



**CANADA**

## **MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DU FOOTBALL AVEC CONTACTS 2023 POUR DIFFUSION ET APPLICATION IMMÉDIATES**

Les modifications aux règlements, les explications et les corrections qui suivent ont été approuvées par le Comité des règlements du football avec contact pour distribution et application immédiates. ***Les changements sont en caractères italiques et en gras.*** Ils seront ajoutés à la prochaine édition imprimée du livre de règlements qui est prévue pour mai 2023.

## **Règlement 1 Section 7 article 2 page 8**

### **Article 2 – Arrêt en raison de blessures**

Il ne peut y avoir arrêt du jeu en raison de blessure chez un joueur ou pour imposer une pénalité avant que le jeu ne soit sifflé mort. Le jeu ne peut être retardé en raison d'un joueur blessé ou pour tout autre motif, sauf si l'arbitre en chef le permet. L'arbitre en chef a toute l'autorité nécessaire pour exiger qu'on transporte hors du terrain un joueur qui a besoin des services d'un soigneur ou d'un médecin.

Pénalité pour retard non permis: P10, aucune option.

Afin de ne pas pénaliser les équipes sans raison, l'arbitre décrètera lui-même un temps mort d'une durée maximale de deux minutes pour que les soins nécessaires soient prodigués au joueur qui saigne ou pour assurer l'entretien de l'équipement maculé de sang. Aucune équipe ne sera alors débitée d'un temps mort. (voir Code d'éthique: Responsabilités envers les joueurs – articles 7 et 8).

### **Replacer par**

### **Article 2 – Arrêt en raison d'une blessure**

Tant que le jeu n'est pas sifflé mort, il ne peut pas y avoir d'arrêt du jeu en raison d'une blessure à un joueur ou pour imposer une pénalité.

Le jeu ne peut pas être retardé en raison d'un joueur blessé ou pour tout autre motif sauf **si un officiel sur le terrain** le permet. **Cet officiel** a toute l'autorité nécessaire pour exiger qu'on transporte hors du terrain un joueur qui a besoin des services d'un soigneur ou d'un médecin.

Pénalité pour retard non autorisé: P10, aucune option.

Afin de ne pas pénaliser les équipes sans raison, l'arbitre décrètera lui-même un temps mort d'une durée maximale de deux minutes pour que les soins nécessaires soient prodigués au joueur qui saigne ou pour assurer l'entretien de l'équipement maculé de sang. Aucune équipe ne sera alors débitée d'un temps mort. (Voir Code d'éthique: Responsabilités envers les joueurs – articles 7 et 8)

**Raison du changement :** Changement éditorial pour refléter ce qui se passe dans les faits.

## **Règlement 1 Section 10 Article 8 page 11**

### **Article 8 – Joueur hors limites**

Un joueur qui sort des limites à cause d'un contact avec un adversaire, d'un bloc ou d'un plaqué raté ou qui glisse hors limites à cause de l'état du terrain, peut revenir sur le terrain et participer au jeu de façon réglementaire. Un joueur qui sort des limites, soit intentionnellement ou en raison d'une erreur de jugement ou dans le but de tirer profit de la zone hors limites, ne peut plus participer au jeu.

Pénalité: P10 PI, PBM, PBT, PDM

Le point d'infraction (PI) est le point où la participation illégale se produit.

Si un tel joueur, soit en étant toujours à l'extérieur du terrain ou soit en y retournant, touche ou récupère un « ballon libre » (selon la règle 1-6-4).

Pénalité: PB PI

Si un tel joueur, tout en étant toujours à l'extérieur du terrain, touche une botté d'envoi.

Pénalité: Le ballon est mort au point où il a été touché. La possession est attribuée à l'équipe qui a touché le ballon avec une pénalité de 10 verges pour participation illégale.

### **Remplacer par**

### **Article 8 – Article 8 – Joueur hors limites**

**Dès qu'un joueur sort hors des limites du terrain, il ne peut plus participer au jeu à moins que ce joueur soit sorti hors des limites en raison :**

- a) De l'état du terrain ou**
- b) D'un contact avec un adversaire ou**
- c) D'un bloc ou d'un plaqué raté.**

Pénalité: P10 PI, PDR, PEP, PBT

Le point d'infraction (PI) est le point où la participation illégale se produit.

Si un tel joueur touche ou récupère un « ballon libre » (selon le règlement 1-6-4) tout en étant toujours à l'extérieur du terrain ou soit en retournant sur le terrain.

Pénalité: PB PI

Si un tel joueur touche une botté d'envoi alors qu'il est toujours à l'extérieur du terrain.

Pénalité: Le ballon est mort au point où il a été touché. La possession est attribuée à l'équipe qui a touché le ballon avec une pénalité de 10 verges pour participation illégale.

**Raison du changement :** Changement éditorial pour plus de clarté.

### **Règlement 1 Section 11 Article 1(c1) page 11**

- c) L'équipement suivant est obligatoire et tous les joueurs doivent le porter. L'équipement doit être conçu et manufacturé par un fabricant professionnel et il ne peut être modifié d'aucune façon qui réduirait la protection des joueurs.
- 1) des genouillères molles, portées sur les genoux, en dessous du pantalon

### **Replacer par**

- c) L'équipement suivant est obligatoire et tous les joueurs doivent le porter. L'équipement doit être conçu et produit par un fabricant professionnel et il ne peut pas être modifié d'une façon qui réduirait la protection des joueurs.

**1) Des protèges-genoux fait d'un rembourrage protecteur souple et qui est enveloppé dans une pièce d'un même matériel ou des protèges-genoux spécialement conçus qui font partie ou qui peuvent s'insérer dans des pantalons de football. Les protèges-genoux ne peuvent pas inclure une sangle avec une boucle, un Velcro, une attache ou une sangle qui peut se détacher pendant le match.**

**Raison du changement :** Clarté et sécurité des joueurs.

### **Règlement 3 Section 2 Article 3 page 23**

#### **Article 3 – Touché de sûreté**

Un touché de sûreté est marqué lorsque le ballon est déclaré mort en possession d'une équipe dans sa propre zone de but ou lorsqu'il sort des limites dans la zone de but à la suite d'une course, d'un botté, d'un échappé ou autrement dirigé à partir du terrain de jeu jusque dans la zone de but de l'équipe contre laquelle le touché de sûreté a été marqué ou comme résultat DIRECT d'un botté bloqué sur le terrain.

Si un joueur intercepte une passe avant sur la surface de jeu pendant qu'il se dirige vers sa ligne de but et que, d'après l'arbitre, son élan l'entraîne dans sa zone de but, la possession est jugée obtenue dans la zone de but.

Si un joueur qui sort le ballon de sa zone de but entre en contact avec un adversaire de telle sorte que la force du contact le refoule dans sa zone de but, on ne considère pas qu'il a rapporté le ballon à l'intérieur de sa propre zone de but.

Après un touché de sûreté, l'équipe qui a marqué peut décider de remettre le ballon en jeu comme suit:

- a) en remettant le ballon en jeu à sa propre ligne de 35 verges (30 mètres)
- b) ou en effectuant un botté d'envoi de sa ligne de 35 verges (30 mètres)
- c) ou en exigeant que l'équipe adverse effectue un botté d'envoi de sa propre ligne de 35 verges (30 mètres).

### **Replacer par**

#### **Article 3 – Touché de sûreté**

Un touché de sûreté est marqué lorsque le ballon est déclaré mort en possession d'une équipe dans sa propre zone de but ou lorsqu'il sort des limites dans la zone de but à la suite d'une course, d'un botté, d'un échappé ou autrement dirigé à partir du terrain de jeu jusque dans la zone de but de l'équipe contre laquelle le touché de sûreté a été marqué ou comme résultat DIRECT d'un botté bloqué sur le terrain.

Si un joueur intercepte une passe avant sur la surface de jeu pendant qu'il se dirige vers sa ligne de but et que, d'après l'arbitre, son élan l'entraîne dans sa zone de but, la possession est jugée obtenue dans la zone de but.

Si un joueur qui sort le ballon de sa zone de but entre en contact avec un adversaire de telle sorte que la force du contact le refoule dans sa zone de but, on ne considère pas qu'il a rapporté le ballon à l'intérieur de sa propre zone de but.

**Après un touché de sûreté, l'équipe qui a marqué remettra le ballon en jeu de sa propre ligne de 35 verges (30 mètres).**

**Raison du changement :** Sécurité des joueurs.

## **Règlement 4 Section 3 Article 1 page 29**

### **Article 1 – Numéros permis**

Les numéros permis vont de 1 à 99 inclusivement. Tous les joueurs de l'équipe A doivent être identifiés par le système de numérotage approuvé suivant:

Receveurs de passe autorisés: 1 à 49, 80 à 99;

Receveurs de passe non autorisés: 50 à 79.

Sur n'importe quel jeu à la ligne de mêlée, un nombre illimité de positions peuvent être occupées par des joueurs portant des numéros inappropriés à leur position à condition qu'ils se soient identifiés auprès de l'arbitre en chef comme receveurs de passe autorisés ou non autorisés.

Note : Afin d'améliorer le déroulement de la partie, un joueur portant un numéro inéligible pourra se rapporter pour un jeu, une série ou pour toute la partie. Si un joueur s'identifie pour une série ou pour la partie, il devra s'identifier à nouveau si sa situation change.

### **Remplacer par**

### **Article 1 – Numéros permis**

Les numéros permis vont de **0** à 99 inclusivement. Tous les joueurs de l'équipe A doivent être identifiés par le système de numérotage approuvé suivant:

Receveurs de passe autorisés: **0** à 49, 80 à 99;

Receveurs de passe non autorisés: 50 à 79.

Sur n'importe quel jeu débutant par une remise en jeu à la ligne de mêlée, un nombre illimité de positions peuvent être occupées par des joueurs portant des numéros inappropriés à leur position à condition qu'ils se soient identifiés auprès de l'arbitre en chef comme receveurs de passe autorisés ou non autorisés.

Note : Afin d'améliorer le déroulement de la partie, un joueur portant un numéro inéligible pourra se rapporter pour un jeu, une série ou pour toute la partie. Si un joueur s'identifie pour une série ou pour la partie, il devra s'identifier à nouveau si sa situation change.

**Raison du changement** : Permettre aux équipes d'avoir 1 receveur éligible de plus dans leur alignement.

## **Règlement 6 Section 4 Article 4(e) page 43**

### **Article 4 – Receveurs autorisés**

Les joueurs suivants sont des receveurs autorisés:

- e) tous les joueurs de l'équipe A, si le ballon est touché par un joueur de l'équipe B APRÈS que la passe avant ait traversé la ligne de mêlée, ou est touché par un receveur autorisé de l'équipe A (peut toutefois devenir une passe hors-jeu). Une passe avant touchée par un joueur de l'équipe B AVANT d'avoir traversé la ligne de mêlée n'empêche pas que les receveurs autorisés de l'équipe A puissent compléter la passe de façon réglementaire.

### **Remplacer par**

### **Article 4 – Receveurs autorisés**

Les joueurs suivants sont des receveurs autorisés:

- e) **Tous les joueurs de l'équipe A, si le ballon est touché par un joueur de l'équipe B**

**Raison du changement** : Énoncé plus facile à comprendre et cohérence avec les autres règlements.

## Règlement 6 section 4 article 8 page 44

### Article 8 – Se débarrasser du ballon

Si le passeur de l'équipe A lance intentionnellement le ballon, derrière la ligne de mêlée, au sol, hors limites ou dans un endroit où il n'y a pas de receveur autorisé de l'équipe A, pour éviter une perte de terrain, l'équipe devra être pénalisée. Cependant, l'équipe A ne doit pas être pénalisée si le passeur lance le ballon au-delà de la ligne de mêlée dans un endroit libre ou hors limites.

Pénalité : PE à l'endroit où le ballon a été lancé. Si la passe a été lancée de la zone de but, un touché de sûreté sera accordé à l'équipe B sujet au droit de l'équipe B de refuser le pointage et d'accepter le jeu tel que joué.

### Remplacer par

### Article 8 – Se débarrasser du ballon

**Si le passeur de l'équipe A lance intentionnellement une passe avant qui atterrit dans une zone où il n'y a pas de receveur éligible de l'équipe A, l'équipe A doit être pénalisée si cette zone se situe derrière la ligne de mêlée ou hors limites derrière la ligne de mêlée et que cette passe a pour but d'éviter une perte de terrain. Cependant, l'équipe A ne doit pas être pénalisée si le passeur lance le ballon au-delà de la ligne de mêlée dans une zone libre ou hors limites.**

Pénalité : PE à l'endroit d'où le ballon a été lancé. Si la passe a été lancée de la zone de but, un touché de sûreté sera accordé à l'équipe B sujet au droit de l'équipe B de refuser le pointage et d'accepter le résultat du jeu tel qu'il s'est déroulé.

**Raison du changement :** Changement éditorial pour plus de clarté.

## Règlement 7 section 3 page 51

### Section 3: Rudesse (EC34)

Tout acte de rudesse ou de jeu déloyal qui n'est pas considéré comme assez sérieux pour mériter une disqualification doit être pénalisé en vertu de la présente section. Les actes suivants sont définis et classés comme des actes de rudesse, et ils sont interdits.

### Remplacer par

### Section 3: Rudesse (EC34)

Tout acte de rudesse ou de jeu déloyal qui n'est pas considéré comme assez sérieux pour mériter une disqualification doit être pénalisé en vertu de la présente section. Les actes suivants sont définis et classés comme des actes de rudesse et ils sont interdits.

**Dès qu'un joueur se voit décerner une troisième pénalité pour rudesse, ce joueur sera expulsé du match et une pénalité de 15 verges pour Rudesse sera appliquée.**

**Raison du changement :** Sécurité des joueurs.

## Règlement 7 section 3 article 3 page 51

### Article 3 – Botteur

Il est interdit de rudoyer le botteur de dégagement ou le botteur de placement.

### Remplacer par

### Article 3 – Botteur

Il est interdit de rudoyer le botteur de dégagement ou le botteur de placement. **Tout contact excessivement rude sur le botteur de dégagement ou le botteur de placement doit être jugé comme une Rudesse peu importe quelle partie du corps du botteur encaisse le contact. Même si le joueur touche le ballon avant d'entrer en contact avec la jambe d'appui du botteur, cette action peut quand même être jugée comme une Rudesse sur le botteur.**

**Raison du changement :** Sécurité des joueurs.

## Règlement 7 section 4 page 54

### Section 4: Conduite répréhensible (EC38)

#### Ajout d'un nouveau paragraphe

- g) *Si un joueur, entraîneur ou n'importe quel membre d'une équipe se voit décerner une deuxième pénalité pour Conduite répréhensible durant le match, l'individu fautif sera expulsé du match.*

**Raison du changement :** Chaque participant à un match doit prendre conscience de ses responsabilités. Il doit comprendre quelles sont les attentes concernant sa conduite afin qu'il rectifie son comportement immédiatement

## Règlement 7 section 4 page 54

### Section 4: Conduite répréhensible (EC38)

#### Ajouter un nouvel article

#### **Article 2 Conduite répréhensible – Discrimination**

*Tout joueur, représentant d'une équipe ou personne se trouvant au banc d'une équipe qui se livre à des provocations verbales, des insultes ou à de l'intimidation basées sur des motifs Discriminatoires doit être, en plus d'être pénalisé pour Conduite répréhensible, expulsé pour le reste du match. Un tel joueur, représentant d'une équipe ou personne se trouvant au banc d'une équipe pourra être soumis à toute mesure discipline supplémentaire que l'organisme de supervision (c.-à-d. ligue, tournoi, etc.) jugera bon d'appliquer.*

*Les motifs discriminatoires incluent, mais ne sont pas limités à :*

- i. Race, origine nationale ou ethnique, couleur de peau ou langue parlée;*
- ii. Religion, Foi, Croyances;*
- iii. Âge;*
- iv. Sexe, Orientation Sexuelle ou Identification/Expression de genre;*
- v. État matrimonial ou familial;*
- vi. Caractéristiques génétiques;*
- vii. Invalidité.*

**Raison du changement :** D'insuffler une meilleure discipline dans notre sport.