

LIMITATIONS POUR LA LIGUE BENJAMIN À 12

Objectif sécurité : Réduire les occasions de contact DANGEREUX (avec élan). Éviter les contacts latéraux et/ou sur un joueur ne pouvant se protéger et/ou ne pouvant voir venir l'adversaire.

UNITÉS SPÉCIALES

Bottés d'envoi : Interdit

Toutes les situations de botté d'envoi sont remplacées par une remise en jeu à la ligne de 35 verges, et c'est l'équipe à l'offensive qui décide le hash. (Début du match, début 3^e quart, après conversion d'un touché ainsi qu'après un placement réussi).

Bottés de dégagement :

Lorsqu'une équipe décide de 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 la procédure suivante :

- 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 prête 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 #5)
- 2- Avant la mise en jeu, le botteur doit se positionner à une distance minimale de 10 verges
- 3- Longue remise effectuée dans les mains du botteur (le ballon ne doit pas toucher au sol, si touche le sol le botté sera déclaré irrégulier – voir #5).
- 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 #5).
- 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.
- 6- L'adversaire reprend le ballon où celui-ci arrête de rouler ou à l'endroit où le retourneur l'arrête.
- 7- Si le retourneur attrape le ballon dans les airs, le ballon sera avancé de 5 verges.
- 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 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.

****Touché de sûreté :**

Lorsqu'une équipe accorde un touché de sûreté (2 points), l'équipe adverse reprend le ballon à sa ligne de **45 verges**. Dès que le joueur entre dans la zone de but l'arbitre doit siffler, le joueur ne peut pas prendre son temps pour écouler du temps supplémentaire.

Bottés de placement* et de converti : (Aucune défensive autorisée sur le terrain)

Lorsqu'une équipe décide de faire un botté de placement ou de converti, elle doit avertir l'adversaire. Tous les joueurs offensifs et défensifs doivent quitter le terrain pour faire place à l'équipe de botté (Centre, teneur & botteur).

Pour que le botté soit bon, voici les conditions d'exécution :

- 1- Longue remise effectuée dans les mains du teneur (le ballon ne doit pas toucher au sol).

- 2- Le ballon tenu doit être à une distance minimale de 5 verges de la ligne de mêlée.
- 3- Le botté doit passer entre les poteaux.
- 4- Choix de converti : (voir article 12)
 - 4.1 Jeu offensif normal. Ballon placé à la ligne de 10 verges. Réussi = 1 pt.
 - 4.2 Botté de conversion. Ballon placé à la ligne de 10 verges. Réussi = 2 pts.

N.B. : * Dans le cas d'un placement raté le ballon est repris par l'adversaire à la ligne de mêlée.

OFFENSIVE

Réglementation avant le début du jeu « snap »

1. **9 joueurs** (au maximum) peuvent être présents dans la boîte offensive. La boîte offensive comprend l'addition des joueurs de ligne offensive, le quart-arrière, les porteurs de ballon (maximum 2), **et l'ailier rapproché (1 seul maximum autorisé)**.
2. La boîte offensive doit être révélée dès la sortie du caucus. Un seul joueur est autorisé dans la zone de 1 verge pour bloquer (voir image – 1). Il doit y avoir un joueur au minimum comme porteur à l'extérieur de la zone de 1 verge, la formation « empty » est interdite. (voir image – 2)
3. Aucun changement ou mouvement « motion » dans la boîte offensive n'est permis. (ex : motion sing to wing, King to sing, RB qui sort receveur durant la cadence, un receveur qui revient dans le front offensif)
4. Les receveurs doivent être alignés à une verge de la ligne de mêlée en tout temps. Tous les receveurs doivent être à plus de **8 verges** de largeur à l'extérieur du dernier joueur de ligne offensive ou de l'ailier rapproché.
5. À aucun moment avant le début du jeu « SNAP », **un joueur ne peut pas faire une action vers l'avant**, seuls les receveurs ont le droit de bouger **latéralement** pour un changement de formation ou une action de jeu (ex. : « Fly » ou « reverse »)
6. Lors d'un quatrième essai offensif, les règles de l'offensive restent les mêmes. Si l'équipe désire faire un botté (placement ou dégagement), la stratégie doit être communiquée à l'autre équipe. (Voir les règles des unités spéciales)

Réglementation de jeu

1. Tous les joueurs peuvent porter le ballon peu importe leur alignement sauf les joueurs de ligne offensive.
 - a. Le jeu truqué « FUMBLE RUSKY » est **interdit**.
 - b. Aucune formation débalancée n'est permise.
 - c. La faulade du quart « QB sneak » est **interdite** en tout temps
 - d. La course du QB lorsqu'il est en 'GUN', avant de pouvoir courir avec le ballon le QB doit effectuer une feinte au sol avec un autre joueur avant.
2. En aucun temps un joueur dans la boîte offensive peut bouger avant le début du jeu « snap »
3. Tous les joueurs qui sont alignés à plus d'une verge de profond de la ligne de mêlée ne peuvent pas bloquer.

- a. Les receveurs qui ne sont pas sur la ligne de mêlée doivent donc partir fit à 1 verge du ballon sauf lorsqu'ils sont en mouvement latéral.
 - b. Un porteur de ballon peut bloquer (au-delà de la ligne d'engagement), seulement lorsqu'il est aligné dans la zone de 1 verge. (ex. : un sing, un wing ou un porteur aligné derrière un garde ou tackle)
 - c. Le porteur de ballon peut bloquer derrière la ligne de mêlée pour protéger le quart-arrière lorsque c'est une passe. (Il peut escorter le quart-arrière si celui-ci fait une action de roll out).
 - d. Le quart-arrière en retrait « gun » ou un porteur de ballon aligné à plus d'une verge ne peut donc pas bloquer.
 - e. Sur une action de « fly », le porteur à plus d'une verge ne peut pas bloquer à l'extérieur.
4. En aucun temps un joueur aligné à l'extérieur du front offensif ne peut venir bloquer un joueur aligné sur la ligne de mêlée. Le « Crack block » est illégal.
 5. Le trap par les joueurs de ligne offensive et le porteur de ballon est INTERDIT. Le pull est permis pour les joueurs de lignes offensive et le fullback, seulement vers l'extérieur (du même côté de sa position initiale), donc au 2^e niveau. Le centre ne peut pas puller en aucun temps.

Prolongation

Les règles de prolongation s'appliquent normalement. La seule différence au niveau atome et benjamin, c'est que lors de la 3^e série de prolongation l'équipe est obligée de faire un converti avec un jeu offensif.

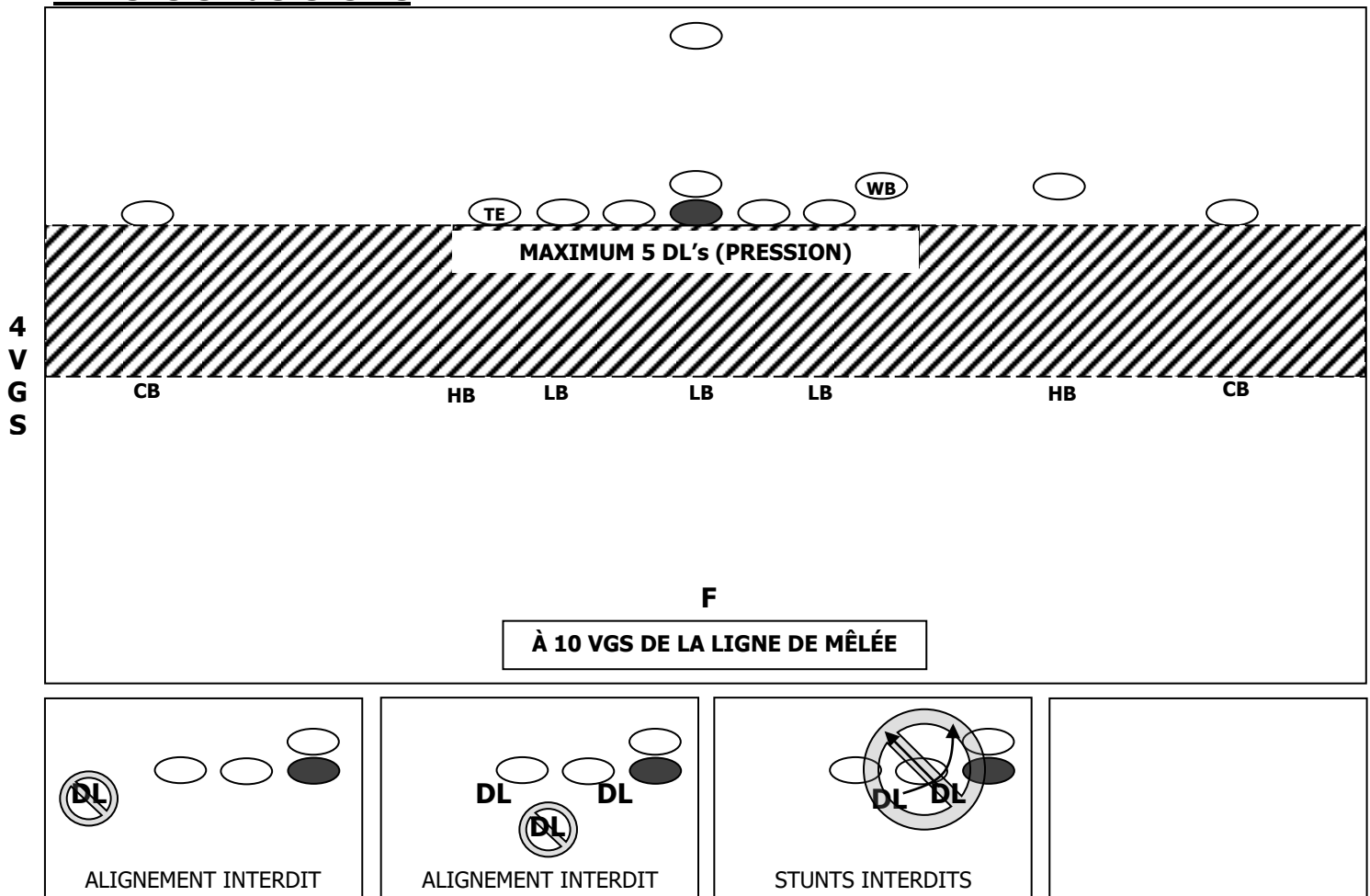
DÉFENSIVE

La « boîte défensive » comprend l'addition des joueurs de lignes + les secondeurs
 Défensives acceptées : 34-43-52 (Fb8 : 22-31)

1. Sept (7) joueurs au maximum, PEUVENT être présents dans la « boîte défensive », sauf si une offensive utilise la présence d'un « TE » (ailier rapproché), on permet l'ajout d'un 8^e joueur dans « la boîte défensive ». Ce joueur doit être à 4 verges de profond, comme les secondeurs.
2. La ligne défensive doit être composée d'un maximum de 5 joueurs qui sont les seuls qui peuvent appliquer de la pression. Tous les joueurs de ligne défensive doivent être sur la ligne de mêlées et avoir un alignement sur un joueur de ligne offensive. Le joueur de ligne défensive extérieur doit être aligné au maximum sur l'épaule extérieure du dernier joueur sur la ligne, un ailier rapproché ou un porteur de ballon aligné à 1 verge.
3. Aucun mouvement n'est permis sur la ligne défensive avant le snap.
4. Les stunts sur la ligne défensive sont également interdits.
5. Au moins, un maraudeur (safety) est obligatoire pour toutes les équipes et il doit être aligné à un minimum de 10 verges de la ligne de mêlée et doit être aligné face ou à l'intérieur des receveurs intérieurs. Ce dernier ne fait pas partie de la boîte défensive. ***corner ne peut donc pas faire le maraudeur.****
6. Tous les autres joueurs défensifs, autres que les joueurs de la ligne défensive doivent être à un minimum de 4 verges de la ligne de mêlée. Aucun de ces joueurs ne peut mettre de la pression sur le quart-arrière.

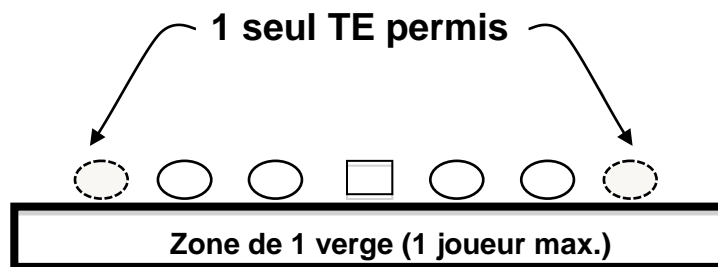
7. Lorsque le ballon est à moins de 10 verges de sa zone des buts, le maraudeur (safety) peut s'aligner à la ligne des buts. Lorsque le ballon est à moins de 4 verges de sa zone des buts, les autres joueurs de la boîte défensive peuvent s'aligner à la ligne des buts.

Annexe en défensive



Annexe en offensive

Boîte offensive



1 seul TE permit

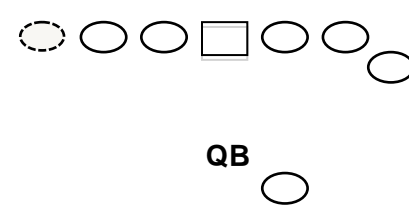
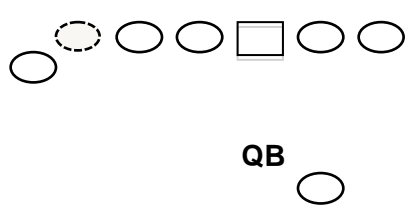
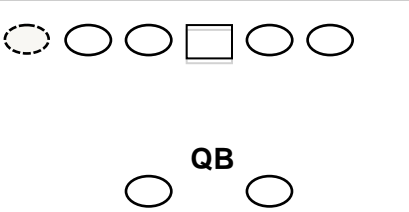
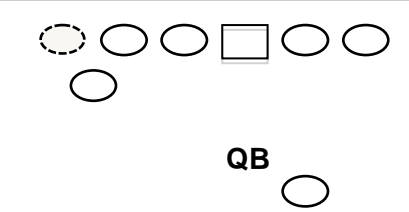
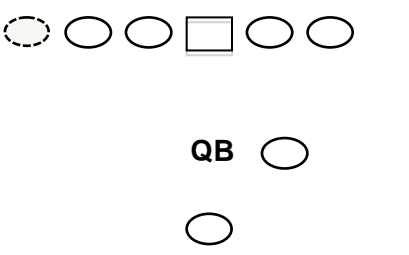
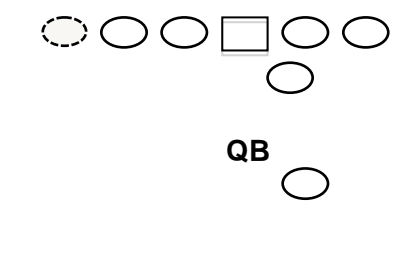
1 seul joueur est permis dans la zone de 1 **QB** verge

1 porteur obligatoire aligné à plus d'une verge (ce joueur ne peut pas bloquer)

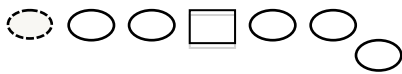
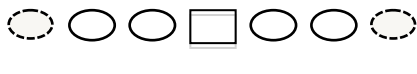

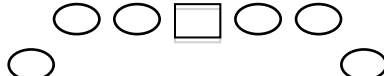


Plainte

En cas d'omission par les officiels d'appeler une infraction, l'entraîneur d'une équipe peut signaler et rappeler adéquatement la réglementation à faire respecter. La collaboration des entraîneurs des deux équipes est requise. Tout désaccord ou désagrément doit être signalé au RSEQ-QCA et des sanctions peuvent s'appliquer.

Formation légale

 <p>QB</p>	 <p>QB</p>
 <p>QB</p>	 <p>QB</p>
 <p>QB</p>	 <p>QB</p>

Formation illégale

 <p style="text-align: center;">QB</p> <p>illégal : il doit y avoir un porteur de ballon</p>	 <p style="text-align: center;">QB</p> <p>illégal : un seul TE est permis</p>
 <p style="text-align: center;">QB</p> <p>illégal : maximum de 2 porteurs de ballon (y en a 3)</p>	 <p style="text-align: center;">QB</p> <p>illégal : un seul joueur dans la zone de 1 vgs. est permis</p>
 <p style="text-align: center;">QB</p> <p>illégal : TE doit avoir un gap normal avec son Tackle</p>	 <p style="text-align: center;">QB</p> <p>illégal : TE doit avoir un gap normal avec son Tackle, le slot ne respecte pas le 4 verges de distance avec le dernier Joueur sur la ligne dans ce cas-ci le TE</p>