

Annexe

Réglementation spécifique pour la ligue Atome à 9

UNITÉS SPÉCIALES

Aucun botté.

OFFENSIVE

RÉGLEMENTATION AVANT LE DÉBUT DU JEU « SNAP »

1. **7 joueurs** (au maximum) peuvent être présents dans la boîte offensive. La boîte offensive comprend l'addition des joueurs de ligne offensive, du quart-arrière, des porteurs de ballon (minimum 1, maximum 2), **et de l'ailier rapproché (1 seul au 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), u seul joueur sur la ligne de mêlé (TE) en plus des joueurs de ligne offensive. 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 avant le snap. (ex : motion sing to wing, Wing to TE, RB to wing/sing, RB qui sort en receveur durant la cadence, un receveur qui revient dans le front offensif)
4. Les receveurs doivent être aligné 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 faufile du quart « QB sneak » est **interdite** en tout temps
 - d. Le QB, lorsqu'il est en 'GUN' ou en remise directe, **avant de pouvoir courir avec le ballon**, doit effectuer une feinte de remise au sol avec un autre joueur.
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 être alignés à 1 verge de la ligne de mêlée, même lorsqu'ils vont faire par la suite un mouvement latéral avant le snap.
 - 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 pour aucune raison**.
 - 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 2e niveau. **Le centre ne peut pas puller en aucun temps.**

DÉFENSIVE

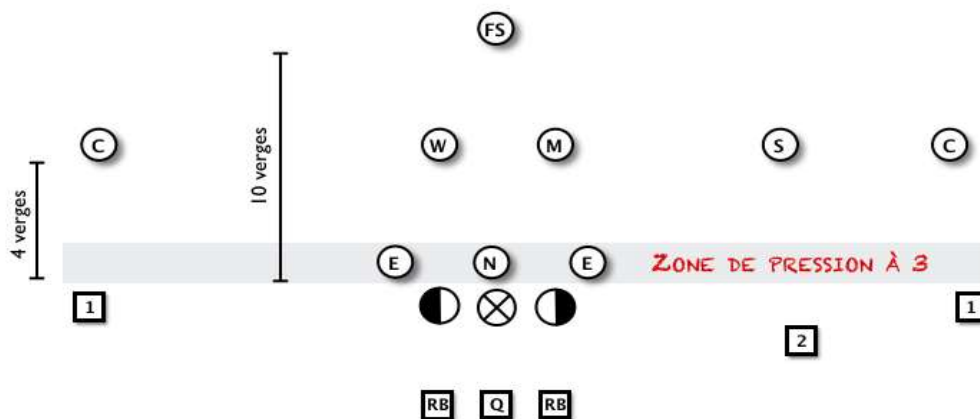
La « boîte défensive » comprend l'addition des joueurs de lignes ET des secondeurs.

Défensives acceptées : 23-32

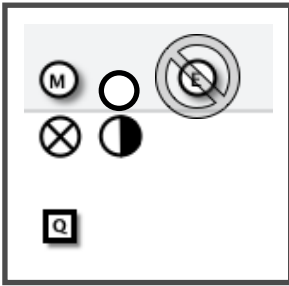
1. CINQ (5) joueurs au maximum, PEUVENT être présent dans la « boîte défensive », sauf si une offensive utilise la présence d'un « TE » (ailier rapproché), on permet l'ajout d'un 6e joueur dans « la boîte défensive ». Ce joueur doit être à 4 verges de la ligne de mêlée, comme les secondeurs.
2. La ligne défensive doit être composée d'un maximum de 3 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. S'il n'y a pas de receveur intérieur (ex. 2 RB), le maraudeur doit être aligné vis-à-vis la boîte offensive. Ce dernier ne fait pas partie de la boîte défensive. **** **un corner ne peut donc pas faire le maraudeur.** ****
6. Tous les autres joueurs défensifs, autre 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.

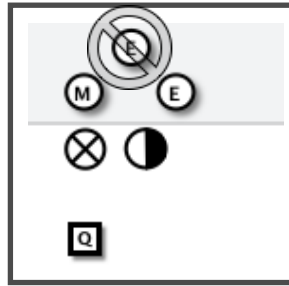
ALIGNEMENTS EN DÉFENSIVE



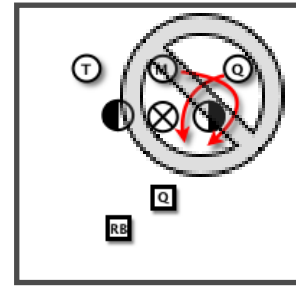
ALIGNEMENTS ILLÉGAUX EN DÉFENSIVE



D-End n'est pas aligné sur l'épaule extérieure du Tackle



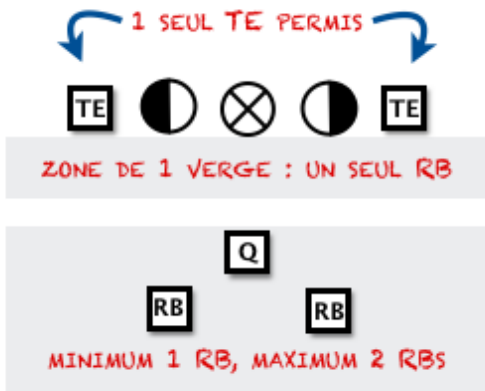
D-Line n'est pas sur la ligne



STUNT interdit

ALIGNEMENTS EN OFFENSIVE

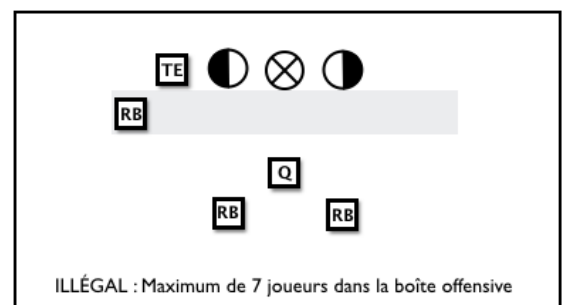
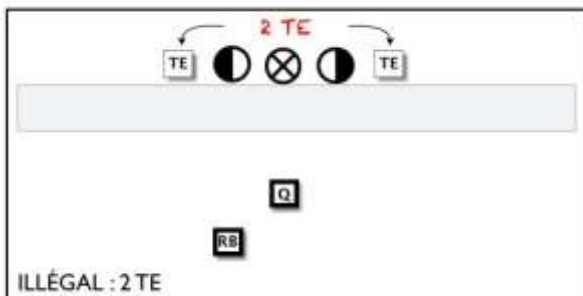
-A- BOÎTE OFFENSIVE

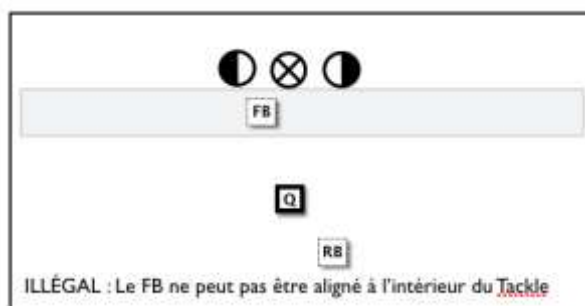
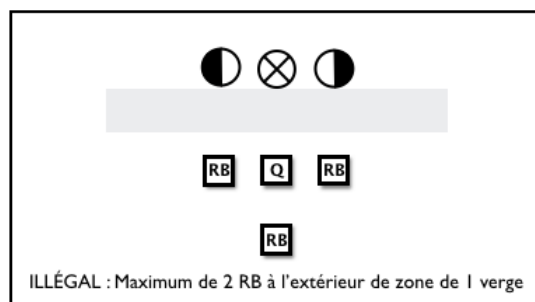


ATTENTION :

Le QB peut seulement courir s'il y a une feinte de remise au porteur ou sur une feinte de remise sur un FLY MOTION.

-B- FORMATIONS ILLÉGALES EN OFFENSIVE





Communication

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