



CANADA

MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DU FOOTBALL AVEC CONTACTS 2022 POUR DIFFUSION ET APPLICATION IMMÉDIATES

Les modifications aux règlements, les éclaircissements 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 2022.

RÈGLEMENT 1 SECTION 5 ARTICLE 1 Page 4

Le chronomètre est mis en marche au signal de l'arbitre lorsque:

- a) À la suite d'un botté d'envoi, le ballon est touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe à l'intérieur des limites du terrain;
- b) Le ballon est prêt à être remis en jeu;
- c) Le ballon est remis en jeu après une infraction pour avoir mis trop de temps à mettre le ballon en jeu, ou après un temps mort demandé en raison du bruit de la foule;
- d) Le ballon est remis en jeu après qu'une équipe ait demandé un temps mort;
- e) Le ballon est remis en jeu à la suite d'une passe avant incomplète ou d'un ballon porté hors du terrain après le signal des trois dernières minutes dans une demie;
- f) Le ballon est remis en jeu à la suite d'un jeu pendant lequel un changement de possession a eu lieu après le signal des trois dernières minutes dans une demie. Cela s'applique aussi aux changements de possession après la marque de 1 ou 3 points lorsque le ballon est remis en jeu au moyen d'une mêlée;
- g) Le ballon est remis en jeu à la suite d'un botté d'envoi, d'un botté de dégagement, d'un botté de retour ou d'un botté à champ ouvert après le signal des trois dernières minutes d'une demie;
- h) Le ballon est remis en jeu après l'application d'une pénalité pour une infraction commise après le signal des trois dernières minutes dans une demie. L'équipe non fautive peut refuser la pénalité et laisser le temps repartir comme s'il n'y avait pas eu d'infraction;
- i) Après un temps d'arrêt ou après l'avertissement de trois minutes et que le chronomètre est arrêté à la suite du jeu précédent et que le jeu est arrêté pour une punition de procédure imposée à une ou l'autre des équipes, le chronomètre ne redémarrera pas avant la remise en jeu, que le nombre de verges applicable soit accepté ou non.

Remplacer par

Les ligues peuvent modifier les règles de chronométrage ci-dessous afin de raccourcir les matchs pour qu'ils puissent se dérouler dans le créneau horaire imparti. Aucun changement de règles de chronométrage ne peut avoir pour but de prolonger la durée d'un match.

Le chronomètre est mis en marche au signal de l'arbitre lorsque:

- a) À la suite d'un botté d'envoi, le ballon est touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe à l'intérieur des limites du terrain;
- b) Le ballon est prêt à être remis en jeu;
- c) Le ballon est remis en jeu après une infraction pour avoir mis trop de temps à mettre le ballon en jeu, ou après un temps mort demandé en raison du bruit de la foule;
- d) Le ballon est remis en jeu après qu'une équipe ait demandé un temps mort;
- e) Le ballon est remis en jeu à la suite d'une passe avant incomplète ou d'un ballon porté hors du terrain après le signal des trois dernières minutes dans une demie;
- f) Le ballon est remis en jeu à la suite d'un jeu pendant lequel un changement de possession a eu lieu après le signal des trois dernières minutes dans une demie. Cela s'applique aussi aux changements de possession après la marque de 1 ou 3 points lorsque le ballon est remis en jeu au moyen d'une mêlée;
- g) Le ballon est remis en jeu à la suite d'un botté d'envoi, d'un botté de dégagement, d'un botté de retour ou d'un botté à champ ouvert après le signal des trois dernières minutes d'une demie;
- h) Le ballon est remis en jeu après l'application d'une pénalité pour une infraction commise après le signal des trois dernières minutes dans une demie. L'équipe non fautive peut refuser la pénalité et laisser le temps repartir comme s'il n'y avait pas eu d'infraction;
- i) Après un temps d'arrêt ou après l'avertissement de trois minutes et que le chronomètre est arrêté à la suite du jeu précédent et que le jeu est arrêté pour une punition de procédure imposée à une ou l'autre des équipes, le chronomètre ne redémarrera pas avant la remise en jeu, que le nombre de verges applicable soit accepté ou non.

Motif du changement : Clarté

RÈGLEMENT 1 SECTION 6 ARTICLE 4 Page 7

Un changement de possession se produit lors:

- a) Remise en jeu – l'équipe A est en possession du ballon jusqu'à ce qu'elle en perde la possession (ie : un échappe, Botté bloqué). L'équipe B est en possession du ballon lorsqu'un de ses joueurs en prend possession. Jusqu'à ce que l'équipe A ou l'équipe B prenne possession du ballon, le ballon n'appartient à aucune équipe et est appelé « ballon libre ».
- b) Passe avant – l'équipe A est en possession du ballon jusqu'à ce que la passe soit jugée incomplète ou que la passe soit interceptée par l'équipe B. L'équipe B est en possession du ballon lorsqu'un de ses joueurs intercepte la passe.
- c) Botté débutant par une remise – l'équipe A est en possession du ballon jusqu'à ce que le ballon soit botté. L'équipe B entre en possession du ballon lorsqu'un de ses joueurs en prend possession. Jusqu'à ce que l'équipe B ou l'équipe A prenne possession du ballon, le ballon n'appartient à aucune équipe et est appelé « ballon en l'air ».
- d) Botté de retour – l'équipe B est en possession du ballon jusqu'à ce qu'un de ses joueurs botte le ballon, qui est alors « ballon en l'air » jusqu'à ce que l'équipe A ou l'équipe B en reprenne possession.
- e) Botté d'envoi – aucune équipe n'est en possession du ballon avant le botté d'envoi. L'équipe B en prend possession si un de ses joueurs s'en empare. Jusqu'à ce que l'équipe B ou l'équipe A prenne possession du ballon, il est « ballon en l'air » et n'appartient à aucune équipe.

Remarque: Ces définitions servent à établir les points d'application des pénalités survenues avant un changement de possession, lors d'un ballon libre, d'un « ballon en l'air » ou après un changement de possession.

Remplacer par

Un changement de possession se produit lors:

- a) Remise en jeu – l'équipe A est en possession du ballon jusqu'à ce qu'elle en perde la possession (ie : un échappe, Botté bloqué). L'équipe B est en possession du ballon lorsqu'un de ses joueurs en prend possession. Jusqu'à ce que l'équipe A ou l'équipe B prenne possession du ballon, le ballon n'appartient à aucune équipe et est appelé « ballon libre ».
- b) Passe avant – l'équipe A est en possession du ballon jusqu'à ce que la passe soit jugée incomplète ou que la passe soit interceptée par l'équipe B. L'équipe B est en possession du ballon lorsqu'un de ses joueurs intercepte la passe.
- c) Botté débutant par une remise – l'équipe A est en possession du ballon jusqu'à ce que le ballon soit botté. L'équipe B entre en possession du ballon lorsqu'un de ses joueurs en prend possession. Jusqu'à ce que l'équipe B ou l'équipe A prenne possession du ballon, le ballon n'appartient à aucune équipe et est appelé « ballon en l'air ».
- d) Botté de retour – l'équipe B est en possession du ballon jusqu'à ce qu'un de ses joueurs botte le ballon, qui est alors « ballon en l'air » jusqu'à ce que l'équipe A ou l'équipe B en reprenne possession.
- e) Botté d'envoi – aucune équipe n'est en possession du ballon avant le botté d'envoi. L'équipe B en prend possession si un de ses joueurs s'en empare. Jusqu'à ce que l'équipe B ou l'équipe A prenne possession du ballon, il est « ballon en l'air » et n'appartient à aucune équipe.

Remarque: **Sauf lors d'un botté d'envoi, si un ballon botté est légalement touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe, ce touché est considéré comme une possession.** Ces définitions servent à établir les points d'application des pénalités survenues avant un changement de possession, lors d'un ballon libre, d'un « ballon en l'air » ou après un changement de possession.

Motif du changement : Clarté.

RÈGLEMENT 1 SECTION 8 ARTICLE 1h Page 8

Section 8: Jeu terminé (EC7)

Article 1

Le jeu est sifflé mort lorsque:

Ajout d'un nouvel article k)

k) un porteur de ballon commence, simule ou fait semblant de glisser pied en premier.

Motif du changement : Clarté et sécurité des joueurs.

RÈGLEMENT 1 SECTION 10 ARTICLE 8 Page 11

Article 8 – Joueur hors limites

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 à ce jeu. 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 manière réglementaire. Le point d'infraction (PI) se situera à l'endroit où la participation illégale au jeu s'est produite.

Remarque: Le présent article ne s'applique pas au porteur du ballon qui sort des limites parce que le jeu est automatiquement sifflé mort.

Pénalité: Équipe A 1.2E – P10 ER

3E TG – P10 ER

TNG – PB, PBM

Équipe B P10, PDR ou PBT ou PI

Si un tel joueur est dans le terrain de jeu ou qu'il y revient et touche ou recouvre un « ballon libre » (selon 1-6-4).

Punition: PB PI.

Remplacer par

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

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.

Motif du changement : Clarté et éliminer l'échappatoire qui existait lors des bottés d'envoi.

RÈGLEMENT 1 SECTION 13 ARTICLE 2 Page 15

Article 2 – Joueur-entraîneur

Un entraîneur qui joue avec son équipe est considéré comme un joueur lorsqu'il est sur le terrain. Un entraîneur qui agit comme soigneur doit s'en tenir strictement à ce rôle lorsqu'il soigne un joueur blessé sur le terrain et se garder d'agir à titre d'entraîneur dans ces circonstances.

Pénalité: P5 PBM

Déplacer vers

Règlement 7-4 Conduite répréhensible

Motif du changement : Cohérence

RÈGLEMENT 4 SECTION 1 ARTICLE 6 Page 27

Section 1: Définitions

Article 6 – La zone de blocage en-dessous le ceinture

La zone de blocage sous la ceinture est la zone comprise entre les 2 ailiers rapprochés ou la position qu'ils occuperaient normalement qui se prolonge 2 verges du côté de la zone défensive et va jusqu'à la position initiale qu'occupe le quart- ou le botteur.

Remplacer par

Article 6 – La zone de blocage en-dessous le ceinture

La zone de blocage sous la ceinture est la zone **délimitée par l'épaule extérieure des** 2 ailiers rapprochés ou **à l'extérieur de** la position qu'ils occuperaient normalement. **Cette zone** se prolonge 2 verges du côté de la zone défensive et va jusqu'à la position initiale qu'occuperait le quart-arrière, **le porteur de ballon (en position normale)** ou le botteur.

Motif du changement : Clarté

RÈGLEMENT 5 SECTION 1 ARTICLE 1 Page 33

Section 1: Définitions (EC22)

Ajout des nouveaux articles j et k).

- j) Un joueur en jeu est un membre de l'équipe du botteur qui est derrière le ballon à l'instant où il est botté vers la ligne de fond de de l'adversaire.**
- k) Un joueur hors-jeu est un membre de l'équipe du botteur qui n'est pas un jeu. Un joueur hors-jeu devient un joueur en jeu lorsque le ballon, après avoir été botté vers la ligne de fond de l'adversaire, touche un adversaire, le botteur ou un autre joueur en jeu.**
Exception : Si, sur un botté débutant par une remise, un joueur de l'équipe B touche le ballon avant qu'il ne franchisse la ligne de mêlée, un tel touché ne met pas en jeu un joueur hors-jeu.

Motif du changement : Clarté et cohérence

RÈGLEMENT 5 SECTION 2 ARTICLE 3b Page 34

Article 3 – Botté d'envoi réglementaire

- b) Le ballon ne doit pas sortir des limites des lignes de côté à moins qu'un joueur ne le touche.
Pénalité: Options de l'équipe B – P5, reprise du botté d'envoi;
- Possession accordée à l'équipe B à l'endroit où le ballon est sorti des limites;
 - Possession accordée 25 verges en avant du point du botté d'envoi.

Remplacer par

- b) Le ballon ne doit pas sortir des limites des lignes de côté à moins qu'un joueur ne le touche.
Un joueur qui attrape le ballon doit retomber dans les limites du terrain pour en prendre possession. Si un joueur a été le dernier à toucher le ballon, ce joueur ou le ballon doit retomber dans les limites du terrain pour que la possession soit accordée.
Pénalité: Options de l'équipe B – P5, reprise du botté d'envoi;
- Possession accordée à l'équipe B à l'endroit où le ballon est sorti des limites;
 - Possession accordée 25 verges en avant du point du botté d'envoi.

Motif du changement : Clarté et cohérence

RÈGLEMENT 5 SECTION 4 ARTICLE 2e Page 38

Article 2 – Divers

- e) Pour les fins de cet article, si le ballon est immobile au sol et que le receveur fait semblant de le ramasser:
- i) Il peut être plaqué sans qu'aucune pénalité ne soit imposée;
 - ii) S'il touche le ballon le premier, tout joueur qui le récupère en conserve la possession;
 - iii) Si le plaqueur touche le ballon le premier, le ballon est déclaré mort et la possession es accordée à cet endroit à l'équipe qui recevait le botté, sans pénalité de distance.

Remplacer par

Article 2 – Divers

- e) Pour les fins de cet article, si le ballon est immobile au sol et que le receveur fait semblant de le ramasser:
- i) il peut être plaqué sans qu'aucune pénalité ne soit imposée;
 - ii) s'il touche le ballon le premier, tout joueur qui le récupère en conserve la possession;
 - iii) si **un joueur hors-jeu** touche le ballon le premier, le ballon est déclaré mort et la possession est accordée à cet endroit à l'équipe qui recevait le botté, sans pénalité de distance
 - iv) si un joueur en jeu touche le ballon le premier, tout joueur qui le récupère en conserve la possession**

Motif du changement : Clarté

RÈGLEMENT 6 SECTION 4 ARTICLE 6d Page 44

Article 6 – Passe avant complétée

- d) un receveur autorisé attrape le ballon dans les airs, à l'intérieur du terrain, mais il est plaqué ou frappé par un adversaire de sorte qu'il tombe hors limites: la passe avant sera jugée complétée au point le plus avancé;

Suppression du paragraphe

Motif du changement : Cohérence.

RÈGLEMENT 7 SECTION 4 Page 54

Section 4: Conduite répréhensible

Ajouter un paragraphe provenant du règlement 1

- f) **Un entraîneur qui joue avec son équipe est considéré comme un joueur lorsqu'il est sur le terrain. Un entraîneur qui agit comme soigneur doit s'en tenir strictement à ce rôle lorsqu'il soigne un joueur blessé sur le terrain et se garder d'agir à titre d'entraîneur dans ces circonstances.**

Motif du changement : Clarté et cohérence.

RÈGLEMENT 9 SECTION 1 ARTICLE 3 Page 63

Article 3 – Hors-jeu

Un joueur est hors-jeu si l'un de ses coéquipiers qui est derrière lui a touché le ballon le dernier.

Exceptions: – passe latérale ou en jeu

- passe remise
- passe avant

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.

Suppression du paragraphe

Motif du changement : D'autres règlements couvrent déjà ce point.