

FOOTBALL (18.7)

Les règlements de Football Canada s'appliquent à moins que l'ASINB n'établisse des règles de jeu particulières. Le cas échéant, ces dernières ont préséance.

Modifications des règlements

1. Le ballon officiel est le Wilson F2000.
2. Règlement relatif aux intempéries : si une partie est interrompue pour mauvais temps pendant la première demie, il n'y aura pas de gagnant, mais chaque équipe recevra un point. Si le jeu est interrompu pendant la deuxième demie, l'équipe qui mène sera déclarée gagnante.
3. Le règlement relatif aux prolongations sera celui du football avec contact de Football Canada.
4. Le port de la visière teintée n'est pas permis.
5. Enregistrement vidéo et matériel de communication : aucune équipe ne bénéficiera d'un avantage indu sur une autre équipe en utilisant des vidéocassettes ou du matériel de communication.
 - a) L'équipe hôte doit offrir à son adversaire un poste de vigie aussi avantageux et sécuritaire que celui qu'elle utilise. L'équipe adverse peut décider de ne pas utiliser le poste de vigie désigné pour l'enregistrement. Les équipes n'ont pas besoin de fournir à leur adversaire du matériel d'enregistrement vidéo ou de communication de la cabine à la ligne de touche. Les équipes sont responsables de cette forme de communication. Aucun matériel de communication entre la ligne de touche et les joueurs sur le terrain n'est permis (p. ex., dispositif dans le casque qui permettrait aux entraîneurs de communiquer avec les joueurs), car cela créerait un avantage indu.
6. Officiels auxiliaires, chronométreurs et préposés aux bâtons : toutes les équipes assigneront des officiels auxiliaires compétents pour assister à une mini séance d'arbitrage.
7. Temps mort technique des entraîneurs : ce genre de temps mort sert uniquement à demander des précisions quant à l'interprétation d'une décision de l'arbitre. L'entraîneur doit demander le temps mort technique avant le sifflet de remise au jeu. Les temps morts techniques des entraîneurs ne sont pas cumulatifs : un par demie et un par période de prolongation. Les équipes doivent tenir un caucus et l'entraîneur n'est pas autorisé à communiquer avec les joueurs. Lors d'un temps mort technique des entraîneurs, les deux entraîneurs (un de chaque équipe) se rendent à une zone neutre avec l'arbitre en chef et le juge de mêlée. Les entraîneurs n'ont pas le droit d'argumenter de la décision. Pénalité pour usage abusif du temps mort technique : perte de tout autre temps mort technique et faute pour conduite répréhensible avec une perte de 10 verges. Si le tout se produit durant la deuxième demie et qu'il ne reste plus de temps mort technique, l'équipe fautive se verra imposer une faute pour conduite répréhensible et une pénalité de 15 verges.
8. Le banc de l'équipe étend à partir du 15 à 45 de la ligne de but et n'est pas plus près de 2 mètres de la ligne de touche.
9. Football Nouveau-Brunswick (la tête hors du jeu) punition de rudesse excessive sera en effet.*
10. Les officiels enverront toutes les expulsions et les pénalités imposées pour rudesse excessive (RE) de chaque match, dans les 24 heures, au président de la ligue et à l'ASINB aux fins de suivi des écoles et des athlètes en cause. À la fin de la partie, la carte pour RE sera aussi indiquée sur la feuille de match, dont une copie sera remise à l'équipe d'accueil et à l'équipe visiteuse.
11. Si un athlète écope d'une pénalité pour RE (qui enfreint à l'article 7, 8 ou 16 de FC) durant un match et que l'officiel enregistre l'incident, l'athlète est obligé de quitter le terrain pendant trois jeux. Nous recommandons alors à l'entraîneur de parler de l'incident à l'athlète. Si l'athlète écope d'une deuxième pénalité pour RE durant le même match, il doit quitter le terrain pour le reste du match, mais pas nécessairement pour le prochain match – à moins que les officiels déterminent qu'il s'agissait d'une faute flagrante avec intention de blesser.
12. Un joueur qui, durant la saison, écope d'une quatrième pénalité pour violation de règlements

concernant l'article 7 (darder), l'article 8 (bloc de la tête ou plaqué de la tête) ou l'article 16 (joueur en position vulnérable) recevra une suspension d'un match. Une cinquième pénalité pour RE donnera lieu à une suspension de deux matchs. Une sixième pénalité pour RE se traduira par une suspension pour le reste de la saison.

13. Il est interdit de cibler et de frapper avec force un joueur adverse à la tête ou dans la région du cou avec le casque, l'avant-bras, la main, le poing, le coude ou l'épaule. Cette faute exige qu'il y a au moins un indicateur de ciblage (voir les règlements de FC). En cas de doute, il s'agit d'une faute et le joueur sera expulsé du match. Il y aura aussi une perte de 25 verges.
14. Lorsqu'une équipe déclare aux officiels qu'elle se met à genou, les joueurs défensifs ne peuvent pas traverser la ligne et il n'y a aucun jeu.

Dispositions spéciales

1. Date de la première séance d'entraînement : au plus tôt, trois semaines avant la rentrée scolaire.
2. Il est interdit de tenir des matchs ou des jeux simulés contre d'autres équipes avant le premier jour d'école.
3. Les écoles seront autorisées à organiser des séances de jeu dirigé hors-concours durant la fin de semaine précédant le premier jour d'école.
 - a) Le temps consacré par une équipe au jeu dirigé ne doit pas dépasser la durée d'un match ordinaire.
 - b) L'implication des équipes spéciales sera modifiée pour inclure le botté d'envoi, le retour du botté d'envoi, le dégagement, le retour du dégagement, la transformation et le tir au champ, et le jeu s'arrêtera à l'endroit où le ballon atterrit.
 - c) Les matchs doivent être arbitrés par des officiels certifiés.
 - d) Les entraîneurs peuvent se trouver sur le terrain.
4. Saison : La saison, qui comprend toutes les parties éliminatoires, ne doit pas dépasser le **deuxième samedi** de novembre. Les séances d'entraînement d'équipe au printemps ne sont pas autorisées.
5. Nombre de parties allouées : une équipe aura droit à un maximum de **10** parties (y compris les matchs hors-concours, le jeu dirigé, les tournois et les matchs de ligue). Les parties jouées lors des championnats régionaux et provinciaux ne seront pas comptées parmi les 10 parties allouées.
6. **Règle de clémence** - Le temps continuera à s'écouler lorsqu'il y aura une avance de 35 points après la mi-temps.
7. Tous les entraîneurs d'équipe d'accueil doivent obligatoirement envoyer la feuille de match (lisible et signée par les officiels) au président de la NBHSFL dans un délai de 24 heures ou pas plus tard que la journée scolaire suivante. Si cette consigne n'est pas respectée, des frais administratifs de 25 \$ par feuille de match seront prélevés et réinvestis dans la conférence.
8. Les entraîneurs doivent présenter au président de la NBHSFL et à la direction générale de l'ASINB une liste de contrôle hebdomadaire indiquant les blessures à leurs joueurs, y compris le type de blessure, l'équipe adverse, le moment de la blessure et les circonstances de l'incident.

Information sur l'inscription

1. Toutes les équipes doivent être inscrites auprès de l'ASINB au plus tard le 1^{er} juin.
2. La date limite pour soumettre la liste des joueurs est le 20 septembre et les frais d'inscription seront facturés par le bureau de l'ASINB. Les équipes à 9 joueurs peuvent avoir un maximum de 36 joueurs en uniforme par match.
3. Une copie des membres de l'équipe doit être envoyée à la New Brunswick High School Football League (NBHSFL) au moins 24 heures avant le premier match de la saison régulière.
4. Les frais à la NBHSFL sont dus trois semaines après le premier match de la saison

régulière. Ils sont basés sur une répartition égale des coûts totaux pour les officiels en saison régulière. Les coûts pour les officiels après la saison régulière seront divisés entre les équipes participantes. Les frais de la NBHSFL servent uniquement à payer les coûts pour les officiels durant la saison et n'incluent pas les dépenses relatives au banquet ou à l'AGA. Les frais de la NBHSFL doivent être envoyés directement au président de la NBHSFL.

5. Des ajouts à la liste des joueurs peuvent être faits jusqu'à deux semaines avant les éliminatoires de la ligue. Des frais d'inscription tardive seront imposés selon les règlements administratifs de l'ASINB.

Certification des entraîneurs - Tous les entraîneurs en chef doivent suivre le cours Contact sécuritaire du PNCE avant le début de la saison. Il est également obligatoire que l'entraîneur-chef suive le cours Compétition – Introduction Partie A du PNCE. Il est recommandé que les entraîneurs de position suivent le cours du PNCE propre à la position dont ils sont responsables et que les coordonnateurs et les entraîneurs-chefs suivent l'atelier coordonnateur du PNCE. À noter qu'il est obligatoire pour tous les membres inscrits au personnel d'entraînement de terminer les cours « Un guide sur l'ASINB à l'intention des entraîneurs » et l'ACE sur les commotions cérébrales « Prendre une tête d'avance » avant le début de la saison de football (prière de consulter la R.F. 13).

Modalités d'autorisation - Se reporter à l'article 3 des règlements administratifs de l'ASINB.

Structure de la ligue - La ligue de football comprendra deux catégories : le football à 12 joueurs et le football à 9 joueurs.

Format des éliminatoires

Les quarts de finale doivent rester dans leurs divisions. Les quatre premières équipes au classement avanceront aux éliminatoires.

Demi-finale : série aller-retour : le gagnant classé au premier rang dans chaque division accueillera la demi-finale.

Demi-finales provinciales

Ligue de football à 12 et 9 joueurs :

- Dernière équipe au division A c. première équipe au division B
- Dernière équipe au division B c. première équipe au division A

Droits d'entrée pour les demi-finales et la finale

L'ASINB déterminera les droits d'entrée (aux endroits qui le permettent) pour les demi-finales et la finale. Des droits d'entrée sont également exigés (prière de consulter la R.F. 5.3.).

Matches de championnat - Le championnat de football aura lieu le deuxième samedi de novembre. Si la finale tombe le 11 novembre, l'heure du match sera reportée en consultation avec l'hôte et le président de la NBHSFL.

Heures des matchs du samedi : 14h00 et 18h00

Expulsions - Le directeur d'école doit être avisé du nom des joueurs et des entraîneurs qui ont été expulsés d'une partie. Un joueur ou entraîneur expulsé d'une partie pour des raisons disciplinaires sera suspendu pour le reste de cette partie ainsi que pour la prochaine partie au calendrier (match hors-concours, conférence, régional ou provincial). Si l'expulsion a lieu durant la demi-finale d'une compétition régionale ou provinciale, le joueur ou l'entraîneur suspendu de la prochaine partie prévue à l'horaire, à l'exclusion des matchs hors-concours.

Recommandation relative aux séances d'entraînement d'avant-saison

Les six (6) premiers jours d'entraînement doivent être consacrés au conditionnement physique selon les dispositions suivantes. Au cours des trois (3) premiers jours, les joueurs doivent porter un casque protecteur, un t-shirt, un short et des chaussures de football. Aucun autre vêtement de football n'est autorisé. Pendant les jours quatre à six, les uniformes de football peuvent être portés, mais il ne doit y avoir AUCUN contact corps à corps. L'entraînement au cours de cette période de six jours doit être limité à deux heures par jour, excluant le temps consacré aux exercices de souplesse (étirements) et les pauses. Cette semaine de conditionnement devrait comprendre des exercices de callisthénie (mise en train), des bottés, des lancers, de la course et d'autres exercices semblables. Les brassards, les mannequins pour exercice de plaquage ou de blocage, les traîneaux pour exercices d'attaque ou des dispositifs semblables peuvent être utilisés pendant ces six jours. Si un élève se joint à l'équipe tardivement, il devra suivre six jours de conditionnement physique comme il est décrit ci-dessus avant d'entreprendre l'entraînement régulier et les séances de mise en forme.

À des fins éducatives pour les athlètes et les entraîneurs, il est fortement recommandé que les entraîneurs invitent un officiel de l'AFONB à l'une de vos pratiques d'entraînement pour expliquer et donner des exemples de ciblage, joueur en position vulnérable, bloc ou un plaqué avec la tête ou de règle d'attaque.

Séances d'entraînement avec contact

Les équipes doivent entreprendre les exercices de « contact » le lendemain de la sixième journée de conditionnement physique, à raison d'une séance de contact par jour. Un joueur doit participer à au moins onze (11) jours d'entraînement distincts, dont cinq avec l'équipement de protection, avant de participer à un match de football ou à une mêlée contre une équipe extérieure.

Les écoles doivent s'assurer de respecter les Lignes directrices sur la sécurité en éducation physique au secondaire, selon lesquelles il doit y avoir au moins 72 heures entre chaque participation à un match de football réglementaire (p. ex., entre les compétitions opposant club et école ou entre les compétitions opposant école et école).

* FNB « Mettons fin aux commotions » Pénalité pour rudesse excessive

1. Tout contact IMPORTANT porté à la **TÊTE** ou au **COU** d'un adversaire avec le casque, le masque facial, l'avant-bras, l'épaule ou la main sera considéré comme étant de la rudesse excessive.
2. Tout contact IMPORTANT porté à un adversaire avec le **CASQUE** dans le cadre d'une tentative de placage ou de blocage sera considéré comme étant de la rudesse excessive.

Aux fins de cette règle, l'INTENTION ne sera pas prise en compte pour déterminer s'il y a faute ou non. **La responsabilité d'éviter le contact avec la tête ou le cou lors d'une tentative de placage ou de blocage incombe entièrement au joueur qui amorce le mouvement.**

Exceptions:

1. Bras droit par porteur de ballon – un porteur de ballon peut faire contact avec le casque, le masque facial ou le cou d'un adversaire qui tente de faire un placage avec la main à condition qu'il n'y ait pas de **mouvement de poussée** du bras qui fait contact avec la tête ou le cou. Après que la main entre en contact avec le plaqueur potentiel, un mouvement de poussée est permis envers le plaqueur. La main peut être sur le masque facial, mais ne peut pas le saisir.
2. Plongeon sur courte distance – un porteur de ballon peut plonger tête la première dans un espace laissé libre lorsqu'il essaie d'obtenir une première tentative ou lorsqu'il joue à la ligne de but parce qu'il essaie de marquer ou de sortir de la zone d'en-but. Un adversaire qui essaie d'arrêter le coureur peut faire un contact inévitable à la tête ou au cou du coureur en raison de la position du coureur pour distancer ses adversaires; ce contact ne sera pas considéré comme étant une faute à moins qu'il n'implique un contact casque à casque IMPORTANT. Un jeu sur courte distance de cette nature ne permet pas au porteur de ballon de baisser la tête pour tenter de toucher un plaqueur potentiel avec le casque.