

# LIVRE DE REGLES

## Gestion des contacts

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

#### Joueurs et l'équipement de jeu

##### Equipement obligatoire

Tous les joueurs porteront l'équipement obligatoire suivant qui sera fabriqué professionnellement et qui n'aura pas été dégradé pour diminuer la protection

- a Des protège-genoux mous d'au moins 1,27 cm d'épaisseur portés sur les genoux dans un pantalon qui recouvre le genou. Aucune protection ou équipement de protection ne doit être porté à l'extérieur du pantalon. Les joueurs d'une équipe doivent tous porter des pantalons de la même couleur et du même type.
- b Des protections faciales et des casques avec jugulaire à quatre points d'attache. Si la jugulaire n'est pas attachée, c'est une violation. Les arbitres devront signaler aux joueurs que tous les points ne sont pas attachés, sans attribuer de temps mort sauf si le joueur ignore l'avertissement. Les joueurs d'une équipe doivent tous porter des casques de la même couleur (à partir de 2005-2006).
- c Des épaulières, des protections de hanche avec une protection du coccyx, des protections de cuisse.
- d Un protège-dents de toute couleur vive (qui n'est pas blanc depuis la saison 1994-1995) à l'intérieur de la bouche qui couvre toutes les dents de la mâchoire supérieure.

##### Equipement illégal

Aucun joueur portant un équipement illégal ne sera autorisé à jouer. Toute question sur la légalité de l'équipement d'un joueur sera réglée par le juge de mêlée. Un équipement illégal peut être (D.H.1.4.5.1) :

- a Tout équipement porté par un joueur, y compris des membres artificiels, qui seraient dangereux pour d'autres joueurs.
- b Les substances dures, abrasives ou rigides sur les mains, les poignets, les avant-bras, les coudes de n'importe quel joueur, sauf recouvertes sur toutes les parties externes et les bords avec un rembourrage de mousse à cellules fermées d'au moins 1,27 cm d'épaisseur ou d'un matériau de la même épaisseur et possédant des propriétés physiques équivalentes. Les substances dures ou rigides ne sont autorisées, si elles sont recouvertes, que pour protéger une blessure. Les protections de main et de bras (plâtres ou éclisses recouvertes) ne sont autorisées que pour protéger une fracture ou une luxation.
- c Les protections de cuisses faites de toutes substances dures sauf si toutes les surfaces sont recouvertes de matériaux tels que mousse vinylique à cellules fermées d'au moins 0,6 cm d'épaisseur sur la surface extérieure et d'au moins 0,8 cm d'épaisseur sur la surface intérieure et sur les bords. Les protège-tibias, à moins que ces articles ne soient recouverts des deux côtés et à toutes leurs extrémités par de la mousse à cellules fermées d'au moins 1,27 centimètre d'épaisseur ou par un matériau équivalent de la même épaisseur minimum possédant les mêmes propriétés physiques et les protections de genoux thérapeutiques ou préventives sauf si elles sont recouvertes en sorte de ne pas être visibles de l'extérieur.
- d Toute excroissance de métal ou d'une autre substance dure sur la personne d'un joueur ou son habillement.
- e Crampons (Règle 9.2.2.d) - amovibles : 1. De plus de 12,7 mm de long (mesurés entre l'extrémité du crampon et la semelle de la chaussure) [Exception : s'ils sont fixés sur une base surélevée de 0,4 cm, plus large que la base du crampon et qui s'étend sur la largeur de la semelle jusqu'à 0,64 cm au moins des bords extérieurs de la semelle. Une base surélevée qui s'étend sur la largeur de la semelle n'est pas obligatoire pour un crampon unique situé au bout de la semelle (au niveau des orteils). La base surélevée du crampon d'extrémité de semelle est limitée à 0,4 cm ou moins. Cette distance (0,4 ou moins) sera mesurée du point le plus bas de la base jusqu'à la semelle de la chaussure]. 2. Fabriqués dans un matériau susceptible de s'ébrécher ou de se casser. 3. Dépourvus d'un système de blocage efficace. 4. Avec des faces concaves. 5. Des crampons coniques avec des extrémités libres plates qui ne soient pas parallèles à la base ou qui fassent moins de 9,5mm de diamètre ou avec des extrémités arrondies possédant des arcs d'un diamètre supérieur à 11,1mm. 6. Des crampons allongés avec des extrémités libres non parallèles à leur base ou qui mesure moins de 6,4mm sur 19,1mm. 7. Des crampons circulaires ou en anneaux dépourvus d'extrémités arrondies et dont la paroi fasse moins de 4,8mm d'épaisseur. 8. Des crampons avec des têtes d'un acier qui ne soit pas équivalent en dureté à SAE 1070 et en élasticité à Rockwell échelle C 42-45.
- f Crampons (Règle 9.2.2.d) - moulés : 1. De plus de 12,7mm de longueur (mesurés de la pointe du crampon à la semelle de la chaussure). 2. Fabriqués dans un matériau qui s'ébarbe, qui s'ébrèche ou qui casse. 3. Avec des surfaces abrasives. 4. Comportant des parties métalliques.
- g Des pansements ou des bandages quelconques sur les mains, les poignets, les avant-bras ou les coudes, à moins d'être destinés à protéger particulièrement une blessure et avoir été approuvés par le juge de mêlée.
- j Toute protection du visage, sauf faites d'un matériau incassable à bouts arrondis dont la surface est recouverte par un matériau élastique fabriqué pour éviter l'éclatement, qui ne s'ébarbe pas et qui ne présente pas un caractère abrasif qui pourrait mettre les joueurs en danger.

# DÉFINITIONS

## Blocage

### Blocage

- a Bloquer consiste à faire obstruction sur un adversaire par un contact avec une partie quelconque du corps du bloqueur.
- b Pousser consiste à bloquer un adversaire en utilisant les mains ouvertes.

### Sous la ceinture

- a Un blocage sous la ceinture consiste en un contact initial au-dessous de la ceinture avec une partie quelconque du corps du bloqueur, contre un adversaire, si cet adversaire n'est pas le coureur (Règle 9.1.2.e).
- b Un blocage sous la ceinture s'entend à propos du contact initial du bloqueur contre un adversaire qui a un ou les deux pieds au sol. Un bloqueur qui exécute un contact au-dessus de la ceinture et glisse ensuite au-dessous de la ceinture de l'adversaire n'a pas bloqué sous la ceinture. Si le premier contact du bloqueur s'effectue sur les mains de l'adversaire, au niveau de la ceinture ou au-dessus, cela constitue un blocage légal au-dessus de la ceinture (Règle 9.1.2.e).

### Tenaille

Une tenaille est :

- a Un blocage retardé de manière évidente, effectué au niveau de la cuisse ou au-dessous sur un adversaire (sauf le coureur) qui est déjà en contact avec un coéquipier du bloqueur, est en train de se séparer du 1er bloqueur ou vient de se séparer du 1er bloqueur, mais est encore en contact avec lui. En cas de doute, le contact est au niveau de la cuisse ou au-dessous.
- b Une combinaison haute/basse ou basse/haute de blocages par 2 hommes de ligne non adjacents avec ou sans délai entre les contacts.
- c Les exemples de tenaille comprennent, sans être limitées à celles-ci, les situations suivantes : 1. Lors d'un jeu de passe avant, un joueur bloque en bas et de manière retardée un adversaire qui est en situation de blocage telle que décrite dans la Règle 2.3.3.a. 2. Lors d'un jeu de course, un arrière bloque en bas et de manière retardée un adversaire qui est en situation de blocage telle que décrite dans la Règle 2.3.3.a. 3. Lors d'un jeu de course, un homme de ligne bloque en bas et de manière retardée un adversaire alors que la direction de l'action est clairement opposée à la situation de blocage telle que décrite dans la Règle 2.3.3.a.

### Blocage dans le dos

- a Un blocage dans le dos est un contact contre un adversaire qui se produit lorsque la force du contact initial vient à l'arrière et au dessus de la ceinture (Exception : contre le coureur). En cas de doute, le contact est sous la ceinture (Règle 9.3.3.c) (D.H.9.1.2.XX et XXI, D.H.9.3.3.VII et D.H.10.2.2.XXXIV).
- b La position de la tête et des pieds du bloqueur n'indique pas nécessairement le point de contact initial.

### Cadre (du corps)

Le cadre du corps de l'adversaire est la partie avant située au niveau des épaules ou en dessous à l'exception du dos (Règle 9.3.3.a.1.(c) Exception).

## Fauchage

### Fauchage

- a Un fauchage est un blocage contre un adversaire qui se produit lorsque la force du contact initial vient à l'arrière du joueur bloqué et au niveau ou en-dessous de la ceinture (Exception : contre le coureur) (Règle 9.1.2.d).
- b La position de la tête ou des pieds du bloqueur n'indique pas nécessairement le point de contact initial.

## Arrêt de volée

### Arrêt de volée

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

## Eperonnage

### Eperonnage

Un éperonnage est une utilisation intentionnelle du casque (y compris la grille de protection faciale), destinée à blesser un adversaire.

## Plaquer

### Plaquer

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

## Dénomination des joueurs et des équipes

### Equipes A et B

L'équipe A est l'équipe qui est désignée pour mettre la balle en jeu et elle conserve cette dénomination jusqu'à ce que la balle soit déclarée à nouveau prête à jouer. L'équipe B désigne les adversaires.

### Equipes d'attaque et de défense

- a 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.

## Croc en jambes

### Croc en jambes

Un croc en jambe consiste à utiliser le bas de la jambe ou le pied pour gêner un adversaire (à l'exception du coureur) au-dessous des genoux.

## Bagarre

## Bagarre

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

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

## LES COUPS DE PIED

### Arrêt de volée

#### Blocage ou contact illégal

Un joueur de l'équipe B qui a effectué un signal d'arrêt de volée valable, non valable ou illégal et qui n'a pas touché la balle ne devra ni bloquer ni commettre une faute sur un adversaire pendant ce tenu (D.H.6.5.4.I et II). PENALITE - Coup de pied libre : balle à l'équipe qui reçoit à 15 yards du lieu de faute (Règle 10.2.2.e) [S40]. Coup de pied de mêlée : pénalité de 15 yards, application selon point résultant d'un coup de pied de mêlée ou point de base (Règle 10.2.2.e) [S40].

#### Pas de plaquage

Aucun joueur de l'équipe qui botte ne pourra plaquer ou bloquer un adversaire qui a réussi un arrêt de volée. Seul le joueur ayant fait un signal d'arrêt de volée bénéficie de cette protection (D.H.6.5.5.I et III). PENALITE - faute de balle morte. Balle à l'équipe qui reçoit à 15 yards du point d'avancée [S7 et S38].

## SNAPPER LA BALLE ET PASSER LA BALLE

### Passé avant

#### Contact illégal et gêne de passe avant

- 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 (D.H.7.3.8.II et III).
- 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 si un contact du type suivant survient (D.H.7.3.8.VI, VII, XIII, XVIII et XI) : 1. Lorsque immédiatement après le snap, un joueur de A 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.XII). 3. Quand la passe est en vol, deux joueurs éligibles ou plus, étant dans la zone dans laquelle ils pourraient recevoir ou intercepter la passe et un joueur d'attaque dans cette zone gênant un adversaire, la passe n'étant pas attrapable.
- 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 rattrapable. En cas de doute, une passe avant légale est considérée comme attrapable. Une gêne défensive ne peut avoir lieu qu'après qu'une passe avant légale a été lancée. Il n'y a pas de gêne de passe défensive si un contact du type suivant survient (D.H.7.3.8.I, IV, V, IX, X, XI, XIV et XV) : 1. Lorsque immédiatement après le snap, des joueurs adverses chargent et contactent leurs adversaires en un point situé 1 yard au maximum au-delà de la zone neutre. 2. Quand deux joueurs éligibles ou plus cherchent simultanément et de "bonne foi" à atteindre, réceptionner ou rabattre la passe. Les joueurs éligibles des deux équipes ont des droits égaux sur la balle (D.H.7.3.8.XII). 3. Quand un joueur de l'équipe B contacte légalement un adversaire avant que la passe ne soit lancée (D.H.7.3.8.XIII). PENALITE : Gêne par l'équipe A : 15 yards du point précédent [S33]. Gêne par l'équipe B : balle à l'équipe A à l'endroit de la faute, 1er tenu si la faute est commise à moins de 15 yards au-delà du point précédent. Si elle est commise à 15 yards ou plus au-delà du point précédent, balle à l'équipe A, 1er tenu et pénalité de 15 yards du point précédent [S33]. Lorsque la balle est snappée entre la ligne des 17 yards et la ligne des 2 yards de l'équipe B et le point de faute au-delà de la ligne des 2 yards, la pénalité du point précédent laissera la balle sur la ligne de 2 yards, 1er tenu (D.H.7.3.8.XVII). Aucune pénalité appliquée d'un point situé à plus de 2 yards de la ligne d'en-but ne laissera la balle à moins de 2 yards de cette ligne (Exception : Règle 10.2.2.g.2). Si le point précédent était situé sur la ligne des 2 yards ou à moins de 2 yards de la ligne d'en-but : 1er tenu à mi-chemin entre le point précédent et la ligne d'en-but (Règle 10.2.3 Exception).

#### Gêne par contact

- 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.II).
- c Des joueurs de défense peuvent légalement contacter des adversaires ayant franchi la zone neutre si ces adversaires ne sont pas en position pour recevoir une passe avant attrapable. 1. Ces infractions qui interviennent pendant un tenu durant lequel une passe avant franchit la zone neutre sont des gênes de passe si et seulement si le receveur a la possibilité de recevoir une passe avant attrapable. 2. Ces infractions qui interviennent pendant un tenu durant lequel une passe avant ne franchit pas la zone neutre sont des infractions à la Règle 9.3.4 et sont pénalisées depuis le point précédent.
- d Les Règles concernant les gênes de passe s'appliquent seulement pendant un tenu durant lequel une passe avant légale franchit la zone neutre (Règles 2.19.3 et 7.3.8.a et c) (D.H.10.2.2.XXXVII).
- e Un contact de B avec un receveur éligible comprenant une faute personnelle qui gênerait la réception d'une passe attrapable est pénalisé comme une gêne de passe ou comme une faute personnelle de 15 yards, administrée du point précédent. La Règle 7.3.8 s'applique spécifiquement au contact pendant une passe. Cependant, si la gêne comprend un acte qui entraînerait normalement l'expulsion, le joueur fautif devra quitter le jeu.
- f Le contact physique est nécessaire pour établir la gêne.
- g Chaque joueur a des droits territoriaux et le contact incident est jugé d'après "la tentative pour atteindre... la passe" dans la Règle 7.3.8 Si des adversaires qui sont au-delà de la ligne se percutent alors qu'il se déplacent vers la balle, il n'y aura faute de l'un ou des joueurs que si l'intention de gêner l'adversaire est évidente. Il y a gêne de passe seulement s'il s'agit d'une passe avant attrapable (D.H.7.3.9.I).
- h Les Règles concernant la gêne de passe ne s'appliquent pas après que la balle a été touchée n'importe où dans les limites par un joueur situé dans les limites ou a touché un arbitre. Si une faute est commise contre un adversaire, la pénalité est pour cette faute et non gêne de passe (D.H.7.3.9.II).
- i Après que la balle a été touchée, tout joueur peut faire un blocage légal pendant le reste du temps où la balle est en l'air.
- j Plaquer ou agripper un receveur ou tout autre acte intentionnel avant que celui-ci ne touche la passe doit être considéré comme une évidence que le plaqueur ne "joue" pas la balle et est donc illégal.
- k Plaquer ou heurter en courant un receveur lorsqu'une passe avant est de manière évidente trop courte ou trop haute doit être considéré comme une évidence que le plaqueur ne "joue" pas la balle et est illégal. Ce n'est pas une gêne de passe, mais une violation de la Règle 9.1.2.f et la pénalité est de 15 yards à partir du point précédent, plus 1er tenu.

# CONDUITE DES JOUEURS ET DES AUTRES PERSONNES ASSUJETTIES

## Fautes de contact et gênes

### Restrictions concernant les personnes assujetties aux Règles

- a Aucune personne assujettie aux Règles n'aura le droit de frapper un adversaire avec le genou, ni de frapper le casque d'un adversaire (y compris la protection faciale), le cou, le visage ou tout autre partie de son corps avec l'avant bras étendu, le coude, les mains verrouillées, la paume, le poing ou le talon, l'arrière ou le côté de la main ouverte ou encore de viser les yeux d'un adversaire (D.H.9.1.2.I et II).
- b Aucune personne assujettie aux Règles ne frappera un adversaire avec son pied ou une quelconque partie de la jambe située sous le genou.
- c On ne fera pas de croc-en-jambe (Exception : contre le coureur).
- d On ne fauchera pas un adversaire (D.H.9.1.2.III). Exception : 1. Lorsque les joueurs d'attaque sont sur la ligne de mêlée au snap à l'intérieur d'une zone rectangulaire centrée sur l'homme de ligne médian de la formation offensive et s'étendant 5 yards latéralement et 3 yards longitudinalement de chaque côté, ils peuvent légalement faucher à l'intérieur de cette zone rectangulaire. (a) Un joueur placé sur la ligne de mêlée dans la zone de fauchage légal ne peut la quitter et y revenir pour y faucher un joueur. (b) La zone de fauchage légal existe jusqu'à ce que la balle soit touchée à l'extérieur de la zone ou que la balle sorte de la zone consécutivement à une balle lâchée ou ratée depuis la zone de fauchage. 2. Quand un joueur tourne son dos à un bloqueur potentiel qui s'est engagé en intention, direction ou mouvement. 3. Quand un joueur tente légalement d'atteindre le coureur ou de récupérer ou réceptionner une balle lâchée, une balle ratée, une passe arrière, un coup de pied ou une passe avant touchée, il peut pousser un adversaire au niveau ou en dessous de la ceinture (D.H.6.3.1.III). 4. Quand un joueur éligible situé en deçà de la zone neutre pousse un adversaire au niveau ou en dessous de la ceinture pour aller vers une passe avant.
- e On est autorisé à bloquer sous la ceinture excepté dans les cas suivants : (D.H.9.1.2.IV à XI). 1. Au moment du snap, les joueurs d'attaque positionnés à plus de 7 yards, dans n'importe quelle direction, de l'avant médian de la formation offensive ou se dirigeant vers la balle au snap, ne seront pas autorisés à bloquer leurs adversaires sous la ceinture en direction de la position originale de la balle en-deçà de la zone neutre et jusqu'à 10 yards au delà de celle-ci. Les formations suivantes sont légales et ces joueurs ne sont pas soumis à la Règle 9.1.2.e quand ils bloquent en direction de la balle: (a) Un joueur placé à l'extrémité de la ligne d'attaque et positionné à moins de 2 yards de la zone de fauchage légal. (b) Un ailier arrière ("wing back") positionné à un yard au maximum à l'extérieur d'un joueur placé à l'extrémité de la ligne d'attaque, ce dernier étant lui-même positionné à un yard au maximum de la zone de fauchage légal. (c) Un arrière inséré ("slot back") positionné à un yard au maximum à l'extérieur de la zone de fauchage légal et à l'intérieur d'un joueur en bout de ligne lui-même positionné à un yard maximum à l'extérieur de cet arrière inséré. 2. Pendant un tenu, les joueurs de défense ne seront pas autorisés à bloquer un receveur éligible de l'équipe A sous la ceinture au delà de la zone neutre, à moins que ce ne soit pour atteindre la balle ou le coureur. Un joueur de l'équipe A demeure éligible jusqu'à ce que réglementairement une passe avant ne soit plus possible. 3. Pendant un tenu au cours duquel il y a un coup de pied libre ou un coup de pied de mêlée donné depuis une formation de coup de pied de mêlée, nul n'est autorisé à exécuter un blocage sous la ceinture, sauf contre le coureur. 4. Après tout changement de possession d'équipe, aucun joueur n'est autorisé à bloquer sous la ceinture, sauf contre le coureur. 5. Un joueur de l'équipe A situé en deçà de la zone neutre et positionné pour recevoir une passe arrière ne doit pas être bloqué sous la ceinture ou contacté d'une manière assimilée à une faute personnelle.(D.H.9.1.2.XXV).
- f Nul ne plaquera ni ne heurtera en courant un receveur à qui une passe avant est destinée lorsque celle-ci ne peut objectivement être réceptionnée. Il s'agit d'une faute personnelle et non d'une gêne de passe avant.
- g Il est interdit de se jeter ou de se laisser tomber sur une pile de joueurs ou sur un adversaire après que la balle est morte (D.H.9.1.2.XII).
- h Nul ne bloquera ni ne plaquera le porteur du ballon lorsque de toute évidence ce joueur se trouvera clairement en touche, nul ne le projettera à terre après que la balle est morte (D.H.9.1.2.XIII).
- i Nul ne sautera par dessus ("franchissement") un joueur. Le coureur est exempté de la règle interdisant le franchissement.
- j Nul ne heurtera en courant ni ne se jettera sur un adversaire de toute évidence hors du jeu que ce soit avant ou après que la balle est morte (D.H.9.1.2.XIX et XX).
- k Aucun joueur ne doit maintenir un contact continu sur le casque (y compris la protection faciale) d'un adversaire avec sa (ses) main(s) ou son (ses) bras (Exception : contre le coureur).
- l On n'utilisera pas intentionnellement son casque (y compris la protection faciale) pour heurter un adversaire ou lui donner un coup de tête (D.H.9.1.2.XVI).
- m Il est interdit d'éperonner (D.H.9.1.2.XVII).
- n Nul ne heurtera le porteur du ballon au moyen du bord ou du sommet de son casque.
- o Aucun défenseur ne chargera ou ne projettera au sol le passeur lorsque de toute évidence la passe aura été effectuée. Il s'agit d'une brutalité sur le passeur et la pénalité est appliquée à partir du point de fin de la dernière course si celle-ci prend fin au delà de la zone neutre et s'il n'y a pas de changement de possession d'équipe pendant le tenu (D.H.2.30.4.I et II; D.H.9.1.2.XIV et D.H.10.2.2.XXXIII, XXXV et XXXVI).
- p On ne bloquera pas en tenaille.
- q Aucun défenseur, pour tenter de gagner un avantage, n'est autorisé à marcher, sauter ou se tenir sur un adversaire.
- r Lorsqu'une équipe est en formation de coup de pied de mêlée, un défenseur ne pourra initier un contact avec le "snappeur" avant qu'une seconde ne soit écoulée après le snap (D.H.9.1.2.XXII à XXIV). PENALITE - 15 yards du point de base et premier tenu pour les fautes de B si le premier tenu n'est pas contradictoire avec d'autres Règles [S7, S24, S34, S38, S39, S40, S41 ou S46]. Les fautes flagrantes seront expulsés [S47].
- s Nul n'agrippera la grille ni les orifices du casque d'un adversaire. On pourra cependant utiliser légalement la main ouverte sur la grille (D.H.9.1.2.XV). PENALITE - Faute de balle vivante, point de base. Equipe défensive : 5 yards pour saisie accidentelle (pas de premier tenu automatique) [S45]; 15 yards pour secouer, tordre et tirer, et premier tenu pour les fautes de B si le premier tenu n'est pas contradictoire avec d'autres Règles. Equipe offensive : 15 yards du point de base. Toutes fautes de balle morte : 15 yards du point d'avancée et premier tenu pour une faute de B, si le premier tenu n'est pas contradictoire avec d'autres Règles [S7, S38 et S45]. Les fautes flagrantes seront expulsés [S47]. En cas de doute, la faute est pour secouer, tordre ou tirer.

### Brutalité ou charge sur le botteur ou le placeur

- a Lorsque de toute évidence un coup de pied de mêlée va être donné, aucun adversaire ne heurtera en courant ni ne brutalisera le botteur ou le placeur d'un coup de pied placé (D.H.5.2.2.I et D.H.9.1.3.I, III et VI). 1. Brutaliser est une faute personnelle qui met en danger le botteur ou le placeur. 2. Heurter en courant le botteur ou le placeur est une faute qui a lieu lorsque le botteur ou le placeur est déplacé de sa position d'origine mais n'est pas brutalisé (D.H.9.1.3.II). 3. Le contact incident avec un botteur ou un placeur n'est pas une faute. 4. Le botteur et le placeur doivent être protégés contre les blessures, mais si le contact a lieu au moment où, ou après qu'un coup de pied de mêlée a été touché, il n'y a pas "brutaliser" ou "heurter en courant" le botteur. 5. Le botteur d'un coup de pied de mêlée perd la protection qui lui est due en tant que botteur lorsqu'il a eu un laps de temps raisonnable pour regagner son équilibre (D.H.9.1.3.IV). 6. Un joueur de défense heurtant, à la suite d'un blocage légal d'un joueur de l'équipe qui botte, le botteur ou le placeur n'est pas exempté de fautes pour "brutaliser" ou "heurter en courant" le botteur ou le placeur. Un joueur de défense heurtant, à la suite d'un blocage illégal d'un joueur de l'équipe qui botte, le botteur ou le placeur est exempté de fautes pour "brutaliser" ou "heurter en courant" le botteur ou le placeur. 7. Lorsqu'un joueur, autre que celui qui bloque un coup de pied de mêlée heurte en courant ou brutalise le botteur ou le placeur, il y a faute. 8. En cas de doute pour savoir si la faute est "heurter en courant" ou "brutaliser" la faute sera "brutaliser". PENALITE - 5 yards du point précédent pour heurter en courant le botteur ou le placeur [S30]. 15 yards du point précédent et premier tenu pour "brutaliser" le botteur ou le placeur si le premier tenu n'est pas contradictoire avec d'autres Règles [S38 et S30]. Les fautes flagrantes seront expulsés [S47].
- b Un botteur ou un placeur qui simule le fait d'avoir été brutalisé ou heurté en courant par un défenseur commet un acte antisportif (D.H.9.1.3.V). PENALITE - 15 yards du point précédent [S27].

- c Le botteur d'un coup de pied libre ne peut être bloqué avant d'avoir avancé 5 yards au delà de la ligne de retrait ou avant que le coup de pied n'ait touché un joueur, un arbitre ou le sol. PENALITE - 15 yards du point précédent [S40].

## Blocage, utilisation de la main et du bras

### Qui peut bloquer

- a Les joueurs de chaque équipe peuvent bloquer leurs adversaires dès lors qu'il ne s'agit pas d'une gêne de passe avant, d'une gêne sur la possibilité de réceptionner un coup de pied ou d'une faute personnelle (Exception : Règle 6.1.2.f).

### Gêner pour le coureur ou aide au coureur ou passeur

- a Le coureur ou passeur peut utiliser sa main ou son bras pour raffûter ou pousser des adversaires.  
b Le coureur ne pourra agripper un coéquipier, et aucun autre joueur de son équipe ne devra l'agripper, le pousser, le soulever ou le charger pour l'aider à progresser.  
c Les coéquipiers du coureur ou du passeur peuvent faire obstruction pour lui mais ne pourront effectuer d'obstruction combinée en s'agrippant ou en s'encerclant les uns les autres d'une quelconque façon lorsqu'ils sont en contact avec un adversaire. PENALITE - 5 yards du point de base [S44].

### Utilisation des mains ou bras par l'attaque

- a Un coéquipier d'un coureur ou passeur peut légalement bloquer avec ses épaules, mains, surface extérieure de ses bras ou tout autre partie de son corps dans les conditions suivantes: 1. La (les) main(s) sera (ont) : (a) Au devant du coude. (b) A l'intérieur de la zone définie par le cadre de l'adversaire (Exception : quand l'adversaire tourne son dos au bloqueur) (D.H.9.3.3.VI et VII). (c) Au niveau ou en dessous de la ligne de(s) l'épaule(s) du bloqueur et de l'adversaire (Exception : quand l'adversaire s'accroupit, se baisse ou plonge). (d) Écartée de l'autre et jamais verrouillée. 2. La (les) main(s) sera (ont) ouverte(s), la (les) paume(s) faisant face au cadre de l'adversaire ou à demi fermée(s) en forme de coupe ou complètement fermée(s), les paumes ne faisant pas face à l'adversaire (D.H.9.3.3.I à IV, VI à VIII). PENALITE - 10 yards du point de base [S42].  
b La saisie ou l'obstruction illégale par un coéquipier du coureur ou passeur s'applique à la Règle 9.3.3.a : 1. La (les) main(s) ou bras ne devra (ont) pas être utilisé(s) pour agripper, tirer ou encercler d'une manière quelconque qui gênerait illégalement ou ferait obstruction illégalement avec un adversaire. 2. La (les) main(s) ou bras ne devra (ont) pas être utilisé(s) pour coincer, enserrer, pincer ou gêner illégalement ou faire obstruction illégalement d'une quelconque façon sur un adversaire (D.H.9.3.3.I). PENALITE - 10 yards du point de base. 10 yards du point précédent pour une saisie en deçà de la zone neutre quand la course prend fin en deçà de la zone neutre ou quand une passe légale est lancée. Safety si la saisie a lieu en deçà de la ligne d'en-but de A [S42].  
c Un blocage dans le dos est illégal (D.H.9.1.2.XXI; D.H.9.3.3.VII, 9.3.4.III et D.H.10.2.2.XXXIV). Exceptions : 1. Lorsque les joueurs d'attaque sont sur la ligne de mêlée au snap à l'intérieur d'une zone rectangulaire centrée sur l'homme de ligne médian de la formation offensive et s'étendant 5 yards latéralement et 3 yards longitudinalement de chaque côté, ils peuvent légalement bloquer dans le dos à l'intérieur de cette zone rectangulaire. (a) Un joueur placé sur la ligne de mêlée dans cette zone de blocage ne peut la quitter et y revenir et bloquer légalement dans le dos. (b) La zone de blocage existe jusqu'à ce que la balle soit touchée à l'extérieur de la zone ou que la balle sorte de la zone consécutivement à une balle lâchée ou ratée depuis la zone. 2. Quand un joueur tourne son dos à un bloqueur potentiel qui s'est engagé en intention, direction ou mouvement. 3. Quand un joueur tente légalement d'atteindre le coureur ou de récupérer ou réceptionner une balle lâchée, une balle ratée, une passe arrière, un coup de pied ou une passe avant touchée, il peut pousser un adversaire dans le dos au dessus de la ceinture. (D.H.6.3.1.III) 4. Quand l'adversaire tourne son dos au bloqueur d'après la Règle 9.3.3.a.1.(b). 5. Quand un joueur éligible en deçà de la zone neutre pousse un adversaire dans le dos au-dessus de la ceinture pour aller vers une passe avant. PENALITE - 10 yards du point de base [S43].  
d Les actes suivants d'un coéquipier du coureur ou passeur sont illégaux : 1. Le (les) poing(s) et bras ne devra (ont) pas être utilisé(s) pour donner un coup (D.H.9.3.3.IV). 2. Le contact continu sur le casque d'un adversaire (y compris la protection faciale) avec la (les) main(s) ou le(s) bras (Règle 9.1.2.k). PENALITE - 15 yards du point de base [S38]. Expulsion si la faute est flagrante [S47].  
e Un joueur de l'équipe qui botte peut : 1. Pendant un jeu de coup de pied de mêlée, utiliser sa (ses) main(s) et/ou son (ses) bras pour écarter un adversaire qui tente de le bloquer, lorsqu'il se trouve au-delà de la zone neutre. 2. Pendant un jeu de coup de pied libre, utiliser son (ses) main(s) et/ou son (ses) bras pour écarter un adversaire qui tente de le bloquer. 3. Pendant un jeu de coup de pied de mêlée ou de coup de pied libre durant lequel il est autorisé à toucher la balle, légalement utiliser sa (ses) main(s) et/ou son (ses) bras pour pousser un adversaire pour tenter d'atteindre une balle libre.  
f Un joueur éligible de l'équipe qui passe peut légalement utiliser sa (ses) main(s) et/ou son (ses) bras pour écarter ou pousser un adversaire, pour tenter d'atteindre une balle libre après qu'une passe avant légale a été touchée par n'importe quel joueur (Règles 7.3.5, 7.3.8, 7.3.9 et 7.3.11).

### Utilisation des mains ou bras par la défense

- a Les joueurs de défense peuvent utiliser leurs mains et leurs bras pour pousser, tirer, écarter ou soulever des joueurs d'attaque lorsqu'ils tentent d'atteindre le coureur.  
b Les joueurs de défense ne peuvent utiliser leurs mains et leurs bras pour plaquer, saisir ou faire illégalement obstruction d'une quelconque autre façon, sur un adversaire autre qu'un coureur. PENALITE - 10 yards du point de base [S42].  
c Les joueurs de défense peuvent utiliser leurs mains et leurs bras pour pousser, tirer, écarter ou soulever des joueurs d'attaque qui tentent de manière évidente de les bloquer. PENALITE - 5, 10 ou 15 yards du point de base [S38, S42, S43 ou S45].  
d Les joueurs de défense peuvent écarter ou bloquer légalement un receveur éligible jusqu'à ce que ce receveur occupe la même ligne de "yardage que le défenseur ou jusqu'à ce que l'adversaire ne puisse plus le bloquer. Le contact continu est illégal (D.H.9.4.3.I, II et IV). PENALITE - 5, 10 ou 15 yards du point de base [S38, S42, S43 ou S45].  
e Lorsqu'aucune tentative n'est faite d'atteindre la balle ou le coureur, les joueurs de défense doivent satisfaire aux obligations des Règles 9.3.3.a, c et d. PENALITE - 5, 10 ou 15 yards du point de base [S38, S42, S43 ou S45].  
f Lorsqu'une passe avant légale franchit la zone neutre durant un jeu de passe avant et lorsqu'une faute de contact, qui n'est pas une gêne de passe, est commise, le point d'application est le point précédent. Ceci comprend la Règle 9.3.4.c (D.H.7.3.9.I et D.H.9.3.4.II). PENALITE - 5, 10 ou 15 yards plus premier tenu si la faute est commise contre un receveur éligible [S38, S42, S43 ou S45]. f. Un joueur de défense peut légalement utiliser sa main ou son bras pour écarter ou pousser un adversaire lorsqu'il tente d'atteindre une balle libre (Règle 9.1.2.d Exceptions 3 et 4 et Règle 9.3.3.c Exceptions 3 et 5) : 1. Pendant une passe arrière, une balle lâchée ou un coup de pied qu'il est autorisé à toucher. 2. Pendant toute passe avant ayant franchi la zone neutre et ayant été touchée par n'importe quel joueur. g. Un joueur de défense ne peut contacter continuellement le casque (y compris la protection faciale) d'un adversaire avec sa (ses) main(s) ou bras (Exception : contre le coureur). PENALITE - 15 yards du point de base et premier tenu pour les fautes de B, si le premier tenu n'est pas contradictoire avec d'autres Règles [S38].  
g Un joueur de défense peut légalement utiliser sa main ou son bras pour écarter ou pousser un adversaire lorsqu'il tente d'atteindre une balle libre (Règle 9.1.2.d Exceptions 3 et 4 et Règle 9.3.3.c Exceptions 3 et 5) : 1. Pendant une passe arrière, une balle lâchée ou un coup de pied qu'il est autorisé à toucher. 2. Pendant toute passe avant ayant franchi la zone neutre et ayant été touchée par n'importe quel joueur.  
h Un joueur de défense ne peut contacter continuellement le casque (y compris la protection faciale) d'un adversaire avec sa (ses) main(s) ou bras (Exception : contre le coureur). PENALITE - 15 yards du point de base et premier tenu pour les fautes de B, si le premier tenu n'est pas contradictoire avec d'autres Règles [S38].

### Restrictions concernant le joueur

- a Aucun joueur ne peut se positionner avant le snap, les pieds sur le dos ou les épaules d'un coéquipier. PENALITE - Faute de balle morte, 15 yard du point d'avancée [S27].  
b Aucun joueur de défense qui tente de bloquer, rabattre ou réceptionner un coup de pied, ne peut : 1. Marcher, sauter ou se tenir sur un coéquipier 2. Placer une (ses) main(s) sur un coéquipier pour gagner de la hauteur. 3. Être propulsé par un coéquipier. PENALITE - 15 yards du point précédent [S27].

### Quand la balle est libre

Lorsque la balle est libre, aucun joueur ne doit saisir un adversaire, bloquer illégalement dans le dos un adversaire ou commettre une faute personnelle (D.H.7.3.9.II). PENALITE - 5, 10 ou 15 yards du point de base (Règles 10.2.2.c, d, e et f) [S38, S42, S43 ou S45].

## **AMENAGEMENTS BENJAMINS, MINIMES, CADETS**

---

### Poids, numéros par postes

#### Poids par poste

Plus de 60 kgs : OL, DL  
Entre 45 et 60 kgs : LB, RB, TE  
Moins de 45 kgs : WR, DB  
Pas de restrictions : QB

#### Vérification

Une vérification des poids et des n° doit être faite avant chaque rencontre par les entraîneurs des deux équipes.

