



MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DU FOOTBALL AVEC CONTACTS 2016 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 2016.

MODIFICATIONS

Article six – Recrutement page xx

2. Le recrutement d'un joueur inscrit dans un autre programme (ou le recrutement d'un athlète qui a fait part de son intention de s'inscrire dans un autre programme) dans le but de le faire participer aux entraînements réguliers de l'automne constitue une infraction au code d'éthique.

Remplacer avec

2. Le recrutement d'un joueur inscrit dans un autre programme (ou le recrutement d'un athlète qui a fait part de son intention de s'inscrire dans un autre programme) dans le but de le faire participer aux entraînements régulier constitue une infraction au code d'éthique.

Motif de changement : Enlevée automne parce que plusieurs provinces ont des ligues de printemps et d'été.

RÈGLEMENT 1 SECTION 3 ARTICLE 1 Page 2

La partie comprend quatre quarts de 15 minutes chacune, soit 60 minutes de jeu en tout. Pour les joueurs du niveau secondaire et en-dessous, on recommande que les parties soient de 48 minutes de jeu en tout, divisées en quatre quarts de 12 minutes chacun. On recommande que pour les joueurs du niveau de l'école secondaire en descendant, la partie comprenne 4 quarts de 12 minutes, soit 48 minutes de jeu en tout.

Remplacer avec

La partie comprend quatre quarts de 15 minutes chacune, soit 60 minutes de jeu en tout. Pour les joueurs du niveau secondaire, de même d'âge ou plus jeune, la partie comprenne 4 quarts de 12 minutes, soit 48 minutes de jeu en tout.

Motif de changement : Sécurité des joueurs.

RÈGLEMENT 1 SECTION 4 ARTICLE 1 Page 4

Il est recommandé que les équipes aient un minimum de 24 joueurs habillés pour débiter la partie.

Motif de changement : Sécurité des joueurs.

RÈGLEMENT 1 SECTION 5 ARTICLE 5 Page 5

Bruit des spectateurs Le capitaine de l'équipe A peut demander à l'arbitre d'arrêter le jeu si le bruit excessif de la foule empêche l'équipe A de mettre le ballon en jeu. Si l'arbitre accepte, il peut autoriser l'équipe A à reprendre son caucus. L'arbitre accorde un délai raisonnable mais il ne doit en aucun cas permettre que le jeu soit retardé plus de 3 fois.

Supprimer complètement.

Motifs des changements : Ne s'applique plus au jeu. Les spectateurs ont une grande partie du jeu et en leur demandant de se taire seulement les encouragera à être plus fort.

RÈGLEMENT 1 SECTION 5 ARTICLE 5 Page 5

Ajouter un nouveau

À n'importe quel moment en deuxième demie, si l'écart de pointage est de 35 ou plus, le chronomètre ne sera plus arrêté sauf : blessure, une marque, un temps mort ou toute situation jugée nécessaire par l'arbitre en chef.

Motif de changement : Sécurité des joueurs.

RÈGLEMENT 1 SECTION 11 ARTICLE 1 Page 11

Ajouter un nouveau

9) Un casque et le protecteur facial conformément à la règle 1-11-2

Motif de changement : Clarté.

RÈGLEMENT 1 SECTION 11 ARTICLE 2 a Page 12

a) Seuls les casques approuvés par le Comité d'exploitation national sur la sécurité des équipements (NOCSAE) soit porté par les joueurs.

Remplacer avec

a) Seuls les casques et ***les protecteur facial*** approuvés par le Comité d'exploitation national sur la sécurité des équipements (NOCSAE) soit porté par les joueurs.

Motif de changement : Clarté et sécurité des joueurs

RÈGLEMENT 1 SECTION 11 ARTICLE 2f Page 12

f) Si un joueur, autre que le porteur de ballon, perd son casque, celui-ci doit arrêter de jouer. Pénalité : 10 verges au point ballon mort

Ajouter

f) Si un joueur perd son casque, celui-ci doit arrêter de jouer. Pénalité : P10 au **PBM ou PBT**

Motif de changement : Sécurité de joueur et d'avoir les joueurs à cesser de participer. Actuellement, un joueur sans casque pourrait faire un bloc qui permettrait à son coéquipier de marquer un touché. Le touché serait bien et puis une pénalité de 10 yards appliqué. En ajoutant la PBH, le touché auraient pas comte et une pénalité de dix-verges seraient déduits du point bal a lieu.

RÈGLEMENT 1 SECTION 11 ARTICLE 2e Page 12

e) Il est interdit d'utiliser des tactiques pour tromper l'adversaire, par exemple en prétendant avoir besoin d'équipement comme un tee, un protecteur buccal, etc., ou en faisant semblant de rappeler des joueurs au banc comme si un temps mort avait été demandé. Pénalité : 1.2E--P5 ER, 3E TG--P5 ER, 3E TNG – PB PBM

Passer à la règle 7 1 5

Motif de changement : entretien ménager la règle ci-dessus n'est une tactique illégale et une règle de casque.

RÈGLEMENT 1 SECTION 13 ARTICLE 5 Page 16

Pendant un arrêt du jeu pour blessure ou autre, pas plus de deux représentants de chaque équipe (y compris les porteurs d'eau) peuvent entrer sur le terrain, et seulement avec la permission de l'arbitre en chef. Les médecins ne sont pas touchés par cette limite de deux représentants et il n'y a aucune limite relative au nombre de médecins qui peuvent soigner un joueur blessé.

Remplacer avec

Pendant un arrêt en jeu pour blessure ou pour autre raison, **le personnel de chaque équipe peut entrer sur le terrain, avec l'autorisation de l'arbitre en chef, pour s'occuper du joueur blessé ou apporter de l'eau. Cependant, il est interdit à ces personnes de donner des instructions de jeu tant qu'elles sont sur le terrain.**

Motif de changement : Afin de refléter ce qui se passe actuellement.

RÈGLEMENT 3 SECTION 2 ARTICLE 4c Page 24

Si un simple a été marqué à la suite d'un placement raté, l'équipe contre laquelle il a été marqué peut remettre le ballon en jeu n'importe où, sur ou entre les traits de mise en jeu, à sa propre ligne de 35 verges (30 mètres) ou au PDR.

Remplacer avec

Si un simple a été marqué à la suite d'un placement raté, l'équipe contre laquelle il a été marqué peut remettre le ballon en jeu n'importe où, sur ou entre les traits de mise en jeu, à sa propre ligne de 35 verges (30 mètres) ou au **n'importe où, sur ou entre les traits de mise en jeu au point de la dernière remise en jeu.**

Motif de changement : De mettre en conformité avec toutes les autres règles ont été l'équipe A la possibilité de placer la balle.

RÈGLEMENT 4 SECTION 2 ARTICLE 4 Page 29

Pénalité – Avant le signal des 3 dernières minutes de la demie et temps supplémentaire: 1-2-3E

– perte 5verges et ER Après le signal des 3 dernières minutes d'une des demies :

1,2E-PE, 3E-10verges ER

– Converti : P5, le converti sera repris : pas d'option pour reporter la pénalité sur le botté d'envoi

– Sur le botté d'envoi : P5.

Remplacer avec

Pénalité – Avant le signal des 3 dernières minutes de la demie et temps supplémentaire: 1-2-3E perte 5verges et ER

- Après le signal des 3 dernières minutes d'une des demies : **1, 2E option à B, PE ou P10 ER**, 3E, P10 ER

– Converti : P5, le converti sera repris : pas d'option pour reporter la pénalité sur le botté d'envoi

– Sur le botté d'envoi : P5.

Motif de changement : Supprime l'avantage à l'équipe A.

RÈGLEMENT 4 SECTION 3 ARTICLE 3 Page 29

Pour tous les jeux oignant de la ligne de mêlée (courses au sol, passes et bottés), l'équipe A doit avoir au moins 5 joueurs de ligne intérieurs, identifiés comme des receveurs non autorisés, et qui doivent être alignés de façon continue et sans espace. De plus, un joueur à chaque extrémité de la ligne doit être identifié comme receveur autorisé

Ajouter

Pour tous les jeux débutant à la ligne de mêlée (courses au sol, passes et bottés), l'équipe A doit avoir au moins 5 joueurs de ligne intérieurs, identifiés comme des receveurs non autorisés, et qui doivent être placés sur une ligne continue et ininterrompue. De plus, un joueur à chaque extrémité de la ligne doit être identifié comme receveur autorisé. **Exception 4-3-2**

Motif de changement : clarté.

RÈGLEMENT 4 SECTION 5 ARTICLE 1e Page 31

e) Sur tous les jeux, le blocage sous la ceinture est illégal, sauf dans la zone de mêlée (entre les deux bloqueurs de l'équipe à l'attaque à deux (2) verges au plus de l'un ou l'autre côté de la ligne de mêlée = 4 verges). Il est fait par un joueur qui occupe cette position au moment de la mise en jeu.

Remplacer avec

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.

RÈGLEMENT 4 SECTION 5 ARTICLE 2 Page 31

Ajouter

d) Sur tous les jeux, le blocage au-dessous du 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.

Motif de changement : Sécurité du joueur. Permettre à un joueur qui bloque la possibilité de bloquer un plus grand joueur défensif se précipiter en bloquant les dessous de la taille mais pas égale ou inférieure à genoux sur le terrain. En outre, la peine de sortir section Définitions.

RÈGLEMENT 5 SECTION 3 ARTICLE 4b(1) Page 36

b) Lorsqu'un botté est bloqué sur le terrain et qu'il est, par la suite, dirigé (non pas botté) du terrain dans la zone de but par un joueur de l'équipe B, on considère qu'il s'agit d'une passe hors-jeu par l'équipe B. Si le ballon:

- 1) est sifflé mort en possession de l'équipe A dans sa zone de but, ou est touché en dernier par un joueur de l'équipe A dans sa zone de but avant de sortir des limites de la zone de but.

1.2E: pour l'équipe A, 1E à la ligne de 20 verges (aucun point);
3E: pour l'équipe B, 1E à l'endroit où B a touché le ballon pour la dernière fois sur le terrain de jeu.

Remplacer avec

b) Lorsqu'un botté est bloqué sur le terrain et qu'il est, par la suite, dirigé (non pas botté) du terrain dans la zone de but par un joueur de l'équipe B, on considère qu'il s'agit d'une passe hors-jeu par l'équipe B. Si le ballon:

- 1) est sifflé mort en possession de l'équipe A dans sa zone de but, ou est touché en dernier par un joueur de l'équipe A dans sa zone de but avant de sortir des limites de la zone de but.

1, 2,3E : A, 1E à la ligne de 20 verges (aucun point);

Motif de changement : Cohérence

RÈGLEMENT 5 SECTION 3 ARTICLE 5 Page 36

Un joueur ne peut prendre appui sur un autre joueur de quelque façon que ce soit, n'importe où à l'intérieur du terrain, pour s'élever et tenter de bloquer un botté de dégagement, un placement ou une tentative de transformation.

Pénalité: P5 PDR

Remplacer avec

Un joueur ne peut prendre appui, de quelque façon que ce soit, sur un autre joueur pour s'élever, n'importe où à l'intérieur du terrain, peu importe le jeu.

En aucune façon un joueur ne peut soulever un coéquipier n'importe où à l'intérieur du terrain, peu importe le jeu.

Pénalité: P5 PDR

Motif de changement : Normaliser correctement la définition de pyramide.

RÈGLEMENT 5 SECTION 4 ARTICLE 1b Page 37

b) devra accorder 5 verges à un adversaire qui tente de prendre possession d'un ballon botté. La zone de cinq verges est déterminée par un cercle d'un rayon de cinq verges, dont le centre est le ballon au moment où il est d'abord touché.

Pénalité: – sur le terrain – P15 du PBT (point ballon touché)
– zone de buts – P15, appliquée à la ligne de 10 verges

Si le ballon frappe le sol avant d'être touché par l'équipe en réception :

Pénalité : Sur le terrain – 5 verges appliquées au point où le ballon a été touché
Dans la zone de but – 5 verges appliquées de la ligne de 10 verges.

Remplacer avec

b) devra accorder 5 verges à un adversaire qui tente de prendre possession d'un ballon botté. La zone de cinq verges est déterminée par un cercle d'un rayon de cinq verges, dont le centre est le ballon au moment où il est d'abord touché.

Pénalité : – **Sur la surface de jeu** – P15 **au point où le ballon a été touché**
– Dans zone de buts – P15, appliquée à la ligne de 10 verges

Si le ballon frappe le sol avant d'être touché par l'équipe en réception :

Pénalité : Sur la surface de jeu – P5 au point où le ballon a été touché ou **PBM**
Dans la zone de but – 5 verges appliquées de la ligne de 10 verges ou **PBM**.

Motif de changement : Pour décourager l'équipe qui botte de ne pas donner les verges.

RÈGLEMENT 5 SECTION 4 ARTICLE 2g Page 38

g) Sur tout botté de la ligne de mêlée (à l'exclusion des bottés d'envoi) où le ballon entre dans la zone de but, l'équipe qui reçoit et qui sort légalement le ballon de la zone de but et en garde possession, peut choisir de mettre le ballon en jeu à sa ligne de 20 verges ou au point du ballon mort.

Note : Lorsque le ballon est sorti de la zone de but de façon réglementaire, on considèrera que le PBT est la ligne de B-20 à moins que le ballon ne soit porté au-delà de cette ligne, pour toutes infractions appliquées au PBT.

Remplacer avec

g) Sur tout botté de la ligne de mêlée (à l'exclusion des bottés d'envoi) où le ballon entre dans la zone de but, l'équipe qui reçoit et qui sort légalement le ballon de la zone de but et en garde possession, **sans ramener le ballon dans la zone** de but peut choisir de mettre le ballon en jeu à sa ligne de 20 verges ou au point du ballon mort.

Note : Lorsque le ballon est sorti de la zone de but de façon réglementaire, on considèrera que le PBT est la ligne de B-20 à moins que le ballon ne soit porté au-delà de cette ligne, pour toutes infractions appliquées au PBT.

Motif de changement : De normaliser le comment, le ballon est arrivé dans la zone de but. Si le joueur ramène le ballon dans sa zone de but, il va perdre la capacité de reprendre le ballon à la ligne 20 verges. Rendant ainsi la règle compatible avec le porteur du ballon étant abordé dans la zone de but. L'adversaire aura un touché de sûreté, car le ballon a été porté dans la zone de but et n'est plus botté dans la zone de but.

RÈGLEMENT 6 SECTION 4 ARTICLE 5 Page 43

Les joueurs de l'équipe A qui portent les numéros 50 à 79 inclusivement sont des receveurs non autorisés, quelle que soit leur position sur la ligne ou derrière celle-ci.

Remplacer avec

Les joueurs de l'équipe A qui portent les numéros 50 à 79 inclusivement sont des receveurs non autorisés, quelle que soit leur position sur la ligne ou derrière celle-ci. **Exception à moins déclarée comme des receveurs autorisés, tel qu'indiqué par la règle 4-3-1**

Motif de changement : clarté.

RÈGLEMENT 7 SECTION 1 ARTICLE 1 Page 49

L'action de retenir consiste à utiliser les mains ou les bras pour saisir ou ceinturer un adversaire, sauf quand un joueur plaque le porteur du ballon, et elle est interdite en tout temps.

Remplacer avec

L'action de retenir consiste à utiliser les mains ou les bras pour saisir ou ceinturer un adversaire, sauf quand un joueur plaque le porteur du ballon, et elle est **interdite si la retenue a un impact sur le jeu.**

Motif de changement : Pour que les règle à reflète comment pénalité est appliquée.

RÈGLEMENT 7 SECTION 3 ARTICLE 15 Page 52

Pénalité: équipe A – 1.2E – P15 ER, 3E TG – P15 ER, 3E TNG – PB PBM
équipe B – TG P15 PBT, TNG P15 PDR

Supprimer

Motif de changement : Pour corriger l'erreur. Doit être appliqué de même que toutes les pénalités de rudesse.

RÈGLEMENT 7 SECTION 3 ARTICLE 17 Page 53

Ajouter un nouveau

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.

Motif de changement : Sécurité des joueurs.

RÈGLEMENT 9 SECTION 1 ARTICLE 3 Page 63

Un joueur hors-jeu est de nouveau en jeu lorsque (a) le ballon touche un adversaire ou (b) le porteur du ballon de son équipe le dépasse.

Remplacer paragraphe avec

Un joueur hors-jeu est de nouveau en jeu lorsque (a) le ballon touche un adversaire ou (b) ***le ballon est touché par le botteur ou un joueur en jeu, sauf lors d'un botté de ballon libre.***

Motif de changement : Pour amener la règle en ligne avec changement de l'année dernière.

RÈGLEMENT 9 SECTION 4 ARTICLE 2d Page 63

d) l'équipe B botte un ballon libre suite à un échappé, un botté bloqué, etc. sur un jeu débutant par une remise (le premier essai est accordé à l'équipe qui récupère finalement le ballon après le botté du ballon libre par l'équipe B);

Remplacer avec

d) l'équipe B botte un ballon libre suite à un échappé, un botté bloqué, etc. sur un jeu débutant par une remise.

Motif de changement : Cohérence

Signaux des Officiels page 73

Mise à jour des signaux selon attaché.

Motif de changement : Pour corriger les erreurs, les signaux manque et d'organiser logiquement les signaux.