



**CANADA**

**MODIFICATIONS DES RÈGLES DU FOOTBALL  
SANS CONTACT POUR 2024  
POUR DISTRIBUTION ET APPLICATION IMMÉDIATES**

Les modifications, clarifications et corrections suivantes ont été approuvées par le Comité des règlements du football sans contact et peuvent être immédiatement distribuées et appliquées. *(Les changements sont surlignés).*

## Définitions

**Contact physique** - Quand un joueur fait contact avec un adversaire de telle façon à **stopper le mouvement de l'adversaire, à pousser l'adversaire, le faire tomber** ou le faire dévier de sa course ou de sa position.

**Entraîneur** - Membre de l'équipe dont la principale responsabilité est la stratégie et la **supervision d'équipe et la substitution des joueurs**.

**Contrôle** - Quand un joueur tient le ballon fermement dans une main ou entre ses deux mains, avec son bras, ou ses jambes ou qu'il tient le ballon fermement sous son corps sans que le ballon touche au sol. Le ballon **sécurisé est tenu de façon** suffisamment ferme pour permettre au joueur de stopper la rotation du ballon et d'exercer une influence sur sa direction.

**Ligne de fond de terrain** – **La ligne qui marque la fin de la zone de but; elle ne fait pas partie de la zone de but.**

**Passe vers l'avant** – **Quand une passe vise la zone de but de l'équipe adverse.**

**Traits de remise en jeu** - **Ligne ou point à 24 verges de la ligne de côté au football à sept contre sept.**

**Équipe hôte** – **Si aucune des deux équipes ne joue sur son terrain local ou dans un tournoi comptant plus de deux équipes, l'équipe indiquée en premier sera l'équipe hôte, puis l'équipe indiquée en deuxième sera l'équipe visiteuse.**

**Retour interdit sur le terrain** → **Participation interdite**

**Utilisation interdite des mains** Tout contact avec les mains qui est effectué par un joueur contre un joueur adverse qui fait en sorte **d'empêcher** ce dernier d'évoluer à sa position désirée, ou l'utilisation des poteaux de but pour changer sa direction.

**Botté d'envoi** – *Ajouter (7 contre 7) à ce règlement, Té de botté, Zone neutre (Botté d'envoi), Équipes qui ne dégagent pas le ballon, Botté de placement, Botté de dégagement, Receveur, Botteur de dégagement, Quart, Zone d'immunité.*

**Passe** -

- **Une passe est quand un transfert de ballon entre un joueur à un autre joueur n'a pas touché le sol et où le ballon n'est pas en contact de deux joueurs en même temps.**
- **Une passe vers l'avant est quand la passe vise la zone de but de l'équipe adverse.**
- **Une passe latérale ou vers l'arrière se produit quand la passe vise toute direction autre que vers la zone de but de l'équipe adverse.**

**Plan de la ligne de but** → **Plan - Ligne imaginaire perpendiculaire au bord de la ligne de but et de la ligne de milieu de terrain, la plus proche de la ligne de ballon mort des équipes porteuses du ballon et s'étendant au-delà des lignes de touche.**

**Équipe visiteuse** – **Si aucune des deux équipes joue sur son terrain local ou dans un tournoi comptant plus de deux équipes, l'équipe indiquée en premier sera l'équipe hôte, puis l'équipe indiquée en deuxième sera l'équipe visiteuse.**

**AJOUTER:**

**Feinte de remise** – **Tout mouvement du coureur avec les mains vers un(e) coéquipier(ère) à proximité qui simule un transfert de possession.**

**Transformation** – **La transformation est le jeu qui suit un touché. L'attaque aura l'option de marquer un point depuis la ligne de cinq verges ou deux points depuis la ligne de 10 verges.**

**Roulement – Quand le quart arrière se déplace latéralement ou dans une diagonale loin de sa position de départ derrière la ligne de mêlée après avoir reçu le ballon du joueur de centre sur la mise en jeu.**

**REMOVE:**

Trait de remise en jeu, Zone éloignée, Té de botté, Secteur ciblé, Pénétration, Règlement des cinq jeux, Botté de dégagement bloqué,

**REMOVE “(touch)” from:**

Passé incomplète (touch), Passé interceptée, Passé hors jeu (touch), Passé latérale ratée (touch), Passé en jeu (touch), Parcours direct (touch), Bloquer (touch),

**Règlement 2, 1.4**

**Le terrain**

Les membres des équipes doivent rester dans la zone de banc ou faire face à une punition pour conduite reprochable **ou pour avoir quitté la zone de l'équipe** à moins qu'ils reçoivent la permission d'un officiel pour quitter la zone ou s'ils entrent sur le terrain pendant la substitution permise d'un joueur. Seuls les membres de l'équipe ont droit de rester dans la zone de banc; les autres dans la zone doivent immédiatement la quitter sans quoi l'équipe sera punie pour conduite reprochable.

**Règlement 2, 4.3**

**Uniformes**

Les joueurs n'ont pas le droit d'utiliser de substance adhésive, de peinture, de graisse ou toute autre substance glissante **ou collante** sur une pièce d'équipement ou sur son corps, ses vêtements ou tout autre objet qui peuvent venir en contact avec le ballon ou un adversaire.

**Règlement 2, 5.10**

**Équipement du joueur**

Les cartes de jeu, les livres de jeu et les feuilles de jeu peuvent être utilisés **s'ils ne sont pas fixés à la ceinture et** s'ils sont rangés de manière sécuritaire pendant le jeu. **Les fiches de jeu ne peuvent pas être placées au sol ou un coureur pourrait mettre le pied dessus.**

**Règlement 3, 4.1**

**Entraîneurs et gérants**

Un entraîneur ou un gérant qui est aussi un joueur ne doit profiter d'aucun droit spécial quand il se trouve sur le terrain, à moins d'avoir aussi été désigné capitaine d'équipe. Quand il est hors du terrain, un entraîneur ou un gérant doit rester dans la zone de banc ou faire face à une punition pour avoir quitté la zone d'équipe **ou pour conduite reprochable.**

**Règlement 4, 1.2**

**Durée du match**

**ADD:**  
**1.2 – S'il reste du temps au chronomètre quand le jeu précédent prend fin, un autre jeu sera permis à moins d'une pénalité ou de points marqués.**

### **Règlement 4, 2.3**

#### **Responsabilité de l'arbitre**

2.3 Chaque fois que le chronomètre est arrêté, il redémarre à la prochaine remise en jeu. **Une exception à cette règle s'applique à la suite d'une blessure. Après une blessure, le chronomètre démarrera au coup de sifflet de l'arbitre indiquant que les joueurs sont « prêts à jouer » ou à la remise en jeu du ballon, selon l'état du chronomètre avant la blessure. Consultez les sections « Chrono arrêté » et « Chronomètre ».**

### **Règlement 4, 3**

#### **Chronomètre**

Replace section to the following:

#### **3 Le chronomètre**

**3.1 – Le chronomètre démarre dès que l'arbitre siffle pour indiquer que les équipes et les officiels sont « prêts à jouer ».**

**3.2 – Le chronomètre dure 25 secondes. Si l'offensive ne réussit pas à remettre le ballon en jeu après 25 secondes, elle sera pénalisée pour avoir retardé le match.**

### **Règlement 4, 8.2**

#### **Chrono arrêté**

**À deux minutes de la fin de la deuxième demie ou après ce moment dans le match, si l'écart de pointage entre les deux équipes est de 25 points, le chronomètre ne s'arrêtera pas jusqu'à la fin du match, à l'exception de situations de blessure ou de temps d'arrêt.**

### **Règlement 5, 2.7**

#### **Déroulement général du jeu**

**2.7 Si l'offensive gagne un premier essai en traversant le milieu du terrain, elle ne pourra pas bénéficier d'un autre premier essai à moins qu'il y ait une pénalité.**

### **Règlement 5, 2.11**

#### **Déroulement général du jeu**

**2.11 Les passes vers l'avant et les remises sont autorisées derrière la ligne de mêlée. L'offensive peut choisir de faire une passe légale vers l'avant après avoir effectué une remise. Voir « Passe légale vers l'avant »**

### **Règlement 5, 2.12**

#### **Déroulement général du jeu**

**2.12 Passe légale vers l'avant – La première passe lancée vers l'avant depuis l'arrière de la ligne de mêlée. Voir les définitions d'une passe.**

### **Règlement 5, 2.15**

#### **Déroulement général du jeu**

**Avant de faire une passe vers l'avant, l'offensive peut effectuer plusieurs remises ou passes latérales derrière la ligne de mêlée.**

### **Règlement 5, 2.18**

#### **Déroulement général du jeu**

**ADD:**

**Une fois que jeu à l'attaque commence dans la zone sans course, les règles de la zone sans course s'appliquent pour le reste de la possession ou jusqu'à ce qu'un touché soit marqué.**

### **Règlement 5, 3**

#### **Touchés**

3.2 – Le ballon est considéré comme étant dans la zone de but dès qu'une partie du ballon se trouve au-dessus d'une partie de la ligne de but.

3.3 – Quand le ballon est dans la zone de but, il est considéré comme étant toujours dans la zone de but jusqu'à ce que l'intégralité du ballon ait dépassé le dessus de la ligne de but.

### **Règlement 10, 1.1**

#### **Running**

Le joueur de centre est celui qui remet le ballon au quart-arrière par la mise en jeu. Le joueur de centre ne peut pas accepter une remise par le quart-arrière (aucun jeu surprise du joueur de centre qui court vers l'avant avec le ballon). Toute infraction à ce jeu est **une punition pour au sol interdit**.

### **Règlement 10, 1.6**

#### **Running**

1.6 **Le joueur qui reçoit une remise peut lancer le ballon depuis l'arrière de la ligne de mêlée.**

### **Règlement 10, 1.8**

#### **Running**

1.8 Peu importe où ils se trouvent sur le terrain, les joueurs défensifs sont admissibles à la poursuite une fois que l'offensive a effectué une remise, **un balayage, une passe latérale ou qu'elle a effectué une feinte de remise ou de passe latérale.**

### **Règlement 10, 1.11**

#### **Course**

1.11 - Le ballon est placé **à l'endroit où il se trouve au moment où le flag du porteur de ballon est retiré**. Le ballon doit être placé de façon à ce que son axe long soit parallèle aux lignes de côté.

### **Règlement 10, 1.12**

#### **Course**

**ADD:**  
1.12 **Le ballon ne peut pas être placé à l'intérieur de la ligne de 1 verge de la zone de but de l'une ou l'autre des équipes.**

### **Règlement 11, 1.4**

#### **Réception de passe**

**Participation illégale - A player who goes out of bounds shall not participate further in that play unless that player went out of bounds as a result of a slippery field, missed flag pull, or contact with an opponent.**

### **Règlement 12, 1.2**

#### **Poursuite**

Un poursuiveur aligné à l'intérieur de 2 verges (**d'un côté ou de l'autre**) du marqueur de 7 verges a droit à la poursuite libre du quart arrière - le poursuiveur ne peut donc pas faire l'objet d'une obstruction. Si le poursuiveur est aligné à l'extérieur des 2 verges (**d'un côté ou de l'autre**) du marqueur de 7 verges, il n'a pas le droit à la poursuite libre du quart arrière et il peut faire l'objet d'une obstruction.

### Règlement 13, 1.5

#### Retirer le flag

ADD:

**1.5 - Un joueur qui retire le flag d'un adversaire sans provoquer d'arrêt de jeu doit relâcher le flag immédiatement sous peine d'être pénalisé pour tentative illégale de retirer le flag. Toutefois, si le jeu est arrêté, le joueur doit rendre le flag à son adversaire.**

### Règlement 14, 1.1

#### La Passe

##### 1 Passe

**1.1 Une passe est quand un transfert de ballon entre un joueur à un autre joueur n'a pas touché le sol et où le ballon n'est pas en contact de deux joueurs en même temps.**

**1.2 Une passe vers l'avant est quand la passe vise la zone de but de l'équipe adverse.**

**1.3 Une passe latérale ou vers l'arrière est quand la passe vise toute direction autre que vers la zone de but de l'équipe adverse.**

### Règlement 15, 1.7

#### La passe

**(5 contre 5) Quand un joueur attrape une passe autorisée vers l'avant, il n'a plus le droit d'effectuer **une autre remise, une passe latérale ou une deuxième passe.****

### Règlement 19, 3.1

#### Participation interdite

**Un joueur qui sort du terrain ne pourra plus participer à ce jeu à moins que ce joueur soit sorti du terrain en raison d'une surface glissante, d'une tentative ratée de retirer un flag ou à la suite d'un contact avec un adversaire.**

### Règlement 20, 1.1

#### Faute grave

##### 1 Faute grave

**1.1 Tout geste obscène de rudesse ou tout jeu injuste commis par des joueurs, des entraîneurs, des équipes ou des spectateurs conduira à une pénalité de 15 verges appliquée contre leur équipe ainsi qu'une perte d'essai ou un premier jeu automatique à partir du point approprié. Si l'intention de l'infraction était de causer une blessure, ou que le jeu injuste ridiculise le sport, la pénalité peut aller jusqu'à l'expulsion du match. Les fautes majeures ne peuvent pas être refusées et les verges doivent toujours être entièrement appliquées. Elle sera appliquée après l'application de toutes les pénalités signalées sur le ballon en jeu.**

~~1.2 Une infraction à ces règlements est une faute grave qui entraîne l'expulsion du joueur ou du membre de l'équipe, une perte d'essai et un premier jeu automatique pour la défensive.~~

##### 2 Faute personnelle

~~2.1 Tout geste de rudesse ou tout jeu injuste commis par un joueur ou un membre de l'équipe, mais qui n'est pas considéré par l'arbitre comme une faute grave est une faute personnelle. Tous les joueurs devraient tenter de contrôler leurs ardeurs quand ils s'approchent d'un adversaire.~~

~~2.2 Une infraction de ces règlements entraîne une punition de faute personnelle~~

### **Règlement 21, 2.3**

#### **Punitions défensives**

**Poursuite interdite – Traverser la ligne de mêlée depuis l'intérieur de l'indicateur de poursuite de sept verges avant une passe, une remise, un lancer ou une feinte de remise ou qu'un lancer a été effectué.**

### **Règlement 21, 2.6**

#### **Punitions défensives**

**Retirer le flag de façon interdite** - Tirer sur le flag d'un joueur avant qu'il soit en possession. **Point d'attrapé s'il est attrapé, ligne de mêlée si le ballon est échappé** (premier essai automatique).

### **Règlement 21, 2.7**

#### **Punitions défensives**

**ADD:**

**Rudesse contre le passeur – Tout contact avec le bras qui lance, la tête ou le cou du passeur pendant qu'il lance le ballon. – Pénalité de 10 verges.**

### **Règlement 21, 4.1**

#### **Punitions à l'attaque**

**Participation interdite - Un joueur qui sort du terrain ne pourra plus participer à ce jeu à moins que ce joueur soit sorti du terrain en raison d'une surface glissante, d'une tentative ratée de retirer un flag ou à la suite d'un contact avec un adversaire. Pénalité de perte d'essai si elle est commise par l'équipe à l'attaque et une pénalité de reprise d'essai si elle est commise par l'équipe en défensive.**

### **Règlement 21, 4.6**

#### **Divers**

**Faute grave** - Tout geste obscène de rudesse ou tout jeu injuste commis par des joueurs, des entraîneurs, des équipes ou des spectateurs conduira à une pénalité de 15 verges appliquée contre leur équipe ainsi qu'une perte d'essai ou un premier jeu automatique **à partir du point approprié**. Si l'intention de l'infraction était de causer une blessure, ou que le jeu injuste ridiculise le sport, la pénalité peut aller jusqu'à l'expulsion du match. Les fautes majeures ne peuvent pas être refusées et les verges doivent toujours être entièrement appliquées. **Elle sera appliquée après l'application de toutes les pénalités signalées sur le ballon en jeu.**

## Cinq contre cinq 3, 1 Chronométrage/Prolongation

### 1. Chronométrage

1.1 – À cinq contre cinq, un match officiel est d'une durée de 40 minutes (deux demies de 20 minutes).

1.2 – S'il reste du temps au chronomètre au moment où le jeu précédent se termine, l'offensive pourra effectuer un autre jeu à moins d'une pénalité ou à moins que des points soient inscrits.

### 2. Deux minutes à écouler

2.1 – Les deux équipes seront informées quand il restera deux minutes à jouer avant la fin de chaque demi du match et le chronomètre s'arrêtera. Si un jeu est sur le point de commencer ou est en cours quand les deux minutes doivent être signalées, le jeu pourra se poursuivre et les équipes seront informées du temps restant dès que le jeu sera terminé.

### 3. Prolongation

3.1 Une prolongation débute par un tirage à pile ou face. L'équipe visiteuse choisira pile ou face. L'équipe qui remportera le tirage choisira de commencer à l'offensive ou à la défensive, ou choisira son côté de terrain pour toute la durée de la période de prolongation. Le perdant du tirage choisira l'option restante.

3.2 Au cours de la première période de prolongation, il y aura deux séries. Chaque équipe mettra le ballon en jeu en effectuant une remise depuis la ligne centrale pour une série d'essais (pas de premier essai au centre). Si la défensive marque pendant la première série, autre que sur l'essai, la période de prolongation est terminée.

3.3 Chaque équipe conserve le ballon pendant sa série jusqu'à ce qu'elle marque (y compris les essais pour un ou deux points) ou qu'elle ait épuisé sa série d'essais. Le ballon reste en jeu après un changement de possession de l'équipe jusqu'à ce qu'il soit déclaré mort.

3.4 Si le match est toujours à égalité après la première période (avec deux séries incluant les essais), la deuxième période et les suivantes se dérouleront comme suit : chaque équipe aura l'occasion à tour de rôle de réussir une transformation d'un point à partir de la ligne de cinq verges. La prolongation se termine si le pointage n'est plus à égalité après une période ou si la défensive marque durant la première série de la période.

3.5 Pour la deuxième période, l'équipe dont le banc est le plus éloigné de la zone de but sélectionnée peut choisir de déplacer son banc vers le côté opposé du terrain et plus près de cette zone de but.

3.6 L'équipe qui marque le plus grand nombre de points pendant la prolongation est déclarée gagnante.

3.7 Aucun temps d'arrêt n'est autorisé pendant la prolongation.

3.8 À partir de la première période, l'ordre de possession de chaque équipe pour les séries ira comme suit : (équipe A -> équipe B, équipe B -> équipe A, équipe A -> équipe B, etc.)