



MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DU FOOTBALL AVEC CONTACTS 2014 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 indiqués en italique et en gras type). Ils seront ajoutés à la prochaine édition imprimée du livre règle prévue en mai 2014.

MODIFICATIONS

RÈGLEMENT 1 SECTION 1 ARTICLE 8 Page 1

Remplacer avec

Les quatre intersections des lignes de but et des lignes de côté et les quatre intersections des lignes de fond et des lignes de côté de but sont identifiés par des indicateurs flexibles ou des fanions qui doivent être placés **au croisement des lignes et seront considérés à l'intérieur du terrain.**

Si l'on se sert de fanions, les hampes doivent être flexibles, et non rigides ou en bois, pour éviter des blessures chez les joueurs. Si n'importe quel objet rigide est présent, il doit être enlevé avant le début du jeu.

On peut utiliser des indicateurs flexibles pour éviter les blessures. Il s'agit de poteaux souples de section carrée de 10 centimètres (4 pouces) de côté et d'une hauteur de 46 centimètres (18 pouces). Il peut y avoir un espace de 5 centimètres (deux pouces) entre l'extrémité inférieure du poteau et le sol. Les indicateurs peuvent être de couleur rouge ou orange.

RÈGLEMENT 1 SECTION 11 ARTICLE 2 Page 12

Ajouter

f) Aucun joueur ne doit porter un appareil de communication à l'intérieur de son casque ou sur lui-même.

Pénalité : le joueur fautif devra être retiré du jeu immédiatement et ne pourra revenir qu'une fois l'appareil de communication retiré. L'équipe fautive se verra décernée une pénalité de 10 verges au PBM.

RÈGLEMENT 1 SECTION 13 ARTICLE 5 Page 15

Remplacer avec

Pendant un arrêt du jeu pour blessure ou autre, pas plus de deux représentants de chaque équipe (y compris les porteurs d'eau) peuvent pénétrer 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.

Si un joueur d'une seule équipe est blessé, l'arbitre n'est pas tenu de permettre aux représentants des deux équipes de pénétrer sur le terrain. C'est lui qui en accorde la permission aux représentants de l'une ou des deux équipes.

Lorsqu'un temps mort est demandé en raison d'une blessure à un joueur ou d'un équipement à réparer, ce joueur doit quitter le terrain pendant au moins des trois jeux pour une blessure ou un jeu pour équipement

Pénalité: P10, aucune option.

RÈGLEMENT 4 SECTION 2 ARTICLE 4 Page 28

Remplacer avec

L'arbitre doit accorder 20 secondes pour remettre le ballon en jeu. Il incombe à lui seul de déterminer quand cette période de 20 secondes débute et se termine. Il doit accorder aux équipes un délai raisonnable pour s'aligner après chaque jeu, avant de signaler que le ballon est prêt à être mis en jeu.

Si après le départ du décompte du 20 secondes, le jeu est arrêté à cause de:

- Une raison associée à l'équipe A (substitution de 3 joueurs ou plus, joueur blessé, bris d'équipement, etc.) alors, l'équipe A aura seulement le reste ou le solde du décompte du 20 secondes qu'il restait au moment où le jeu a été arrêté.

- Un temps d'arrêt a été demandé par une des deux équipes, une pénalité par une des deux équipes ou une raison associée à l'équipe B (substitution de 3 joueurs ou plus, joueur blessé, bris d'équipement, etc.) alors, l'équipe A aura droit à un décompte complet du 20 secondes pour remettre le ballon en jeu.

- Une raison associée à aucune équipe (cadran non fonctionnel, problème d'éclairage, etc.) :

Si le tout se produit avant le signal des 3 minutes d'une demie, l'équipe A aura droit à un nouveau décompte de 20 secondes pour remettre le ballon en jeu.

Si le tout se produit après le signal des 3 minutes d'une demie, le temps au cadran sera remis au temps affiché avant le décompte du 20 secondes et l'équipe A aura droit à un nouveau décompte de 20 secondes pour remettre le ballon en jeu.

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

Après le signal des 3 dernières minutes d'une des demies : 1,2^E-PE, 3^E-10 verges 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.

RÈGLEMENT 5 SECTION 4 ARTICLE 2 Page 38

Ajouter

i) Sur un botté débutant par une remise, lorsque le ballon ne traverse pas la ligne de mêlée sans être le résultat d'un botté bloqué, le règlement du botté d'un ballon libre s'applique.

Retirer le texte

Paragraphe e)

RÈGLEMENT 6 SECTION 4 ARTICLE 6 Page 44

Retirer le texte

note

Ajouter

f) Une passe avant ne devra pas être jugée « complète » que lorsque le joueur, après avoir capté le ballon, en garde la possession et le contrôle du ballon même après le contact du sol que soit sur le terrain de jeu, dans la zone des buts ou à l'extérieur du terrain.

RÈGLEMENT 7 SECTION 2 ARTICLE 3 Page 50

Remplacer avec

Article 3 - Bloqué avec la tête, Plaqué avec la tête ou darder .

Le bloc avec la tête, le plaqué avec la tête et darder un adversaire avec son casque peuvent être pénalisés en vertu de la présente section s'ils sont exécutés intentionnellement avec le but de blesser l'adversaire.

RÈGLEMENT 7 SECTION 2 ARTICLE 4 Page 50

Remplacer avec

Article 4 – Protecteur facial / Casque

Un joueur qui saisit le casque tel que décrit à la section 3 article 5, peut-être pénalisé conformément à la présente section si l'officiel juge que le joueur a intentionnellement essayé de blesser l'adversaire.

RÈGLEMENT 7 SECTION 3 ARTICLE 2 Page 50

Remplacer avec

Parce que l'action de lancer le ballon met le passeur en position vulnérable face aux blessures, des règles spéciales pour rudesse sur le passeur seront appliquées sous le chapitre Rudesse sur le passeur mais non limitées à :

- A) Il est défendu pour un joueur défensif de frapper au genou ou sous le genou un passeur qui a un ou les deux pieds au sol, même si le contact initial est au-dessus des genoux. Ce n'est pas une faute si le joueur défensif est bloqué (ou poussé) en direction du passeur et n'a pas la chance d'éviter le contact.**
- Note1 : Un joueur défensif ne peut rouler ou plonger avec force dans la région du genou du passeur ou sous le genou, même s'il a été en contact avec un autre joueur.**
 - Note2 : Ce n'est pas une faute si le joueur défensif plaque, agrippe ou entoure de ses bras le passeur à la hauteur ou sous des genoux, dans une tentative de plaquer ce dernier**
- B) Il est défendu pour un joueur défensif de commettre les actions suivantes : jeter un passeur au sol ou projeter inutilement un passeur au sol après que celui-ci ait lancé le ballon. Même si le joueur**

défensif a fait le contact initial avec le passeur, celui-ci ne doit pas inutilement et violemment le lancer au sol et tomber par-dessus avec tout son poids. Le joueur défensif devra entourer le passeur de ses bras sans autres actions de sa part.

C) Un joueur défensif ne devra pas utiliser son casque ou protecteur facial pour frapper le passeur, ou utiliser ses mains, bras ou autres parties du corps avec force à la hauteur de la tête ou du cou du passeur.

RÈGLEMENT 7 SECTION 3 ARTICLE 5 Page 50

Remplacer avec

Article 5 – **protecteur facial / casque**

Il est interdit de saisir le casque d'un adversaire en fermant les doigts sur le protecteur facial, la mentonnière, et toute autre partie du casque (devant, derrière, ouverture pour les oreilles).

RÈGLEMENT 7 SECTION 3 ARTICLE 7 Page 51

Remplacer avec

L'action de darder consiste à frapper avec le casque un adversaire qui est au sol, qui est sur le point de tomber au sol, qui a été arrêté dans sa progression ou qui est dans une position où il ne peut se protéger. Un joueur sera pénalisé pour avoir dardé même s'il a commencé son action avant que le jeu ne soit sifflé s'il se sert de la tête et du casque comme premier ou principal point de contact

RÈGLEMENT 7 SECTION 3 ARTICLE 8 Page 51

Remplacer avec

- a) Bloc avec la tête- aucun joueur, y compris le porteur de ballon, ne peut utiliser son casque pour frapper ou percuter un adversaire
- b) Plaqué avec la tête – aucun joueur ne peut frapper le porteur du ballon avec le sommet ou le dessus de son casque.

Retirer le texte

Remarque :

RÈGLEMENT 7 SECTION 3 ARTICLE 16 Page 52

Ajouter

Article 16—Joueur en position vulnérable

C'est une pénalité contre le joueur qui initie un contact avec rudesse contre un joueur en position vulnérable.

A) Les situations d'un joueur dans une position vulnérable sont :

- 1. Un joueur qui lance ou juste après l'action de lancer le ballon**
- 2. Un receveur qui tente de capter un ballon; ou qui a complété une passe et qui n'a pas eu le temps de se protéger ou n'est pas clairement devenu un porteur de ballon. Si le receveur /porteur de ballon est en position d'éviter ou de se protéger du contact éventuel d'un joueur adversaire, il n'est plus dans une position vulnérable**

3. Un porteur de ballon qui est déjà en contact avec un plaqueur et dont la progression est arrêtée.
4. Un joueur qui tente d'attraper un ballon dans les airs lors d'un botté de remise ou de retour.
5. Un joueur au sol.
6. Un botteur de dégagement /précision pendant l'action de botter ou pendant le retour.
7. Un quart-arrière en tout temps après un changement de possession.
8. U8. Un joueur qui reçoit un bloc qui vient de l'extérieur de son champ de vision d'un bloqueur qui se déplace en direction de ou parallèle à sa propre ligne de fond et approche le joueur adverse par derrière ou par le côté, et
9. Un joueur sur qui il est interdit d'effectuer un bloc surprise

B) Les contacts défendus contre un joueur qui est en position vulnérable sont :

1. Frapper avec force le joueur sans défenses à la tête ou dans la région du cou avec le casque, protecteur facial, avant-bras, ou épaule indépendamment si le joueur défensif utilise également ses bras pour plaquer le joueur défensif en l'encerclant de ses bras ou en saisissant ce dernier; ou
2. En baissant la tête et entrant avec force en contact avec le sommet/ devant ou la partie frontale du casque contre toutes parties du corps du joueur en position vulnérable ; ou
3. Plonger illégalement contre un joueur en position vulnérable. C'est un coup illégal si un joueur (1) saute dans les airs (vers le haut et vers l'avant) et entre en contact avec l'adversaire, et(2) utilise une partie de son casque (front/ dessus) pour entrer en contact avec force avec toute partie du corps de son adversaire. Note : Cela ne s'applique pas au contact avec un porteur de ballon, à moins que le porteur ne soit considéré comme étant en position vulnérable.

Note 1 : l'article 2B n'interdit pas les contacts accidentels avec le protecteur facial ou le casque dans l'action d'un plaqué ou d'un bloc d'un adversaire.

Plaqué ou d'un bloc sur un adversaire.

Note 2 : Un joueur qui initie un contact contre un joueur en position vulnérable est responsable d'éviter le contact illégal. Ce contact illégal peut se produire dans la tentative d'arracher ou de faire perdre le contrôle du ballon à un adversaire. Un standard de responsabilité directe s'applique à tout contact contre un joueur en position vulnérable, même si l'adversaire est en train de tomber après avoir sauté dans les airs, ou qu'il soit dans un déplacement qu'il ne peut contrôler (ex : glisser) et sans tenir compte de tout mouvement fait par le joueur qui reçoit le coup comme : baisser la tête ou se pencher en anticipant le contact.

Pénalité : pour Rudesse : perte de 15 verges et 1^{er} E automatique. Le joueur peut être disqualifié si l'action est jugée intentionnelle par l'officiel.

RÈGLEMENT 8 SECTION 3 ARTICLE 2 Page 54

Retirer le texte

Modifications au Livre des Règlements Le football avec contacts à 10 ou à 12 page 64

Retirer le texte

Les modifications suivantes aux règlements sont recommandées aux fins d'application au cours de la saison 2012. Après la saison 2012, un examen pour garantir la clarté des modifications sera entrepris avec une mise en œuvre complète anticipée des modifications pour la saison 2013.

Remplacer avec

Ces modifications aux règlements ont été changées pour accroître le développement des techniques et la sécurité des joueurs. Les modifications appuient le modèle de Développement à long terme de l'athlète de Football Canada. La progression du développement des techniques a été élaborée par des experts entraîneurs dans le cadre du Programme national de certification des entraîneurs de Football Canada

Ajouter

Pénalité: – P5 PDR ER

Signaux des Officiels pages 71-74

Remplacer avec

Nouvelles photos

Les principes à propos des stades de football

A) Terrain

- *Le terrain de football doit être lignés selon le système canadien des terrains de football (voir le livre des règles du football amateur canadien)*
- *Un terrain en gazon synthétique ou de matière comparable est préférable pour les compétitions élite provinciales et requis pour les compétitions nationales. Les terrains en gazon naturelle est souhaitable pour les autres niveaux de compétition.*
- *Un système d'éclairage pour les parties de soir doit être placé au plus près à 15 pieds des lignes de côté du terrain et préférablement à 30 pieds.*
- *Aucun obstacle ne doit se trouver à l'intérieur de 5 verges de la ligne de côté dans quelques directions que ce soit. Note: cela n'inclut pas une piste d'athlétisme qui entoure le terrain de football mais la bordure qui sépare la piste du terrain de football doit être enlevée avant l'utilisation de celui-ci*
- *Les clôtures qui entourent le stade doivent avoir un minimum de 8 pieds avoir des points d'accès qui rencontre les standards en vigueur des services d'incendie de l'endroit. Un des points d'accès peut être utilisé comme porte ou lieu de vente des billets pour le match.*
- *Un cadran indicateur pour le pointage, le temps à jouer et les différents quarts doivent être visible aux équipes. Un cadran indicateur désignant les essais, la distance à franchir et les temps morts est souhaitable sans être obligatoire. Le cadran indicateur devrait être situé au sud du stade pour réduire autant que possible les effets du soleil lors des matchs à la fin de l'automne.*

B) Les vestiaires

4 vestiaires chauffés capable d'accueillir confortablement 50 joueurs (2 ½ à 3 pieds d'espace par joueur)

1 vestiaire chauffé capable d'accueillir 12 arbitres et officiels mineurs (selon les mêmes paramètres que décrit précédemment).

- *Une salle de soin complète avec au moins deux tables pour les soigneurs. Si c'est impossible, une table pour les soigneurs doit être placée à l'extérieur de chaque vestiaire d'équipe.*
 - *Chaque vestiaire doit avoir une salle de toilette chauffée*
 - *Une salle de toilette chauffée doit être accessible aux spectateurs*
 - *Si possible, une salle chauffée de 12 à 15 personnes doit être disponible pour les organisateurs du match ou de l'événement.*

C) Spectateurs

- *Un stade doit comprendre au moins 2500 sièges (1000 sièges pour une compétition nationale n'est pas souhaitable)*
- *Dans l'objectif de permettre aux équipes d'avoir leur banc de chaque côté du terrain, pour les sièges des spectateurs, la première rangée devrait être placée à au moins 4 pieds au-dessus du niveau terrain. Aucune clôture ou autre obstacle ne devrait cacher la vue des spectateurs, cependant il devrait y avoir une clôture qui sépare les spectateurs de l'accès au terrain.*

D) Boîte des Éclaireurs

Une salle d'observation placée à la ligne de 55 verge, située au moins à 30 pieds de la ligne de côté et au premier étage (s'il y en a plus qu'un) à une hauteur de 25 pieds avec une vue dégagée sans obstruction possible des spectateurs.

- Cette salle d'observation doit accueillir au moins 20 personnes avec des chambres séparées pouvant recevoir deux équipes d'entraîneurs de 3 personnes avec une excellente vue du terrain. Les autres personnes ayant accès à cette salle sont : deux chronométreurs, deux annonceurs, au moins trois statisticiens et trois places réservées pour les membres des médias. Un autre espace doit être prévu pour la vidéo et/ou des assistants de deux équipes. Lors d'événements nationaux ou provinciaux d'importance, une autre salle doit être prévue pour les besoins d'au moins 5 radios, télévisions ou diffuseur d'internet avec une possibilité de l'agrandir pour accueillir au moins deux autres caméras.

E) Autres

Un espace pour les concessions commerciales est optionnel mais s'il existe il doit être capable d'accueillir tous les spectateurs et soumis aux règles et normes régissant la vente et la préparation des aliments.

- Un salle de rangement et d'entretien est requise et elle doit servir à ranger les marqueurs de terrain, les protecteurs de poteaux de but et autres équipements nécessaires au match (marqueur d'essai et chaîne, etc.)
- Certains stades ont prévus des espaces pour les invités d'honneur. On peut les construire séparément du stade dans un espace couvert sans que ce soit un équipement nécessaire au déroulement du match

LE TEXTE SUIVANT A ÉTÉ APPROUVÉ AVEC PLEINE APPLICATION PRENANT EFFET 2015 POUR LAISSER LE TEMPS DE L'ÉQUIPE À ACQUÉRIR L'ÉQUIPEMENT CORRECT

RÈGLEMENT 4 SECTION 3 ARTICLE 1 Page 29

Remplacer avec

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.

RÈGLEMENT 6 SECTION 4 ARTICLE 4 Page 43

Remplacer avec

Les joueurs suivants sont des receveurs autorisés:

- a) les joueurs placés à chaque extrémité de la ligne de mêlée au moment de la mise en jeu et qui portent les numéros 1 à 49 ou 80 à 99;
- b) les joueurs placés nettement derrière la ligne de mêlée au moment de la mise en jeu et qui portent les numéros 1 à 49 ou 80 à 99;
- c) un joueur de l'équipe A portant le numéro 1 à 49 ou 80 à 99 qui est en mouvement vers l'avant à partir du champ- arrière et à l'intérieur d'une verge de la ligne de mêlée quand le ballon est remis en jeu;
- d) tous les joueurs de l'équipe B, que la passe soit réglementaire ou non;
- 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.

RÈGLEMENT 6 SECTION 4 ARTICLE 5 Page 43

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.