



CANADA

**MODIFICATIONS DES RÈGLES DU FOOTBALL
SANS CONTACT POUR 2023
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)**. Elles seront ajoutées à la prochaine édition imprimée du Livre de règlements qui est prévue pour mai 2023.

Définitions

AJOUT :

Dipping - Le dipping est une tentative du porteur de ballon d'éviter de se faire enlever un flag avec un mouvement continu en pliant davantage les genoux et en abaissant la hauteur des flags de manière significative par rapport à une course normale. Le dipping est légal.

Plonger – Le plongeon est une tentative du porteur de ballon d'éviter de se faire enlever un flag en lançant le haut de son corps vers l'avant, avec ou sans saut, dipping ou rotation. Le plongeon est une façon de bloquer le flag et est donc illégal.

Sauter – Le saut est une tentative du porteur de ballon d'éviter de se faire enlever un flag en poussant sur le sol et en élevant ainsi la hauteur des flags de manière significative par rapport à une course normale. Le saut est une façon de bloquer le flag et est donc illégal.

Droit de positionnement (DPOS) – Le droit de positionnement est accordé à tout joueur stationnaire qui maintient une posture normale de joueur et ne fait aucun mouvement horizontal pour modifier sa position. Un mouvement purement vertical, y compris un soulèvement à partir du sol, afin de lancer ou d'attraper une passe n'entraîne pas la perte d'un droit de positionnement précédemment établi. Le droit de positionnement prévaut sur le droit de passage pour déterminer qui est coupable d'une faute.

Droit de passage (DPASS) – Selon la règle, le droit de passage est accordé à un joueur qui a établi une direction de mouvement de manière normale et qui ne modifie pas cette direction. Au moment de déterminer le fautif, un joueur avec un droit de passage possède un avantage sur tous les autres joueurs à l'exception de ceux qui ont un droit de positionnement.

Pivoter – Le pivot est une tentative du porteur de ballon d'éviter de se faire enlever un flag en effectuant une rotation du corps le long de l'axe vertical. Le pivot est légal si la hauteur des flags n'est pas drastiquement augmentée. Un pivot combiné à un dipping est légal, mais un pivot combiné à un saut est illégal.

Raison du changement : Ajout de termes utilisés, mais qui ne sont pas définis

Règlements généraux

Avant la section «Équipement», AJOUTER :

Principes de jeu :

Le principe le plus important des règlements est **d'éviter tout contact significatif et percutant**.

Le premier aspect important de ce principe est de faire en sorte que les flags soient une cible facile. Le porteur de ballon ne peut pas utiliser autre chose que des flags légaux et des tactiques légales (par exemple, le pivot) pour limiter l'accès de l'adversaire à ses flags. En retour, le joueur qui tente d'enlever un flag doit prendre toutes les mesures raisonnables pour minimiser le contact au moment où il tente de retirer le flag d'un adversaire.

Le deuxième aspect important de ce principe est le droit de positionnement (DPOS) et le droit de passage (DPASS) qui déterminent le joueur responsable d'éviter le contact. En règle générale, la priorité est donnée à l'équipe offensive jusqu'au moment où le ballon est passé ou remis. L'équipe défensive aura alors la priorité. Toutefois, il ne faut pas abuser de ces droits pour provoquer un contact. Le fait d'entrer intentionnellement en contact avec un adversaire sera pénalisé, même avec la priorité du droit de passage. Le porteur de ballon doit essayer d'éviter les joueurs en défensive. Les joueurs en défensive ne peuvent pas sauter devant un porteur de ballon et déclarer qu'ils ont un droit de positionnement. Le droit de positionnement peut être clairement défini au moment de mettre le ballon en jeu ou si une position est prise par rapport à un adversaire qui donne clairement au porteur de ballon suffisamment de temps pour éviter le joueur en défensive.

Principes de positionnement :

Le droit de positionnement (DPOS) et le droit de passage (DPASS), tel que défini précédemment, offrent un excellent point de départ pour comprendre l'interaction entre les joueurs offensifs et défensifs sur le terrain de football. Voici l'ordre de priorité des droits de positionnement et des différents droits de passage.

1. Droit de positionnement
2. Droit de passage du poursuiveur du quart-arrière
3. Droit de passage des receveurs
4. Droit de passage

Raison du changement : Meilleure introduction au livre des règlements pour expliquer les principes importants qui sont pertinents tout au long d'un match.

Règlement 4, 2,3

Chronométrage

AJOUTER

2.3 – Chaque fois que le chronomètre est arrêté, il redémarre à la prochaine remise en jeu.

Raison du changement : Clarifications concernant les arrêts de jeu.

Règlement 4, 8 – 8,1

AJOUTER :

8 – Chrono arrêté

8,1 : Dans les deux dernières minutes des deux mi-temps, le chronomètre s'arrêtera dans les circonstances suivantes :

- Pour accorder un premier essai, même quand il s'agit d'un changement de possession
- Pour signaler une pénalité
- Quand le ballon ou le porteur de ballon sort des limites du terrain
- Quand une passe ou un ballon échappé (vers l'avant ou vers l'arrière) touche le sol
- Quand des points sont inscrits pendant et après le PAT suivant
- Quand un temps d'arrêt est accordé

8.2 – Quand il reste deux minutes à faire à la deuxième demie, le chrono arrêté sera mis de côté si l'écart de points est de 25 points ou plus. Une fois que le chrono arrêté est annulé, il ne peut pas être rétabli pour le match.

Les ligues ont le choix de faire fonctionner un chrono arrêté ou de laisser le temps s'écouler.

Raison du changement : Pour les ligues/tournois qui veulent utiliser une chrono arrêté, ces explications précisent la manière de l'utiliser.

Règlement 5, 2,6

Général

Tous les changements de possession, à l'exception des interceptions, entraîneront le démarrage du jeu à partir de la ligne de cinq verges de l'équipe à l'attaque.

Remplacer par :

Tous les changements de possession, à l'exception des interceptions **à la suite d'un jeu de mêlée**, entraîneront le démarrage du jeu à partir de la ligne de cinq verges de l'équipe à l'attaque.

Les interceptions qui donnent à la défensive la possession du ballon entre leur ligne de une et quatre verges seront amenées à la ligne de cinq verges pour le début de leur prochaine possession.

Raison du changement : Deux parties : Distinguer le fait qu'une interception réalisée sur un PAT ne signifie pas que la défensive obtiendra la possession du ballon à l'endroit où le jeu s'est terminé.

Et

Commencer sur la ligne de cinq verges pour la cohérence et pour éviter de punir la défensive suite à un retour d'interception qui s'est terminé entre sa pDPOSre ligne d'une et quatre verges.

Règlement 5, 2,11

Général

Chez les jeunes (MU18 et moins), les passes, les balayages et les remises vers l'avant ne sont pas autorisés derrière la ligne de mêlée. Chez les MU20 et plus, les passes, les balayages et les remises vers l'avant sont autorisés, mais une fois que le ballon a été capté, l'équipe à l'attaque ne peut pas effectuer une autre passe, un autre balayage ou une autre remise à un autre joueur.

Remplacer par :

Dans tous les groupes d'âge, les passes, les balayages et les remises vers l'avant sont autorisés derrière la ligne de mêlée. Toutefois, une fois que le ballon a été capté, l'équipe à l'attaque ne peut plus faire une autre passe, un autre balayage ou une autre remise à un autre joueur.

Raison du changement : Enlever les restrictions pour les jeunes joueurs

Règlement 9, 1,1

Caucus

L'équipe à l'attaque a 20 secondes pour mettre le ballon en jeu et les équipes seront informées verbalement quand il restera 10 secondes. L'arbitre accordera aux équipes du temps raisonnable pour s'aligner après chaque jeu, puis il donnera un coup de sifflet pour démarrer le décompte de 20 secondes. Si le ballon n'est pas mis en jeu dans les 20 secondes, l'équipe à l'attaque sera pénalisée pour ne pas avoir respecté ce décompte de remise en jeu.

Remplacer par :

L'équipe à l'attaque a 25 secondes pour mettre le ballon en jeu et les équipes seront informées verbalement quand il restera 10 secondes. L'arbitre accordera aux équipes du temps raisonnable pour s'aligner après chaque jeu, puis il donnera un coup de sifflet pour démarrer le décompte de 25 secondes. Si le ballon n'est pas mis en jeu dans les 25 secondes, l'équipe à l'attaque sera pénalisée pour ne pas avoir respecté ce décompte de remise en jeu.

Raison du changement : Trouver un meilleur équilibre entre l'ancien décompte de 30 secondes et le nouveau décompte de 20 secondes.

Règlement 10, 1,9

Le jeu au sol

Les pivots sont permis, mais le porteur de ballon n'a pas le droit de plonger vers l'avant ou de sauter pour éviter le joueur en défensive ou pour gagner des verges (il est interdit de plonger). Au moins un pied doit demeurer en contact avec le sol.

Remplacer par :

Les pivots et le dipping sont permis, mais le porteur de ballon n'a pas le droit de plonger vers l'avant ou de sauter pour éviter le joueur en défensive ou pour gagner des verges (il est interdit de plonger).

Raison du changement : Clarifier/autoriser le dipping. Les définitions du pivot et du dipping ajoutées plus tôt rendaient la dernière phrase discutable.

Règlement 10, 1,11

Jeu au sol

Le ballon est placé où les hanches du porteur de ballon se trouvent quand le flag est retiré et non pas où se trouve le ballon. Le ballon sera placé de façon à ce que son axe long soit parallèle aux lignes de côté.

Remplacer par :

Le ballon est placé où **le centre des** hanches du porteur de ballon se trouve quand le flag est retiré et non pas où se trouve le ballon. Le ballon sera placé de façon à ce que son axe long soit parallèle aux lignes de côté.

Raison du changement : Clarifier l'endroit où le ballon doit être placé. Éviter le débat entre la « hanche avant » ou la « hanche arrière ».

Règlement 12, 1,1

Poursuite du quart-arrière

Tous les joueurs qui poursuivent le passeur doivent se trouver à sept verges de la ligne de mêlée dans la version à cinq contre cinq et à cinq verges dans la version à sept contre sept au moment de la mise en jeu. La ligne de mêlée et la ligne du poursuiveur seront marquées par un sac de haricots. Il n'y a pas de restriction sur le nombre de joueurs qui poursuivent le quart-arrière. Les joueurs qui ne poursuivent pas le quart-arrière peuvent défendre sur la ligne de mêlée. Le poursuiveur doit poursuivre sans arrêt en utilisant un chemin direct vers le quart-arrière si ce dernier se trouve dans la pochette ou s'il fait une dérobade. Une fois que le quart-arrière a effectué une remise, un balayage, une passe ou une passe latérale ou qu'il a effectué une feinte de remise, de balayage, de passe ou de passe latérale, la règle des sept verges ou des cinq verges n'est plus en vigueur et tous les défenseurs peuvent traverser la ligne de mêlée, peu importe où ils se trouvent sur le terrain.

Remplacer par :

Tous les joueurs qui poursuivent le passeur doivent se trouver à sept verges de la ligne de mêlée dans la version à cinq contre cinq et à cinq verges dans la version à sept contre sept au moment de la mise en jeu. La ligne de mêlée et la ligne du poursuiveur seront marquées par un sac de haricots. Il n'y a pas de restriction sur le nombre de joueurs qui poursuivent le quart-arrière. Les joueurs qui ne poursuivent pas le quart-arrière peuvent défendre sur la ligne de mêlée **après la remise en jeu**. Le poursuiveur doit poursuivre sans arrêt en utilisant un chemin direct vers le quart-arrière si ce dernier se trouve dans la pochette ou s'il fait une dérobade. Une fois que le quart-arrière a effectué une remise, un balayage, une passe ou une passe latérale ou qu'il a effectué une feinte de remise, de balayage, de passe ou de passe latérale, la règle des sept verges ou des cinq verges n'est plus en vigueur et tous les défenseurs peuvent traverser la ligne de mêlée, peu importe où ils se trouvent sur le terrain.

Raison du changement : Éditorial. Clarifier le moment où les joueurs peuvent se trouver *sur* la ligne de mêlée.

Règlement 13, 1,2

Flagging

Les joueurs en défensive n'ont pas le droit de tirer le flag d'un adversaire à moins qu'il s'agisse du porteur de ballon. Un flag ne peut être retiré tant que le porteur de ballon a le ballon en main. Il s'agit d'une tentative illégale de retirer le flag. Peu importe si la passe est complétée ou non, la punition entraîne un premier jeu automatique à cinq verges du lieu de l'attrapé.

Remplacer par :

Les joueurs en défensive n'ont pas le droit de tirer le flag d'un adversaire avant qu'il ne prenne possession du ballon ou avant qu'il ne touche au ballon avec l'intention d'en prendre possession. Il s'agit d'une tentative illégale de retirer le flag. Si un flag est tiré DPOS rapidement et que :

- Le ballon est attrapé, la punition entraîne un premier jeu automatique à cinq verges du lieu de l'attrapé.
- Le ballon n'est pas attrapé, la punition entraîne un premier jeu automatique à cinq verges de la ligne de mêlée.

Raison du changement : Plus de précisions concernant le signalement d'une pénalité afin de préciser s'il y a une pénalité ou non si le ballon est attrapé. L'ancien règlement se contredisait en indiquant qu'il devait y avoir un porteur de ballon et que même si la passe était incomplète, la même pénalité pouvait être signalée et appliquée à l'endroit où le ballon avait été *attrapé*.

Règlement 17, 8,1

Obstruction de la passe – Passe non attrapable

Quand un officiel considère qu'une passe ne peut pas être attrapée malgré un effort extraordinaire, aucune punition pour obstruction de la passe ne devra être décernée même si l'obstruction est commise par une ou l'autre des équipes. Il n'y a donc aucun signalement d'infraction.

Ajouter ensuite :

L'officiel peut toutefois signaler un contact interdit s'il juge que l'action est intentionnelle/sévère.

Raison du changement : Les ballons non attrapables ne permettent pas aux joueurs défensifs de frapper ou d'entrer en contact volontairement avec leurs adversaires.

Règlement 18, 1,3

REMARQUE : Ce règlement sera déplacé vers le règlement 5, 2,18

Esprit sportif

Après que le centre place le ballon pour la mise en jeu, un défenseur ne peut pas se déplacer directement devant le joueur de centre et l'empêcher d'avancer après la mise en jeu. Au moment de la mise en jeu, le défenseur doit être placé à au moins trois verges du centre s'il est directement devant lui ou à une verge d'un côté ou de l'autre si le défenseur compte occuper une position stationnaire.

Remplacer par :

(Sept contre sept seulement) Après que le centre place le ballon pour la mise en jeu, un défenseur ne peut pas se déplacer directement devant le joueur de centre et l'empêcher d'avancer après la mise en jeu. Au moment de la mise en jeu, le défenseur doit être placé à au moins trois verges du centre s'il est directement devant lui ou à une verge d'un côté ou de l'autre si le défenseur compte occuper une position stationnaire.

Raison du changement : Très difficile pour les défensives de couvrir le centre sur le petit terrain. Très rarement appliqué dans la version à cinq contre cinq.

Règlement 18, 3,1

AJOUTER :

3 — Langage injurieux

3.1 – Tout joueur, officiel d'équipe ou personne au banc qui se livre à des railleries verbales, à des insultes ou à de l'intimidation fondée sur des motifs discriminatoires sera pénalisée pour conduite répréhensible en plus d'être expulsé ou disqualifié pour le reste du match. Le joueur, l'officiel de l'équipe ou la personne au banc sera soumis à d'autres mesures disciplinaires décidées par l'organisme de supervision (c'est-à-dire la ligue, le tournoi, etc.).

Les motifs discriminatoires incluent, sans toutefois s'y limiter :

- i. La race, l'origine nationale ou ethnique, la couleur de la peau ou la langue parlée ;
- ii. La religion, la foi, les croyances ;
- iii. L'âge ;
- iv. Le sexe, l'orientation sexuelle ou l'identité/expression de genre ;
- v. Le statut marital ou familial ;
- vi. Caractéristiques génétiques ;
- vii. Handicap

Raison du changement : Clarifier le type de langage qui va à l'encontre des règlements.

Règlement 19, 2,5

Obstruction

Les joueurs ont aussi un droit de positionnement qui prévaut sur tous les autres droits sur le terrain quand ils sont stationnaires et ne bougent pas leurs pieds ou leur corps pour affecter le jeu.

Ajouter ensuite :

Si le centre met le ballon en jeu et ne bouge pas, aucune pénalité ne sera signalée.

Raison du changement : Clarifier le cas d'utilisation le plus courant de ce règlement.

Règlement 19, 3,1 – 4,1

Retour interdit – Participation interdite

Retour interdit sur le terrain

3.1 Un joueur qui sort du terrain pendant que le ballon est en jeu ne peut revenir sur le terrain pour jouer le ballon, poursuivre un porteur du ballon ou un receveur autorisé. Un joueur qui est poussé hors du terrain par un adversaire ou qui sort du terrain en raison d'une surface glissante n'est pas considéré comme ayant sorti du terrain à moins que ce joueur ne fasse aucun effort immédiat pour revenir sur le terrain. Une infraction de ces règlements entraîne une punition pour retour interdit sur le terrain.

Participation interdite

4.1 Un joueur ne peut pas quitter la zone de banc pour entrer sur le terrain et jouer le ballon, poursuivre un porteur du ballon, un receveur autorisé ou faire obstruction contre un joueur ; ce règlement s'applique aussi aux spectateurs et aux membres de l'équipe qui sont dans la zone de banc ou à l'extérieur. Une infraction à ce règlement entraîne une punition pour interférence.

Remplacer par :

Participation interdite

3.1 Un joueur qui sort du terrain pendant que le ballon est en jeu ne peut revenir sur le terrain pour jouer le ballon, poursuivre un porteur du ballon ou un receveur autorisé. Un joueur qui est poussé hors du terrain par un adversaire ou qui sort du terrain en raison d'une surface glissante n'est pas considéré comme ayant sorti du terrain à moins que ce joueur ne **fasse pas un** effort immédiat pour revenir sur le terrain. Une infraction de ces règlements entraîne une punition pour retour interdit sur le terrain.

3.2 Les joueurs, les entraîneurs, les membres de l'équipe et les partisans qui quittent la zone réservée à l'équipe/aux spectateurs ou qui pénètrent sur le terrain de jeu et interfèrent avec le ballon, les officiels ou les joueurs pendant le jeu.

Substitution interdite

4.1 Toute substitution d'un joueur offensif après que le centre soit prêt à mettre le ballon en jeu et toute substitution d'un joueur défensif pendant le jeu.

Raison du changement : Éditorial et clarifications concernant ces règlements

Règlement 21, 1,2

Punitions

Toutes les punitions peuvent être déclinées à l'exception des pénalités qui se produisent une fois que le jeu est mort et des pénalités qui mettent fin au jeu en cours (bloquer son flag, avoir mis tDPOS de temps à effectuer une passe, etc.).

Remplacer par :

Toutes les punitions peuvent être déclinées à l'exception des pénalités qui se produisent une fois que le jeu est mort, **des punitions majeures** et des pénalités qui mettent fin au jeu en cours (bloquer son flag, avoir mis tDPOS de temps à effectuer une passe, etc.).

Raison du changement : Mise en conformité des règles avec le standard d'application

Règlement 21, 1,3

Punitions

Les punitions n'excéderont pas la moitié de la distance séparant la ligne de mêlée et la ligne de but de l'équipe adverse à moins qu'il s'agisse d'une faute à l'endroit précis. Le ballon ne peut jamais être placé plus près que la ligne d'une verge.

Remplacer par :

À l'exception des punitions majeures, le nombre de verges résultant d'une pénalité n'excédera pas la moitié de la distance séparant la ligne de mêlée et la ligne de but de l'équipe adverse. Le nombre de verges accordé suite à une faute à un endroit précis est attribué à partir de l'endroit où l'infraction a été commise. Le ballon ne peut jamais être placé plus près que la ligne d'une verge.

Raison du changement : Clarifications concernant les fautes commises à un endroit précis et les pénalités majeures en relation avec le fait de placer le ballon à la moitié de la distance vers la ligne de but.

Règlement 21, 1,7

Punitions

AJOUTER :

1.7 – Les punitions défensives survenant à un endroit précis derrière la ligne de mêlée s'appliqueront à partir de la ligne de mêlée et non à l'endroit où elles surviennent.

Raison du changement : Mise à jour de l'application du règlement. Il punit maintenant correctement la défensive pour les infractions commises derrière la ligne de mêlée.

Règlement 21, 1,8

Punitions

AJOUTER :

1.8 – Si une faute se produit une fois qu'un jeu ayant mené à des points est mort, l'équipe non fautive aura le choix d'appliquer les verges de pénalité sur la transformation ou au début de la possession suivante.

Raison du changement : Permet aux équipes de *choisir le moment* où elles veulent appliquer une punition, selon ce qui leur convient le mieux.

Règlement 21, 3,7

Punitions offensives

Joueur hors des limites – un joueur sort des limites du terrain par lui-même, revient à l'intérieur des limites du terrain et touche ensuite le ballon à l'intérieur des limites du terrain

Remplacer par :

Participation interdite – un joueur sort des limites du terrain par lui-même, revient à l'intérieur des limites du terrain et touche ensuite le ballon à l'intérieur des limites du terrain

Raison du changement : Harmoniser avec le changement de règlement précédent

Règlement 21, 4,5/4,6

Règlements généraux/Punitions majeures

4.5 Faute personnelle – Tout geste de rudesse ou jeu déloyal par des joueurs, entraîneurs, équipes ou spectateurs qui n'est pas considéré par les officiels comme étant une faute majeure est une faute personnelle et conduira à une punition de 15 verges contre leur équipe ainsi qu'une perte d'essai ou un revirement par épuisement d'essai.

4.6 Faute majeure/Inconduite sportive – Les joueurs, entraîneurs, équipes ou spectateurs qui frappe un adversaire ou un officiel avec l'intention délibérée de causer des blessures corporelles ainsi que tout geste de nature ou tout jeu déloyal considéré par les officiels comme une menace à la sécurité des participants conduira à une expulsion de match, à une punition de 15 verges infligée contre leur équipe et une perte d'essai ou un revirement par épuisement d'essai.

Remplacer par :

4.5 – Faute majeure – Tout geste obscène de rudesse ou jeu déloyal par des joueurs, entraîneurs, équipes ou spectateurs conduira à une punition de 15 verges infligée contre leur équipe et une perte d'essai ou un revirement par épuisement d'essai. Si l'intention de l'infraction était de causer des blessures ou si le jeu déloyal tourne le match en dérision, la punition conduira à une expulsion de match. Les fautes majeures ne peuvent pas être déclinées et le nombre de verges doit toujours être appliqué en totalité.

Raison du changement : Éditorial. Simplifier ces deux règlements en un seul puisqu'ils ont tous deux la même application.

Règlement 21, 5 – 5,3

AJOUTER :

5 – Punitions multiples

5.1 – Dans une situation où une seule équipe commet plus d'une pénalité qui a la possibilité d'être acceptée en une seule séquence de jeu, l'équipe non fautive acceptera qu'une seule des pénalités soit appliquée.

5.2 – Quand les deux équipes commettent une ou plusieurs punitions au cours d'une même séquence de jeu, l'essai sera rejoué à partir de la ligne de mêlée précédente, peu importe le nombre de verges ou le point d'application (ligne de mêlée ou endroit de la faute). La seule exception à cette règle concerne la faute majeure. La faute majeure doit être acceptée et le nombre de verges doit être appliqué en totalité. REMARQUE : Les fautes commises quand le jeu est mort seront appliquées après l'application des pénalités survenues pendant la séquence de jeu.

Raison du changement : Préciser ce qu'il faut faire en cas de punitions multiples.

5v5 Règlement 3, 1 – 1,1

AJOUTER :

1 – Début de match

1.1 Le chronomètre débutera au début de chaque mi-temps quand le ballon sera mis en jeu au premier essai à la ligne de mêlée.

Raison du changement : Éditorial – clarification.

5v5 Règlement 2, 1,3

Points

Transformation : 2 points (joué à partir du centre de la ligne de 12 verges seulement)

Remplacer par :

Transformation : 2 points (joué à partir du centre de la ligne de 10 verges seulement)

Raison du changement : Reproduire le livre des règlements de l'IFAF et des États-Unis pour les compétitions internationales.

5v5 Règlement 3, 1.2-1.3

Prolongation

Chaque équipe a un essai pour réussir une transformation d'un point à partir de la zone sans course à la ligne de cinq verges d'une des deux extrémités du terrain, selon le choix des officiels. Si le match est toujours à égalité après que chaque équipe ait effectué son jeu, la situation se poursuivra jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré. Il faudra donc qu'une équipe marque sans que l'autre équipe réussisse à marquer.

Remplacer par :

1.2 – La prolongation est divisée en deux périodes. Il y aura deux séries de jeu en première période. Chaque équipe mettra le ballon en jeu à la ligne centrale pour amorcer 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.

Si le match est toujours à égalité après la première période, chaque équipe aura un essai pour réussir une transformation d'un point à partir de la zone sans course à la ligne de cinq verges d'une des deux extrémités du terrain, selon le choix des officiels. Si le match est toujours à égalité après que chaque équipe ait effectué son jeu, les équipes devront **rejouer la deuxième période** jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré. Il faudra donc qu'une équipe marque sans que l'autre équipe réussisse à marquer.

Raison du changement : Faire en sorte que les prolongations ressemblent davantage à un prolongement du match plutôt qu'à un « barrage ».