

**RÈGLES
FOOTBALL AMÉRICAIN
7 vs 7
ÉDITION 2018 / 2019**



Fédération Française de Football Américain

Commission Nationale Arbitrage

© F.F.F.A. 2018

RÈGLES

7 vs 7



ÉDITION 2018 / 2019



Traduction et mise en forme :

Création du document original, adaptation au jeu pour les jeunes et au développement, Mathias Torre, Eric Pierre et 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 nous contacter.

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

Table des matières

POINTS D'INSISTANCE.....	4
ENGAGEMENT DE SPORTIVITE	6
CODE ÉTHIQUE DU FOOTBALL	7
ORGANISATION DU MANUEL : RÈGLES	9
RÈGLE 1 : LE JEU, LE TERRAIN, LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT	10
RÈGLE 2 : DÉFINITIONS	16
RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS	33
RÈGLE 4 : BALLES EN JEU, BALLE MORTE, HORS-LIMITES	43
RÈGLE 5 : SÉRIES DE TENUS, LIGNE À FRANCHIR	46
RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED.....	49
RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE.....	53
RÈGLE 8 : LA MARQUE	62
RÈGLE 9 : CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES ASSUJETTIES	66
RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS	77
RÈGLE 11 : LES ARBITRES : AUTORITÉ ET OBLIGATIONS.....	81
NOTE A : GUIDE POUR LES ARBITRES À UTILISER LORS D'UNE BLESSURE GRAVE.....	82
NOTE B : GUIDE À UTILISER EN CAS DE FOUDRE.....	83
NOTE C : COMMOTIONS.....	85
NOTE D : SCHÉMA ET DÉTAILS DU TERRAIN	87
NOTE E : ÉQUIPEMENT ET DÉTAILS ADDITIONNELS.....	88

POINTS D'INSISTANCE

Le comité des règles est particulièrement attaché au code éthique du football et en tire une grande fierté. Ces lignes de conduites découlent d'un accord consensuel entre entraîneurs, joueurs, arbitres, et administrateurs, qui placent 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 intentionnel d'un adversaire avec le 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 incluent 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. 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.

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).

POINTS D'INSISTANCE

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

- 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 du 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 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 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

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.

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 7 joueurs au plus, sur terrain rectangulaire et avec une balle gonflée ayant une forme ovale.
- b. Une équipe peut légalement jouer avec moins de 7 joueurs, mais elle sera pénalisée pour formation illégale si elle ne remplit pas les conditions suivantes :
 1. Au moins 3 joueurs de l'équipe A doivent se trouver de chaque côté du botteur quand la balle est bottée lors d'un coup de pied libre (Règle [6.1.2.c.3](#)).
 2. Au "snap", il doit y avoir au moins 2 joueurs portant des maillots numérotés de 50 à 79 sur la ligne de mêlée offensive et pas plus que trois joueurs dans l'arrière champ (Règles [2.21.2](#), [2.27.4](#) et [7.1.4.a](#)) [**Exception** : Règle [7.1.4.a.5](#)].

Lignes d'en-but

ARTICLE 2. Des lignes d'en-but, 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 2 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 ou matérialisées avec des plots plats.
- b. Une zone de deux yards est obligatoire entre les lignes de touche et les lignes des entraîneurs.
- c. La ligne de remise en jeu est située à équidistance des touches.

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. 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 la présence des caméras sur l'aire de jeu ou dans les zones d'en-but à aucun moment durant la rencontre).
- b. 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.

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 8 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 8 yards.
- b. La zone d'équipe doit être réservée aux joueurs en uniforme complet (voir [Note D](#)) et à un maximum de 20 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

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

jouer (Voir [Note E](#)). Les 20 personnes qui ne sont pas en uniforme doivent porter une identification spéciale.

- c. La présence des entraîneurs est autorisée dans la zone comprise entre la ligne de limite et la ligne des entraîneurs, entre les lignes de 8 yards. Cette zone est appelée la zone des entraîneurs (voir [Note D](#)). un entraîneur par escouade est autorisé sur le terrain entre les jeux ou pendant les jeux. Au snap ces deux entraîneurs doivent se trouver du côté offensif du ballon ou sur la touche mais en aucun cas du côté défensif du ballon.
- d. L'organisation de la rencontre doit faire évacuer toutes personnes non autorisées par la règle.

Chaîne d'arpentage et indicateur de tenu

ARTICLE 5. La chaîne d'arpentage et l'indicateur de tenu officiels est recommandée mais elle n'est pas obligatoire. Elle peut être remplacée par des plots. Elle doit néanmoins mesurer 10 yards (9.14m) lorsqu'elle est tendue. Elle doit également ne représenter aucun danger pour l'intégrité physique des joueurs.

Marqueurs ou obstacles

ARTICLE 6.

- 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 autorisé pourra être, au choix de l'équipe, en cuir/vinyle/composite. Le ballon utilisé est au choix de l'équipe qui joue en attaque, sans restriction de taille.

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

SECTION 4. Les joueurs et l'équipement de jeu

Numérotation recommandée

ARTICLE 1. Aucune numérotation spécifique des joueurs n'est recommandée. Seul le TE doit pouvoir se distinguer des autres joueurs en portant un signe distinctif clair (chasuble d'une couleur différente de l'équipe adverse, brassard, charlotte sur le casque, etc...)

Equipements obligatoire

ARTICLE 2. 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
- j. Ceinture de flag.

Spécification : Equipement obligatoire

ARTICLE 3.

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 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 [1.4.4](#).

d. *Protège-genoux* : Des protège genoux d'au moins 1,27 cm d'épaisseur portés sur les genoux et recouvert entièrement par le pantalon. 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. *Epaulières* : Pas de spécification particulière pour les épaulières. (Voir la [note E](#))

h. *Chaussettes* : Pas de spécification particulière pour les épaulières. (Voir la [note E](#))

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

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

Forme des maillots, couleurs et numérotations

ARTICLE 4.

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.

Équipement Optionnel

ARTICLE 5. Les équipements suivants sont autorisés.

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

Équipement illégal

ARTICLE 6. 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.e](#))
- e. Tout équipement qui pourrait confondre ou tromper un adversaire.
- f. Tout équipement qui pourrait procurer un avantage indu pour tout joueur.
- g. Un matériau adhésif, de la peinture, graisse ou une quelconque 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. Grille non standard et non autorisée, ou sur-renforcée (D.H. [1.4.7.IV](#) et [note E](#))

Procédure en cas d'équipement obligatoire et illégal

ARTICLE 7.

- 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](#)].
- 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 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.

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

- 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](#)).

Certification des entraîneurs

ARTICLE 8. 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 9. 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].

PÉNALITÉ – Administrer comme une faute de balle morte. 10 yards depuis le point d'avancée. Le joueur fautif est expulsé [S7, S27 et S47].

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

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

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

Balle libre

ARTICLE 3.

- a. Une balle libre est une balle vivante qui n'est pas en possession d'un joueur pendant :
 1. Un jeu de course.
 2. Un coup de pied de mêlée ou un coup de pied libre avant que la possession de la balle ne soit gagnée, regagnée ou que la balle ne devienne morte d'après la règle.
 3. L'intervalle 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 la ligne de remise en jeu 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

ARTICLE 1.

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

Sous la ceinture

ARTICLE 2.

- a. Bloquer sous la ceinture est strictement interdit sous quelque forme que ce soit.

Blocage en Tenaille

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

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.b et c Exc.](#)).

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

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

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

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 entraîné 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.
- 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.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Réception ou récupération simultanée

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

SECTION 5. Fauchage

ARTICLE 1.

- a. Un fauchage est un blocage contre un adversaire qui se produit lorsque la force du contact initial vient par l'arrière et au 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

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](#)).

Inter-Tenus

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

Perte de tenu

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

SECTION 8. En avant, au-delà et avance extrême

En-avant, au-delà

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

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.I](#)).

SECTION 9. Faute et violation

Faute

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

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

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 10. Balle lâchée, ratée, touchée, rabattue; Contrer un coup de pied

Balle lâchée

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.I](#), D.H. [4.1.3.I](#)). Le statut de la balle est une balle lâchée.

Rater

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

Rabattre

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

Toucher

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.
- d. En cas de doute, une balle n'a pas été touchée lors d'un coup de pied ou d'une passe avant.

SECTION 11. Lignes

Lignes de touche

ARTICLE 1. Une ligne de touche va d'une ligne de fond 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.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Lignes d'en-but

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. Ce plan s'étend entre et inclut les plots. Les deux lignes d'en-but sont distantes de 7 yards (Pour un traçage aux normes). La totalité de la ligne d'en-but est dans la zone d'en-but. La ligne d'en-but d'une équipe est celle qu'elle défend.

Lignes de fond

ARTICLE 3. Une ligne de fond va d'une ligne de touche à l'autre, 7 yards en-deçà de chaque ligne d'en-but, 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

ARTICLE 4. Les lignes de limites sont les lignes de touche et les lignes de fond. 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".

Lignes de yardage

ARTICLE 5. Une ligne de "yardage" est toute ligne tracée sur l'aire de jeu parallèlement aux lignes de fond. 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 jusqu'à la ligne médiane.

Ligne de remise en jeu (Hash Marks)

ARTICLE 7. Deux lignes de remise en jeu sont tracées à 15yards des touches.

SECTION 12. 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 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 13. Conseil

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

SECTION 14. Franchissement

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

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.

SECTION 15 Coups de pied ; Botter la balle

Botter la balle ; Coups de pieds légaux et illégaux

ARTICLE 1.

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

Dégagement

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

Drop

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

Coup de pied placé

ARTICLE 4.

- a. Un coup de pied placé pour un "field goal" est un coup de pied réalisé par un joueur de l'équipe qui possède la balle alors que la balle est maintenue au sol par un co-équipier.
- 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](#)).

Coup de pied libre

ARTICLE 5.

- a. Un coup de pied libre est un coup de pied donné par un joueur de l'équipe en possession et réalisé dans les conditions détaillées dans les règles [4.1.4](#), [6.1.1](#) et [6.1.2](#).
- b. Un coup de pied libre après un "safety" peut être un coup de pied de dégagement ("punt"), un drop ou un coup de pied placé.

Coup de pied d'engagement

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

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" (**Exception** : périodes supplémentaires). Il doit être soit un coup de pied placé, soit un drop.

Coup de pied de mêlée

ARTICLE 7.

- a. Un coup de pied de mêlée est 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.a](#)] (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.

Coup de pied de retour

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

SECTION 18. La zone neutre

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 19. Empiètement et dépassement

Empiètement

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

Dépassement

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

- a. Se trouve dans ou au-delà de la zone neutre quand la balle est légalement "snappée".
- b. Contacte un adversaire au-delà de la zone neutre avant que la balle ne soit "snappée".
- c. Contacte la balle avant qu'elle ne soit "snappée".
- d. Menace un homme de ligne offensif, causant une réaction immédiate, avant que la balle ne soit "snappée" (D.H. [7.1.3.V Note](#)).

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

- 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.

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 20. 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.

Passe avant et passe 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.
- 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.I](#)).
- c. En cas de doute, la balle est une passe et non une balle lâchée lors d'une tentative de passe avant.
- d. Un "snap" devient une passe arrière lorsque le "snappeur" libère la balle (D.H. [2.23.1.I](#)).

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 21. 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,

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

perte du tenu, premier tenu automatique, expulsion, retrait de temps à l'horloge de match.
(Règle [10.1.1](#))

SECTION 22 Mêlée

Tenu de mêlée

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

Ligne de mêlée

ARTICLE 2. La ligne de mêlée pour chaque équipe est définie quand la balle est prête à jouer. C'est la ligne de "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.

SECTION 23. Permutation

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 24. "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" (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.

SECTION 25. 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 26. Points

Point d'application

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

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

Point d'avancée

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

Point de balle morte

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

Point de faute

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

Point de sortie des limites

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

Point de remise en jeu

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

Point où la course prend fin

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

- a. La balle est déclarée morte en possession d'un joueur.
- b. La possession de la balle par un joueur est perdue 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

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

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, 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 8 yards de B.

SECTION 27. Plaquer

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

SECTION 28. Dénomination des joueurs et des équipes

Équipes 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.

Équipes d'attaque et de défense

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

Botteur et Placeur

ARTICLE 3.

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

Homme de ligne et arrière

ARTICLE 4.

a. *Homme de Ligne.*

1. Un homme de ligne est tout joueur de l'équipe A légalement sur sa ligne de mêlée. (Règle [2.21.2](#))

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

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.

ARTICLE 7.

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

"Snappeur"

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

Remplaçant

ARTICLE 9.

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

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

- 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 7 joueurs en jeu.

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.A.)

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. Les exemples de joueurs sans défense inclus mais 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.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

Joueur dans les limites ou en dehors

ARTICLE 15.

a. *En dehors des limites*

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*

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 29. Croc en jambes

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

SECTION 30. Chronométrage

Horloge de match

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.

SECTION 31. Classification des jeux

Jeu de passe avant

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

Jeu de coup de pied libre

ARTICLE 2. Un jeu de coup de pied libre est l'intervalle de temps entre le moment où la balle est bottée légalement et le moment où elle 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'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.

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

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 ou la course se termine, (Règle [2.25.8](#)) est la ligne de "yardage" où le coureur a perdu la possession. Le jeu de course inclus la course, et l'action de perdre la balle, avant 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.

SECTION 32. Zones du terrain

Le terrain

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

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

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 33. Bagarre

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

RÈGLE 2 : DÉFINITIONS

- 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 34. 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.](#)

R È G L E 3 :

PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

SECTION 1. Début de chaque période

Première et deuxième 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 5 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 2 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 en expliquant aux jeunes les conséquences de chaque choix.
- d. Pendant le tirage au sort, chaque équipe doit rester dans sa zone d'équipe.
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.

Périodes supplémentaires

ARTICLE 2. 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 de la deuxième mi-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 2 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

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

gagnant du tirage ne peut pas reporter son choix et devra choisir l'une des options suivantes:

1. Attaque ou défense, avec l'attaque débutant la première série en possession sur la ligne des 15 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 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

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

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".

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.A. Pour le jeu à 7 en U14/U12,** la durée d'une rencontre est fixée par l'organisateur et les encadrants des équipes en fonction du format de la journée (match simple, tournoi avec plusieurs équipes) et du nombre de matches joués par les équipes. La DTN recommande de ne pas dépasser 180 minutes de match par joueur et par jour.

Chaque rencontre est divisée en deux périodes égales en temps de X minutes (en fonction de la durée des rencontres) en temps continu avec 10 minutes d'arrêt entre les premières et deuxièmes périodes.

- a. 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].
- b. L'interruption entre les deux mi-temps doit être de 10 minutes. Cette durée peut être modifiée et raccourcie, avant la rencontre, par décision mutuelle des dirigeants des deux équipes ou par décision de **la Ligue ou de la Fédération**. Immédiatement après la fin de la première 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 deux 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. [3-2-2-1](#)).
- 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 recaler 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.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

- 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.

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.
 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 évoquées 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](#)].

Instruments de chronométrage

ARTICLE 4.

- a. *Horloge de match.* Le temps doit être décompté sur une horloge de match qui peut être soit un 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.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

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.

SECTION 3. Temps morts : Démarrage et arrêt du temps

Temps mort

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.

Démarrage et arrêt du temps

ARTICLE 2.

Le match est régi par la règle du temps continu sauf dans les deux dernières minutes (règle des 5 jeux).

Match Suspendu.

ARTICLE 3.

- a. L'arbitre principal peut suspendre temporairement le jeu quand les conditions nécessitent une telle mesure.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

- 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 deuxième 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 deux 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.

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 (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" (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 morts entre le moment où la balle est déclarée morte et le prochain "snap".

Temps morts pour blessure

ARTICLE 5.

- a. En cas de blessure d'un (des) joueur(s) :
 1. Un arbitre déclarera un temps mort et le(s) joueur(s) devra (ont) quitter le jeu. Il (s) devra (ont) rester en dehors du jeu pour au moins un tenu. En cas de doute, les arbitres devront prendre un temps mort pour un joueur blessé.
 2. Le(s) joueur(s) ne pourra (ont) pas reprendre la partie tant qu'il (s) n'aura (ont) pas reçu l'approbation du personnel médical.
 3. Les arbitres et les entraîneurs doivent porter une attention particulière aux joueurs qui montrent des signes de commotion (voir la [note C](#)).

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

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.

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. 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.
- c. 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 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).
- d. 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.
- e. La durée des temps morts de l'arbitre principal dépend des circonstances de chaque temps mort.
- f. Les options d'une pénalité doivent être choisies avant un temps mort d'équipe.
- g. L'interruption après une transformation réussie ne doit pas excéder une minute.

Avertissement par l'arbitre principal

ARTICLE 8. Durant un temps-mort complet (Règle [3.3.7.a](#)), l'arbitre principal 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 peut ordonner l'arrêt de l'horloge pour ce faire, si nécessaire.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

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 nombre de jeu restants 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.
- 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](#)).

SECTION 4. Retards et tactiques autour du temps de jeu

Retard au début d'une mi-temps

ARTICLE 1.

- a. 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 - 5 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](#)).

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

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, 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].

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](#)).

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 7, 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. Cinq 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.

RÈGLE 3 : PÉRIODES, DÉCOMPTE DU TEMPS ET REMPLACEMENTS

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 à 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. Un arbitre sifflera immédiatement. 10 yards du point d'avancée [S27].

Plus de sept joueurs sur le terrain.

ARTICLE 3.

a. L'équipe A ne peut pas rompre, tenir son conseil ou rester en formation de jeu avec plus de 7 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 7 joueurs sur le terrain pour anticiper la formation offensive, mais ne doit pas avoir plus de 7 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].

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 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](#)) :
 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](#)).

Balle déclarée morte

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

- a. 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 déflagué ou perd la possession de la balle en touchant le sol avec une partie de son corps autre qu'une main ou un pied
- c. Quand un "touchdown", un "touchback", ou une transformation est réussi; ou quand un coup de pied libre ou un coup de pied de mêlée qui a franchi la zone neutre sans que la

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

- 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 ou un coup de pied de mêlée qui a franchi la zone neutre.
 - f. Quand un coup de pied libre, coup de pied de mêlée ou toute balle libre s'immobilise et qu'aucun joueur ne tente d'en prendre la possession.
 - g. Quand une passe avant est déclarée incomplète.
 - h. 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](#)).
 - i. 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).
 - j. Quand une réception ou récupération simultanée d'une balle vivante a lieu.
 - k. Lorsqu'une balle devient illégale durant le jeu (les dispositions prévues lors d'un coup de sifflet intempestif s'appliquent).
 - l. Quand un arbitre est en possession d'une balle vivante (les dispositions prévues lors d'un coup de sifflet intempestif s'appliquent).
 - m. Quand un porteur de balle simule le fait de poser un genou au sol.
 - n. 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](#)).
 - o. Quand un porteur de balle perd complètement son casque.
 - p. Quand un porteur de balle commence clairement à glisser les pieds en avant ([D.H. 4.1.3 III](#)).

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].

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]

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.

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

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.

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](#)).

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, à un "touchback", à un arrêt de volée, 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 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 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.

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 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

ARTICLE 3.

- a. Le point le plus avancé de la balle, lorsque celle-ci est déclarée morte entre les lignes de fond, 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.

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 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 1^{ère} période prend fin.
- k. La 2^{ème} période prend fin.

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, 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.

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](#)].

RÈGLE 5 : SÉRIES DE TENUS, LIGNE À FRANCHIR

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](#)).

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](#)).

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 légal qui la suit, ou au terme de la 1^{ère} ou 2^{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 parti 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, 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 de goal, s'il s'agit d'un coup de pied d'engagement.

Formation de coup de pied libre

ARTICLE 2.

- a. Une balle bottée depuis une formation de coup de pied libre doit l'être légalement d'un point situé sur la ligne de retrait de l'équipe qui botte [**Exception** : Règle [6.1.2.c.4](#)], et sur la ligne de remise en jeu (hashmark). L'arbitre principal déclarera la balle prête à jouer quand les arbitres seront en position et après que le botteur a reçu la balle. Quand la balle est prête à jouer et tombe du support pour une raison quelconque, l'équipe A ne 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 7 yards de leur ligne de retrait.
- 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 3 joueurs de l'équipe A doivent se trouver de chaque côté du botteur [S19] (D.H. [6.1.2.II-IV](#)).

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](#)).

4. Tous les joueurs de l'équipe B doivent être dans les limites [S19].
5. 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].

Toucher et Récupération du coup de pied libre

ARTICLE 3.

- a. Aucun joueur de l'équipe A n'est autorisé à toucher une balle issue d'un coup de pied libre.

Coup de pied libre immobilisé

ARTICLE 4. Si la balle issue d'un coup de pied libre s'immobilise dans les limites sans qu'aucun joueur ne cherche à s'en assurer la possession, la balle devient morte et appartient à l'équipe qui reçoit à l'endroit où elle est morte.

Balle morte dans la zone d'en-but

ARTICLE 5.

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

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

- 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 8 yards.

Fautes par l'équipe qui botte

ARTICLE 6. Les pénalités pour toutes les fautes commises entre les lignes d'en-but 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.

Formation d'un mur illégal

ARTICLE 7.

- 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. 10 yards au point de faute, ou 10 yards au point où la balle morte appartient à l'équipe B si celui-ci est situé en-deçà du point de faute. 10 yards au point précédent et tenu rejoué si la balle morte appartient à l'équipe A. [S27]

Eligibilité pour bloquer

ARTICLE 8. Après le coup de pied les joueurs de l'équipe B sont autorisés à se placer dans le terrain pour exécuter un schéma de blocks destiné à remonter le ballon. Cependant les blocks ne doivent jamais être exécutés et les joueurs de l'équipe B doivent faire action d' « écran » seulement. Ils ne sont pas autorisés à contacter les joueurs de l'équipe A et doivent cesser immédiatement leurs déplacements dès qu'un joueur de l'équipe A touche avec ses mains un des joueurs de l'équipe B.

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 qui sort des limites entre les lignes d'en-but 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. On retape le coup de pied

SECTION 3. Coups de pied de mêlée

Qui ne franchit pas la zone neutre

ARTICLE 1.

- a. Un coup de pied de mêlée qui ne franchit pas la zone neutre arrête le jeu. Le coup de pied est retapé du point précédent.

RÈGLE 6 : LES COUPS DE PIED

Balle réceptionnée ou récupérée par l'équipe qui reçoit

- a. ARTICLE 2. Lorsque le coup de pied a franchi la zone neutre le joueur de l'équipe B doit s'en saisir par un arrêt de volée. Si celui-ci est réussi l'équipe repartira du point de l'arrêt de volée. Si le joueur de l'équipe B ne réussit pas son arrêt de volée la balle sera remise en jeu à l'endroit où il aura réussi à la contrôler. Aucun coup de pied de mêlée ne peut être remonté par l'équipe B.

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

ARTICLE 3. Si une balle issue d'un coup de pied de mêlée sort des limites entre les lignes d'en-but, 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 4. Si une balle issue d'un coup de pied de mêlée 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 5. 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](#)).

Coups de pied légaux et illégaux

ARTICLE 6.

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

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 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 placé ou élever la balle. Ceci est une faute de balle vivante au moment du "snap".

PÉNALITÉ - 5 yards du point précédent [S19].

SECTION 4. Arrêt de volée

Balle morte à l'endroit de la réception

ARTICLE 1.

- a. Quand un joueur de l'équipe B exécute un arrêt de volée, la balle devient morte à l'endroit où elle est réceptionnée et appartient à l'équipe B à cet endroit.

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](#)). Un « snap » légal est une transmission de balle effectuée de la main à la main entre le centre et le QB. Le snap type « shotgun » est interdit.
- b. Aucun joueur ne doit remettre la balle en jeu avant qu'elle 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.

Permutations et faux départs

ARTICLE 2.

- a. *Permutation*. Après un conseil (Règle [2.14](#)) 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*. 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 est été prête à jouer (D.H. [7.1.2.IV](#)).

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

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

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. *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].
- c. *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](#))
- d. *Formation illégale*. La seule formation autorisée est la suivante G-C-G un des guards est éligible (TE).

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

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 :
 1. Tous les joueurs doivent être dans les limites.
 2. Tous les joueurs doivent être des hommes de ligne ou des arrières. (Règle [2.27.4](#)).
 3. Au moins 2 hommes de ligne doivent porter des maillots numérotés de 50 à 79
 4. trois joueurs au plus peuvent être positionnés comme arrières.
 5. Un seul RB est autorisé dans le champ arrière et il doit être positionné dans l'alignement du QB. Il ne peut pas se trouver à moins de 5 yards de la ligne de mêlée. [**Exception** : Quand le "snap" est effectué depuis une formation de coup de pied de mêlée).
- b. *Joueur en mouvement*.
 1. Aucun arrière ne peut être en mouvement avant le snap.
- c. *Permutation*.

Aucun joueur ne peut effectuer de permutation avant le snap.
- d. *formation resserrée*.

Un joueur éligible ne peut pas être aligné à moins de 5 yards d'un autre joueur (pas de formation type bunch)

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]

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

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.
 4. Un (des) joueur(s) aligné(s) dans une position fixe à un yard de la ligne de mêlée ne peut(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 [1-5] - Faute de balle morte. 5 yards du point d'avancée [S18 ou 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.
 3. Aucun joueur placé sur la ligne défensive n'est autorisé à effectuer un changement d'alignement (type shift) destiné à surprendre son adversaire juste avant le snap.
 4. Aucun joueur placé sur la ligne défensive n'est autorisé à pénétrer dans un gap adjacent au snap (type slant ou stunt). Il doit pénétrer dans le gap correspondant à son alignement.
 5. 2 joueurs maximum (DL) sont autorisés à s'aligner sur la ligne défensive (en 2 ou 3 points d'appui). Un troisième (un LB en 2 points d'appui) est autorisé si la distance du down est de moins de 3 yards.
 6. Chacun des joueurs placé sur la ligne défensive (DL) doit être clairement aligné de chaque côté du ballon et il doit « couvrir » une partie du OL ou TE (pas d'alignement large type jet).
 7. 2 joueurs défensifs (DL ou LB) ne peuvent pas « couvrir » un même joueur offensif (OL ou TE). Dans le cas où il y a 3 joueurs défensifs positionnés sur la ligne chacun doit couvrir un joueur de la ligne offensive (OL ou TE)
 8. Les LB ou DB doivent être obligatoirement alignés à une profondeur de 5 yards minimum de la ligne de scrimmage.
 9. Les blitzes sont interdits.
 10. En situation de goal line le DB peut s'aligner à moins de 5 yards du RC (les talons sur la goal line). Néanmoins la technique de press est interdite.

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

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

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].

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].

Réceptionnée ou récupérée

ARTICLE 2.

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

Exceptions :

1. Règle [8.3.2.d.5](#) (balle lâchée par l'équipe A pendant une transformation)
2. Lors d'un 4^{ème} tenu, avant un changement de possession d'équipe, lorsqu'une balle lâchée par l'équipe A est réceptionnée ou récupérée par un joueur de l'équipe A différent de celui qui l'a lâchée, la balle est morte. Si la réception ou récupération est au-delà du point de balle lâchée, la balle 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].

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

Hors-limites

ARTICLE 4.

- a. *Passe arrière.* Quand une passe arrière sort des limites entre les lignes d'en-but, 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
 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, il y a "touchback" en fonction de l'impulsion et de la responsabilité (Règles [8.5.1](#), [8.6.1](#) et [8.7](#)) (D.H. [7.2.4.I](#), D.H. [8.6.1.I](#) et D.H. [8.7.2-I](#)).

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 peut faire une 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 ne passe ni ne transmet la balle jusqu'à ce qu'il la lance].

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

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

Éligibilité 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.
 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](#))

Éligibilité 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].

Éligibilité 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](#)).

Passe 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](#)).

Passe 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](#)).

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

Contact illégal et gêne de passe avant

ARTICLE 8.

- a. Pendant un tenu durant lequel une passe avant légale franchit la zone neutre, il est interdit aux joueurs de l'équipe A et de l'équipe B d'avoir un contact illégal depuis le moment où la balle est "snappée" jusqu'à ce qu'elle soit touchée par n'importe quel joueur ou arbitre (D.H. [7.3.8.II](#)).
- b. Une gêne de passe offensive commise par un joueur de l'équipe A au-delà de la zone neutre pendant un jeu de passe avant 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. Lorsque immédiatement après le "snap", un joueur de A inéligible charge et contacte un adversaire en un point situé 1 yard au maximum au-delà de la zone neutre et ne maintient pas ce contact à plus de 3 yards au-delà de la zone neutre.
 2. Quand deux joueurs éligibles ou plus cherchent, simultanément et de bonne foi, à atteindre, réceptionner ou rabattre la passe. Les joueurs éligibles des deux équipes ont des droits égaux sur la balle (D.H. [7.3.8.IX](#)).
 3. Quand la passe est en vol, 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 - 10 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. Lorsque 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 A, potentiellement en position de botteur depuis une formation de coup de pied de mêlée, simule un coup de pied de mêlée en lançant la balle haut et loin dans le terrain et un contact par un joueur de B se produit.

PÉNALITÉ : Balle à l'équipe A au point de faute, 1^{er} tenu, si la faute est commise à moins de 10 yards au-delà du point précédent. Si elle est commise à 10 yards ou plus au-delà du point précédent, balle à l'équipe A, 1^{er} tenu et 10 yards du point précédent [S33].

Lorsque la balle est "snappée" entre la ligne des 12 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](#)).

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

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.](#)).

Gêne par contact

ARTICLE 9.

- a. L'équipe A ou l'équipe B peut légalement gêner des adversaires en-deçà de la zone neutre.
- b. Des joueurs des deux équipes peuvent légalement gêner des adversaires au-delà de la zone neutre après que la passe a été touchée (D.H. [7.3.9.I](#)).
- c. 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](#)).
- d. 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 10 yards appliquées 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.
- e. Le contact physique est nécessaire pour établir la gêne.
- f. 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 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.
- g. 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](#)).
- h. 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.
- i. 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.
- j. 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 10 yards à partir du point précédent, avec 1^{er} tenu automatique. Les fautifs flagrants doivent être expulsés.

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 (D.H. [7.3.10.I-II](#)).

PÉNALITÉ - 5 yards du point précédent [S37].

RÈGLE 7 : SNAPPER ET PASSER LA BALLE

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].

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 appliqué au point précédent. (Règle [9.1](#) Pénalité) (D.H. [7.3.12.I](#) et D.H. [9.1.2.III](#))

RÈGLE 8 :

LA MARQUE

SECTION 1. Valeur des scores

Les scores

ARTICLE 1. La valeur des scores est :

<i>TOUCHDOWN</i>	6 points
Transformation réussie :	
<i>TOUCHDOWN de la ligne de 3 yds</i>	1 point
<i>TOUCHDOWN de la ligne de 8 yds</i>	2 points

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](#)).
- L'arbitre principal attribue un "touchdown" d'après les dispositions de la règle [9.2.3 Pénalité](#).

SECTION 3. Tenu de transformation

Comment marquer

ARTICLE 1. Le ou les points doivent être attribués d'après la valeur prévue à la règle [8.1.1](#)

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.

- 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 2^{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** : décision de la F.F.F.A. concernant la saison régulière].
- La transformation, qui est un tenu de mêlée, commence quand la balle est prête à jouer.

RÈGLE 8 : LA MARQUE

- c. Le "snap" sera exécuté au milieu du terrain sur la ligne des 3 yards ou des 8 yards adverse et sur la ligne de remise en jeu. 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](#)).
 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 lâche la balle et la balle est réceptionnée ou récupérée par n'importe quel joueur de l'équipe A différent de celui qui l'a lâchée. Aucun point n'est marqué pour l'équipe A (D.H. [8.3.2.VIII](#)).

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

- a. *Fautes s'annulant* : Si chaque équipe commet des fautes pendant le tenu et 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 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 d'avancée de l'équipe qui reçoit le 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 la ligne 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 annulé, 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 au point d'avancée de l'équipe qui reçoit le coup de pied d'engagement qui suit ou au point d'avancée en

RÈGLE 8 : LA MARQUE

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](#)).

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 point d'avancée de l'équipe qui reçoit le 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](#)).
- c. Si les deux équipes commettent des fautes pendant le tenu et si l'équipe B n'a pas commis de faute avant le changement de possession, les fautes s'annulent, le tenu n'est pas rejoué et la transformation est terminée.

Fautes après une transformation

ARTICLE 5. Les pénalités pour les fautes commises après une transformation sont appliquées au point d'avancée de l'équipe qui reçoit le coup de pied d'engagement qui suit. 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.

Il n'y a pas de field goal.

SECTION 5. "Safety"

Comment marquer

ARTICLE 1.

Il n'y a pas de safety. Lorsqu'un joueur est déflagué dans son en-but ou qu'une situation de « safety » a lieu, la balle est replacée sur la ligne de 3 yards et il y a perte du tenu.

SECTION 6. "Touchback"

Quand est-il déclaré

ARTICLE 1. Il y a "touchback" quand :

- a. 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](#))

RÈGLE 8 : LA MARQUE

- b. 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](#)).

"Snap" après un "touchback"

ARTICLE 2. Quand un "touchback" est accordé, la balle appartient à l'équipe défensive sur sa propre ligne des 8 yards. La balle doit être remise en jeu sur la ligne de remise en jeu au moyen d'un "snap" [**Exception** : Règles concernant les périodes supplémentaires]. Le "snap" doit avoir lieu au milieu du terrain sur la ligne de remise en jeu.

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, 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.

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. Sauf indication contraire, les pénalités pour toutes les fautes personnelles sont les suivantes :

PÉNALITÉ - Fautes personnelles. 10 yards. Pour les fautes de balle morte, 10 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. [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 (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.
- 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](#)).

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

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

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.I](#))

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

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 déflageage légal, d'un blocage légal ou 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 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] - 10 yards. Pour les fautes de balle morte, 10 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.

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

Fauchage

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

Blocage sous la ceinture

ARTICLE 6 . Les blocages sous la ceinture sont interdits.

Coup à retardement, action hors-limites

ARTICLE 7.

- a. 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](#)).
- b. 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.
- c. Il est illégal pour tout joueur d'être clairement en dehors des limites quand il initie un contact avec un adversaire qui est en dehors des limites. Le point de faute est là où le bloqueur franchit la ligne de touche quand il sort des limites.

Fautes sur le casque ou la grille de protection faciale.

ARTICLE 8

- a. Aucun joueur ne 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]
- b. 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

ARTICLE 9.

- a. 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 :
 - 1- 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,
 - 1- 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.
 - 2- 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.]
 - 3- 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.
 - 4- 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

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

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](#))

Blocage en tenaille

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

Soulever, sauter et atterrir

ARTICLE 11.

- a. Aucun joueur de défense, pour tenter de gagner un avantage, ne peut marcher, sauter ou se tenir sur un adversaire.
- 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.

PÉNALITÉ [a-d] – 10 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 co-équipier avant le "snap".

PÉNALITÉ – Faute de balle morte. 10 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.

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

- 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

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](#).

Placage au col

ARTICLE 14. 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.

Participation au jeu d'un joueur sans casque

ARTICLE 15. 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.l](#))

SECTION 2. Fautes de conduite non sportive

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).

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

- (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 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 – Faute de balle vivante par un joueur : 10 yards [S27]. Faute de balle vivante par un non-joueur et toute les fautes de balle morte : 10 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 flagrant 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 – Faute de balle morte. 10 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 8 yards sans l'autorisation de l'arbitre principal à moins d'entrer ou de quitter légalement le terrain [**Exceptions** : Règles [1.2.4.f](#) et [3.3.8.c](#)].
 2. Aucune personne expulsée ne 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.

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

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.I](#)).
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 - Faute de balle morte. 10 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]

Tactiques déloyales

ARTICLE 2.

- a. Aucun joueur ne doit cacher la balle dans ou sous son maillot ou équipement, ou y substituer tout autre objet.
- b. Aucune simulation de remplacement 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](#)).
- c. Aucun équipement ne peut être utilisé pour jeter la confusion parmi les adversaires (Règle [1.4.2.d](#)).
- d. Deux joueurs jouant à la même position ne peuvent pas porter le même numéro pendant la rencontre.

PÉNALITÉ – [a-d] Faute de balle vivante, 10 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].

- e. 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 10 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.

- f. L'arbitre principal notifiera, par écrit, toutes les expulsions pour crampons illégaux dans son rapport, qu'il transmettra à la Commission de discipline. Celle-ci est responsable du suivi des sanctions.

Actes déloyaux

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.
- 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](#)).

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

PÉNALITÉ - L'arbitre principal peut prendre toute mesure qu'il juge équitable, y compris faire rejouer le tenu, administrer une pénalité de 5 yards, accorder des points ou suspendre ou annuler la rencontre [S27].

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 - Administrer comme faute de balle morte. 5 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 :

- Les entraîneurs, remplaçants et personnes autorisées dans la zone d'équipe ne peuvent pas être entre la ligne de touche et la zone des entraîneurs ou sur l'aire de jeu.
- Un entraîneur par escouade est autorisé à être sur le terrain entre les actions pour aider les joueurs. Cependant les deux entraîneurs doivent se trouver du côté offensif du ballon au moment du snap et veiller à ne pas gêner le développement des actions.

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 pour gêne sur la touche,

10 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].

- Une gêne physique avec un arbitre est sanctionnée comme conduite non-sportive d'équipe (D.H. [9.2.5.1](#)).

PÉNALITÉ – Administrer comme faute de balle morte. Conduite non sportive d'équipe. 10 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.

Joueurs et entraîneurs expulsés

ARTICLE 6.

- 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.
- 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.
- 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.)
- 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.
- Un entraîneur en chef expulsé pour la rencontre peut désigner un nouvel entraîneur en chef.

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

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. 10 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](#)].

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].

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 mains, 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 ou encercler d'une manière quelconque qui gênerait illégalement ou ferait obstruction illégalement avec un adversaire.

PÉNALITÉ - 5 yards. Les pénalités pour les fautes de l'équipe A commises en-deçà de la zone neutre sont appliquées depuis le point précédent.

c. *Equipe qui passe*

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

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](#)).

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.

PÉNALITÉ [c-e] - 5 yards ou 10 yards [S38, S42, S43 ou S45].

Utilisation des mains ou de 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 – 5 ou 10 yards et 1^{er} tenu automatique si ce n'est pas en conflit avec d'autres règles [S38].

Blocage dans le dos

ARTICLE 6. Un blocage dans le dos est illégal (D.H. [9.3.3.I, VII](#) et [IX](#), D.H. [10.2.2.XII](#)).

Exceptions :

1. Quand un joueur tourne le dos à un bloqueur potentiel qui s'est engagé en intention, direction ou mouvement.
2. 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](#)).
3. 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 - 5 yards. Les pénalités pour les fautes de l'équipe A commises en-deçà de la zone neutre sont appliquées depuis le point précédent.

Quand la balle est libre

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

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 – 5 ou 10 yards. Les pénalités pour les fautes de l'équipe A commises en-deçà de la zone neutre sont appliquées depuis le point précédent.

SECTION 4. Rabattre et botter

Rabattre une balle libre

ARTICLE 1.

- a. Pendant qu'une passe est en vol, seul un joueur autorisé à toucher la balle peut la rabattre dans n'importe quelle direction [**Exception** : Règle [9.4.2](#)].
- b. 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 – 5 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]

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 - 5 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 - 5 yards [S31].

SECTION 5. Bagarre

Cette section concerne la gestion des expulsés lors d'une rencontre ; les dispositions de retour au jeu, quelle que soit la raison de l'expulsion, sont stipulées dans les Règlements Fédéraux de la 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 : 10 yards. Pour les fautes de balles morte, 10 yards du point d'avancée. Premier tenu automatique pour les fautes de B si cela n'entre pas en contradiction avec d'autres Règles. Expulsion pour le reste de la rencontre [S7, S27 ou S38, et S47].

- b. Pendant l'interruption entre les mi-temps, les membres d'une équipe en uniforme ou les entraîneurs ne doivent pas participer à une bagarre.

Pendant la seconde mi-temps, les joueurs ne doivent pas participer à une bagarre.

PÉNALITÉ : 10 yards. Pour les fautes de balles morte, 10 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.

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

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 : 10 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 PÉNALITÉS

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. Règle [8.3.4.c](#) et [3.1.3.g.3](#) (pendant une transformation ou une période supplémentaire après possession par l'équipe B).

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](#))].

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

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](#)).

Fautes commises pendant les intervalles

ARTICLE 7. Les pénalités pour des fautes commises entre la fin de la 2^{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 8 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.

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.
- c. Le principe des Trois-Et-Un (Règle [2.33](#)) est le suivant :
 1. Lorsque l'équipe en possession commet une faute en-deçà du point de base, la pénalité est appliquée depuis le point de faute.
 2. Lorsque l'équipe en possession commet une faute au-delà du point de base, la pénalité est appliquée depuis le point de base.
 3. Lorsque l'équipe qui n'est pas en possession commet une faute au-delà ou en-deçà du point de base, la pénalité est appliquée depuis le point de base.
- d. Les points suivants correspondent aux points de base pour chaque catégorie de jeu :
 1. *Jeux de courses*
 - (a) *Point précédent*, lorsque la course 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

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

2. *Jeux de courses lorsque la course se termine dans la zone d'en-but après un changement de possession d'équipe (pas au cours d'une transformation).*
 - (a) *Ligne des 8 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.
- 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](#)).

Fautes commises par l'équipe A durant les coups de pieds

ARTICLE 3. 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 sont appliquées, au choix de l'équipe B, soit depuis le point précédent, 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" ou une transformation

ARTICLE 4.

- 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 10 yards pour fautes personnelles, et pour conduites non sportives, sont appliquées sur la transformation.
 2. Les pénalités de 5 yards ne sont pas appliquées sur la transformation. 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 ou des 8 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.
- 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

RÈGLE 10 : APPLICATION DES PÉNALITÉS

se fait sur la transformation. 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 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](#)).

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 ou des 8 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 ou des 8 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 un, deux ou trois arbitres.

- Un "referee" ou arbitre principal,
- Un "linesman" ou juge de chaîne,
- Un "back Judge" ou juge de champ arrière.

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

Les jeux de coups de pieds étant presque limités à la gestion des coups de pied libre, tout comme la gestion des coups de pied de dégagement, étant donné qu'ils sont gérés afin de permettre le développement de jeu, les applications de pénalités sont donc faites en conséquences.

Par ailleurs, les pertes en yards ont été réduites afin de mieux gérer le terrain et le jeu.

De plus, la gestion des participants doit être faite en ayant en tête que ce format de jeu est en place pour le développement.

Se reporter au règlement du football à 11 vs 11 pour le lexique.

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 physique 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 :
 - a. Tout bâtiment normalement occupé par des personnes, exemple, un bâtiment comportant de la plomberie et/ou de l'électricité mais relié à la terre. Eviter les douches ou les sanitaires et le contact avec des prises électriques lors de la foudre.
 - b. En l'absence de local, ou de structure inhabitée tel un hangar, tous véhicules avec un toit métallique avec les vitres fermées peut fournir une sécurité contre la foudre. La cage métallique et le toit, pas les pneus, sont les éléments qui protégeront les occupants en dissipant l'électricité de la foudre autour du véhicule sans passer par les occupants. Il est très important de ne pas toucher le métal du véhicule. Dans l'utilisation d'un terrain sans bâtiment ni tribune, l'utilisation du bus peut être un lieu sécurisé.
5. Un avertissement pour raison de foudre doit être 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.

NOTE B : GUIDE A UTILISER EN CAS DE Foudre

6. Les points suivants ont été définis par des experts. Définissez votre plan de sécurité contre la foudre au regard de la sécurité des locaux d'accueil, suivant le type de météo avec foudre, tonnerre et éclairs.
 - a. Au minimum, les experts recommandent fortement que si entre le temps d'apparition de l'éclair et le coup de tonnerre il s'écoule 30 secondes, alors il faut évacuer le terrain vers un lieu sécurisé et protégé.
 - b. Veuillez noter que parfois le tonnerre est difficile à entendre si un événement sportif a lieu dans le stade avec beaucoup de bruit. Il faudra accorder le plan d'évacuation en fonction de ces données.
 - c. Un ciel bleu et l'absence de pluie n'empêche pas la foudre de frapper. Au moins 10% des coups de foudre apparaissent quand il n'y 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/ou115) rapidement. La rapidité de l'arrivée des secours a été déterminante dans la survie des victimes. Aujourd'hui, la mise en place de défibrillateur dans les structures accueillant du public, permet de réanimer rapidement les victimes. L'identification des défibrillateurs doit faire partie de votre plan de sécurité. Néanmoins le massage cardiaque de réanimation ne doit pas être retardé pendant la recherche du défibrillateur.

Lieux dangereux

Les lieux en extérieur augmentent le risque d'être foudroyé lors d'orage dans la zone. De petits abris ne sont pas si sécurisés contre les éclairs. Les bancs de bord des terrains (pour les remplaçants par exemple), les abris contre la pluie, comme dans les terrains de golf et des zones pour pique-nique, même s'ils sont raccordés à la terre pour raison de sécurité, ne sont pas appropriés contre la foudre et les éclairs pour la protection des personnes. Ils ne sont pas sécurisés et peuvent accroître les risques de blessure provoqués par la foudre. Les endroits proches ou mitoyens de réverbères, pylônes, tours et clôtures métallique, sont également des lieux dangereux, car ils peuvent transporter la foudre. Egalement 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.

Les sports contiennent des temps morts pour blessure, et aussi pour les remplacements donc les athlètes peuvent être vus et contrôlés.

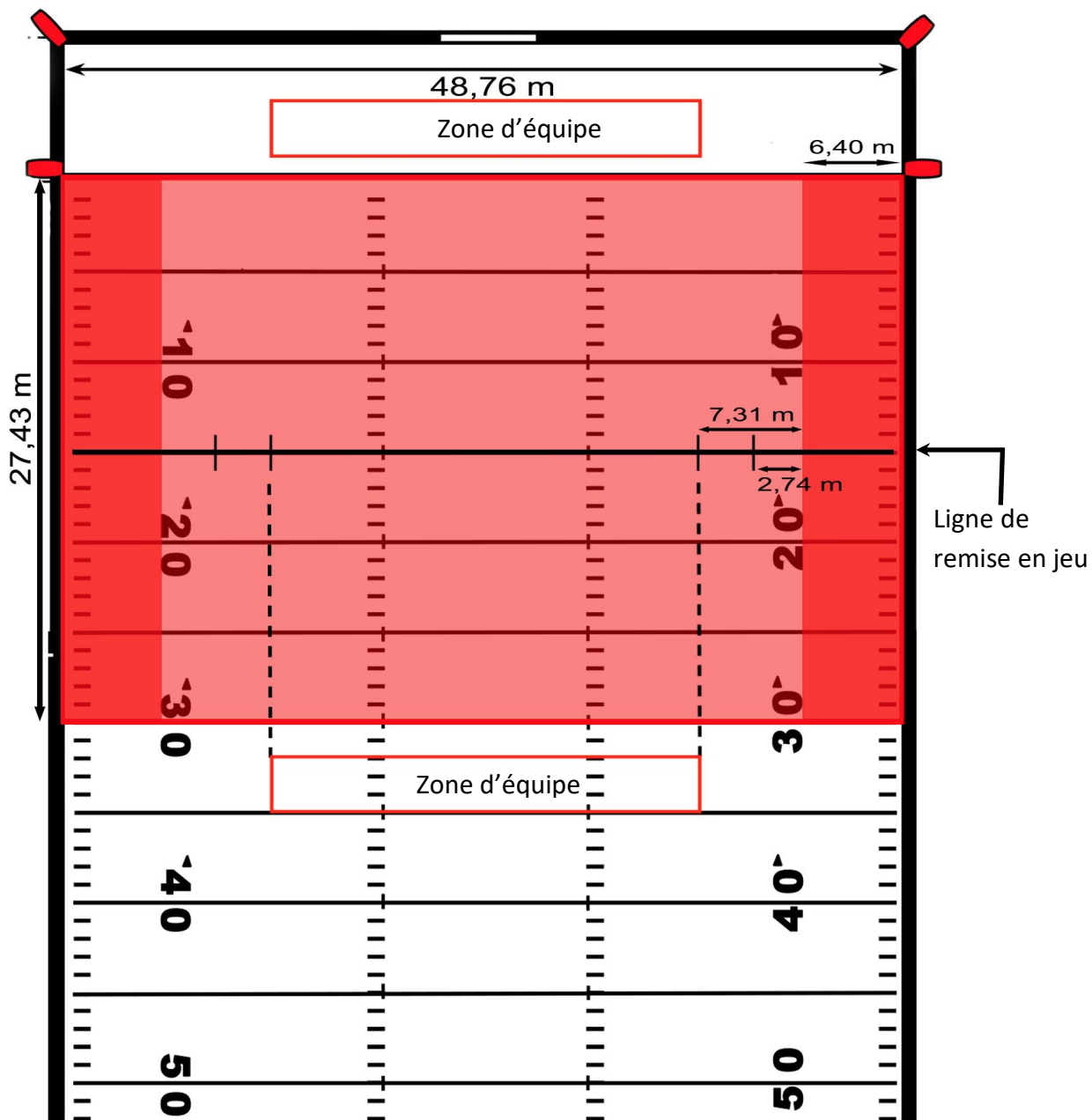
NOTE C : COMMOTIONS

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 convalescences.

NOTE D : SCHEMA du TERRAIN

La directive fédérale relative au classement des installations donne les traçages requis en fonction du niveau de compétition.



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.

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 inclut les membres artificiels.

B. Equipement neuf.

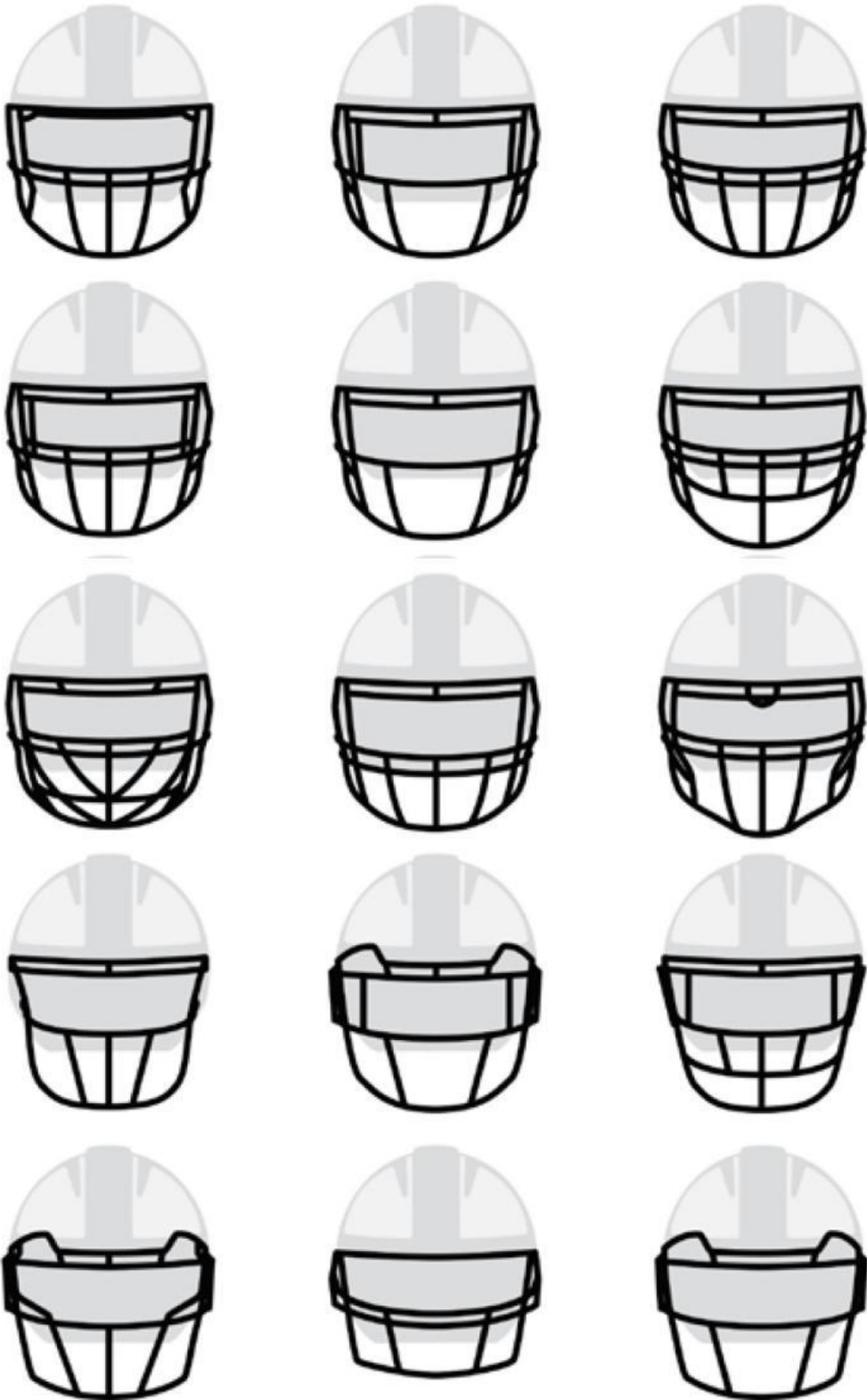
La F.F.F.A. est responsable de la formulation des Règles pour la pratique du football américain. Ce n'est pas de sa responsabilité de tester ou d'approuver les équipements pour la pratique du football américain.

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.

NOTE E : ÉQUIPEMENT ET DÉTAILS ADDITIONNELS

Grilles autorisées



NOTE E : ÉQUIPEMENT ET DÉTAILS ADDITIONNELS

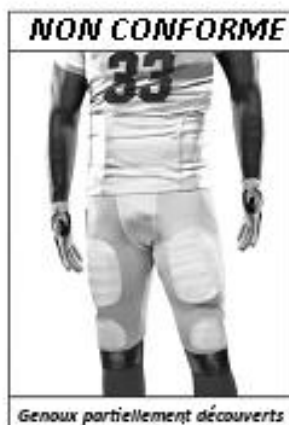
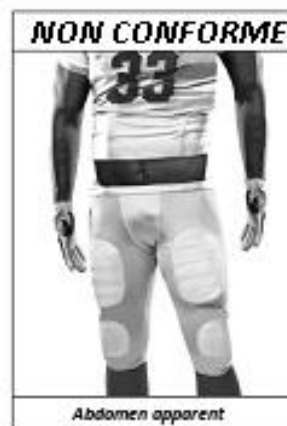
Exemples de grilles non autorisées

non standard ou sur-renforcées

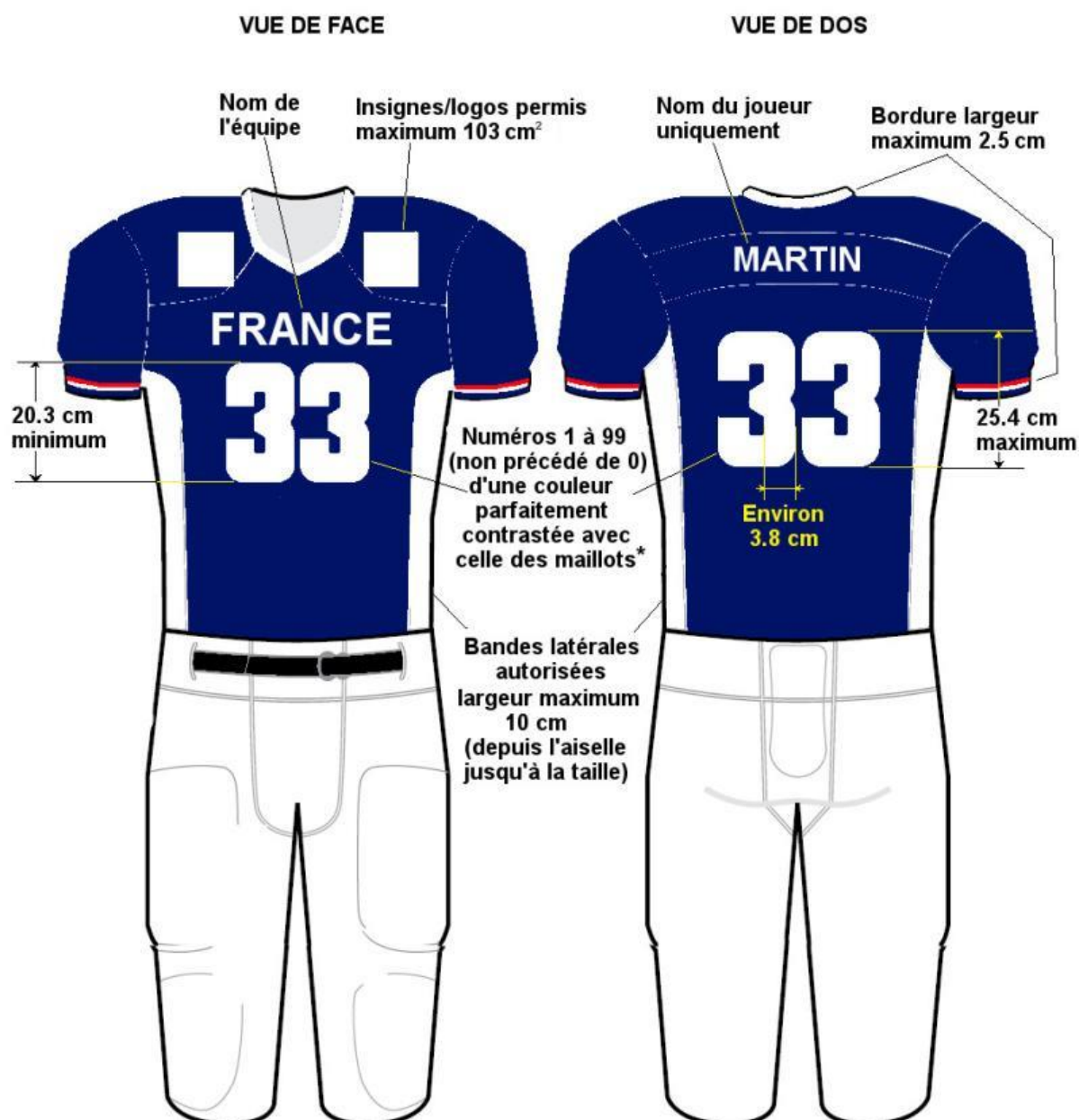


NOTE E : ÉQUIPEMENT ET DÉTAILS ADDITIONNELS

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, supporters, 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

Se reporter au règlement du football à 11 vs 11