



CANADA

**MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DU FOOTBALL AVEC CONTACTS 2017
POUR DIFFUSION ET APPLICATION IMMÉDIATE**

Les modifications aux règlements, les éclaircissements et les corrections, qui suivent ont été approuvées à la réunion du Comité des règlements du football avec contact, et peuvent être immédiatement distribuées et appliquées. (**Les changements sont signalés en italique et en caractères gras**). Ils seront ajoutés à la prochaine édition imprimée du livre règle prévue en mai 2020.

MODIFICATIONS

Règle 1 Section 11` article 1 page 12

g) il est illégal d'attacher ou de faire un nœud avec le chandail d'équipe.

Pénalité (a) (b) (f) **g)** : le joueur en défaut devra être retiré du match jusqu'à ce que l'équipement illégal soit remplacé ou que la feuille de match soit corrigée.

Raison du changement : sécurité

RÈGLEMENT 1 SECTION 12 ARTICLE 2d Page 14

d) L'utilisation des procédures de substitution ou des procédures prétendues de substitution pour tromper l'adversaire est interdite. Si un ou plusieurs joueurs ou substituts de l'Équipe A entrent ou sortent du terrain de façon autorisée, le "jeu du joueur oublié" est interdit sur le jeu suivant. Le "jeu du joueur oublié" est défini comme étant un jeu de passe conçu pour tromper l'adversaire.

- i) Il se produit lorsqu'un joueur de l'Équipe A demeure sur la ligne de côté près du banc de son équipe.
- ii) Il se produit souvent lorsque le ballon est placé du côté du terrain opposé au banc des joueurs de l'équipe A, celle-ci s'aligne rapidement et lance une passe avant de l'autre côté au receveur éloigné.
- iii) Sur le jeu suivant une substitution de l'Équipe A ou sur une substitution prétendue, le " jeu du joueur oublié" est interdit.
- iv) Les jeux au sol ou un jeu de passe à un receveur autorisé qui n'est pas dans la zone éloignée du banc des joueurs sont permis.

Pénalité : Équipe A 1er / 2e essais – perte de 10 verges, reprise d'essai; 3e essai – TG – perte de 10 verges, reprise d'essai; 3e essai TNG perte de ballon au PBM

Remplacer par

d) L'utilisation des procédures de substitution ou des procédures prétendues de substitution pour tromper l'adversaire est interdite. Si un ou plusieurs joueurs ou substitués de l'Équipe A entrent ou sortent du terrain de façon autorisée, le "jeu du joueur oublié" est interdit sur le jeu suivant. Le "jeu du joueur oublié" est défini comme étant un jeu de passe **ou un botté** conçu pour tromper l'adversaire.

- i) Il se produit lorsqu'un joueur de l'Équipe A demeure sur la ligne de côté près du banc de son équipe.
- ii) Il se produit souvent lorsque le ballon est placé du côté du terrain opposé au banc des joueurs de l'équipe A, celle-ci s'aligne rapidement et lance une passe avant **ou latérale** de l'autre côté au receveur éloigné.
- iii) Les jeux au sol, de passe **ou un botté** à un receveur autorisé qui n'est pas dans la zone éloignée du banc des joueurs sont permis.
Pénalité : Équipe A 1er / 2e essais – perte de 10 verges, reprise d'essai; 3e essai – TG – perte de 10 verges, reprise d'essai; 3e essai TNG perte de ballon au PBM

Motif de changement : Clarté afin de couvrir toutes les possibilités

RÈGLEMENT 4 SECTION 1 ARTICLE 4 Page 27

Article 4 – Ligne et champ-arrière

Les joueurs de ligne de l'Équipe A sont les joueurs dont la tête et les épaules se trouvent à une verge (un mètre) et de leur côté de la ligne de mêlée formant une seule ligne lorsque le ballon est mis en jeu.

Tout joueur de l'équipe A dans le champ arrière qui s'avance vers la ligne de mêlée entre les receveurs éloignés et les bloqueurs doivent être considérés comme receveurs éligibles tant qu'ils ne deviennent pas hors-jeu au moment de la remise du ballon.

Cela comprend le joueur qui occupe le poste de quart-arrière.

Aucun joueur de l'Équipe A ne devra occuper une position où il est difficile de déterminer s'il est sur la ligne ou dans le champ arrière au moment de la remise en jeu.

Pénalité : 1er / 2e essais – perte de 5 verges, reprise de l'essai; 3e essai – TG – perte de 5 verges et reprise d'essai; TNG – perte de ballon au point de ballon mort.

Remarque : Un joueur en position douteuse peut être pénalisé en vertu de cette règle comme receveur non autorisé, le cas échéant.

Remplacer par

Article 4 – Ligne et champ-arrière

Les joueurs de ligne de l'Équipe A sont les joueurs dont la tête et les épaules se trouvent à une verge (un mètre) et de leur côté de la ligne de mêlée formant une seule ligne lorsque le ballon est mis en jeu.

Les joueurs de ligne de l'équipe A doivent inclure les 5 receveurs Inéligibles et le receveur éligible à chaque extrémité de la ligne de mêlée.

Tout joueur de l'équipe A dans le champ arrière qui s'avance vers la ligne de mêlée entre les receveurs éloignés et les bloqueurs doivent être considérés comme receveurs éligibles tant qu'ils ne deviennent pas hors-jeu au moment de la remise du ballon.

Cela comprend le joueur qui occupe le poste de quart-arrière.

Aucun joueur de l'Équipe A ne devra occuper une position où il est difficile de déterminer s'il est sur la ligne ou dans le champ arrière au moment de la remise en jeu.

Pénalité : 1er / 2e essais – perte de 5 verges, reprise de l'essai; 3e essai – TG – perte de 5 verges et reprise d'essai; TNG – perte de ballon au point de ballon mort.

Remarque : Un joueur en position douteuse peut être pénalisé en vertu de cette règle comme receveur non autorisé, le cas échéant.

Motif de changement : Clarté afin de couvrir toutes les possibilités

RÈGLEMENT 4 SECTION 5 ARTICLE 1 Page 31

ÉLIMINER le paragraphe e) Le blocage au genou ou en-dessous de celui-ci se produit lorsqu'un joueur fait le contact initial avec n'importe quelle partie de son corps contre un adversaire au genou ou en-dessous de celui-ci, sauf sur le porteur de ballon.

SVP se référer à la page 65 : Modifications au livre des règlements.

Motif de changement : Standardisation

RÈGLEMENT 4 SECTION 5 ARTICLE 2d Page 31

d) Sur tous les jeux, le blocage au genou ou en-dessous le genou est illégal, sauf dans la zone de mêlée, s'il est fait par un joueur qui occupe cette zone au moment de la mise en jeu.

Ne s'applique qu'aux niveaux de football des moins de 18 ans

Remplacer par

d) **Sur tous les jeux, il sera interdit à tout joueur de l'une ou l'autre équipe de bloquer un adversaire sous la ceinture, sauf si le bloc se produit dans la zone de mêlée, soit entre les 2 ailiers rapprochés positionnés normalement et 2 verges du côté de la zone défensive jusqu'à la position initiale qu'occupe le quart -arrière ou le botteur. Un joueur qui effectue un bloc sous la ceinture dans cette zone doit occuper une position dans cette zone au moment de la mise en jeu pour que le bloc soit légal.**

Motif de changement : Standardisation

RÈGLEMENT 7 SECTION 3 ARTICLE 1 Page 51

Article 1 – Empilade, plaquage hors limites

Une empilade se produit lorsqu'un joueur frappe le porteur du ballon, se lance contre lui ou tombe sur lui après le coup de sifflet d'un des arbitres signalant l'arrêt du jeu, ou même avant le coup de sifflet lorsque le jeu est clairement terminé (Règlement 1, Section 8, Article 1h). Il est interdit de plaquer un joueur qui est nettement hors des limites du terrain, ou de projeter le porteur du ballon au sol après que le jeu est sifflé mort. On considère ces infractions comme ayant été commises après que le ballon a été sifflé mort. (Règlement 8, Section 5, Article 11).

Remplace par

Article 1 – Empilade, plaquage hors limites

Une empilade se produit lorsqu'un joueur frappe le porteur du ballon, se lance contre lui ou tombe sur lui après le coup de sifflet d'un des arbitres signalant l'arrêt du jeu, ou même avant le coup de sifflet lorsque le jeu est clairement terminé (Règlement 1, Section 8, Article 1h).

Il est interdit de plaquer un joueur qui est nettement hors des limites du terrain, ou de projeter le porteur du ballon au sol après que le jeu est sifflé mort.

Lorsqu'un joueur en possession du ballon décide de se jeter volontairement au sol, tout contact inutile doit être évité. L'action doit être effectuée dans un délai suffisant pour donner la possibilité au joueur défensif d'éviter ce genre de contact.

On considère ces infractions comme ayant été commises après que le ballon a été sifflé mort. (Règlement 8, Section 5, Article 11).

Motif de changement : Sécurité des joueurs.

RÈGLEMENT 7 SECTION 3 ARTICLE 14 Page 52

Article 14 – Bloc illégal avec les mains au visage

Aucun joueur, de l'une ou l'autre équipe, ne peut lancer ses mains vers l'avant au-dessus des épaules pour toucher son adversaire au cou, au visage, à la tête ou au protecteur facial. Cette interdiction ne s'applique pas au porteur du ballon qui utilise la technique du « bras tendu » quand il n'y a aucune saisie du protecteur facial.

Remplacer par

Article 14 – Bloc illégal avec les mains au visage

Aucun joueur, de l'une ou l'autre équipe, ne peut frapper avec ses mains au-dessus des épaules pour toucher son adversaire au cou, au visage, à la tête ou au protecteur facial.

Motif de changement : Sécurité des joueurs. Enlever la phrase concernant la technique du « bras tendu » à la tête ou dans la région du cou.

RÈGLEMENT 7 SECTION 3 ARTICLE 17 Page 54

Article 17 – Bloc venant de l'extérieur du champ de vision.

Pour qu'un bloc venant de l'extérieur du champ de vision d'un joueur soit légal, le contact initial doit être fait avec les mains et les bras allongés. Le bloc venant de l'extérieur du champ de vision ne s'applique pas aux niveaux U SPORTS, LCJF et CÉGEP

Remplacer par

Article 17 – Bloc venant de l'extérieur du champ de vision.

Il sera défendu pour tout joueur de bloquer avec force un joueur adverse (à l'extérieur de son champ de vision) pendant qu'il se déplace en direction de sa propre ligne de fond quel que soit sa position sur le terrain.

Motif de changement : Standardisation

RÈGLEMENT 7 SECTION 3 ARTICLE 18 Page 54

Ajouter Nouveau règlement

Article 18 – Contact contre un joueur non impliqué

Un joueur doit être pénalisé pour rudesse lorsqu'il entre inutilement en contact, incluant mais non limitatif à frapper, sauter, bloquer sous la ceinture ou lancer son corps contre un joueur qui :

- i) ne participe pas au jeu**
- ii) ne peut raisonnablement anticiper un contact, avant ou après la fin du jeu. C'est la responsabilité des joueurs de savoir quand le jeu est terminé et si leurs actions sont raisonnables selon cette règle. Si un joueur se situe à plusieurs verges du porteur de ballon et qu'il arrête de jouer, ou l'arrêt du jeu est éminent et qu'il ne participe plus au jeu, il ne devrait raisonnablement pas s'attendre à être frappé. Une attention spéciale devrait être portée aux botteurs et aux quart-arrières qui ont abandonné la poursuite pendant le jeu. Un adversaire ne devrait pas juger cette situation comme une opportunité de porter un « coup gratuit ».**