 yards de pénalité au point de sortie, point de balle morte, ou faire appliquer la pénalité au point précédent avec le 4^{ème} tenu à rejouer sur les A-30.
- II. L'équipe A dégage lors d'un 4^{ème} et 7 sur ses 35 yards. Au "snap", l'équipe A présente 5 joueurs dans l'arrière champ. Le coup de pied est partiellement contré, ne franchit pas la zone neutre, et est retourné par B88 jusqu'aux A-28. **RÈGLE** : Faute pour formation illégale. L'équipe B peut prendre la balle sur les A-28, 1^{er} et 10, après avoir décliné la pénalité, ou faire appliquer la pénalité au point précédent avec le 4^{ème} tenu à rejouer sur les A-30.
- III. L'équipe A dégage lors d'un 4^{ème} et 7 sur ses 35 yards. Au "snap", l'équipe A présente 5 joueurs dans l'arrière champ. Le coup de pied est partiellement contré, franchit la zone neutre, revient en roulant en-deçà de la zone neutre et sort hors-limites sur les A-32. **RÈGLE** : Faute pour formation illégale. L'équipe B peut prendre la balle sur les A-27, 1^{er} et 10 après application de la pénalité au point de balle morte les A-32, ou faire appliquer la pénalité au point précédent avec le 4^{ème} tenu à rejouer sur les A-30.
- IV. 4^{ème} et 15 sur les A-5. Le punteur A88 est dans sa zone d'en-but au moment où il botte la balle. La tackle A77 est flagué pour saisie dans la zone d'en-but. L'équipe B retourne la balle jusqu'aux B-45. **RÈGLE** : L'équipe B a le choix de faire appliquer la pénalité aux B-45, ou d'accepter la pénalité pour un safety (Règle [10-2-4](#)).

Hommes défensifs sur coup de pied placés

ARTICLE 14. Si l'équipe A est en formation pour tenter un coup de pied placé ("field goal" ou transformation), il est illégal pour 3 joueurs de l'équipe B, placés sur leur ligne de mêlée à l'intérieur de la zone de blocage, de s'aligner épaule contre épaule et, après le "snap", d'avancer et d'entrer en contact ensemble avec le même joueur de A (D.H. [6.3.14.I-II](#))

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

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

Décisions homologuées 6.3.14

- I. 4^{ème} et 7 sur les B-20. L'équipe A est en formation pour tenter un "field goal". Les joueurs de défense B55, B57 et B78 sont alignés épaule contre épaule. B57 est placé en face du garde droit A66, pendant que B55 et B78 sont de part et d'autre d'A66. Après que la balle est "snappée", les 3 joueurs de B avancent ensemble. (a) Les 3 ont leur 1^{er} contact avec A66 ; (b) B55 et B57 contactent A66, et B78 part vers le tackle droit ; (c) B57 et B78 font leur blocage contre A66 mais B55 saute pour essayer de contrer le coup de pied. **RÈGLE :** (a) Faute. 5 yards de pénalité. Si l'équipe A accepte la pénalité, ce sera 4^{ème} et 2 sur les B-15. (b) et (c) Pas de faute. Les actions faites par les joueurs de l'équipe B ne font pas de contact contre un seul et même joueur, et donc le jeu est légal.
- II. 4^{ème} et 7 sur les B-20. L'équipe A est en formation pour tenter un "field goal". L'équipe A a 5 joueurs positionnés dans l'arrière champ. Les joueurs de défense B55, B57 et B78 sont alignés épaule contre épaule. B57 est placé en face du garde droit A66, pendant que B55 et B78 sont de part et d'autre d'A66. Après que la balle est "snappée", les 3 joueurs de B avancent ensemble. Leur premier contact est fait contre A66. Le placeur récupère la balle, se redresse et fait une passe complétée sur le receveur éligible A88 qui est plaqué sur les B-10. **RÈGLE :** Faute de l'équipe A, formation illégale. Faute de l'équipe B, 3 hommes défensifs contre un homme offensif. Les fautes s'annulent et le tenu est rejoué.

SECTION 4. Opportunité de réceptionner un coup de pied

Gêne sur l'opportunité de réceptionner.

ARTICLE 1.

- a. Si un joueur de l'équipe de réception, qui est dans les limites, est positionné de façon à pouvoir réceptionner un coup de pied libre (kickoff) ou un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) qui a franchi la zone neutre, et qu'il tente effectivement de le faire, il doit bénéficier d'une opportunité (ou occasion) de réceptionner le coup de pied (D.H. [6.3.1.III](#), D.H. [6.4.1.V-VI](#) et [IX](#)).
- b. Il y a gêne sur réception de coup de pied si, avant que le réceptionneur ne touche la balle, un joueur de l'équipe A entre dans la zone définie par la largeur des épaules du réceptionneur et étendue 1 yard devant lui. En cas de doute il y a faute. (D.H. [6.4.1.X-XIII](#)).
- c. Cette protection cesse quand la balle touche le sol [**Exception** : Coup de pied libre suivant le point f ci-dessous] ; quand n'importe quel joueur de B "rate" ou touche un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) au-delà de la zone neutre, ou quand n'importe quel joueur de B "rate" ou touche un coup de pied libre (kickoff) dans l'aire de jeu ou dans la zone d'en-but [**Exception** : Règle [6.5.1.b](#)] (D.H. [6.4.1.IV](#)).
- d. Si la gêne avec un receveur potentiel est due au blocage par un adversaire, elle ne constitue pas une faute.
- e. Il y a gêne si l'équipe qui botte contacte le receveur potentiel avant ou en même temps qu'il touche la balle (D.H. [6.4.1.II-III](#) et [VIII](#)). En cas de doute, il y a faute pour gêne.
- f. Durant un coup de pied libre (kickoff), un joueur de l'équipe qui reçoit en position pour recevoir la balle, a la même protection liée à la gêne sur réception de coup de pied et à l'arrêt de volée, que la balle soit bottée directement depuis le support ou qu'elle soit bottée de telle façon qu'elle touche immédiatement le sol une seule fois, puis qu'elle prenne une trajectoire en l'air, comme pour une balle bottée directement depuis le support.
- g. Un contact par l'équipe A incluant une faute pour viser/initier (Règle [9.1.3](#) et [9.1.4](#)) ou toute autre faute personnelle qui interfère avec l'opportunité de réceptionner un coup de pied, peut être gérée soit comme une gêne sur réception de coup de pied, soit comme

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

viser/initier, soit comme une faute personnelle. La pénalité de 15 yards est appliquée au point où la balle est déclarée morte en possession de l'équipe B, ou au point de faute au choix de l'équipe B.

PÉNALITÉ [a-g] - Pour une faute entre les lignes d'en-but : autre que pour une faute en deçà des 25 yards de l'équipe B durant un coup de pied libre : Balle à l'équipe qui reçoit, 1^{er} tenu, 15 yards au-delà du point de faute s'il y a gêne [S33].

Pour une faute commise durant un jeu de coup de pied libre en deçà des 25 yards de l'équipe B, contre un joueur ayant fait un signal valide d'arrêt de volée : pénaliser depuis la ligne des 25 yards de l'équipe B [S33].

Pour une faute derrière une ligne d'en-but : Accorder un "touchback" et pénaliser depuis le point d'avancée [S33].

Les fautifs flagrants doivent être expulsés [S47].

Décisions homologuées 6.4.1

- I. Un joueur de A réceptionne un coup de pied libre très près du retourneur B25, l'empêchant ainsi d'effectuer sa réception. **RÈGLE** : Gêne avec l'opportunité. Pénalité - 15 yards du point de la faute.
- II. Un joueur de B, prêt à réceptionner un coup de pied de mêlée, est plaqué avant que la balle n'arrive, mais réceptionne le coup de pied en tombant. **RÈGLE** : Gêne avec l'opportunité, pénalité de 15 yards du point de faute. Expulsion du joueur de A si le contact est flagrant. Si la faute a lieu entre les lignes d'en-but, l'application a lieu au point de faute et l'équipe B mettra la balle en jeu par un "snap" ; si elle a lieu dans la zone d'en-but de l'équipe B, un "touchback" sera accordé et la pénalité sera appliquée au point d'avancée. La décision aurait été la même si la réception du coup de pied avait été ratée ou lâchée. La décision aurait également été identique lors d'une tentative ratée de "field goal" puisque l'équipe B a touché la balle au-delà de la ligne de mêlée.
- III. Au-delà de la zone neutre, A1 est placé ou court entre la balle en vol et B1 et (a) A1 est touché par la balle alors que B1 était en position pour la réceptionner ; ou (b) B1, en essayant de réceptionner la balle, percute A1. **RÈGLE** : Gêne avec l'opportunité. Pénalité - (a) et (b) 15 yards au point de faute pour gêne avec la possibilité de réceptionner un coup de pied.
- IV. Un joueur de l'équipe B, tentant de réceptionner un coup de pied (pas de signal d'arrêt de volée), rate la balle qui est ensuite touchée par un adversaire, lequel ne gênait pas la possibilité pour le receveur de réceptionner, lorsque celui-ci était en position pour réceptionner le coup de pied. **RÈGLE** : Pas de gêne. La protection contre la gêne se termine dès qu'un joueur quelconque de B touche ou rate la balle.
- V. Un joueur de l'équipe A au-delà de la zone neutre est le premier à toucher ou à réceptionner un coup de pied de mêlée qu'aucun receveur n'aurait pu réceptionner pendant que la balle était en vol. **RÈGLE** : Toucher illégal, mais pas de gêne.
- VI. B25 est en position de recevoir un dégagement sur sa ligne des 35 yards. Alors que la balle est dans sa phase descendante, A88 approche en courant sur le côté de B25, l'obligeant à s'écarter avant de réceptionner la balle. A88 ne contacte jamais B25 et n'a jamais été positionné dans la zone de 1 yard devant B25. **RÈGLE** : Faute de A88, gêne sur réception de coup de pied, 15 yards de pénalité au point de faute. Même si B25 réceptionne la balle, l'action de A88 contraint B25 à modifier sa position originelle, et cela interfère avec l'opportunité de réceptionner la balle.

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

- VII. B10 fait un signal d'arrêt de volée, rate la balle, mais la réceptionne ensuite. **RÈGLE** : Si B10 avait la possibilité de réceptionner le coup de pied après l'avoir ratée, il doit bénéficier de la possibilité de réceptionner sans être gêné. Si B10 réceptionne la balle ratée, elle devient morte au point où elle a été touchée en premier par B10.
- VIII. 4^{ème} et 10 sur les 50 yards. B17 est sur ses propres 20 yards, prêt à réceptionner le coup de pied de mêlée de l'équipe A. Pendant que la balle est en train de redescendre, A37 contacte B17 de manière vicieuse et flagrante avant qu'il ne touche la balle. A37 n'a pas ralenti ni fait aucune tentative pour éviter B17. **RÈGLE** : Faute personnelle de l'équipe A, gêne avec la possibilité de réceptionner un coup de pied. Pénalité - 15 yards du point de faute. A37 est expulsé.
- IX. 4^{ème} et 10 sur les 50 yards. Le coup de pied de mêlée de A, repoussé par le vent est en train de redescendre sur les B-30. B18 qui est sur ses propres 20 yards, doit contourner A92 sur les 25 yards pour réceptionner le coup de pied sur les 30 yards. **RÈGLE** : Faute de A92, gêne avec la possibilité de réceptionner un coup de pied. Pénalité - 15 yards du point de faute, qui est la ligne des 25 yards de B.
- X. Le retourneur B44 est positionné sur ses 30 yards pour réceptionner un coup de pied de dégagement. A11 descend le terrain pour couvrir un retour et arrive à environ 30 centimètres directement devant B44 quand la balle redescend. B44 réussit la réception sans avoir à se déplacer, ou à modifier son geste de réception en raison de la présence de A11 qui ne s'est pas retiré pour laisser plus de place à B44. **RÈGLE** : Faute de A11 pour gêne avec la réception de coup de pied. A11 est entré dans la zone de 1 yard devant le retourneur B44. 15 yards de pénalité.
- XI. Le retourneur B22 est sur ses 30 yards attendant la balle qui redescend vers lui après un dégagement, et son co-équipier B88 est 3 yards devant lui sur les B-33. Descendant le terrain pour couvrir le retour, A44 bloque légalement B88, qui est projeté sur B22 juste avant que la balle n'arrive. La balle frappe l'épaule de B22 et rebondit. L'équipe A récupère la balle sur les B-25. **RÈGLE** : Balle à l'équipe A, 1^{er} et 10 sur les B-25. Ce n'est pas une gêne sur réception de coup de pied. L'action de A44 est contre B88 qui n'est pas en position de recevoir le coup de pied, et non contre B22. Il ne peut donc être reproché à A44 d'avoir commis une gêne sur réception sur B22. Le fait que B22 touche la balle autorise l'équipe A à la récupérer légalement.
- XII. 4^{ème} et 5 sur les A-30. Le retourneur B22 est en position de recevoir le dégagement sur ses 30 yards. Il ne fait aucun signal. A88 est à moins de 1 yard de B22 sur son côté, mais ne le contacte pas, lorsque B22 réceptionne sur les B-30. B22 est plaqué sur les B-32. La présence de A88 n'a jamais demandé aucun ajustement de la part de B22 pour réceptionner la balle. **RÈGLE** : Jeu légal, pas de gêne sur réception. A88 est proche et à moins de 1 yard de B22, mais n'est pas directement en face de lui. Sa position n'affecte pas la réception de B22. 1^{er} et 10 pour l'équipe B sur ses 32 yards.
- XIII. B44 est en position de réceptionner le dégagement sur ses 25 yards. Pendant que la balle est encore très haut en l'air, et bien avant qu'elle n'arrive vers B44, A88 court juste en face de B44 dans la zone de 1 yard, mais n'est pas près de lui quand la balle arrive. B44 réceptionne le dégagement et il est plaqué. **RÈGLE** : Pas de faute. Bien que A88 pénètre dans la zone de 1 yard directement devant B44, cela est si tôt dans l'action qu'il n'y a aucune gêne pour B44 avec la possibilité de réceptionner la balle.

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

SECTION 5. Arrêt de volée

Balle morte à l'endroit de la réception

ARTICLE 1.

- a. Si un joueur de l'équipe B fait un signal d'arrêt de volée (fair catch), la balle devient morte à l'endroit où elle est réceptionnée et appartient à l'équipe B à cet endroit. [Exception : si un joueur de l'équipe B réussit un arrêt de volée lors d'un coup de pied libre (kickoff) en deçà de la ligne des 25 yards de l'équipe B, la balle appartient à l'équipe B sur sa propre ligne des 25 yards. Le snap suivant devra être réalisé depuis le point situé au milieu des lignes de remise en jeu (hashmarks), sauf si un autre point entre ces dernières est choisi par l'équipe devant remettre la balle en jeu avant l'horloge de jeu ne soit sur 25 secondes ou avant tout signal de balle déclarée prête à jouer. Après que l'horloge de remise en jeu soit sur les 25 secondes ou après tout signal de balle déclarée prête à jouer, la balle peut être déplacée seulement après un temps mort d'équipe sauf lorsque cela précédé par une faute de l'équipe A ou des fautes s'annulant.]
- b. Si un joueur de l'équipe B effectue un signal d'arrêt de volée valable, l'opportunité (ou occasion) de réceptionner un coup de pied libre (kickoff) ou de mêlée (scrimmage kick) continue même si ce joueur rate ("muff") et a encore l'opportunité de réussir la réception. Si le joueur ou un autre joueur de l'équipe B réussit ensuite la réception, la balle est placée à l'endroit où elle a été touchée en premier. Cette protection ne cesse que si la balle touche le sol. (D.H. [6.5.1.I-II](#)).
- c. Les règles concernant l'arrêt de volée s'appliquent seulement lorsqu'un coup de pied de mêlée franchit la zone neutre ou pendant les coups de pied libres.
- d. Les dispositions concernant l'arrêt de volée ont pour objectif de protéger le receveur qui, en signalant l'arrêt de volée, indique que la balle ne sera pas avancée après réception que ce soit par lui-même ou par un co-équipier (D.H. [6.5.5.III](#)).
- e. La balle doit être mise en jeu par un "snap", par l'équipe qui recevait au point de réception si la balle a été réceptionnée [**Exceptions** : Règles [6.5.1.a](#), [6.5.1.b](#), [7.1.3](#) et [8.6.1.b](#)].

Décisions homologuées 6.5.1

- I. A la suite d'un signal valable ou non valable, B1 rate la balle issue d'un dégagement sans s'en assurer la possession et B2, qui n'avait pas fait de signal, réceptionne le coup de pied. **RÈGLE** : La balle est morte quand elle est réceptionnée par B2, et la balle est placée où B1 la touche en premier.
- II. B1 a un pied hors-limites lorsqu'il fait un signal valable ou non valable. Puis il réceptionne le coup de pied dans les limites. **RÈGLE** : Il n'y a pas de règle contre un receveur de l'équipe B sortant en touche pendant un coup de pied. Le signal est valable ou non valable ; la réception dans le terrain est légale et la balle est morte.
- III. Pendant un coup de pied libre, B21 fait un signal d'arrêt de volée sur les B-5. B21 touche la balle sans s'en assurer la possession et immédiatement la recouvre sur les B-5. **RÈGLE** : Ce n'est pas un arrêt de volée réussi. Balle à l'équipe B, 1^{er} et 10 yards sur les B-5.

Interdiction d'avancer

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

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

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

Décisions homologiques 6.5.2

- II. B1 fait un signal d'arrêt de volée avant que B2 ne rate la balle, puis B1 réceptionne ou récupère le coup de pied et avance. **RÈGLE** : Avancer après l'arrêt de volée n'annule pas le fait que la balle est morte dès qu'elle est réceptionnée. Deux pas sont autorisés pour permettre à B1 de s'arrêter ou de rétablir son équilibre. Un troisième pas ou plus dans les limites est sujet à pénalité, appliquée à l'endroit où la balle est réceptionnée ou récupérée. Si B1 est alors plaqué, le plaquage est ignoré, sauf s'il est considéré comme inutilement brutal ou s'il est si tardif que le plaqueur pouvait savoir qu'il n'y avait pas d'intention d'avancer. Si le coup de pied est réceptionné ou récupéré par l'équipe B dans la zone d'en-but, il y a "touchback". Si B1 est plaqué avant d'avoir effectué un troisième pas, seul le plaqueur a commis une faute.
- III. L'équipe A dégage. B1, après avoir effectué un signal d'arrêt de volée sur sa ligne des 20 yards, laisse délibérément la balle toucher le sol, où B2 la récupère au rebond et avance jusqu'aux B-35. **RÈGLE** : La balle est morte au point de récupération. L'avance est illégale. Pénalité - 5 yards du point d'avancée, le point de récupération. Balle à l'équipe B, 1^{er} et 10.
- IV. Sur un coup de pied de dégagement, le retourneur B22 fait un signal illégal d'arrêt de volée en faisant un bref mouvement de la main levée. Il réceptionne la balle sur ses 35 yards et sprint jusqu'à ses 40 yards où il est plaqué. **RÈGLE** : La balle est morte lorsqu'elle est réceptionnée. Faute pour retard de jeu par B22 ; 5 yards de pénalité depuis le point de balle morte, pas de faute du plaqueur car B22 a clairement donné l'apparence qu'il était un porteur de balle. 1^{er} et 10 yards pour l'équipe B sur ses 30 yards.

Signaux non valables : Réception ou récupération

ARTICLE 3.

- a. Une réception à la suite d'un signal non valable n'est pas un arrêt de volée (fair catch), et la balle est morte à l'endroit de réception ou de récupération. [Exception : durant un coup de pied libre, si un retourneur de l'équipe B effectue un quelconque signal latéral avec son bras qui ne rassemble pas toutes les conditions requises pour un signal valable d'arrêt de volée, puis réceptionne la balle en deçà de la ligne des 25 yards de l'équipe B, la balle appartient à l'équipe B sur sa ligne des 25 yards].
- b. Si le signal est effectué après la réception ou la récupération, la balle est morte au moment où le signal a été donné en premier (D.H. [6.5.1.1](#)).
- c. Les signaux non valables au-delà de la zone neutre ne concernent que l'équipe B.
- d. Un signal non valable au-delà de la zone neutre n'est possible que si la balle a franchi la zone neutre (Règle [2.16.7](#)) (D.H. [6.5.3.1](#)).

Décisions homologiques 6.5.3

- I. A1 ou B1 font un signal d'arrêt de volée au-delà de la zone neutre pendant un coup de pied qui ne franchit pas la zone neutre. **RÈGLE** : Tout signal de la part de l'équipe A est ignoré. L'équipe B ne peut pas faire de signal d'arrêt de volée car la balle n'a pas franchi la zone neutre. Cependant, la balle est morte quand elle est réceptionnée ou récupérée (Règles [2.8.1.a](#) et [4.1.3.g](#)).
- II. Lors d'un coup de pied libre, B17 fait un signal non valable d'arrêt de volée près de la ligne de touche, rate la balle qui sort des limites. **RÈGLE** : Balle à B, 1^{er} et 10 au point de remise en jeu.

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

- III. Un coup de pied de mêlée touche le sol au-delà de la zone neutre, rebondit très haut en l'air et B1 fait un signal d'arrêt de volée. **RÈGLE** : Signal non valable. La balle est morte quand elle est récupérée.
- IV. B1 réceptionne un coup de pied de mêlée au-delà de la zone neutre, puis fait un signal d'arrêt de volée. **RÈGLE** : Signal non valable. La balle est morte à l'endroit où le signal a été donné en premier.
- V. Le coup de pied de mêlée de l'équipe A roule au-delà de la zone neutre quand B17 avertit ses coéquipiers de rester à l'écart de la balle en faisant un signal "écartez-vous" **RÈGLE** : Signal non valable. La balle est morte d'après la règle quand l'une ou l'autre équipe la récupère.
- VI. Pendant que la balle issue d'un coup de pied libre est en l'air, B21 fait un signal d'arrêt de volée qui ne répond pas aux exigences liées à un signal d'arrêt de volée valable. La balle est réceptionnée par : a) B21 sur les B-5 ; ou b) B44 sur les B-5. **RÈGLE** : la balle est morte quand elle est réceptionnée. a) Balle à l'équipe B, 1^{er} et 10 yards sur les B-25 ; b) Balle à l'équipe B, 1^{er} et 10 yards sur les B-5.

Blocage ou contact illégal

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

PÉNALITÉ - Coup de pied libre : Balle à l'équipe qui reçoit à 15 yards du point de faute [S40].
Coup de pied de mêlée : Pénalité de 15 yards, application selon le point résultant d'un coup de pied de mêlée [S40].

Décisions homologuées 6.5.4

- I. B1 fait un signal et ne touche pas un dégagement, mais pendant que la balle, qui n'a pas été touchée, est libre dans l'aire de jeu, il bloque un adversaire (a) dans l'aire de jeu au-delà de la zone neutre ; ou (b) dans sa zone d'en-but. **RÈGLE** : (a) Si la balle franchit la zone neutre et si l'équipe B à la possession à la fin du tenu, l'équipe B est pénalisée de 15 yards du point résultant du coup de pied de mêlée, (b) "Safety". La décision est la même s'il s'agit d'une tentative ratée de "field goal".
- II. B1 fait un signal sur la ligne des 50 yards et ne touche pas un dégagement. Pendant que la balle roule au sol sur les B-45, B1 utilise illégalement ses mains pour tenter d'atteindre la balle, qui est ensuite déclarée morte en possession de l'équipe B. **RÈGLE** : Pénalité - 15 yards du point résultant du coup de pied de mêlée. La balle appartient à l'équipe B (Règle [10.2.3](#)).

Pas de plaquage

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

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

Décisions homologuées 6.5.5

- I. B1 et B2 font tous les deux un signal. B1 rate la balle et B2 est sur le point de réceptionner le coup de pied lorsqu'il est attrapé et jeté au sol par A1. **RÈGLE** : Il n'y a pas de gêne, mais

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

une saisie. Pénalité – 10 yards du point précédent ou du point où la balle morte appartient à B.

- II. B22 qui avait fait un signal d'arrêt de volée est plaqué avant d'avoir fait plus de 2 pas avec la balle. **RÈGLE** : Faute du plaqueur. Pénalité - 15 yards du point d'avancée.*
- III. B1 réceptionne la balle issue d'un dégagement après que B3 a fait un signal d'arrêt de volée. **RÈGLE** : La balle est morte quand et où elle est réceptionnée. B1 n'a pas droit à la protection due au signal d'arrêt de volée, mais a droit à la même protection que celle qui suit toute balle morte (Règle [6.5.1.d](#)).*

RÈGLE 7 :

SNAPPER ET PASSER LA BALLE

SECTION 1. La mêlée

Commencer par un "snap"

ARTICLE 1.

- a. La balle doit être mise en jeu par un "snap" légal à moins que les règles n'imposent un coup de pied libre (D.H. [4.1.4.I et II](#)).
- b. Aucun joueur ne doit remettre la balle en jeu avant qu'elle ne soit déclarée prête à jouer (Règle [4.1.4](#) et D.H. [4.1.4 I et II](#)).

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

- c. La balle ne doit pas être "snappée" dans une zone de côté (Règle [2.31.6](#)). Si le point de départ d'un tenu de mêlée se situe dans une zone de côté, la balle doit être ramenée sur la ligne de remise en jeu (hash mark).

Permutations et faux départs – Shift and false starts

ARTICLE 2.

- a. *Permutation (shift)*. Après un conseil (Règle [2.14](#)) ou une permutation (Règle [2.22.1](#)), et avant le "snap", tous les joueurs de l'équipe A doivent s'arrêter totalement et rester immobiles à leur position pendant au moins une seconde entière avant que la balle ne soit mise en jeu, sans bouger les pieds, le corps, la tête ou les bras (D.H. [7.1.2.I](#)).
- b. *Faux départ (false start)*. Chaque exemple suivant constitue un faux départ de l'équipe A si cela se produit avant le "snap", après que la balle est prête à jouer et que tous les joueurs sont en formation de mêlée :
 1. Tout mouvement par un ou plusieurs joueurs qui simulent le démarrage d'un jeu.
 2. Le "snappeur" qui se déplace vers une autre position.
 3. Un homme de ligne restreint (Règle [2.27.4](#)) qui bouge sa (ses) main(s) ou exécute un quelconque mouvement brusque [**Exception** : (1) Il n'y a pas de faux départ si un homme de ligne de l'équipe A réagit instantanément lorsqu'il est menacé par la pénétration d'un joueur de l'équipe B dans la zone neutre (Règle [7.1.5.a.2](#)) (D.H. [7.1.3.V](#)) (2) Règle [7.1.3.a.3](#)]
 4. Un joueur d'attaque effectuant un mouvement rapide, saccadé avant le "snap", ce qui comprend sans que cela soit limitatif :
 - (a) Un homme de ligne bougeant son pied, son épaule, son bras, son corps ou sa tête dans un mouvement rapide ou saccadé dans n'importe quelle direction.
 - (b) Le "snappeur" soulevant ou déplaçant la balle ou bougeant le pouce ou les doigts, ou fléchissant les coudes, secouant la tête ou laissant tomber les épaules ou les fesses.
 - (c) Le "quarterback" faisant tout mouvement rapide, saccadé qui simule le début d'un jeu.
 - (d) Un arrière simulant la réception de la balle en faisant tout mouvement rapide, saccadé qui simule le début d'un jeu.
 5. L'équipe d'attaque n'a jamais eu une seconde d'immobilité collective avant le "snap" après que la balle soit déclarée prête à jouer (D.H. [7.1.2.IV](#)). C'est une permutation illégale qui est convertie en faux départ).

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

Décisions homologuées 7.1.2

- I. Après un conseil ou une permutation, tous les joueurs de l'équipe A s'arrêtent et restent immobiles pendant une seconde. Puis, avant le "snap", deux ou plusieurs joueurs changent simultanément de position. **RÈGLE** : les 11 joueurs de l'équipe A doivent tous s'immobiliser de nouveau pendant une seconde avant le "snap", sinon il s'agit d'une faute de balle vivante pour permutation illégale. Pénalité - 5 yards du point précédent (Règle [2.22.1](#)).
- II. Dix joueurs de A changent de position pendant que A1 reste immobile. Puis, A1 commence à bouger vers l'arrière avant qu'une seconde ne se soit écoulée, et la balle est "snappée". **RÈGLE** : si A1, qui a bougé, ne s'est pas immobilisé avec les autres joueurs de l'équipe A pendant une seconde avant le "snap", c'est une faute de balle morte pour faux départ. Pénalité - 5 yards du point d'avancée.
- III. Après que les joueurs de l'équipe A se sont arrêtés pendant une seconde, le "end" A88 s'écarte et s'arrête, puis avant qu'une seconde ne se soit écoulée, l'arrière A36 commence à bouger vers l'arrière. **RÈGLE** : Légal. Mais si l'arrière A36 commence avant que A88 ne se soit arrêté, le mouvement simultané des 2 joueurs constitue une permutation et tous les joueurs de A doivent s'immobiliser une seconde avant le "snap" (Règle [2.22.1](#)).
- IV. L'équipe A est en attaque accélérée sans conseil et se déplace vers la ligne de mêlée quand la balle est déclarée prête pour jouer. Même si quelques joueurs ont pris leurs positions et se sont immobilisés, au moins un joueur ne s'est à aucun moment arrêté et est toujours en déplacement quand la balle est "snappée". **RÈGLE** : Faute de balle morte. Faux départ, car l'équipe A ne s'est pas arrêtée au moins une seconde avant le "snap". Les arbitres arrêteront le jeu et pénaliseront l'équipe A de 5 yards.

Obligations concernant la formation offensive - avant le "snap"

ARTICLE 3. Tous les points suivants (a-d) constituent des fautes de balle morte. Les arbitres doivent siffler et ne pas permettre au jeu de continuer. Après que la balle est prête à jouer et avant qu'elle ne soit "snappée" :

- a. "Snappeur". Le "snappeur" (Règle [2.27.8](#)) :
 1. Ne peut pas changer de position ni avoir une partie quelconque de son corps au-delà de la zone neutre ;
 2. Ne peut pas soulever la balle, la déplacer au-delà de la zone neutre ou simuler le début d'un jeu ;
 3. Peut retirer sa (ses) main(s) de la balle, seulement si cela ne simule pas le début d'un jeu.
- b. Lignes des 9 yards.
 1. Chaque remplaçant de l'équipe A doit avoir été entre les lignes des 9 yards. Les joueurs de l'équipe A qui ont participé au tenu précédent doivent avoir été entre les lignes des 9 yards après le tenu précédent et avant le "snap" suivant (D.H. [3.3.4.I](#)).
 2. Après un temps mort, d'équipe, pour blessure, pour la radio ou la télévision ou à la fin d'une période, tous les joueurs de l'équipe A doivent avoir été entre les lignes des 9 yards.
- c. *Empiètement*. Aucun joueur de l'équipe A ne doit être dans ou au-delà de la zone neutre après que le "snappeur" a établi sa position [**Exceptions** : (1) Remplaçants et joueurs remplacés ; et (2) joueurs offensifs dans une formation de coup de pied de mêlée qui empiètent avec leur(s) main(s) sur la zone neutre en la (les) pointant vers l'adversaire].
- d. *Faux départ*. Aucun joueur de l'équipe A ne peut faire un faux départ (Règle [7.1.2.b](#)) ou contacter un adversaire (D.H. [7.1.3.III](#))

PÉNALITÉ - [a-d] Faute de balle morte : 5 yards du point d'avancée. [S7 et S19 ou S20].

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

Décisions homologuées 7.1.3

- I. A21 est légalement à l'extrémité de la ligne de mêlée, à l'extérieur de A88 qui est dans la position d'un homme de ligne restreint. L'équipe A s'immobilise une seconde pendant que A21 et A88 sont positionnés comme ci-dessus, puis A21 se déplace vers une position légale d'arrière-champ et s'immobilise. A88 change alors de position en s'écartant vers une position plus éloignée sur la ligne. **RÈGLE** : Légal si A21 et A88 sont immobiles au "snap" (Règles [2.22.1](#) et [7.1.4](#)).
- II. A21 est légalement à l'extrémité de la ligne de mêlée à l'extérieur de A88 qui est dans la position d'un homme de ligne restreint. L'équipe A s'est immobilisée une seconde quand A21 quitte la ligne de mêlée et se met en mouvement dans l'arrière-champ. A88 change de position en s'écartant vers une position plus éloignée sur la ligne. **RÈGLE** : A88 peut rompre sa position "trois points", puisqu'il est maintenant à l'extrémité de la ligne de mêlée, mais l'équipe A doit rester immobile à nouveau une seconde avant le "snap" pour que le jeu soit légal (Règle [7.1.4](#)).
- III. B71 franchit la zone neutre, jusque dans l'arrière-champ de l'équipe A, mais il ne menace aucun joueur de A. A23, légalement dans l'arrière-champ, bouge intentionnellement pour contacter B71. **RÈGLE** : Faute de l'équipe A, faux départ. Pénalité – 5 yards du point d'avancée.
- IV. Le "snappeur" A1 soulève la balle ou la bouge vers l'avant avant d'exécuter le mouvement de "snap" vers l'arrière. B2 rabat la balle, laquelle roule libre, et B3 la récupère. **RÈGLE** : Faute de l'équipe A, "snap" illégal, la balle reste morte. Pénalité de 5 yards contre l'équipe A au point d'avancée (Règle [4.1.1](#)).
- V. A66, un homme de ligne restreint situé entre le "snappeur" et le joueur de fin de ligne, ou A72, un joueur restreint situés à l'extrémité de la ligne de mêlée :
 1. Lève sa ou ses mains du sol immédiatement lorsqu'il est menacé par B1 qui a pénétré dans la zone neutre. **RÈGLE** : Siffler immédiatement. Faute de l'équipe B, dépassement. Pénalité -. 5 yards du point d'avancée.
 2. Lève sa ou ses mains du sol lors de la charge initiale de B1, qui (a) n'a pas pénétré dans la zone neutre ou (b) a pénétré dans la zone neutre, mais sans menacer la position de A66 ou A72. **RÈGLE** : En (a) et (b), siffler immédiatement. Faute de balle morte de l'équipe A, faux départ. Pénalité -. 5 yards du point d'avancée.

Note : Avant le "snap", un joueur de l'équipe B qui pénètre dans la zone neutre peut menacer un maximum de 3 hommes de ligne de l'équipe A. Si le joueur de l'équipe B pénètre dans la zone neutre directement en face d'un homme de ligne de l'équipe A, ce dernier et les 2 hommes de ligne adjacents sont considérés comme menacés. Si le joueur de l'équipe B pénètre dans la zone neutre dans un intervalle entre 2 hommes de ligne de l'équipe A, alors seuls ces 2 joueurs de l'équipe A sont considérés comme menacés.
- VI. A80 placé à l'extrémité de la ligne, homme de ligne non restreint ou arrière, manque le décompte et fait un mouvement simple qui n'est pas brusque, rapide ou précipité et ne simule pas le début du jeu. **RÈGLE** : Pas de faute de l'équipe A.

Obligations concernant la formation offensive - Au "snap"

ARTICLE 4. Le non-respect de tous les points suivants (a-c) constitue une faute de balle vivante et le jeu est autorisé à se poursuivre.

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

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

1. Tous les joueurs doivent être dans les limites.
2. Tous les joueurs doivent être des hommes de ligne ou des arrières. (Règle [2.27.4](#), [D.H. 7.1.4 VIII](#)).
3. Au moins 5 hommes de ligne doivent porter des maillots numérotés de 50 à 79 [**Exception** : Quand le "snap" est effectué depuis une formation de coup de pied de mêlée (scrimmage kick), voir paragraphe 5 ci-dessous).
4. Quatre joueurs au plus peuvent être positionnés comme arrières.
5. Dans une formation de coup de pied de mêlée au "snap" (Règle [2.16.10](#)), l'équipe A peut avoir moins de 5 hommes de ligne numérotés de 50 à 79, soumis aux conditions suivantes :
 - (a) Tout homme de ligne non numéroté de 50 à 79 qui est un receveur inéligible par sa position devient une exception à la règle de la numérotation quand le "snappeur" a établi sa position.
 - (b) Tout joueur devenant une exception à la règle de la numérotation doit être sur la ligne et ne peut pas être en fin de ligne. Sinon, l'équipe A commet une faute pour formation illégale.
 - (c) Tout joueur de ce type est une exception à la règle de numérotation pendant tout le tenu et reste un receveur inéligible à moins qu'il ne devienne éligible selon la Règle [7.3.5](#) (passe avant légale touchée par un arbitre ou un joueur de l'équipe B).

Les conditions visées en 5(a)-5(c) ne sont plus en vigueur si, avant le "snap", une période se termine ou un temps mort est attribué à l'arbitre principal ou à une équipe.

b. Joueur en mouvement.

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

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

PÉNALITÉ [a-c] - Faute de balle vivante : 5 yards du point précédent [S19 ou S20]. Pour des fautes de balle vivante au moment du "snap" ou après, lors de jeux de coups de pied de mêlée autres que des jeux de "field goal" : 5 yards du point précédent ou 5 yards du point où la balle morte qui suit appartiendra à l'équipe B [S18, S19 ou S20]

Décisions homologuées 7.1.4

- I. A30, légalement positionné en tant qu'arrière, se met légalement en mouvement. Puis, il se tourne de façon à rester en mouvement légal, mais en faisant face à sa ligne de mêlée et en se déplaçant en "pas chassés". Au "snap", A30 a le buste légèrement penché en avant et poursuit son déplacement "pas chassés" ou fait du "surplace". **RÈGLE** : Légal.
- II. A30, légalement positionné en tant qu'arrière, se met légalement en mouvement. Puis, il se tourne de façon à rester en mouvement légal, mais en faisant face à sa ligne de mêlée et en se déplaçant en "pas chassés". Au "snap", A30, toujours en-deçà de la zone neutre, a le buste qui se déplace légèrement vers l'avant ou son mouvement en "pas chassés" s'est

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

- infléchi vers la ligne de mêlée. RÈGLE : Faute de balle vivante pour mouvement illégal. Pénalité - 5 yards du point précédent.*
- III. *La formation de l'équipe A au "snap" ne comprend que 10 joueurs : cinq joueurs sur la ligne de mêlée portant un numéro de 50 à 79, un joueur sur la ligne portant un numéro 82, et quatre joueurs dans l'arrière-champ. RÈGLE : La formation est légale parce que l'équipe A n'a pas plus de quatre joueurs dans l'arrière-champ, et le nombre de joueurs requis (cinq) sur la ligne portant un numéro compris entre 50 et 79 est correct.*
- IV. *L'équipe A, en 4^{ème} et 8, envoie deux remplaçants en jeu avec les numéros 21 et 33, comme exception à la règle de la numérotation et ils sont positionnés légalement sur leur ligne de mêlée entre les joueurs de bout de ligne. Après que la balle est "snappée", un joueur de l'équipe A, 15 yards derrière la ligne dans une formation de coup de pied de mêlée, lance une passe avant légale à un receveur éligible pour un gain de 10 yards. RÈGLE : Jeu légal (Note : le même jeu sur une tentative de "field goal" est légal).*
- V. *A33, exception à la règle sur la numérotation obligatoire, se positionne sur la ligne de mêlée à côté du joueur de bout de ligne A88. Avant le "snap", A88 permute vers une position d'arrière-champ avec le "flanker" côté opposé de la ligne de mêlée lequel se place alors en bout de ligne de. RÈGLE : Formation illégale. A33 étant maintenant positionné en bout de ligne, il est en position illégale au "snap" (faute de balle vivante). Pénalité – 5 yards, point précédent.*
- VI. *A33, exception à la règle sur la numérotation obligatoire, se positionne sur la ligne de mêlée à gauche du "snappeur" A85, qui est en bout de ligne. Tous les autres joueurs de l'équipe A sur la ligne sont à la gauche de A33. Après une pose d'une seconde, tous les joueurs de la ligne sauf A85 permutent légalement de l'autre côté de la balle, laissant alors A33 positionné en bout de ligne. RÈGLE : Si la balle est "snappée" avec A33 dans cette position, c'est une faute. A33 doit être placé entre les joueurs situés aux extrémités de la ligne de mêlée au "snap". Pénalité – 5 yards du point précédent.*
- VII. *Sur les B-45, L'équipe A est alignée de telle façon que le snappeur A88 est en bout de ligne à droite. Les hommes de ligne à sa gauche sont numérotés 56, 63, 72, 22, 79, et 25. Il y a 4 joueurs dans l'arrière champ. A44 est 10 yards directement derrière le snappeur, et les autres arrières sont sur sa gauche, à quelques yards en-deçà de la ligne de mêlée. Aucun joueur n'est en position de placeur pour un coup de pied placé. Après le snap, A44 complète une passe pour le snappeur A88 qui marque un touchdown. Cela se produit lors d'un (a) 1^{er} tenu et 2 yards ; (b) 3^{ème} tenu et 4 yards. RÈGLE : Comme il n'y a que 4 hommes de lignes offensive numérotés entre 50 et 79, la légalité du jeu dépend du fait que l'équipe A était ou non en formation de coup de pied de mêlée. Une des conditions pour cela est que "il est évident qu'un coup de pied va être tenté". (a) Formation illégale : lors d'un 1^{er} ou 2^{ème} tenu, il est très improbable qu'une équipe punte, et il n'est donc pas évident qu'un coup de pied va être tenté. (b) Jeu légal, touchdown. Lors d'un 3^{ème} ou 4^{ème} tenu il est plus probable qu'une équipe puisse punter. (Règle [2-16-10](#))*
- VIII. *L'équipe A s'aligne avec A11 10 yards directement derrière le snappeur. Les 3 autres arrières sont en position écartée, tous en-dehors de la tackle box. Il y a seulement 4 hommes de ligne numérotés entre 50 et 79. A11 reçoit la passe arrière du snappeur dans cette formation. RÈGLE : Faute de balle vivante. Formation illégale, nombre insuffisant de joueurs numérotés de 50 à 79. L'équipe A n'est pas en formation de coup de pied de mêlée, car dans cette alignement, il n'est pas évident qu'un coup de pied va être tenté (Règle [2.16.10](#)).*

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

IX. L'équipe A s'aligne avec 6 joueurs sur la ligne de mêlée, dont 5 sont numérotés de 50 à 79. Un 7^{ème} joueur, A88, est en position normal de fin de ligne, mais il est positionné de telle façon que ses pieds et ses épaules sont clairement à 45° par rapport à la ligne de mêlée. Les 4 autres joueurs sont clairement dans l'arrière-champ. La balle est snappée avec l'équipe A dans cette formation. **RÈGLE** : Faute de balle vivante, formation illégale. Chaque joueur de l'équipe A doit être un homme de ligne ou un arrière ; A88 n'est ni l'un ni l'autre.

Obligations concernant la formation défensive

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

- a. Tous les points suivants (1-5) constituent des fautes de balle morte. Les arbitres doivent siffler et ne pas permettre au jeu de continuer. Après que la balle est prête à jouer et avant qu'elle ne soit "snappée" :
1. Aucun joueur ne peut toucher la balle sauf si elle est déplacée illégalement comme stipulé dans la Règle [7.1.3.a.1](#), et aucun joueur ne peut toucher un adversaire ou le gêner d'une manière quelconque (D.H. [7.1.5.I-II](#)).
 2. Aucun joueur ne peut pénétrer dans la zone neutre et contraindre un homme de ligne offensif à réagir instantanément, ou commettre d'autres fautes de dépassement en balle morte (Règles [2.18.2](#) et [7.1.2.b.3 Exc.](#)) (D.H. [7.1.3.V](#) et D.H. [7.1.5.III](#)).
 3. Aucun joueur ne doit utiliser des mots ou des signaux destinés à tromper les adversaires lorsqu'ils se préparent à mettre la balle en jeu. Aucun joueur ne peut utiliser des signaux défensifs qui simulent le son ou la cadence (ou interfèrent d'une manière quelconque avec) des signaux offensifs de départ.

PÉNALITÉ [1-3] - Faute de balle morte. 5 yards du point d'avancée [S18].

4. Un (des) joueur(s) aligné(s) dans une position fixe à un yard de la ligne de mêlée ne peu(ven)t pas faire d'actions rapides, brusques ou exagérées qui ne font pas partie de mouvements défensifs habituels (D.H. [7.1.5.IV](#)).
5. Aucun joueur ne peut traverser la zone neutre et, sans avoir contacté quiconque, continuer sa charge vers un arrière.

PÉNALITÉ [4-5] - Faute de balle morte. 5 yards du point d'avancée [S21].

b. Au moment du "snap" :

1. Aucun joueur de défense ne peut être dans ou au-delà de la zone neutre au moment du "snap".
2. Tous les joueurs de défense doivent être dans les limites.

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

Décisions homoloquées 7.1.5

- I. Le "snappeur" A1 soulève la balle avant de la passer vers l'arrière, B2 la rabat et B3 récupère la balle. **RÈGLE** : Faute de balle morte de l'équipe A, "snap" illégal. La balle reste morte car elle n'a pas été mise en jeu par un "snap" légal. Pénalité - 5 yards du point d'avancée. L'équipe A conserve la possession.
- II. Le "snappeur" A1 commence légalement le "snap", mais B2 rabat la balle avant que A1 ne termine le "snap" et B3 récupère la balle. **RÈGLE** : Faute de l'équipe B et la balle reste morte. Pénalité - 5 yards du point d'avancée. L'équipe B ne peut pas toucher la balle avant qu'elle n'ait été "snappée". L'équipe A conserve la possession.
- III. Avant le "snap", un joueur de l'équipe B franchit la zone neutre et sans contact, continue sa progression derrière les hommes de ligne de l'équipe A et directement vers le "quarterback" ou le botteur. **RÈGLE** : Un joueur de l'équipe B qui a franchit la zone neutre et se trouve du côté de l'équipe A et progresse en ligne directe vers le "quarterback" ou le

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

botteur en étant derrière la ligne offensive est considéré comme gênant la formation de l'équipe A. Pénalité – faute de balle morte de l'équipe B, dépassement. 5 yards du point d'avancée.

- IV. *Le "linebacker" B56 est immobile à moins d'un yard au-delà de la zone neutre. Alors que l'attaque donne ses signaux pour le "snap", B56 feinte vers la ligne dans une tentative évidente de provoquer un faux départ de l'attaque. RÈGLE : Faute de balle morte, retard de jeu. 5 yards du point d'avancée.*

Transmettre la balle en avant

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

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

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

Décisions homologuées 7.1.6

- I. *A83, receveur éligible est situé en fin de ligne et à côté du "snappeur" dans une formation déséquilibrée en "T". Le "quarterback" A10 reçoit le "snap" de la main à la main et transmet aussitôt la balle à A83. RÈGLE : Si le mouvement de la balle est vers l'avant et si celle-ci quitte la main de A10 avant d'avoir été touchée par A83, c'est une passe avant légale. A83 a peut-être pu se tourner suffisamment pour recevoir une passe arrière ou une transmission de la main à la main (légale); mais, si l'action a immédiatement suivi le "snap", il est peu probable que pour une transmission de la main à la main, le joueur ait eu le temps de remplir les obligations de "se retourner" et d'être "deux yards derrière la ligne".*

Balle rendue libre volontairement

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

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

SECTION 2. Passe arrière et balle lâchée

Pendant que la balle est vivante

ARTICLE 1. Un porteur de balle peut transmettre ou passer la balle en arrière n'importe quand, sauf s'il la lance intentionnellement hors-limites pour "économiser" du temps.

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

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

Réceptionnée ou récupérée

ARTICLE 2.

- a. Quand une passe arrière ou une balle lâchée est réceptionnée ou récupérée par n'importe quel joueur dans les limites, la balle est toujours en jeu (D.H. [2.23.1.1](#)).

Exceptions :

1. Règle [8.3.2.d.5](#) (balle lâchée par l'équipe A pendant une transformation)
 2. Lors d'un 4^{ème} tenu, avant un changement de possession d'équipe, lorsqu'une balle lâchée par l'équipe A est réceptionnée ou récupérée par un joueur de l'équipe A différent de celui qui l'a lâchée, la balle est morte. Si la réception ou récupération est au-delà du point de balle lâchée, la balle est replacée au point où elle a été lâchée. Si la réception ou récupération est en-deçà du point de balle lâchée, la balle est placée au point de réception ou récupération.
- b. Si une passe arrière ou une balle lâchée est réceptionnée ou récupérée simultanément par des joueurs qui sont adversaires, la balle devient morte et appartient à l'équipe qui en avait la possession en dernier (**Exceptions:** Règles [7.2.2.a Exceptions](#)).

Après le "snap"

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

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

Hors-limites

ARTICLE 4.

- a. *Passe arrière.* Quand une passe arrière sort des limites entre les lignes d'en-but (goal line), la balle appartient à l'équipe qui l'a passée au point de sortie.
- b. *Balle lâchée.* Quand une balle lâchée sort des limites entre les lignes d'en-but (goal line)
1. Au-delà du point où elle a été lâchée, elle appartient à l'équipe qui l'a lâchée au point où elle a été lâchée (Règle [3.3.2.e.2](#)).
 2. En-deçà du point où elle a été lâchée, elle appartient à l'équipe qui l'a lâchée au point de sortie.
- c. *En deçà ou au-delà d'une ligne d'en-but.* Quand une passe arrière ou une balle lâchée sort en touche en-deçà ou au-delà d'une ligne d'en-but (goal line), il y a "touchback" ou "safety" en fonction de l'impulsion et de la responsabilité (Règles [8.5.1](#), [8.6.1](#) et [8.7](#)) (D.H. [7.2.4.1](#), D.H. [8.6.1.1](#) et D.H. [8.7.2-1](#)).

Décision homologuée 7.2.4

- I. *B20 intercepte une passe avant légale (a) dans sa zone d'en-but, (b) sur sa ligne des 3 yards et son élan l'entraîne dans sa zone d'en-but, ou (c) dans l'aire de jeu et il recule dans sa zone d'en-but (pas emporté par son élan). Dans chaque cas, B20 lâche la balle dans sa zone d'en-but, elle roule vers l'avant et sort hors-limites sur la ligne des 2 yards de l'équipe B. **RÈGLE :** La balle appartient à l'équipe B au point de balle lâchée (zone d'en-but de l'équipe B); (a) "touchback"; (b) balle à l'équipe B sur sa ligne des 3 yards et (c) "safety" (Règles [8.5.1](#) et [8.6.1](#)).*
- II. *Sur un 2^{ème} tenu, A1 lâche la balle, qui tombe au sol et rebondit haut en l'air. B2 reçoit la balle alors qu'il n'est pas au sol et retourne au sol en dehors des limites a) devant le point de fumble ; b) derrière le point de fumble. **RÈGLE :** a) balle à l'équipe A au point de fumble ; b) balle à l'équipe A au point de sortie en touche. (Règles 4-2-4 et 7-2-4).*

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

Immobilisée

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

SECTION 3. Passe avant

Passe avant légale

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

Passe avant illégale

ARTICLE 2. Une passe avant est illégale :

- a. Si elle est lancée par un joueur de l'équipe A dont le corps est entièrement au-delà de la zone neutre au moment où il lance la balle.
- b. Si elle est lancée par un joueur de l'équipe B
- c. Si elle est lancée après qu'un changement de possession d'équipe a eu lieu pendant le tenu.
- d. Si c'est la seconde passe avant pendant le même tenu.
- e. Si elle est lancée depuis ou en-deçà de la zone neutre après que la totalité du corps d'un porteur de balle et la balle ont été au-delà de la zone neutre.

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

- f. Si, pour conserver du temps, le passeur lance la balle directement au sol (1) après qu'elle a déjà touché le sol ou (2) pas immédiatement après l'avoir contrôlée.
- g. Si, pour conserver du temps, le passeur lance la balle vers l'avant dans une zone dans laquelle il n'y a aucun joueur éligible de l'équipe A (D.H. [7.3.2.II-VII](#)).
- h. Si, pour éviter une perte de terrain, le passeur lance la balle vers l'avant dans une zone dans laquelle il n'y a aucun joueur éligible de l'équipe A (D.H. [7.3.2.I](#)).

[Exceptions : Si le passeur est ou a été à l'extérieur de la zone des "tackles", il peut lancer la balle de telle façon qu'elle retombe au-delà de la zone neutre ou de la zone neutre étendue (Règle [2.19.3](#)) (D.H. [7.3.2.VIII-X](#)). Ceci ne s'applique qu'au joueur qui contrôle le "snap" ou la passe arrière qui en résulte, et qui n'a pas cédé la possession à un autre joueur avant de lancer la passe]

PÉNALITÉ [f-h] - Perte du tenu au point de faute [S36 et S9].

Décisions homoloquées 7.3.2

- I. *Le "quarterback" A10, qui n'est pas à l'extérieur de la zone des "tackles", tente d'éviter une perte de terrain. Il fait une passe avant désespérée, et la balle retombe au sol dans une zone où il n'y a aucun joueur éligible de l'équipe A. **RÈGLE :** Rejet intentionnel. Pénalité - Perte de tenu au point de faute. Le temps démarrera au "snap" (Règle [3.3.2.d.4](#)) à moins que la Règle [3.4.4](#) ne s'applique.*
- II. *En fin de mi-temps, avec plus d'une minute à jouer, A10 ne peut trouver un receveur démarqué. Pour conserver du temps, il lance une passe avant, qui retombe au sol dans une zone où il n'y a aucun joueur éligible de l'équipe A. **RÈGLE :** Passe avant illégale, rejet intentionnel. Pénalité - Perte du tenu au point de faute. Le temps démarrera au signal "balle prête à jouer" (Règles [3.3.2.e.14](#) et [3.4.3](#)).*

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

- III. Lors d'un 3^{ème} tenu près de la fin d'une mi-temps, le placeur potentiel d'un "field goal" A4 rate le "snap" et lui-même, ou le botteur potentiel A3, récupère la balle et la lance aussitôt vers l'avant au sol. **RÈGLE** : Passe avant illégale pour rejet intentionnel, ce n'est pas une tentative valable pour conserver du temps. Pénalité - Perte du tenu au point de faute. Option du retrait de 10 secondes pour l'équipe B (Règle [3.4.4](#)). Le temps démarre au signal "balle prête à jouer" (Règles [3.3.2.e.14](#) et [3.4.3](#)) si le retrait de 10 secondes est accepté.
- IV. La balle est "snappée" par-dessus la tête du "quarterback" A12, qui est en formation "shotgun". A12 récupère la balle et la lance aussitôt au sol vers l'avant. **RÈGLE** : Passe avant illégale pour rejet intentionnel, ce n'est pas une tentative valable de conserver du temps. Pénalité - Perte du tenu au point de faute. Le temps démarre au signal "balle prête à jouer" (Règles [3.3.2.e.14](#) et [3.4.3](#)).
- V. Lors d'un 3^{ème} tenu près de la fin d'une mi-temps, A1 rate le "snap" et lui-même ou A4 réceptionne finalement la balle avant qu'elle ne touche le sol et la lance au sol vers l'avant. **RÈGLE** : Jeu légal.
- VI. Lors d'un 3^{ème} tenu près de la fin d'une mi-temps A1, placé à 7 yards derrière le "snappeur" réceptionne le "snap" et jette aussitôt la balle au sol vers l'avant. **RÈGLE** : Jeu légal.
- VII. Dans les dernières secondes d'une mi-temps, la balle ayant été déclarée prête à jouer, l'équipe A se positionne rapidement et la balle est légalement "snappée" au "quarterback" A12, qui lance la balle en avant directement au sol. La formation de l'équipe A n'était pas légale au "snap". Quand la balle devient morte, il reste 2 secondes à jouer. **RÈGLE** : Formation illégale. Pénalité - 5 yards du point précédent. L'horloge de match démarre au "snap".
- VIII. Le "quarterback" A10 court vers une ligne de touche et il est dehors de la zone des "tackles" quand il lance une passe avant légale qui est rabattue par un homme de ligne défensif et retombe au sol en-deçà de la zone neutre. **RÈGLE** : Jeu légal. Si la balle n'avait pas été rabattue, elle aurait franchi la zone neutre, donc A10 s'est conformé à l'esprit de la règle.
- IX. 3^{ème} et 5 sur les A-40. Le "quarterback" A12 recule dans sa poche pour déclencher une passe. Sous pression, il lance une passe arrière vers l'arrière A22 qui amène la balle hors de la zone des "takles". Au moment d'être plaqué, A22, sur ses 35 yards, lance une passe avant qui franchi la zone neutre et touche le sol à un endroit où il n'y a pas de receveurs éligibles de l'équipe A à moins de 20 yards. **RÈGLE** : Faute pour rejet intentionnel. L'exception de la zone des "takles" ne s'applique qu'au joueur qui réceptionne directement le "snap" ou la passe arrière qui en résulte. Perte du tenu au point de faute. 4^{ème} et 10 sur les A-35. (Règle [7.3.2.h.Exceptions](#))
- X. Le "quarterback" A12 est en formation "shotgun". Il rate la passe arrière du "snappeur" et la balle est ramassée par A63 à l'intérieur de la zone des "takles". Sous la pression, A63 sort de la zone des "takles" et lance une passe incomplète au-delà de la zone neutre. **RÈGLE** : Jeu légal. A63 contrôle la passe arrière qui résulte du "snap" (Règle [7.3.2.h.Exceptions](#)).
- XI. 2^{ème} et 10 sur les A-40. A11 prend le snap en shotgun et transmet la balle à l'arrière A44. A44 fait quelques foulées en direction de la ligne de mêlée, et lance ensuite une passe arrière à A11, qui est toujours dans la zone des tackles. Evitant les plaqueurs, A11 sort de la zone des tackles et sur les A-35, incapable de trouver un receveur démarqué, il lance la balle vers une zone où il n'y a aucun receveur éligible, et la balle retombe hors-limites au-delà de la zone neutre. **RÈGLE** : Passe avant illégale ; perte de tenu sur les A-35 ; 3^{ème} et 15. A11 a perdu le droit de se débarrasser légalement de la balle car il a cédé la possession à un autre joueur avant de lancer.

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

- XII. 3^{ème} et 10 sur les A-30. Le quarterback A11 recule pour lancer une passe. Sur le point d'être plaqué au niveau des A-20, il lance la balle en avant vers une zone où il n'y a aucun receveur éligible. Le tackle A77 réceptionne la passe sur les A-28, et il est plaqué sur les A-32. **RÈGLE** : Passe avant illégale ; perte de tenu au point de passe. 4^{ème} et 20 sur les A-20. C'est un "rejet intentionnel" du fait que A11 a lancé la balle dans une zone où il n'y avait pas de receveur éligible de l'équipe A. Il n'y a pas de toucher illégal de la part de A77, car la règle du toucher illégal ne s'applique que pour une passe avant légale. (Règle [7-3-11](#))
- XIII. Le quarterback A11 recule pour faire une passe puis s'échappe en sortant de la tackle box. Il fait fumble et la balle rebondit au sol pour revenir dans ses mains. Il lance ensuite la balle vers l'avant, et elle retombe au-delà de la zone neutre dans une zone où il n'y a aucun receveur éligible susceptible de la réceptionner. **RÈGLE** : Jeu légal, car A11 n'a pas cédé la possession à un autre joueur.

Eligibilité pour toucher une passe légale

ARTICLE 3.

- a. Les règles d'éligibilité s'appliquent pendant un tenu durant lequel une passe avant légale est lancée.
- b. Tous les joueurs de l'équipe B sont éligibles pour toucher ou réceptionner une passe.
- c. Au "snap", sont éligibles les joueurs suivants de l'équipe A :
 1. Tout homme de ligne qui est à l'extrémité de sa ligne de mêlée et qui porte un numéro autre que 50 à 79.
 2. Tout joueur positionné comme arrière et qui porte un numéro autre que 50 à 79.
- d. Un joueur éligible perd son éligibilité lorsqu'il sort des limites. (Règle [7-3-4](#)) (D.H. [7-3-9-III](#))

Eligibilité perdue en sortant des limites

ARTICLE 4. Aucun receveur d'attaque éligible qui sort des limites et y revient pendant un tenu ne doit toucher une passe avant légale dans l'aire de jeu ou dans les zones d'en-but ou pendant qu'elle est en vol avant qu'elle n'ait été touchée par un adversaire ou un arbitre (D.H. [7.3.4.I-II](#) et [IV](#)). [**Exception** : Ceci ne s'applique pas à un joueur d'attaque éligible à l'origine revenant dans les limites immédiatement après avoir été bloqué hors-limites par un adversaire (D.H. [7.3.4.III](#))]. S'il touche la balle avant de revenir dans les limites, c'est une passe incomplète (Règle [7-3-7](#)) et non une faute pour toucher illégal.

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

Décisions homologuées 7.3.4

- I. A88 receveur éligible sort de lui-même hors-limites, revient dans les limites, et il est le premier joueur à toucher une passe avant légale. Ce toucher a lieu dans la zone d'en-but de l'équipe B. **RÈGLE** : Balle touchée illégalement. Pénalité - perte du tenu au point précédent.
- II. A88, receveur éligible, sort de lui-même hors-limites pendant un tenu durant lequel une passe avant légale est lancée. Il revient dans l'aire de jeu, mais ne touche pas la balle et il est retenu par un adversaire avant que la balle ne soit touchée par un joueur quelconque. **RÈGLE** : Il n'y a pas gêne de passe. A88 n'est pas éligible pour réceptionner une passe avant légale. Pénalité - 10 yards du point précédent.
- III. Le receveur A88 est bloqué par B1 qui le pousse hors-limites, puis il court 20 yards avant de revenir dans l'aire de jeu. A88 réceptionne alors une passe légale dans la zone d'en-but

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

de B. **RÈGLE** : Faute pour toucher illégal car A88 n'est pas immédiatement revenu dans le terrain. Pénalité -. Perte du tenu au point précédent.

- IV. Le receveur éligible A44 effectue un tracé le long de la touche. Alors qu'une passe avant légale est lancée vers lui, son pied touche accidentellement la ligne de touche, puis il saute, touche la balle sans s'en assurer la possession pendant qu'il est en l'air, retombe au sol à l'intérieur des limites, attrape la balle et tombe sur les genoux dans l'aire de jeu avec la balle fermement en possession. **RÈGLE** : Passe incomplète. A44 touche en premier la balle pendant qu'il est en vol et donc hors-limites puisqu'il n'est pas revenu dans les limites avant de toucher la balle (Règle [2.27.15](#)).

Eligibilité gagnée ou récupérée

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

Décision homologuée 7.3.5

- I. L'équipe B touche une passe avant légale près de la ligne de touche pendant que le receveur éligible à l'origine A1 est hors-limites. A1 revient dans les limites et touche la passe. **RÈGLE** : Jeu légal. Le fait que l'équipe B touche la passe rend tous les joueurs éligibles pendant le reste du tenu.

Passé réussie

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

Décisions homologuées 7.3.6

- I. Deux joueurs qui sont adversaires réceptionnent une passe avant légale alors qu'ils sont en l'air tous les deux et retombent ensemble au sol, dans les limites. **RÈGLE**: Réception simultanée; balle attribuée à l'équipe qui a fait la passe (Règle [2.4.4](#)).
- II. Deux joueurs qui sont adversaires réceptionnent une passe alors qu'ils sont en l'air tous les deux, et l'un retombe au sol dans les limites avant l'autre. **RÈGLE** : Ce n'est pas une réception simultanée. La passe avant légale est réussie ou interceptée par le joueur qui est retombé le premier au sol (Règle [2.4.4](#)).
- III. Un receveur en vol, qui est dans les limites, reçoit une passe avant légale. Alors qu'il est toujours en l'air, il est plaqué par un adversaire et tenu de manière évidente pendant un moment avant d'être porté dans une direction quelconque. Il retombe ensuite au sol avec la balle en sa possession, dans ou en dehors des limites. **RÈGLE** : Passe réussie. La balle est morte sur la ligne sur laquelle le receveur/intercepteur était tenu d'une manière telle qu'il était empêché de retomber immédiatement au sol (Règle [4.1.3.p](#)).
- IV. A80 en vol, reçoit une passe avant légale sur sa ligne des 30 yards. Alors qu'il est toujours en l'air, il est plaqué par B40 et poussé vers l'avant jusqu'aux A-34, où il est mis au sol. **RÈGLE** : Balle à l'équipe A sur sa ligne des 34 yards (Règle [5.1.3.a](#)).
- V. A80 en vol, reçoit une passe avant légale sur sa ligne des 30 yards. Alors qu'il est toujours en l'air, il est plaqué par B40 et repoussé vers l'arrière jusqu'aux A-26, où la balle est

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

- déclarée morte. **RÈGLE** : Balle à l'équipe A sur sa ligne des 30 yards (Règle [5.1.3.a](#) *Exception*).
- VI. A86 est légalement bloqué hors-limites par B18 sur la ligne des 2 yards de B. En tentant de revenir immédiatement dans les limites, A86 saute depuis le hors-limites, et il est en vol lorsqu'il reçoit une passe avant légale de A16. Il retombe dans la zone d'en-but de B avec la balle en sa possession. **RÈGLE** : Passe incomplète. A86 n'est pas revenu dans les limites avant de toucher la balle, et par conséquent, il était toujours hors-limites. (Règle [2.27.15](#))
- VII. B33 saute en étant dans les limites, et il est en l'air lorsqu'il reçoit la passe avant légale de A. Il réussit l'interception en retombant au sol (a) dans l'aire de jeu ou (b) dans sa propre zone d'en-but, et il est ensuite plaqué. **RÈGLE** : B33 est un porteur de balle jusqu'à ce qu'il perde la possession de la balle ou que celle-ci devienne morte d'après la règle. (a) 1^{er} et 10 pour l'équipe B. (b) "Touchback". (Règles [4.1.3.c](#), [4.2.3.a](#), [5.1.1.e](#) et [7.3.4](#)).
- VIII. Pendant qu'il est en l'air et dans les limites A89, receveur éligible, touche une passe avant et la propulse vers : (a) A80, receveur éligible, qui complète la passe ou (b) B27, qui intercepte la passe. **RÈGLE** : Jeu légal, la balle reste vivante dans les 2 cas (a) et (b). A89 a rabattu une passe avant (Règles [2.4.3](#), [2.11.3](#) et [9.4.1.a](#)).
- IX. Le receveur en vol A85 attrape une passe avant et il touche le sol en premier avec son pied gauche alors qu'il retombe dans les limites. Au moment où il touche le sol, il perd la balle qui tombe au sol. **RÈGLE** : Passe ratée. Un receveur en vol doit garder le contrôle de la balle en touchant le sol afin que la passe soit considérée comme complète.
- X. Le receveur en vol A85 attrape une passe avant et il touche le sol en premier avec son pied gauche alors qu'il retombe dans les limites. Au moment où il touche le sol, il perd la balle, mais celle-ci ne touche jamais le sol avant qu'il en reprenne le contrôle. **RÈGLE** : Passe complétée. Si le receveur est dans les limites quand il perd le contrôle de la balle en touchant le sol, tant qu'il restera à l'intérieur du terrain et que la balle ne touchera pas le sol, la passe sera considérée comme complétée.
- XI. Le receveur en vol A85 attrape une passe avant et il touche le sol en premier avec son pied gauche dans les limites alors qu'il retombe hors-limites. Immédiatement après avoir touché le sol hors-limites, il perd la balle. **RÈGLE** : Passe ratée que la balle touche ou non le sol, puisque que le receveur est en dehors des limites.
- XII. Le receveur A85, s'étend depuis la ligne des 2 yards de B, et attrape une passe avant. Il va au sol de lui-même en essayant de compléter la passe. Pendant que A85 tombe au sol dans la zone d'en-but, il perd la balle qui touche le sol. **RÈGLE** : Passe ratée. Tout receveur touchant le sol de lui-même en essayant de compléter une passe doit avoir le contrôle de la balle lorsqu'il touche le sol.
- XIII. Le receveur A85 est en vol et dans les limites dans la zone d'en-but, et attrape une passe avant quand il est heurté en l'air par un défenseur, ce qui l'amène au sol. Au moment où il touche le sol, il perd la balle qui tombe au sol. **RÈGLE** : Passe ratée. Un receveur en vol, contacté avant d'avoir rempli toutes les conditions d'une réception, doit garder le contrôle de la balle après avoir heurté le sol.
- XIV. Le receveur éligible A80 est en vol lorsqu'il reçoit une passe avant légale. Il tient fortement la balle dans ses mains et, alors qu'il retombe au sol. La pointe de la balle touche le sol avant une quelconque partie de son corps. A80 tient toujours fortement la balle qui ne bouge pas pendant cette action. Ses genoux touchent ensuite le sol et il maintient toujours le contrôle de la balle. **RÈGLE** : Passe réussie.
- XV. Le receveur éligible A80 est en vol lorsqu'il reçoit une passe avant légale. Lorsqu'il retombe au sol face à l'aire de jeu, sa pointe de pied (a) traîne nettement sur le sol dans les limites

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

*avant qu'il tombe hors-limites, (b) touche le sol dans les limites puis son talon retombe sur la ligne de touche dans la continuité du mouvement. Il maintient fermement le contrôle de la balle dans les 2 cas. **RÈGLE** : (a) Passe réussie. (b) Passe ratée. Le mouvement orteil-talon dans la continuité est représentatif d'une seule action et, par interprétation, le joueur est considéré comme étant retombé hors-limites, ratant donc la réception.*

Passé ratée

ARTICLE 7.

- a. Toute passe avant est ratée lorsque la balle est en dehors des limites d'après la règle (Règle [4.2.3](#)), ou si elle touche le sol en n'étant pas contrôlée fermement par un joueur. Elle est également ratée quand un joueur saute et réceptionne la passe, mais retombe en premier sur ou à l'extérieur d'une ligne de limite, à moins que son avance extrême n'ait été stoppée dans l'aire de jeu ou la zone d'en-but (Règle [4.1.3.p](#)) (D.H. [2.4.3.III](#) et D.H. [7.3.7.I](#)).
- b. Quand une passe avant légale est ratée, la balle appartient à l'équipe qui l'a lancée au point précédent.
- c. Quand une passe avant illégale est ratée, la balle appartient à l'équipe qui l'a lancée, au point où elle a été lancée [**Exception** : Si l'équipe B décline la pénalité pour une passe illégale lancée depuis la zone d'en-but, la balle sera ensuite mise en jeu au point précédent] (D.H. [7.3.7.II-III](#)).

Décisions homologuées 7.3.7

- I. *Un joueur touche une passe avant légale (a) alors qu'il est en contact avec une ligne de limites, (b) pendant qu'il est en l'air, après avoir sauté alors qu'il était hors-limites. **RÈGLE** : (a) et (b) La balle est hors-limites, la passe est incomplète et le tenu compte. Le joueur perd son éligibilité quand il va hors-limites. (Règle [2.27.15](#), [4.2.3.a](#), et [7.3.3](#)).*
- II. *4^{ème} et 9 sur les A-6. A1 commet un rejet intentionnel depuis sa propre zone d'en-but pour éviter une perte de terrain. **RÈGLE** : L'équipe B peut accepter un "safety" ou il y a balle à l'équipe B, 1^{er} et 10 sur les A-6.*
- III. *3^{ème} et 9 sur les A-6. A1 lance une deuxième passe avant depuis sa propre zone d'en-but. B2 intercepte et il est plaqué sur les A-20. **RÈGLE** : L'équipe B peut accepter la pénalité entraînant un "safety" ou prendre le résultat du jeu, c'est à dire 1^{er} et 10 sur les A-20.*

Contact illégal et gêne de passe avant

ARTICLE 8.

- a. Pendant un tenu durant lequel une passe avant légale franchit la zone neutre, il est interdit aux joueurs de l'équipe A et de l'équipe B d'avoir un contact illégal depuis le moment où la balle est "snappée" jusqu'à ce qu'elle soit touchée par n'importe quel joueur ou arbitre (D.H. [7.3.8.II](#)).
- b. Une gêne de passe offensive commise par un joueur de l'équipe A au-delà de la zone neutre pendant un jeu de passe avant légale, durant lequel une passe avant franchit la zone neutre, consiste en un contact qui gêne un joueur éligible de l'équipe B. La responsabilité incombe au joueur d'attaque d'éviter ses adversaires. Il n'y a pas de gêne de passe offensive (D.H. [7.3.8.IV-V](#), [X](#), [XV-XVI](#)) :
 1. Lorsqu'immédiatement après le "snap", un joueur de A inéligible charge et contacte un adversaire en un point situé 1 yard au maximum au-delà de la zone neutre et ne maintient pas ce contact à plus de 3 yards au-delà de la zone neutre.

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

2. Quand deux joueurs éligibles ou plus cherchent, simultanément et de bonne foi, à atteindre, réceptionner ou rabattre la passe. Les joueurs éligibles des deux équipes ont des droits égaux sur la balle (D.H. [7.3.8.IX](#)).
3. Quand la passe est en vol, que deux joueurs éligibles ou plus sont dans une zone dans laquelle ils pourraient recevoir ou intercepter la passe, et un joueur d'attaque dans cette zone gêne un adversaire, la passe n'étant pas attrapable.

PÉNALITÉ - 15 yards du point précédent [S33].

- c. Une gêne de passe défensive consiste en un contact au-delà de la zone neutre par un joueur de l'équipe B dont l'intention de gêner un adversaire éligible est évidente, ce qui ôte à l'adversaire la possibilité de recevoir une passe avant attrapable. En cas de doute, une passe avant légale est considérée comme attrapable. Une gêne défensive ne peut avoir lieu qu'après qu'une passe avant légale a été lancée (D.H. [7.3.8.VII-VIII](#), [XI-XII](#)). Il n'y a pas de gêne de passe défensive (D.H. [7.3.8.III](#) et D.H. [7-3-9.III](#)) :
 1. Lorsqu'immédiatement après le "snap", des joueurs qui sont adversaires chargent et se contactent en un point situé 1 yard au maximum au-delà de la zone neutre.
 2. Quand deux joueurs éligibles ou plus cherchent, simultanément et de bonne foi, à atteindre, réceptionner ou rabattre la passe. Les joueurs éligibles des deux équipes ont des droits égaux sur la balle (D.H. [7.3.8.IX](#)).
 3. Quand un joueur de l'équipe B contacte légalement un adversaire avant que la passe ne soit lancée (D.H. [7.3.8.III](#) et [X](#)).
 4. Quand un joueur de l'équipe B est responsable d'un contact, qui serait normalement une gêne de passe, pendant un tenu au cours duquel un botteur potentiel de l'équipe A, depuis une formation de coup de pied de mêlée, simule un coup de pied de dégagement en lançant la balle haut et loin.

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

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

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

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

Décisions homologuées 7.3.8

- I. *Un joueur de l'équipe B, en défense contre une passe avant légale au-delà de la zone neutre, est dos à la balle et agite ses bras devant le visage du joueur éligible A88, mais ne le contacte pas. **RÈGLE** : Pas de faute. Il n'y a pas de gêne de passe défensive s'il n'y a pas de contact.*
- II. *Le receveur A80, 15 yards au-delà de la zone neutre, est dos à la zone neutre. Le passeur lance la balle au-dessus des mains de A80, étendues au-dessus de la tête. La balle est lancée trop haut et au-delà du receveur (passe non attrapable) quand B2 tire A80 au sol*

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

- par la grille. **RÈGLE** : Faute personnelle (Règle [9.1.12.a](#)) et non gêne de passe. Pénalité - 15 yards du point précédent. 1^{er} et 10 pour l'équipe A. Les fautifs flagrants doivent être expulsés.
- III. A83, receveur positionné sur la ligne à 10 yards de l'homme de ligne intérieur le plus proche, oblique vers le milieu du terrain. Avant que la balle ne soit lancée, l'arrière défensif B1 le bloque légalement et le fait tomber. **RÈGLE** : Légal, sauf si le blocage est sous la ceinture (Règle [9.1.6](#)).
- IV. Au "snap" A88 est sur la ligne de mêlée, écarté de 10 yards du "tackle", et A44 est dans l'arrière champ 4 yards à l'intérieur de A88. Juste avant que le passeur de l'équipe A ne lance sa passe, A88 contacte B1 à 5 yards au-delà de la zone neutre. La passe est lancée à A44 qui s'est déplacé en face et à l'extérieur du point où A88 a contacté B1. **RÈGLE** : Faute de l'équipe A, gêne de passe offensive. Pénalité - 15 yards du point précédent.
- V. Avant que la balle ne soit lancée, le receveur A88 court 4 yards directement vers le défenseur B1 et il est face à lui. A cet endroit, B1 pousse A88 qui utilise à son tour ses mains pour contacter B1. **RÈGLE** : Faute de l'équipe A, gêne de passe offensive si la passe avant légale est au-delà de la zone neutre. Pénalité - 15 yards, du point précédent.
- VI. Avant que la balle ne soit lancée, le receveur A88 oblique vers l'intérieur où le "linebacker" B1 tente de le bloquer. A88 utilise ses mains pour repousser B1. **RÈGLE** : Faute de l'équipe A, gêne de passe offensive si la passe avant légale franchit la zone neutre. Si le contact initial de B1 était sous la ceinture et au-delà de la zone neutre, l'équipe B a également commis une faute et les fautes de balle vivante s'annulent.
- VII. Le receveur écarté A88 court 10 yards puis tourne à angle droit vers la ligne de touche. Après que la balle est lancée, B2 contacte A88 en le plaquant, le bloquant, l'agrippant ou le poussant avant qu'A88 ne touche la balle lors d'une passe avant attrapable. **RÈGLE** : Faute de l'équipe B, gêne de passe défensive. Pénalité - point de faute et premier tenu.
- VIII. Le "tight end" A80 court 10 yards dans le deuxième rideau défensif et oblique vers les poteaux. B1 est un pas derrière lui et à l'extérieur lorsqu'il le rejoint. Après que la passe avant légale a été lancée, B1 contacte A80 en le plaquant, le bloquant, l'agrippant ou le poussant alors que la balle passe au-dessus des mains tendues de A80. **RÈGLE** : Faute de l'équipe B pour gêne de passe défensive. Pénalité - Point de faute et premier tenu si l'infraction a été commise à moins de 15 yards du point précédent ; pénalité de 15 yards au point précédent et premier tenu si la faute est à plus de 15 yards au-delà de la zone neutre.
- IX. A88 et B2 courent côte à côte, avant ou après que la balle a été lancée. A88 ou B2, ou les deux, tombent en s'emmêlant les pieds. Aucun des joueurs n'a intentionnellement fait de croc-en-jambe à l'autre. **RÈGLE** : Pas de faute.
- X. Avant que la passe ne soit lancée, le receveur écarté A88 et le défenseur B1 courent épaule contre épaule, à 15 yards au-delà de la zone neutre. A88 est du côté de la ligne de touche et B1 du côté de la ligne de remise en jeu. A88 oblique vers l'intérieur, B1 ne bouge pas et A88 le percute. **RÈGLE** : Pas de faute parce que la balle n'a pas été lancée.
- XI. Le receveur écarté A88 et le défenseur B1 courent épaule contre épaule, à 15 yards au-delà de la zone neutre. A88 est du côté de la ligne de touche et B1 du côté de la ligne de remise en jeu. Une passe avant légale est lancée vers les poteaux. Pendant que la balle est en l'air, A88 oblique à l'intérieur vers la passe avant attrapable. B1 ne bouge pas et ne fait aucune tentative pour aller vers la passe. A88 le percute. **RÈGLE** : Faute de l'équipe B, gêne de passe défensive. Pénalité - 15 yards du point précédent et premier tenu.

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

- XII. Le "slot back" A44 court 25 yards vers le plot de la ligne d'en-but. Le "safety" B1 est placé entre A44 et le plot quand la balle est lancée. B1 réduit ostensiblement sa vitesse et percute A44 avant que la passe avant attrapable ne touche le sol. **RÈGLE** : Faute de l'équipe B, gêne de passe défensive. Pénalité - 15 yards du point précédent et premier tenu.
- XIII. Le "tight end" A80 traverse le terrain à 25 yards au-delà de la zone neutre, où il contacte le "safety" B1, avant ou après que la balle a été lancée. A80, receveur situé au "snap" du côté opposé à A80, passe derrière le contact entre A80 et B1 et réceptionne la passe avant légale. **RÈGLE** : Faute de l'équipe A, gêne de passe offensive. Pénalité - 15 yards du point précédent.
- XIV. 4^{ème} et LEB sur les B-5. La passe avant légale de l'équipe A est ratée, mais l'équipe B a commis une gêne de passe sur sa ligne de 1 yard ou dans la zone d'en-but. **RÈGLE** : 1^{er} et LEB pour l'équipe A sur la ligne des 2 yards de l'équipe B.
- XV. A80 et B60 tentent de réceptionner une passe avant lancée en direction de A80, qui est au-delà de la zone neutre. La passe est haute et jugée non attrapable. Alors que la balle passe au-dessus d'eux, A80 pousse B60 dans la poitrine. **RÈGLE** : Il n'y a pas gêne de passe offensive.
- XVI. Lors d'une passe avant légale ayant franchi la zone neutre, A80 et B60 tentent de réceptionner la passe lancée en direction de A80. A14, qui ne tente pas de réceptionner la passe, bloque B65 au-delà de la zone neutre, soit avant que la balle ne soit lancée, soit pendant que la passe non attrapable est en vol. **RÈGLE** : Faute de l'équipe A, gêne de passe offensive. Pénalité - 15 yards du point précédent.

Gêne de passe : Récapitulatif

ARTICLE 9.

- a. L'équipe A ou l'équipe B peut légalement gêner des adversaires en-deçà de la zone neutre.
- b. Des joueurs des deux équipes peuvent légalement gêner des adversaires au-delà de la zone neutre après que la passe a été touchée (D.H. [7.3.9.I](#)).
- c. Des joueurs de défense peuvent légalement contacter des adversaires ayant franchi la zone neutre si ces adversaires ne sont pas en position pour recevoir une passe avant attrapable.
 1. Ces infractions qui interviennent pendant un tenu durant lequel une passe avant franchit la zone neutre sont des gênes de passe si et seulement si le receveur a la possibilité de recevoir une passe avant attrapable.
 2. Ces infractions qui interviennent pendant un tenu durant lequel une passe avant ne franchit pas la zone neutre sont des infractions à la Règle [9.3.4](#) et sont pénalisées depuis le point précédent.
- d. Les règles concernant les gênes de passe s'appliquent seulement lors d'un tenu durant lequel une passe avant légale franchit la zone neutre (Règles [2.19.3](#) et [7.3.8.a-c](#)).
- e. Un contact de l'équipe B avec un receveur éligible comprenant une faute personnelle et qui gênerait la réception d'une passe attrapable peut être pénalisé comme une gêne de passe ou comme une faute personnelle avec les 15 yards appliqués du point précédent. La Règle [7.3.8](#) s'applique spécifiquement au contact pendant une passe. Cependant, si la gêne comprend un acte qui entraînerait normalement l'expulsion, le joueur fautif doit quitter le jeu.
- f. Le contact physique est nécessaire pour établir la gêne.
- g. Chaque joueur a des droits territoriaux, et le contact incident est jugé d'après "la bonne foi pour atteindre... la passe" dans la Règle [7.3.8](#). Si des adversaires qui sont au-delà de la ligne se percutent alors qu'ils se déplacent vers la balle, il n'y aura faute de l'un ou des joueurs

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

que si l'intention de gêner l'adversaire est évidente. Il y a gêne de passe seulement s'il s'agit d'une passe avant attrapable.

- h. Les règles concernant la gêne de passe ne s'appliquent pas après que la balle a été touchée n'importe où dans les limites par un joueur situé dans les limites ou a touché un arbitre. Si une faute est commise contre un adversaire, la pénalité est pour cette faute et non pour gêne de passe (D.H. [7.3.9.i](#)).
- i. Après que la balle a été touchée, tout joueur peut faire un blocage légal pendant le reste du temps où la balle est en l'air.
- j. Plaquer ou agripper un receveur ou tout autre acte intentionnel avant que celui-ci ne touche la passe doit être considéré comme une évidence que le plaqueur ne joue pas la balle, et est donc illégal.
- k. Plaquer ou heurter en courant un receveur lorsqu'une passe avant est de manière évidente trop courte ou trop haute doit être considéré comme une évidence que le plaqueur ne joue pas la balle et est illégal. Ce n'est pas une gêne de passe, mais une violation de la Règle [9.1.12.a](#) et la pénalité est de 15 yards à partir du point précédent, avec 1^{er} tenu automatique. Les fautifs flagrants doivent être expulsés.

Décisions homoloquées 7.3.9

- I. *Une passe avant légale ayant franchi la zone neutre est effleurée ou ratée par un receveur éligible d'une des deux équipes ou ricoche sur un arbitre. Puis, pendant que la balle est encore en l'air, l'équipe A ou B saisit ou fait une autre faute sur un adversaire éligible qui est au-delà de la zone neutre. **RÈGLE** : Les règles concernant la gêne de passe ne s'appliquent plus dès que la passe a été touchée. Pénaliser comme une faute pendant une balle libre. Pénalité - 10 ou 15 yards du point précédent (Règle [9.3.6](#)).*
- II. *Lors d'une passe avant légale en-deçà de la zone neutre, le joueur éligible A1 a un avantage de position sur B1 et il est sur le point de toucher la passe quand B1 le pousse, et la passe est ratée. **RÈGLE** : Légal. Les règles sur la gêne de passe ne s'appliquent pas en-deçà de la zone neutre (Règles [7.3.9.d](#), [9.1.5 Exc.4](#) et [9.3.6 Exc.5](#)).*
- III. *Courant près de la ligne de touche, A88 marche dessus juste avant qu'un défenseur ne saute sur lui et ne rabatte la balle au sol. **RÈGLE** : Pas de gêne de passe défensive. A88 est devenu inéligible quand il est sorti des limites du terrain (Règle [7.3.3](#)).*

Joueurs inéligibles au-delà de la zone neutre

ARTICLE 10. Aucun receveur inéligible à l'origine ne doit être ou avoir été à plus de trois yards au-delà de la zone neutre avant qu'une passe avant légale qui franchit la zone neutre ne soit lancée. Un joueur contrevient à cette règle lorsque n'importe quelle partie de son corps est au-delà de la limite de 3 yards ([D.H. 7.3.10.i et III](#)).

PÉNALTÉ - 5 yards du point précédent [S37].

Décisions homoloquées 7.3.10

- I. *L'homme de ligne inéligible A70 court à plus de 3 yards au-delà de la zone neutre et n'a aucun contact avec un adversaire. Il revient en-deçà de la zone neutre par le côté avant que A10 ne lance une passe avant légale qui franchit la zone neutre. **RÈGLE** : Joueur inéligible au-delà de la zone neutre. Pénalité - 5 yards du point précédent.*
- II. *L'homme de ligne inéligible A70 contacte un adversaire à 1 yard au-delà de la zone neutre. A70 pousse B4 à plus de 3 yards au-delà de la zone neutre, puis revient en-deçà de la zone neutre avant que A10 ne lance une passe avant légale qui franchit la zone neutre. **RÈGLE** : Joueur inéligible au-delà de la zone neutre ou gêne de passe offensive. Pénalité - 5 yards du point précédent ou 15 yards du point précédent (Règle [7.3.8.b](#)).*

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

- III. 1^{er} et 10 sur les A-37. Au snap, l'homme de ligne inéligible A70 avance au-delà de la zone neutre. Au moment où le passeur lance la balle, le sommet du casque de A70 coupe le plan des A-40. La passe franchit la zone neutre et retombe incomplète sur les A-39. **RÈGLE :** Faute, joueur inéligible au-delà de la zone neutre. Une partie du corps de A70 était à plus de 3 yards de la ligne de mêlée quand la passe a été lancée.

Toucher la balle illégalement

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

PÉNALITÉ - 5 yards du point précédent [S16].

Décisions homologuées 7.3.11

- I. Alors qu'il reste peu de temps à jouer dans la mi-temps, le "quarterback" A10, qui n'a pas été à l'extérieur de la zone des "tackles", lance une passe désespérée pour intentionnellement ne pas perdre de terrain. La balle tombe au sol ratée après avoir été touchée en premier par le joueur inéligible A58 qui a tenté de l'attraper. **RÈGLE :** Faute pour rejet intentionnel. Pas de faute pour toucher illégal puisque la passe est illégale. Pénalité - Perte du tenu au point de la passe. Le temps démarre au "snap" (Règles [3.3.2.d.4](#) et [7.3.2.h](#)). La règle [3.4.4](#) s'applique sauf s'il reste moins d'une minute dans la mi-temps. Si le temps expire dans la période, celle-ci n'est pas allongée.
- II. L'équipe A remet la balle en jeu sur sa ligne des 10 yards. A10 recule et fait une passe avant au joueur inéligible A70 qui, alors qu'il se trouve dans sa propre zone d'en-but, (a) touche la balle sans s'en assurer la possession et la passe est ratée ; (b) réceptionne la passe et est plaqué dans la zone d'en-but, ou (c) réceptionne la passe et est plaqué après avoir avancé jusqu'à sa ligne des 3 yards. **RÈGLE :** (a) L'équipe B peut choisir la pénalité pour avoir les 5 yards ou refuser la pénalité et le tenu comptera. (b) La balle est morte dans la zone d'en-but, l'impulsion ayant été donnée par l'équipe A, l'équipe B peut choisir le "safety" ou la pénalité au point précédent. (c) Le tenu compte si la pénalité est déclinée et que le point de balle morte est plus avantageux pour B que la pénalité. [Note : en (a), (b) et (c), il peut s'agir d'un rejet intentionnel de la balle, selon la position d'un joueur éligible de l'équipe A ou celle de A10 quand la balle est lancée] (Règle [10.1.1.b](#)). Si le rejet intentionnel est retenu, il n'y a pas en même temps balle touchée illégalement.

Fautes personnelles de l'équipe B pendant un jeu de passe avant légale

ARTICLE 12. Les pénalités pour les fautes personnelles de l'équipe B pendant un jeu de passe avant légale complétée sont appliquées à la fin de la dernière course lorsqu'elle se termine au-delà de la zone neutre. Si la passe est jugée incomplète ou interceptée, ou s'il y a un changement de possession pendant le tenu, la pénalité est appliquée au point précédent. (Règle [9.1](#) Pénalité) (D.H. [7.3.12.I](#) et D.H. [9.1.2.III](#))

Décision homologuée 7.3.12

- I. A11 lance une passe avant à destination de A88. Pendant le jeu, le "defensive end" B88 gifle le "tackle" A79. La passe pour A88 est (a) complétée pour un gain de 10 yards avec A88 plaqué sur les A-30. (b) incomplète ou interceptée. **RÈGLE :** (a) la pénalité est appliquée sur les A-30 ; 1^{er} et 10 pour A sur les A-45. (b) la pénalité est appliquée au point précédent, 1^{er} et 10 pour A sur les A-35. (Règle [9.1 Pénalité](#)).

RÈGLE 8 :

LA MARQUE

SECTION 1. Valeur des scores

Les scores

ARTICLE 1. La valeur des scores est :

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

Forfaits

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

SECTION 2. "Touchdown"

Comment marquer

ARTICLE 1. Un "touchdown" doit être accordé lorsque :

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

Décisions homologuées 8.2.1

- Le porteur de balle A1, qui tente de marquer, touche le plot placé à l'intersection droite de la ligne d'en-but et de la ligne de touche avec son pied. Il porte la balle dans son bras droit, étendu par-dessus la touche. **RÈGLE** : Qu'un "touchdown" soit marqué ou non dépend de l'avance extrême de la balle par rapport à la ligne d'en-but lorsqu'elle devient morte d'après la règle (Règles [4.2.4.d](#) et [5.1.3.a](#)).*
- Le porteur de balle A1, qui progresse dans l'aire de jeu prend son envol sur la ligne des 2 yards. Son premier contact avec le sol est hors-limites 3 yards au-delà de la ligne d'en-but.*

RÈGLE 8 : LA MARQUE

- La balle, en possession du coureur, est passée au-dessus du plot. RÈGLE : "touchdown" (Règle [4.2.4.d](#)).*
- III. *La balle, en possession du porteur de balle en vol A21, franchit la ligne de touche au niveau de la ligne de 1 yard, continue à l'extérieur du plot, et elle est déclarée morte hors-limites en possession de A21. RÈGLE : La balle est déclarée hors-limites sur la ligne de 1 yard ([2.12.1](#) et [4.2.4.d](#)).*
- IV. *Le "quarterback" A12 réussit une passe avant à un co-équipier qui se tient dans la zone d'en-but de l'équipe B. (a) A12 est au-delà de la zone neutre quand il libère la balle. (b) Le receveur porte le numéro 73. RÈGLE : En (a) et (b) le résultat du jeu est un "touchdown". La pénalité est finalisée selon les options de l'équipe B.*
- V. *Le porteur de balle A22 plonge vers la ligne d'en-but depuis la ligne de 1 yard de B. La balle en sa possession (a) touche le plot (b) passe au-dessus du plot ; (c) traverse la ligne d'en-but à l'intérieur du plot. A22 entre en contact en premier avec le sol en dehors des limites 3 yards au-delà de la ligne d'en-but. RÈGLE : (a), (b) et (c) "touchdown" dans les trois cas. La balle en possession de A22 a franchi le plan de la ligne d'en-but dans les trois cas.*
- VI. *Le porteur de balle A22 se dirige vers le plot droit de la ligne d'en-but. Sur les B-2, il plonge ou est bloqué en vol par un adversaire. La balle dans la main droite de A22 traverse la ligne de touche au niveau de la ligne de 1 yard, passe à l'extérieur du plot et A22 (a) touche le plot avec son pied ou sa main gauche ; (b) touche d'abord le sol en dehors des limites 3 yards au-delà de la ligne d'en-but. RÈGLE : (a) "Touchdown". Le plan de la ligne d'en-but est prolongé puisque A22 touche le plot. (b) Pas de "touchdown". Le plan de la ligne d'en-but n'est pas prolongé parce que A22 n'a pas touché soit le plot, soit le sol dans la zone d'en-but. La balle est considérée comme étant hors-limites sur la ligne de 1 yard de B.*
- VII. *Le porteur de balle A22 se dirige vers le plot droit de la ligne d'en-but. La balle dans sa main droite traverse la ligne d'en-but prolongée à l'extérieur (c'est-à-dire à droite) du plot et A22 marche (a) sur la ligne d'en-but, (b) sur la ligne de touche à quelques centimètres de la ligne d'en-but. RÈGLE : (a) "Touchdown". La ligne d'en-but est prolongée parce que A22 touche le sol dans la zone d'en-but. (b) Pas de "touchdown". Le plan de la ligne d'en-but n'est pas prolongé. La balle est considérée hors-limites au point où elle a franchi la ligne de touche.*
- VIII. *Le porteur de balle A22 se dirige vers le plot droit de la ligne d'en-but. La balle est dans sa main droite. Son pied heurte le plot juste avant que la balle ne franchisse (a) le plot ou (b) le prolongement de la ligne d'en-but juste à droite (à l'extérieur) du plot. RÈGLE : (a) et (b) Pas de "touchdown" dans les deux cas. Parce que le plot est hors-limites, la balle est morte quand le pied d'A22 le heurte. Ainsi, dans les deux cas la balle est morte avant de franchir la ligne d'en-but.*
- IX. *Le porteur de balle A1 est contacté et sa progression stoppée dans les limites près de la ligne d'en-but avec la ligne de touche à sa droite. Quand il est stoppé, il a la balle dans sa main droite étendue au-delà de la ligne d'en-but (a) à l'intérieur du plot ; (b) à l'extérieur du plot. RÈGLE : (a) "Touchdown". La balle est devenue morte quand il l'a étendue au-delà de la ligne d'en-but. (b) Pas de "touchdown" parce qu'aucune partie de son corps n'a touché le plot ou la ligne d'en-but. Dans ce cas, le plan de la ligne d'en-but n'est pas prolongé.*
- X. *Le porteur de balle A33 court vers la zone d'en-but de B. Il perd la balle juste après avoir passé la ligne des 1 yard de B, et pensant qu'il a marqué un "touchdown", fait demi-tour dans la zone d'en-but et se dirige vers sa zone d'équipe. Aucun arbitre ne signale un "touchdown", ni ne siffle. La balle lâchée touche le sol juste en dehors ou juste à l'intérieur*

RÈGLE 8 : LA MARQUE

de la zone d'en-but, roule dans la zone d'en-but, et elle est déclarée morte quand elle s'immobilise sans qu'aucun joueur ne cherche à s'en assurer la possession. **RÈGLE** : "Touchdown". La balle appartient à l'équipe qui en avait la possession au point de balle morte. Par définition, l'attribution du "fumble" dans la zone d'en-but adverse est un "touchdown" (Règle [7.2.5](#)).

SECTION 3. Tenu de transformation

Comment marquer

ARTICLE 1. Le ou les points doivent être attribués d'après la valeur prévue à la règle [8.1.1](#) si le résultat de la transformation est ce qui serait considéré comme un "touchdown", "safety" ou "field goal", d'après les règles dans des circonstances ordinaires. (D.H. [8.3.1.I-II](#), D.H. [8.3.2.I-III](#) et [VI](#) et D.H. [10.2.5.X-XV](#)).

Décisions homologuées 8.3.1

- I. Pendant une tentative de transformation, après avoir obtenu la possession, l'équipe B lâche la balle et l'équipe A la récupère dans la zone d'en-but de l'équipe B. **RÈGLE** : l'équipe B peut commettre une balle lâchée après avoir intercepté une passe, réceptionné ou récupéré une balle lâchée, ou récupéré une passe arrière. "Touchdown". 2 points pour l'équipe A (Règle [8.3.2.d.1](#)).
- II. B19 est le premier joueur au-delà de la zone neutre à toucher le coup de pied de transformation contré, lorsqu'il rate la balle dans sa zone d'en-but. A66 récupère dans la zone d'en-but. **RÈGLE** : 2 points pour l'équipe A.

Possibilité de marquer

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

- a. La balle doit être mise en jeu par l'équipe qui a marqué un "touchdown" à 6 points. Si un "touchdown" est marqué pendant un tenu durant lequel le temps dans la 4^{ème} période expire, la transformation ne doit pas être tentée à moins que le (les) point(s) n'affecte (nt) le dénouement de la rencontre. [Exception : si l'équipe qui marque est en tête au score par un, 1, ou deux, 2, points, elle a l'option de renoncer à jouer la transformation] [Exception : décision de la F.F.F.A. concernant la saison régulière].
- b. La transformation, qui est un tenu de mêlée, commence quand la balle est prête à jouer.
- c. Le "snap" sera exécuté au milieu du terrain sur la ligne des 3 yards adverse ou de n'importe quel endroit situé sur ou entre les lignes de remise en jeu (hashmaks) sur ou en-deçà de la ligne des 3 yards adverse si la position de la balle est choisie par l'équipe désignée pour la mettre en jeu avant qu'elle ne soit déclarée prête à jouer avant que l'horloge de remise en jeu ne soit réglée sur 25 secondes ou avant un signal de balle prête à jouer. La balle peut être déplacée à la suite d'une pénalité contre l'équipe B, ou d'un temps mort demandé par l'une des équipes, à moins que ce temps mort ne soit précédé par une faute commise par l'équipe A ou par des fautes s'annulant (Règles [8.3.3.a](#) et [8.3.3.c.1](#)).
- d. La transformation prend fin lorsque :
 1. L'une des deux équipes marque.
 2. La balle est morte d'après la Règle (D.H. [8.3.2.IV](#) et [VI](#)).

RÈGLE 8 : LA MARQUE

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

Décisions homologuées 8.3.2

- I. Lors d'une tentative de transformation, B2 donne une nouvelle impulsion à une balle lâchée par A, qui est récupérée par l'équipe B dans sa zone d'en-but. **RÈGLE** : "Safety" à un point pour l'équipe A (Règles [8.3.1](#), et [8.5.1](#)).
- II. Lors d'une tentative de transformation, B2 donne un coup de pied vers sa zone d'en-but dans une balle lâchée par l'équipe A. L'équipe B récupère au sol dans sa zone d'en-but. **RÈGLE** : "Safety" à un point pour l'équipe A ou option pour A d'accepter la pénalité pour "botter illégalement la balle" (Règles [8.3.1](#) et [8.3.3.b.1](#)) et le tenu sera rejoué.
- III. Lors d'une tentative de transformation à un point, B2 contre le coup de pied de A1. La balle, qui n'a pas franchi la zone neutre, est ramassée par A2, qui avance la balle jusque dans la zone d'en-but de l'équipe B. **RÈGLE** : 2 points pour l'équipe A (Règle [8.3.1](#)).
- IV. Lors d'une tentative de transformation à un point, le coup de pied de l'équipe A est contré. A2 ramasse la balle au-delà de la zone neutre, dans l'aire de jeu. **RÈGLE** : La balle est morte à l'endroit où elle est ramassée par A2. La transformation est terminée.
- V. Lors d'une tentative de transformation à un point, le coup de pied de l'équipe A est contré. La balle, qui n'a pas été touchée au-delà de la zone neutre, (a) est récupérée par B3 sur sa ligne de 1 yard, ou (b) touche le sol dans la zone d'en-but de l'équipe B. **RÈGLE** : (a) B3 peut avancer la balle. (b) La balle est morte, la transformation est terminée (Règle [8.3.1](#)).
- VI. Lors d'une tentative de transformation à un point, le coup de pied de l'équipe A est contré. La balle est récupérée par B3 et avancée jusque dans la zone d'en-but de l'équipe A. Pendant la course de B3, B4 fauche. **RÈGLE** : Pas de points marqués, la transformation est terminée et la pénalité déclinée par la règle (Règle [8.3.4.b](#)).
- VII. Lors d'une tentative de transformation, B1 intercepte dans sa zone d'en-but la passe avant légale de l'équipe A. Il avance la balle jusque dans la zone d'en-but de l'équipe A et, (a) il n'y a pas de faute pendant la course, (b) B3 fauche pendant la course, ou (c) A2 commet une faute pendant la course. **RÈGLE** : (a) 2 points pour l'équipe B. (b) Pas de points marqués, la transformation est terminée et la pénalité est déclinée par la règle. (c) 2 points pour l'équipe B et la pénalité est déclinée par la règle (Règles [8.3.1](#) et [8.3.4.a-b](#)).
- VIII. Lors d'une tentative de transformation, A1 rate le "snap" de la main à la main du "snappeur", et la balle est récupérée par A2 qui court jusque dans la zone d'en-but adverse. **RÈGLE** : 2 points pour l'équipe A (Règle [2.11.2](#)).
- IX. Lors d'une tentative de transformation à un point, le coup de pied de l'équipe A est contré et B75 récupère la balle sur sa ligne des 2 yards. Alors qu'il tente d'avancer, il lâche la balle qui roule dans la zone d'en-but où elle est récupérée par B61 qui est mis au sol. **RÈGLE** : "Safety". Un point pour l'équipe A (Règle [8.1.1](#)).

Fautes commises pendant la transformation avant un changement de possession d'équipe ARTICLE 3.

- a. *Fautes s'annulant* : Si chaque équipe commet des fautes pendant le tenu et que l'équipe B a commis une faute avant le changement de possession, les fautes s'annulent et le tenu est rejoué, même si d'autres fautes ont lieu après le changement de possession. Toutes les

RÈGLE 8 : LA MARQUE

remises en jeu pour rejouer un tenu après des fautes qui s'annulent doivent se faire du point précédent (D.H. [8.3.3.II](#)).

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

1. Lorsque la transformation est réussie, l'équipe A a le choix entre décliner le score et répéter la transformation après application de la pénalité, ou décliner la(les) pénalité(s) et accepter le score. L'équipe A peut accepter le score avec application des pénalités pour fautes personnelles et conduites non sportives au point du coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en périodes supplémentaires (D.H. [3.2.3.VI](#), D.H. [8.3.2.II](#), D.H. [8.3.3.I](#) et D.H. [10.2.2.IX-XI](#)).
2. Si le tenu est rejoué après une pénalité de l'équipe B, il peut l'être de n'importe quel point situé sur ou entre les lignes de remise en jeu, sur ou en-deçà de la ligne de "yardage" où la pénalité laisse la balle (D.H. [8-3-3-III](#)).

c. *Fautes commises par l'équipe A lors d'une transformation :*

1. Si une faute est commise par l'équipe A lors d'une transformation réussie, la balle doit être mise en jeu à l'endroit où la pénalité laisse la balle (D.H. [8.3.3.I](#)).
2. Si l'équipe A commet une faute pour laquelle la pénalité comprend une perte de tenu, la transformation est terminée, les points marqués sont annulés, et aucune pénalité en distance n'est appliquée au coup de pied d'engagement qui suit.
3. Si avant un changement de possession d'équipe, l'équipe A commet une faute qui ne s'annule pas et s'il n'y a pas d'autres changements de possession d'équipe pendant le tenu, ni de score, la pénalité est déclinée par la règle.

d. *Application en faute de balle morte :*

1. Les pénalités pour les fautes ayant lieu après que la balle est prête à jouer et avant le "snap" sont appliquées avant le "snap" suivant.
2. Les pénalités pour les fautes de balle vivante pénalisées comme fautes de balle morte ayant lieu pendant le tenu de transformation sont appliquées sur le coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en périodes supplémentaires. Si la transformation est rejouée, ces pénalités sont appliquées avant de rejouer la transformation. (Règle [10.1.6](#)) (D.H. [3.2.3.VII](#)).

e. *Brutaliser ou heurter en courant le botteur ou le placeur :* C'est une faute de balle vivante.

f. *Gêne sur la réception de coup de pied :* La pénalité pour gêne sur réception de coup de pied est déclinée par la règle. Tout score de l'équipe A est annulé.

Décisions homologuées 8.3.3

1. *Pendant une tentative de transformation, le coup de pied légal de l'équipe A, qui n'a pas été touché et qui est en l'air, a franchi la zone neutre lorsqu'une faute a lieu. **RÈGLE :** Si la faute est commise par l'équipe A et la transformation ratée, et si l'équipe B n'a pas gagné la possession, la transformation prend fin. Si la faute est commise par l'équipe A et la transformation réussie, la pénalité est appliquée du point précédent. Si la faute est commise par l'équipe B et la transformation réussie, le point est marqué à moins que l'équipe A ne choisisse la pénalité, et de tenter une transformation à 2 points. La transformation est exemptée d'administration de pénalité du point résultant d'un coup de pied de mêlée. Les pénalités pour fautes personnelles de l'équipe B sur une transformation réussie peuvent être appliquées au point du coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en cas de périodes supplémentaires. Si la transformation est ratée, l'équipe A peut accepter la pénalité et le tenu sera rejoué.*

RÈGLE 8 : LA MARQUE

- II. Les deux équipes commettent des fautes pendant une transformation après que le temps de jeu a expiré et l'équipe B n'a pas gagné la possession. **RÈGLE** : Le tenu est rejoué au point précédent.
- III. Alignée sur les B-3, au milieu du terrain, pour la transformation, l'équipe A fait un faux départ et se retrouve donc, après application de la pénalité, sur les B-8. La tentative de coup de pied est contrée, mais B77 était dans la zone neutre au moment du "snap". La pénalité amène la balle sur les B-4 pour rejouer le tenu. L'équipe A demande que la balle soit placée sur la ligne de remise en jeu (hash mark) de droite. **RÈGLE** : Les arbitres acceptent la demande et la balle est déclarée prête à jouer sur les B-4, sur la ligne de remise en jeu ("hash mark") de droite.
- IV. Pendant une transformation, les deux équipes commettent des fautes avant l'interception par B d'une passe avant. Pendant le retour, (a) B23 fauche ou (b) A18 plaque le porteur de balle en l'agrippant par la grille. **RÈGLE** : (a) et (b) Les fautes s'annulent et la transformation est rejouée.
- V. Pendant une transformation, B79 est dans la zone neutre au moment du "snap". B20 intercepte une passe avant légale et A55 le plaque en le tirant par la grille. **RÈGLE** : Les deux fautes s'annulent et la transformation est rejouée.

Fautes pendant une transformation après changement de possession d'équipe

ARTICLE 4.

- a. Les pénalités contre l'une ou l'autre équipe sont déclinées par la règle [**Exception** : Les pénalités pour des fautes personnelles flagrantes, fautes pour conduite non sportive, fautes personnelles commises en balle morte et fautes de balle vivante pénalisées comme fautes de balle morte sont appliquées au coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en périodes supplémentaires (Règle [8.3.5](#)) (D.H. [8.3.4.I-II](#))].
- b. Les points marqués par les équipes ayant commis des fautes pendant le tenu sont annulés (D.H. [8.3.2.VII](#)). [**Exception** : Fautes de balle vivante administrées en fautes de balle morte]
- c. Si les deux équipes commettent des fautes pendant le tenu et si l'équipe B n'a pas commis de faute avant le changement de possession, les fautes s'annulent, le tenu n'est pas rejoué et la transformation est terminée.

Décisions homoloquées 8.3.4

- I. B15 intercepte la passe avant légale de l'équipe A et alors qu'il court au niveau de la ligne médiane, il est plaqué par A19, qui agrippe et tire sa grille. **RÈGLE** : La transformation est terminée et la pénalité est déclinée par la règle.
- II. B1 intercepte une passe avant légale de l'équipe A et court jusqu'à la ligne médiane. Pendant la course, B2 fauche dans sa zone d'en-but. **RÈGLE** : La pénalité est déclinée par la règle.
- III. Pendant une tentative de transformation à deux points, l'équipe A est "flaguée" pour une permutation illégale. B21 récupère une balle lâchée et pendant sa course, B45 fauche et A80 donne un coup de poing à un adversaire. B21 traverse la ligne d'en-but adverse avec la balle. **RÈGLE** : A80 est expulsé. Il n'y a pas de score, les fautes s'annulent, le tenu n'est pas rejoué et la transformation est terminée.
- IV. Pendant une tentative de transformation à deux points, l'équipe A est "flaguée" pour une permutation illégale. B21 récupère une balle lâchée et, pendant la course, A80 donne un coup de poing à un adversaire B21 traverse la ligne d'en-but adverse avec la balle. **RÈGLE** : Le score compte et la pénalité contre A80 pour sa faute flagrante est appliquée lors du coup de pied d'engagement ou au point d'avancée lors des périodes supplémentaires. A80 est expulsé.

RÈGLE 8 : LA MARQUE

Fautes après une transformation

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

Jeu suivant

ARTICLE 6. Après une transformation, la balle doit être mise en jeu au moyen d'un coup de pied d'engagement, ou au point d'avancée en périodes supplémentaires. L'équipe qui a marqué le "touchdown" à 6 points doit donner le coup de pied d'engagement.

SECTION 4. "Field goal"

Comment marquer

ARTICLE 1.

- a. Un "field goal" doit être accordé à l'équipe qui botte si un drop ou un coup de pied placé passe au-dessus de la barre entre les poteaux de l'équipe qui reçoit avant d'avoir touché le sol ou un joueur de l'équipe qui a botté. Le coup de pied doit être un coup de pied de mêlée et ne peut pas être un coup de pied libre.
- b. Si une tentative légale de "field goal" qui passe au-dessus de la barre entre les poteaux, est morte devant la ligne de fond ou est repoussée par le vent, mais ne repasse pas au-dessus de la barre et est morte où que ce soit, le "field goal" doit être accordé. La barre et les poteaux sont considérés comme une ligne et non comme un plan dans la détermination de l'avance extrême de la balle.

Jeu suivant

ARTICLE 2.

- a. *"field goal" réussi.* À la suite d'un "field goal" réussi, la balle doit être mise en jeu au moyen d'un coup de pied d'engagement, ou au point d'avancée en périodes supplémentaires. L'équipe qui a marqué le "field goal" doit donner le coup de pied d'engagement.
- b. *"field goal" raté :*
 1. Si la balle, non touchée par l'équipe B après avoir franchi la zone neutre est déclarée morte, elle appartient à l'équipe B. Sauf en cas de périodes supplémentaires, l'équipe B mettra la balle en jeu au point précédent à moins que celui-ci n'ait été situé entre sa ligne des 20 yards et sa ligne d'en-but. Dans ce cas, l'équipe B mettra la balle en jeu sur sa ligne des 20 yards.
 - (a) Le "snap" sur la ligne des 20 yards doit être au milieu du terrain entre les lignes de remise en jeu, à moins qu'une position différente sur ou entre les lignes de remise en jeu ne soit choisie par l'équipe B avant le signal prêt à jouer.
 - (b) Après le signal prêt à jouer, la balle peut être déplacée à la suite d'un temps mort demandé par l'une des équipes, à moins que celui-ci ne soit précédé par une faute commise par l'équipe A ou par des fautes s'annulant.
 2. Si la balle ne franchit pas la zone neutre ou si elle est touchée par l'équipe B après avoir franchi la zone neutre, toutes les règles concernant les coups de pied de mêlée s'appliquent (D.H. [6.3.4.II](#), D.H. [8.4.2.I-VI](#) et D.H. [10.2.3.V](#)).
 3. Si la balle franchit la zone neutre, n'est pas touchée par l'équipe B après avoir franchi la zone neutre, et est déclarée morte en-deçà de la zone neutre, toutes les Règles concernant les coups de pied de mêlée s'appliquent (D.H. [8.4.2.VII](#))

RÈGLE 8 : LA MARQUE

Décisions homologuées 8.4.2

- I. 4^{ème} et 8 sur les B-40. La tentative de "field goal" de l'équipe A n'est pas touchée, roule au sol et est déclarée morte sur les B-7. **RÈGLE** : Balle à l'équipe B sur sa ligne des 40 yards.
- II. 4^{ème} et 8 sur les B-40. La tentative de "field goal" de l'équipe A touche B1 sur les B-10 et sort des limites sur les B-5. **RÈGLE** : Balle à l'équipe B sur la ligne des 5 yards.
- III. 4^{ème} et 8 sur les B-40. La tentative de "field goal" de l'équipe A touche le sol sur la ligne les B-3 et rebondit jusque dans la zone d'en-but où elle est réceptionnée en l'air, par un joueur de l'équipe B qui retombe au sol dans la zone d'en-but. **RÈGLE** : "Touchback" (Règle [8.6.1.b](#)). Balle à l'équipe B sur sa ligne des 20 yards.
- IV. 4^{ème} et 8 sur les B-18. La tentative ratée de "field goal" de l'équipe A sort des limites par la zone d'en-but. **RÈGLE** : Balle à l'équipe B sur sa ligne des 20 yards.
- V. La tentative ratée de "field goal" de l'équipe A touche le sol au-delà de la zone neutre et rebondit en arrière en-deçà de la zone neutre, où elle est récupérée et avancée par B1 jusque dans la zone d'en-but de l'équipe A. **RÈGLE** : "Touchdown" (Règle [6.3.5](#)).
- VI. 4^{ème} et 6 sur les B-18. La tentative ratée de "field goal" de l'équipe A touche le sol au-delà de la zone neutre et rebondit en arrière en-deçà de la zone neutre jusqu'aux B-28, où elle sort des limites ou est récupérée sans être avancée par l'une ou l'autre équipe. Le coup de pied n'a pas été touché au-delà de la zone neutre. **RÈGLE** : Balle à l'équipe B, 1^{er} et 10 sur les B-28 (Règles [6.3.6](#), [6.3.7](#) et [8.4.2.b](#)).
- VII. L'équipe A "snappe" la balle sur les B-15 pour une tentative de "field goal". La balle est contrée, franchit la zone neutre et tombe sur les B-12. Avant que quiconque ne la touche au-delà de la zone neutre, la balle rebondit en-deçà de la zone neutre et sort des limites (a) sur les B-17, (b) sur les B-25. **RÈGLE** : 1^{er} et 10 pour l'équipe B, (a) sur les B-17 yards, (b) sur les B-25 (Règles [6.3.7](#) et [8.4.2.b](#)).
- VIII. 4^{ème} et ligne d'en-but sur les B-10. La tentative de field goal est contrée et la balle retombe au sol sur les B-7. Elle rebondit alors vers les B-13 où B44 la rate. A44 la récupère sur les B-11. **RÈGLE** : 1^{er} et 10 pour l'équipe A sur les B-11. L'équipe B a touché un coup de pied de mêlée qui a franchi la zone neutre (Règle [6.3.3](#)).

SECTION 5. "Safety"

Comment marquer

ARTICLE 1. Il y a "safety" quand :

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

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

Exceptions :

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

- (a) Intercepte une passe ou une balle lâchée ; ou récupère une balle lâchée par l'adversaire ou une passe arrière ; ou réceptionne ou récupère un coup de pied, et
- (b) Son élan initial l'entraîne dans sa propre zone d'en-but, et
- (c) La balle reste en-deçà de la ligne d'en-but et y est déclarée morte en possession de son équipe. Ceci inclut une balle lâchée depuis la zone d'en-but vers l'aire de jeu et qui sort des limites (Règle [7.2.4.b.1](#)).

RÈGLE 8 : LA MARQUE

Si les conditions I-III ci-dessus sont remplies, la balle appartient à l'équipe de ce joueur au point où il en a gagné la possession.

- b. Une pénalité acceptée pour une faute laisse la balle sur ou en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe fautive (**Exceptions** : Règles [3.1.3.g.3](#) et [8.3.4.a](#)) (D.H. [8.5.1.III](#) et D.H. [10.2.2.VI](#)).

Décisions homologuées 8.5.1

- I. A10, après avoir reçu le "snap" dans sa propre zone d'en-but, est plaqué avec la balle reposant sur la ligne d'en-but, son point le plus avancé étant dans l'aire de jeu. **RÈGLE** : "Safety". Une partie de la balle morte est sur la ligne d'en-but du porteur de balle.
- II. Un coup de pied de mêlée ne franchit pas la zone neutre, ou franchit la zone neutre et est touché en premier par l'équipe B, ou n'est pas touché et rebondit jusque dans la zone d'en-but où la balle est déclarée morte en possession de l'équipe A. **RÈGLE** : "safety". (Règle [8.7.2.a](#)).
- III. B1 intercepte une passe avant légale (pas une transformation) dans sa zone d'en-but, avance, mais ne sort pas de sa zone d'en-but où il est plaqué. Pendant la course, B2 fauche A1 dans la zone d'en-but. **RÈGLE** : "Safety", car la pénalité laisse la balle en possession de l'équipe B dans sa zone d'en-but.
- IV. B1 intercepte une passe avant ou une balle lâchée ou réceptionne un coup de pied libre ou de mêlée entre sa ligne des 5 yards et sa ligne d'en-but et son élan l'entraîne dans sa zone d'en-but. La balle est déclarée morte en possession de l'équipe B dans la zone d'en-but. **RÈGLE** : Balle à l'équipe B au point où la passe ou la balle lâchée a été interceptée ou le coup de pied réceptionné. La décision aurait été la même si B1 avait récupéré une balle lâchée, une passe arrière ou un coup de pied dans des circonstances similaires.
- V. B1 intercepte une passe avant ou une balle lâchée ou réceptionne un coup de pied libre ou de mêlée entre sa ligne des 5 yards et sa ligne d'en-but et son élan l'entraîne dans sa zone d'en-but. Avant que la balle ne soit déclarée morte, B2 fauche dans sa zone d'en-but. B1 ne sort pas de sa zone d'en-but et la balle est déclarée morte. **RÈGLE** : "Safety" par pénalité. Le point de base est la fin de la course où B1 a obtenu la possession entre la ligne des 5 yards et la ligne d'en-but et la faute est derrière le point de base.
- VI. La balle lâchée ou la passe arrière de l'équipe A touche le sol. L'équipe B rate la balle mais elle franchit la ligne d'en-but de l'équipe A, où l'équipe A se couche dessus, ou la balle sort des limites depuis la zone d'en-but. **RÈGLE** : "Safety". L'impulsion provient de la balle lâchée ou de la passe (Règle [8.7.2.a](#)).
- VII. A36 est en position pour dégager au pied d'en-deçà de sa ligne d'en-but, mais il rate la balle. Après l'avoir récupéré, A36 touche le plot situé à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne d'en-but. **RÈGLE** : "Safety" à moins que la balle toute entière ne soit dans l'aire de jeu lorsque le coureur touche le plot ou la ligne de touche. La balle est morte au point extrême de sa progression lorsque le coureur touche le plot ou la ligne de touche (Règles [2.31.3](#) et [4.2.4.d](#)).
- VIII. B40 intercepte une passe sur sa ligne des 4 yards. Son élan l'entraîne vers sa zone d'en-but quand il lâche la balle sur sa ligne de 1 yard et (a) B40, le joueur qui a lâché la balle, la récupère dans la zone d'en-but ou (b) B45, un partenaire la récupère dans la zone d'en-but. **RÈGLE** : "Safety" en (a) et (b).
- IX. B47 intercepte une passe sur ses 3 yards. Son élan l'emmène dans sa zone d'en-but où il perd la balle. Cette dernière revient dans l'aire de jeu. A33 récupère la balle sur les 2 yards de B, mais il est heurté et perd la balle à son tour. La balle roule dans la zone d'en-but et sort par la ligne de fond. **RÈGLE** : "Touchback". Balle à l'équipe B, 1^{er} et 10 sur les B-20. La

RÈGLE 8 : LA MARQUE

règle du "momentum" s'applique seulement lorsque la balle reste dans la zone d'en-but et y est déclarée morte. (Règle [8.6.1](#)).

- X. 3^{ème} et 5 yards sur les B-20. Le défenseur B44 intercepte une passe avant dans sa zone d'en-but. Alors qu'il est encore dans la zone d'en-but, il lâche la balle. La balle roule, sort de la zone d'en-but et va dans l'aire de jeu. Dans la lutte pour la possession de la balle, cette dernière revient dans la zone d'en-but et, (a) B44 récupère la balle au sol, (b) elle sort par la ligne de fond. **RÈGLE** : (a) et (b) "safety". L'impulsion qui fait que la balle est dans la zone d'en-but pour la 2^{ème} fois est la due à la perte de balle de B44. La lutte pour récupérer la balle ne donne pas de nouvelle impulsion. La règle du "momentum" ne s'applique pas car la balle n'est pas restée dans la zone d'en-but. (Règle [8.7.2](#)).

Coup de pied après un "safety"

ARTICLE 2. Lorsqu'un "safety" est accordé, la balle appartient à l'équipe défensive sur sa propre ligne des 20 yards, et cette équipe doit remettre la balle en jeu sur ou entre les lignes de remise en jeu au moyen d'un coup de pied libre ; ce peut être par un dégagement, un drop ou un coup de pied placé [**Exception** : Règles concernant les périodes supplémentaires et les transformations].

SECTION 6. "Touchback"

Quand est-il déclaré

ARTICLE 1. Il y a "touchback" quand :

- La balle devient morte hors-limites après avoir franchi une ligne d'en-but, sauf si cela est dû à une passe ratée, ou devient morte en possession d'un joueur sur, au-dessus ou en-deçà de sa propre ligne d'en-but, et l'équipe offensive est responsable de cette situation (Règles [7.2.4.c](#)) (D.H. [7.2.4.I](#), D.H. [8.6.1.I-III](#))
- Un coup de pied devient mort d'après la règle derrière la ligne d'en-but de l'équipe défensive, l'équipe offensive étant responsable de cette situation (**Exception** : Règle [8.4.2.b](#)) (D.H. [6.3.4.III](#)).

Décisions homologuées 8.6.1

- La balle lâchée par l'équipe A touche le plot situé à l'intersection de la ligne d'en-but de l'équipe B et de la ligne de touche. **RÈGLE** : "Touchback". Balle à l'équipe B sur sa ligne des 20 yards (Règle [7.2.4.b](#) et [4.2.3.b](#)).
- B1 intercepte la passe avant légale de l'équipe A dans sa propre zone d'en-but puis, A1, dans la zone d'en-but de B, lui arrache la balle. **RÈGLE** : "Touchdown". La balle n'est pas automatiquement morte lorsqu'elle est interceptée, mais devient morte quand A1 en prend la possession. Cependant, si dans l'opinion de l'arbitre, il y a un laps de temps appréciable pendant lequel le joueur de l'équipe B ne fait aucune tentative pour avancer après l'interception, il est justifié de déclarer un "touchback".
- 3^{ème} et 5 sur les B-20. Le défenseur B44 intercepte une passe avant sur ses 3 yards, et son élan l'entraîne dans sa zone d'en-but. Alors qu'il est encore dans la zone d'en-but, il lâche la balle. La balle roule, sort de la zone d'en-but et va dans l'aire de jeu. Dans la lutte pour la possession de la balle A33 botte la balle qui revient dans la zone d'en-but et sort par la ligne de fond. **RÈGLE** : 1^{er} et 10 pour l'équipe B sur ses 30 yards. Le résultat du jeu est un "touchback", et donc le point de base pour l'application des 10 yards de pénalité pour botter illégal est la ligne des 20 yards de B. Le "touchback" vient du fait qu'une nouvelle impulsion est donnée par le coup de pied illégal de A33. (Règles [2.16.1.a](#), [8.7.1](#), [10.2.2.d.2.a](#)).

RÈGLE 8 : LA MARQUE

"Snap" après un "touchback"

ARTICLE 2. Quand un "touchback" est accordé, la balle appartient à l'équipe défensive sur sa propre ligne des 20 yards, sauf si le "touchback" est consécutif à un coup de pied libre, dans ce cas la balle appartient à l'équipe défensive sur sa ligne des 25 yards. La balle doit être remise en jeu sur ou entre les lignes de remise en jeu au moyen d'un "snap" [**Exception** : Règles concernant les périodes supplémentaires]. Le "snap" doit avoir lieu au milieu du terrain entre les lignes de remise en jeu (hashmarks), à moins qu'une position différente sur ou entre les lignes de remise en jeu ne soit choisie, **avant que l'horloge de remise en jeu ne soit réglées sur 25 secondes ou** avant le signal prêt à joueur, par l'équipe désignée pour mettre la balle en jeu. Après le signal prêt à jouer, la balle peut être déplacée à la suite d'un temps mort demandé par l'une des équipes, à moins que celui-ci ne soit précédé par une faute commise par l'équipe A ou par des fautes s'annulant.

SECTION 7. Responsabilité et impulsion

Responsabilité

ARTICLE 1. L'équipe responsable d'une balle se trouvant en dehors des limites derrière une ligne d'en-but (goal line), ou morte en possession d'un joueur sur, au-dessus ou derrière une ligne d'en-but, est l'équipe dont le joueur porte la balle ou lui transmet une impulsion la conduisant sur, au-dessus ou derrière cette ligne d'en-but, ou est responsable d'une balle libre sur, au-dessus ou derrière la ligne d'en-but.

Impulsion initiale

ARTICLE 2.

- a. L'impulsion transmise à la balle par un joueur qui botte, exécute une passe, un "snap" ou lâche la balle doit être considérée comme étant la cause de la trajectoire de la balle dans toutes les directions, même si cette trajectoire est déviée ou inversée par suite d'un contact avec le sol ou après avoir touché un arbitre ou un joueur d'une des équipes (D.H. [6.3.4.III](#), D.H. [8.5.1.II](#), [VI](#) et [VIII](#) et D.H. [8.7.2.I-VI](#)).
- b. Cependant, il ne sera pas tenu compte de l'impulsion initiale et la responsabilité de la trajectoire de la balle sera attribuée à un joueur :
 1. Si celui-ci donne un coup de pied dans une balle qui n'est pas en possession d'un joueur ou s'il rabat une balle libre ayant touché le sol.
 2. Si celui-ci donne une nouvelle impulsion au moyen d'un contact quelconque à une balle immobilisée, autrement que suite à un toucher contraint (Règle [2.11.4.c](#)).
- c. Une balle libre conserve son statut d'origine lorsqu'il y a une nouvelle impulsion.

Décisions homologuées 8.7.2

- I. *Le porteur de balle A1, avançant vers la ligne d'en-but de l'équipe B, lâche la balle quand B1 la rabat dans sa main ou le plaque par derrière. Dans les deux cas, A1 perd la possession très près de la ligne d'en-but et la balle va jusque dans la zone d'en-but de l'équipe B, où elle est récupérée par l'équipe B. **RÈGLE** : "Touchback". L'impulsion initiale est attribué à la balle lâchée par l'équipe A (Règle [8.6.1.a](#)).*
- II. *Un coup de pied de l'équipe A touche le sol, et un joueur de l'équipe B rabat la balle qui franchit la ligne d'en-but de l'équipe B où l'équipe B la récupère au sol, ou bien elle sort des limites. **RÈGLE** : Une nouvelle impulsion est donnée par l'équipe B. "Safety", 2 points pour l'équipe A. On considère que le fait de rabattre le coup de pied a annulé l'impulsion du coup de pied et en a donné une nouvelle. Cependant, le fait de toucher simplement ou*

RÈGLE 8 : LA MARQUE

de détourner le coup de pied ou d'être touché par celui-ci n'annule pas l'impulsion initiale du coup de pied (Règle [8.5.1.a](#)).

- III. L'équipe A dégage. La balle est touchée par l'équipe B (ce n'est pas une nouvelle impulsion) et franchit la ligne d'en-but de l'équipe B. Puis, l'équipe B se couche sur la balle ou la balle sort des limites depuis la zone d'en-but. **RÈGLE** : "Touchback". La même règle s'applique si un coup de pied en vol touche l'équipe B ou est à peine détourné par une tentative de réception. L'équipe B peut récupérer la balle et l'avancer et il y a "touchback" si un joueur de B est plaqué dans la zone d'en-but ou s'il sort des limites derrière la ligne d'en-but (Règle [8.6.1.a](#)).
- IV. L'équipe A donne un coup de pied libre de sa ligne des 35 yards. La balle roule au sol sur la ligne des 3 yards de l'équipe B lorsque B10 la botte, ce qui conduit la balle à sortir des limites au-delà de la ligne de fond après avoir traversé la zone d'en-but. **RÈGLE** : "Safety" dû à la nouvelle impulsion donnée par B10. Faute de l'équipe B pour avoir botter illégalement la balle. Si la pénalité (10 yards) est acceptée, le tenu sera rejoué avec un coup de pied libre depuis les A-45 (Règles [9.4.4](#) et [10.2.2.d.4](#)).

RÈGLE 9 :

CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES ASSUJETTIES AUX RÈGLES

SECTION 1. Fautes Personnelles

Toutes les fautes de cette section (à moins qu'elles ne soient notées) et tous les autres actes pour brutalités inutiles sont des fautes personnelles. Pour les fautes personnelles flagrantes nécessitant une révision vidéo, voir la règle [9-6](#), (il n'y a pas de visionnage prévu par les Règlements F.F.F.A.). Sauf indication contraire, les pénalités pour toutes les fautes personnelles sont les suivantes :

PÉNALITÉ - Fautes personnelles. 15 yards. Pour les fautes de balle morte, 15 yards depuis le point d'avancée. Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles. Les pénalités pour les fautes personnelles de balle vivante de l'équipe A en-deçà de la zone neutre sont appliquées depuis le point précédent. "safety" si la faute de balle vivante a lieu en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A. [S7, S24, S25, S34, S38, S39, S40, S41, S45 ou S46]. Les fautifs flagrants doivent être expulsés [S47].

Pour les fautes de l'équipe A lors d'un coup de pied libre ou de mêlée : L'application peut être soit depuis le point précédent soit depuis le point où la balle appartient à l'équipe B (à l'exception des "field goals") (Règle [6.1.8](#) et [6.3.13](#)).

Pour les fautes personnelles commises par l'équipe B durant un jeu de passe avant légal, (Règles [7.3.12](#) et [10.2.2.e](#)) : l'application se fera depuis la fin de la dernière course lorsque cette dernière se termine au-delà de la zone neutre et qu'il n'y a pas eu de changement de possession pendant le tenu. Si la passe est incomplète ou interceptée, ou s'il y a eu un changement de possession pendant le tenu, la pénalité est appliquée au point précédent.

Fautes flagrantes

ARTICLE 1. Avant le début de la rencontre, pendant la rencontre et entre les périodes, toutes les fautes flagrantes (Règle [2.10.3](#)) nécessitent une expulsion. Les fautes personnelles de l'équipe B assorties d'une expulsion entraînent des premiers tenus si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles.

Fautes par coups et croche pied

ARTICLE 2.

- a. Aucune personne assujettie à la règle ne doit frapper un adversaire avec le genou ; frapper le casque (incluant la grille), le cou, le visage ou toute autre partie du corps d'un adversaire avec l'avant-bras tendu, le coude, les mains jointes, la paume de la main, le poing, le talon, le dos ou le tranchant de la main ouverte ; ou infliger une plaie à un adversaire (D.H. [9.1.2.I](#)).
- b. Aucune personne assujettie à la règle ne doit frapper un adversaire avec le pied ou n'importe quelle partie de la jambe située en dessous du genou.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

- c. On ne doit pas faire de croche-pied. Un croche-pied est l'utilisation volontaire de la partie basse de la jambe ou du pied pour entraver un adversaire en-dessous des genoux. (Règle [2-28](#)).

Décisions homologuées 9.1.2

- I. *Un joueur en défense tend la jambe et fait un croche-pied à un adversaire. Cet adversaire est (a) un receveur écarté effectuant son tracé, ou (b) le porteur de balle. **RÈGLE** : (a) et (b) Faute personnelle, croche-pied. Pénalité - 15 yards. Premier tenu automatique.*
- II. *A1, un porteur de balle, frappe le plaqueur B6 avec son avant-bras tendu juste avant d'être plaqué. **RÈGLE** : Faute personnelle. Pénalité - 15 yards. Appliquer du point précédent si la faute est commise par l'équipe A en-deçà de la zone neutre. Expulsion si la faute est flagrante. "Safety" si la faute est commise en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A.*
- III. *A11 complète une passe avant pour A88 qui est plaqué dans l'aire de jeu. Durant le jeu, le "defensive end" B88 commet une faute personnelle contre A79. **RÈGLE** : La pénalité de 15 yards est appliquée au point où A88 est plaqué (Règles [7.3.12](#) et [9.1 Pénalités](#)).*

Cibler et contacter de façon violente et intentionnelle avec le sommet du casque - Targeting

ARTICLE 3. Aucun joueur ne doit cibler et contacter de façon violente et intentionnelle un adversaire avec le sommet de son casque. Le sommet du casque est la partie du casque située au-dessus du niveau du haut de la grille, quel que soit le côté. Pour qu'il y ait faute il faut qu'au moins un indicateur de ciblage soit présent (Voir Note 1 plus avant). En cas de doute c'est une faute (Règle [9.6](#)) (D.H. [9.1.3.1](#))

Décisions homologuées 9.1.3

- I. *Le passeur A12 est dans la zone des "tackles" cherchant un receveur démarqué. Avant ou juste au moment où il lance la balle, A12 est contacté sur le côté au niveau des côtes, des cuisses ou des genoux, par B79 qui plonge vers l'avant et contacte en premier avec le haut de son casque. Ceci survient en (a) première mi-temps ; (b) deuxième mi-temps. **RÈGLE** : Faute par B79 pour cibler son adversaire et initier le contact avec le haut de son casque. 15 yards de pénalité et premier tenu automatique. B79 est expulsé automatiquement pour faute flagrante, (a) pour le reste de la rencontre, (b) pour le reste de la rencontre et la première mi-temps de la rencontre suivante.*

Pour la F.F.F.A., et dans les 2 cas (a) et (b), une expulsion est effective pour le reste de la rencontre, ainsi que pour la ou les rencontres suivantes, sous réserve de notification de sanctions fédérales.

Cibler et contacter de façon violente et intentionnelle un joueur sans défense au-dessus des épaules - Targeting

ARTICLE 4. Aucun joueur ne doit cibler et contacter de façon violente et intentionnelle la tête ou la zone du cou d'un adversaire sans défense (Voir Note 2 plus avant) avec le casque, l'avant-bras, la main, le coude ou l'épaule. Pour qu'il y ait faute il faut qu'au moins un indicateur de ciblage soit présent (Voir note 1 plus avant). En cas de doute c'est une faute (Règle [2.27.14](#) et [9.6](#)) (D.H. [9.1.4.I-IV](#)).

Notes concernant les articles 9.1.3 et 9.1.4

Note 1 : Cibler veut dire qu'un joueur prend un adversaire pour cible dans le but de l'attaquer de façon violente et intentionnelle allant au-delà d'un plaquage légal, d'un blocage légal ou

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

de la simple intention de jouer la balle. Voici quelques indicateurs pour comprendre l'action de viser, sans que cette liste soit limitative :

- Charger - Décoller les pieds du sol et attaquer un adversaire en projetant le corps vers le haut et vers l'avant pour le contacter à la tête ou dans la zone du cou,
- Être accroupi puis projeter le corps vers l'avant et vers le haut pour attaquer un adversaire et le contacter à la tête ou dans la zone du cou, même si un ou les deux pieds sont toujours au sol.
- Contacter à la tête ou dans la zone du cou avec le casque, l'avant-bras, le poing, la main ou l'épaule.
- Baisser la tête avant d'attaquer en initiant le contact avec le sommet du casque.

Note 2 : Joueur sans défense (Règle [2-27-14](#)) En cas de doute, le joueur est considéré comme sans défense. Exemples de joueurs considérés sans défense, sans que cette liste ne soit pas limitative :

- Un joueur en train de lancer ou juste après qu'il a lancé une passe,
- Un receveur essayant de réceptionner une passe avant ou en position de recevoir une passe arrière, ou qui a déjà réceptionné la passe mais n'a pas eu le temps de se protéger ou n'est pas encore devenu clairement un porteur de balle,
- Un botteur en train de botter ou juste après qu'il a botté la balle, ou durant le coup de pied ou le retour,
- Un retourneur de coup de pied essayant de réceptionner ou récupérer un coup de pied, ou qui a réussi la réception ou la récupération mais n'a pas eu le temps de se protéger ou n'est pas clairement devenu un porteur de balle.
- Un joueur au sol,
- Un joueur manifestement hors du jeu,
- Un joueur subissant un blocage du côté aveugle (ne le voyant pas venir),
- Un porteur de balle déjà pris par un adversaire et dont l'avance extrême a été stoppée,
- Un "quarterback" quel que soit le moment après un changement de possession.
- Un porteur de balle qui est allé au sol clairement de lui-même, et glisse les pieds en avant.

PÉNALITÉ [Articles 3 et 4] - 15 yards. Pour les fautes de balle morte, 15 yards depuis le point d'avancée. Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles.

Pour les fautes en 1ère mi-temps : expulsion pour le reste de la rencontre (Règle [2.27.12](#)). Pour les fautes en 2ème mi-temps : expulsion pour le reste de la rencontre et la 1ère mi-temps de la rencontre suivante. Si la faute survient en 2ème mi-temps de la dernière rencontre de la saison, la suspension est reportée sur la première rencontre de la saison suivante. L'expulsion est soumise à révision vidéo.

Lorsque l'arbitre chargé des révisions vidéo revient sur l'expulsion : si la faute pour cibler n'est pas accompagnée d'une autre faute personnelle, la pénalité de 15 yards pour cibler ne sera pas appliquée. Si une autre faute personnelle est commise concomitamment avec la faute pour cibler, la pénalité de 15 yards pour cette faute personnelle est appliquée en accord avec la règle (D.H. [9.1.4.VII-VIII](#)).

Pour les rencontres dans lesquelles la révision vidéo n'est pas utilisée :

Si un joueur est expulsé durant la première mi-temps, sous réserve de l'accord de la Conférence/Ligue, ou en cas d'accord mutuel des équipes avant la rencontre lors de rencontres inter-conférences/Ligues, une vidéo de l'action sera présentée à l'arbitre principal dans le

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

vestiaire des arbitres. L'arbitre principal utilisera cette vidéo pour déterminer si l'expulsion doit être annulée. La décision finale est prise par l'arbitre principal (D.H. [9.1.4-IX](#)).

Note : La source vidéo utilisée et le lieu de visionnage seront déterminés avant le début de la rencontre après accord mutuel des équipes et de l'arbitre principal. Pour les rencontres lors desquelles la révision vidéo n'est pas utilisée : si un joueur est expulsé durant la seconde mi-temps, la conférence pourra saisir le Responsable national de l'arbitrage qui pourra diligenter une révision vidéo. Sur la base de la révision vidéo, si le Responsable national de l'arbitrage conclut que le joueur n'aurait pas dû être expulsé, la conférence pourra retirer la suspension. Si le Responsable national de l'arbitrage confirme l'expulsion, la suspension pour la rencontre suivante est maintenue.

Suivant les Règlements F.F.F.A., une expulsion est effective pour le reste de la rencontre ainsi que la ou les rencontres suivantes, au cas par cas. [S38, S24 et S47]. Le texte en « italique » n'est pas applicable en France.

Décisions homologuées 9.1.4

I. Le receveur A83 vient juste de sauter et réceptionner une passe avant. Alors que A83 est sur le point de regagner son équilibre, B45 se jette en courant sur A83, au-dessus des épaules, avec le casque ou l'épaule. Ceci survient en (a) première mi-temps ; (b) deuxième mi-temps. **RÈGLE** : Faute de B45 pour cibler et initier le contact contre un adversaire sans défense au-dessus des épaules. 15 yards de pénalité et premier tenu. B79 est expulsé automatiquement pour faute flagrante, (a) pour le reste de la rencontre, (b) pour le reste de la rencontre et la première mi-temps de la rencontre suivante.

Pour la F.F.F.A., et dans les 2 cas (a) et (b), une expulsion est effective pour le reste de la rencontre, ainsi que pour la ou les rencontres suivantes, sous réserve de notification de sanctions fédérales.

II. Alors que le porteur de balle A20 contourne les joueurs de bout de ligne avec la tête haute. Il baisse la tête et contacte le "defensive end" B89, qui tente de le plaquer. Les deux joueurs se contactent casque contre casque. **RÈGLE** : Pas de faute. Les joueurs, que ce soit A20 ou B89, ne sont pas sans défense et aucun n'a ciblé l'autre dans le sens de la règle [9.1.3](#).

III. A44 suit le coup de pied d'envoi de la deuxième mi-temps. Alors qu'il descend le terrain vers les B-45, B66 le cible et se lance contre lui depuis le côté, avec un blocage venant du côté aveugle. B66 contacte A44 en premier avec son avant bras (a) au niveau du cou ; (b) au niveau du bras ou de l'épaule. **RÈGLE** : (a) Faute de B66 pour cibler un joueur sans défense et initier le contact à la tête ou dans la zone du cou. 15 yards de pénalité au point de fin de course. B66 est expulsé pour faute flagrante, pour le reste de la rencontre et la première mi-temps de la rencontre suivante. **Pour la F.F.F.A., une expulsion est effective pour le reste de la rencontre, ainsi que pour la ou les rencontres suivantes, sous réserve de notification de sanctions fédérales.** (b) Pas de faute. Bien que A44 soit un joueur sans défense et que B66 le cible, le contact par B66 n'est pas à la tête ou dans la zone du cou (Règle [2.27.14](#)).

IV. A12, qui joue habituellement "quarterback", est aligné comme receveur écarté dans l'arrière champ, et A33 est 5 yards derrière le "snappeur", en position de "shotgun". La passe de A33 vers A12 est interceptée. Durant le retour d'interception B55 cible et se lance contre A33, le contactant sur le côté du casque. **RÈGLE** : Faute de B55 pour cibler un joueur sans défense et initier le contact à la tête. Par définition de la règle [2.27.14](#), A33 est un joueur sans défense étant donné qu'il a joué le tenu à la place de "quarterback".

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

- V. A81 est positionné très loin en bout de ligne à gauche, à l'extérieur du "defensive end" B89. Sur un jeu en débordement venant vers B89, ce dernier part vers sa gauche, se focalisant sur le porteur de balle, et perdant de vue A81. A81 coupe alors vers l'intérieur du terrain, cible et se lance vers B89, le contactant de façon appuyée dans la zone du cou, avec son avant-bras. **RÈGLE** : Faute pour cibler un adversaire conformément à la règle [9.1.4](#). 15 yards de pénalité, A81 est expulsé. B89 est considéré comme joueur sans défense car il subit un blocage du côté aveugle (Règle [2.27.14](#)).
- VI. Le porteur de balle A33 a gagné plusieurs yards et il est agrippé par 2 défenseurs. Sa progression est stoppée mais la balle n'est pas encore déclarée morte. Le "linebacker" B55 s'accroupit et se projette vers l'avant, frappant avec son avant-bras le côté du casque d'A33. **RÈGLE** : Faute pour cibler un adversaire par B55. 15 yards de pénalité, B55 est expulsé. A33 est un joueur sans défense puisqu'il est tenu par 2 adversaires et que sa progression est stoppée (Règle [2.27.14](#)).
- VII. Le receveur A88 vient juste d'attraper la balle, quand le défenseur B55 se lance et envoie son épaule et son avant-bras dans la partie supérieure du corps de A88. Le juge de champs arrière "flague" B55 pour ciblage dans la zone du cou et il est expulsé. L'arbitre principal fait l'annonce de la faute pour ciblage et le jeu passe en révision vidéo. **RÈGLE** : Après la revue vidéo, il s'avère qu'il n'y a pas eu de contact intentionnel et violent dans la zone du cou, et l'expulsion de B55 est annulée. L'arbitre principal annonce que B55 n'est pas expulsé et qu'il n'y aura pas de pénalité de 15 yards.
Non applicable en France. Pour la F.F.F.A., une expulsion est effective pour le reste de la rencontre, ain ainsi que pour la ou les rencontres suivantes, sous réserve de notification de sanctions fédérales.
- VIII. Le retourneur B44 est en position pour recevoir la balle issue d'un coup de pied de dégagement. Le chasseur A88 descend rapidement le terrain et se lance sur B44, projetant le côté de son casque et de son épaule sur la partie supérieure du corps de B44 juste avant que la balle n'arrive. Le juge de côté et le juge de champ jettent leur "flag" et annoncent à l'arbitre principal que A88 est fautif pour gêne de réception sur coup de pied et pour avoir ciblé la zone tête/cou. L'arbitre principal effectue son annonce pour gêne de réception sur coup de pied, pour ciblage dans la zone tête/cou, et expulsion de A88. Le jeu est revu à la vidéo. **RÈGLE** : Après la révision vidéo, les images indiquent que A88 n'a pas contacté de façon intentionnelle et violente la zone tête/cou, annulant l'expulsion. L'arbitre principal annonce que A88 n'est pas expulsé et que la faute de 15 yards pour gêne de réception de coup de pied sera appliquée.
Non applicable en France Pour la F.F.F.A., une expulsion l'est pour le reste de la rencontre, ainsi que pour la ou les rencontres suivantes, sous réserve de notification de sanctions fédérales.
- IX. Dans un match sans révision vidéo, la ligue ou les équipes se sont mises d'accord pour utiliser l'interruption entre les mi-temps afin de revoir les fautes pour cibler un adversaire dans la zone tête/cou de la première période. Pendant le premier quart-temps, le receveur A88 vient juste d'attraper la balle lorsque le défenseur B55 s'élance et percute le haut du corps du receveur avec son épaule et son avant-bras. Le juge de champ arrière "flague" B55 pour avoir ciblé le receveur dans la zone tête/cou. L'arbitre principal annonce la faute pour cibler la zone tête/cou et l'expulsion de B55. **RÈGLE** : Lors de la révision vidéo pendant la mi-temps, l'arbitre principal et l'équipe d'arbitrage déterminent que B55 n'a pas contacté de façon intentionnelle et violente A88 dans la zone tête/cou, annulant son expulsion. L'arbitre principal informe les 2 entraîneurs principaux que B55 peut revenir

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

jouer pour la seconde période. Avant le coup de pied d'engagement de la seconde période, l'arbitre principal doit annoncer à tout le stade qu'après la révision vidéo, l'expulsion de B55 est annulée et qu'il peut revenir jouer la seconde période.

Non applicable en France Pour la F.F.F.A., une expulsion est effective pour le reste de la rencontre, ainsi que pour la ou les rencontres suivantes, sous réserve de notification de sanctions fédérales.

- X. *Lors d'un retour de punt, B44 se précipite sur A66 du côté aveugle et le percute avec l'épaule. L'impact initial est sur le flan de A66, au-dessous de l'épaule. **RÈGLE** : Block légal. A66 est un joueur sans défense car B44 exécute un block côté aveugle. Cependant, il n'y a pas de faute pour cibler parce que l'impact initial n'est pas dans la zone cou/tête.*

Fauchage - Clipping

ARTICLE 5. On ne doit pas faucher (Règle [2.5](#)).

Exceptions :

1. Les joueurs offensifs qui sont sur la ligne de mêlée au "snap" à l'intérieur de la zone de blocage (Règle [2.3.6](#)) peuvent légalement faucher ("clipping") dans la zone de blocage, en respectant les restrictions suivantes :
 - (a) Un joueur dans la zone de blocage ne peut pas bloquer un adversaire avec la force du contact initial venant par l'arrière et au niveau ou en dessous du genou.
 - (b) Un joueur sur la ligne de mêlée à l'intérieur de la zone de blocage ne peut pas quitter la zone et y retourner pour faucher légalement.
 - (c) La zone de blocage disparaît lorsque la balle quitte la zone (Règle [2.3.6](#))
2. Quand un joueur tourne le dos à un bloqueur potentiel qui s'est engagé en intention et direction ou mouvement.
3. Quand un joueur tente d'atteindre un coureur ou tente légalement de récupérer ou d'attraper une balle lâchée, une passe arrière, un coup de pied, ou une passe avant touchée, il peut pousser un adversaire sous la ceinture au niveau ou sur les fesses. (Règle [9.3.6, Exc. 3](#)).
4. Quand un joueur éligible en-deçà de la zone neutre pousse un adversaire en-dessous de la ceinture au niveau ou sur les fesses pour aller vers une passe avant. (Règle [9.3.6, Exc. 5](#)).
5. Faucher le coureur est autorisé

Blocage sous la ceinture - Blocking below the waist

ARTICLE 6.

a. *Équipe A avant un changement de possession d'équipe.*

Les hommes de ligne positionnés initialement sur la ligne de mêlée complètement à l'intérieur de la zone des tackles (tackle box) peuvent légalement bloquer sous la ceinture à l'intérieur de la zone des tackles jusqu'à ce que la balle ait quitté la zone des tackles. Tous les autres joueurs de l'équipe A sont autorisés à bloquer sous la ceinture uniquement si la force du contact initial est par devant. « Par devant » doit être compris comme à l'intérieur du secteur "10h et 2h" d'une horloge dont le joueur bloqué occuperait le centre vis-à-vis de sa zone de concentration (par définition, le joueur bloqué doit voir venir l'adversaire).

Exceptions :

1. *Les joueurs de l'équipe A ne peuvent pas initier de blocage sous la ceinture à plus de 5 yards au-delà de la zone neutre.*

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

2. Les joueurs en dehors de la tackle box au snap, ou à n'importe quel moment après le snap, ou en mouvement (motion) au snap, ne peuvent pas bloquer sous la ceinture vers la position initiale de la balle au snap.
 3. Dès que la balle a quitté la zone des tackles, un joueur ne peut plus bloquer sous la ceinture en direction de sa propre ligne de fond.
- b. *Equipe B avant un changement de possession d'équipe*
1. Sauf dans les cas décrits dans les paragraphes 2 et 3 ci-dessous, les joueurs de l'équipe B peuvent bloquer sous la ceinture uniquement à l'intérieur d'une zone définie par des lignes parallèles aux lignes d'en-but, cinq yards au-delà et cinq yards en-deçà de la zone neutre et jusqu'aux lignes de touche. Les blocages sous la ceinture, réalisés par les joueurs de l'équipe B en dehors de cette zone sont illégaux, sauf contre le porteur de balle. (D.H. [9.1.6.VI](#), IX)
 2. Les joueurs de l'équipe B ne peuvent pas bloquer sous la ceinture un adversaire en position de recevoir une passe arrière.
 3. Les joueurs de l'équipe B ne peuvent pas bloquer sous la ceinture un receveur éligible de l'équipe A au-delà de la zone neutre à moins qu'ils ne tentent d'atteindre la balle ou le porteur de balle. Cette interdiction cesse lorsqu'une passe avant légale n'est plus possible d'après la règle.
- c. *Coups de pied*
Pendant un tenu durant lequel un coup de pied libre ou un coup de pied de mêlée est donné, les blocages sous la ceinture de n'importe quel joueur sont illégaux, sauf contre le porteur de balle.
- d. *Après un changement de possession d'équipe*
Après un changement de possession d'équipe, les blocages sous la ceinture de n'importe quel joueur sont illégaux, sauf contre un porteur de balle
- e. *Fauchage*
Aucun joueur ne peut violer la règle 9.1.5 (Fauchage)

Décisions homologuées 9.1.6

- I. Le "end" A1 est positionné à 11 yards à gauche du "snappeur". B2 est entre la position originale d'A1 et la ligne de touche. A1 bloque B2 à l'opposé de la position de la balle au "snap". Le blocage d'A1 est effectué sous la ceinture et directement devant B2 et dans les 5 yards depuis la zone neutre. **RÈGLE** : Blocage légal car il est dirigé directement sur l'avant de l'adversaire et à moins de 5 yards de la zone neutre.
- II. Le "quarterback" A1 est contraint à sortir de sa poche de protection, quitte la zone des tackles, et court d'avant en arrière en travers du terrain. Le receveur écarté A2, positionné à 12 yards à gauche du "snappeur" au moment du "snap", descend le terrain puis revient en direction de la zone neutre. A2 bloque B2 sous la ceinture clairement sur le côté et en direction d'une ligne de touche. **RÈGLE** : Blocage sous la ceinture illégal car il n'est pas par devant. Pénalité - 15 yards.
- III. Lors d'un jeu de course ou d'un jeu d'option "passe ou course", le receveur écarté A2 est positionné à 12 yards à droite du "snappeur". Il descend le terrain, puis revient vers la zone neutre. La balle a quitté la zone des tackles quand A2 bloque B2 8 yards au-delà de la zone neutre, sous la ceinture, directement par devant, et en direction de la zone d'en-but de A. **RÈGLE** : Blocage sous la ceinture illégal. Même si A2 bloque directement par devant, le blocage est dirigé vers sa zone d'en-but. Pénalité - 15 yards.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

- IV. Au snap, A82 est positionné sur la ligne de mêlée à droite de la formation, à 10 yards du snappeur. L'arrière A31, en position de flanker sur le côté gauche de la formation, effectue une course renversée vers la droite après avoir reçu la balle d'un co-équipier. Au cours du jeu, A82 bloque le linebacker B62 en direction de la ligne passant par la position initiale de la balle. Le bloc de A82 est sous la ceinture et de face, clairement dans le "secteur 10H-2H". Le bloc a lieu (a) moins de 5 yards au-delà de la zone neutre ; (b) plus de 5 yards au-delà la zone neutre. **RÈGLE** : (a) Crackback bloc illégal. Le bloc est dirigé vers la ligne passant par la position initiale de la balle avant qu'elle ait franchit la zone neutre. Pénalité de 15 yards. (b) Crackback bloc illégal, 15 yards de pénalité.
- V. L'arrière A41 est positionné immobile au "snap" juste derrière le "tackle" droit dans une formation équilibrée. Son épaule gauche est à l'intérieur de la zone des tackles. Le "quarterback" transmet la balle de la main à la main à l'arrière A22 qui court droit devant lui. A41 bloque B2 qui a pénétré dans l'arrière champ offensif pour arrêter A22 au moment où celui-ci va arriver sur la ligne de mêlée. Le blocage est sous la ceinture et clairement sur le côté. **RÈGLE** : Blocage illégal. A41 est partiellement dans la zone des "tackles" et derrière le deuxième homme de ligne au "snap", et le bloc n'est pas fait de face.
- VI. Le défenseur en bout de ligne B88 bloque sous la ceinture le "tackle" A75 un yard au-delà de la ligne de mêlée. Le bloc est sur le côté de l'adversaire. **RÈGLE** : Blocage légal car il a lieu à l'intérieur de la bande de 10 yards. Si ce blocage avait eu lieu au-delà des 5 yards de part et d'autre de la ligne de mêlée, quelle que soit sa direction, cela aurait été une faute.
- VII. L'arrière A22 est à l'arrêt à l'intérieur de la zone des tackles au moment du snap. Après le snap, il s'engouffre dans l'espace entre le tackle et le garde de son côté, et bloque bas le linebacker B55 a) moins de 5 yards au-delà de la zone neutre ; b) plus de 5 yards au-delà de la zone neutre. Le contact est au niveau des cuisses de B55, sur le côté, et appliqué droit devant A22. **RÈGLE** : dans les 2 cas a) et b), bloc illégal sous la ceinture. Comme la position initiale de A22 est en partie dans la zone des tackles, il est restreint et ne peut bloquer sous la ceinture que dans le "secteur 10H-2H". Pénalité de 15 yards.
- VIII. 3^{ème} et 7 sur les A-30. La balle est positionnée sur la ligne de remise en jeu ("hash mark") de gauche. L'arrière A22 est en "split" à gauche, complètement en dehors de la zone des tackles, et B40 se déplace pour le couvrir. La transmission de la main à la main est faite vers A44 qui part en débordement à droite. Pendant que le jeu se développe, B40 suit le jeu et A22 le poursuit. Sur les A-40, à l'extérieur de la ligne de remise en jeu de droite, A22 dépasse B40 et fait un blocage sous la ceinture clairement et directement par devant (10H-2H). Le blocage est dirigé vers la ligne d'en-but adverse et légèrement vers la ligne de touche de droite. A44 est plaqué sur les B-45. **RÈGLE** : bloc illégal sous la ceinture. Le blocage est fait directement par devant l'adversaire mais il est au-delà des 5 yards au-delà de la zone neutre.
- IX. 1^{er} et 10 sur les A-40. A12 prend le "snap" et part en débordement à droite. Le garde A66 décroche et ouvre le jeu. Pendant que le jeu se développe, le "linebacker" B55 bloque A66 sur le côté et au niveau des cuisses sur les A-44. A12 est poussé hors-limites sur les A-48. **RÈGLE** : Pas de faute. B55 fait un blocage sous la ceinture légal car il n'est pas à plus de 5 yards de la zone neutre.
- X. Au snap, le tight end A85 est aligné à 6 yards du snappeur. Avant que la balle n'ait quitté la zone des tackle, A85 bloque le defensive tackle B77 sous la ceinture et de côté. **RÈGLE** : Block illégal sous la ceinture. A85 est en-dehors de la zone des tackles au moment du snap, il ne peut donc bloquer sous la ceinture que dans le "secteur 10H-2H". Pénalité de 15 yards.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

- XI. 1^{er} et 10 sur les A-45. Le garde A66 est à côté du snappeur. Immédiatement après le snap, A66 bloque (a) le nose guard B55 sur les A-46, ou (b) le linebacker B33 sur les A-47. Dans les 2 cas le block est sous la ceinture et sur le côté de l'adversaire. **RÈGLE** : (a) block légal. Techniquement A66 a quitté la tackle box qui ne s'étend pas au-delà de la zone neutre ; cependant, l'esprit et le but de la règle autorisent ce block. (b) Faute, block illégal sous la ceinture. Dans ce cas A66 a quitté la tackle box pour aller au 2^{ème} niveau faire ce block de côté. Pour être légal ce block aurait dû être porté dans le secteur 10H-2H.

Coup à retardement, action hors-limites – Late hits, action out of bounds

ARTICLE 7.

- On ne doit pas s'empiler, ni tomber ou se jeter sur un adversaire après que la balle a été déclarée morte (D.H. [9.1.7.I](#)).
- Aucun adversaire ne doit plaquer ou bloquer le coureur quand il est clairement en dehors des limites ou le jeter au sol après que la balle est morte.
- Il est illégal pour tout joueur d'être clairement en dehors des limites quand il initie un contact avec un adversaire qui est en dehors des limites. Le point de faute est là où le bloqueur franchit la ligne de touche quand il sort des limites.

Décisions homologuées 9.1.7

- Après que la balle soit déclarée morte, un joueur se jette sur un adversaire à terre qui n'a pas la balle. **RÈGLE** : Faute personnelle. Pénalité - 15 yards du point d'avancée et premier tenu si la faute est commise par l'équipe B et si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles. "L'empilage" s'applique à un porteur de balle ou à tout autre joueur qui est à terre quand la balle devient morte.
- Sur un jeu en débordement vers la ligne de touche, le "Linebacker" B55 sort des limites pour éviter un blocage. Le garde A66 précède le jeu, et au moment même où il pose son pied le plus en avant sur la ligne de touche, il percute volontairement B55, toujours en touche, avec son épaule au niveau de la taille et par devant. **RÈGLE** : Blocage légal, A66 n'a pas les 2 pieds hors-limites.

Fautes sur le casque ou la grille de protection faciale – Helmet and face mask fouls

ARTICLE 8

- Aucun joueur ne doit contacter de façon continue le visage, le casque (grille incluse), ou le cou d'un adversaire avec la (les) main (s) ou le (les) bras (**Exception** : par et contre le coureur). [S26]
- Aucun joueur ne doit saisir puis tordre, tourner ou tirer la grille, la mentonnière ou toute ouverture du casque d'un adversaire. Ce n'est pas une faute si la grille, la mentonnière ou une ouverture du casque n'est pas saisie puis tournée, tordue ou tirée. En cas de doute c'est une faute.

Brutalité sur le passeur – Roughing the passer

ARTICLE 9.

- Aucun défenseur ne doit charger le passeur ou le jeter au sol lorsqu'il est évident que la balle a été lancée. Les actions suivantes sont illégales, et ne sont pas limitées à :
 - Cibler et contacter de façon violente et intentionnelle avec le sommet du casque, 9.1.3,
 - Cibler et contacter de façon violente et intentionnelle un joueur sans défense au-dessus des épaules, 9.1.4, définitions du targeting,

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

- 2- Cibler et contacter de façon violente et intentionnelle un joueur sans défense au-dessus des épaules, autrement que les critères définis par la R 9.1.4, en ayant également comme référence la règle 9.1.2.
 - 3- Tout contact forcé évitable après qu'il soit évident que la balle a quitté la main du passeur [**Exception** : Un joueur de défense qui est bloqué par un (des) joueur(s) de l'équipe A avec une force telle qu'il ne puisse pas éviter le contact avec le passeur. Toutefois, cela ne retire pas au défenseur la responsabilité de commettre des fautes personnelles tel que décrites ailleurs dans cette section.]
 - 4- Tout contact forçant et entraînant le passeur au sol, ou le fait d'atterrir et se projeter sur lui avec comme but de le punir ou de faire mal.
 - 5- Toute action qui serait considérée comme faute personnelle décrite dans cette section.
- b. Lorsqu'un joueur d'attaque est dans une posture de passeur, avec un ou deux pieds en contact avec le sol, aucun joueur de défense qui court sans ralentir vers lui ne doit le contacter violemment au niveau des genoux ou en dessous. Le joueur de défense ne doit pas non plus initier un "roll" ou se jeter et contacter violemment l'adversaire au niveau des genoux ou en-dessous. [**Exception** (1) Ce n'est pas une faute si le joueur d'attaque est un coureur qui n'est pas dans une posture de passeur, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone des "tackles". (2) Ce n'est pas une faute si le défenseur agrippe ou enserre cet adversaire en essayant de réaliser un plaquage conventionnel, sans contacter de façon violente et intentionnelle avec la tête ou les épaules. (3) Ce n'est pas une faute si le défenseur ralenti ou est bloqué ou repoussé sur cet adversaire].
- Pour les paragraphes a et b, la pénalité est appliquée à la fin de la dernière course lorsqu'elle se termine au-delà de la zone neutre et qu'il n'y a pas de changement de possession d'équipe durant le tenu. (D.H. [9.1.9.II-III](#))

Décisions homologuées 9.1.9

- I. *Après que le passeur A17 a lancé la balle, B68 fait 2 foulées et percute A17, sans faire d'effort pour éviter le contact. **RÈGLE** : Brutalité sur le passeur. Le passeur est un joueur sans défense, sujet à blessure, et doit être parfaitement protégé. Après avoir effectué 2 foulées, B68 devrait être conscient que A17 a lancé la balle et devrait être capable d'éviter de le contacter.*
- II. *Le "quarterback" A11 recule dans sa poche et se stabilise pour lancer. Juste au moment où il lance la balle, il est heurté par l'épaule du "defensive end" B88 au niveau du genou. La passe est (a) incomplète, (b) attrapée par A44 qui est plaqué sur les B-40 après un gain de 12 yards. **RÈGLE** : Faute par B88 pour avoir violemment contacté le passeur au niveau du genou ou au-dessous, en violation de la règle [9.1.9.b](#). 1^{er} tenu automatique et 15 yards de pénalité appliqués (a) au point précédent, (b) à partir de la fin de course de A44, sur les B-40.*
- III. *Le "quarterback" A11 recule dans sa poche et se stabilise pour lancer. Il part alors sur sa droite, se stabilise à nouveau pour lancer et il est en posture de passeur quand il est heurté par l'épaule du "defensive end" B88 au niveau du genou. A11 sécurise alors sa prise de balle et va au sol suite au placage de B88. **RÈGLE** : Faute par B88, en violation de la règle [9.1.9.b](#). Même si A11 n'est pas techniquement un passeur parce qu'il n'a pas lancé la balle, l'action de B88 est une faute régie par la règle [9.1.9.b](#) à cause de la vulnérabilité de A11 en tant que passeur potentiel dans une posture de passe.*

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

Blocage en tenaille – Chop blocking

ARTICLE 10. On ne doit pas bloquer en tenaille (Règle [2.3.3](#)) (D.H. [9.1.10.I-V](#))

Décisions Homologuées 9.1.10

- I. Lors d'un jeu de passe avant, A75 bloque B66 au niveau de la ceinture en-deçà de la zone neutre. Alors que A75 maintient le contact, A47 bloque B66 au niveau des cuisses. **RÈGLE** : Blocage en tenaille, 15yards depuis le point précédent.
- II. Alors que le jeu se déplace vers la gauche, le "tackle" droit A77 est en train de se désengager de son blocage au-dessus des cuisses contre B50, quand A27 bloque B50 au niveau des genoux. **RÈGLE** : Blocage en tenaille 15yards. Application du point précédent si la faute a lieu en-deçà de la zone neutre.
- III. Immédiatement après le "snap", le garde gauche A65 et le "tackle" gauche A79 bloquent simultanément B66 qui est dans la zone neutre. (a) Les deux blocages sont au niveau des cuisses (b) L'un des contacts est à la ceinture et l'autre aux genoux. **RÈGLE** : (a) Blocages légaux combinaison bas/bas (b) Faute, blocage en tenaille.
- IV. Le "tight end" A87 et le "wingback" A43 précèdent le jeu quand ils bloquent simultanément le "linebacker" B17 qui est 3 yards au-delà de la zone neutre (a) Les deux blocages sont au-dessus de la ceinture (b) L'un des blocages est au-dessus de la ceinture et l'autre au niveau des genoux. **RÈGLE** : (a) Blocages légaux (b) Faute, blocage en tenaille.
- V. Après avoir "snappé" la balle, le centre A54 frôle le "nose guard" B62 dans sa sortie pour bloquer un "linebacker". A54 contacte légèrement B62, ou B62 part à l'extérieur et utilise ses bras pour initier le contact avec A54. Pendant que B62 et A54 sont en contact, le garde droit A68 bloque B62 par l'avant et sous les genoux. **RÈGLE** : Jeu légal. A54 n'est pas en train de bloquer B62. Le contact accidentel ou le contact initié par B62 ne fait pas partie d'une combinaison de blocage, et ce n'est pas un blocage en tenaille.

Soulever, sauter – Leverage and leaping

ARTICLE 11.

- a. Aucun joueur de défense, pour tenter de gagner un avantage, ne peut marcher, sauter ou se tenir sur un adversaire.
- b. C'est une faute si un défenseur qui, en se déplaçant vers l'avant pour essayer de bloquer un field goal ou une transformation, décolle ses pieds du sol puis traverse le plan ou saute par-dessus le cadre du corps d'un adversaire. Ce n'est pas une faute si le joueur est aligné dans une position stationnaire à moins de 1 yard de la ligne de mêlée quand la balle est "snappée".
- c. C'est une faute si un joueur défensif situé dans la zone des "tackles" essaie de contrer un coup de pied de dégagement en décollant les pieds du sol et traversant le plan situé directement devant le corps d'un adversaire.
 1. Ce n'est pas une faute si le joueur tente de contrer le coup de pied de dégagement en sautant vers le haut sans chercher à sauter par-dessus l'adversaire.
 2. Ce n'est pas une faute si le joueur saute à travers ou par-dessus l'espace situé entre des joueurs.
- d. Aucun joueur défensif, dans le but de contrer, rabattre ou attraper une balle issue d'un coup de pied, ne peut :
 1. Marcher, sauter, ou se tenir sur un co-équipier.
 2. S'appuyer avec la (les) main(s) sur un co-équipier pour gagner de la hauteur.
 3. Etre soulevé, projeté, ou poussé par un co-équipier.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

PÉNALITÉ [a-d] – 15 yards du point précédent et 1^{er} tenu automatique [S38].

e. Aucun joueur ne peut se positionner avec les pieds sur le dos ou les épaules d'un coéquipier avant le "snap".

PÉNALITÉ – Faute de balle morte. 15 yards du point d'avancée. 1^{er} tenu automatique pour les fautes de l'équipe B s'il n'y a pas de conflit avec d'autres règles [S27].

Contact avec un adversaire en dehors du jeu

ARTICLE 12.

a. Aucun joueur ne doit plaquer ou heurter en courant un receveur quand de toute évidence une passe avant lui étant destinée n'est pas attrapable. Il s'agit d'une faute personnelle et non d'une gêne de passe.

b. Aucun joueur ne doit heurter en courant ou se jeter contre un adversaire qui est de toute évidence en dehors du jeu, que ce soit avant ou après que la balle a été déclarée morte.

Sauter par-dessus un adversaire - Hurdling

ARTICLE 13. On ne doit pas sauter par-dessus un adversaire [**Exception** : le porteur de balle peut sauter par-dessus un adversaire]. Il est entendu ici par-dessus un adversaire qui est sur ses pieds, selon la définition de la règle [2.15.1](#).

Contact contre le "snappeur"

ARTICLE 14. Quand une équipe est en formation de coup de pied de mêlée, un défenseur ne peut pas initier de contact avec le "snappeur" avant qu'une seconde ne se soit écoulée après le "snap" (D.H [9.1.14.I-III](#)).

Décisions homologuées 9.1.14

- I. *A10 est en position shotgun, 7-1/2 yards derrière le snappeur qui a la tête baissée et regarde derrière entre ses jambes. Immédiatement après le snap, le nose guard B55 se précipite directement sur le snappeur, le contacte en le repoussant en arrière. **RÈGLE** : Légal. Le snappeur ne bénéficie d'aucune protection particulière puisque l'équipe A n'était pas en formation de coup de pied de mêlée, A10 n'étant pas au moins 10 yards en retrait (Règle [2.16.10](#)). Le snappeur bénéficie cependant de la protection habituelle dont bénéficie tout joueur contre la violence inutile.*
- II. *L'équipe A est en formation évidente de coup de pied de mêlée. Immédiatement après le "snap", le "nose guard" B55 charge directement vers le "snappeur", le contacte et le repousse vers l'arrière. La balle est "snappée" à un joueur de l'arrière champ positionné 3 yards en-deçà de la ligne de mêlée ou au botteur potentiel, qui court avec la balle ou la passe. **RÈGLE** : Faute. Pénalité : 15 yards et premier tenu automatique. Le "snappeur" ne peut être contacté avant qu'une seconde ne soit écoulée après le "snap", lorsque l'équipe A est en formation de coup de pied de mêlée et qu'il est raisonnablement prévisible qu'un coup de pied peut être tenté.*
- III. *Immédiatement après le "snap", alors que l'équipe A est en formation évidente de coup de pied de mêlée, le "nose guard" B71 tente de pénétrer entre le "snappeur" et l'homme de ligne adjacent. Le contact initial légal de B71 a lieu avec l'homme de ligne situé à côté du "snappeur". **RÈGLE** : Légal. Le contact accidentel avec le "snappeur" après son contact initial ne constitue pas une faute (Règle [2.16.10](#)).*

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

Placage au col – Horse collar tackle

ARTICLE 15. Il est interdit pour tout joueur d'agripper l'intérieur du col des épaulières ou du maillot par l'arrière ou le côté, ou d'agripper la zone du nom du joueur entre les épaules, et d'immédiatement tirer le porteur de balle au sol. Cette règle ne s'applique pas à un porteur de balle, y compris à un passeur potentiel, qui est à l'intérieur de la zone des "tackles" (Règle [2-34](#)). A noter que la zone des "tackles" disparaît lorsque la balle la quitte.

Décision homologuée 9.1.15

l. Alors que le porteur de balle A20 progresse vers l'avant à proximité de la ligne de touche, le défenseur B56 l'agrippe l'arrière du col du maillot ou des épaulières. B56 maintient ce contact sur plusieurs yards, mais A20 ne va pas au sol, jusqu'au moment où il est plaqué par un autre défenseur. RÈGLE : Jeu légal. B56 ne commet pas faute car il ne tire pas immédiatement A20 au sol.

Brutaliser ou heurter en courant le botteur ou le placeur – Roughing or running into kicker or holder

ARTICLE 16.

a. Lorsque de toute évidence un coup de pied de mêlée va être donné, aucun adversaire ne doit heurter en courant ni brutaliser le botteur, ou le placeur d'un coup de pied placé (D.H. [9.1.16.I](#), [III](#) et [VI](#)).

1. Brutaliser est une faute personnelle de balle vivante qui met en danger le botteur ou le placeur.
2. Heurter en courant le botteur ou le placeur est une faute de balle vivante qui a lieu lorsque le botteur ou le placeur est déplacé de sa position d'origine mais n'est pas brutalisé (D.H. [9.1.16.II](#)). *Note : heurter en courant le botteur est pénalisé de 5 yards au point précédent.*
3. Un contact incident avec un botteur ou un placeur n'est pas une faute.
4. La protection du botteur due à cette règle prend fin : (a) quand il a eu un temps raisonnable pour regagner son équilibre (D.H. [9.1.16.IV](#)); ou (b) quand il se déplace avec la balle à l'extérieur de la zone des "tackles" (Règle [2.34](#)) avant de botter.
5. Quand le contact d'un joueur de défense avec le botteur ou le placeur est causé par le blocage d'un adversaire (légal ou illégal), il n'y a pas de faute pour heurter en courant ou brutaliser.
6. Un joueur qui contacte le botteur ou le placeur après avoir touché la balle n'est pas considéré comme ayant heurté en courant ou brutalisé le botteur.
7. Quand un joueur, autre que celui qui contre un coup de pied de mêlée, heurte en courant ou brutalise le botteur ou le placeur c'est une faute.
8. En cas de doute pour savoir si la faute est heurter en courant ou brutaliser, la faute est brutaliser.

b. Si le botteur ou le placeur simule le fait d'avoir été brutalisé ou heurté en courant par un défenseur, il commet un acte non sportif (D.H. [9.1.16.V](#))

PÉNALITÉ [a-b] – Brutalité ou toute autre faute personnelle commise contre le botteur qui est dans l'action de botter ou juste après avoir botté la balle : 15 yards du point précédent, 1^{er} tenu automatique si ce n'est pas en conflit avec d'autres règles [S27 ou S30].

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

c. Le botteur d'un coup de pied libre ne peut pas être bloqué avant qu'il n'ait avancé de 5 yards au-delà de sa ligne de retrait ou que le coup de pied n'ait touché un adversaire, un arbitre ou le sol.

PÉNALITÉ - 15 yards du point précédent. [S40]

Décisions homologuées 9.1.16

- I. A1 attrape un long "snap" et tente un dégagement d'en-deçà de sa ligne de mêlée, mais manque la balle qui tombe au sol. Après quoi il est percuté par B1. **RÈGLE** : Balle lâchée de A. Pas de faute par B1. Il n'y a pas de botteur tant que la balle n'est pas effectivement bottée.
- II. A1 botte la balle, après quoi, B1 incapable de s'arrêter dans sa tentative de contrer le coup de pied, heurte en courant le botteur ou le placeur. **RÈGLE** : Pénalité - 5 yards du point précédent. Brutalité, 15 yards et premier tenu en cas de doute entre "heurter en courant" ou "brutaliser".
- III. A1, depuis une formation qui n'est pas une formation de coup de pied de mêlée, donne un coup de pied rapide, inattendu, si soudainement que B1 ne peut éviter le contact. **RÈGLE** : Il n'y a pas brutalité ou "heurter en courant" le botteur, car la règle ne s'applique que lorsqu'il est raisonnablement prévisible qu'un coup de pied va être donné.
- IV. B1 heurte en courant A1 qui a botté la balle et a disposé d'un temps raisonnable pour retrouver son équilibre. **RÈGLE** : Pas de faute de B1 sauf si l'action est jugée comme "heurter en courant" ou se jeter sur un adversaire de toute évidence hors du jeu (Règle [9.1.12](#)).
- V. Après que B1 a heurté en courant le botteur A25, ce dernier feint d'avoir été brutalisé. **RÈGLE** : Les fautes s'annulent.
- VI. Le botteur A1, dans une formation de coup de pied de mêlée, se déplace latéralement de 2 ou 3 pas pour récupérer un mauvais "snap" ou récupère un "snap" qui est passé au-dessus de sa tête, puis botte la balle. Il est contacté par B2 qui a tenté, sans succès, de contrer le coup de pied. **RÈGLE** : Dans les deux cas, A1 ne perd pas automatiquement sa protection, sauf s'il court avec la balle en dehors de la zone des "tackles". Tant que A1 reste dans la zone des "tackles", il bénéficie de la protection comme dans les autres situations de coup de pied. Lorsqu'il devient évident que A1 a l'intention de botter dans une position normale de coup de pied de dégagement, les défenseurs doivent l'éviter après qu'il a botté la balle.
- VII. Le botteur du coup de pied de dégagement A22 est positionné à 15 yards en-deçà de la zone neutre lorsqu'il attrape un long "snap", court rapidement vers sa droite en angle par rapport à la ligne de mêlée, et sort de la zone des "tackles". Il arrête alors sa course, botte la balle, et a) il est immédiatement heurté par B89 qui a plongé ; b) il est immédiatement heurté par B89 qui est coupable d'un targeting. **RÈGLE** : a) Jeu légal, pas de faute de B89. A22 perd sa protection après être sorti de la zone des "tackles" en courant avec la balle. B) même si le botteur est en dehors de la tackle box, un targeting est une faute et sera appliqué au point précédent.

Participation au jeu d'un joueur sans casque

ARTICLE 17. Un joueur ayant complètement perdu son casque pendant un tenu, ne peut pas continuer à participer au jeu au-delà de l'action immédiate dans laquelle il est engagé, qu'il ait remis ou non son casque après l'avoir perdu pendant le tenu. (D.H. [9.1.17.I](#))

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

Décision homologuée 9.1.17

- I. Pendant un tenu, B55 perd son casque sans que cela soit consécutif à une faute de l'équipe A. B55 le ramasse immédiatement, le remet, et reprend la poursuite du porteur de balle.
RÈGLE : Faute personnelle de B55 pour avoir continué à participer au jeu après avoir perdu son casque. Le temps est arrêté à la fin du jeu et B55 doit quitter le terrain pour le prochain tenu. (Règle [3.3.9](#)).

SECTION 2. Fautes de conduite non sportive

Actes de conduites non sportives

ARTICLE 1. Il ne doit pas y avoir de conduite non sportive ou d'autres actes interférant avec le bon déroulement de la rencontre de la part des joueurs, remplaçants, entraîneurs, personnes autorisées ou de toute autre personne assujettie aux règles, avant la rencontre, durant la rencontre, ou entre les périodes. Les infractions commises par les joueurs pour de tels actes sont pénalisées comme des fautes de balle vivante ou comme des fautes de balle morte en fonction du moment où elles ont été commises. (D.H. [9.2.1.I-X](#))

a. Les actes ou conduites spécifiquement prohibés comprennent :

1. Aucun joueur, remplaçant, entraîneur, ou autre personne assujettie aux règles ne doit utiliser un langage ou des gestes obscènes, menaçants, ou vulgaires, ou commettre d'actes provocateurs ou dégradants à l'encontre d'un adversaire, des arbitres ou de l'image du jeu, ce qui comprend, mais ne se limite pas à :
 - (a) Pointer le(s) doigt(s), main(s), bras ou la balle vers un adversaire ou simuler un égorgement.
 - (b) Provoquer, ridiculiser ou insulter verbalement un adversaire.
 - (c) Provoquer un adversaire ou les spectateurs de toute autre façon, comme simuler le tir d'une arme ou porter une main à l'oreille pour rechercher les acclamations du public.
 - (d) Toute action retardée, excessive, prolongée ou chorégraphiée par laquelle un (ou des) joueur(s) tente(nt) d'attirer l'attention sur lui (sur eux).
 - (e) Modifier de manière évidente (hors relâchement) sa foulée pour un porteur de balle non menacé lorsqu'il approche de l'en-but adverse ou plonger dans celle-ci sans être menacé.
 - (f) Enlever le casque après que la balle est morte et avant que le joueur ne soit dans sa zone d'équipe [**Exceptions** : Temps morts d'équipe, de radio TV ou pour blessure ; pour ajuster son équipement ; par incident de jeu; entre les périodes; et pendant une mesure pour un premier tenu].
 - (g) Se frapper la poitrine ou croiser les bras devant la poitrine en étant debout au-dessus d'un adversaire au sol.
 - (h) Aller vers les tribunes pour haranguer les spectateurs ou se courber pour saluer après une bonne action de jeu.
 - (i) Retirer intentionnellement son casque pendant que la balle est vivante.
 - (j) Les fautes de contact en balle morte comme pousser, bousculer, frapper, etc. qui surviennent clairement après que la balle est morte et qui ne sont pas des actions faisant partie du jeu. (D.H. [9.2.1.X](#))
 - (k) Après que la balle est morte, tirer ou pousser violemment un adversaire pour l'éjecter de l'empilement (D.H. [9.2.1.XI](#)).

PÉNALITÉ – Conduite non sportive. Faute de balle vivante par un joueur : 15 yards [S27].

Faute de balle vivante par un non-joueur et toute les fautes de balle morte : 15

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

yards du point d'avancée [S7 & S27]. Premier tenu automatique pour les fautes par l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles. Les fautifs flagrants si ce sont des joueurs ou des remplaçants doivent être expulsés [S47].

2. Après des points marqués ou tout autre jeu, le joueur en possession de la balle doit immédiatement la rendre à un arbitre ou la laisser près du point de balle morte. Ce qui interdit le fait de :
 - (a) Botter la balle, la lancer, la faire tourner au sol ou la porter (y compris hors du terrain) à une distance obligeant un arbitre à la récupérer.
 - (b) Jeter la balle au sol [**Exception** : une passe avant pour conserver du temps (Règle : [7.3.2.f](#))].
 - (c) Lancer la balle haut en l'air.
 - (d) Tout autre acte non sportif ou actions retardant la rencontre.

PÉNALITÉ – Conduite non sportive. Faute de balle morte. 15 yards depuis le point d'avancée [S7 & S27]. Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles. Les fautifs flagrants si ce sont des joueurs ou des remplaçants doivent être expulsés [S47]

- b. Les autres actes spécifiquement prohibés comprennent :
 1. Pendant le jeu, les entraîneurs, remplaçants et personnes autorisées dans la zone d'équipe ne doivent pas se trouver dans l'aire de jeu ou à l'extérieur des lignes de 25 yards dans le but de contester une décision arbitrale, ou de communiquer avec les joueurs ou les arbitres sans l'autorisation de l'arbitre principal. [**Exceptions** : Règles [1.2.4.f](#), [3.3.4d](#), [3.3.8.c](#), et [3.5.1](#)].
 2. Aucune personne expulsée ne doit être visible depuis l'aire de jeu (Règle [9.2.6](#)).
 3. Aucune personne ou mascotte assujettie aux règles, à l'exception des joueurs, arbitres et remplaçants autorisés, ne doit se trouver sur l'aire de jeu ou dans les zones d'en-but pendant n'importe quelle période sans autorisation de l'arbitre principal. Si un joueur est blessé, les assistants peuvent entrer sur le terrain pour lui porter assistance, mais doivent attendre l'approbation d'un arbitre.
 4. Aucun remplaçant ne peut entrer dans l'aire de jeu ou les zones d'en-but dans un autre but que celui de remplacer un(des) joueur(s) ou remplir une(des) place(s) vacante(s). Ceci comprend les manifestations de joie consécutives à n'importe quel jeu (D.H. [9.2.1.l](#)).
 5. Les personnes assujetties aux règles, y compris les fanfares, ne doivent pas faire de bruit au point d'empêcher une équipe d'entendre ses signaux (Règle [1.1.6](#)).

PÉNALITÉ - Conduite non sportive. Faute de balle morte. 15 yards du point d'avancée [S7 et S27]. Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles. Les fautifs flagrants si ce sont des joueurs ou des remplaçants doivent être expulsés [S47]

Décisions homologuées 9.2.1

- l. *L'équipe B marque un "touchdown" sur un retour de coup de pied d'engagement, et des remplaçants, sans intention d'entrer en jeu, courent depuis leur zone d'équipe jusque dans la zone d'en-but pour féliciter le porteur de balle. **RÈGLE** : Acte non sportif. Pénalité - 15 yards sur la transformation ou au coup de pied d'engagement suivant. Les arbitres devront noter les numéros des joueurs fautifs, pour une possible expulsion, plus avant dans la rencontre, en cas de 2^{ème} faute pour conduite non sportive (Règle [9.2.1.a. Pénalité](#)).*

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

- II. 3^{ème} et 15 sur les B-20. Le receveur éligible A88 réceptionne une passe sur les B-18 et se dirige vers la ligne d'en-but. Sur les B-10 il effectue un "pas de l'oie" et continue cette action quand il franchit la ligne d'en-but. **RÈGLE** : Faute de balle vivante pour conduite non sportive. 15 yards de pénalité appliqués au point de faute, qui est la ligne des B-10, et toujours 3^{ème} tenu. 3^{ème} et 20 sur les B-25.
- III. 2^{ème} et 5 sur les B-40. Le coureur A22 reçoit une passe arrière du "quarterback", contourne la ligne par la droite, et se dirige vers la zone d'en-but. Le garde A66, qui a décroché pour précéder le jeu, bloque légalement B90 au sol et, restant au-dessus de lui le provoque et lui lance des obscénités. Un "flag" est lancé par le juge de chaîne, alors que A22 est sur les B-10 avant qu'il n'entre dans la zone d'en-but. **RÈGLE** : Faute de balle vivante pour conduite non sportive. 15 yards de pénalité depuis le point de faute, qui est les B-30, et toujours 2^{ème} tenu. 2^{ème} et 10 sur les B-45.
- IV. 3^{ème} et 15 sur les B-20. Le receveur éligible A88 réceptionne une passe sur les B-18 et se dirige vers la ligne d'en-but. Très près de la ligne d'en-but il plonge dans la zone d'en-but, alors qu'il n'y a aucun joueur de B à moins de 10 yards. Le juge de champ n'est pas certain de l'endroit d'où A88 a plongé. **RÈGLE** : Faute pour conduite non sportive. Administrer comme une faute de balle morte : Le "touchdown" est validé et la pénalité pourra être appliquée sur la transformation ou le coup de pied libre suivant.
- V. 2^{ème} et 7 sur les B-30. Le "nose guard" B55 est aligné dans la zone neutre avant le "snap". Le coureur A22 prend la balle pour un jeu rapide vers le milieu, s'engouffre dans l'ouverture créée, et sur les B-10 se retourne et entre en marche arrière dans la zone d'en-but. Le juge de chaîne et le juge de ligne lancent un "flag" pour la faute de dépassement, et le juge de champs arrière lance un "flag" pour l'action de A22. **RÈGLE** : Les fautes s'annulent et le tenu est rejoué. 2^{ème} et 7 sur les B-30.
- VI. 1^{er} et 10 sur les 50. Le "quarterback" fait une passe extérieure vers le coureur A44 qui déborde vers la droite et court vers la ligne d'en-but. Le juge de ligne a lancé un "flag" contre B57 qui lui a adressé des obscénités, en se plaignant d'avoir été saisi par le "tight end". A44 marque un "touchdown". **RÈGLE** : Faute de balle vivante pour conduite non sportive contre B57. La pénalité sera reportée soit sur la transformation soit sur le coup de pied libre suivant, le choix appartenant à l'équipe A.
- VII. 3^{ème} et 15 sur les A-45. A12 recule pour faire une passe et il est plaqué par B77 pour une perte de 10 yards. B77 saute sur ses pieds, se tape sur la poitrine, reste au-dessus du A12 et le provoque, et fait le spectacle en direction du public. L'arbitre principal et le juge de ligne ont lancés un "flag". **RÈGLE** : Faute de balle morte pour conduite non sportive de B77. 15 yards de pénalité depuis le point de balle morte et premier tenu automatique. 1^{er} et 10 pour l'équipe A sur les 50.
- VIII. Le "safety" B33 intercepte une passe sur ses 10 yards et retourne pour un "touchdown". Alors qu'il longe la ligne de touche pour couvrir le jeu, le juge de ligne lance un "flag" contre l'entraîneur de l'équipe B qui est dans l'aire de jeu vers les B-40. **RÈGLE** : Bien que la faute ait eue lieu pendant que la balle était vivante, elle sera traitée comme une faute de balle morte du fait qu'elle a été commise par un non joueur. Le "touchdown" est accordé et les 15 yards de pénalité seront appliqués soit sur la transformation soit sur le coup de pied libre suivant.
- IX. 2^{ème} et 5 sur les A-45. Le porteur de balle A33 sort plein champ et a le terrain dégagé vers la zone d'en-but de B. Sur les B-2, il vire brusquement vers sa gauche et trotte parallèlement à la ligne d'en-but attendant que les joueurs de l'équipe B arrivent à sa hauteur. Puis il entre dans la zone d'en-but. Il part alors en courant jusqu'aux tribunes et

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

fête le "touchdown" avec les supporters. **RÈGLE** : Pas de score. A33 commet 2 fautes non sportives, une de balle vivante et une de balle morte. Les 2 sont pénalisées de 15 yards et A33 est expulsé. 1^{er} et 10 pour l'équipe A sur les B-32. (Règle [9.2.6](#)).

- X. Après que le porteur de balle a été mis au sol, A55 et B73 engage une bagarre telle que les arbitres sont obligés de les séparer et de lancer des "flags". Les deux joueurs sont pénalisés pour des fautes de balle morte. **RÈGLE** : Les fautes de balle morte s'annulent. Les deux joueurs prennent une faute pour conduite non sportive chacun, qui compte dans les deux après lesquelles un joueur est expulsé. L'arbitre principal annonce pour chacun des deux joueurs s'il s'agit de leur première ou de leur seconde conduite non sportive.
- XI. Pendant le jeu, le porteur de balle lâche la balle et plusieurs joueurs plongent dessus. B55 agrippe A33 et l'extirpe violemment de l'empilement. **RÈGLE** : B55 est sanctionné d'une faute pour conduite non sportive entraînant 15 yards de pénalité et un 1^{er} tenu automatique. L'arbitre principal annonce s'il s'agit de sa première ou de sa seconde conduite non sportive. S'il s'agit de la seconde, B55 est expulsé.
- XII. Pendant un intervalle de balle morte, un entraîneur principal ou assistant est flagué pour être rentré sur le terrain jusqu'à la marque des 9 yards, et avoir invectivé les arbitres à haute voix et de manière abusive. **RÈGLE** : Les arbitres attribuent une faute pour conduite non sportive à l'entraîneur principal ou à l'assistant. L'arbitre principal annonce si c'est la 1^{ère} ou la 2^{ème} conduite non sportive de l'entraîneur en question. Si c'est la 2^{ème}, cet entraîneur est expulsé.

Tactiques déloyales- Unfair tactics

ARTICLE 2.

- Aucun joueur ne doit cacher la balle dans ou sous son maillot ou équipement, ou y substituer tout autre objet.
- Aucune simulation de remplacement ou ne peut être utilisée dans le but de jeter la confusion parmi les adversaires. Aucune tactique associée aux remplaçants ou aux processus de remplacement ne peut être utilisée dans le but de jeter la confusion parmi les adversaires (Règle [3.5.2.e](#)) (D.H. [9.2.2.I-V](#)).
- Aucun équipement ne peut être utilisé pour jeter la confusion parmi les adversaires (Règle [1.4.2.d](#)).
- Deux joueurs jouant à la même position ne peuvent pas porter le même numéro pendant la rencontre.

PÉNALITÉ – [a-d] Conduite non sportive. Faute de balle vivante, 15 yards du point précédent [S27]. Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles Les fautifs flagrants doivent être expulsés [S47].

- Aucun joueur ne peut jouer avec des crampons d'une longueur supérieure à 12,7 mm (Règles [1.4.7.d](#)).

PÉNALITÉ - Expulsion et sanctions fédérales [S27, S47]. Pénaliser comme faute de balle morte 15 yards du point d'avancée. Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles. Temps mort d'équipe. VIOLATION - Règles [3.3.6](#) et [3.4.2.b](#) [S23, S3 ou S21]. Les sanctions fédérales sont prorogées sur la saison suivante si l'expulsion a lieu lors de la dernière rencontre de la saison pour l'équipe du joueur expulsé.

- L'arbitre principal notifiera, par écrit, toutes les expulsions pour crampons illégaux dans son rapport, qu'il transmettra à la Commission de discipline. Celle-ci est responsable du suivi des sanctions.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

Décisions homologuées 9.2.2

- I. Après que la balle a été déclarée prête à jouer, l'équipe A se positionne dans une formation avec 2 joueurs largement écartés de chaque côté du "snappeur" et 2 autres hommes de lignes adjacents au "snappeur". Pas plus de 4 joueurs sont légalement dans l'arrière champ. L'équipe A fait entrer 2 remplaçants qui se positionnent sur la ligne de mêlée, adjacents aux 2 hommes de lignes offensifs écartés, du côté de l'aire de jeu opposé à leur banc. L'équipe A se trouve donc avec 9 joueurs sur la ligne de mêlée et 4 joueurs d'arrière champ, tous légalement en position. Avant le "snap", les 2 hommes de ligne de A les plus proches de leur banc quittent l'aire de jeu et en sont sortis au "snap". 7 joueurs sont sur la ligne de mêlée, 5 d'entre eux étant des hommes de ligne de l'équipe A, portant des numéros de 50 à 79. **RÈGLE** : Pénalité. 15 yards du point précédent. C'est un remplacement simulé de joueur destiné à créer la confusion chez les adversaires
- II. Lors d'un 4^{ème} tenu sur les B-12, A1 entre sur l'aire de jeu avec une chaussure spéciale pour botter pendant que ses 11 co-équipiers sont en conseil. A1 s'agenouille et mesure la distance entre la zone neutre et le point de coup de pied. Quand ses co-équipiers quittent le conseil, A1 sort de l'aire de jeu avec la chaussure. L'équipe A exécute rapidement un jeu de course. **RÈGLE** : Faute de l'équipe A. Pénalité – 15 yards du point précédent. Il ne doit pas y avoir de remplacement simulé pour créer la confusion chez les adversaires et un joueur qui communique doit rester en jeu au moins un tenu.
- III. A1 quitte l'aire de jeu pendant un tenu. L'équipe A est en conseil avec 10 joueurs. Le remplaçant A12 entre en jeu, et A2 simule sa sortie de l'aire de jeu, mais s'arrête près de la touche pour y recevoir une passe. **RÈGLE** : Pénalité - 15 yards du point précédent. C'est un remplacement simulé de joueur destiné à créer la confusion chez les adversaires.
- IV. Alors qu'une équipe est légalement positionnée pour tenter un "field goal", le placeur potentiel du coup de pied se dirige vers sa zone d'équipe et demande une chaussure. Une chaussure est lancée sur le terrain et le joueur, en mouvement vers sa zone d'équipe, se tourne vers la ligne d'en-but adverse. La balle est "snappée" au joueur en position pour botter et celui-ci lance une passe au joueur qui s'était tourné vers la ligne d'en-but après avoir demandé une chaussure. **RÈGLE** : Pénalité -. 15 yards du point précédent.
- V. L'équipe A est positionnée en formation de coup de pied de mêlée et a marqué une seconde d'immobilité. L'un des arrières offensifs crie et fait signe à son co-équipier A40, bloqueur côté droit, de quitter le terrain. Au "snap", A40 est en mouvement légalement vers sa ligne de touche. Il se tourne alors vers la ligne d'en-but adverse et devient receveur de passe. **RÈGLE** : Pénalité - 15 yards du point précédent. C'est une tactique associée au processus de remplacement utilisé dans le but de créer la confusion parmi les adversaires.
- VI. A la fin du tenu, l'équipe A fait rentrer 3 remplaçants, et 3 joueurs commencent à quitter le terrain. A88, qui a participé au tenu précédent, suit les 3 joueurs en train de se diriger vers la ligne de touche de l'équipe A. Les 3 joueurs remplacés sortent de l'aire de jeu et vont dans leur zone d'équipe, mais A88 s'arrête et se positionne sur la ligne de mêlée tout près de la ligne de touche. Après que la balle a été snappée, A88 court le long de la ligne de touche et complète une passe avant. **RÈGLE** : Conduite non sportive de l'équipe A au snap pour tactique déloyale : utilisation du processus de remplacement pour tromper l'adversaire. Faute de balle vivante. Pénalité : 15 yards depuis le point précédent.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

Actes déloyaux- Unfair acts

ARTICLE 3. Les actions qui suivent sont des actes déloyaux :

- a. Une équipe refuse de jouer dans les deux minutes suivant l'avertissement de l'arbitre principal.
- b. Une équipe commet des fautes répétées qui ne peuvent être pénalisées que par la moitié de la distance existant entre le point d'application et sa propre ligne d'en-but (goal line).
- c. Un acte de manière évidente déloyal et qui n'est pas spécifiquement prévu par les règles, a lieu pendant la rencontre (D.H. [4.2.1.ii](#) et D.H. [9.2.3.i](#)).

PÉNALITÉ - Conduite non sportive. L'arbitre principal peut prendre toute mesure qu'il juge équitable, y compris faire rejouer le tenu, administrer une pénalité de 15 yards, accorder des points ou suspendre ou annuler la rencontre [S27].

Décision homologuée 9.2.3

- I. *Après que la balle est déclarée prête à jouer et que le juge de mêlée est en position, l'équipe A effectue rapidement quelques remplacements, s'immobilise pour la seconde requise, puis démarre le jeu. Le juge de mêlée tente d'aller vers la balle pour donner le temps à la défense de s'ajuster en fonction de l'attaque, mais il n'a pas le temps d'empêcher le "snap". **RÈGLE** : Le jeu est arrêté, l'horloge de match est arrêtée et la défense est autorisée à effectuer des remplacements afin de s'ajuster à ceux tardifs de l'équipe A. Pas de faute. L'horloge de jeu est remise sur 25 secondes et démarre au signal balle prête à jouer. L'horloge du match redémarre au signal balle prête à jouer ou au "snap", en fonction des conditions lorsque le jeu a été arrêté. L'arbitre principal doit informer l'entraîneur principal de l'équipe d'attaque qu'une telle action ne doit pas se reproduire sous peine que l'équipe soit sanctionnée d'une conduite non sportive (Règle [3.5.2](#)).*
- II. *L'équipe A, en retard de 9 points, est en 1^{ère} et 10 yards sur les B-22, avec 0'35" à jouer sur la rencontre. Au snap, B21, B40 et B44 saisissent ouvertement les bras de tous les receveurs écartés de l'équipe A et les maintiennent au sol. La QB A12 n'a aucun receveur à disposition, s'écarte et lance une passe avant très loin devant. Après le jeu, l'horloge indique 0'26". Les JCA, Jch et Jco ont tous appelé une saisie défensive sur chacune de leurs clés. **RÈGLE** : ceci est une flagrante tactique antisportive pour faire tourner l'horloge et faire perdre du temps à l'équipe A. L'arbitre principal convertira ces fautes en conduite non sportive. Application en moitié de distance, balle à A 1^{er} et 10 sur les B-11. L'horloge sera remise sur 0'35" et démarrera au snap. B21, B40 et B44 ont une conduite non sportive chacun.*
- III. *L'équipe A, mène de 4 points, est en 4^{ème} et 10 yards sur les A-30, avec 0'14" à jouer sur la rencontre. Formation shotgun, A12 reçoit le snap, recule vers sa ligne d'en-but et sort de la tackle box. Au snap, chaque homme de ligne offensif saisit ouvertement les joueurs de l'équipe B situés en face d'eux, ce qui empêche de mettre de la pression au QB. Lorsque les joueurs de B approchent une fois dégagés, le QB lance une passe avant qui sort des limites et touche le sol au-delà de la zone neutre. Quand la balle touche le sol, le temps est écoulé. L'AP, le CJ et le JM ont tous un flag pour saisie contre un joueur de A. **RÈGLE** : ceci est une flagrante tactique antisportive pour faire tourner l'horloge et faire perdre du temps à l'équipe B. L'arbitre principal convertira ces fautes en conduite non sportive. Application de 15 yards de pénalité au point précédent, balle à A, 4^{ème} et 25 sur les A-15. L'horloge sera remise sur 0'14" et démarrera au snap. Tous les joueurs de A fautifs se verront attribuer une conduite non sportive chacun.*

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

Contacteur un arbitre

ARTICLE 4. Les personnes assujetties aux règles (Règle [1.1.6](#)) ne doivent pas contacter intentionnellement et violemment un arbitre pendant la rencontre.

PÉNALITÉ - Conduite non sportive. Administrer comme faute de balle morte. 15 yards du point d'avancée Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles. Expulsion automatique [S7, S27 et S47].

Gestion de la rencontre et gêne sur la touche

Article 5. Lorsque la balle est vivante, et dans la continuité de l'action après que la balle a été déclarée morte :

a. Les entraîneurs, remplaçants et personnes autorisées dans la zone d'équipe doivent se trouver derrière la ligne des entraîneurs.

PÉNALITÉ – Administrer comme faute de balle morte. Première infraction : Avertissement pour gêne sur la touche. Pas de pénalité en distance [S15].

Deuxième et troisième infractions : Retard de jeu pour gêne sur la touche, 5 yards du point d'avancée [S21 et S29].

Quatrième infraction et suivantes : Conduite non sportive contre l'équipe pour gêne sur la touche, 15 yards depuis le point d'avancée. Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles. [S27 et S29].

b. Une gêne physique avec un arbitre est sanctionnée comme conduite non-sportive d'équipe (D.H. [9.2.5.I](#)).

PÉNALITÉ – Conduite non sportive d'équipe. Administrer comme faute de balle morte. 15 yards du point d'avancée. Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles.

Décision homologuée 9.2.5

I. *Sur le coup de pied libre d'engagement de début de rencontre, B22 réceptionne la balle sur sa ligne d'en-but et entame un retour le long de la ligne de touche de son équipe. Alors qu'il suit le jeu le long de la ligne de touche, le juge de côté entre en collision avec - ou est obligé de faire un détour pour éviter - un entraîneur de l'équipe B ou un personnel d'équipe qui se trouve dans la zone restreinte ("le blanc"). B22 est poussé hors-limites sur les A-20. **RÈGLE** : Chacune des situations décrites est une interférence physique avec un arbitre pendant le jeu. Pas d'avertissement. L'équipe B est sanctionnée d'une conduite non sportive administrée en faute de balle morte. Après l'application de la pénalité de 15 yards, on aura un 1^{er} et 10 pour l'équipe B sur les A-35.*

II. *Lors d'un long retour de coup d'envoi, le juge de côté est contraint de s'arrêter et de contourner l'entraîneur principal qui se trouve, en-dehors de la zone des entraîneurs, dans la zone restreinte ou sur l'aire de jeu près de la ligne de touche. **RÈGLE** : Faute d'équipe pour conduite non sportive. Administrer en faute de balle morte. Pénalité de 15 yards au point suivant. C'est une faute d'équipe qui n'est donc pas attribuée personnellement à l'entraîneur principal.*

III. *Lors d'un long retour de coup d'envoi, l'entraîneur principal et/ou d'autres entraîneurs est (sont) en-dehors de la zone des entraîneurs, dans la zone restreinte ou sur l'aire de jeu près de la ligne de touche. Il n'y a aucune interférence physique avec les arbitres. **RÈGLE** : Administrer en faute de balle morte.*

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

1ère infraction : Avertissement pour gêne sur la touche. Pas de pénalité en distance.

2ème et 3ème infractions : Retard de jeu pour gêne sur la touche, 5 yards au point suivant.

4ème infraction et suivantes : Conduite non sportive d'équipe pour gêne sur la touche. 15 yards au point suivant. C'est une faute d'équipe qui n'est donc pas attribuée personnellement à un entraîneur particulier.

Joueurs et entraîneurs expulsés

ARTICLE 6.

- a. Tout entraîneur, joueur, ou membre d'une équipe en uniforme identifié, qui commet deux fautes pour conduite non sportive durant la même rencontre doit être expulsé.
- b. Tout joueur expulsé (Règle [2.27.12](#)) doit quitter l'enceinte de jeu sous le contrôle de son équipe dans un délai raisonnable après son expulsion. Il doit être hors de vue de l'aire de jeu, cela étant de la responsabilité de son équipe, pour le reste de la rencontre.
- c. Un joueur sous le coup d'une suspension pour la première mi-temps d'une rencontre due à son expulsion lors de la rencontre précédente, peut participer à l'échauffement d'avant-match. Pendant la première mi-temps, il doit rester hors de vue de l'aire de jeu sous la surveillance de son équipe. (Voir règlements F.F.F.A.)
- d. Tout entraîneur expulsé doit quitter l'enceinte de jeu dans un délai raisonnable après son expulsion et doit rester hors de vue de l'aire de jeu pour le reste de la rencontre.
- e. Un entraîneur en chef expulsé pour la rencontre peut désigner un nouvel entraîneur en chef.

Décision homologuée 9.2.6

- I. Lors d'un long retour de coup d'envoi, l'entraîneur principal de l'équipe qui a botté entre dans l'aire de jeu en protestant vigoureusement et de manière agressive parce qu'il estime qu'un flag aurait dû être lancé pour une saisie de l'équipe de réception pendant le retour.
RÈGLE : Faute de conduite non sportive contre l'entraîneur principal. Administrer en faute de balle morte. 15 yards au point suivant. Cette faute entre dans le décompte des conduites non sportives contre l'entraîneur principal. Si c'est la 2^{ème}, l'entraîneur principal doit être expulsé de la rencontre. L'entraîneur principal expulsé peut désigner un nouvel entraîneur principal.

Usage de tabac

ARTICLE 7. Les joueurs, membres des équipes, et personnel de la rencontre (ex. entraîneurs, préparateurs physiques, managers, et arbitres) ne doivent pas faire usage de produit à base de tabac à partir du moment où la rencontre est sous la juridiction des arbitres, et jusqu'à ce que l'arbitre principal déclare la rencontre terminée.

PÉNALITÉ – Expulsion. Faute de balle morte. 15 yards du point d'avancée [S27 et S47].

SECTION 3. Blocage, utilisation des mains et des bras

Qui peut bloquer

ARTICLE 1. Les joueurs de chaque équipe peuvent bloquer leurs adversaires dès lors qu'il ne s'agit pas d'une gêne de passe, d'une gêne avec l'opportunité de réceptionner un coup de pied ou d'une faute personnelle [**Exception** : Règle [6.1.12](#) et [6.5.4](#)].

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

Interférer pour ou Aider le coureur ou le passeur

ARTICLE 2.

- a. Le porteur de balle ou le passeur peut utiliser sa main ou son bras pour raffûter ou pousser des adversaires.
- b. Le porteur de balle ne doit pas agripper un co-équipier, et aucun autre joueur de son équipe ne doit l'agripper, le tirer, le soulever pour l'aider à progresser. (D.H. [9.3.2.1](#))
- c. Les co-équipiers du porteur de balle ou du passeur peuvent faire obstruction pour lui en bloquant, mais ne doivent pas effectuer d'obstruction combinée en s'agrippant ou en s'encerclant les uns les autres d'une quelconque façon lorsqu'ils sont en contact avec un adversaire.

PÉNALITÉ - 5 yards [S44].

Décision homologuée 9.3.2

- I. *En essayant de gagner du terrain, le porteur de balle A44 est ralenti par des joueurs de l'équipe B tentant de le plaquer. L'arrière A22 (a) pose ses mains sur les fesses de A44 et le pousse vers l'avant, (b) pousse le groupe de co-équipiers qui entourent A44, (c) attrape le bras de A44 et le tire vers l'avant pour gagner plus de yards. **RÈGLE** : (a) et (b), jeu légal. Ce n'est pas une faute de pousser le porteur de balle ou les joueurs autour. (c), faute pour aide au coureur. 5 yards de pénalité avec l'application du principe des trois et un. (Règle [9.3.2.b](#)).*

Saisies et Utilisation des mains ou bras : Attaque

ARTICLE 3.

a. Utilisation des mains

Un co-équipier d'un porteur de balle ou d'un passeur peut légalement bloquer avec ses épaules, ses mains, la surface extérieure de ses bras ou toute autre partie de son corps dans les conditions suivantes :

1. La (les) main(s) doit (doivent) être :
 - (a) En avant du coude.
 - (b) A l'intérieur du cadre du corps de l'adversaire [**Exception** : Quand l'adversaire tourne son dos au bloqueur] (D.H. [9.3.3.VI-VII](#)).
 - (c) Au niveau ou en dessous de la ligne de(s) l'épaule(s) du bloqueur et de l'adversaire [**Exception** : Quand l'adversaire s'accroupit, se baisse ou plonge].
 - (d) Écartées l'une de l'autre et jamais verrouillées.
2. La (les) main(s) doit (doivent) être ouverte(s) la (les) paume(s) faisant face au cadre de l'adversaire, à demi-fermée(s) en forme de coupe ou complètement fermée(s) les paumes ne faisant pas face à l'adversaire (D.H. [9.3.3.I-IV](#), [VI-VIII](#)).

b. Saisie

La (les) main(s) ou bras ne doit (doivent) pas être utilisé(s) pour agripper, tirer, retenir ou encercler d'une manière quelconque qui gênerait illégalement ou ferait obstruction illégalement avec un adversaire.

PÉNALITÉ - 10 yards. Les pénalités pour les fautes de l'équipe A commises en-deçà de la zone neutre sont appliquées depuis le point précédent. "Safety" si la faute a lieu en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A [S42].

c. Equipe de coup de pied

Un joueur de l'équipe de coup de pied peut :

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

1. Utiliser les mains ou les bras pour écarter un adversaire tentant de le bloquer quand il est au-delà de la zone neutre lors d'un jeu de coup de pied de mêlée.
2. Utiliser les mains ou les bras pour écarter un adversaire qui tente de le bloquer lors d'un jeu de coup de pied libre.
3. Utiliser les mains ou les bras pour pousser un adversaire en tentant de récupérer une balle libre lors d'un jeu de coup de pied libre ou de mêlée, s'il est éligible pour toucher la balle.

d. Equipe qui passe

Un joueur éligible de l'équipe qui passe peut légalement utiliser les mains et les bras pour écarter ou pousser un adversaire en tentant de récupérer une balle libre après qu'une passe avant légale a été touchée par n'importe quel joueur ou un arbitre (Règles [7.3.5](#), [7.3.8](#), [7.3.9](#), et [7.3.11](#)).

Décisions homologuées 9.3.3

- I. A6 court avec la balle. Pendant la course, A12 bloque vigoureusement B2 en le poussant brutalement dans le dos, au-dessus de la ceinture. **RÈGLE** : Blocage illégal dans le dos. Pénalité - 10 yards.
- II. Un co-équipier du passeur ou du porteur de balle, charge à travers la zone neutre, contacte un adversaire, ses mains et ses bras n'étant pas parallèles au sol ou ses mains à demi fermées en forme de coupe ou complètement fermées, mais les paumes ne faisant pas face à l'adversaire. **RÈGLE** : Utilisation légale des mains.
- III. Un co-équipier du passeur ou du porteur de balle, en-deçà de la zone neutre, a les bras parallèles au sol et contacte un adversaire au-dessus des épaules. **RÈGLE** : Utilisation illégale des mains. Pénalité - 10 yards ou 15 yards pour faute personnelle, application au point précédent. "Safety" si la faute est commise en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A.
- IV. Un co-équipier du passeur ou du porteur de balle donne un coup au-dessous des épaules d'un adversaire, et avec les mains fermées. **RÈGLE** : Faute personnelle. Pénalité - 15 yards. Appliquer depuis le point précédent si la faute est commise en-deçà de la zone neutre. "Safety" si la faute est commise en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A.
- V. Les mains de A2 contactent un défenseur B2 pendant un blocage légal. B2 se tourne pour éviter A2, dont les mains contactent alors le dos de B2. **RÈGLE** : Blocage légal.
- VI. Les mains de A2 contactent le dos d'un défenseur B2, au moment où celui-ci se tourne pour éviter A2. A2 maintient ses mains sur le dos de B2, pendant que B2 avance vers le passeur. **RÈGLE** : Blocage légal.
- VII. Les mains de A2 contactent le défenseur B2, au moment où celui-ci se tourne pour éviter A2 dont les mains contactent alors le dos de B2. Après que les mains de A2 ont perdu le contact avec B2, A2 avance et pousse B2 dans le dos. **RÈGLE** : Blocage illégal dans le dos. Pénalité - 10 yards. Appliquer depuis le point précédent si la faute est commise en-deçà de la zone neutre (Règle [2.3.4](#)). "Safety" si la faute est commise en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A.
- VIII. A1 est dans, au-delà ou en-deçà de la zone neutre, lorsqu'il contacte un adversaire avec les mains ouvertes ou les mains fermées ou à demi fermées, les paumes ne faisant pas face à l'adversaire. **RÈGLE** : Blocage légal.
- IX. A12 prend le "snap" et recule pour faire une passe. L'homme de ligne défensif B95, positionné en bout de ligne, passe le tackle A75 et il est sur le point de plaquer A12, qui est toujours dans la zone des "tackles". A75 pousse B95 dans le dos au niveau des numéros

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

pour éviter qu'il plaque A12. La passe de A12 est complétée et le résultat du jeu est un "touchdown". **RÈGLE :** Le "touchdown" est accordé. Pas de faute de A75. De telles actions de protection du passe, tant que le passeur est toujours dans la zone des "tackles", sont dans l'esprit de l'exception à la règle [9.3.6](#) et sont donc légales.

Saisies et Utilisation des mains ou bras : Défense

ARTICLE 4.

- a. Les joueurs de défense peuvent utiliser les mains et les bras pour pousser, tirer, écarter ou soulever des joueurs d'attaque :
 1. Lorsqu'ils tentent d'atteindre le coureur.
 2. Lorsque ces joueurs d'attaque tentent visiblement de les bloquer.
- b. Un joueur de défense peut utiliser les mains et les bras pour écarter ou bloquer un adversaire en tentant de récupérer une balle libre (Règle [9.1.5 Exc. 3-4](#) et règle [9.3.6 Exc. 3 et 5](#)) :
 1. Lors d'une passe arrière, d'une balle lâchée, ou d'un coup de pied qu'il est éligible à toucher.
 2. Lors de toute passe avant qui a franchi la zone neutre et a été touchée par n'importe quel joueur ou un arbitre.
- c. Lorsqu'ils ne tentent pas d'atteindre la balle ou le coureur, les joueurs de défense doivent respecter l'article 3, paragraphes a et b ci-dessus.
- d. Les joueurs de défense ne peuvent pas utiliser les mains et les bras pour plaquer, retenir, ou faire obstruction illégale de quelque autre façon sur un adversaire autre que le coureur.
- e. Les joueurs de défense peuvent écarter ou bloquer légalement un receveur éligible jusqu'à ce que le receveur occupe la même ligne de "yardage" que le défenseur, ou jusqu'à ce que le défenseur n'ait plus la possibilité de le bloquer. Le contact continu est illégal (D.H. [9.3.5.I](#)).

PÉNALITÉ [c-e] - 10 yards ou 15 yards [S38, S42, S43 ou S45].

Utilisation des mains ou des bras par la défense : Jeux de passe

ARTICLE 5. Lors d'un jeu de passe avant légale qui franchi la zone neutre, si avant que la passe ne soit touchée, l'équipe B commet une faute de contact au-delà de la zone neutre sur un receveur éligible (autre qu'une gêne de passe), la pénalité inclus un 1^{er} tenu automatique.

PÉNALITÉ – 10 ou 15 yards et 1^{er} tenu automatique si ce n'est pas en conflit avec d'autres règles [S38].

Décision homologuée 9.3.5

- I. *Avant qu'une passe avant légale, qui franchit la zone neutre ne soit lancée, B1 saisit le joueur éligible A1 qui est au-delà de la zone neutre.* **RÈGLE :** Faute de l'équipe B, saisie. Pénalité -. 10 yards et premier tenu, application au point précédent.

Blocage dans le dos – Blocking in the back

ARTICLE 6. Un blocage dans le dos (autre que contre le porteur de balle) est illégal (D.H. [9.3.3.I, VII](#) et [IX](#), D.H. [10.2.2.XII](#)).

Exceptions :

1. Les joueurs d'attaque qui sont sur la ligne de mêlée au "snap" à l'intérieur de la zone de blocage (Règle [2.3.6](#)) peuvent légalement bloquer dans le dos dans la zone de blocage aux restrictions suivantes près :
 - (a) Un joueur placé sur la ligne de mêlée à l'intérieur de cette zone de blocage ne peut pas la quitter, y revenir, et bloquer dans le dos.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

- (b) La zone de blocage disparaît lorsque la balle quitte la zone (Règle [2.3.6](#)).
2. Quand un joueur tourne le dos à un bloqueur potentiel qui s'est engagé en intention, direction ou mouvement.
 3. Quand un joueur tente d'atteindre un coureur ou tente légalement de récupérer ou réceptionner une balle lâchée, une passe arrière, un coup de pied ou une passe avant touchée, il peut pousser un adversaire dans le dos au-dessus de la ceinture (Règle [9.1.5 Exc. 3](#)).
 4. Quand l'adversaire tourne le dos au bloqueur d'après la Règle [9.3.3.a.1.b](#).
 5. Quand un joueur éligible en-deçà de la zone neutre pousse un adversaire dans le dos au-dessus de la ceinture pour aller vers une passe avant (Règle [9.1.5 Exc. 4](#)).

PÉNALITÉ - 10 yards. Les pénalités pour les fautes de l'équipe A commises en-deçà de la zone neutre sont appliquées depuis le point précédent. "Safety" si la faute a lieu en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A [S43].

Quand la balle est libre

ARTICLE 7. Quand la balle est libre, aucun joueur ne doit retenir un adversaire, le bloquer illégalement dans le dos, tordre, tourner ou tirer sa grille ou une ouverture du casque, utiliser illégalement les mains ou les bras, ou commettre une faute personnelle (D.H. [7.3.9.I](#)).

PÉNALITÉ – 10 ou 15 yards. Les pénalités pour les fautes de l'équipe A commises en-deçà de la zone neutre sont appliquées depuis le point précédent. "Safety" si la faute a lieu en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A (Règle [10.2](#)) [S38, S42, S43, et S45].

SECTION 4. Rabattre et botter

Rabattre une balle libre – Batting a loose ball

ARTICLE 1.

- a. Pendant qu'une passe est en vol, seul un joueur autorisé à toucher la balle peut la rabattre dans n'importe quelle direction [**Exception** : Règle [9.4.2](#)].
- b. Tout joueur peut contrer un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) dans l'aire de jeu ou dans la zone d'en-but.
- c. Aucun joueur ne doit rabattre vers l'avant d'autres balles libres dans l'aire de jeu, ou dans une quelconque direction si la balle est dans la zone d'en-but (Règle [2-2-3-a](#)) [**Exception** : Règle [6.3.11](#)] (D.H. [6.3.11.I](#); D.H. [9.4.1.I-X](#) et D.H. [10.2.2.II](#)).

PÉNALITÉ – 10 yards et perte du tenu pour les fautes de l'équipe A si la perte du tenu n'est pas contradictoire avec d'autres règles [S31 et S9] [Exception** : Pas de perte de tenu si la faute a lieu lorsqu'un coup de pied de mêlée légal est au-delà de la zone neutre].**

Décisions homologiques 9.4.1

- I. *L'équipe A tente un "field goal" depuis les B-30. Un joueur de l'équipe B dans sa zone d'en-but, saute plus haut que la barre transversale et rabat la balle en vol. La balle retombe dans la zone d'en-but, où elle est récupérée par l'équipe A. **RÈGLE** : Faute pour rabattre une balle dans la zone d'en-but. Le résultat du jeu est un "touchdown".*
- II. *L'équipe A tente un "field goal" depuis les B-30. Un joueur de l'équipe B dans sa zone d'en-but, saute plus haut que la barre et rabat la balle en vol. La balle retombe dans la zone d'en-but, où elle est récupérée par B. **RÈGLE** : Faute pour rabattre une balle dans la zone d'en-but. Le résultat du jeu est un "touchback". "Safety" si la pénalité est acceptée.*

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

- III. L'équipe A tente un "field goal" depuis les B-30. Un joueur de l'équipe B dans sa zone d'en-but, saute plus haut que la barre et rabat la balle en vol. La balle retombe dans l'aire de jeu. **RÈGLE** : Faute pour rabattre une balle dans la zone d'en-but. Lors d'un tenu pendant les périodes régulières, l'application au point résultant de coup de pied de mêlée donne un "safety". La balle reste vivante et l'équipe A peut choisir le résultat du jeu. Si l'équipe A récupère, ne marque pas et accepte la pénalité, ou si le jeu se déroule pendant les périodes supplémentaires, l'application est au point précédent.
- IV. L'équipe A tente un coup de pied placé pour une transformation. Un joueur de l'équipe B dans sa zone d'en-but, saute plus haut que la barre transversale et rabat la balle en vol. La balle sort des limites par la zone d'en-but. **RÈGLE** : Faute pour rabattre une balle dans la zone d'en-but. Pénalité - Moitié de la distance depuis le point précédent. Les règles concernant l'application au point résultant du coup de pied de mêlée ne s'appliquent pas lors des transformations (Règle [10.2.3](#)).
- V. L'équipe A tente un coup de pied placé pour une transformation. Un joueur de l'équipe B dans sa zone d'en-but, saute plus haut que la barre transversale et rabat la balle en vol. La balle retombe dans la zone d'en-but et elle est récupérée par l'équipe A. **RÈGLE** : Faute pour rabattre une balle dans la zone d'en-but. L'équipe A peut décliner la pénalité et marquer 2 points.
- VI. L'équipe A tente un "field goal" et B23, dans sa zone d'en-but, saute plus haut que la barre transversale et réceptionne la balle. **RÈGLE** : Jeu légal.
- VII. La balle lâchée de A, qui est en vol, est rabattue vers l'avant par B1 et la balle sort des limites derrière la ligne d'en-but de l'équipe A. **RÈGLE** : "Safety". Rabattre une balle lâchée en vol n'ajoute pas de nouvelle impulsion (Règle [8.7.2.b](#)). Faute de l'équipe B. Pénalité - 10 yards.
- VIII. La passe arrière en vol de l'équipe A est rabattue par B1, et la balle sort des limites derrière de la ligne d'en-but de l'équipe A. **RÈGLE** : "Safety". Une passe peut être rabattue dans n'importe quelle direction et l'impulsion est attribuée à la passe de l'équipe A (Règle [8.5.1.a](#)).
- IX. Un coup de pied libre en vol est raté par un joueur de l'équipe B dans sa propre zone d'en-but. Pendant que la balle est libre dans la zone d'en-but, un joueur de l'équipe B rabat la balle en-dehors de la zone d'en-but. **RÈGLE** : Le résultat du jeu est "touchback". Faute de l'équipe B pour rabattre illégalement une balle dans la zone d'en-but. Pénalité - 15 yards du point précédent.
- X. Après avoir intercepté la passe avant légale de l'équipe A sur les B-20, B1 lâche la balle sur les B-38 et B2 rabat illégalement la balle libre sur les B-30. La balle part vers l'avant et sort des limites. **RÈGLE** : Faute de l'équipe B. Pénalité – 10 yards du point de faute. Balle à l'équipe B, 1^{er} 10 sur les B-20. Pas de perte de tenu dans la pénalité puisqu'une nouvelle série est attribuée à l'équipe B après l'application de la pénalité (Règle [5.1.1.e.1](#)).
- XI. L'équipe A est prête pour le coup de pied d'engagement. La balle est sur le support et l'arbitre principal a signalé que la balle était prête à jouer. Alors que le botteur s'approche de la balle, elle commence à tomber du support alors qu'il débute son mouvement de coup de pied. Le botteur poursuit et botte la balle alors qu'elle continue de rouler ou qu'elle est à côté du support. **RÈGLE** : Pas de faute. Ce n'est pas une violation selon les règles [9.4.4](#) ou [9.2.1.a.2.a](#). Les arbitres devraient arrêter le jeu et replacer les équipes pour un nouveau coup de pied libre. Si les conditions météorologiques l'imposent, l'équipe A pourra désigner un joueur pour tenir la balle sur le support.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

Rabattre une passe arrière en vol

ARTICLE 2. Une passe arrière en vol ne doit pas être rabattue vers l'avant par l'équipe qui effectue la passe.

PÉNALITÉ - 10 yards [S31].

Rabattre une balle en possession

ARTICLE 3. Une balle en possession d'un joueur ne peut pas être rabattue vers l'avant par un joueur de la même équipe.

PÉNALITÉ - 10 yards [S31].

Botter illégalement la balle – Illegal kicking ball

ARTICLE 4. Un joueur ne doit pas botter une balle libre, une passe avant ou une balle tenue par un adversaire pour un coup de pied placé. Ces actes illégaux ne changent pas le statut de la balle libre ou de la passe avant; mais si le joueur qui tient la balle pour un coup de pied placé perd possession pendant un tenu de mêlée, il s'agit d'une balle lâchée et donc d'une balle libre; si cela a lieu pendant un coup de pied libre, la balle reste morte (D.H. [8.7.2.IV](#) et D.H. [9.4.1.XI](#)).

PÉNALITÉ - 10 yards et perte du tenu pour les fautes commises par l'équipe A si la perte du tenu n'est pas contradictoire avec d'autres règles [S31 et S9] (Exception : Pas de perte de tenu si la faute a lieu lorsqu'un coup de pied de mêlée légal est au-delà de la zone neutre).

Décisions homologuées 9-4-4

- I. *4^{ème} et 8 sur les A-48. En formation de coup de pied de mêlée, A32 se dégage par un punt, et la balle heurte la jambe de B25 sur les B-7. Alors que la balle roule au sol, B25 la botte sur les B-4 pour éviter que l'équipe A ne la récupère. La balle rebondit dans la zone d'en-but de l'équipe B et sort par la ligne de fond. **RÈGLE** : Le résultat du jeu est un safety puisque le botter de B25 a donné une nouvelle impulsion à la balle. Faute de B25 pour avoir botter illégalement la balle. L'équipe A peut décliner la pénalité et prendre les 2 points, ou accepter la pénalité. La faute de B25 est régie par les règles du point résultant du coup de pied de mêlée, et donc l'acceptation de la pénalité conduirait à 1^{er} et 10 sur les B-2 pour l'équipe B. (Règles [8-5-1](#) et [8-7-2-b](#))*

SECTION 5. Bagarre - Fighting

Cette section concerne la gestion des expulsés lors d'une rencontre ; les dispositions de retour au jeu, quelle que soit la raison de l'expulsion, sont stipulées dans les Règlements Fédéraux de la F.F.F.A., et prévalent sur les décisions indiquées ci-dessous.

ARTICLE 1

- a. Avant la rencontre, les membres d'une équipe en uniforme ou les entraîneurs ne doivent pas participer à une bagarre (Règle [2.32.1](#)).

Pendant la première mi-temps, les joueurs ne doivent pas participer à une bagarre.

PÉNALITÉ : 15 yards. Pour les fautes de balles morte, 15 yards du point d'avancée. Premier tenu automatique pour les fautes de B si cela n'entre pas en contradiction avec d'autres Règles. Expulsion pour le reste de la rencontre [S7, S27 ou S38, et S47].

- b. Pendant l'interruption entre les mi-temps, les membres d'une équipe en uniforme ou les entraîneurs ne doivent pas participer à une bagarre.

RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET AUTRES PERSONNES...

Pendant la seconde mi-temps, les joueurs ne doivent pas participer à une bagarre.

PÉNALITÉ : 15 yards. Pour les fautes de balles morte, 15 yards du point d'avancée. Premier tenu automatique pour les fautes de B si cela n'entre pas en contradiction avec d'autres Règles. Expulsion pour le reste de la rencontre [S7, S27 ou S38, et S47]. Les sanctions fédérales sont prorogées sur la saison suivante si l'expulsion a lieu lors de la dernière rencontre de la saison pour l'équipe.

c. Pendant n'importe quelle mi-temps, les entraîneurs et les remplaçants ne doivent pas quitter leur zone d'équipe pour participer à une bagarre, ni participer à une bagarre dans leur zone d'équipe.

PÉNALITÉ : 15 yards du point d'avancée. Premier tenu automatique pour les fautes de B si cela n'entre pas en contradiction avec d'autres Règles. Expulsion pour le reste de la rencontre et sanctions fédérales [S7, S27 ou S38, et S47]. Les sanctions fédérales sont prorogées sur la saison suivante si l'expulsion a lieu lors de la dernière rencontre de la saison pour l'équipe.

ARTICLE 2.

a. Si un membre d'équipe, joueur ou entraîneur est expulsé pour une bagarre une seconde fois durant la saison, il doit être expulsé pour la rencontre en question et suspendu **selon les décisions fédérales prévues en pareil cas.**

b. Si la seconde expulsion pour bagarre a lieu durant la dernière rencontre de la saison, il sera suspendu **selon les décisions fédérales prévues en pareil cas, lors de la saison suivante.**

ARTICLE 3. L'arbitre principal notifiera par écrit toutes les expulsions pour bagarre sur la feuille de match, et dans son rapport qu'il transmettra **à la F.F.F.A. Celle-ci est responsable du suivi des sanctions.**

SECTION 6. Fautes personnelles flagrantes

Cette section n'est pas retenue par la F.F.F.A. car il n'y a pas de comité vidéo en son sein à ce jour.

Joueur expulsé

ARTICLE 1. Lorsqu'un joueur est expulsé durant une rencontre pour une faute personnelle flagrante (Règle [2.10.3](#)), la conférence de l'équipe concernée doit automatiquement engager une procédure de visionnage des images pour ajouter, éventuellement, des sanctions supplémentaires avant la prochaine rencontre prévue.

Fautes non signalées

ARTICLE 2. Si le visionnage d'une rencontre par une conférence révèle des fautes personnelles qui n'ont pas été appelées par les arbitres, la conférence peut engager des sanctions avant la prochaine rencontre prévue.

R È G L E 10 :

APPLICATION DES PÉNALTÉS

SECTION 1. Pénalités finalisées

Comment et quand une pénalité est finalisée

ARTICLE 1.

- a. Une pénalité est finalisée quand elle est acceptée, déclinée, ou annulée conformément à la règle ou quand le choix paraît évident à l'arbitre principal.
- b. Toute pénalité peut être déclinée, mais un joueur expulsé doit quitter le jeu que la pénalité soit acceptée ou déclinée (Règle [2.27.12](#)).
- c. Lorsqu'une faute est commise, la pénalité doit être finalisée avant que la balle ne soit déclarée "prête à jouer" pour tout tenu qui suit.
- d. Les pénalités évoquées ci-dessus ne sont pas appliquées si elles sont en contradiction avec d'autres règles

Simultanément avec le "snap"

ARTICLE 2 Une faute qui a lieu simultanément avec le "snap" ou un coup de pied libre est considérée comme ayant eu lieu durant le tenu [**Exception** : Règle [3.5.2.e](#)].

Fautes de balle vivante commises par la même équipe

ARTICLE 3. Lorsque deux fautes de balle vivantes ou plus, commises par la même équipe, sont signalées à l'arbitre principal, l'équipe lésée ne peut choisir qu'une seule de ces pénalités. Tout joueur ayant commis une faute impliquant l'expulsion doit quitter le jeu.

Fautes s'annulant

ARTICLE 4. Si plusieurs fautes de balle vivante commises par les deux équipes sont signalées à l'arbitre principal, les fautes s'annulent et le tenu est rejoué (D.H. [10.1.4.I](#) et [VII](#)). Tout joueur ayant commis une faute impliquant l'expulsion doit quitter le jeu.

Exceptions :

1. Lorsqu'il y a un changement de possession d'équipe pendant le tenu, et que l'équipe ayant gagné la dernière possession n'a pas commis de faute avant de gagner cette possession, elle peut refuser l'annulation des fautes et de cette façon retenir la possession après application des pénalités pour sa propre faute (D.H. [10.1.4.II-VII](#)).
2. Lorsque toutes les fautes de l'équipe B nécessitent une application au point résultant du coup de pied de mêlée, l'équipe B pourra refuser l'annulation des fautes et accepter l'application au point résultant du coup de pied de mêlée.
3. Règle [8.3.4.c](#) et [3.1.3.g.3](#) (pendant une transformation ou une période supplémentaire après possession par l'équipe B).

Décisions homoloquées 10.1.4

- I. Lors d'un coup de pied d'engagement de l'équipe A, l'équipe B commet une faute avant que la balle, qui n'a pas été touchée, sorte hors-limites entre les lignes d'en-but. **RÈGLE** : Les fautes s'annulent. L'équipe A botte de nouveau depuis le point précédent.
- II. Lors d'un coup de pied d'engagement de l'équipe A, depuis sa ligne des 35 yards, l'équipe B commet une faute après que la balle, qui n'a pas été touchée, soit sortie hors-limites

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

- entre les lignes d'en-but. **RÈGLE** : L'équipe B peut choisir de rejouer le tenu, l'équipe A donnant le coup de pied depuis sa ligne des 45 yards. Si l'équipe B choisit de garder la balle, ce sera sur sa ligne des 25 yards à la suite d'une pénalité de 15 yards appliquée depuis sa propre ligne des 35 yards, ou 15 yards en-deçà du point où la pénalité de 5 yards contre l'équipe A laisse la balle (Règles [6.1.8](#) et [10.1.6](#)).
- III. L'équipe A commet une faute pour formation illégale au moment du "snap". La passe avant de A1 est interceptée par B1 qui avance de 5 yards avant d'être plaqué. L'équipe B fauche pendant la course de B1. **RÈGLE** : L'équipe B a l'option d'accepter l'annulation des fautes et de rejouer le tenu, ou de décliner l'annulation des fautes et de prendre la balle après application de ses propres pénalités. Dans ce dernier cas l'équipe A peut accepter ou décliner la pénalité correspondant au fauchage de B.
- IV. A1 lance une passe avant illégale et l'équipe B est dans la zone neutre au moment du "snap". B23 intercepte la passe et B10 fauche lors du retour. B23 est plaqué dans l'aire de jeu. **RÈGLE** : Aucune option. Les fautes s'annulent et le tenu est rejoué. L'équipe B ne peut décliner l'annulation des fautes car elle a commis une faute avant d'obtenir la possession de la balle.
- V. La passe avant de A1 est interceptée par B1 qui avance et lâche la balle. B2 ramasse la balle et avance de 5 yards de plus. L'équipe A commet une faute pendant ou après le tenu et l'équipe B commet une faute pendant la balle lâchée ou pendant la progression de B2. **RÈGLE** : Si la faute de l'équipe A était une faute de balle vivante, l'équipe B peut choisir l'annulation des fautes et rejouer le tenu ou choisir l'option de conserver la balle après application de ses propres pénalités. Si la faute de l'équipe A était une faute de balle morte, l'équipe B conserve la balle après application des deux pénalités.
- VI. La passe avant légale de l'équipe A est interceptée par B45 qui avance de plusieurs yards. Lors du retour, B23 fauche et A78 plaque B45 en tirant et tournant sa grille. **RÈGLE** : Puisque l'équipe B n'a pas commis de faute avant le changement de possession, elle peut décliner l'annulation des fautes et garder la balle après application de la pénalité pour fauchage.
- VII. A1 reçoit le "snap" alors qu'il se tient sur sa ligne de fond. L'équipe B était en dépassement au "snap". **RÈGLE** : Faute de l'équipe A, hors-limites au "snap". Les fautes s'annulent, et le tenu est rejoué [Note : Si l'équipe B n'avait pas dépassé, elle aurait pu choisir la pénalité pour la faute de l'équipe A ou un "safety" (Règle [8.5.1.a](#))].

Fautes de balle morte

ARTICLE 5. Les pénalités pour les fautes de balle morte sont administrées séparément et dans l'ordre de leur arrivée (D.H. [10.1.5.I-III](#)) [**Exception** : Lorsque des fautes de balle morte pour conduite non sportive ou pour fautes personnelles commises par les deux équipes sont rapportées à l'arbitre principal sans qu'aucune n'ait été finalisées, les pénalités en distance s'annulent, et le numéro ou le type de tenu établi avant que les fautes n'aient lieu ne sont pas modifiés. Tout joueur expulsé doit quitter le jeu (Règles [5.2.6](#) et [10.2.2.a](#))].

Décisions homologuées 10.1.5

- I. 4^{ème} et 8. L'équipe A gagne 4 yards et après que la balle est déclarée morte, B1 est sanctionné pour empilage. **RÈGLE** : Faute personnelle de l'équipe B. Pénalité - 15 yards du point d'avancée. 1^{er} et 10 pour l'équipe B (Règle [5.1.1.c](#)). Le temps démarre au "snap".
- II. Une faute personnelle avec ou sans expulsion a lieu pendant l'action après un "snap" effectué avant que la balle n'ait été déclarée prête à jouer. **RÈGLE** : Tous les efforts doivent

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

être faits pour prévenir un "snap" prématuré et l'action en résultant ; cependant, si une telle faute a lieu, elle est entre les tenus. Si les deux fautes sont commises par l'équipe A, les 2 pénalités sont appliquées. Si la seconde faute est commise par l'équipe B, les 2 fautes sont appliquées avec un gain net probable de 10 yards pour l'équipe A. La faute de l'équipe B entraîne un 1^{er} tenu automatique.

- III. 2^{ème} et LEB sur les B-3. Le coureur A14 est plaqué sur la ligne de 1 yard, puis B67 vient s'empiler sur lui. A14 réplique en frappant B67. **RÈGLE** : Les pénalités s'annulent puisque qu'aucune n'a été finalisée. A14 est expulsé pour bagarre. 3^{ème} et LEB (Règle [10.1.1](#)).

Fautes de balle vivante - Fautes de balle morte

ARTICLE 6.

- a. Les fautes de balle vivante ne peuvent annuler les fautes de balle morte.
- b. Lorsqu'une faute de balle vivante commise par une équipe est suivie par une ou plusieurs fautes de balle morte (y compris les fautes de balle vivante pénalisées comme fautes de balle morte) commises par l'une ou l'autre des équipes, les pénalités sont administrées séparément et dans l'ordre d'arrivée (D.H. [10.1.6.I-VI](#)).

Décisions homologuées 10.1.6

- I. L'équipe A dégage et est illégalement en mouvement au "snap". La balle, qui n'a pas été touchée, sort des limites entre les lignes d'en-but, après quoi l'équipe B commet une faute personnelle. **RÈGLE** : Options possibles : (1) Si l'équipe B choisit de rejouer le tenu, l'équipe A sera pénalisée de 5 yards depuis le point précédent, suivi d'une pénalité de 15 yards pour la faute de l'équipe B, qui inclut un premier tenu automatique. (2) L'équipe B peut décliner la pénalité pour mouvement illégal et prendre la balle, 1^{er} et 10 après application de la pénalité de 15 yards depuis le point de sortie en touche. (3) L'équipe B peut accepter l'application de la pénalité de 5 yards depuis le point de sortie hors-limites (Règle [6.3.13](#)) suivie de l'application de la pénalité de 15 yards contre l'équipe B. Quelle que soit l'option retenue, l'horloge de match démarre au "snap" (Règle [3.3.2.d.8](#)).
- II. Le porteur de balle B17 provoque A55, qui le poursuit, sur la ligne des 11 yards de A, avant de marquer un "touchdown" suite à une passe interceptée. Après que B17 a franchi la ligne d'en-but, il est plaqué par A55, 5 yards à l'intérieur de la zone d'en-but. **RÈGLE** : Conduite non sportive de B17 et de A55. Les deux pénalités sont appliquées. La pénalité pour la faute de balle vivante de B17 est appliquée depuis les A-11, et celle pour la faute de balle morte de A55 au point d'avancée. 1^{er} et 10 pour l'équipe B sur les A-13.
- III. B1 commet une faute pendant un tenu avant que B2 intercepte une passe avant légale. Après que la balle est déclarée morte, A1 commet une faute d'empilage. **RÈGLE** : L'équipe A conserve la balle après l'application de la pénalité contre l'équipe B. Puis, l'équipe A sera pénalisée pour la faute de balle morte (Règle [5.2.3](#)).
- IV. L'équipe B est en dépassement au "snap" sur sa ligne des 3 yards (pas lors d'une transformation) et l'équipe A lance une passe avant légale dans la zone d'en-but de l'équipe B. L'équipe B intercepte et court 101 yards jusque dans la zone d'en-but de l'équipe A, après quoi l'équipe A fauche. **RÈGLE** : Le tenu est rejoué, l'équipe A mettant la balle en jeu sur les B-16½.
- V. Aucune faute n'a eu lieu lorsque l'équipe B intercepte la passe avant légale de l'équipe A. Lors du retour, un joueur de l'équipe B fauche. Lorsque la balle est morte, un joueur de l'équipe A commet une faute d'empilage. **RÈGLE** : L'équipe B conserve la possession. Pénaliser l'équipe B pour le fauchage, suivi de la pénalité contre l'équipe A pour faute de

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

balle morte. Les distances s'annuleront à moins que l'un des points d'application ne soit à moins de 30 yards d'une ligne d'en-but et en direction de cette ligne.

- VI. *L'équipe A botte en dégagement, et commet une violation pour toucher illégal. B1 fauche pendant le retour de coup de pied, et B2 lâche la balle. A1 récupère la balle et A2 commet une faute après que la balle est déclarée morte. **RÈGLE** : L'équipe A a la première option car l'équipe B a commis une faute pendant que la balle était vivante. Si l'équipe A décline la pénalité pour la faute de l'équipe B, alors l'équipe B aura la possession de la balle au point de violation, avec toujours la possibilité d'accepter la pénalité pour la faute de balle morte de l'équipe A. Si l'équipe A accepte la pénalité contre l'équipe B, la balle appartiendra à l'équipe B après application de sa faute de balle vivante, suivie de la pénalité contre l'équipe A pour la faute de balle morte.*

Fautes commises pendant les intervalles

ARTICLE 7. Les pénalités pour des fautes commises entre la fin de la 4^{ème} période et le début des périodes supplémentaires, entre les séries en possession des périodes supplémentaires, et entre les périodes supplémentaires, sont appliquées depuis la ligne des 25 yards, le point de la série en possession suivante. [**Exception**: Règle [10.2.5](#)](D.H. [10.2.5.I-XII](#)).

SECTION 2. Procédures d'application

Points d'application

ARTICLE 1.

- a. Pour de nombreuses fautes, le point d'application est spécifié dans le libellé de la pénalité. Lorsque le point d'application n'est pas spécifié dans le libellé de la pénalité, le point d'application est déterminé par le principe des Trois-et-Un (Règles [2.33](#) et [10.2.2.c](#)).
- b. Les points d'applications possibles sont : le point précédent, le point de faute, le point d'avancée, le point de fin de course et - uniquement pour les coups de pied de mêlée - le point résultant du coup de pied de mêlée.

Déterminer le point d'application et le point de base

ARTICLE 2

- a. Fautes de balle morte. Le point d'application pour une faute commise lorsque la balle est morte est le point d'avancée.
- b. Fautes commises par l'équipe offensive en-deçà de la zone neutre. Pour toutes les fautes suivantes commises par l'équipe offensive en-deçà de la zone neutre, la pénalité est appliquée depuis le point précédent : usage illégal des mains, saisie, blocage illégal et fautes personnelles [**Exception** : Si la faute a lieu dans la zone d'en-but de l'équipe A, la pénalité est un "safety"]. Cependant, voir Règle [6.3.13](#) pour les fautes offensives durant un coup de pied de mêlée.
- c. Le principe des Trois-Et-Un (Règle [2.33](#)) est le suivant :
 1. Lorsque l'équipe en possession commet une faute en-deçà du point de base, la pénalité est appliquée depuis le point de faute.
 2. Lorsque l'équipe en possession commet une faute au-delà du point de base, la pénalité est appliquée depuis le point de base.
 3. Lorsque l'équipe qui n'est pas en possession commet une faute au-delà ou en-deçà du point de base, la pénalité est appliquée depuis le point de base.
- d. Les points suivants correspondent aux points de base pour chaque catégorie de jeu :
 1. *Jeux de courses*

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

- (a) *Point précédent*, lorsque la course durant laquelle a eu lieu la faute se termine en-deçà de la zone neutre.
 - (b) *Point de fin de la course durant laquelle a eu lieu la faute*, lorsque la course durant laquelle a eu lieu la faute se termine au-delà de la zone neutre.
 - (c) *Point de fin de la course durant laquelle a eu lieu la faute*, pour les jeux de courses sans zone neutre
2. *Jeux de courses lorsque la course se termine dans la zone d'en-but après un changement de possession d'équipe (pas au cours d'une transformation).*
- (a) *Ligne des 20 yards*, lorsqu'une faute a lieu après un changement de possession d'équipe dans la zone d'en-but et que le résultat du jeu est un "touchback".
 - (b) *Ligne d'en-but*, lorsqu'une faute a lieu après un changement de possession d'équipe dans l'aire de jeu et que la course durant laquelle a eu lieu la faute se termine dans la zone d'en-but [**Exception** : Règle [8.5.1 Exc.](#)].
 - (c) *Ligne d'en-but*, lorsqu'une faute a lieu après un changement de possession d'équipe dans la zone d'en-but, que la course durant laquelle a eu lieu la faute se termine dans la zone d'en-but, et que le résultat du jeu n'est pas un "touchback".
3. *Jeux de passes*
Point précédent, pour les jeux de passe avant légale.
4. *Jeux de coups de pieds*
- (a) *Point précédent*, lors des jeux de coups de pieds légaux, à moins que la faute ne soit soumise à la règle du point résultant du coup de pied de mêlée.
 - (b) *Point résultant du coup de pied de mêlée*, si la faute est soumise à la règle du point résultant du coup de pied de mêlée.
- e. Pour les fautes de l'équipe B pendant un jeu de passe avant légal :
1. L'application des pénalités pour les fautes personnelles de l'équipe B sont appliquées à la fin de la dernière course, lorsqu'elle se termine au-delà de la zone neutre, et qu'il n'y a pas de changement de possession pendant le tenu (Règle [7.3.12](#)) (D.H. [7.3.12.I](#) et D.H. [9.1.2.III](#)).
 2. Si la passe franchit la zone neutre et que l'équipe B commet une faute de contact sur un receveur éligible au-delà de la zone neutre avant que la balle ne soit touchée, la pénalité inclue un premier tenu automatique (Règle [9.3.5](#)).

Décisions homologuées 10.2.2

- I. *Un coup de pied d'engagement non touché par l'équipe B sort en dehors des limites après un toucher illégal d'un joueur de A. L'équipe A, a commis une faute personnelle ou une saisie durant le coup de pied. **RÈGLE** : L'équipe B a les options suivantes : elle peut "snapper" la balle au point de toucher illégal ; accepter une pénalité de 5, 10 ou 15 yards du point précédent l'équipe A bottant à nouveau ; "snapper" la balle 5, 10 ou 15 yards au-delà du point de sortie ; ou "snapper" la balle 30 yards au-delà de la ligne de retrait de l'équipe A.*
- II. *L'équipe A lache la balle dans sa zone d'en-but, ou une balle issue d'une passe arrière y est libre, et la balle est bottée ou rabattue illégalement par l'équipe A. **RÈGLE** : Pénalité – "Safety" (Règle [8.5.1.b](#))*
- III. *Un joueur de l'équipe A fauche dans la zone d'en-but de B alors qu'un coup de pied de mêlée a touché un joueur de l'équipe B dans l'aire de jeu, et que la balle libre a toujours le statut de coup de pied. **RÈGLE** : Pénalité – 15 yards. L'application est soit au point*

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

- précédent (l'équipe A conservant la balle), soit au point où la balle déclarée morte appartient à l'équipe B.
- IV. L'équipe A botte en dégagement depuis sa zone d'en-but et la balle est retournée jusqu'aux A-30. A23 fauche B35 dans la zone d'en-but de l'équipe A pendant le retour. **RÈGLE** : Pénalité – 15 yards depuis le point de base, qui est la fin de la course (la ligne des 30 yards de l'équipe A). Balle pour l'équipe B, 1^{er} et 10.
- V. L'équipe A botte en dégagement depuis sa zone d'en-but et la balle est retournée jusqu'aux A-30. A23 fauche B35 dans la zone d'en-but de A pendant la balle libre lâchée par l'équipe B. **RÈGLE** : Pénalité – 15 yards depuis le point de base qui est le point de balle lâchée. Balle à l'équipe B, 1^{er} et 10.
- VI. Le coup de pied de dégagement non touché de l'équipe A, donné depuis sa zone d'en-but, sort des limites sur les A-40. A2, dans sa zone d'en-but, fauche un joueur de B avant que la balle ne soit bottée. **RÈGLE** : Pénalité – "Safety" (Règle [9.1 Pénalité](#)) ou l'équipe B peut choisir de prendre la balle sur les A-25 après l'application de la pénalité depuis le point où la balle est sortie des limites.
- VII. L'équipe A "snappe" la balle sur ses 1 yards, et le porteur de balle A1 est plaqué sur ses 5 yards. L'équipe B commet une faute personnelle dans la zone d'en-but de A pendant la course. **RÈGLE** : Pénalité – 15 yards depuis le point de base (la ligne des 5 yards)
- VIII. A1 sur sa ligne des 40 yards, botte en dégagement d'en-deçà de la zone neutre. B1 saisit A2 en-deçà ou au-delà de la zone neutre après que le coup de pied a franchi la zone neutre et avant qu'il ne soit touché par l'équipe B. **RÈGLE** : Pénalité – 10 yards. Application possible au point résultant du coup de pied de mêlée si l'équipe B doit ensuite remettre la balle en jeu.
- IX. Pendant la course de A1, B25 commet une faute 10 yards au-delà de la zone neutre. Après avoir avancé de 30 yards, A1 lâche la balle. Elle est récupérée par B48 qui franchit la ligne d'en-but de A. **RÈGLE** : Pénaliser B depuis le point de base, qui est le point de balle lâchée. L'équipe A conserve la possession de la balle (Règle [5.2.3](#))
- X. 1^{er} et 10 sur les A-30. A1 avance la balle jusqu'aux B-40 où il est plaqué. Durant la course, B1 fauche sur les A-45. **RÈGLE** : Pénalité – 15 yards 1^{er} et 10 sur les B-25.
- XI. 1^{er} et 10 sur les A-40. A1 avance jusqu'aux B-40 où il lâche la balle. Pendant la course de A1, ou pendant que la balle est libre, B2 commet une faute personnelle sur la ligne des 50 yards. B1 récupère la balle, la remonte et franchit la ligne d'en-but de A. **RÈGLE** : Pénalité – 15 yards depuis le point de base, qui est la fin de la course à laquelle se rapporte la faute (B-40) et premier tenu pour l'équipe A.
- XII. Durant le retour d'un coup de pied de mêlée, B40 bloque A80 dans le dos au-dessus de la ceinture sur les B-25. Le porteur de balle de l'équipe B est plaqué avec la balle en sa possession sur les B-40. **RÈGLE** : Faute de l'équipe B, blocage illégal dans le dos. Pénalité – 10 yards depuis le point de faute. Balle à l'équipe B, 1^{er} et 10 sur les B-15.
- XIII. L'équipe B intercepte une passe avant légale, et le joueur qui a lancé la passe subit une faute pendant le retour. **RÈGLE** : Balle pour l'équipe B, 1^{er} et 10 après application de la pénalité (Règle [2.27.5](#), [5.2.4](#) et [9.1](#))
- XIV. B1 intercepte une passe avant légale (pas pendant une transformation) au fond de sa zone d'en-but, n'arrive pas à en sortir et y est plaqué. Pendant la course, B2 fauche A1 (a) sur les B-25 (b) sur les B-14 (c) dans la zone d'en-but. **RÈGLE** : La ligne des 20 yards de B est le point de base. (a) 1^{er} et 10 sur les B-10. (b) 1^{er} et 10 sur les B-7. (c) "Safety". (Règles [8.5.1.b](#), [8.6.1](#) et [10.2.2.d.2.a](#))

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

- XV. B17 intercepte une passe avant légale (pas durant une transformation) au fond de sa zone d'en-but, et alors qu'il tente d'en sortir, A19 fauche dans la zone d'en-but. Après la faute et avant que B17 quitte la zone d'en-but, B17 lâche la balle qui est récupérée par A26 sur les B-2. **RÈGLE** : Pénalité -. 15 yards depuis la ligne d'en-but. Balle pour l'équipe B, 1^{er} et 10 sur les B-15. (Règle [10.2.2.d.2.c](#))
- XVI. Après un "safety", l'équipe A botte la balle depuis sa ligne des 20 yards. La balle sort des limites sans être touchée par B. **RÈGLE** : Le capitaine de B a le choix ; soit l'équipe A botte à nouveau de ses 15 yards, soit l'équipe B remet la balle en jeu sur la ligne des 50 yards, ou 5 yards au-delà du point de sortie de la balle.

Application au point résultant du coup de pied de mêlée

ARTICLE 3.

- a. D'après la règle régissant l'application au point résultant du coup de pied de mêlée, les fautes commises par l'équipe B qui satisfont aux conditions énumérées au paragraphe b (ci-dessous) sont traitées comme si l'équipe B avait été en possession de la balle au moment où la faute a été commise, même si d'après la règle [2.4.1.b.3](#) la possession n'a pas changé d'équipe.
- b. L'application au point résultant du coup de pied de mêlée à cours *seulement* en cas de fautes commises par l'équipe B pendant un coup de pied de mêlée et *seulement* dans les conditions suivantes :
1. Le coup de pied n'a pas lieu pendant une transformation, un "field goal" réussi, ou lors d'une période supplémentaires (D.H. [10.2.3.IV](#)).
 2. La balle franchit la zone neutre.
 3. La faute a lieu avant la fin du coup de pied (D.H. [10.2.3.I-II](#) et [V](#)).
 4. L'équipe B remettra la balle en jeu au tenu suivant.

Si toutes ces conditions sont réunies, la pénalité est appliquée d'après le principe des Trois-et-Un. L'équipe B est considérée comme l'équipe en possession avec le point résultant du coup de pied de mêlée comme point de base (Règle [10.2.2.c](#)). Voir la règle [2.25.11](#) pour la définition du point résultant du coup de pied de mêlée. (D.H. [10.2.3.I-VII](#)).

Décisions homologuées 10.2.3

- I. Une des deux équipes commet une faute durant un coup de pied de mêlée après que la balle a été touchée au-delà de la zone neutre. La faute est au-delà de la zone neutre, et l'équipe B remettra la balle en jeu au tenu suivant. **RÈGLE** : Pour les fautes de l'équipe B, l'application de la pénalité se fera selon le principe des trois-et-un avec le point résultant du coup de pied de mêlée comme point de base (Règle [2.25.11](#)). Balle pour l'équipe B, 1^{er} et 10. Pour les fautes de l'équipe A, la pénalité sera appliquée soit du point précédent, soit du point où la balle sera déclarée morte en possession de l'équipe B (Règle [6.3.13](#)).
- II. Le coup de pied de dégagement de l'équipe A est contré, franchit la zone neutre et n'est pas touché par l'équipe B au-delà de la zone neutre. La balle retourne en-deçà de la zone neutre par rebond, avant qu'un fauchage ou une saisie de l'équipe B n'ait lieu. La balle est libre pendant la faute. **RÈGLE** : La faute a lieu durant le coup de pied. Si l'équipe B remet la balle en jeu au tenu suivant, l'application se fera selon les règles relatives au point résultant d'un coup de pied de mêlée.
- III. Le coup de pied de dégagement de A est contré en-deçà de la zone neutre avant qu'un fauchage ou une saisie de l'équipe B n'ait lieu au-delà de la zone neutre. La balle ne franchit jamais la zone neutre pendant le tenu. **RÈGLE** : La règle [10.2.3](#) s'applique

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

- seulement quand un coup de pied de mêlée franchit la zone neutre. L'équipe A conserve la possession après application de la pénalité depuis le point précédent.*
- IV. *Une tentative de "field goal" réussie de l'équipe A est "snappée" depuis les B-30, et un joueur de l'équipe B commet une faute sur les B-20 durant le coup de pied. **RÈGLE** : L'équipe A peut décliner la faute et conserver le score, ou refuser le score et faire appliquer la pénalité de l'équipe B depuis le point précédent (Règle [10.2.5.d](#)).*
- V. *La tentative de "field goal" de l'équipe A "snappée" depuis les B-30 n'est ni réussie ni touchée, et l'équipe B commet une faute sur les B-15 durant le coup de pied. **RÈGLE** : Balle à l'équipe B, le point résultant du coup de pied est sur les B-30 et l'application se fait depuis les B-15 qui est le point de faute, sans possibilité de rejouer. (Règle [2.25.11](#) et [8.4.2.b](#)).*
- VI. *Le dégagement de A franchi la zone neutre. Pendant le coup de pied, B79 saisit A55 un yard au-delà de la zone neutre. B44 réceptionne la balle sur les B-25 et retourne jusqu'aux B-40 où il est mis au sol. **RÈGLE** : La faute de B79 est couverte par l'application au point résultant du coup de pied de mêlée. Les 10 yards de pénalité sont appliqués à la fin du coup de pied, qui est sur les B-25. 1^{er} et 10 sur les B-15.*
- VII. *L'équipe A "snappe" la balle depuis ses 35 yards lors d'un 4^{ème} et 7. Juste après le "snap", l'homme de ligne B77 agrippe A66 et le tire sur le côté, permettant au "linebacker" B43 de prendre le trou pour tenter de contrer le coup de pied. B44 réceptionne la balle sur les B-25 et retourne jusqu'aux B-40 où il est mis au sol. **RÈGLE** : La faute pour saisie de B77 n'est pas couverte par l'application au point résultant du coup de pied de mêlée, car elle a lieu avant le coup de pied. Les 10 yards de pénalité sont appliqués au point précédent. La pénalité donne un premier tenu pour A sur ses 45 yards.*

Fautes commises par l'équipe A durant les coups de pieds

ARTICLE 4. Les pénalités pour toutes les fautes commises entre les lignes d'en-but par l'équipe qui botte autre que la gêne de réception du coup de pied (Règle [6.4](#)) durant un jeu de coup de pied libre ou un jeu de coup de pied de mêlée au cours duquel la balle franchit la zone neutre (à l'exception des tentatives de "field goal") sont appliquées, au choix de l'équipe B, soit depuis le point précédent (**Exception** : Pour les fautes dans la zone d'en-but de l'équipe A, l'option de pénalité est un safety), soit au point où la balle morte résultante appartient à l'équipe B (Règles [6.1.8](#) et [6.3.13](#)).

Fautes pendant ou après un "touchdown", un "field goal" ou une transformation

ARTICLE 5.

- a. Fautes commises par l'équipe n'ayant pas marqué, durant un tenu se terminant par un "touchdown" (pas lors d'une transformation).
1. Les pénalités de 15 yards pour fautes personnelles, et pour conduites non sportives, sont appliquées sur la transformation ou le coup de pied d'engagement qui suit, au choix de l'équipe qui a marqué. S'il n'y a pas de coup de pied d'engagement, la pénalité acceptée est appliquée sur la transformation.
 2. Les pénalités de 5 et 10 yards ne sont pas appliquées sur la transformation ou le coup de pied d'engagement qui suit. De telles pénalités sont déclinées par la règle à moins que l'application soit rendue possible par le toucher illégal d'un coup de pied durant le tenu (D.H. [6.3.2.III-IV](#)).
- b. Les pénalités, pour les fautes de gêne de passe défensive commises lors d'une transformation depuis la ligne des 3 yards, sont appliquées en moitié de distance à la ligne d'en-but. Si la transformation est réussie, la pénalité est déclinée par la règle.

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

- c. Quand une faute(s) a lieu après un "touchdown" et avant que la balle ne soit déclarée prête à jouer pour la transformation, ou qu'une faute de balle vivante traitée comme faute de balle morte a été commise durant ce tenu se terminant par un "touchdown", l'application se fait sur la transformation ou sur le coup de pied d'engagement qui suit, au choix de l'équipe lésée. S'il n'y a pas de coup de pied d'engagement, la pénalité acceptée est appliquée sur la transformation. (D.H. [3.2.3.V](#)).
- d. Les pénalités pour les fautes de balle vivante commises pendant un jeu de "field goal" sont administrées d'après la règle. Lorsque le field goal est réussi, l'équipe A a l'option d'annuler le score et d'appliquer la ou les pénalités depuis le point précédent et rejouer le tenu, ou de décliner la ou les pénalités et d'accepter le score. L'équipe A peut accepter le score et faire appliquer les pénalités pour faute personnelle et conduites non sportives sur le coup de pied libre (kick off) suivant ou depuis le point suivant en cas de période supplémentaire (prolongation). Les pénalités pour des fautes de balle vivante traitées comme fautes de balle morte et celles pour des fautes de balle morte après un tenu de "field goal" sont appliquées au point d'avancée.
- e. Les pénalités pour les fautes commises pendant et après un tenu de transformation sont administrées d'après les règles [8.3.3](#), [8.3.4](#), [8.3.5](#) et [10.2.5.b](#) (D.H. [3.2.3.VI-VII](#)).
- f. Les pénalités en distance pour les fautes commises par l'une ou l'autre des équipes ne peuvent pas positionner la ligne de retrait d'une équipe lors d'un coup de pied d'engagement en-deçà de sa ligne des cinq yards. Les pénalités qui placeraient la ligne de retrait du coup de pied d'engagement en-deçà de la ligne des cinq yards d'une équipe sont appliquées au point d'avancée suivant.

Décisions homologuées 10.2.5

Fautes pendant un "touchdown" ou un "field goal" par l'équipe A

- I. Pendant un "touchdown" sur course l'équipe B fauche dans l'aire de jeu ou dans la zone d'en-but. **RÈGLE** : L'équipe A a l'option de faire appliquer la pénalité sur la transformation ou sur le coup de pied d'engagement qui suit. (Règle [10.2.5.a.1](#))
- II. L'équipe B commet une faute personnelle pendant un tenu durant lequel l'équipe A marque un "touchdown", puis l'équipe A commet une faute après le score et avant le signal de balle prête à jouer de la transformation. **RÈGLE** : Accorder le score. L'équipe A a l'option de faire appliquer la pénalité sur la transformation ou sur le coup de pied d'engagement qui suit. L'équipe B a également l'option de faire appliquer la faute de A sur la transformation ou sur le coup de pied d'engagement qui suit. La distance résultant de l'application des pénalités de balle vivante/balle morte peut être nulle dans certains cas (Règle [10.2.5](#)).
- III. L'équipe B saisit pendant une course pour un "touchdown" de l'équipe A. L'équipe A commet une faute après le score. **RÈGLE** : Accorder le score. La pénalité de l'équipe B pour saisie est déclinée par la règle. L'équipe B a le choix de faire appliquer la pénalité de l'équipe A sur la transformation ou sur le coup de pied d'engagement qui suit. (Règle [10.2.5.a.2](#) et [10.2.5.c](#))
- IV. Un joueur de l'équipe B frappe un adversaire pendant ou après une course pour un "touchdown" de l'équipe A. L'équipe B est en dépassement durant la transformation réussie. **RÈGLE** : Accorder le "touchdown". Expulser le joueur de B, pour bagarre. L'équipe A a l'option de faire appliquer la pénalité contre l'équipe B sur la transformation ou sur le coup de pied d'engagement qui suit. Après la transformation réussie, l'équipe A a l'option

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

de rejouer la transformation après l'application pour le dépassement de l'équipe B sur la transformation. (Règle [10.2.5](#) et [8.3.3.b](#))

- V. L'équipe B brutalise le passeur pendant un jeu de passe se terminant par un "touchdown". **RÈGLE** : Accorder le "touchdown". L'équipe A a l'option de faire appliquer la pénalité sur la transformation ou sur le coup de pied d'engagement qui suit.
- VI. L'équipe B est en dépassement pendant un tenu de "field goal" réussi. **RÈGLE** : L'équipe A a l'option d'accepter la pénalité au point précédent et de rejouer le tenu ou de prendre les points en déclinant la pénalité.
- VII. Fautes de l'équipe B sur un field goal réussi. **RÈGLE** : L'équipe A a l'option d'annuler le score et faire appliquer la pénalité depuis le point précédent, ou bien ils peuvent décliner la faute et accepter le score. L'équipe A peut accepter le score et avoir l'application des fautes personnelles et pour conduite non sportive au point suivant de remise en jeu du coup de pied, ou au point suivant pour les périodes supplémentaires.

Fautes après un "touchdown" par l'équipe A.

- VIII. L'équipe A commet une faute après avoir marqué un "touchdown", et l'équipe B commet une faute pendant la transformation réussie. **RÈGLE** : Accorder le "touchdown". L'équipe B a l'option de faire pénaliser l'équipe A sur la transformation ou sur le coup de pied d'engagement qui suit. L'équipe A a ensuite l'option de faire pénaliser l'équipe B sur la transformation rejouée. Les fautes personnelles de l'équipe B peuvent être appliquées au coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en cas de périodes supplémentaires. Les distances des pénalités appliquées au coup de pied suivant peuvent s'annuler dans certains cas.
- IX. L'équipe A commet une faute après avoir marqué un "touchdown", et l'équipe B commet une faute après la transformation réussie. **RÈGLE** : Accorder le score. L'équipe B a l'option de faire pénaliser l'équipe A sur la transformation ou sur le coup de pied d'engagement qui suit. Pour la faute après la transformation, l'équipe B est pénalisée sur le coup de pied d'engagement qui suit ou point d'avancée en cas de périodes supplémentaires.

Fautes pendant une transformation sans changement de possession (Cela n'inclus pas les fautes de balle vivante traitées comme fautes de balle morte ou les fautes avec perte du tenu.)

- X. L'équipe B commet une faute pendant une transformation réussie. **RÈGLE** : Rejouer le tenu après application, ou bien la pénalité est déclinée par la règle. Les pénalités pour fautes personnelles et conduites non sportives peuvent être appliquées sur le coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en cas de périodes supplémentaires. (Règle [8.3.3.b.1](#))
- XI. L'équipe B commet une faute pendant une transformation réussie. **RÈGLE** : Rejouer le tenu après application, ou bien la pénalité est déclinée par la règle. Les pénalités pour fautes personnelles peuvent être appliquées sur le coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en cas de périodes supplémentaires. (Règle [8.3.3.b.1](#))
- XII. Durant un coup de pied de transformation réussi depuis la ligne des 3 yards, l'équipe B est en dépassement. Après que la balle est déclarée morte, l'équipe B commet une faute personnelle. **RÈGLE** : Si l'équipe A choisi de rejouer le tenu, chaque pénalité de l'équipe B sera appliquée avant le "snap" (Règle [10.1.6](#)). Si l'équipe A décline la pénalité pour dépassement et accepte les points, la pénalité pour faute de balle morte sera appliquée au coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en cas de périodes supplémentaires (Règle [8.3.5](#)).

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

XIII. *Durant un coup de pied de transformation raté depuis les 3 yards, l'équipe A commet une faute pour mouvement illégal. Après que la balle est déclarée morte l'équipe B commet une faute. **RÈGLE** : L'équipe B refusera bien évidemment la pénalité pour la faute de l'équipe A. L'équipe B est pénalisée depuis le coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en cas de périodes supplémentaires.*

Fautes après une transformation et avant le coup de pied d'engagement qui suit

XIV. *L'une ou l'autre des équipes commet une faute. **RÈGLE** : Appliquer la pénalité sur le coup de pied d'engagement qui suit à moins que la transformation ne soit le dernier tenu du match.*

XV. *Chaque équipe commet une faute avant qu'une pénalité ne soit finalisée. **RÈGLE** : Les fautes s'annulent.*

XVI. *La pénalité pour une faute de l'équipe B après une transformation réussie est acceptée, et sera appliquée sur le coup de pied d'engagement ; puis :*

- 1. L'équipe A commet une faute après la transformation. **RÈGLE** : Appliquer les pénalités dans l'ordre d'arrivée sur le coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en cas de périodes supplémentaires.*
- 2. L'équipe B commet une faute après la transformation **RÈGLE** : Appliquer chaque faute de l'équipe B dans l'ordre d'arrivée sur le coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en cas de périodes supplémentaires.*
- 3. Chaque équipe commet une faute avant qu'une des pénalités ne soit finalisée. **RÈGLE** : Ces fautes s'annulent, la pénalité d'origine contre l'équipe B est appliquée sur le coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en cas de périodes supplémentaires.*

Procédure d'application par moitié de distance

ARTICLE 6.

Aucune pénalité en distance, y compris pour des transformations jouées sur ou à l'intérieur de la ligne des 3 yards, ne peut excéder la moitié de la distance entre le point d'application et la ligne d'en-but de l'équipe fautive [**Exceptions** (1) Gêne de passe défensive lors de tenus de mêlée autres qu'une transformation (Règle [7.3.8](#) et [10.2.5.b](#)) et (2) Lors d'une transformation, gêne de passe défensive lorsque la balle est "snappée" à l'extérieur de la ligne des 3 yards].

R È G L E 11 :

LES ARBITRES : AUTORITÉ ET OBLIGATIONS

SECTION 1. Autorité des arbitres

L'autorité des arbitres commence à s'exercer une heure avant l'heure prévue pour le coup d'envoi et prend fin lorsque l'arbitre principal déclare le score définitif [S14].

SECTION 2. Responsabilités

ARTICLE 1.

La rencontre doit être disputée sous la direction de trois, quatre, cinq, six, sept ou huit arbitres :

- Un "referee" ou arbitre principal,
- Un "umpire" ou juge de mêlée,
- Un "head linesman" ou juge de chaîne,
- Un "line judge" ou juge de ligne,
- Un "back judge" ou juge de champ arrière,
- Un "field judge" ou juge de champ,
- Un "side judge" ou juge de côté.
- Un "center judge" ou juge du centre.

La présence du "line judge", du "back judge", du "side judge" et du "field judge" est en fonction du nombre d'arbitres présent sur le terrain.

Un huitième arbitre le "center judge", peut-être éventuellement présent.

ARTICLE 2.

Les responsabilités des arbitres et les mécaniques d'arbitrage sont spécifiées dans le livre des mécaniques. Les arbitres sont tenus de les connaître et de les appliquer.

RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS

O = signal d'arbitrage. Les nombres font références aux [numéros officiels](#).

R = Numéro de la règle - S = Numéro de la section - A = Numéro de l'article

* = avec signal S9

Index n°

O R.S.A

PERTE DU TENU

Coup de pied de mêlée illégal [avec perte de 5 yards]	31*	6.3.10
Transmission de la balle en avant illégale [avec perte de 5 yards]	35*	7.1.6
Jeu comprenant une balle rendue libre volontairement [avec perte de 5 yards]	19*	7.1.7
Passé en arrière lancée volontairement en touche [avec perte de 5 yards]	35*	7.2.1
Passé avant illégale par l'équipe A [avec perte de 5 yards]	35*	7.3.2
Rejet intentionnel de passé avant	36*	7.3.2
Passé avant touchée illégalement par un joueur hors des limites	16*	7.3.4
Balle rabattue illégalement [avec perte de 10 yards] (voir exceptions)	31*	9.4.1
Balle bottée illégalement [avec perte de 10 yards] (voir exceptions)	31*	9.4.4

PERTE DE 5 YARDS

Altération de la surface de jeu pour gagner un avantage	27	1.2.9
Numérotation non conforme	23	1.4.2
Infractions au tirage au sort	19	3.1.1
Retard de jeu après utilisation de 3 temps morts	21	3.4.2
Retard de jeu illégal	21	3.4.2
Avancer une balle morte	21	3.4.2
Gêne des signaux offensifs	21	3.4.2
Infractions aux règles de remplacement	22	3.5.2
Plus de 11 (ou 9) joueurs en formation ou pendant le jeu	22	3.5.3
Mise en jeu de la balle avant le signal balle prête à jouer	21	4.1.4
Dépassement des 40/25 secondes	21	4.1.5
Infraction à la formation de coup de pied libre	18, 19	6.1.2
Blocage par l'équipe A durant un coup de pied libre	19	6.1.2
Joueur hors-limites pendant un coup de pied libre	19	6.1.2
Joueur de A sortant illégalement des limites (coup de pied libre)	19	6.1.2
Coup de pied libre en touche	19	6.2.1
Coup de pied illégal [avec perte de tenu si faute de l'équipe A]	31*	6.3.10
Joueur de A sortant illégalement des limites (coup de pied de mêlée)	19	6.3.12
3 joueurs de ligne défensive contre 1 joueur sur formation de coup de pied placé ("field goal" ou transformation)	19	6.3.14
Plus de 2 pas après un arrêt de volée	21	6.5.2
"Snap" illégal	19	7.1.1
Position du "snappeur" et ajustement de la balle	19	7.1.3
Equipe A n'étant pas entre les lignes des 9 yards après le signal prêt à jouer	19	7.1.3
Faux départ ou simulation de départ de jeu	19	7.1.3
Empiètement (attaque) au "snap"	19	7.1.3
Joueur hors-limites au "snap"	19	7.1.4

RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS

Joueur d'attaque illégalement en mouvement au "snap"	20	7.1.4
Formation illégale	19	7.1.4
Infraction à la numérotation de la formation offensive	19	7.1.4
Permutation illégale, non-respect de la pause de 1 seconde complète dans un jeu avec permutation	20	7.1.4
Dépassement (défense)	18	7.1.5
Actions défensives brusques	21	7.1.5
Gêne avec un adversaire ou la balle	18	7.1.5
Joueur défensif poursuivant sa pression vers un joueur situé dans l'arrière champ	19	7.1.5
Joueur défensif en dehors des limites au "snap"	19	7.1.5
Transmission de la balle en avant illégale [avec perte du tenu si faute de l'équipe A]	35*	7.1.6
Jeu comprenant une balle rendue libre volontairement [avec perte du tenu]	19*	7.1.7
Passé en arrière lancée volontairement en touche [avec perte du tenu si faute de l'équipe A]	35*	7.2.1
"Snap" reçu par un joueur placé sur la ligne de mêlée	19	7.2.3
Passé avant illégale [avec perte du tenu si faute de l'équipe A]	35*	7.3.2
Receveur inéligible au-delà de la zone neutre	37	7.3.10
Passé avant illégalement touchée	16	7.3.11
Heurter en courant le botteur ou le placeur [éventuellement 15 yards]	30	9.1.16
Gêne avec le déroulement de la rencontre [éventuellement 15 yards]	29	9.2.5
Obstruction combinée ou aide au coureur	44	9.3.2

PERTE DE 10 YARDS

Retard de l'équipe locale	21	3.4.1
Utilisation illégale des mains ou bras (attaque)	42	9.3.3
Saisie ou obstruction (attaque)	42	9.3.3
Blocage illégal dans le dos (attaque)	43	9.3.3
Mains verrouillées	42	9.3.3
Utilisation illégale des mains (défense)	42	9.3.4
Saisie ou obstruction (défense)	42	9.3.4
Blocage illégal dans le dos (défense)	43	9.3.4
Saisie ou obstruction (balle libre)	42	9.3.7
Rabattre illégalement une balle libre [avec perte du tenu]	31*	9.4.1
Rabattre illégalement une passe arrière	31	9.4.1&2
Rabattre vers l'avant une balle en possession par le joueur en possession	31	9.4.3
Botter illégalement une balle [avec perte du tenu]	31*	9.4.4

PERTE DE 15 YARDS

Marquage de la balle	27	1.3.3
Modification des numéros (en cours de rencontre)	27	1.4.2
Maillot, motifs ou décorations non autorisées	27	1.4.5
Appareils de communication illégaux [avec expulsion]	27	1.4.10
Equipe non prête au début d'une mi-temps	21	3.4.1
Remplacements rapides pour désavantager l'adversaire	22,27	3.5.2
Formation d'un mur illégal	27	6.1.10

RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS

Gêne sur réception de coup de pied	33	6.4.1
Blocage illégal par un joueur ayant signalé un arrêt de volée	40	6.5.4
Placage ou blocage sur le joueur ayant signalé un arrêt de volée	38	6.5.5
Gêne de passe avant offensive	33	7.3.8
Gêne de passe avant défensive [premier tenu]	33	7.3.8
Croc-en-jambe [premier tenu]	46,38	9.1.2
Viser/cibler et initier le contact ou viser un adversaire avec le sommet du casque [premier tenu] [avec expulsion]	24,38, 47	9.1.3
Viser/cibler et contacter la tête ou le cou d'un adversaire sans défense [premier tenu] [avec expulsion]	24,38, 47	9.1.4
Fauchage [premier tenu]	39	9.1.5
Blocage sous la ceinture [premier tenu]	40	9.1.6
Coup à retardement / action hors des limites [premier tenu]	38	9.1.7
Fautes sur le casque ou la grille [premier tenu]	38, 45	9.1.8
Contact continu sur le casque [premier tenu]	38	9.1.8
Brutalité sur le passeur [premier tenu]	34	9.1.9
Blocage en tenaille [premier tenu]	41	9.1.10
S'appuyer, sauter sur adversaire [premier tenu]	38	9.1.11
Restrictions défensives	27	9.1.11
Commettre une faute sur un adversaire hors du jeu [premier tenu]	38	9.1.12
Franchir un adversaire [premier tenu]	38	9.1.13
Contact illégal avec le "snappeur" [premier tenu]	38	9.1.14
Placage au col [premier tenu]	25, 38	9.1.15
Brutalité sur le botteur ou sur le placeur [premier tenu]	30, 38	9.1.16
Simulation de brutalité ou de percussion par le botteur	27	9.1.16
Langage grossier ou insultant	27	9.2.1
Personnes illégalement sur le terrain	27	9.2.1
Joueur ne rendant pas la balle à un arbitre	27	9.2.1
Mauvaise volonté manifeste	27	9.2.1
Conduite non sportive	27	9.2.1
Personnes quittant leur zone d'équipe	27	9.2.1
Retour illégal d'un joueur expulsé	27	9.2.1
Manifestation bruyantes de personnes assujetties aux règles	27	9.2.1
Dissimulation de la balle	27	9.2.2
Simulation de remplacements	27	9.2.2
Utilisation d'équipement pour tromper l'adversaire	27	9.2.2
Contacter intentionnellement un arbitre [avec expulsion]	27	9.2.4
Bagarre [avec expulsion]	27, 38, 47	9.5.1

PERTE DE LA MOITIÉ DE LA DISTANCE JUSQU'A LA LIGNE D'EN-BUT

Si la pénalité dépasse la moitié de la distance [sauf gêne de passe défensive] - [10.2.6](#)

BALLE A L'ÉQUIPE LÉSÉE A L'ENDROIT DE LA FAUTE

Gêne de passe défensive (si pénalité inférieure à 15 yards)[premier tenu] 33 [7.3.8](#)

TEMPS MORT DÉCOMPTÉ POUR VIOLATION

Défaut d'équipement obligatoire 23 [1.4.8](#)

Port d'équipement illégal 23 [1.4.8](#)

RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS

Entretien avec l'entraîneur	21	3.3.4
Mise en doute par l'entraîneur	21	3.3.4
Crampons illégaux [Expulsion]	23	9.2.2

VIOLATION

Coup de pied libre illégalement touché par l'équipe qui botte	16	6.1.3
Coup de pied de mêlée illégalement touché	16	6.3.2
Exception à coup de pied de mêlée rabattu	16	6.3.11

EXPULSION

Appareils de communication illégaux	47	1.4.10
Fautes flagrantes	47	9.1.1
Viser et initier le contact avec le sommet du casque [avec expulsion]	38	9.1.3
Viser et initier le contact à la tête ou au cou d'un adversaire sans défense [premier tenu] [avec expulsion]	38	9.1.4
Deux conduites non sportives	47	9.2.6
Crampons illégaux	47	9.2.2
Contact intentionnellement un arbitre	47	9.2.4
Bagarre	47	9.5.1

PREMIERS TENUS AUTOMATIQUES (FAUTES DÉFENSIVES)

Gêne de passe	33	7.3.8
Frapper, croche pied	46, 38	9.1.2
Viser et initier le contact avec le sommet du casque	38	9.1.3
Viser et initier le contact à la tête ou au cou d'un adversaire sans défense	38	9.1.4
Fauchage	39	9.1.5
Blocage sous la ceinture	40	9.1.6
Coup à retardement, placage hors-limites	38	9.1.7
Fautes sur le casque ou la grille	38, 45	9.1.8
Brutalité sur le passeur	34	9.1.9
Blocage en tenaille	41	9.1.10
S'appuyer, sauter sur adversaire	38	9.1.11
Commettre une faute sur un adversaire hors du jeu	38	9.1.12
Franchir un adversaire	38	9.1.13
Contact illégal avec le "snappeur"	38	9.1.14
Placage au col	31, 38	9.1.15
Brutalité sur le botteur ou le placeur	38, 30	9.1.16
Conduite non sportive	27	9.2.1
Contact illégal avec un receveur éligible	38	9.3.5
Bagarre [avec expulsion]	27, 38, 47	9.5.1

RÈGLES EN CAS DE DOUTE

Réception ou récupération non réussie	-	2.4.3
Blocage sous la ceinture	-	2.3.2
Blocage en tenaille	-	2.3.3
Blocage dans le dos	-	2.3.4
Balle non touchée lors d'un coup de pied ou d'une passe	-	2.11.4
Balle bottée involontairement (touchée)	-	2.16.1
Passer avant plutôt que passer arrière	-	2.19.2

RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS

Passé avant et non balle lâchée	- 2.19.2
C'est une passe avant attrapable	- 2.19.4
Arrêt de l'horloge pour un joueur blessé	- 3.3.5
Avance extrême stoppée	- 4.1.3
Gêne sur réception de coup de pied	- 6.4.1
C'est une passe avant attrapable	- 7.3.8
"Touchback" plutôt que "safety"	- 8.5.1
Secouer, tourner ou tirer la grille (ouverture du casque)	- 9.1.8
Brutaliser le botteur plutôt que heurter en courant	- 9.1.16

POUVOIR DISCRETIONNAIRE DE L'ARBITRE PRINCIPAL

Pénalité pour actes déloyaux	- 9.2.3
------------------------------	-------------------------

NOTE A : GUIDE POUR LES ARBITRES À UTILISER LORS D'UNE BLESSURE GRAVE D'UN JOUEUR SUR LE TERRAIN

1. Les joueurs et entraîneurs doivent rester dans leur zone d'équipe. Le préciser aux joueurs et entraîneurs autour du blessé. Toujours s'assurer d'une bonne visibilité entre le médecin ou l'équipe médicale et les services de secours.
2. S'assurer de mettre à l'écart avec une distance raisonnable les joueurs du terrain du ou des joueurs blessés.
3. Ne pas autoriser à passer par-dessus le joueur blessé.
4. Ne pas autoriser un ou des joueurs valides à porter assistance un joueur couché sur le terrain ; par exemple retirer son casque ou sa mentonnière, ou le relever au niveau de la taille pour lui permettre de mieux respirer.
5. Ne pas autoriser un ou des joueurs à tirer un blessé de son équipe ou de l'équipe adverse d'un empilement de joueurs.
6. Une fois l'intervention du médecin ou de l'équipe médicale, tous les membres de l'équipe d'arbitrage doivent contrôler l'aire de jeu et l'ensemble des zones d'équipes, afin de permettre au médecin ou aux membres de l'équipe médicale de réaliser leur intervention sans interruption ni gêne ou interférence.
7. Les joueurs et entraîneurs doivent être encadrés afin d'éviter qu'ils ne donnent de directives à leurs préparateurs physiques ou leur kinésithérapeute, ou qu'ils les empêchent de prendre le temps nécessaire à leurs actions.

Note : Les arbitres devront savoir à tout moment où se situe le médecin ou l'équipe médicale dans l'enceinte du stade.

NOTE B : GUIDE POUR LES ARBITRES ET L'ORGANISATEUR DE LA RENCONTRE À UTILISER EN CAS DE FOUDRE

Le but de cette note est de fournir une information pour ceux qui devront prendre des décisions concernant la suspension et ou la reprise d'un match en présence de la foudre.

La foudre est le plus préoccupant et le plus conséquent des risques (dangers) météorologiques qui peuvent affecter une rencontre sportive en plein air. L'éducation et la prévention sont les clefs de la sécurité à l'encontre de la foudre. Les autorités devraient commencer la prévention longtemps avant toutes rencontres sportives officielles ou à la pratique des entraînements en étant proactif et en mettant un plan de prévention en place en cas de foudre.

Les points suivants sont recommandés à mettre en place en cas de risque de foudre :

1. Désigner une personne en charge de reconnaître les risques de foudre, et être habilité à prendre la décision d'évacuer la ou les équipes de l'enceinte du stade ou d'un terrain. Un plan de sécurité contre la foudre doit inclure des instructions au sujet des participants et des spectateurs, **définir une évacuation avec le temps nécessaire** et avoir des signaux clairs et appropriés, et ce plan doit désigner un endroit en sécurité pour mettre à l'abri de la foudre tous les participants.
2. Vérifier les bulletins météo avant chaque rencontre ou entraînement. Utiliser tous les moyens adéquats pour le faire, la télévision, les journaux locaux ou sur internet avec www.météofrance.com
3. Dans les zones à risques permanent de foudre ou selon les périodes de l'année soyez informés des vigilances « météo France ».
4. Sachez où se trouve la structure ou le lieu le plus sûr contre la foudre du stade ou du terrain d'entraînement. Un lieu sécurisé est défini comme suit :
 - b. Tout bâtiment normalement occupé par des personnes, exemple, un bâtiment comportant de la plomberie et/ou de l'électricité mais relié à la terre. Eviter les douches ou les sanitaires et le contact avec des prises électriques lors de la foudre.
 - c. En l'absence de local, ou de structure inhabitée tel un hangar, tous véhicules avec un toit métallique avec les vitres fermées peut fournir une sécurité contre la foudre. La cage métallique et le toit, pas les pneus, sont les éléments qui protégeront les occupants en dissipant l'électricité de la foudre autour du véhicule sans passer par les occupants. Il est très important de ne pas toucher le métal du véhicule. Dans l'utilisation d'un terrain sans bâtiment ni tribune, l'utilisation du bus peut être un lieu sécurisé.
5. Un avertissement pour raison de foudre doit être diffusé dès les premiers coups de foudres (ou flashes), les premiers coups de tonnerre, et/ou différents critères comme l'accroissement du vent et l'assombrissement du ciel, et ce sans se préoccuper de la distance. Ces événements doivent être pris en considération comme un signal d'avant-garde ou comme la sonnerie d'un réveil, pour toutes personnes présentes. Les experts suggèrent que si vous entendez le tonnerre, commencer les préparatifs d'évacuation ; si vous voyez l'éclair, considérer la suspension des activités et chercher à vous abriter dans des lieux sécurisés.
6. **Il faut immédiatement gérer avec les responsables des 2 équipes et l'organisateur la suite à donner. Une évacuation doit être organisée vers le lieu sécurisé dès que le risque est avéré.**

NOTE B : GUIDE A UTILISER EN CAS DE Foudre

7. Les points suivants ont été définis par des experts. Définissez votre plan de sécurité contre la foudre au regard de la sécurité des locaux d'accueil, suivant le type de météo avec foudre, tonnerre et éclairs.
 - a. Au minimum, les experts recommandent fortement que si entre le temps d'apparition de l'éclair et le coup de tonnerre, il s'écoule 30 secondes, alors il faut évacuer le terrain vers un lieu sécurisé et protégé. La lumière de l'éclair arrive presque directement dans votre œil à environ 300 000 km/s. Le son, plus lent, arrive à la vitesse de 0,34 km/s dans l'air à une température de 15°C. Il faut donc compter l'écart de temps entre l'éclair (la lumière) et le tonnerre (le son). Le son met environ 3 secondes pour parcourir 1 km (2.94117647058824 secondes, nombre utilisé dans ce calcul). Pour connaître la distance, il faut diviser par 3 le nombre de secondes entre l'éclair et le tonnerre et vous obtiendrez la distance approximative en kilomètres.
 - b. Veuillez noter que parfois le tonnerre est difficile à entendre si un événement sportif a lieu dans le stade avec beaucoup de bruit. Il faudra accorder le plan d'évacuation en fonction de ces données.
 - c. Un ciel bleu et l'absence de pluie n'empêche pas la foudre de frapper. Au moins 10% des coups de foudre apparaissent quand il n'y pas de pluie et une partie du ciel est bleu, spécialement en été, avec des coups de foudre d'été. La foudre peut frapper, et tomber, au moins 15kms plus loin que la pluie.
 - d. Eviter d'utiliser les téléphones filaires, seulement en cas d'urgence. Certaines personnes sont mortes suite à l'utilisation de téléphone filaire pendant la tempête. Les téléphones mobiles ou sans fil sont des alternatives plus sécurisées que le téléphone filaire, particulièrement si la personne et les antennes sont situées dans un bâtiment ou une structure sécurisée, et si toutes les précautions requises sont réelles.
 - e. Pour reprendre les activités, les experts recommandent d'attendre au minimum 30 minutes après l'ensemble du dernier coup de tonnerre et le dernier éclair. Si un éclair est vu sans de coup de tonnerre, alors l'éclair peut être considéré comme moins dangereux. La nuit, soyez averti que l'éclair peut être vu de bien plus loin que le jour car les nuages sont éclairés de l'intérieur par l'éclair. Cette distance plus importante peut déterminer que l'éclair n'est pas une menace la nuit. La nuit, utiliser ensemble le son du coup de tonnerre et la vue de l'éclair pour définir si la reprise des activités peut avoir lieu.
 - f. Les personnes atteintes de la foudre ne sont pas conductrice d'électricité. Alors l'aide respiratoire est sécurisé pour le donneur de soin. Si possible, une personne foudroyée devra être placé à l'abri avant toute aide respiratoire. Les victimes de la foudre montrant des signaux d'insuffisances cardiaques ou respiratoires ont un besoin urgent d'assistance, donc appeler les secours (15 et/ou 115) rapidement. La rapidité de l'arrivée des secours a été déterminante dans la survie des victimes. Aujourd'hui, la mise en place de défibrillateur dans les structures accueillant du public, permet de réanimer rapidement les victimes. L'identification des défibrillateurs doit faire partie de votre plan de sécurité. Néanmoins le massage cardiaque de réanimation ne doit pas être retardé pendant la recherche du défibrillateur.

Lieux dangereux

Les lieux en extérieur augmentent le risque d'être foudroyé lors d'orage dans la zone. De petits abris ne sont pas si sécurisés contre les éclairs. Les bancs de bord des terrains (pour les remplaçants par exemple), les abris contre la pluie, comme dans les terrains de golf et des zones pour pique-nique, même s'ils sont raccordés à la terre pour raison de sécurité, ne sont

NOTE B : GUIDE A UTILISER EN CAS DE Foudre

pas appropriés contre la foudre et les éclairs pour la protection des personnes. Ils ne sont pas sécurisés et peuvent accroître les risques de blessure provoqués par la foudre. Les endroits proches ou mitoyens de réverbères, pylônes, tours et clôtures métalliques, sont également des lieux dangereux, car ils peuvent transporter la foudre. Également tous lieux qui par sa topographie mettraient la ou les personnes comme le point le plus haut, sont aussi dangereux.

NOTE C : COMMOTIONS

Une commotion est une blessure au cerveau (à la tête), qui peut être causée par un choc à la tête, au visage, au cou ou n'importe où sur le corps avec une force intense en direction de la tête. **Les commotions peuvent apparaître sans perte de connaissance ni de signes distinctifs.** Une nouvelle commotion, qui surviendra avant la convalescence du cerveau suite à la première (des heures, jours ou semaines) peut ralentir cette convalescence, ou augmenter des risques permanents sur le long terme. Dans certains cas rares, des commotions à répétitions peuvent enclencher des hémorragies au cerveau, des dommages permanents ou même la mort.

Reconnaitre et Aider

Pour aider et reconnaître une commotion, regarder et observer les deux points suivants sur l'athlète pendant un match et même aux entraînements :

1. Un choc brutal à la tête ou le corps qui provoque un mouvement rapide de la tête (comme le coup du lapin lors d'un accident de voiture)

-ET-

2. Tout changement du comportement de l'athlète, comme la réflexion ou une réaction physique (voir les signes et symptômes ci-dessous)

Signes et Symptômes :

Signaux observés par les entraîneurs	Signaux rapportés par les athlètes
Apparaît être dans le brouillard ou KO	Mal de tête ou «forte pression» dans le crâne
Est confus dans la tactique ou le positionnement	Nausée ou vomissement
Oublis des jeux	Problème d'équilibre ou de stabilité
N'est pas certain du jeu, des scores ou de l'adversaire	Trouble de la vue, ou voit double
Bouge bizarrement	Sensible à la lumière
Répond aux questions lentement	Sensible aux bruits
Perd la conscience (même brièvement)	Sensation bizarre, d'être dans le brouillard, dérangé
Montre de la prudence ou changement de personnalité	Manque de concentration ou problème de mémoire
Ne se souvient pas des faits avant le choc ou la chute	Confusion
Ne se souvient pas des faits après le choc ou la chute	Ne se sent pas bien

Un athlète qui montre ces signaux, symptômes ou un comportement suite à une commotion, aussi bien à l'arrêt ou lors d'une phase de jeu, **doit être immédiatement sorti de l'entraînement ou du match** et ne doit reprendre le jeu qu'après l'accord des personnes (médecin, staff médical et ou équipe médicale) compétentes et habilitées.

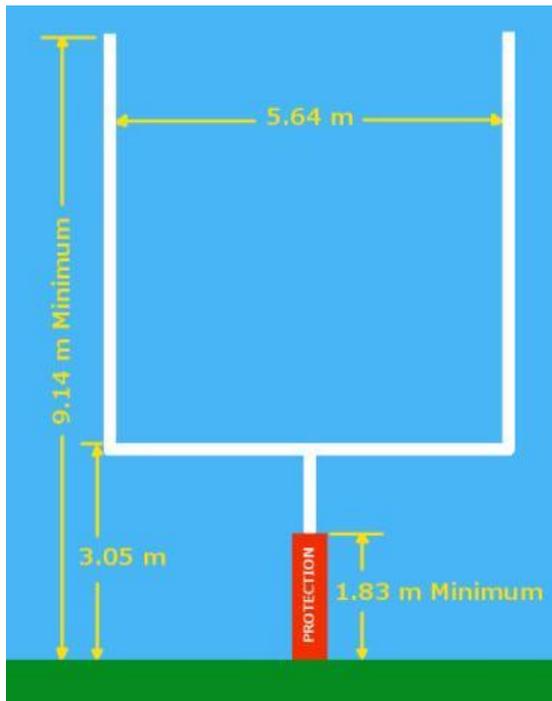
NOTE C : COMMOTIONS

Les sports contiennent des temps morts pour blessure, et aussi pour les remplacements donc les athlètes peuvent être vus et contrôlés.

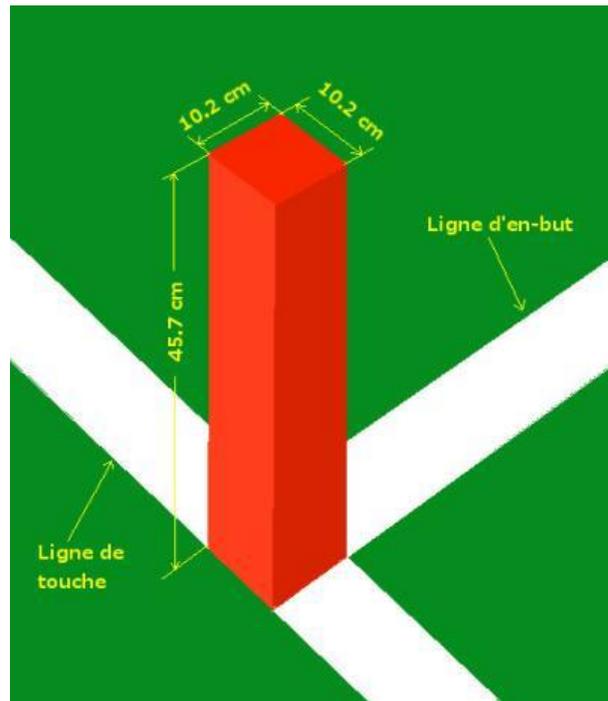
Si une commotion est suspectée :

- 1. Evacuer l'athlète en dehors du terrain.** Observer les signaux et symptômes d'une commotion si l'athlète vient de recevoir un choc à la tête. Ne pas autoriser l'athlète à secouer la tête, ou le laisser aller. Chaque individu réagira de façon différente face à une commotion.
- 2. Assurez-vous que l'athlète soit bien évalué de suite par les personnes (médecin, staff médical et ou équipe médicale) compétentes.** Ne tentez pas de juger par vos soins de la sévérité de la blessure. Alertez immédiatement les bonnes personnes compétentes pour qu'elles interviennent sur le terrain.
- 3. N'autorisez l'athlète à la reprise du jeu que s'il obtient la permission d'un médecin compétent dans le traitement des commotions.** Faites confiance aux compétences médicales des médecins et sur leur protocole d'évaluation pour déterminer le bon moment de la reprise du joueur au jeu.
- 4. Définir un plan de reprise.** Les athlètes ne devraient pas reprendre le jeu tant que les personnes compétentes (médecins, staff médical et ou équipe médicale) ne l'accorde pas. En fait, comme les spécialistes de la gestion des commotions continuent d'évoluer avec les nouvelles sciences, le soin devient plus conservateur et les convalescences avant le retour à la pratique du sport sont plus longues. Les entraîneurs doivent définir un plan (ou une stratégie) pour permettre aux athlètes blessés d'être absent lors de leurs convalescence.

NOTE D : SCHÉMA ET DÉTAILS DU TERRAIN



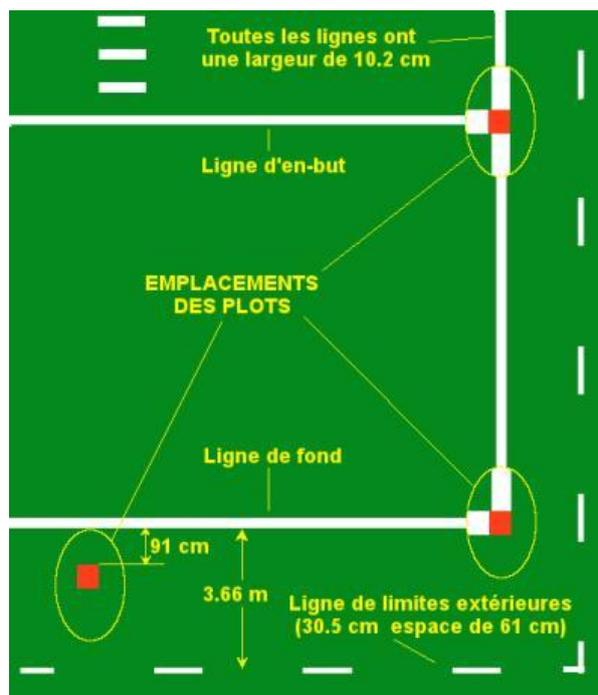
Détail des poteaux



Détail des plots



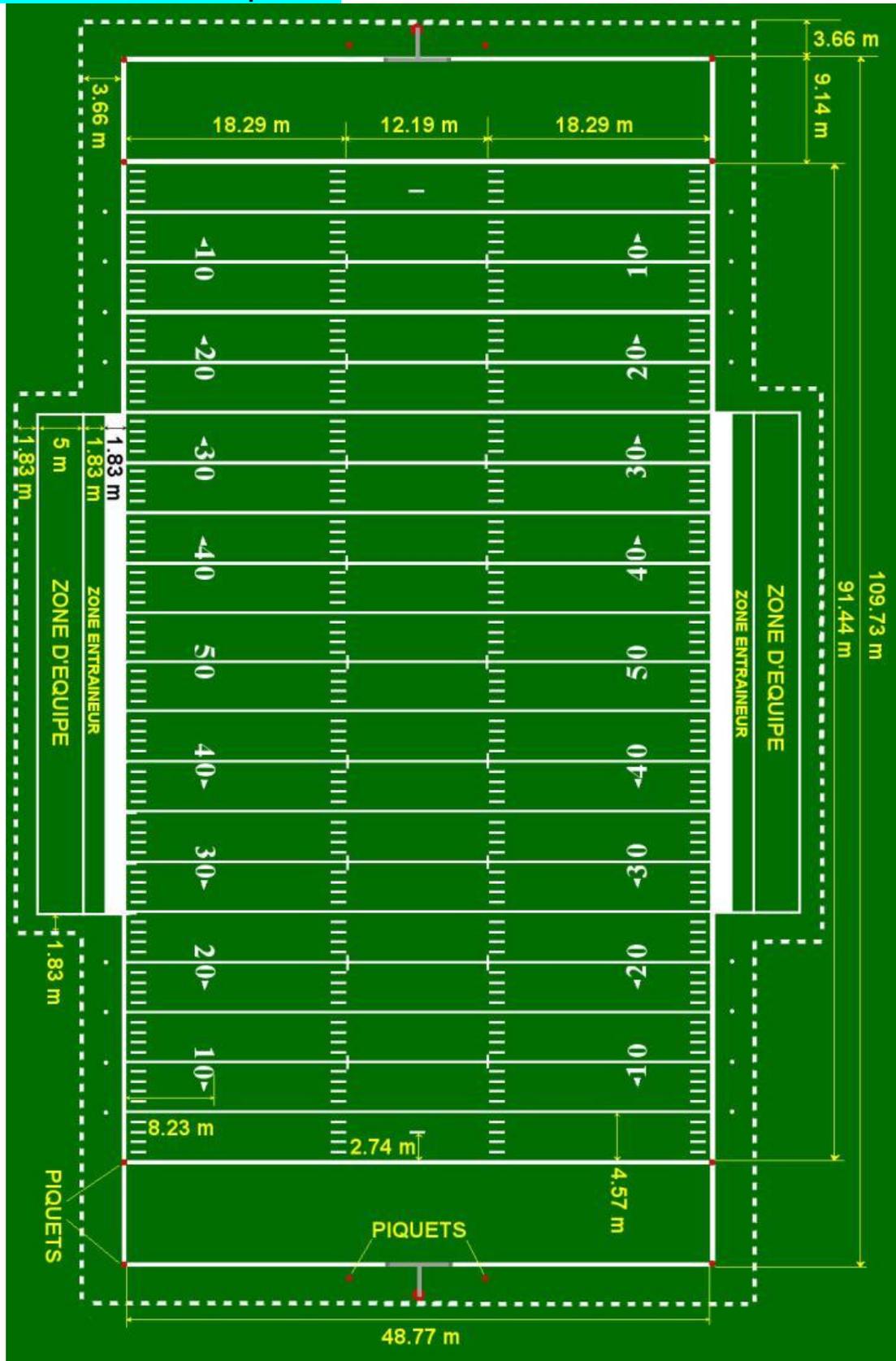
Numérotation recommandée pour les lignes de "yardage"



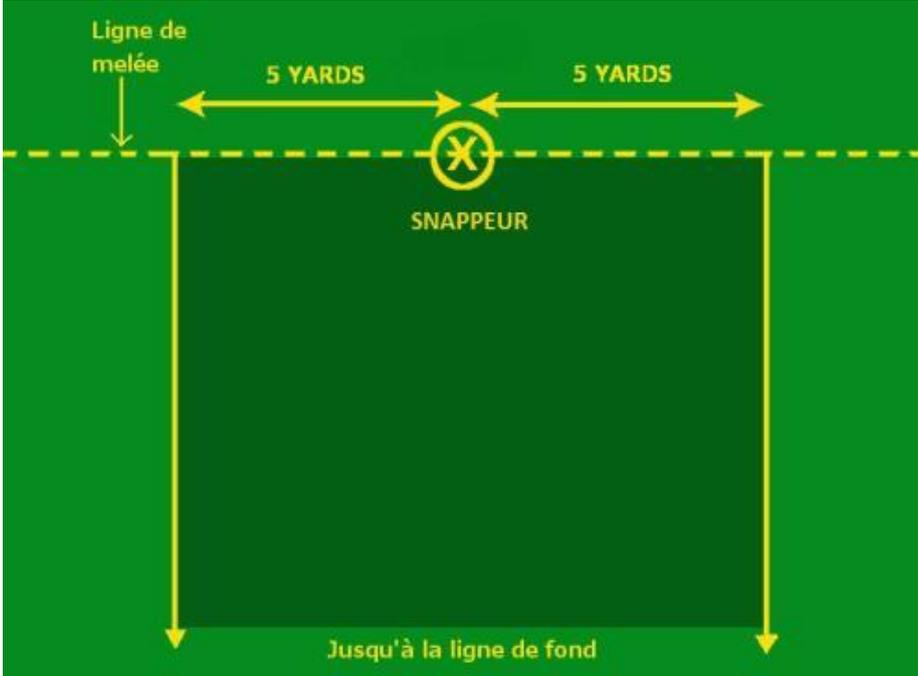
Détail de la zone d'en-but

Schéma du terrain

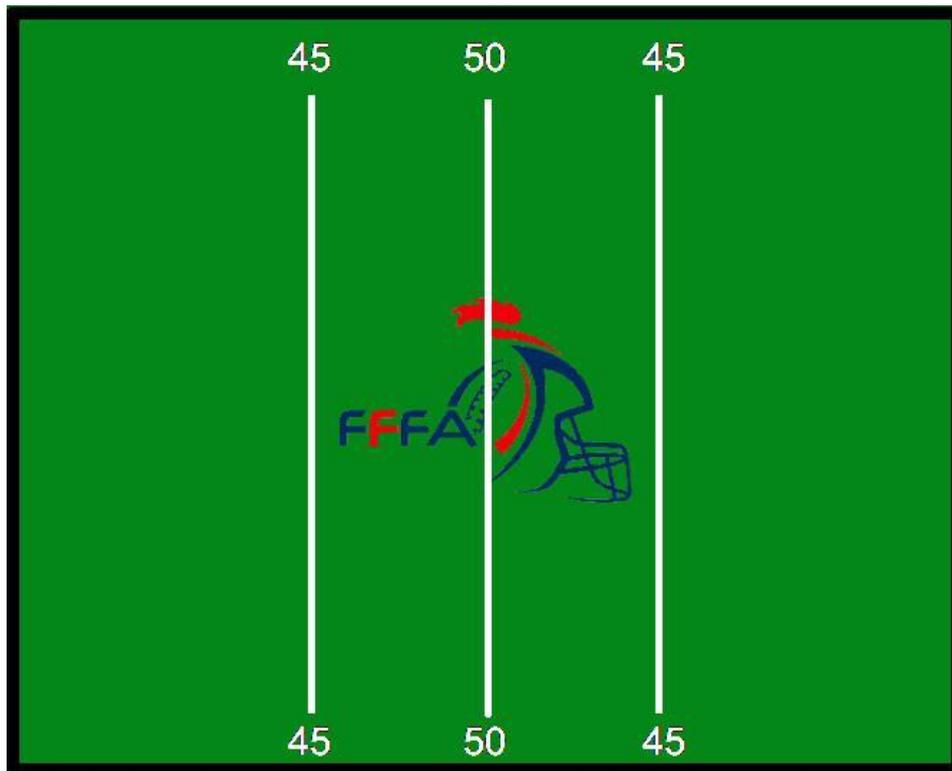
La directive fédérale relative au classement des installations donne les tracés requis en fonction du niveau de compétition.



Zone des "tackles" ("tackle box")



Placement correct du logo

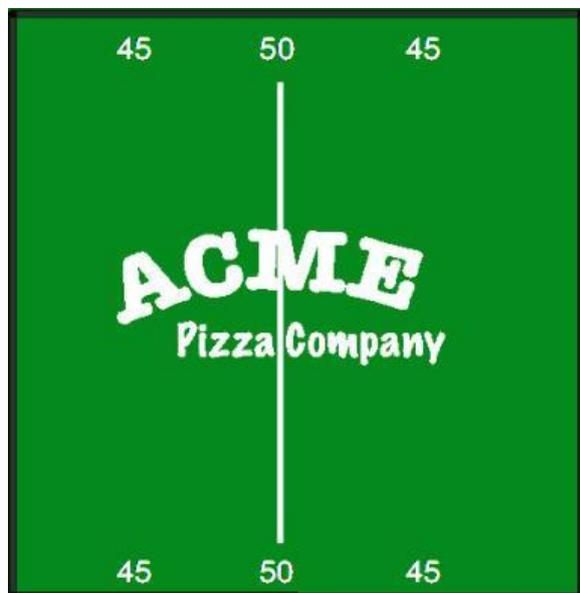


Règle 1.2.1.f : Seuls les marquages décoratifs contrastés suivants sont autorisés : les logos de conférence ou de région, les noms ou logos d'école ou d'université, les noms d'équipe ou de leur logo. Ils sont permis à l'intérieur des lignes de touches et entre les lignes d'en-but, sous les conditions suivantes :

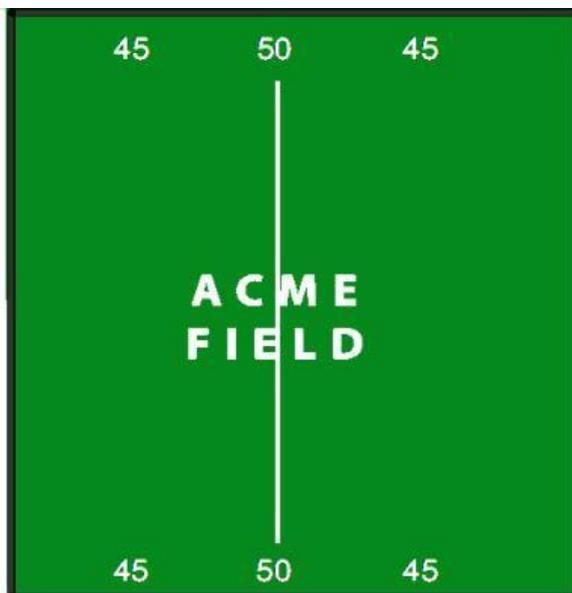
- 1- L'intégralité des lignes de yard, lignes d'en-but et de touche doivent clairement être visibles. Aucune portion de ces lignes ne doit être atténuée par des marquages décoratifs.
- 2- Aucun de ces marquages ne doit toucher ou joindre les lignes de remise en jeu.

Droits de traçage des logos commerciaux

Illégal



Légal



Règle 1.2.1.h : Les publicités sont interdites sur le terrain. **Exception 3 :** Si une entité commerciale a acheté les droits pour cet évènement, le nom de cet organisme, mais pas son logo commercial, pourra être marqué sur le terrain mais pas à plus de deux endroits.

NOTE E : ÉQUIPEMENT ET DÉTAILS ADDITIONNELS

A. Détails concernant l'équipement illégal

1. Les substances dures et rigides sont permises, si elles sont recouvertes, et seulement pour protéger une blessure.
2. Les protections de mains ou de bras (pour couvrir un plâtre ou une coquille) sont permises seulement pour protéger une fracture ou une luxation.
3. Les protections de cuisses ne peuvent pas être conçues dans une matière dure, à moins que toute la surface soit recouverte avec des matériaux comme de la mousse, qui doit avoir au moins $\frac{1}{4}$ de pouce (6 mm) d'épaisseur sur la surface extérieure et au moins $\frac{3}{8}$ de pouce (9,5 mm) d'épaisseur sur la surface interne et sur les bords de la protection.
4. Les protège-tibias doivent être recouverts de chaque côté et sur les bords, avec une mousse compacte peu déformable qui doit avoir au moins $\frac{1}{2}$ pouce (12.7mm) d'épaisseur, ou d'un matériau alternatif de même épaisseur minimum, et présentant les mêmes propriétés physiques.
5. Les genouillères thérapeutiques ou préventives doivent être portés sous le pantalon et être entièrement recouvertes pour ne pas être exposées.
6. Il ne peut pas y avoir de protubérance de métal ou de toute autre substance dure sur un joueur ou de l'un de ses vêtements.
7. Les crampons (Règles [9.2.2.d](#)) doivent être conformes aux spécifications suivantes :
 - a. Ils ne peuvent pas être supérieurs à un $\frac{1}{2}$ pouce de long (12.7 mm, mesuré depuis le bout du crampon à la base de la chaussure.)
 - b. Ils ne peuvent pas être confectionnés à partir de matériaux qui puissent se casser, se fragmenter ou s'effiloche.
 - c. Ils ne peuvent pas comporter de surfaces abrasives, ou de bords coupants.
 - d. Seuls les crampons moulés ne doivent comporter aucune partie métallique.
 - e. Crampons vissés (ou échangeables) :
 - 1) Doivent avoir un système de blocage du vissage fiable.
 - 2) Ne peuvent pas avoir de côtés concaves.
 - 3) S'ils sont coniques, ils ne peuvent pas avoir de surface libre plate non parallèle à la base de la chaussure, ou de moins de $\frac{3}{8}$ de pouce (9,5 mm) en diamètre ou de bout rond dont l'arrondi a plus de $\frac{7}{16}$ de pouce (11 mm) de hauteur.
 - 4) S'ils sont ovales (ou de nos jours en "banane"), ils ne doivent pas avoir de surface libre non parallèle à la base de la chaussure ou qui mesurent moins de $\frac{1}{4}$ de pouce (6 mm) par $\frac{3}{4}$ de pouce (19 mm).
 - 5) S'ils sont circulaires ou en forme d'anneaux, leur embout doit être rond et les parois d'au moins $\frac{3}{16}$ de pouce (4.8mm) d'épaisseur.
 - 6) S'ils comportent de l'acier, celui-ci doit contenir peu de carbone selon la Norme 1006 des Matériaux. Ils doivent être aciérés à une profondeur de .005-.008 et être conçus selon le ratio de dureté Rockwell approximativement C55.

Note : La distance indiquée dans le paragraphe (a) pour les crampons vissés peut dépasser $\frac{1}{2}$ pouce si le crampon est vissé sur une base surélevée de $\frac{5}{32}$ de pouce (4 mm) ou moins, plus large que la base du crampon, et sur toute la largeur de la chaussure jusqu'à au moins $\frac{1}{4}$ de pouce (6 mm) des bords de la semelle. Un crampon isolé en bout de chaussure ne nécessite pas de base surélevée en travers de la semelle. Sa base surélevée est également limitée en hauteur à $\frac{5}{32}$ de pouce (4 mm) ou moins. Ce $\frac{5}{32}$ de pouce (4 mm) ou moins est mesuré depuis le point le plus bas de la plateforme à la semelle de la chaussure.

NOTE E : ÉQUIPEMENT ET DÉTAILS ADDITIONNELS

8. La grille du casque doit être construite en matériau incassable avec des bords ronds couverts de matériaux résistants et résilients prévus pour éviter les éraflures, ébarbures ou abrasions qui pourraient blesser des joueurs.

9. Les épaulières ne peuvent pas avoir d'épaulettes avec le bord avant courbé selon un rayon de plus de la moitié de l'épaisseur du matériau utilisé.

10. Aucun équipement qui mettrait en danger d'autres joueurs ne peut être porté. Ceci inclus les membres artificiels.

11. Insignes, logos, labels :

- a) Les uniformes et autres vêtements (Manteaux, chaussettes, serre têtes, bracelets, visières, gants, ...), doivent tous porter l'étiquette ou la marque du même fabricant ou distributeur (compte non tenu de sa visibilité), et qui ne doit pas excéder 14.5 cm² de surface. Voir également Règle [1.4.6.d](#).
- b) Aucune étiquette de taille ou de conseils d'entretien, ne doivent dépasser à l'extérieur des uniformes.
- c) Les logos de ligue professionnelle sont interdits.

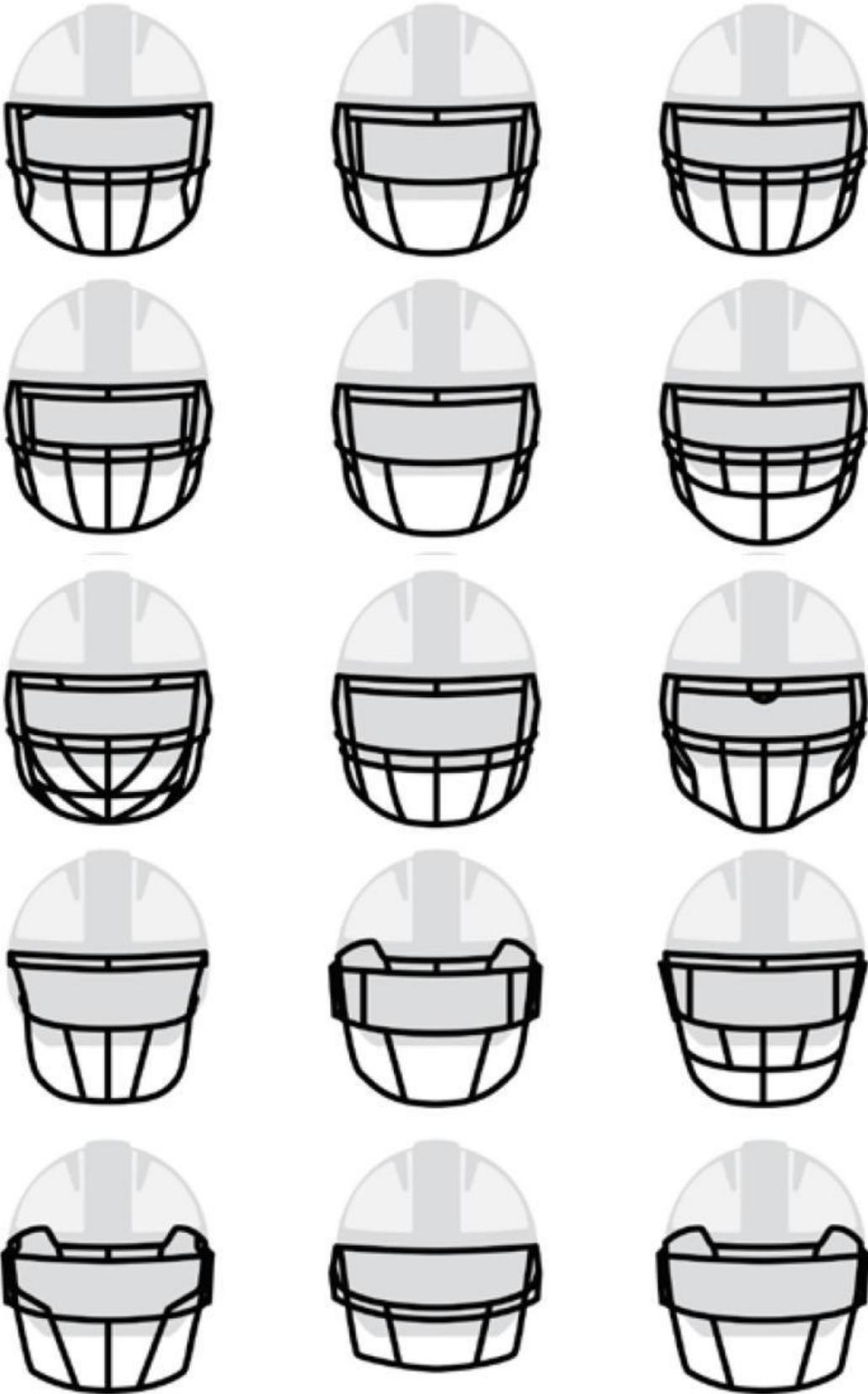
B. Equipement neuf.

La F.F.F.A. est responsable de la formulation des Règles pour la pratique du football américain. Ce n'est pas de sa responsabilité de tester ou d'approuver les équipements pour la pratique du football américain.

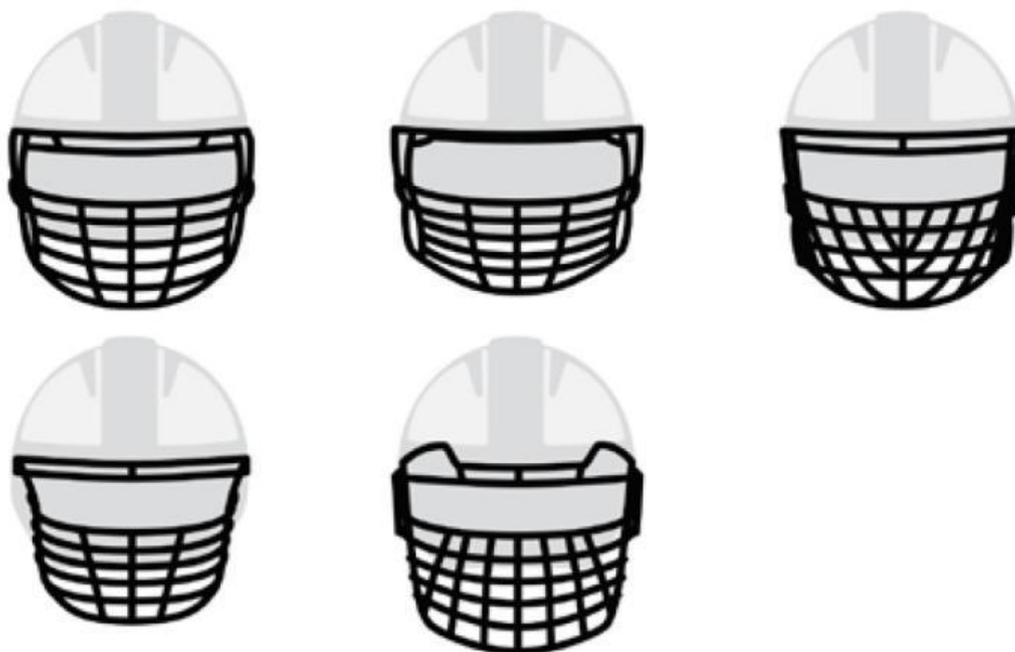
Les fabricants d'équipements (ou de matériel) doivent développer des équipements répondant aux spécifications établis. La F.F.F.A. n'aura à certifier la sécurité d'aucun équipement ou matériel lié à la pratique du sport. Seulement les équipements conformes aux dimensions et spécifications des Règles F.F.F.A., et des Interprétations peuvent être utilisés lors des compétitions.

Même, si elle n'établit pas le développement des équipements neufs, ou ne prescrit de fiche technique ni de procédure scientifique pour les différents tests d'équipement, à l'occasion, elle peut proposer aux fabricants les grandes lignes de performance que doit atteindre le matériel pour qu'il soit sécuritaire et qu'il soit cohérent à l'usage d'une pratique sécuritaire du football américain. La F.F.F.A. se réserve le droit d'interférer pour protéger et maintenir cette intégrité.

Grilles autorisées



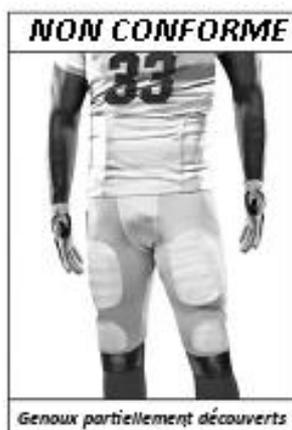
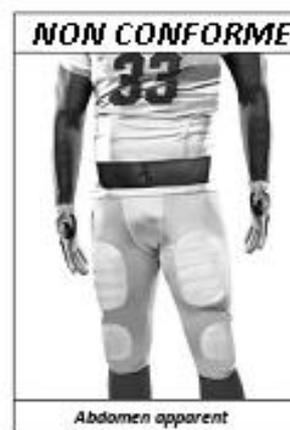
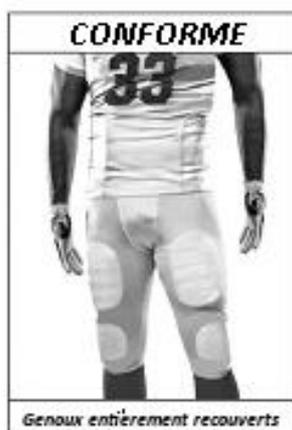
**Exemples de grilles non autorisées
non standard ou sur-renforcées**



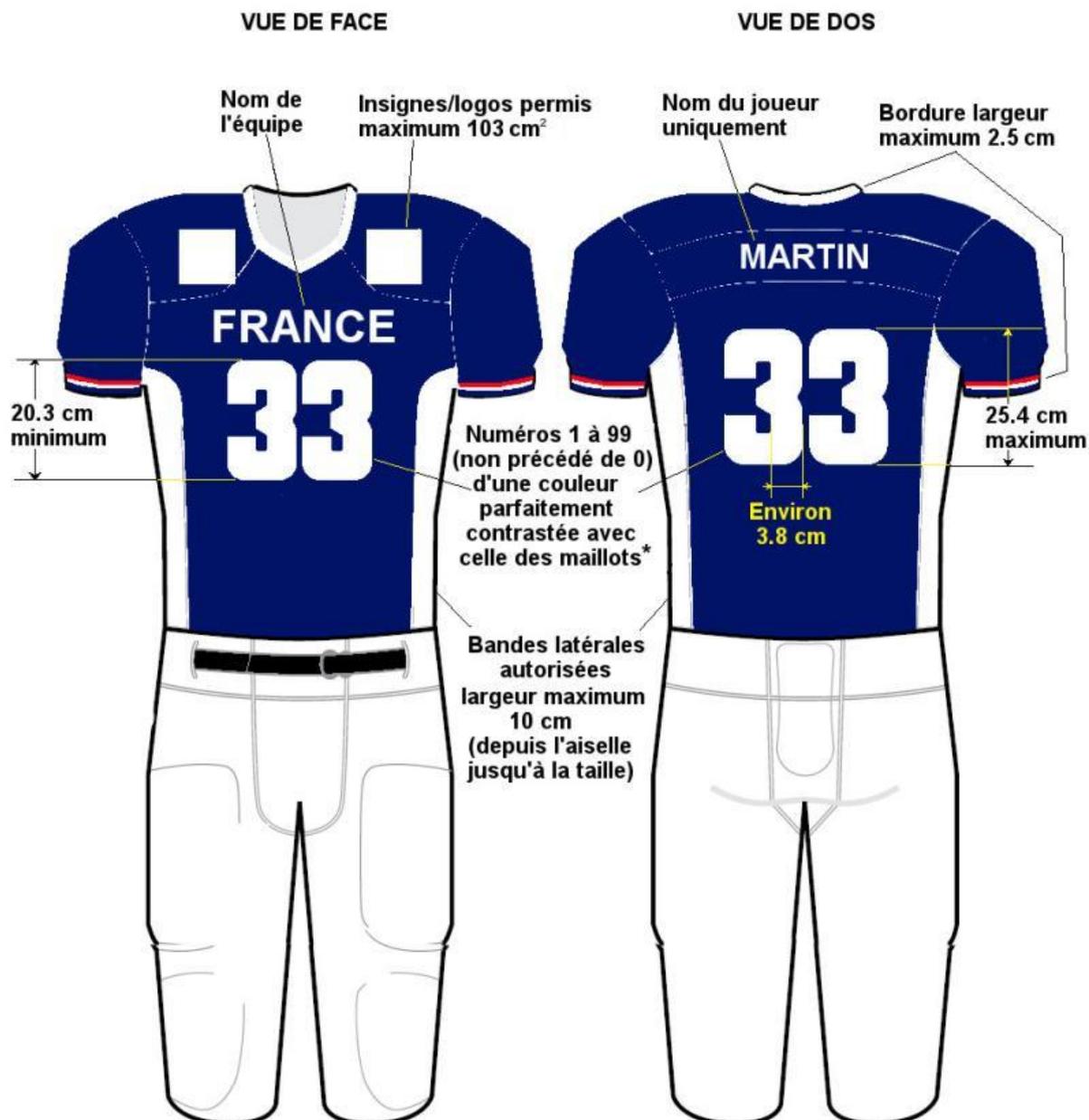
NOTE E : ÉQUIPEMENT ET DÉTAILS ADDITIONNELS

Toutes les protection ainsi que les tenues vestimentaires doivent être portées comme indiqué ci-dessous.

REGLES APPLICABLES AUX EQUIPEMENTS

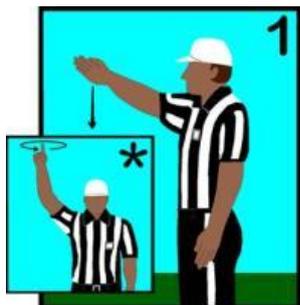


NOTE E : ÉQUIPEMENT ET DÉTAILS ADDITIONNELS

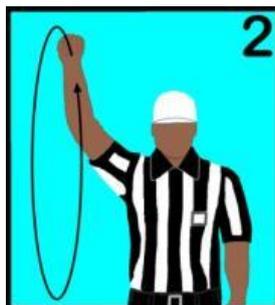


*Les règles sur la numérotation sont établies pour permettre une bonne visibilité des numéros pour diverses personnes (i.e. entraîneurs, medias, supporteurs, etc.). Les numéros doivent donc être conçus de façon à être clairement visibles depuis la tribune de presse sous des conditions météorologiques diverses y compris par temps d'orage avec éclairs.

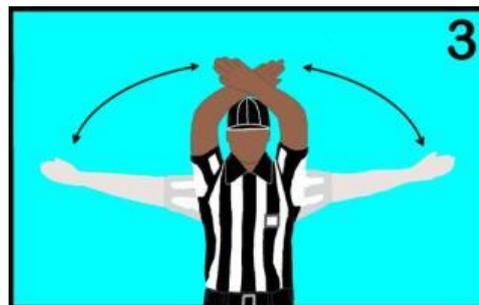
SIGNAUX D'ARBITRAGE OFFICIELS



1
Balle prête à jouer
* Tenu hors temps
Ready for play
*Untimed down



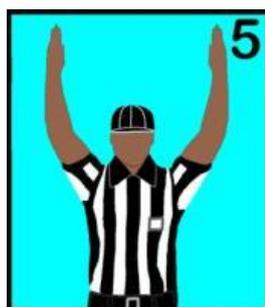
2
Démarrage du temps
Start the clock



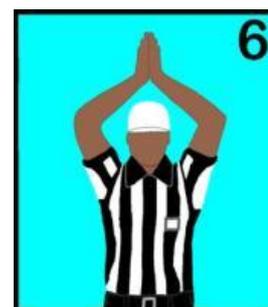
3
Arrêt du temps
Stop the clock



4
Temps mort TV/radio
TV/Radio time out



5
"Touchdown"/"Field goal"
Touchdown/Field goal



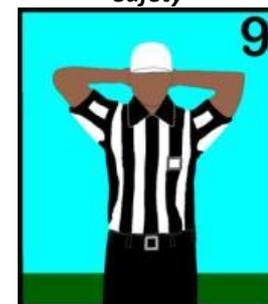
6
"Safety"
Safety



7
Faute de balle morte
"Touchback" (de droite à gauche)
Dead ball foul
Touchback (move side to side)



8
Premier tenu
First down



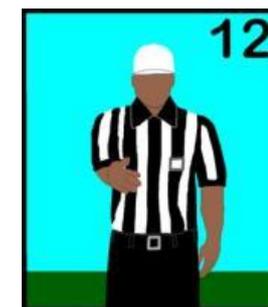
9
Perte de tenu
Loss of down



10
Passe incomplète/Transformation ou
"field goal" raté/Pénalité déclinée/
Option du tirage au sort reportée
Incomplete pass/Unsuccessfull try or field
Goal/Penalty declined/Coin toss option deferred

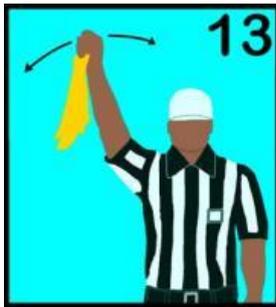


11
Toucher légal
Legal touching

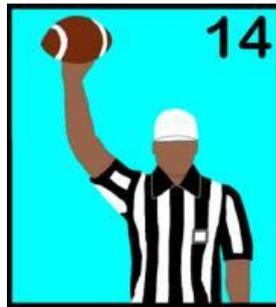


12
Coup de sifflet intempestif
Inadvertant whistle

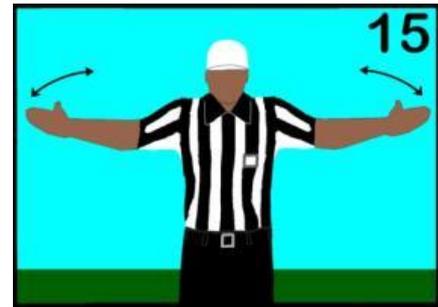
SIGNAUX D'ARBITRAGE OFFICIELS



Faute annulée
Disregard flag



Fin de période
End of period



Avertissement au banc de touche
Sideline warning



Toucher illégal
Illegal touching



Passe inattrapable
Uncatchable pass



Dépassement B/
Dépassement A ou B sur
coup de pied libre
*Offside B/Offside A or B
on kickoff*



Faux-départ/Formation
illégal/Empiètement A
*False start/
Illegal formation/
Encroachment A*



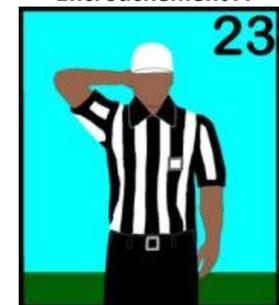
Mouvement illégal (1 main)
Permutation illégale (2 mains)
*Illégal motion (1 hand)
Illegal shift (2 hands)*



Retard de jeu
Delay of game



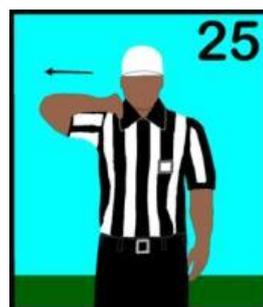
Infraction aux règles
de remplacement
Substitution infraction



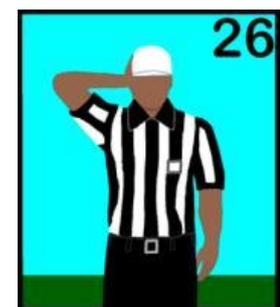
Violation des règles sur
l'équipement
Equipment violation



Viser
Targeting

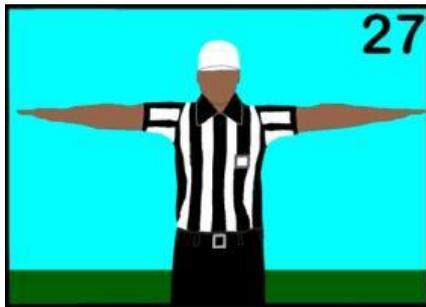


Placage au col
Horse-collar



Mains dans le visage
Hands to the face

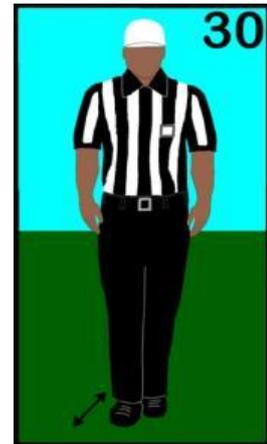
SIGNAUX D'ARBITRAGE OFFICIELS



Conduite non sportive
Unsportmanlike conduct



Gêne sur la touche (face à la tribune principale)
Sideline interference (face press box)



Heurter ou brutaliser le botteur ou le placeur
Running into or roughing the kicker or the holder



Rabattre/Botter la balle illégalement (pour botter pointer ensuite le pied)
Illegal batting/kicking (for kicking follow point toward foot)



Arrêt de volée illégal
Illegal fair catch



Gêne de passe/ Gêne sur réception de coup de pied
Pass/Kick catch interference



Brutalité sur le passeur
Roughing the passer



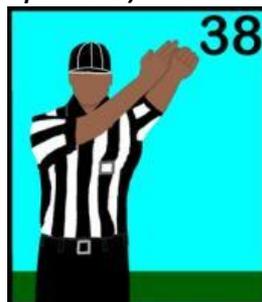
Passe/Transmission avant illégale (face à la tribune principale)
Illégal pass/forward handling (face press box)



Rejet intentionnel
Intentional grounding



Joueur inéligible au-delà de la zone neutre
Ineligible downfield on pass

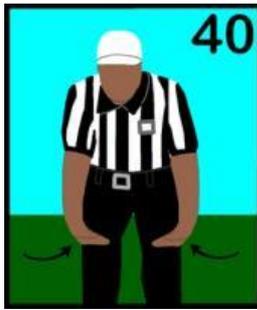


Faute personnelle
Personnal foul



Fauchage
Clipping

SIGNAUX D'ARBITRAGE OFFICIELS



Blocage sous la ceinture/Blocage illégal
*Block below the waist/
Illegal block*



Blocage en tenaille
Chop block



**Saisie/Obstruction/
Usage illégal des mains ou des bras**
*Holding/Obstruction
Illegal use of the hands or arms*



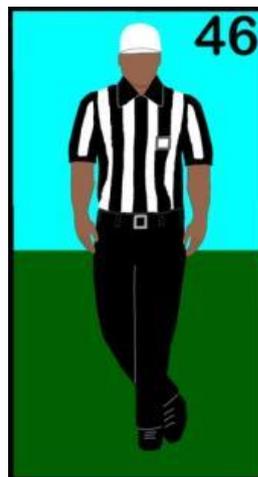
Blocage dans le dos
Illegal block in the back



Aide au coureur
Obstruction combinée
*Helping the runner
Interlocked blocking*



**Saisie de la grille/d'une
ouverture du casque**
*Grasping of face mask/
helmet opening*



Croche-pied
Tripping



Expulsion
Disqualification

ANNEXE 1 : RESTRICTIONS POUR LES MATCHS À 9 CONTRE 9

Il est ici rappelé les directives générales validées par la DTN, se rapporter au document spécifique de chaque catégorie en cas de conflit de lecture.

Spécificités catégorie MINIME

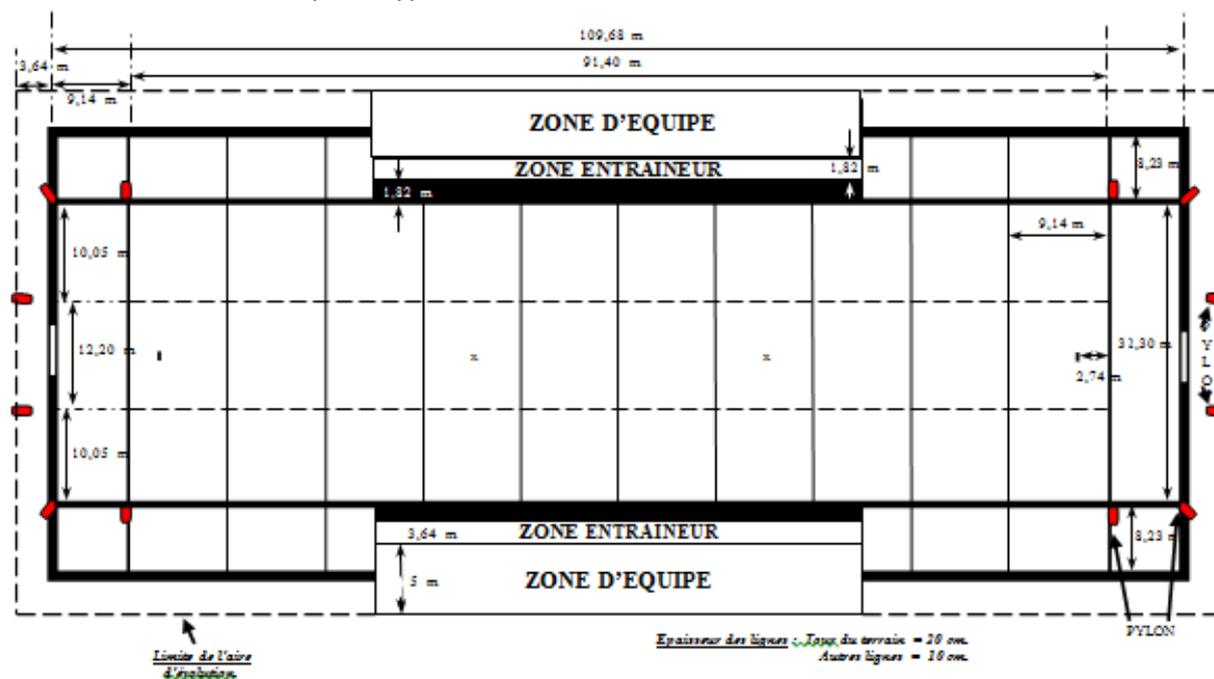
La règle du jeu à 9 s'applique sur cette catégorie, et en fonction des directives de la DTN, avec les aménagements suivants :

Temps de jeu :

4 périodes de 20 minutes en temps continu (Hors temps morts d'équipes et d'arbitres).
Lors d'un plateau, le temps de jeu global d'une équipe ne pourra pas dépasser les 120 mn (3 matchs de 2 x 20 mn).

Terrain :

Le terrain de jeu à 11 est amputé des 2 parties entre les lignes des numéros et les lignes de touche (moins 2 x 8,23 m). Si les lignes de touche ne sont pas tracées, le marquage sera effectué avec l'aide de plots type assiette ou avec l'aide de bandes fixées au sol.



Gabarits par postes :

Gabarit	Poste	N° de maillot
+ de 68 kg	OL et DL	50 à 79
Entre 50 et 68 kg	LB, RB, et TE	20 à 49, et 90 à 99
Moins de 50 kg	WR et DB	1 à 19, et 80 à 89
Pas de restriction	QB	1 à 19

ANNEXE I : RESTRICTIONS POUR LES MATCHS A 9 contre 9

Une vérification des poids (à l'aide d'une balance) et des numéros de maillot doit être faite avant chaque rencontre par les entraîneurs des deux équipes.

Composition de l'équipe :

Elle peut être mixte et doit comporter au moins 14 joueurs (Ben 2 surclassé, Min 1 et Min 2) au début du match et ne doit jamais avoir moins de 12 joueurs valides. Un joueur Min 2 surclassé en Cadet peut "redescendre" dans la catégorie minime.

Restrictions par rapport à la règle à 9 :

Afin d'assurer un temps de jeu équivalent pour tous les joueurs, à chaque nouvelle série, les équipes doivent jouer avec un nouveau personnel. A chaque tenu, seuls 2 joueurs peuvent être substitués (Excepté lors des équipes spéciales).

Si une équipe mène de plus de 28 points, elle doit sortir ses meilleurs éléments et doit tenter de "limiter" sa production offensive, ne peut plus blitz, ainsi que remonter les interceptions et les balles lâchées ("fumbles").

En défense, la formation peut être composée de 3 ou 4 hommes de ligne défensifs – DL (joueurs positionnés sur la ligne de mêlée (LOS) et doivent être obligatoirement en position trois ou quatre points d'appuis) et au moins 1 joueur défensif placé à 10 yards minimum de la ligne de mêlée ("safety").

Pendant le jeu, si la défense s'aligne avec 4 DL, aucun blitz de LB n'est autorisé.

Par contre, sur un alignement avec 3 DL, un seul "blitz" de LB est autorisé. Le LB doit partir à plus de 3 yards de la ligne de mêlée (LOS), passer à l'intérieur des deux tackles dans son trou (gap) de responsabilité. Il ne pourra pas y avoir de stunt en bout de ligne entre le LB et le DL.

Après un TD, l'équipe qui a marqué doit transformer obligatoirement à l'aide d'une transformation à 1 point.

Sur équipes spéciales, il n'y a pas de rush sur les coups de pieds de dégagement et field goal. Si le snap est manqué et touche le sol il n'y aura pas de restriction défensive. Les retourneurs ne doivent pas être des joueurs de ligne (n° entre 50 et 79).

Sur équipe spéciale :

Le support d'un pouce (2,54 cm) est autorisé sur coup de pied libre (kick off).

La balle sera placée à 15 yards du milieu du terrain.

Le bloc d'un 1 pouce (2,54 cm) est autorisé sur field goal.

ANNEXE I : RESTRICTIONS POUR LES MATCHS A 9 contre 9

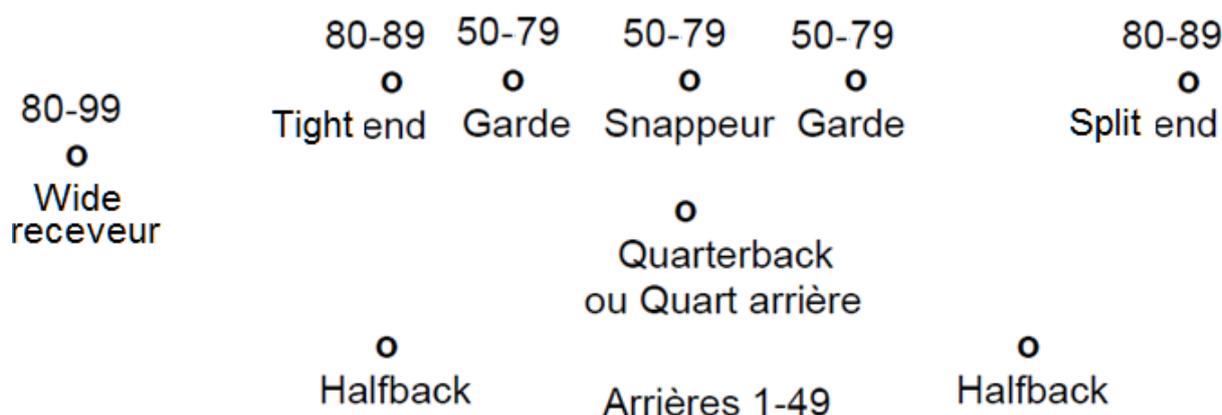
Spécificités générales ainsi que pour les catégories

Spécificités catégories Senior - Junior - Cadet - Minime

Les spécificités U19 (junior), U16 (cadet), U14 (minime) et U12 (benjamin), lorsqu'elles sont indiquées, ne sont applicables que pour les rencontres de saison régulière. Pour les rencontres de présaison, elles sont amendées par la DTN.

Règle 1.4.1

En attaque, il doit y avoir 3 joueurs non éligibles avec des numéros compris entre 50 et 79. Rappel : une formation légale est une formation d'attaque dans laquelle il n'y a pas plus de 4 joueurs dans l'arrière champ.



Règle 2.16.4.c :

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

Exception : lors des compétitions U16 et U14/U12, le support ne doit pas élever la base de la balle de plus de 2.54 cm au-dessus du sol.

Règle 2.26 :

Plaquer consiste à saisir ou à encercler un adversaire avec la (les) main(s) ou le(s) bras (**Exception : lors des compétitions U16 et U14/U12, le plaquage doit être initié au-dessus de la ceinture**). Explication : le but de cette restriction est de prohiber les placages casque en avant pour "cutter" le porteur de balle. **La cuillère n'est pas considérée comme un plaquage et est autorisée sur le porteur de balle.**

Règle 3.2.1 :

Le temps de jeu en fonction des catégories est

4 X 12 minutes (temps décompté) en senior

4 X 12 minutes (temps décompté) en U19

4 X 20 mn (temps continu) en U16, avec 5 jeux dans les 2 dernières minutes de chaque mi-temps

4 X 15 mn (temps continu) en U14/U12, avec 5 jeux dans les 2 dernières minutes de chaque mi-temps

Lorsque le décompte en temps continu est utilisé, l'horloge de match sera arrêtée seulement lors des temps mort d'équipe et lors de blessures.

ANNEXE I : RESTRICTIONS POUR LES MATCHS A 9 contre 9

La règle des 5 jeux (*exception* : 3.2.3) est appliquée à 2 minutes de la fin de chaque mi-temps pour les rencontres en temps continu.

Définition des 5 jeux : Lorsqu'il ne reste que 2 minutes dans chaque mi-temps, 5 actions de balle vivante (**au total**) seulement sont jouées (**Exception** : Règle 3.2.3). Les 5 jeux comprennent les coups de pieds de remise en jeu et leur retour, et tout jeu devant être rejoué suite à des fautes de balle vivante appelées.

En cas de faute de balle morte, et avant le snap, le jeu n'est pas compté dans les 5 et sera rejoué.

En cas de TD lors d'un des 5 jeux, la transformation sera jouée et ne rentre pas dans les 5 jeux. Il est demandé aux arbitres et aux entraîneurs d'accélérer les phases où il n'y a pas de jeu, comme les administrations de pénalité, et la période entre un score et le coup de pied d'engagement.

Règle 7 : restriction pour les catégories U12, U14, U16 et U19 à 9

Sur les jeux de passe déclarés, et cela ne concerne pas les jeux comportant des feintes, il n'est pas autorisé d'exercer une pression sur le "quarterback" à plus de 4 joueurs de défense. Lorsque le "quarterback" sort de la poche de protection, tackle box, alors il n'y a plus de limitation sur le nombre de joueurs de l'équipe défensive exerçant une pression. La poche de protection, tackle box, car il n'y a pas de tackle offensif sur les jeux à 9, est définie par la largeur des hommes de ligne offensif, comme si elle était composée de 5 hommes de ligne.

Un jeu de passe déclaré est un jeu où :

- la ligne offensive reste sur la ligne de mêlée ou recule
- le "quarterback" recule sans sortir de la tackle box, regarde vers ses receveurs, et ne fait pas de feinte vers un éventuel porteur de balle. Le fait que le "quarterback" soit déjà en position reculé constitue également un jeu de passe déclaré
- si la balle ou le passeur est en dehors de la tackle box, ce n'est plus un jeu de passe déclaré, cela sera considéré comme une feinte, ou tout autre type de jeu, et il n'y a donc plus de restrictions.

Le but de cette clarification est de permettre le développement du passeur ainsi que l'aptitude de la ligne offensive à pouvoir le protéger.

Restrictions spécifiques défensives U12, U14, U16 et U19 à 9 :

1. La ligne défensive doit être constituée de 3 ou 4 joueurs maximum, et obligatoirement en position 3 ou 4 points d'appui.

Pénalité : Formation illégale, 5 yards depuis le point précédent, S19,

2. Seuls 4 joueurs maximum peuvent exercer une pression sur le passeur sur un jeu de passe déclaré. Cela concerne seulement les 4 joueurs de la ligne défensive, ou, les 3 joueurs de la ligne défensive + 1 joueur du second rideau défensif également à l'intérieur de la tackle box, en position stationnaire, qui se sera obligatoirement déclaré en gardant la main levée avant le "snap" et jusqu'au blitz. Ce joueur doit entrer dans l'un des trous en face de lui et ne pas croiser avec un homme de ligne défensif.

Pénalité : Restrictions défensive, 15 yards depuis le point précédent, S27, Le signal de faute concerne un acte non sportif, mais n'est pas appliqué au joueur concerné.

Règle 9.1.6 :

Nul n'est autorisé à bloquer sous la ceinture lors d'un tenu.

ANNEXE I : RESTRICTIONS POUR LES MATCHS A 9 contre 9

Règle 9.1.16 :

Spécification pour les compétitions U14/U12, U16 et U19 à 9 : lorsque de toute évidence un coup de pied de mêlée, (punt, coup de pied placé, transformation), va être donné, les restrictions défensives suivantes s'appliquent :

- a. Aucun joueur de défense ne pourra franchir de plus de 2 yards la ligne de mêlée en direction de l'en-but adverse,
- b. Le botteur devra botter la balle dans un tempo continu,

Pénalité : a et b, procédure illégale et 5 yards depuis le point précédent, S19.

- c. Aucun adversaire ne heurtera en courant, ni ne brutalisera le botteur ou le placeur.

Pénalité : Restrictions défensive, 15 yards depuis le point précédent. Le signal de faute concerne un acte non sportif, mais n'est pas appliqué au joueur concerné, S27.

- d. Si le "snap" est manqué et touche le sol il n'y aura pas de restriction défensive. Le coup de pied doit se dérouler avec un rythme réaliste – le botteur ne doit pas attendre pour laisser ses coéquipiers mieux couvrir le coup de pied. Les retourneurs ne doivent pas être des joueurs de ligne (n° entre 50 et 79).

Clarifications sur la règle 9.1.16 :

- a. Cela veut dire qu'aucun joueur de B ne peut mettre la pression ou monter de plus de 2 yards après la ligne de mêlée.
- b. Cela veut dire que lorsqu'une formation de coup de pied est en place, l'issue du jeu sera obligatoirement un coup de pied, les feintes pour un jeu de course ou un jeu de passe ne sont pas autorisées. Lorsque le tempo n'est pas respecté, et que le botteur n'exécute pas le coup de pied en suivant la réception de la balle, alors c'est une faute : procédure illégale et 5 yards depuis le point précédent, signal S19.
- c. Cela veut dire que tant que la formation reste celle d'un coup de pied, aucun contact avec le placeur ou le botteur n'est autorisé : heurter ou brutaliser le botteur ou le placeur, 15 yards de pénalité depuis le point précédent, avec le signal S27 car cela est considéré comme un acte d'anti-jeu de la part de la défense. Par contre il n'est pas attribué de CNS contre le joueur ayant fait la faute.
- d. Cela veut dire que lorsque la balle ne va pas directement dans les mains du botteur, et qu'elle touche le sol, les restrictions défensives ne s'appliquent pas, et les joueurs de B peuvent rentrer et passer la ligne de mêlée de plus de 2 yards, et mettre la pression sur le botteur qui veut récupérer la balle.

Ce n'est pas pour autant que le botteur perd sa protection, et donc s'il récupère la balle et qu'il botte en suivant, alors il est toujours botteur. Par contre, s'il commence à courir (plus de 2 à 3 pas d'élan), alors il perd sa protection, même s'il botte par la suite. Bien entendu, toute brutalité sur lui sera sanctionnée par une faute personnelle le cas échéant.

Formation de coup de pied : le botteur doit être positionné à 7 yards de la ligne de mêlée par définition. Etant donné que les restrictions sont mises en place pour le développement des botteurs et des centres, et afin que des jeux de "retour" puissent être joués, si le botteur est à 5 ou 6 yards, cela n'est pas bien "important", et il est préférable de participer au développement, à la protection des joueurs, plutôt que d'être stricte au niveau de ce point de règle.