

SPÉCIFIQUE BENJAMIN SANS PLAQUAGE À 9 JOUEURS

2.34 Dimension du terrain

La dimension du terrain sera réduite à 50 verges de largeur au centre du terrain. C'est-à-dire à 25 verges de largeur à gauche du centre des poteaux des buts et 25 verges de largeur à droite du centre des poteaux des buts. Les h-marks doivent être alignés face aux deux poteaux latéraux des buts. (Largeur de 6 verges entre les deux h-marks).

Pour un terrain synthétique, des lignes artificielles au sol (tissu) d'une largeur de 2 pouces ou des plots placés aux 2,5 verges devront faire la longueur du terrain, comprenant la zone des buts.

Pour un terrain naturel, les lignes devront être lignés sur la longueur du terrain, comprenant la zone des buts.

2.34.1 *Position du ballon*

Les poteaux latéraux des buts représentent les h-marks. Le ballon sera déposé selon le résultat du jeu.

2.35 Nombre de joueurs

2.35.1 Le nombre de joueurs inscrit sur la feuille d'alignement est illimité.

Sur la feuille d'alignement, il doit y apparaître : le nom du joueur ainsi que son numéro.

2.35.2 Le nombre de joueurs habillés par joute est illimité avec un minimum de 16 joueurs.

Au moment où le ballon est mis en jeu, au moins 3 joueurs de l'équipe offensive doivent se trouver sur la ligne de mêlée. Ces 3 joueurs seront le centre, le premier joueur à sa gauche (garde de gauche) et le premier joueur à sa droite (garde de droite). Un manquement à cette règle implique une pénalité de procédure illégale.

2.35.3 Au moment où le ballon est mis en jeu, il est nécessaire d'avoir un joueur portant un numéro de receveur de passe autorisé qui ferme la ligne de mêlée de chaque côté.

2.36 Unités spéciales

Converti

Le ballon sera placé au centre des poteaux sur toutes les tentatives de convertis de 1 point et au centre du terrain pour le converti de 2 points.

SPÉCIFIQUE BENJAMIN

2.37 Ballon

2.37.1 Les équipes doivent utiliser un ballon de format junior en caoutchouc ou en cuir, au gré de chaque unité offensive. Ils doivent être acceptés par l'officiel de la partie.

2.37.2 L'offensive rentre sur le jeu avec son ballon et doit sortir avec son ballon.

2.37.3 Toute équipe qui oublie de rentrer ou de sortir son ballon se voit appliquer une punition de cinq (5) verges pour avoir retardé la partie après un avertissement formel de l'arbitre.

2.38 Unités spéciales

2.38.1 Botté d'envoi

Aucun botté d'envoi; le jeu débute à la ligne des 45 verges de l'équipe qui doit avoir la possession du ballon.

2.38.2 Bottés de dégagements :

Lorsqu'une équipe décide faire un botté de dégagement, elle doit avertir l'adversaire et les officiels. Tous les joueurs offensifs et défensifs doivent quitter le terrain pour laisser place à l'équipe de botté (centre, botteur) et de retour de botté (2 retourneurs). Le botté doit s'exécuter selon les procédures suivantes :

2.38.2.1 Le botté de dégagement est un jeu chronométré selon les règles, s'il y a lieu l'arbitre va repartir le temps lorsque l'équipe de botté sera prêt à s'exécuter. Cela permet à l'équipe qui veut écouler ses 20 secondes de le faire. (En cas de punition de trop de temps pour la remise en jeu, voir 2.38.2.5)

2.38.2.2 Avant la mise en jeu, le botteur doit se positionner à une distance minimale de 10 verges.

- 2.38.2.3 Longue remise effectuée dans les mains du botteur. Si le botteur est dans l'incapacité de récupérer le ballon devant lui, l'arbitre sifflera et repositionnera le ballon 20 verges plus loin à partir de la remise.
- 2.38.2.4 Le botteur ne peut pas effectuer son botté à moins de 5 verges du point de mise en jeu. Dans tous ces cas, le botté sera déclaré irrégulier.
– voir 2.38.2.5
- 2.38.2.5 Irrégularité : s'il y a irrégularité, l'équipe doit reprendre le botté avec 5 verges de pénalité. En aucun temps l'équipe peut perdre le ballon à l'endroit de la ligne de mêlée.
- 2.38.2.6 L'adversaire reprend le ballon où celui-ci arrête de rouler ou à l'endroit où le retourneur l'arrête.
- 2.38.2.7 Si le retourneur attrape le ballon dans les airs, le ballon sera avancé de 5 verges.
- 2.38.2.8 Dans toutes situations où le ballon se rend derrière la ligne de 10 verges, même s'il sort du terrain, il doit minimalement être positionné à la ligne de 10 verges. Si le ballon est attrapé par le retourneur à l'intérieur de la ligne de 10 verges ou dans la zone de but, il sera placé à la ligne de 15 verges.
- 2.38.2.9 Au final, le déplacement du ballon est un minimum de 20 verges et un maximum de 35 verges. Il n'y a pas de point possible sur le botté de dégagement.

2.38.3 Converti

1 point : Converti à 3 joueurs, sans pression après un touché; exécution d'une durée de 5 secondes sans que le teneur quitte sa position. Botté à la ligne de mêlée (LDM) à 5 verges.

2 points : 9 joueurs de chaque côté, l'équipe à l'offensive doit tenter un touché. Ligne de mêlée (LDM) à 10 verges.

2.38.4 Placement

Les bottées de placement sont sans pression. Si le botté est manqué, le ballon sera repris à la ligne de mêlée initiale. La distance entre le centre et

le teneur est de 5 verges. Si le botté est réussi par l'équipe A, le ballon sera repris par l'équipe B à sa ligne de 45.

2.39 Entraîneurs

2.39.1 Nombre d'entraîneurs autorisés sur le terrain

Il est autorisé 2 entraîneurs maximum par équipe sur le terrain. Si un troisième entraîneur est sur le terrain, il reçoit un avertissement et à la deuxième fois il y a une punition de 10 verges pour avoir retardé le match.

2.39.2 Rôle des entraîneurs sur le terrain

Les entraîneurs ont le « privilège » d'avoir accès aux joueurs sur le terrain pour accélérer le jeu et corrigé si nécessaire. Ils doivent se situer à l'opposé de l'officiel, à 30 verges de la ligne de mêlé en défensive et à 15 verges de la ligne de mêlé en offensive. Lorsque la balle est à 5 verges du touché, les entraîneurs devront se placer dans le fond de la zone des buts. Ils n'ont pas à émettre de commentaire sur les appels des officiels. Ils ne peuvent plus parler lors de la cadence du Quart-arrière. Advenant le cas :

- 1^{ère} offense : Perte du privilège de l'entraîneur fautif pour la série.
- 2^{ième} offense : Perte du privilège de l'entraîneur fautif pour la partie.

2.39.3 Il est à noter que l'officiel peut, selon la gravité des paroles de l'entraîneur, expulsé un entraîneur sans aucun avertissement.

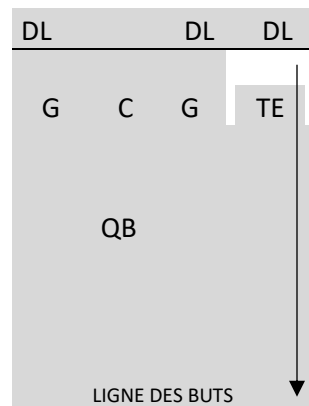
2.40 Limitations défensives

But

La limitation défensive a pour but de cibler et limiter aux joueurs de lignes défensifs identifiés à appliquer une pression sur le champ arrière et ainsi permettre le développement et la lecture des quart-arrières alors que celui-ci est dans sa pochette protectrice.

Pochette protectrice

La pochette offensive est la zone entre les deux bloqueurs (ailier rapproché s'il y a lieu), la ligne de mêlée et jusqu'à la ligne des buts de l'offensive.

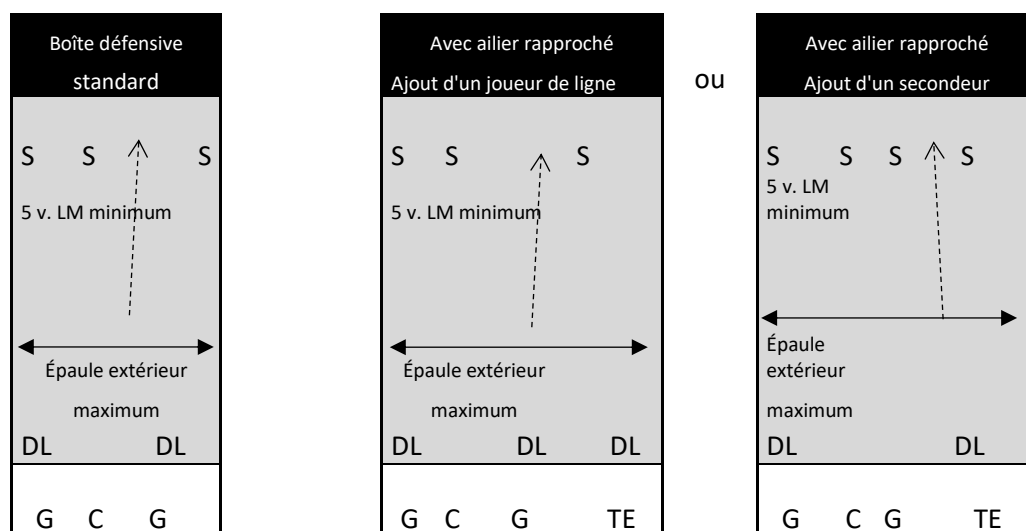


- 2.40.1.1 Aucun blitz n'est permis au moment où le quart-arrière est dans sa pochette protectrice. Seuls les joueurs de ligne défensifs identifiés peuvent appliquer de la pression.

Boîte défensive

- 2.40.1.2 Un maximum de 5 joueurs peut être présent dans la boîte défensive. La boîte défensive comprend l'addition des 2 joueurs de lignes positionnés en 3 points d'appui alignés au maximum avec l'épaule extérieur du dernier joueur offensif, ainsi que les secondeurs positionnés à 5 verges de la ligne de mêlée au moment de la remise.

- 2.40.1.3 Lorsque l'offensive utilise un ailier rapproché ou un « wing », il est permis d'ajouter un joueur de ligne ou un secondaire répondant aux conditions de positionnement.



Identification des joueurs de lignes défensifs

- 2.40.1.4 Les joueurs de lignes défensifs doivent être identifiés par un brassard autour du biceps du bras gauche.
- 2.40.1.5 S'il y a la présence d'un ailier rapproché : Le 3^{ème} joueur de ligne pourra s'identifier tout simplement en levant le bras et c'est sa responsabilité de s'assurer d'être bien vu des officiels avant la remise en jeu.

Maraudeur et demi-défensifs

- 2.40.2.1 Le maraudeur est obligatoire et doit être positionné à un minimum de 10 verges de la ligne de mêlée au moment de la remise en jeu. Tant qu'aux demi-défensifs la limite est placée à 5 verges.

Ligne des buts

- 2.40.2.2 Si la ligne des buts est à moindre distance que celle identifiée à l'article 2.40.1.2 et 2.40.2.1, les secondaires, les demi-défensifs et le maraudeur pourront s'aligner au minimum à la ligne des buts.

Pénalité

L'infraction appelée pour tout manquement aux règles des limitations défensives est de 5 verges, essai repris ou accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé.

2.41 Limitations offensives

But

La limitation offensive a pour but de mettre l'emphasis vers le développement des jeux aériens.

2.41.1.2 Un maximum de 7 joueurs, incluant le quart-arrière et un maximum de 2 porteurs de ballon, peuvent être présents dans la boîte offensive. Un seul ailier rapproché est permis. La boîte offensive comprend l'addition du quart-arrière, des joueurs de lignes, des porteurs de ballon, de l'ailier rapproché ainsi que des receveurs en mouvement (dans la boîte) au moment de la remise en jeu.

Formation légale					
WR	G	C	G		WR
				SB	
		QB			
		FB			
		TB			

Formation légale					
WR	G	C	G	TE	
				WR	
		QB			
		FB			
		TB			

Formation légale					
WR	G	C	G		WR
		QB			
		FB			
		TB			

Formation illégale					
TE	G	C	G	TE	
				SB	
		QB			
		FB			
		TB			
2 TE (ailiers rapprochés)					

Formation illégale					
TE	G	C	G	WR	
		QB			
		SB			
		FB			
		TB			
8 joueurs dans la boîte sur le snap					

Formation illégale					
WR	G	C	G		WR
		QB			
		FB			
		TB	HB		
3 porteurs de ballon					

Pénalité

L'infraction appelée pour tout manquement aux règles des limitations offensives est de 5 verges, essai repris ou accepter le jeu tel qu'il s'est déroulé.

2.42 Passe obligatoire

- Il doit y avoir une « passe avant » dans les 3 premiers jeux d'une série, sauf après l'avertissement des trois minutes à la fin de chaque demie. Cette règle est renouvelée à chacun des premiers essais réussis. L'offensive n'est pas obligée de tenter une passe lorsque qu'elle gagne son premier essai lors des 2 premiers jeux de la série. Cette règle ne s'applique pas lorsque la série d'essais débute à l'intérieur de la ligne de 20 verges (« redzone », entrant ou sortant).
- Passeur : La motion de la passe doit être faite au-dessus de son épaule. Le « shovel pass » n'est pas considéré comme un jeu de passe.
- Il doit y avoir une passe avant, complétée ou non, pour considérer un jeu de passe. Ex. : Le « sack du quart » n'est pas considéré comme un jeu de passe. Pour une passe soit considéré comme avant, elle doit être tentée au-delà de la ligne de mêlée.
- Pénalité : PDR, 5 verges, essais continus ou option de décliner l'infraction.
- Quatrième essai : S'il n'y a pas eu de passe tentée dans les 3 premiers jeux et, que l'équipe tente de gagner le premier jeu, elle doit le faire par la passe.

SPÉCIFIQUE BENJAMIN SANS PLAQUAGE

Règles de jeu supplémentaire pour le Football sans plaquage

2.43 Équipement

- 2.43.1.1 Chaque joueur doit porter la ceinture de marque Flag-a-Tag Sonic. Les fanions mesurent 2 x 17 po. (5cm x 43 cm). Ceux-ci doivent être de la même couleur, différente de la couleur de la culotte et accessible en tout temps. La ceinture doit être portée par-dessus le chandail à la hauteur de la taille et comporter trois (3) drapeaux : un sur chaque hanche et un

derrière. Il ne doit pas y avoir de chandail par-dessus la ceinture.

2.43.1.2 Chaque joueur doit porter les trois (3) drapeaux qu'il soit en offensive ou défensive.

2.43.1.3 Un manquement aux règles 2.43.1.1 à 2.43.1.3 n'implique aucune sanction en verge de pénalité. Toutefois, le jeu est annulé et l'essai repris à l'emplacement initial.

2.43.2.1 Le porteur de ballon

2.43.2.1 Sera considéré plaqué s'il perd sa ceinture ou un de ses drapeaux

2.43.2.2 Il lui est interdit de charger un opposant. Pénalité de 15 verges pour rudesse.

2.43.3 Utilisation des drapeaux

2.43.3.1 Lorsqu'un joueur réussit à saisir un drapeau au porteur de ballon, il doit s'arrêter immédiatement et lever le drapeau à bout de bras.

2.43.3.2 S'il saisit le drapeau d'un autre joueur ou fait un geste pour tromper les officiels, il sera pénalisé d'une conduite anti-sportive appliquée au point du ballon mort ou au point du ballon tenu si le jeu a été sifflé.

2.44 Bloc et contact physique

2.44.4.1 Aucun plaquage n'est permis. Pénalité de 15 verges pour rudesse.

2.44.4.2 Un joueur, dans une tentative évidente de retirer un drapeau au porteur de ballon, pourra entrer légèrement en contact avec le porteur, dans la région de la taille ou du torse seulement. Tout autre contact sera pénalisé de 15 verges comme une rudesse ou de 10 verges pour avoir retenu.

2.44.4.3 Seuls les blocs avec mains seront tolérés, autant pour les joueurs de ligne que pour les autres joueurs à terrain ouvert, pour protéger le porteur de ballon. Une poussée violente (charge) sera pénalisée de 15 verges comme une rudesse. La poussée hors-limite du terrain est autorisée.

2.44.4.4 La fauillade du quart-arrière « Qb sneak » fait en remise direct avec un mouvement avant, avec ou sans feinte, entre ou à l'extérieur des deux gardes est interdite.

Pénalité : Perte essai

2.45 Nombre de joueurs

Le nombre de joueurs habillés par joute est illimité avec un minimum de 12 joueurs. Si une équipe ne peut habiller 12 joueurs au début de la partie, la joute a lieu et l'équipe fautive perd par défaut. Au moment où le ballon est mis en jeu, au moins 3 joueurs de l'équipe offensive doivent se trouver sur la ligne de mêlée. Ces 3 joueurs seront le centre, le premier joueur à sa gauche (garde de gauche) et le premier joueur à sa droite (garde de droite). Un manquement à cette règle implique une pénalité de procédure illégale. Au moment où le ballon est mis en jeu, il est nécessaire d'avoir un joueur portant un numéro de receveur de passe autorisé qui ferme la ligne de mêlée de chaque côté.